

T 1 4 : 鍋の国藩国編成 < 鍋国部隊 >

更新履歴

04/04/0:40 > 質疑に関連する部分の修正許可をいただき、修正を行いました。
白兵：27(28) / 室内の場合28(28)を、白兵：27(27)に、室内の場合を削除しました。
警官枠は白兵時、ナイフ補正を計上していません。と追記しました。
<http://p.ag.etr.ac/cwtg.jp/bbs2/28676>
<http://syaku003.appspot.com/entry/show/49002>
同日0:59 > 上記の修正内容、室内の場合を削除、が反映できてなかったのを削除しました。
05/21 > 編成チェック注意部分 (<http://www23.atwiki.jp/mutsuki198/pages/22.html>) の、未来予知能力者の特殊使用時の部隊評価の筋力・耐久力の数値を正しいものに修正しました。
同日 > 許可を得まして通常装甲値を追記しました。参考質疑 <http://cwtg.jp/qabbs/bbs2.cgi?action=article&id=2825>

05 : 鍋の国

分隊案：整備用分隊

共通根拠URL

着用アドレス表URL :

- 鍋の国 : <http://www24.atwiki.jp/ronnyuuryuu/pages/502.html>
- 羅幻王国 : <http://ragen.s7.xrea.com/x/aplow/index.php?%B8%C4%BF%CD%CA%DD%C%D%AD%A5%A2%A5%A4%A5%C9%A5%EC%A5%B9#p855a21d>

文殊個人修正一覧URL :

- 鍋の国 : http://maki.wanwan-empire.net/characters/bonus_list?nation_id=5
- 羅幻王国 : http://maki.wanwan-empire.net/characters/bonus_list?nation_id=25

藩国イグドラシルURL :

- 鍋の国 : <http://ginbar-net.hp.infoseek.co.jp/apr/ig/igd.htm>
- 羅幻王国 : <http://ragen.s7.xrea.com/x/aplow/index.php?%CD%E5%B8%B8%B2%A6%B9%F1%A4%CE%BF%A6%B6%C8%A5%A2%A5%A4%A5%C9%A5%EC%A5%B912%BC%EF>

文殊藩国保有兵器URL : なし

藩国保有アイテムURL :

- 鍋の国 : http://maki.wanwan-empire.net/nations/items_by_nation/5
- 羅幻王国 : http://maki.wanwan-empire.net/nations/items_by_nation/25

聯合フェイズURL :

- FEG, 海法よけ藩国, レンジャー連邦, 羅幻王国 : http://blog.tendice.jp/200903/article_11.html

矢上ミサ@鍋の国2009/03/16 22:53投稿

- 宰相府藩国 : http://www.sevenspirals.net/cgi-bin/bloxsom/bloxsom.cgi/bbs/20090317_223449.htm

部隊書式

< 鍋国部隊 >

部隊共通使用アドレス

- 偵察戦術(技術) : 個人所有 : 偵察 + 8 (HQ継承込)
- 個人取得HQ根拠URL : <http://farem.s101.xrea.com/idresswiki/index.php?00143-01%A1%A7%C8%AC%BC%E9%BB%FE%BD%EF>

初期AR : 10

歩兵

個人保有アイテムは、物理域移動で壊れてしまうものは事前にNWに置いていくものとします。

<http://p.ag.etr.ac/cwtg.jp/bbs2/28610>

05-00122-01_矢上ミサ：南国人 + 元気な舞踏子 + 強い舞踏子 + 未来予知能力者 + H Q 感覚 + ヤガミの恋人 + H Q 外見 + H Q 幸運 + H Q 幸運：敏捷+1*知識+1*幸運+2;

- Spectral Eyes：個人所有：評価補正なし（着用型 / 頭）
- リングオブエコ - ：個人所有：評価補正なし（着用型 / 手先）
- 風妖精の指輪：個人所有：風を扱える・評価 1 0（着用型 / 手先）
- 猫と犬の前足が重なった腕輪：個人所有：同調 + 3（着用型 / 腕）
- 個人取得 H Q 根拠 URL：<http://farem.s101.xrea.com/idresswiki/index.php?00122-01%A1%A7%CC%F0%BE%E5%A5%DF%A5%B5>

