

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。
*北国人の生産 = , , , (生産フェイズごとに)食料+1万t,生物資源-1万t。
*北国人のイベント時食料消費 = , , , (一般行為判定を伴うイベントに参加するごとに)食料-1万t。
}
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:医師 = {
t:名称 = 医師(職業)
t:要点 = 白衣,メス
t:周辺環境 = 病院
t:評価 = 体格0,筋力-1,耐久力-1,外見0,敏捷0,器用2,感覚0,知識1,幸運-1
t:特殊 = {
*医師の職業カテゴリ = , , ,基本職業アイドレス。
*医師の位置づけ = , , ,医療系。
*医師の治療行為補正 = 治療行為,歩兵,任意発動,治療,評価+3,燃料-2万t。
#治療判定((器用+知識)÷2)
}
t: 次のアイドレス = 岩田裕(ACE),サーラ・サーシャ(ACE),名医(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 = , , ,派生職業アイドレス。
*追跡者の位置づけ = , , ,歩兵系。
*追跡者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+3。
*追跡者の近距離戦闘行為補正 = 近距離戦闘行為, , 条件発動, (射撃戦として近距離での)攻撃,評価+3,燃料-1万t。
*追跡者の中距離戦闘行為補正 = 中距離戦闘行為, , 条件発動, (射撃戦として中距離での)攻撃,評価+3,燃料-1万t。
*追跡者の追跡行為補正 = 追跡行為, , 条件発動, 追跡,自動成功。
*追跡者の隠蔽看破補正 = , , 条件発動, (隠蔽を見破る場合の)全判定,評価+4。
*追跡者の特殊能力 = , , 任意発動,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 : 次のアドレス = 炎熱編集櫻井 (ACE) , 大山警部 (ACE) , 警官 (職業)
}

L : 特殊部隊員 = {
t : 名称 = 特殊部隊員 (職業)
t : 要点 = 迷彩服 , ベレー帽
t : 周辺環境 = 演習場
t : 評価 = 体格 2 , 筋力 2 , 耐久力 2 , 外見 - 1 , 敏捷 3 , 器用 3 , 感覚 1 , 知識 0 , 幸運 - 1
t : 特殊 = {
* 特殊部隊員の職業カテゴリ = , , , 派生職業アドレス。
* 特殊部隊員の位置づけ = , , , 歩兵系。
* 特殊部隊員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 + 1。
* 特殊部隊員の近距離戦闘行為補正 = 近距離戦闘行為 , , 条件発動 , (射撃戦として近距離での) { 攻撃 , 防御 , 移動 } , 評価 + 1。
* 特殊部隊員の中距離戦闘行為補正 = 中距離戦闘行為 , , 条件発動 , (射撃戦として中距離での) { 攻撃 , 防御 , 移動 } , 評価 + 1。
}
t : 次のアドレス = 青森恭兵 (ACE) , ワンマンアーミー (職業) , ガンマン (職業)
4)
}

評価・特殊

体格 3 : 筋力 1 : 耐久力 0 : 外見 0 : 敏捷 7 : 器用 9 : 感覚 5 : 知識 3 : 幸運 - 2

- * 北国人の生産 = , , , (生産フェイズごとに) 食料 + 1 万 t , 生物資源 - 1 万 t。
- * 北国人のイベント時食料消費 = , , , (一般行為判定を伴うイベントに参加するごとに) 食料 - 1 万 t。
- * 医師の治療行為補正 = 治療行為 , 歩兵 , 任意発動 , 治療、評価 + 3、燃料 - 2 万 t。
治療判定 ((器用 + 知識) ÷ 2)
- * 追跡者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 + 3。
- * 追跡者の近距離戦闘行為補正 = 近距離戦闘行為 , , 条件発動 , (射撃戦として近距離での) 攻撃、評価 + 3、燃料 - 1 万 t。
- * 追跡者の中距離戦闘行為補正 = 中距離戦闘行為 , , 条件発動 , (射撃戦として中距離での) 攻撃、評価 + 3、燃料 - 1 万 t。
- * 追跡者の追跡行為補正 = 追跡行為 , , 条件発動 , 追跡、自動成功。
- * 追跡者の隠蔽看破補正 = , , 条件発動 , (隠蔽を見破る場合の) 全判定、評価 + 4。
- * 追跡者の特殊能力 = , , 任意発動 , 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。
- * 特殊部隊員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 + 1。
- * 特殊部隊員の近距離戦闘行為補正 = 近距離戦闘行為 , , 条件発動 , (射撃戦として近距離での) { 攻撃 , 防御 , 移動 } , 評価 + 1。
- * 特殊部隊員の中距離戦闘行為補正 = 中距離戦闘行為 , , 条件発動 , (射撃戦として中距離での) { 攻撃 , 防御 , 移動 } , 評価 + 1。

行為評価

特殊補正不使用時
白兵 : 2 近距離 : 4 中距離 : 4 治療 : 6

特殊補正全使用時

白兵：6 近距離：8 中距離：8 追跡：自動成功 治療：9