

アイドレスデータの旧記述バージョンの一覧です。
新記述バージョンは各[アイドレスページ](#)に記載してあります。

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:田舎者 = {
t:名称 = 田舎者(人)
t:要点 = 田舎の,よんた,北国人
t:周辺環境 = この世の終わり?
t:評価 = 体格4,筋力4,耐久力4,外見2,敏捷3,器用2,感覚2,知識4,幸運1
t:特殊 = {
*田舎者の人カテゴリ = 人アイドレスとして扱う。
*田舎者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。
} }
t: 次のアイドレス = 炭坑夫(職業),親方(職業),空からふってくる少女(イベント),最強の対魔法能力(技術)
}

L:よんた犬 = {
t:名称 = よんた犬(種族)
t:要点 = 人間が頼りないので,まあ手伝うか,賢そう
t:周辺環境 = 世界の終わり?
t:評価 = 体格2,筋力2,耐久力2,外見2,敏捷2,器用2,感覚2,知識2,幸運3
t:特殊 = {
*よんた犬の人カテゴリ = 犬士種族アイドレスとして扱う。
*よんた犬は根源力100000を持つ。
*よんた犬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。
*よんた犬は施設配置にした際,全能力に+1する。
} }
t: 次のアイドレス = 銃犬(職業),犬I=Dの開発(イベント),戦士の銃の開発(イベント),ケンケン(職業)
}

L:歩兵 = {

t : 名称 = 歩兵 (職業)
t : 要点 = 歩兵銃, 軍服
t : 周辺環境 = なし
t : 評価 = 体格 0 , 筋力 0 , 耐久力 1 , 外見 0 , 敏捷 1 , 器用 - 1 , 感覚 0 , 知識 1 , 幸運 - 1
t : 特殊 = {
* 歩兵の職業カテゴリ = 基本職業アドレスとして扱う。
* 歩兵は I = D に乗っていないとき、独自で近距離戦闘行為ができ、この時、選択によって近距離戦の攻撃判定は評価 + 1 できる。補正を選択した時は燃料 1 万 t を必ず消費する。
* 歩兵は I = D に乗っていないとき、独自で中距離戦闘行為ができ、この時、選択によって中距離戦の攻撃判定は評価 + 2 できる。補正を選択した時は燃料 1 万 t を必ず消費する。
* 歩兵は I = D に乗っていないとき、独自で遠距離戦闘行為ができ、この時、選択によって遠距離戦の攻撃判定は評価 + 1 できる。補正を選択した時は燃料 1 万 t を必ず消費する。
}
t : 次のアドレス = 戦車兵 (職業) , 偵察兵 (職業) , 工兵 (職業)
}

L : 帝國軍歩兵 = {
t : 名称 = 帝國軍歩兵 (職業)
t : 要点 = 歩兵銃, 軍服
t : 周辺環境 = なし
t : 評価 = 体格 4 , 筋力 4 , 耐久力 5 , 外見 4 , 敏捷 5 , 器用 5 , 感覚 4 , 知識 5 , 幸運 3
t : 特殊 = {
* 帝國軍歩兵の職業カテゴリ = 基本職業アドレスとして扱う。
* 帝國軍歩兵は歩兵時、近距離、遠距離戦闘行為ができ、攻撃判定は評価 + 2 される。燃料 1 万 t を必ず消費する。
* 帝國軍歩兵は歩兵時、中距離戦闘行為ができ、この時、攻撃判定は評価 + 3 される。補正を選択した時は燃料 1 万 t を必ず消費する。
}
t : 次のアドレス = 帝國戦車兵 (職業) , 帝國偵察兵 (職業) , 帝國工兵 (職業) , 帝國砲兵 (職業)
}