05-00125-01_まき：南国人 + 特殊部隊員 + H Q 感覚 + 追跡者 + 警官 + 吏族：外見+2*敏捷+1*器用+1*感覚+5*幸運+1;

- 恩寵の短剣：個人所有：白兵攻撃 + 1（着用型 / その他）
- 恩寵の時計：個人所有：外見 + 2（適用済）（着用型 / 首）
- 猫と犬の前足が重なった腕輪：個人所有：同調 + 3（着用型 / 腕）
- 個人取得 H Q 根拠 URL：<http://farem.s101.xrea.com/idresswiki/index.php?00125-01%A1%A7%A4%DE%A4%AD>

05-00129-01_田鍋 とよたろう：南国人 + 特殊部隊員 + H Q 感覚 + 追跡者 + 警官 + 秘書官：耐久+3*敏捷+1*感覚+5*知識+1*幸運+2;

- アーミーナイフ：個人所有：白兵攻撃 + 1、室内白兵攻撃 + 3（着用型 / その他）
- 大健康の腕輪（マジックアイテム）：個人所有：耐久力 + 3（適用済）（着用型 / 腕）
- 個人取得 H Q 根拠 URL：<http://farem.s101.xrea.com/idresswiki/index.php?00129-01%A1%A7%C5%C4%C6%E9%A1%A1%A4%C8%A4%E8%A4%BF%A4%ED%A4%A6>

05-00131-01_ヤガミ・ユマ：南国人 + 特殊部隊員 + H Q 感覚 + 追跡者 + 警官 + ヤガミの恋人 + H Q 外見 + H Q 幸運 + H Q 幸運：外見+2*敏捷+1*幸運+2;

- 恩寵の短剣：個人所有：白兵攻撃 + 1（着用型 / その他）
- 恩寵の時計：個人所有：外見 + 2（適用済）（着用型 / 首）
- 猫と犬の前足が重なった腕輪：個人所有：同調 + 3（着用型 / 腕）
- 個人取得 H Q 根拠 URL：<http://farem.s101.xrea.com/idresswiki/index.php?00131-01%A1%A7%A5%E4%A5%AC%A5%DF%A1%A6%A5%E6%A5%DE>

05-00133-01_鍋@ふぁん：南国人 + 特殊部隊員 + H Q 感覚 + 追跡者 + 警官：外見+2*敏捷+1*知識+1*幸運+1;

- 恩寵の短剣：個人所有：白兵攻撃 + 1（着用型 / その他）
- 恩寵の時計：個人所有：外見 + 2（適用済）（着用型 / 首）
- 猫と犬の前足が重なった腕輪：個人所有：同調 + 3（着用型 / 腕）
- 個人取得 H Q 根拠 URL：<http://farem.s101.xrea.com/idresswiki/index.php?00133-01%A1%A7%C6%E9%A1%F7%A4%D5%A4%A1%A4%F3>

05-00135-01_島鍋 玖日：南国人 + 特殊部隊員 + H Q 感覚 + 追跡者 + 警官 + 吏族：敏捷+1*知識+1*幸運+2;

05-00141-01_銀内 ユウ：南国人 + 特殊部隊員 + H Q 感覚 + 追跡者 + 警官：耐久+1*外見+2*敏捷+1*知識+1*幸運+1;

- 蛇の指輪 2（マジックアイテム）：個人所有：耐久+1（適用済）（着用型 / 手先）
- 恩寵の短剣：個人所有：白兵攻撃 + 1（着用型 / その他）
- 恩寵の時計：個人所有：外見 + 2（適用済）（着用型 / 首）
- 猫と犬の前足が重なった腕輪：個人所有：同調 + 3（着用型 / 腕）
- 個人取得 H Q 根拠 URL：<http://farem.s101.xrea.com/idresswiki/index.php?00141-01%A1%A7%B6%E4%C6%E2%A1%A1%A5%E6%A5%A6>

