

名称：・レディメード・イン・マジカル（北国人+魔法使い+バトルメード+侍女）

アイトレスデータ

L：北国人 = {  
t：名称 = 北国人（人）  
t：要点 = 暖かい服装，白い肌で美しい人材，白い髪  
t：周辺環境 = 針葉樹林，木もないような雪原，豊かな小麦畑，豪雪対策された家，高い山  
t：評価 = 体格1，筋力0，耐久力-1，外見1，敏捷0，器用0，感覚0，知識1，幸運0  
t：特殊 = {  
\* 北国人の人カテゴリ = ， ， 基本人アイトレス。  
\* 北国人の食料変換 = ， ， （生産フェイズごとに）食料+1万t。  
\* 北国人の生物資源消費 = ， ， （生産フェイズごとに）生物資源-1万t。  
\* 北国人のイベント時食料消費 = ， 条件発動，（一般行為判定を伴うイベントに参加すること）に食料-1万t。  
}  
t： 次のアイトレス = 犬妖精（職業），魔法使い（職業），歩兵（職業），パイロット（職業），整備士（職業），国歌（絶技），アイトレス工場（施設），寮（施設），食糧生産地（施設），バトルメード（職業），高位北国人（人）  
}

# 旧記述

/ \* /

L：魔法使い = {  
t：名称 = 魔法使い（職業）  
t：要点 = 婚期を逃した，純真そうな顔  
t：周辺環境 = 街角  
t：評価 = 体格0，筋力-1，耐久力-1，外見0，敏捷-1，器用1，感覚2，知識2，幸運0  
t：特殊 = {  
\* 魔法使いの職業カテゴリ = ， ， 派生職業アイトレス。  
\* 魔法使いの位置づけ = ， ， 理力系。  
\* 魔法使いの詠唱戦闘行為 = ， ， 詠唱戦闘行為が可能。# 詠唱戦闘評価：可能：（知識+器用）÷2  
\* 魔法使いの詠唱戦闘補正 = ， 条件発動，（詠唱での）攻撃、評価+2、燃料-1万t。  
\* 魔法使いの身上話能力 = ， 任意発動，5m先までの目標に自らの人生を語ることで、<魔法使いの身上話>を付与する。  
}  
t： 次のアイトレス = 大魔法使い（職業），風を追う者（職業），海法紀光（ACE）  
}

L：魔法使いの身上話 = {  
t：名称 = 魔法使いの身上話（定義）  
t：評価 = なし  
t：特殊 = {  
\* 魔法使いの身上話の定義カテゴリ = ， ， 能力補正。  
\* 魔法使いの身上話の能力補正 = ， ， 感覚、評価-4。  
\* 魔法使いの身上話の特殊効果 = ， ， 人間相手なら泣かせて前を見えなくさせることができる。  
\* 魔法使いの身上話の効果制限 = ， ， 魔法使い、アラダである場合は効果がない。  
\* 魔法使いの身上話の効果時間 = ， ， 戦闘が終わるまでの間。  
}  
}

# 旧記述

/ \* /

L : バトルメイド = {  
t : 名称 = バトルメイド (職業)  
t : 要点 = メード服, 箒型銃  
t : 周辺環境 = 宮廷  
t : 評価 = 体格 0 , 筋力 0 , 耐久力 0 , 外見 1 , 敏捷 0 , 器用 - 1 , 感覚 2 , 知識 - 1 , 幸運 1  
t : 特殊 = {  
\* バトルメイドの職業カテゴリ = , , 派生職業アイドル。  
\* バトルメイドの位置づけ = , , {パイロット系, メード系, 若いメイド}。  
\* バトルメイドのパイロット資格 = , , 搭乗可能 (I = D)。  
\* バトルメイドの援軍能力 = , , 王女の許可がある場合、<援軍活動>を使用できる。  
}  
t : 次のアイドル = ハイパーメイドお局さん (職業), はぐれメイド (職業), ガンスリンガーメイド (職業), 侍女 (職業)  
}