L : 偵察兵 = {
t : 名称 = 偵察兵 (職業)
t : 要点 = 偵察機器, 野戦服
t : 周辺環境 = なし
t : 評価 = 体格 0 , 筋力 0 , 耐久力 1 , 外見 0 , 敏捷 1 , 器用 0 , 感覚 1 , 知識 1 , 幸運 - 1
t : 特殊 = {
* 偵察兵の職業カテゴリ = 派生職業アドレスとして扱う。
* 偵察兵は I = D に乗っていないとき、独自で近距離戦闘行為ができ、この時、選択によって近距離戦の攻撃判定は評価 + 2 できる。補正を選択した時は燃料 1 万 t を必ず消費する。
* 偵察兵は I = D に乗っていないとき、独自で中距離戦闘行為ができる。
* 偵察兵は I = D に乗っていないとき、独自で白兵戦行為ができる。
* 偵察兵は偵察時、感覚を評価 + 3 補正することができ、この時燃料 1 万 t を消費する。
}
t : 次のアドレス = 吉田遥 (ACE) , 特殊部隊員 (職業) , 追跡者 (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 = 派生職業アイトレスとして扱う。
* 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。
}
t : 次のアイトレス = 青森恭兵 (ACE), ワンマンアーミー (職業), ガンマン (職業 4)
}

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と、この能力は相手の移動時に発動できない。
}
t : 次のアイトレス = 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)
}

L : ガンマン = {
t : 名称 = ガンマン (職業 4)
t : 要点 = 拳銃, 抜き打ち, 帽子
t : 周辺環境 = 射撃場
t : 評価 = 体格 3, 筋力 3, 耐久力 1, 外見 2, 敏捷 5, 器用 5, 感覚 4, 知識 3, 幸運 2

t : 特殊 = {
* ガンマンの職業カテゴリ = 派生職業 4 アドレスとして扱う。
* ガンマンは歩兵時、近距離戦行為ができ、この時、近距離戦の攻撃判定は評価 + 6 できる。補正を選択した時は燃料 2 万 t を必ず消費する。
* ガンマンを着用するには根源力 10 万を必要とする。
}
t : 次のアドレス = 早撃ち (技術), 雅戍 (ACE), すごい拳銃 (アイテム), ガンスリンガー (職業)
}

L : わんわん偵察兵 = {
t : 名称 = わんわん偵察兵 (職業)
t : 要点 = 双眼鏡, 熟練の兵士
t : 周辺環境 = 廃墟
t : 評価 = 体格 3, 筋力 3, 耐久力 4, 外見 2, 敏捷 2, 器用 2, 感覚 5, 知識 4, 幸運 4
t : 特殊 = {
* わんわん偵察兵の職業カテゴリ = 派生職業アドレスとして扱う。
* わんわん偵察兵は根源力 10 万以下では着用できない。
* わんわん偵察兵は歩兵 / 騎兵戦時、射撃戦行為が出来、中距離、近距離を攻撃できる。この時、攻撃判定は評価 + 5 される。このとき燃料を必ず 2 万 t 消費する。
* わんわん偵察兵は I = D に乗っていないとき、独自で白兵戦行為ができる。
* わんわん偵察兵は偵察時、感覚を評価 + 3 補正することができる。
}
t : 次のアドレス = 狙撃兵 (職業), 突撃兵 (職業), 新式突撃銃の開発 (イベント), 歩兵携行ミサイルの開発 (イベント)
}

L : パイロット = {
t : 名称 = パイロット (職業)
t : 要点 = パイロットスーツ, マフラー
t : 周辺環境 = 飛行場
t : 評価 = 体格 - 1, 筋力 0, 耐久力 0, 外見 0, 敏捷 0, 器用 0, 感覚 1, 知識 1, 幸運 - 1
t : 特殊 = {
* パイロットの職業カテゴリ = 基本職業アドレスとして扱う。
* パイロットは I = D、航空機、宇宙艦船のパイロットになることができる。
}
t : 次のアドレス = 名パイロット (職業), 瀧川陽平 (ACE), カール・T・ドランジ (ACE), 舞踏子 (職業)
}

L : 犬妖精 = {
t : 名称 = 犬妖精 (職業)
t : 要点 = 犬耳, 尻尾
t : 周辺環境 = なし
t : 評価 = 体格 0, 筋力 0, 耐久力 - 1, 外見 1, 敏捷 0, 器用 - 1, 感覚 1, 知識 - 1, 幸運 1
t : 特殊 = {
* 犬妖精の職業カテゴリ = 基本職業アドレスとして扱う。
* 犬妖精はコパイロット行為ができる。
* 犬妖精はオペレーター行為ができる。
* 犬妖精は追跡行為ができる。この時、追跡の判定は評価 + 3 され、燃料は必ず - 1 万 t される。
}

