

北国人 + 蛇神の僧侶 + 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: 蛇神の僧侶 = {
t: 名称 = 蛇神の僧侶 (職業)
t: 要点 = 蛇の杖, 聖典, 祭司服
t: 周辺環境 = 寺院
t: 評価 = 体格 0, 筋力 0, 耐久力 7, 外見 7, 敏捷 7, 器用 0, 感覚 0, 知識 0, 幸運 0
t: 特殊 = {
* 蛇神の僧侶の職業カテゴリ = 派生職業アイドレスとして扱う。
* 蛇神の僧侶はヘンな治療行為ができ、この時、ヘンな治療判定 ((外見 + 耐久) ÷ 2) を評価 + 4 補正することを選択出来る。補正を選択した場合燃料 2 万 t を消費する。
* 蛇神の僧侶は蘇生判定で + 8 の修正を得る。この効果は重ねがけできない。
* 蛇神の僧侶は長いものを蛇に変化させて使える。この蛇は評価 1 0 相当として扱う。
}
t: 次のアイドレス = 屋台 (施設), 健康寺院 (施設), ボンダンス (絶技), 蛇神召喚 (イベント)
}

/ * /

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 2 0 % 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。
}
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 = 巡査 (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 4 : 筋力 3 : 耐久力 8 : 外見 1 2 : 敏捷 1 4 : 器用 6 : 感覚 7 : 知識 4 : 幸運 0

- * 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。
- * 蛇神の僧侶の職業カテゴリ = 派生職業アイトレスとして扱う。
- * 蛇神の僧侶はヘンな治療行為ができ、この時、ヘンな治療判定 ((外見 + 耐久) ÷ 2) を評価 + 4 補正することを選択出来る。補正を選択した場合燃料 2 万 t を消費する。
* 蛇神の僧侶は蘇生判定で + 8 の修正を得る。この効果は重ねがけできない。
- * 蛇神の僧侶は長いものを蛇に変化させて使える。この蛇は評価 1 0 相当として扱う。
* 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 2 0 % 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 : 3 近距離 : 8 中距離 : 5 装甲 : 6 ヘンな治療 : 1 0 蘇生 : 6

特殊補正全使用时

白兵 (射撃戦) : 9 近距離 (射撃戦) : 1 4 中距離 (射撃戦) : 1 1
治安維持 : 7 追跡 : 絶対成功 ヘンな治療 : 1 4 蘇生 : 1 4