05-00143-01_八守時緒：南国人 + 特殊部隊員 + H Q 感覚 + 追跡者 + 警官 + ヤガミの恋人 + H Q 外見 + H Q 幸運 + H Q 幸運：敏捷+1*器用+1*感覚+5*知識+1*幸運+1;

- 愛のエプロン：個人所有：エプロン萌え相手に外見 + 3、調理修正 + 3（着用型 / 体）
- 猫と犬の前足が重なった腕輪：個人所有：同調 + 3（着用型 / 腕）
- 偵察戦術（技術）：個人所有：偵察 + 8（H Q 継承込）
- 個人取得 H Q 根拠 URL：<http://farem.s101.xrea.com/idresswiki/index.php?00143-01%A1%A7%B6%E4%C6%E2%A1%A1%A5%E6%A5%A6>

00143-01%A1%A7%C8%AC%BC%E9%BB%FE%BD%EF

05-00144-01_鍋田 直：南国人 + 特殊部隊員 + H Q 感覚 + 追跡者 + 警官：敏捷+1*知識+1*幸運+1;

05-00178-01_ジジ：南国人 + 特殊部隊員 + H Q 感覚 + 追跡者 + 警官 + 吏族：敏捷+1*感覚+5*知識+1*幸運+1;

- 猫と犬の前足が重なった腕輪：個人所有：同調 + 3 (着用型 / 腕)

- 個人取得 H Q 根拠 URL：<http://farem.s101.xrea.com/idresswiki/index.php?>

00178-01%A1%A7%A5%B8%A5%B8

25-00490-01_大川倅：商業の民 + 名整備士 + 整備の神様 + マッドサイエンティスト：外見+2;

- 恩寵の時計：個人所有：外見 + 2 (適用済) (着用型 / 首)

- 恩寵の短剣：個人所有：白兵攻撃 + 1 (着用型 / その他)

- 猫と犬の前足が重なった腕輪：個人所有：同調 + 3 (着用型 / 腕)

- 個人取得 H Q 根拠 URL：<http://farem.s101.xrea.com/idresswiki/index.php?>

00490-01%A1%A7%C2%E7%C0%EE%B8%F6

乗り物

なし

騎乗兵器

なし

部隊評価

個人保有アイテムで、世界 (物理域) 移動によって壊れる・使えないものは随時国に置いていくものとします

参照：<http://p.ag.etr.ac/cwtg.jp/bbs2/28610>

かつ、個人評価補正があるものを抜いた場合の部隊評価は装備有無でも部隊評価に変更が無かったので省略させていただきます。

以下は第五世界では動かない個人評価補正をもつアイテム保有者です。

05-00129-01_田鍋 とよたろう：大健康の腕輪 (マジックアイテム)：個人所有：耐久力 + 3

05-00141-01_銀内 ユウ：蛇の指輪 2 (マジックアイテム)：個人所有：耐久+1

部隊評価値

素の部隊評価

体格：筋力：耐久力：外見：敏捷：器用：感覚：知識：幸運：治安維持

16：19：19：18：25：23：24：18：16：14

未来予知能力者の特殊使用時の部隊評価

体格：筋力：耐久力：外見：敏捷：器用：感覚：知識：幸運：治安維持

19：22：22：21：28：26：27：21：19：17

未来予知 + <ヤガミ> , <ドランジ> , <アキ> が居た場合の部隊評価

体格：筋力：耐久力：外見：敏捷：器用：感覚：知識：幸運：治安維持

20：22：23：22：29：26：27：21：20：17

元気舞踏子着用者の全能力 + 3 後の部隊評価に、未来予知 + 3 シフトを乗せています。

部隊可能行為評価値

() 内の数字はいずれも元気舞踏子特殊 (みなし A C E が居る時) 使用時です (特殊詳細は使用特殊欄参照)。

記載評価には未来予知シフト + 3 を最後にかけています。

装甲：通常装甲 2 0 (2 1) , 白兵装甲 2 1 (2 2) , 近距離装甲 2 1 (2 2) , 中距離装甲 2 1 (2

2)

