

新規イラスト1枚以外のイラスト・SSは再提出です

評価

白兵

【評価値】

16

【RD】

体格：筋力

656.84：656.84

作戦

【地形】

山林

- 周囲の森や林、くぼ地に身を隠す
- 土や枝、葉っぱをかぶせて偽装する。
- 枝葉などを使って偽装するときはなるべく自然な模様になるようにする。
- 偽装に使う植物はその土地の気候にあったものを選び、定期的に変換する。
- 森林または雪原の模様をした迷彩服を着る。
- 偽装用ネットを使う。
- 皮膚に擬装用のペイントを施したり、どろやすすをつかって迷彩を施す。
- 歩兵による伏撃が可能
- 木々を遮蔽として身を隠す事が出来る
- 木々や凹み地に伏せて衝撃を緩和
- 密度の高い森林地の場合、大型の敵はつかえるため行動の邪魔が出来る
- 歩兵ならば小さいので、活動に支障がない
- 木に登る事で上から攻撃することが出来る
- 下生えや木の根、木の洞などに身を隠す事で防御効果が期待できる
- 高低差、木々により入れる戦力に限りがあるため、敵戦力の選別を行える。
- 機動力はあまりないが歩兵であれば、この地形でも踏破可能。

[山]

- 岩石の崩落や雪崩に気を付ける。または、それを利用して攻撃する

【陣形】

歩兵など

- 攻撃班は可能なら友軍の攻撃から隠れている敵を側面、背面から奇襲する。

【装備】

- 対雪装備や対砂装備を施した靴を使用。速やかに、最小限の労力で移動できるようにする。
- 豪雪地域用に、裏が鮫肌の「歩く」用のスキー板とストックを装備
- 北国から豪雪用装備を融通してもらい、全部隊着用。
- 迷彩服（服のカラーはリバーシブルで、表白、裏迷彩柄）を着用して地域に応じて着替え、隠蔽性を高める。
- 飲み水や簡易食料を欠かさないこと
- ヘルメット、戦闘用の靴などの装備用品を武器として利用する。
- 即席の武器としてシャベルや棒、ロープ、砂や岩を利用する。
- ナイフやソードなどの刀剣類で突きや斬撃を行う。
- 装備している物が体の動きを制限したり、身軽さや素早さを低下させないように配慮する

【体術】

全般

- フェイントを交えて相手の防御を崩してから攻撃する。
- 相手の視線、体捌き、ポジションから間合いや攻撃のタイミングをはかる。
- 目や鼻、こめかみ、あご、首、喉、鳩尾を狙って攻撃する。
- 相手の目を積極的に狙い、突いたり目潰しする。

攻防の流れの中で相手の無防備な部分を見極めて肘や膝で打つ。

- 相手の懐に飛び込む際は防御を意識しつつ相手の急所を狙って突く。
- 相手が飛び込んできた際は体全体を攻撃線からはずして防御する。
- 相手の打撃が来た場合、銃や杖、刀など手持ちの装備を使って防御する。
- 相手の攻撃の軌道を見極め、上段・中段・下段受けを状況によって使い分ける。
- 攻撃を受けた際は相手の近くから離脱するか、攻撃を続行するかを選択する。
- 反撃の際は防御したら即座に突く、蹴る、打つなどして攻撃する。
- 初撃で相手の動きを止めた後、続けて突き・蹴りなどで攻撃を続ける。
- 基本的な攻撃の技術を応用し、連続して技を繰り出すようにする。
- 相手が前に進んでくる勢いを利用し、脚を払ってバランスを崩し、次の攻撃につなげる。
- 力がない者は敏捷性・スピード・タイミング・バランス感覚を最大限に利用する。
- 単純なスピードだけでなく、攻守のタイミングを常に意識する。
- 一度に倒しきれないほど多数の敵は、前衛の負荷を超えない範囲で、少しずつおびき出して倒す。
- 打突に体重を乗せるためには脇を締め、腰の回転を意識する
- 力みすぎないように心がける（動きに柔軟性がなくなるから）
- 相手の勢いを意識する
- 相手との間合いを意識する
- 自分にとってベストの間合いで戦うことを意識する
- 決めたとおもっても気を抜かない
- 打撃を行うさい、姿勢が崩れるほどの体重をかけないこと
(体が流れるため、打ち終わりに自分の姿勢が崩れるため)
- 即座に行動できるよう自身の姿勢を意識し、常に維持すること
- 打撃は、相手に当たったらすぐに引く（姿勢維持と打撃力が上がるという効果がある）
- 合図を使って連携して動く
- ターゲットの選定は武術の心得がある者が行う

打撃

- 状況によってアッパーカットや手刀、拳槌、肘打ち、膝蹴りを使い分ける。
- 突く際は全体重を乗せて、相手の体の向こう側を意識して打ち抜く。
- 状況に応じて横蹴り、前蹴り、回し蹴りなど蹴りの種類を変える
- 回し蹴りを打つ際は脚、膝、腰の力を利用し、上半身でバランスをとりながら相手に全体重を叩き込む。
- 蹴るときは踵、つま先、脛など状況によって蹴りに使う部分を変える。
- 打撃の種類

