

イラスト・SSは再提出です

## 評価

装甲

【評価値】

17

【RD】

体格：耐久

985.26：985.26

## 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、それを利用して防御する

【装備】

全般

- 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配慮する
- 武器への迷彩：森、雪原などの地形に応じて武器にカムフラージュペイントを施すことで周囲の背景にとけこんで目立ちにくくなる。

【陣形】

- 指揮官指示により、密集、離散、陣形変更を即時行えるように訓練しておく。
- 有視界内では仲間との連携をブロックサインで密に取る

【体術】

全般

- 小さな体格を生かし、攻撃を避ける
- レーザーを防ぐために煙幕や土煙を利用する。
- 相手が攻撃してきた際は体全体を攻撃線からはずすようにして防御する。
- 遮蔽物や塹壕、地面のへこみなどを利用して直接敵の攻撃をくらわないようにする

担当員が常に情報リンクする事で、敵情報を速やかに伝達し、回避がスムーズにできる。

- 防御に使える物は全部使い、伏せの可能不可能に関わらず身を限りなく低くする。
- 敵の射戦に対して、90度に移動するようにする。
- 敵に対して装甲の厚い面を極力見せるようにする。
- 防御するため、しっかりとした足場を立ち回れるようにする
- 敵に接近して走り回ることによって相手の視界から見えなくなり反撃を防ぐ
- 部隊員と死角を補い合う
- 力みすぎないよう心がける（動きに柔軟性がなくなるから）
- 相手の勢いや距離、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
- 気を抜かず、最後までしっかり防御に集中する
- 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
- 敵の攻撃を回避する時はただ後ろに下がるのではなく斜め前方か後方に移動して回り込みすぐに反撃できるように体勢を整える。
- 敵の目の動き（赤い光の動き）から回避動作を選択する
- 鼻の効く犬妖精に判断を仰ぎながら戦う
- 視界が不良でも、オペレートによって位置情報を連絡してもらうことで、統率の取れた防御動作が可能となる。
- 敵の拳動をつぶさに観察し、少しでも不審な動きをすればすぐに回避行動を行う
- 不正規機動（重心を揺らしてふらふらと移動する）で、予測射撃を防ぐ。

#### 対白兵防御

- 相手の攻撃が来た場合、剣など手持ちの装備を使って防御する。
- 攻撃の軌道を見極め上段・中段・下段の防御を使い分ける。
- 攻撃を受けても動きが止まらないように受け流す
- 一度に攻撃されないように一対一を繰り返すように立ち回る

#### 対爆発防御

- 敵の爆破系攻撃時には遮蔽物の陰に伏して耐衝撃姿勢を取る
- (爆破系攻撃に対して)衝撃で鼓膜を破られないように口をあけておく

#### オペレーターとの連携による防御と回避

- 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
- 地形情報のオペレートをうけることで、隠蔽がとれる地形が判っている

#### 【その他】

## SS

/ \* /

“ 騎士の誇りと戦友への友誼に応える為！ ”

/ \* /

閃光の様な一撃目を小さな体を右に飛ばして、大きく避ける。

右足から着地し、砂埃を上げながら滑り始めた。

左足を大きく振る。

発生した遠心力が小さな体を独楽のように回転させ始める。

そのまま砂煙を上げて地面を滑る右足を踏み切る。

運動エネルギーがベクトルを変え、後方への跳躍へと動きが変化する。

直後、今まで居た場所に次々と攻撃が突き刺さっていく。  
止まった瞬間、騎士はその手に握ったレイピアを一閃、  
狙い済まされた本命の一撃を受け流し、今度は間合いを一気に詰める。



( 駒地真子 )

ジャスパーは己の体の有利不利を誰よりも把握していた。  
自分の間合いまで詰めてしまえば、大抵の相手は近すぎてまともに攻撃できない事を。  
「騎士の誇りにかけて、この戦いは負けられぬ！」  
相手の足元を駆け抜けながら、さらに言葉が苦笑とともに漏れる。  
「もっとも、負けていい戦いなど今も昔も、そして未来にもありはしないがね。」  
奇しくも、その言葉は詠唱部隊にいる九音・詩歌が詠唱開始時にもらった独白と同じであった。  
敵の後ろに回り、さらに左に飛び相手が振り返るのに合わせさらに裏側に回りこむ。  
戦いの基本は機動である。  
基本ではあるが、ここまで見事実践できる者は、そうはいない。  
目前の敵の一連の攻撃が終わった。  
さあ、今度は此方の番である。  
ジャスパーの目が細く相手を見据える。  
存分に見せてくれよう。  
己の戦いを。  
誇り高き鼠の騎士は、勝利への第一歩を踏み出した。  
それは、まるで舞踏のように華麗なステップであった。  
( SS 葉崎京夜 )

## イラスト

## 応援RP

須藤鑑正@詩歌藩国「その体なら大抵の障害物の陰に隠られる。言うまでもないと思うが、上手く利用するんだ！」

須藤鑑正@詩歌藩国「相手からしてみれば、的が小さい分攻撃を当てづらいはず。まぐれ当たりにさえ気を付ければ、驚異ではないはずだ！」

須藤鑑正@詩歌藩国「衝撃で吹き飛ばされないように！足を踏ん張れ！」

- 「当たらなければ平気だから！しっかり避けてー！」 -- 駒地真子@詩歌藩国 (2007-07-14 17:43:07)

名前:

コメント: