

北国人 + 盾持ち + 追跡者 + 警官

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: 盾持ち = {

t: 名称 = 盾持ち (職業)

t: 要点 = 背負う盾, 行軍, 雪

t: 周辺環境 = 戦場

t: 評価 = 体格 4, 筋力 3, 耐久力 4, 外見 3, 敏捷 3, 器用 1, 感覚 2, 知識 0, 幸運 - 2

t: 特殊 = {

* 盾持ちの職業カテゴリ = 派生職業アイドレスとして扱う。

* 盾持ちは白兵戦闘行為ができ、この時、攻撃判定は評価 + 2 される。

* 盾持ちは防御判定で評価 + 6 補正できる。補正を選択した時、燃料を 2 万 t 消費する。

}

t: 次のアイドレス = 身代わり (絶技), 大男 (職業), 無骨な盾 (アイテム), 極上の鎧 (アイテム)

}

/ * /

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 = 派生職業アイドレスとして扱う。

* 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: 次のアイドレス = 炎熱編集櫻井 (ACE), 大山警部 (ACE), 警官 (職業)

}

/ * /

L : 警官 = {
t : 名称 = 警官 (職業)
t : 要点 = 警官制服, 拳銃, バトン
t : 周辺環境 = 交番
t : 評価 = 体格 3, 筋力 3, 耐久力 2, 外見 4, 敏捷 3, 器用 2, 感覚 3, 知識 2, 幸運 0,
治安維持 3
t : 特殊 = {
* 警官の職業カテゴリ = 派生職業アイトレスとして扱う。
* 警官は治安維持活動が出来、この時判定に評価 + 4 を与える。
* 警官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。
* 警官は敵に攻撃に成功しても殺害せずに取り押さえるだけになる。
}
t : 次のアイトレス = 巡查 (職業), 私服警官 (職業), 特殊警官 (職業), 警察用 I = D
の開発 (イベント)
}

評価・特殊

体格 8 : 筋力 6 : 耐久力 5 : 外見 8 : 敏捷 10 : 器用 7 : 感覚 9 : 知識 4 : 幸運 - 2

- * 北国人の人カテゴリ = 基本人アイトレスとして扱う。
- * 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。
- * 盾持ちの職業カテゴリ = 派生職業アイトレスとして扱う。
- * 盾持ちは白兵戦闘行為ができ、この時、攻撃判定は評価 + 2 される。
- * 盾持ちは防御判定で評価 + 6 補正できる。補正を選択した時、燃料を 2 万 t 消費する。
- * 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なければならない。この能力は相手の移動時に発動できる。
- * 警官の職業カテゴリ = 派生職業アイトレスとして扱う。
- * 警官は治安維持活動が出来、この時判定に評価 + 4 を与える。
- * 警官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。
- * 警官は敵に攻撃に成功しても殺害せずに取り押さえるだけになる。

行為評価

特殊補正不使用時

白兵 : 7 近距離 : 8 中距離 : 6 装甲 : 6

特殊補正全使用时

白兵 : 9 白兵 (射撃戦) : 15 近距離 (射撃戦) : 14 中距離 (射撃戦) : 12
装甲 (防御判定) : 12 治安維持 : 7 追跡 : 絶対成功 隠蔽解除 : + 4

雷羅来個人補正込み・職 4 法官着用時

体格 10 : 筋力 6 : 耐久力 8 : 外見 11 : 敏捷 11 : 器用 8 : 感覚 9 : 知識 8 : 幸運 - 1

白兵：1 0 白兵（射擊戰）：1 6 近距離（射擊戰）：1 4 中距離（射擊戰）：1 4
装甲（防禦判定）：1 5 治安維持：7 追跡：絶対成功 隱蔽解除：+ 4