

세션의 구성



[소울]의 수여과 몰수

수여	
[교류]판정에 성공한다	→ 100 [소울]
[서비스]판정에 성공한다	→ 100 [소울]
[전투]로 표적이거나 호위천사를 쓰러트렸다	→ 300 [소울]
[소울]방출이 있었던 전투에서 끝까지 살아남았다	→ 소울방출표 참조 생존한 사람과 나눔
서브플롯을 달성했다	→ 서브플롯표 참조
[피버]중에 [시청률]을 증가시켰다	→ 200 [소울]
[특별조치]를 끝냈다	→ 100 [소울]
결과페이지	→ 시청률 보수표 참조
몰수	
[시청률]변동에서 [특별조치]에 들어간다	→ 200 [소울]
전투에서 사망했다	→ 소울방출표와 소생요금표 참조

[시청률]의 증감

증가	
회수인이 [서비스]판정에 성공했다	→ +20%
회수인이 판정에서 스페셜을 냈다	→ +10%
회수인이 킬러트릭 공격판정에 성공했다	→ +10%
감소	
회수인이 [서브플롯 취득]판정에 실패했다	→ -10%
회수인이 [서비스]판정에 실패했다	→ -10%
회수인이 [교류]판정에 실패했다	→ -10%
회수인이 판정에서 펄스를 냈다	→ -10%
회수인이 공격판정에서 펄스를 냈다	→ -20%
피버중에 회수인이 사망 또는 시청률이 줄어들었다	→ 40% 로 된다

[라이프]의 효과

- ▶ NPC는 데미지를 받으면 [라이프]가 1감소한다
- ▶ 표적전 이전에는 [라이프]가 감소하면 퇴장한다
- ▶ 표적전 이후에는 [라이프]감소 후 공격판정 재공침
- ▶ [라이프]가 0된 NPC는 사망한다