白兵：27(27)

警官枠は白兵時、ナイフ補正を計上していません。

近距離：31(31)

中距離：30(30)

治安維持：22

(治安評価3 + 治安維持特殊シフト4) × 9人分 + (未来予知 + 3) = 22評価

偵察：35(35)

同調

上位2名を記載しています。1名のみ記載が望ましい場合は05-00122-01_矢上ミサの評価を使用します。

評価提出者：評価値

05-00122-01_矢上ミサ：14

外見評価8に加え、以下のアイテム・特殊を使用

- 猫と犬の前足が重なった腕輪：個人所有：同調 + 3 (着用型 / 腕)
- 未来予知能力者はあらゆる判定に + 3の修正をえる。燃料3万tを必ず消費する。

05-00131-01_ヤガミ・ユマ：10

外見評価7に加え、以下のアイテム・特殊を使用

- 猫と犬の前足が重なった腕輪：個人所有：同調 + 3 (着用型 / 腕)

使用特殊

評価値に反映される特殊

- 強い舞踏子 / 白兵攻撃 + 4。
- 未来予知能力者 / 全判定 + 3
- 元気な舞踏子 / (みなしACE ({ <ヤガミ> , <ドランジ> , <アキ> }) が居る場合での) 全能力、評価 + 3。
- 特殊部隊員 / 白兵戦 + 1
- 特殊部隊員 / 射撃中距離・近距離戦 + 1
- 追跡者 / 射撃中距離・近距離・白兵の攻撃 + 3
- 警官 / 治安維持 + 4
- 警官 / 射撃中距離・近距離・白兵の攻撃 + 3
- 商業の民 / 外見と幸運に + 2修正
- 恩寵の短剣 / 白兵攻撃可, 白兵攻撃 + 1
- 恩寵の時計 / 外見 + 2
- アーミーナイフ / 白兵攻撃 + 1, 室内白兵攻撃 + 3
- 猫と犬の前足が重なった腕輪 / 同調 + 3
- 偵察戦術 (技術) / 偵察 + 8 (HQ継承込) ...部隊共通使用アドレス欄に記載したものです。

計算未使用の特殊

- 追跡者 / 隠蔽を破ろうとする場合の判定難易に評価 + 4
- 警官 / 不殺 (難易度修正に関わるのでこちらに記載しました。)
- 風妖精の指輪 / 風を扱える・評価10

消費資産

出撃費用

資源：0万t

食料：12万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：4 1 万 t × 3 = 1 2 3 万 t

