

# 北国人 + スペーススタードッグ + 偵察兵 + 追跡者

## アイドレスデータ

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 = 基本人アイドレスとして扱う。

\* 北国人は一人につきターン開始時に食料 1 万 t が増加する代わりに生物資源 1 万 t を消費する。

\* 北国人は一般行為判定を伴うイベントに出るたびに食料 1 万 t を消費する。

}

t : 次のアイドレス = 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), アイドレス工場 (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)

}

L : スペーススタードッグ = {

t : 名称 = スペーススタードッグ (職業)

t : 要点 = 犬耳, 尻尾, ボディスーツ

t : 周辺環境 = 宇宙

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

t : 特殊 = {

\* スペーススタードッグの職業カテゴリ = , , , 派生職業アイドレス。

\* スペーススタードッグの位置づけ = , , , 犬系。

\* スペーススタードッグのコパイロット資格 = , , , 搭乗可能 (全て)。

\* スペーススタードッグの搭乗補正 = , , , (コパイロットとして搭乗している場合での) 全判定、評価 + 2、燃料 - 1。

\* スペーススタードッグの宇宙戦闘行為 = 宇宙戦闘行為, , 条件発動, (宇宙戦闘での) 全判定、評価 + 1。

\* スペーススタードッグの白兵距離戦闘行為補正 = 白兵距離戦闘行為, , 条件発動, (白兵距離での) { 攻撃, 防御, 移動 }, 評価 + 2、燃料 - 1 万 t。

}

t : 次のアイドレス = 宇宙艦船・犬宇宙船の開発 (イベント), 犬タレ (職業), スターバトルメード (職業), 犬耳娘 (職業)

}

L : 偵察兵 = {

t : 名称 = 偵察兵 (職業)

t : 要点 = 偵察機器, 野戦服

t : 周辺環境 = なし

t : 評価 = 体格 0, 筋力 0, 耐久力 1, 外見 0, 敏捷 1, 器用 0, 感覚 1, 知識 1, 幸運 - 1

t : 特殊 = {

\* 偵察兵の職業カテゴリ = 派生職業アイドレスとして扱う。

\* 偵察兵は I = D に乗っていないとき、独自で近距離戦闘行為ができ、この時、選択によって近距離戦闘の攻撃判定は評価 + 2 できる。補正を選択した時は燃料 1 万 t を必ず消費する。

\* 偵察兵は I = D に乗っていないとき、独自で中距離戦闘行為ができる。

\* 偵察兵は I = D に乗っていないとき、独自で白兵戦行為ができる。

\* 偵察兵は偵察時、感覚を評価 + 3 補正することができ、この時燃料 1 万 t を消費する。

}

t : 次のアイドレス = 吉田遥 (ACE), 特殊部隊員 (職業), 追跡者 (職業)

}

L : 追跡者 = {

t : 名称 = 追跡者 (職業)

t : 要点 = 地面に耳をつけて聞く野戦服姿の人物, バンダナ, 銃を預けられている相棒

t : 周辺環境 = 密林

t : 評価 = 体格 0, 筋力 0, 耐久力 0, 外見 0, 敏捷 4, 器用 4, 感覚 4, 知識 1, 幸運 0

t : 特殊 = {

\* 追跡者の職業カテゴリ = 派生職業アイトレスとして扱う。

\* 追跡者は追跡に必ず成功でき、隠蔽を破ろうとする場合の判定難易に評価 + 4 を与える。

\* 追跡者は射撃戦行為ができ、この時、中距離、近距離、白兵の攻撃判定は評価 + 3 され、燃料は必ず - 2 万 t される。

\* 追跡者は対象の 1 部隊の移動を阻止できるが、相手の 20% 以上の頭数を持っていないとできない。この能力は相手の移動時に発動できる。

}

t : 次のアイトレス = 炎熱編集櫻井 (ACE), 大山警部 (ACE), 警官 (職業)

}

#### 評価・特殊

体格 3, 筋力 4, 耐久力 1, 外見 5, 敏捷 8, 器用 7, 感覚 8, 知識 4, 幸運 2

#### 特殊 :

\* 北国人は一人につきターン開始時に食料 1 万 t が増加する代わりに生物資源 1 万 t を消費する。

\* 北国人は一般行為判定を伴うイベントに出るたびに食料 1 万 t を消費する。

\* スペーススタードッグの職業カテゴリ = 派生職業アイトレスとして扱う。

\* スペーススタードッグは宇宙戦において + 1 修正を受ける。

\* スペーススタードッグはコパイロット行為ができる。この時 + 2 修正を得る。燃料は必ず - 1 万 t される。

\* スペーススタードッグは白兵戦闘行為ができ、この時、攻撃、防御、移動判定は評価 + 2 され、燃料は必ず - 1 万 t される。

\* 偵察兵は I = D に乗っていないとき、独自で近距離戦行為ができ、この時、選択によって近距離戦の攻撃判定は  $\times 2.25$  (評価 2) 出来る。補正を選択した時は燃料 1 万 t を必ず消費する。

\* 偵察兵は I = D に乗っていないとき、独自で中距離戦行為ができる。

\* 偵察兵は I = D に乗っていないとき、独自で白兵戦行為ができる。

\* 偵察兵は偵察時、感覚を  $\times 3.38$  (評価 3) 補正することができ、この時燃料 1 万 t を消費する。

\* 追跡者は追跡に必ず成功でき、隠蔽を破ろうとする場合の判定難易に  $\times 5.06$  (評価 4) を与える。

\* 追跡者は射撃戦行為ができ、この時、中距離、近距離、白兵の攻撃判定は  $\times 3.38$  (評価 3) され、燃料は必ず - 2 万 t される。

\* 追跡者は対象の 1 部隊の移動を阻止できるが、相手の 20% 以上の頭数を持っていないとできない。この能力は相手の移動時に発動できる。