* 犬妖精は白兵戦行為ができ、この時、攻撃、防御、移動判定は評価 + 1 され、燃料は必ず - 1 万 t される。

t : 次のアイドル = ぽち王女の巡幸 (イベント) , 犬 (職業) , 銃士隊 (職業) , バトルメイド (職業)

L : 犬妖精 2 = {
t : 名称 = 犬妖精 2 (職業)
t : 要点 = 犬耳 , 尻尾
t : 周辺環境 = なし
t : 評価 = 体格 4 , 筋力 4 , 耐久力 3 , 外見 5 , 敏捷 4 , 器用 5 , 感覚 6 , 知識 4 , 幸運 5
t : 特殊 = {

* 犬妖精 2 の職業カテゴリ = 基本職業アイドルとして扱う。

* 犬妖精 2 はコパイロット行為ができる。

* 犬妖精 2 は追跡行為ができる。この時、追跡の判定は評価 + 3 され、燃料は必ず - 1 万 t される。

* 犬妖精 2 は白兵戦行為ができ、この時、攻撃、防御、移動判定は評価 + 2 され、燃料は必ず - 1 万 t される。

t : 次のアイドル = ぽちファンクラブ (職業) , 強犬妖精 (職業) , オペレート犬 (職業) , 帝國メイド (職業)

L : 犬 = {
t : 名称 = 犬 (職業)
t : 要点 = ほんとに犬
t : 周辺環境 = 電柱 , 日常風景
t : 評価 = 体格 - 1 , 筋力 0 , 耐久力 0 , 外見 2 , 敏捷 2 , 器用 - 1 , 感覚 1 , 知識 - 1 , 幸運 0
t : 特殊 = {

* 犬の職業カテゴリ = 派生職業アイドルとして扱う。

* 犬は夜間戦闘行為ができ、この時、攻撃、防御、移動判定は評価 + 2 され、燃料は必ず - 2 万 t される。

* 犬は追跡行為ができ、判定は評価 + 3 される。

* 犬は指定が基本職業 (最初にとることができる職業アイドル) であればリクエスト制限を受けずにイベントに参加できる。

* 犬は移動時 AR の消費を 1 少なくすることができる。

t : 次のアイドル = 犬の神様 (職業) , わん太 (ACE) , 犬の決戦存在 (職業)

L : 犬の神様 = {
t : 名称 = 犬の神様 (職業)
t : 要点 = 立派な犬 , 目を細めている , サイドカーで座っている
t : 周辺環境 = コガ
t : 評価 = 体格 4 , 筋力 4 , 耐久力 4 , 外見 - 2 , 敏捷 0 , 器用 - 1 , 感覚 1 , 知識 - 1 , 幸運 1
t : 特殊 = {

* 犬の神様の職業カテゴリ = 派生職業アイドルとして扱う。

* 犬の神様は絶技メッセージが使える。(どんな距離にでも声を届けられる)

* 犬の神様は小型化出来る (5 m 70 cm)

* 犬の神様は追跡行為が出来る。この時、追跡の判定は評価 + 3 され、燃料は必ず - 1 万 t される。

* 犬の神様は白兵戦行為が出来る。この時、攻撃、防御、移動判定は評価 + 1 される。

* 犬の神様はウォードレス、I = D、乗り物などに乗っていない場合、AR を 15 として扱い、その背に 2 名までを輸送できる。

t : 次のアドレス = 雷電 (騎跨兵器) , 空とびわんわん (職業) , 帰還 (イベント) , 老犬 (職業)

L : 老犬 = {

t : 名称 = 老犬 (職業)

t : 要点 = 老犬 , 休んでる , 揺れる尻尾

t : 周辺環境 = 犬小屋

t : 評価 = 体格 4 , 筋力 4 , 耐久力 4 , 外見 7 , 敏捷 4 , 器用 3 , 感覚 4 , 知識 6 , 幸運 4

t : 特殊 = {

* 老犬の職業カテゴリ = 派生職業アドレスとして扱う。

* 老犬の着用制限 = このアドレスを着用するには根源力が 20 万以上必要である。

* 老犬は搜索、追跡行為が出来る。この時、判定は評価 + 8 され、燃料は必ず - 1 万 t される。

* 老犬は白兵戦闘行為が出来る。この時、攻撃、防御、移動判定は評価 + 6 される。

* 老犬は一人につき治安評価に + 3 の修正を与える。

t : 次のアドレス = 犬用 I = D の開発 (イベント) , 警察犬 (職業) , レイカちゃん (ACE) , 天才犬 (職業)

