



人気ルール対応

プレイヤー用サマリー

メインフェイズ中の行動

行動選択	判定	結果の見込み
サブプロット獲得	相手のランダムな修得特技	サブプロットを獲得する、【人気】2億人
交流	相手のランダムな修得特技	100【ソウル】、【人気】1億人、関係【深度】の増加
サービス	相手のランダムな修得特技	100【ソウル】、【人気】1億人、【視聴率】20%増加
戦闘	戦闘ルール	300【ソウル】、またはソウル放出表

戦闘中の行動

行動選択	内容
攻撃	<p>A: 未行動のキャラクター全員の【ブロック】が1増加する B: 【リスク】1か2のアビリティを選択し、目標値5で攻撃判定を行う C: 攻撃判定が失敗したらダメージを受ける（死亡） D: 攻撃判定が成功すると、相手は攻撃に使用されたアビリティよりも【リスク】が1か2高いアビリティを選択し、攻撃判定を行う 指定特技は攻撃に使用されたアビリティの指定特技となる</p> <p>以降はC~Dの繰り返しとなる どちらかがダメージを受けるとラウンド終了 例外として、【リスク】7のキラートリックには反撃できない。</p>
チャージ	【チャージ】が1増加し、行動順は次のキャラクターに移る

【チャージ】と【ブロック】の効果

チャージ	戦闘終了まで攻撃判定に【チャージ】と同じ値のプラス修正がつく
ブロック	誰かが攻撃判定をする前に使用し、その判定の【リスク】を1増加する

関係の効果

シーンへの登場	【深度】1以上の関係を持つキャラクターのシーンには自由に登場可能
判定への協力	セッションにつき一度、判定に【深度】と同じ値のプラス修正をつける
判定への妨害	セッションにつき一度、判定に【深度】と同じ値のマイナス修正をつける

【人気】の効果

判定にプラス修正をつける	必要な【人気】: 1	消費する【人気】: 1D6億人
サービスを拒否して通常の行動選択	必要な【人気】: 2	消費する【人気】: 1D6億人
シーンに乱入する	必要な【人気】: 3	消費する【人気】: 1D6億人
行動の対象を自分にする	必要な【人気】: 4	消費する【人気】: 1D6億人
行動順のD66の目玉を入れ替える	必要な【人気】: 5	消費する【人気】: 1D6億人
死亡をなかったことにする	必要な【人気】: 6	消費する【人気】: 6億人