킬 데스 비지네스 플레이어 서머리

메인 페이즈 중 가능한 행동

행동선택	판정	결과의 전망
서브플롯 취득	상대의 랜덤 습득 특기	서브플롯을 얻는다
교류	상대의 랜덤 습득 특기	100[소울]과 관계[심도]가 증가
서비스	상대의 랜덤 습득 특기	100[소울]과 시청률 20% 증가
전투	전투 룰	300[소울] 또는 소울 방출표

전투중의 행동

행동선택	내용
공격	A : 미행동의 캐릭터 전원의 [블록]을 1증가한다 B : [리스크]1이나 2의 어빌리티를 선택하여 목표치 5로 판정 C : 공격판정에 실패하면 데미지를 받는다(사망) D : 공격판정에 성공하면 상대는 공격에 성공한 어빌리티보다 [리스크]가 1이나 2 높은 어빌리티를 선택 후 공격판정을 실시한다 이후 C~D를 반복한다 누군가 데미지를 받으면 라운드 종료 (사망) 예외로서, [리스크]가 7인 킬러트릭은 반격할 수 없다
챠지	[챠지]를 1늘리고 다음 행동차례의 캐릭터의 턴이 된다

[챠지] 와 [블록]의 효과

챠지	전투종료까지 공격판정에 [챠지]의 개수만큼 플러스보정
블록	누군가가 공격판정을 할 때에 사용해서 그 판정의 [리스크] 1증가

관계의 효과

씬에 등장	[심도] 1이상을 가지고 있는 캐릭터의 씬에 자유롭게 등장가능
판정에 협력	세션에 1번, 판정에 [심도]와 같은 수치만큼 플러스 보정을 붙인다
판정에 방해	세션에 1번, 판정에 [심도]와 같은 수치만큼 마이너스 보정을 붙인다