L : 整備士 = {

t : 名称 = 整備士 (職業)

t : 要点 = 整備道具 , 手袋 , ツナギ

t : 周辺環境 = 整備工場

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

t : 特殊 = {

* 整備士の職業カテゴリ = 基本職業アドレスとして扱う。

* 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燃料 2 万 t を消費する。

t : 次のアドレス = 森精華 (ACE) , 名整備士 (職業) , テストパイロット (職業)

L : 魔法使い = {

t : 名称 = 魔法使い (職業)

t : 要点 = 婚期を逃した , 純真そうな顔

t : 周辺環境 = 街角

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

t : 特殊 = {

* 魔法使いの職業カテゴリ = 派生職業アドレスとして扱う。

* 魔法使いは詠唱戦行為ができ、この時、詠唱戦 ((知識 + 器用) ÷ 2) の攻撃判定は評価 + 2 され、燃料は必ず - 1 万 t される。

* 魔法使いは 5 m 先までの目標に自らの人生を語ることで人間相手なら泣かせて前を見えなくさせ、相手の感覚力を評価 - 4 に低下させることができる。ただし、相手も魔法使い、アラダである

場合は効果がない。(燃料は消費しない)

t : 次のアドレス = 大魔法使い(職業), 風を追う者(職業), 海法紀光(ACE)
}

L : バトルメード = {

t : 名称 = バトルメード(職業)

t : 要点 = メード服, 箒型銃

t : 周辺環境 = 宮廷

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

t : 特殊 = {

*バトルメードの職業カテゴリ = 派生職業アドレスとして扱う。

*バトルメードはI=Dのパイロットになることができる。

*バトルメードは援軍行為ができ、王女の許可があればどこの藩民としても活動できる。

t : 次のアドレス = ハイパーメードお局さん(職業), はぐれメード(職業), ガンスリンガーマード(職業), 侍女(職業)
}

L : 侍女 = {

t : 名称 = 侍女(職業)

t : 要点 = 女官服, 書類

t : 周辺環境 = 宮廷

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

t : 特殊 = {

*侍女の職業カテゴリ = 派生職業アドレスとして扱う。

*侍女は帝國慈愛教会(援助金15億わんわん×4)を贈る先の国を選ぶための投票権を持つ。
この能力は根源力50000以上を保有する時のみ使える。

*侍女は吏族、帝國参謀の出仕アドレスとして使うことができる。

t : 次のアドレス = 後宮女官(職業), 女官長(職業), 帝國議會(イベント), 王女付き侍女(職業), ノーア・フラノ姫(ACE), ヴァンシスカ・オーノール(ACE)
}

L : 女官長 = {

t : 名称 = 女官長(職業)

t : 要点 = ツンとした、恥じらい、女官服

t : 周辺環境 = 宮廷

t : 評価 = 体格4, 筋力4, 耐久力4, 外見9, 敏捷3, 器用7, 感覚5, 知識6, 幸運1

t : 特殊 = {

*女官長の職業カテゴリ = 派生職業アドレス。

*女官長の宮廷作業能力 = 宮廷内の作業判定において、評価+4する。

*女官長の宮廷支援能力 = 対象の仕える相手の評価に+4する。この能力は宮廷内だけで有効で、効果は重複しない。

t : 次のアドレス = 女騎士(職業), 女将軍(職業), 宮廷(施設), 使節団(イベント)
}

L : 食糧生産地 = {
t : 名称 = 食糧生産地 (施設)
t : 要点 = 食料, 育成中の食料, 生産地で働く国民
t : 周辺環境 = 食糧倉庫, 食糧生産に向けた地形
t : 評価 = なし
t : 特殊 = {
* 食糧生産地の施設カテゴリ = 藩国施設として扱う。
* 毎ターン食料 + 15万tされる。
}
t : 次のアドレス = 神殿 (施設), 農業機械 (施設), 食糧倉庫 (施設), 猫神 (にゃんにゃん共和国のみ) (職業)
}

