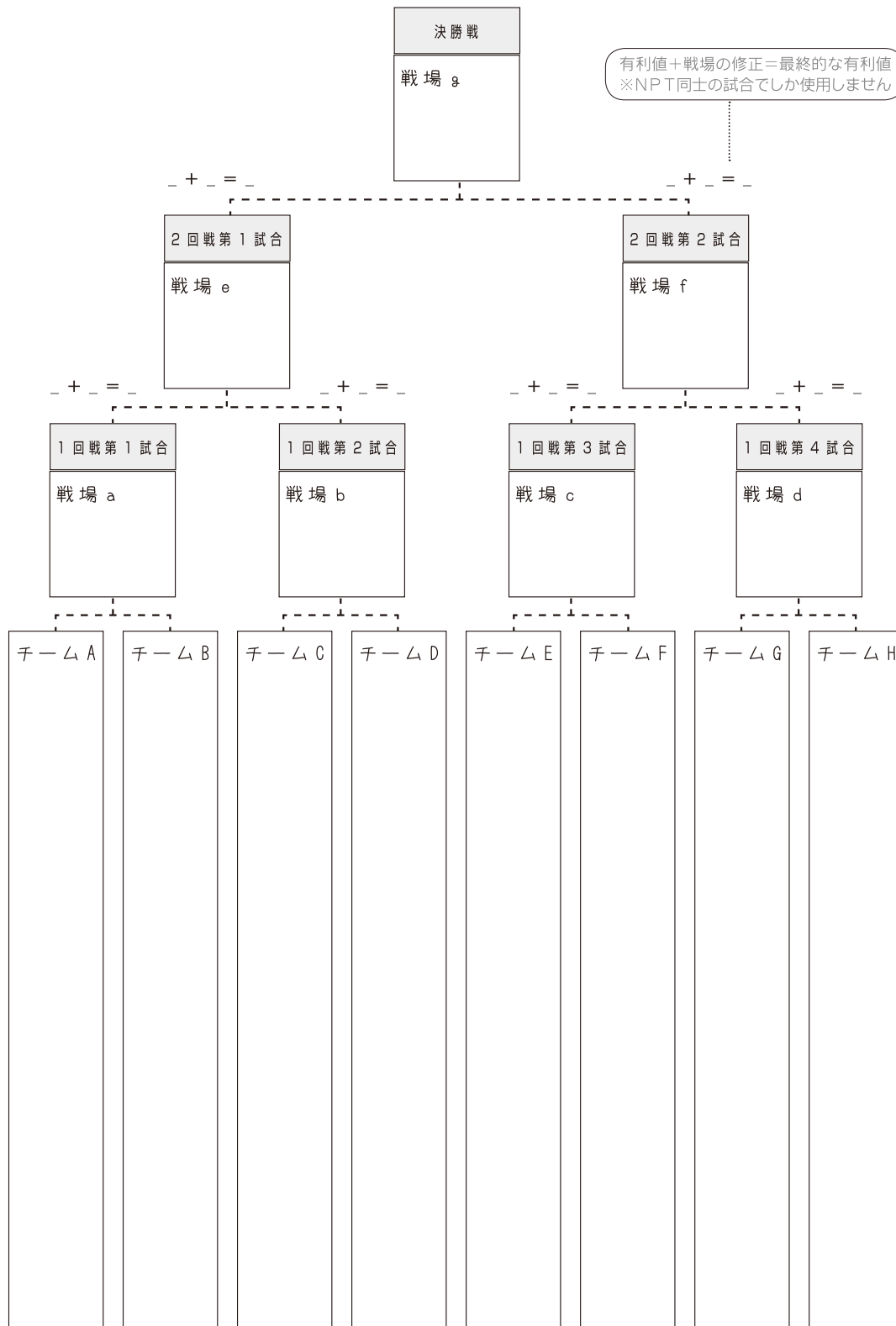


トーナメントシート



PTデータ

機体名				
略号	A1	サイズ		装甲
PC名				
チップ			借金	
保険	1回戦	2回戦	3回戦	
武装保険				
生命保険				

保険に入った場合はチェックを入れる

機体名				
略号	A2	サイズ		装甲
PC名				
チップ			借金	
保険	1回戦	2回戦	3回戦	
武装保険				
生命保険				

機体名				
略号	A3	サイズ		装甲
PC名				
チップ			借金	
保険	1回戦	2回戦	3回戦	
武装保険				
生命保険				

機体名				
略号	A4	サイズ		装甲
PC名				
チップ			借金	
保険	1回戦	2回戦	3回戦	
武装保険				
生命保険				

武装保険(1試合につき鉱石10単位)
加入した試合で破損した武装を全て無料で修理してもらえる

生命保険 (1試合につき鉱石3単位)
加入した試合で肉体、もしくは精神に負傷を負った時、その段階によりカルディア鉱石を得られる。

軽傷: 3単位
重症: 5単位
瀕死: 7単位
死亡: 40単位

銀行
PC1人につき30単位までカルディア鉱石を借りられる

病院
PCは1人につき準備のたびに1度、「診察」が「集中治療」を受けることができる

〈診察〉鉱石2単位
PCの、肉体、もしくは精神の負傷の段階が1段階低下
〈集中治療〉鉱石5単位
PCの、肉体、もしくは精神の負傷の段階が2段階低下

有利値表

左端の列に書かれたチームが上の行に書かれたチームに対し得られる有利値

		1	2	3	4	5	6	7	8
		黒	ワ	古	月	ラ	勇	犬	天
1	黒狼	×	3	0	0	2	0	1	0
2	ワルツ	0	×	0	1	3	0	2	0
3	古竜	3	2	×	0	1	0	0	0
4	月欠け	0	0	1	×	0	3	0	2
5	ランドルフ	0	0	0	2	×	1	3	0
6	勇者隊	1	0	2	0	0	×	0	3
7	野犬団	0	0	0	3	0	2	×	1
8	天使隊	2	1	3	0	0	0	0	×

●NPC同士の試合、勝敗決定方法

「最終的な有利値」+2d10で判定
達成値の高いチームが勝利

●最終的な有利値

有利値+戦場マップによる修正

得意な戦場、苦手な戦場表

得意な戦場ならそのチームの有利値が1点上昇
苦手な戦場なら相手チームの有利値が1点上昇

	戦場	得意なチーム	苦手なチーム
I	乱れ立つ鉄柱	勇者隊	黒狼
II	周回レース場	月欠け	ランドルフ
III	四ツ島	野犬団	天使隊
IV	クリスタル争奪戦	天使隊	月欠け
V	迫りくる崩落	黒狼	ワルツ
VI	破壊の閃光	ワルツ	勇者隊
VII	ハンティング・ボア	ランドルフ	野犬団

オッズ表

オッズはオッズ基準値に対応。
オッズ基準値=PCが賭けるNPTの最終的な有利値 - 対戦相手のNPTの最終的な有利値

オッズ基準値	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
オッズ(倍)	5	4	3.3	2.8	2.3	2	1.7	1.5	1.4	1.3	1.2

●チップとカルディア功績の交換レート

カルディア鉱石1単位→チップ10枚
チップ12枚→カルディア鉱石1単位