L : 援軍活動 = {  
t : 名称 = 援軍活動 (定義)  
t : 評価 = なし  
t : 特殊 = {  
\* 援軍活動の定義カテゴリ = , , 特殊行動。  
\* 援軍活動の部隊援軍能力 = , , 部隊単位で他国部隊として活動することができる。100%制限能力。  
\* 援軍活動の個人援軍能力 = , , 個人単位で、最初から他国の部隊の編成に加えることができる。この時その藩国の国民として扱うことができる。  
}  
}

#### # 旧記述

/ \* /

L : 侍女 = {  
t : 名称 = 侍女 (職業)  
t : 要点 = 女官服, 書類  
t : 周辺環境 = 宮廷  
t : 評価 = 体格 0 , 筋力 0 , 耐久力 0 , 外見 2 , 敏捷 0 , 器用 3 , 感覚 2 , 知識 1 , 幸運 1  
t : 特殊 = {  
\* 侍女の職業カテゴリ = , , 派生職業アイドル。  
\* 侍女の帝國慈愛教会投票権能力 = , , 帝國慈愛教会 (援助金 15 億わんわん x 4) を贈る先の国を選ぶための投票権を持つ。使用制限 (根源力: 50000 以上)。  
\* 侍女の出仕 = , , 出仕可能 ( {尚書省, 帝國參謀団} )。  
}  
t : 次のアイドル = 後宮女官 (職業), 女官長 (職業), 帝國議會 (イベント), 王女付き侍女 (職業), ノーア・フラノ姫 (ACE), ヴァンシスカ・オーノール (ACE)  
}

#### # 旧記述

評価・特殊

-----  
評価: 体格 1 , 筋力 - 1 , 耐久力 - 2 , 外見 4 , 敏捷 - 1 , 器用 3 , 感覚 6 , 知識 3 , 幸運 2

特殊：

- \* 北国人の生産 = , , , (生産フェイズごとに) 食料 + 1万 t、生物資源 - 1万 t。
- \* 北国人のイベント時食料消費 = , , , (一般行為判定を伴うイベントに参加することに) 食料 - 1万 t。
- \* 魔法使いの詠唱戦闘行為補正 = 詠唱戦闘行為, , 条件発動, (詠唱戦闘での) 攻撃、評価 + 2、燃料 - 1万 t。 # 詠唱戦闘行為 ( (知識 + 器用) ÷ 2 )
- \* 魔法使いの身上話能力 = , , 任意発動, 5 m先までの目標に自らの人生を語ることで <魔法使いの身上話> を付与する。人間相手なら泣かせて前を見えなくさせることができる。ただし、相手も魔法使い、アラダである場合は効果がない。
  - \* 魔法使いの身上話の能力補正 = , , , 感覚、評価 - 4。
  - \* バトルメードのパイロット資格 = , , , 搭乗可能 ( I = D )。
- \* バトルメードの援軍能力 = , , , 王女の許可がある場合、<援軍活動> を使用できる。
- \* 援軍活動の部隊援軍能力 = , , , 部隊単位で他国部隊として活動することができる。100%制限能力。
- \* 援軍活動の個人援軍能力 = , , , 個人単位で、最初から他国の部隊の編成に加えることができる。この時その藩国の国民として扱うことができる。
- \* 侍女の帝國慈愛教会投票権能力 = , , , 帝國慈愛教会 ( 援助金 15 億わんわん × 4 ) を贈る先の国を選ぶための投票権を持つ。使用制限 ( 根源力 : 50000 以上 )。
  - \* 侍女の出仕 = , , , 出仕可能 ( { 尚書省, 帝國參謀団 } )。

---

継承 (クオリティチェック通過済)

---

北国人+魔法使い+バトルメード

---

新規追加申請分

---

侍女

---