L : 食糧倉庫 = {
t : 名称 = 食糧倉庫 (施設)
t : 要点 = 食糧倉庫
t : 周辺環境 = 備蓄されている食糧, ネズミ捕りのなにか
t : 評価 = なし
t : 特殊 = {
* 食糧倉庫の施設カテゴリ = 藩国施設として扱う。
* 毎ターン食料 + 15万tされる。
}
t : 次のアドレス = 食品加工工場 (施設), 陸軍兵站システム (技術), 豊饒の大地 (施設)
}

L : 豊饒の大地 = {
t : 名称 = 豊饒の大地 (施設)
t : 要点 = 豊穰 (湿潤で沢山の実りがある) の大地
t : 周辺環境 = 大河
t : 評価 = なし
t : 特殊 = {
* 豊饒の大地の施設カテゴリ = 藩国施設として扱う。
* 豊饒の大地を運用する国は、ターンの食料生産量を30%増しに出来る。
}
t : 次のアドレス = *AD (アドバンスド)
}

L : 豊饒の海 = {
t : 名称 = 豊饒の海 (施設)
t : 要点 = 漁師の娘, 海の幸, 海
t : 周辺環境 = 市場
t : 評価 = なし
t : 特殊 = {
* 豊饒の海の施設カテゴリ = 国家施設として扱う。
* 豊饒の海の位置づけ = 生産施設として扱う。
* 豊饒の海の特徴 = 豊饒の海を運用する国は、ターンの食料生産量を30%増しに出来る。
}
t : 次のアドレス = なし
}

L : 農業機械 = {
t : 名称 = 農業機械 (施設)
t : 要点 = 農業機械
t : 周辺環境 = 食糧生産地, 作業者
t : 評価 = なし
t : 特殊 = {
* 農業機械の施設カテゴリ = 藩国施設として扱う。
* 毎ターン食料 + 15万tされる。
}

t : 次のアドレス = アドレス工場 (施設), I = Dの改良 (イベント), 長距離輸送システム (施設)
}

L : 長距離輸送システム = {
t : 名称 = 長距離輸送システム (施設) (よんた藩国)
t : 要点 = 列車, ディーゼル機関車
t : 周辺環境 = 駅
t : 評価 = 装甲2
t : 特殊 = {
* 長距離輸送システムの施設カテゴリ = 藩国施設として扱う。
* 長距離輸送システムは施設として扱う。

* 1ターンに (設置時に) 決められた1航路の往復移動が出来る。この航路は変更できない。
* 4000人/機の輸送力を持つ。あるいは200万tの輸送力を持つ。
* 長距離輸送システムの人機数 = 100人機として扱う。

t : 次のアドレス = 別路線の敷設 (イベント), 銀河鉄道の開発 (イベント)
}

L : 地下鉄 (よんた) = {
t : 名称 = 地下鉄 (よんた)
t : 要点 = ホーム, 列車, 駅員
t : 周辺環境 = 地下
t : 評価 = 装甲2
t : 特殊 = {
* 地下鉄 (よんた) の施設カテゴリ = 国家施設として扱う。
* 地下鉄 (よんた) の位置づけ = 交通機関として扱う。
* 地下鉄 (よんた) の特殊1 = 毎ターン生産フェイズに資金15億を得る。
}

t : 次のアドレス = 地下都市 (施設), 秘密基地 (施設), 謎の地下生物 (イベント), 発掘兵器 (乗り物)
}

L : 地下都市 = {
t : 名称 = 地下都市 (施設)
t : 要点 = 地下, 墳墓, 都市
t : 周辺環境 = 地下
t : 評価 = なし
t : 特殊 = {
* 地下都市の施設カテゴリ = 国家施設として扱う。

- * 地下都市建設に伴い、公共事業が発生し、失業率が20%低下する。
- * 地下都市の敷地面積 = 15 km × 15 kmが藩国地図に追加される。

t : 次のアドレス = 補強して空爆対策(イベント), 環境改善(イベント), 巨大キノコの開発(イベント), 怪獣との出会い(イベント)

L : 環境改善 = {
 t : 名称 = 環境改善(イベント)
 t : 要点 = 呼吸, 空, いい風
 t : 周辺環境 = 藩国
 t : 評価 = なし
 t : 特殊 = {