基本突き：脇を絞り、真っ直ぐ拳を突き出す。上半身の力だけでなく体重移動や腰の回転を意識し体重をかけて打つ。

上段突き：胸やノド、頭部を狙う。頭部は特に目、鼻、こめかみ、あごなど急所が集中しているので効果が高い。

中段突き：相手の胴体のど真ん中＝鳩尾を中心に狙う。鳩尾にまともに打撃が入ると内臓へ衝撃が伝わって立っていらなくなる。

裏拳：手の甲でスナップを利かせて打つ。顔面など比較的もろい部分を狙う。

拳槌：握った拳を振り下ろしたり、体を回転させるようにして打つ。

肘打ち：人体の中でも硬い肘を使い、相手を打つ。全体重をかけて相手の弱い部分を狙う。

上段蹴り：下半身のばねを使って脚を振り上げ、上半身のバランスをとりながら相手の頭部を蹴る。

中段蹴り：相手のわき腹、みぞおちを狙う蹴り。相手の状況で前蹴りや回し蹴りを使い分ける。

下段蹴り：膝や足の甲を使って相手の太もも周辺めがけて蹴りこむ。足をつぶして立てなくしたり、素早さを封じたりできる。

前蹴り：片足を上げて抱え込み、体重を乗せて真っ直ぐ蹴りこむ。

- CQCに属する現代の戦闘技術（フェアバーン・システム、無音殺傷、クラヴ・マガetc）を応用する

刃物・棒術

- 武器を振り回すため、しっかりと足場を立ち回れるようにする。砂の斜面等は避ける
- ナイフや刀剣で攻撃するときは攻撃角を意識し、上下左右斜めに斬ったり最短距離で突く。
- 自分の獲物のもっともダメージ与えられる間合いを確保する
- 多くの数を相手にするために、刃が切れなくなるのを防ぐため斬るより突き刺すのメインにする
- 斬撃の種類

唐竹割り：まっすぐ振り下ろして斬る。

袈裟斬り：刀剣を斜め上から敵の体に振り下ろして斬る。

水平斬り：刀剣を横水平に切り払って敵を斬る。

刺突：敵の胴体真ん中を狙い、まっすぐ突く。する時は刃を寝かせて（横にして）行う。そうすると、骨に当たらずに貫ける

- 大型で両刃の剣は振るときに両手で持って自分に刃が当たらないようにする。

刃の重みを使って叩き切るように使う。

- 重さに振り回されて手首や肩の関節を痛めないように振るう範囲をきちんと決めて振るう。
- 構えは半身で行い、敵の正面に晒す面積を少なくする。
- 上段から振り下ろす時は地面に刃を当てないように注意する。
- 棒状の武器は全体重を乗せて突き、払い、スナップを利かせて打つようにする。

歩兵など

- 戦闘時は声を出さないこと（叫んだりしない）。ただし、要救助者への呼びかけや、緊急の事態はこの限りではない。
- 隠れつつ展開。敵集団内に木や草原に隠蔽しつつ距離を詰める
- 少数であっても、戦闘時には敵より多い数で攻撃できるよう、連携を密にとりゲリラ的に戦闘する。
- 側面、後背からの攻撃は奇襲をかける事でより強力になる。そのため、敵に攻撃をかけるまでは物音を立てず静かにしておく。
- 相手に防御の隙を与えないように第一撃は速さを重視。
- 側面、後背では十分な臨戦態勢をとっていない敵もいるであろうからそこを狙う。

オペレーターとの連携による攻撃補助

- オペレーターからの情報で敵の陣形が判っており、敵攻撃の弱い方向へ移動する
- オペレーターからの情報で敵の種別が判別しており、敵の攻撃に関する情報がある
- オペレーターからの情報で敵の移動ルート及び移動速度が判別しており、最適な回避・防御行動が取れる
- オペレーターからの誘導で、火力を展開するのに適切な配置が行われている
- オペレーターからの誘導と地図から、最適な移動ルートがとれている

【その他】

SS

/ * /

“ 騎士の戦い方を教えよう！ ”

