



人気ルール対応

ゲームマスター用サマリー

セッションの構成



【ソウル】の授与と没収

授与

「サブプロット獲得」の判定に成功した	→	【人気】2億人
「交流」の判定に成功した	→	100【ソウル】、【人気】1億人
「サービス」の判定に成功した	→	100【ソウル】、【人気】1億人
「戦闘」で標的や護衛天使を倒した	→	300【ソウル】、【人気】2億人
【ソウル】放出のあった戦闘で最後まで生き残った	→	ソウル放出表を参照、生き残りで分ける
サブプロットをクリアした	→	サブプロット表を参照、【人気】2億人
「フィーバー」中に【視聴率】を増加させた	→	200【ソウル】、【人気】2億人
「テコ入れ」を終了させた	→	100【ソウル】、【人気】2億人
結果フェイズ	→	視聴率報酬表を参照

没収

【視聴率】の変動で「テコ入れ」を引き起こした	→	200【ソウル】
戦闘で死亡した	→	ソウル放出表と蘇生料金表を参照

【視聴率】の増減

増加

回収人が「サービス」の判定に成功した	→	+20%
回収人が判定でスペシャルを出した	→	+10%
回収人がキラートリックの攻撃判定に成功した	→	+10%

減少

回収人が「サブプロット獲得」の判定に失敗した	→	-10%
回収人が「サービス」の判定に失敗した	→	-10%
回収人が「交流」の判定に失敗した	→	-10%
回収人が判定でファンブルを出した	→	-10%
回収人が攻撃判定でファンブルを出した	→	-20%
フィーバー中に回収人が死亡、または【視聴率】が減った	→	40%になる

【ライフ】の効果

- ▶ NPCはダメージを受けると【ライフ】が1減少する
- ▶ 標的戦より前は【ライフ】が減少すると退場
- ▶ 標的戦以後は【ライフ】減少後に攻撃判定を振り直す
- ▶ 【ライフ】が0になったNPCは死亡する