* 環境改善のイベントカテゴリ = , , , 藩国イベント。

* 環境改善の位置づけ = , , , {特殊イベント, 自動イベント}。

* 環境改善の内容1 = , , , よんだ藩に風光明媚な半地下都市ができる。

* 環境改善の内容2 = , , , ライフラインが整備され、都市生活の利便性が大幅にあがる。

* 環境改善の内容3 = , , , 大規模公共事業により、大規模な雇用が発生し、失業率が低下する。

t : 次のアドレス = 建築工兵(職業), 土木作業機械の開発(イベント), 保養地(施設), 温泉街(施設)

L : 寮 = {
 t : 名称 = 寮(施設)
 t : 要点 = 寮, そこに住むメイドなど
 t : 周辺環境 = 宮廷, 庭園
 t : 評価 = なし
 t : 特殊 = {

* 寮の施設カテゴリ = 藩国施設として扱う。

* 毎ターン犬士/猫士+2機される。この時食料は必ず-6万tされる。

t : 次のアドレス = 暖かな家庭(施設), 保育園(施設), 後藤亜細亜(ACE), 吹雪先生(ACE)

L : 保育園 = {
 t : 名称 = 保育園(施設)
 t : 要点 = 子供たち, 保育園, 保母さん
 t : 周辺環境 = BALLS
 t : 評価 = なし
 t : 特殊 = {

* 保育園の施設カテゴリ = 国家施設として扱う。

* 保育園の位置づけ = 生産施設, 教育施設として扱う。

* 保育園の特殊1 = 毎ターン生産フェイズに犬士/猫士+1機される。この時食料は必ず-1万tされる。

* 保育園の特殊2 = 保育園を保持する国家の全アドレスは知識評価に評価+2される。

t : 次のアドレス = 小学校(施設), 花嫁養成学校(施設), お料理教室(施設)

L : 小学校 (施設) = {
t : 名称 = 小学校 (施設)
t : 要点 = 校庭、子供、先生
t : 周辺環境 = 学校
t : 評価 = なし
t : 特殊 = {

* 小学校の施設カテゴリ = 国家施設として扱う。

* 小学校の位置づけ = 生産施設として扱う。

* 小学校の特殊 = 毎ターン生産フェイズに犬士 / 猫士が + 2 機される。この時食料は必ず - 6 万 t される。

t : 次のアドレス = 集会所 (施設) , 秘密警察 (組織) , 八重咲桜子 (ACE) , 知患者 (ACE)

L : 森精華 = {
t : 名称 = 森精華 (ACE)
t : 要点 = バンダナ , ジーパン
t : 周辺環境 = たんぼぼ (能動式望遠鏡)
t : 評価 = 全能力 1 2
t : 特殊 = {

* 森精華の ACE カテゴリ = 逗留 ACE として扱う。

* 森精華は整備士として見なし、整備行為ができ、整備判定に必ず成功する。

t : 次のアドレス = 茜大介 (ACE) , 森精華おしゃれ (ACE)

L : わん太 = {
t : 名称 = わん太 (ACE)
t : 要点 = 犬耳 , 半ズボン , 黒い鼻
t : 周辺環境 = ひまわり畑
t : 評価 = 全能力 1 6
t : 特殊 = {

* わん太の ACE カテゴリ = 逗留 ACE として扱う。

* わん太のみなし職業 = 犬 , 犬妖精 , 犬の決戦存在としてみなす。

t : 次のアドレス = ラリ (ACE) , アテナンタ・バルキリー・G 氏族 (ACE) , アイアン・ジョー (ACE) , 犬 (職業) , 犬の決戦存在 (職業) , ダン・ハウンド (ACE)

L : ノーア・フラノ姫 = {
t : 名称 = ノーア・フラノ姫 (ACE)
t : 要点 = 背筋が伸びた , 憂いを帯びた , 剣を持つ少女
t : 周辺環境 = 神殿
t : 評価 = 全能力 2 8
t : 特殊 = {

* ノーア・フラノ姫の ACE カテゴリ = 逗留 ACE として扱う。

* ノーア・フラノ姫のみなし職業 = 船乗り , 海賊 , 副官 , プリンセスとしてみなす。

* ノーア・フラノ姫は変装の上変身することで能力を評価 + 5 することが出来る。

t : 次のアドレス = 副官の幽霊の依頼 (イベント) , 副官 (職業) , プリンセス (職

業) , 船乗) (職業)
}