/ * /



（ 駒地真子 ）

空気を切り裂いて振り下ろされる槍の間を、疾風のように潜り抜ける小さな影があった。

マントをはためかせて走る小さな小さな一人の騎士。鼠の騎士ジャスパーである。

「そんな大振りでは、当たるものもあたらんだろう。」

地面にめり込んだ槍を伝い、ジャスパーが敵の体を駆け上がる。

通り様に切り裂いた腕の間接部がどす黒い液体を噴き出す。

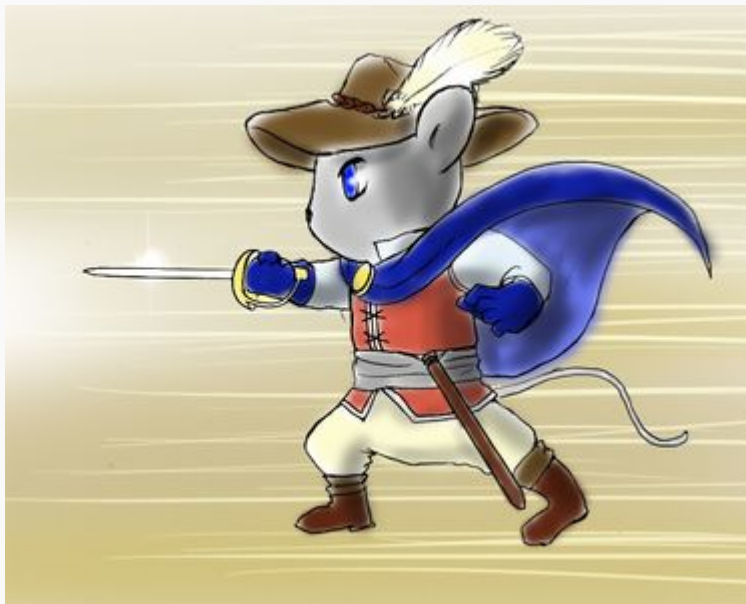
「いかに硬い装甲に覆われていても、間接部や感覚器官は弱いものだ。」

頂点まで一気に駆け上がり、跳躍。

着地点は頭部。体重をかけて一気に貫く。

根元まで突き刺さったレイピアに確かな手応えを感じると、一度手首を返し内部をかき回し確実に止めをさす。

レイピアを引き抜く勢いをそのまま跳躍へと繋げ、次の敵に向かい跳ねるジャスパー。



(駒地真子)

「戦いと言うのは、体の大きさが全てではないと言う事を教えてやろう。」

一言呟き、敵の膝関節の裏側を貫く。

バランスを崩した敵を盾にし、同士討ちを誘う。

乱戦の中では、その小さな体と異常とも言える移動速度が相手の追撃をより困難にしていく。

単純な一言で表現するのであれば、私はこう言おう。

強いと。

/ * /

マントに付いた埃を払い、ずれた帽子の位置を整えると、さらに走り始めるジャスパー。

彼が戦えば戦っただけ、共に戦う戦友への圧力が減じる。

ならば、彼がやる事は決まっている。

体の動く限り、戦い続けよう。

「我が名はジャスパー。誇りを知る騎士だ！」

大音声で名乗りを上げた。



(須藤 鑑正)

(SS 葉崎京夜)

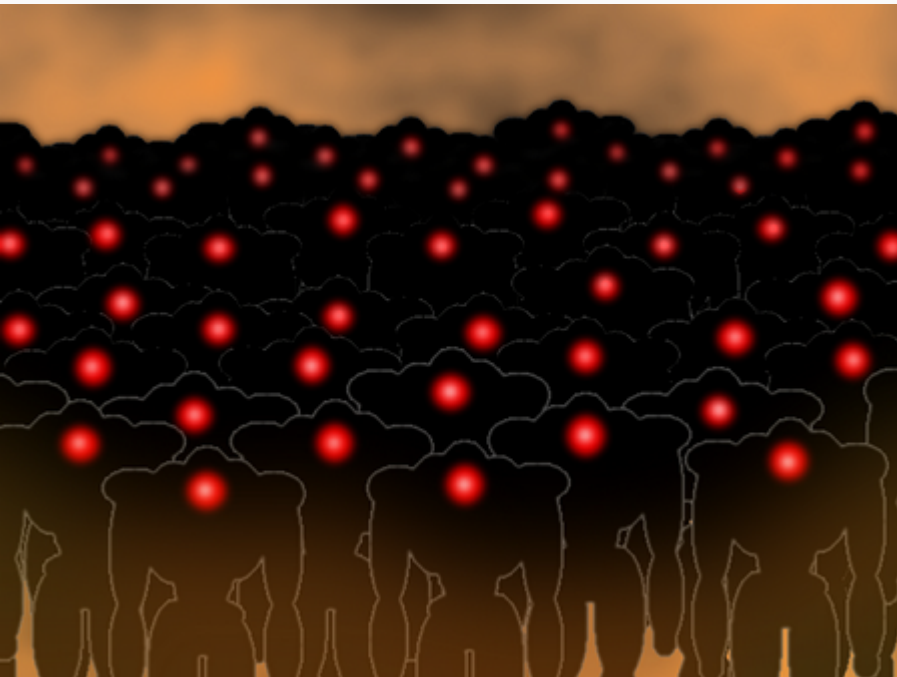
イラスト

新規イラスト1枚目



(豊国 ミルメーク)

新規イラスト1枚目以上



(須藤 鑑正)

200x 200 お絵かきする

応援RP

須藤鑑正@詩歌藩国「体の大きさが強さが決まるわけではないことを教えてやれ！」

須藤鑑正@詩歌藩国「小さくとも立派な騎士よ！ その華麗な剣さばき、見せてくれ！」

須藤鑑正@詩歌藩国「剣が短い分、深手を与えることは難しいかもしれない。上手く急所を狙うんだ！...って、言うまでもない、かな」

- 「敵の死角を突いて！」 -- 駒地真子@詩歌藩国 (2007-07-14 17:36:49)

名前:

コメント:

投稿