

北国人 + 帝國軍歩兵 + パイロット

歩兵合同プロモーションに参加したため、北国人 + 歩兵 + パイロットより入れ替え。

プロモーション提出ページ：http://toyo.michikusa.jp/wan2_hhi/top.html
プロモーション参加根拠：<http://cwtg.jp/qabbs/bbs2.cgi?action=article&id=3900>
データ開示：http://blog.tendice.jp/200910/article_4.html

アドレスデータ

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ー = ， ， 基本人アドレス。
* 北国人の食料変換 = ， ， （生産フェイズごとに）食料+1万t。
* 北国人の生物資源消費 = ， ， （生産フェイズごとに）生物資源-1万t。
* 北国人のイベント時食料消費 = ， 条件発動，（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）
}

旧記述

/ * /

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ー = ， ， 基本職業アドレス。
* 帝國軍歩兵の位置づけ = ， ， 歩兵系。
* 帝國軍歩兵のみなし職業 = ， ， <歩兵>。
* 帝國軍歩兵の近距離戦闘行為 = 歩兵， ， 近距離戦闘行為が可能。# 近距離戦闘評価：可能：
（敏捷+筋力）÷2
* 帝國軍歩兵の近距離戦闘補正 = 歩兵， 条件発動，（射撃（銃）、近距離での）攻撃、評価+2、燃料-1万t。属性（弾体）。
* 帝國軍歩兵の中距離戦闘行為 = 歩兵， ， 中距離戦闘行為が可能。# 中距離戦闘評価：可能：
（感覚+知識）÷2
* 帝國軍歩兵の中距離戦闘補正 = 歩兵， 任意発動，（射撃（銃）、中距離での）攻撃、評価+3、燃料-1万t。属性（弾体）。
* 帝國軍歩兵の遠距離戦闘行為 = 歩兵， ， 遠距離戦闘行為が可能。# 遠距離戦闘評価：可能：
（敏捷+感覚）÷2
* 帝國軍歩兵の遠距離戦闘補正 = 歩兵， 条件発動，（射撃（銃）、遠距離での）攻撃、評価+2。属性（弾体）。
}
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）

}

旧記述

/ * /

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。
*パイロットの位置づけ = , , パイロット系。
*パイロットのパイロット資格 = , , 搭乗可能 ({ I = D, 航空機, 宇宙艦船 })。
}
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)
}

旧記述

評価

体格 4, 筋力 4, 耐久力 4, 外見 5, 敏捷 5, 器用 5, 感覚 5, 知識 7, 幸運 2
