

### 13 : よんた藩国

#### 共通根拠URL

着用アドレス表URL : [http://www31.atwiki.jp/yonta2/pages/32.html#id\\_c2b1795b](http://www31.atwiki.jp/yonta2/pages/32.html#id_c2b1795b)  
文殊個人修正一覧URL : [http://maki.wanwan-empire.net/characters/bonus\\_list?nation\\_id=13](http://maki.wanwan-empire.net/characters/bonus_list?nation_id=13)

#### 藩国イグドラシルURL :

よんた藩国 : <http://www31.atwiki.jp/yonta2/pages/140.html>  
宰相府藩国 : <http://www.usamimi.info/~idress/pukiwiki/index.php?%BA%CB%C1%EA%C9%DC%C8%CD%B9%F1%A5%A4%A5%B0%A5%C9%A5%E9%A5%B7%A5%EB>  
# 海軍兵站システム使用許可記事 : <http://p.ag.etr.ac/cwtg.jp/bbs2/23878>

文殊藩国保有兵器URL : [http://maki.wanwan-empire.net/owner\\_accounts/14/weapons](http://maki.wanwan-empire.net/owner_accounts/14/weapons)  
- なし

藩国保有アイテムURL : [http://maki.wanwan-empire.net/nations/items\\_by\\_nation/13](http://maki.wanwan-empire.net/nations/items_by_nation/13)  
- なし

#### 部隊書式

< よんた藩国部隊 >  
初期AR : 10

#### 歩兵

- 国民番号 : 国民名 : 着用アドレス (人 + 職業 + WD) + HQ修正 : 個人補正
- 13-00270-01 : 竿崎 裕樹 : 北国人 + 偵察兵 + 追跡者 + 警官 + HQ感覚 + 護民官 : 敏捷+1\*器用+1\*知識+1\*幸運+2 ;
- 13-00271-01 : かくた : 北国人+魔法使い+バトルメード+侍女+吏族 : 知識+3\*幸運+1 ;
- 13-00272-01 : 玖礼 蒼麒 : 北国人 + 偵察兵 + 追跡者 + 警官 + HQ感覚 + 吏族 : 外見+1\*幸運+2 ;
- 13-00274-01 : 榎 昌福 : 北国人 + 偵察兵 + 追跡者 + 警官 + HQ感覚 + 参謀 : 敏捷+1\*知識+1\*幸運+1 ;
- 13-00275-01 : 支那実 : 北国人 + 蛇神の僧侶 + 追跡者 + 警官 + 参謀 : 耐久力+3\*敏捷+1\*器用+1\*知識+1\*幸運+2 ;
- 大健康の腕輪 : 個人所有 : 耐久力 + 3 (着用型 / 腕)
- 13-00277-01 : 辻木 志朗 : 北国人 + 偵察兵 + 追跡者 + 警官 + HQ感覚 : 敏捷+1\*知識+1\*幸運+2 ;
- 13-00278-01 : 雷羅来 : 北国人 + 盾持ち + 追跡者 + 警官 + 法官 : 耐久力+3\*敏捷+1\*知識+1\*幸運+1 ;
- 大健康の腕輪 : 個人所有 : 耐久力 + 3 (着用型 / 腕)
- 13-00757-01 : 音在 誠自 : 北国人 + 偵察兵 + 追跡者 + 警官 + HQ感覚 + 秘書官 ;
- 恩寵の短剣 : 個人所有 : 白兵可・白兵 + 1 (着用型 / その他)
- 13-00775-01 : 小野青空 : 北国人 + 偵察兵 + 追跡者 + 警官 + HQ感覚 : 幸運+1 ;
- クローバーのしおり : 個人所有 : 幸運 + 1

#### 部隊評価

##### 部隊評価値

体格 : 筋力 : 耐久力 : 外見 : 敏捷 : 器用 : 感覚 : 知識 : 幸運  
16 : 14 : 16 : 19 : 22 : 19 : 21 : 19 : 13

##### 部隊可能行為評価値

装甲 : 白兵 : 近距離 : 中距離 : 偵察 : 追跡 : 治安維持 : 同調  
18 : 22 : 23 : 26 : 23 : 絶対成功 : 18 : 12

# 同調は支那実の外見より計算

# レムーリア出兵時に使用できなくなる特殊やアイテム補正を停止した場合の評価値を以下に併記します

部隊評価値

体格:筋力:耐久力:外見:敏捷:器用:感覚:知識:幸運

16 : 14 : 15 : 19 : 22 : 19 : 21 : 19 : 13

部隊可能行為評価値

装甲 : 白兵 : 偵察 : 追跡 : 治安維持 : 同調

17 : 22 : 23 : 絶対成功 : 18 : 12

# 【関連質疑】 <http://p.ag.etr.ac/cwtg.jp/bbs2/24057>

# よりマジックアイテムである「大健康の腕輪」が停止します

# 【関連質疑】 <http://p.ag.etr.ac/cwtg.jp/tenryo/1401>

# [No.1258] より射撃戦による白兵補正を加えてあります。

# なお、偵察兵及び盾持ちが白兵戦行為の特殊を持つため、単独での白兵戦行為可能者が部隊内の75%を超えます。

評価値に反映されるアイテム

- 恩寵の短剣 / 白兵 + 1

評価値に反映される特殊

- 偵察兵 / 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
- 追跡者 / 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 / 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 / 治安維持活動が出来、この時判定に評価 + 4 を与える。
- 警官 / 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。
  - 盾持ち / 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 / 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。

消費資産

出撃費用

資源 : 0 万 t

食料 : 9 万 t

燃料 : 0 万 t

編成種別

重編成

特殊消費

資源 : 0 万 t

食料 : 0 万 t

燃料 : 1 2 0 万 t

消費軽減

海軍兵站システム : 宰相府藩国 : 燃料 × 0.18

合計消費

資源 : 0 万 t

食料 : 9 万 t

燃料 : 2 1 万 t