消費修正

海軍兵站システム：羅幻王国：燃料×0.25

#25-00490-01_大川倅さんにお越しいただいてる為システム利用可

合計消費

資源：0 万 t

食料：1 2 万 t

燃料：1 2 3 万 t × 0.25 = 30.75 = 3 0 万 t

以下は書式外メモです。

未来予知能力者枠：燃料5

- 元気な舞踏子のみなし職業 = , , , みなし職業 (<舞踏子>)。
- 元気な舞踏子のパイロット資格 = , , , 搭乗可能 ({ I = D , R B , 艦船 }) 。
- 元気な舞踏子のコパイロット資格 = , , , 搭乗可能 (全て)
- 元気な舞踏子のオペレーター行為 = オペレーター行為 , 歩兵 , 条件発動 , なし。
- 元気な舞踏子の搭乗時補正 = , , , ({ I = D , R B , 艦船 } に搭乗している場合での) 全判定、評価 + 1 。
- 元気な舞踏子の特殊補正 = , , , (みなし A C E ({ <ヤガミ> , <ドランジ> , <アキ> }) が居る場合での) 全能力、評価 + 3 。
- 強い舞踏子のみなし職業 = , , , みなし職業 (<舞踏子>) 。
- 強い舞踏子のパイロット資格 = , , , 搭乗可能 ({ I = D , R B , 艦船 }) 。
- 強い舞踏子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、評価 + 4、燃料 - 2 万 t 。
- 強い舞踏子の搭乗時補正 = , , , ({ I = D , R B , 艦船 } に搭乗している場合での) 全判定、評価 + 2 。
- 強い舞踏子の特殊補正 = , , , (みなし A C E ({ <ヤガミ> , <ドランジ> , <アキ> }) を守る場合での) 全能力、評価 + 3 。
- 未来予知能力者はあらゆる判定に + 3 の修正をえる。燃料 3 万 t を必ず消費する。
- ヤガミの恋人はヤガミが望めば登場を行える。
- ヤガミの恋人は望めばヤガミを召喚できる。
- ヤガミの恋人はヤガミ妖精と宰相府が認定したプレイヤーのみが着用できる。
- ヤガミの恋人は全ての世界で活動できる。
- ヤガミの恋人はヤガミを守る場合、ダメージを全て代わりに受けられる。
- ヤガミの恋人はヤガミを伴う間、全判定に評価 + 2 の補正を受ける。

警官枠：燃料4

- 特殊部隊員は白兵戦行為が出来、この時、攻撃、防御、移動判定は評価 + 1 される。
- 特殊部隊員は射撃戦行為が出来、中距離、近距離を攻撃できる。この時、攻撃、防御、移動判定は評価 + 1 される。
- 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。

整備士枠：燃料0 7 5 %ルール

- 商業の民は、外見と幸運に + 2 修正を得る。

- 商業の民は一般行為判定を伴うイベントに出るたびに食料 2 万 t を消費する。
- 名整備士は整備行為ができ、この時、整備判定 ((器用 + 知識) ÷ 2) を評価 + 3 補正することを選択できる。補正を選択した場合は燃料 1 万 t を消費する。
- 名整備士は戦闘前に任意の一機の I = D の能力に評価 + 1 できる。
- 整備の神様は整備行為ができ、この時、整備判定 ((器用 + 知識) ÷ 2) を評価 + 4 補正することを選択できる。補正を選択した場合燃料 1 万 t を消費する。
- 整備の神様は破壊された全ての乗り物を整備判定 ((器用 + 知識) ÷ 2) の成功で修復できる。通常整備から難易評価 + 4 すること。
- 整備の神様は戦闘前に任意の一機の I = D の能力に評価 + 1 できる。
- 整備の神様が整備した機体は最初の幸運判定時、幸運評価 + 3 される。
- マッドサイエンティストは整備行為ができ、この時、整備判定 ((器用 + 知識) ÷ 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 1 万 t を消費する。
- マッドサイエンティストは美人秘書を指定でき、相手の職業 4 をサイボーグと出来る。指定が続くまでこの効果は続く。
- マッドサイエンティストは破壊された全ての乗り物を整備判定 ((器用 + 知識) ÷ 2) の成功で修復出来る。通常整備から難易評価 + 4 すること
- マッドサイエンティストは任意の整備した一機の I = D の一つの能力に評価 + 4 するかわりにそのパイロットを戦闘終了時に死亡させる。
- マッドサイエンティストが整備した機体は最初の幸運判定時、幸運評価 + 3 される。

<http://p.ag.etr.ac/cwtg.jp/bbs2/28453>

Q 1 :

今回、大地の民 + 歩兵 + ゲリラ + スプリンターのアイドレスを編成予定なのですが、白兵時、以下の特殊を同時に使用、補正 (合計+6) することは可能でしょうか？

- スプリンターは歩兵白兵戦闘行為が出来、この時、攻撃、防御、移動判定は評価 + 3 される。
- ゲリラ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

可能です。

Q 2 :

#片手武器や両手武器については後ほど質疑が出るそうですが、編成時間が必要なため個別に片手武器である『拳銃』と『カトラス』を同時装備したいという方がいらっしゃるのですが、可

ええ。

Q 2 は結局不可

<http://syaku003.appspot.com/entry/show/47229>