

名称：北国人 + 帝國軍歩兵 + 偵察兵 + 追跡者

歩兵合同プロモーションに参加したため、北国人 + 歩兵 + 偵察兵 + 追跡者より入れ替え。

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）
}

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 = ， ， 基本職業アイドレス。
* 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： 次のアイドレス = 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：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 = ， ， 派生職業アイトレス。
* 偵察兵の位置づけ = ， ， 歩兵系。
* 偵察兵の白兵距離戦闘行為 = 歩兵，条件発動，白兵距離戦闘行為が可能。# 白兵距離戦闘評価：可能：（体格 + 筋力）÷ 2
* 偵察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
* 偵察兵の近距離戦闘補正 = 歩兵，任意発動，（射撃（銃）、近距離での）攻撃、評価 + 2、燃料 - 1万 t。属性（弾体）。
* 偵察兵の中距離戦闘行為 = 歩兵，条件発動，中距離戦闘行為が可能。# 中距離戦闘評価：可能：（感覚 + 知識） / 2
* 偵察兵の偵察補正 = 歩兵，条件発動，（偵察での）感覚、評価 + 3、燃料 - 1万 t。75%制限。# 偵察評価：一般：感覚
}
t：次のアイトレス = 吉田遥（ACE），特殊部隊員（職業），追跡者（職業）
}

旧記述

/ * /

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。
* 追跡者の位置づけ = ， ， 歩兵系。
* 追跡者の白兵距離戦闘行為 = ， ， 白兵距離戦闘行為が可能。# 白兵距離戦闘評価：可能：（体格 + 筋力）÷ 2
* 追跡者の白兵距離戦闘補正 = ，条件発動，（白兵（槍）、白兵距離での）攻撃、評価 + 3。
* 追跡者の近距離戦闘行為 = ， ， 近距離戦闘行為が可能。# 近距離戦闘評価：可能：（敏捷 + 筋力）÷ 2
* 追跡者の近距離戦闘補正 = ，条件発動，（射撃（銃）、近距離での）攻撃、評価 + 3、燃料 - 1万 t。属性（弾体）。
* 追跡者の中距離戦闘行為 = ， ， 中距離戦闘行為が可能。# 中距離戦闘評価：可能：（感覚 + 知識） ÷ 2
* 追跡者の中距離戦闘補正 = ，条件発動，（射撃（銃）、中距離での）攻撃、評価 + 3、燃料 - 1万 t。属性（弾体）。
* 追跡者の追跡補正 = ，条件発動，追跡、自動成功。75%制限。# 追跡評価：一般：感覚，幸運
* 追跡者の隠蔽看破補正 = ，条件発動，（隠蔽を看破する場合の）全判定、評価 + 4。75%制限。# 隠蔽看破評価：一般：幸運

* 追跡者の移動阻止能力 = , 任意発動, (相手の20%以上の人数の場合) 対象の1部隊の移動を阻止できる。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)

旧記述

評価・特殊

体格5 , 筋力4 , 耐久力5 , 外見5 , 敏捷10 , 器用9 , 感覚9 , 知識8 , 幸運2
