

## 名称：ティンダロス（北国人 + 歩兵 + 偵察兵 + 追跡者）

歩兵プロモーションにより北国人 + 帝國軍歩兵 + 偵察兵 + 追跡者になりました。

### 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。
    *北国人の生産 = ， ， ， （生産フェイズごとに）食料+1万t、生物資源-1万t。
    *北国人のイベント時食料消費 = ， ， ， （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：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 = ， ， ， 基本職業アイドレス。
    *歩兵の位置づけ = ， ， ， 歩兵系。
    *歩兵の近距離戦闘行為補正 = 近距離戦闘行為，歩兵，任意発動，（近距離での）攻撃、評価+1、燃料-1万t。
    *歩兵の中距離戦闘行為補正 = 中距離戦闘行為，歩兵，任意発動，（中距離での）攻撃、評価+2、燃料-1万t。
    *歩兵の遠距離戦闘行為補正 = 遠距離戦闘行為，歩兵，任意発動，（遠距離での）攻撃、評価+1、燃料-1万t。
  }

  t： 次のアイドレス = 戦車兵（職業），偵察兵（職業），工兵（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 = , , , 派生職業アドレス。

\* 偵察兵の職業カテゴリ = , , , 歩兵系。

\* 偵察兵の白兵距離戦闘行為 = 白兵距離戦闘行為, 歩兵, 条件発動, なし。

\* 偵察兵の近距離戦闘行為補正 = 近距離戦闘行為, 歩兵, 任意発動, (近距離での) 攻撃、評価 + 2、燃料 - 1万 t。

\* 偵察兵の中距離戦闘行為 = 中距離戦闘行為, 歩兵, 条件発動, なし。

\* 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。

t : 次のアドレス = 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 = , , , 派生職業アドレス。

\* 追跡者の位置づけ = , , , 歩兵系。

\* 追跡者の白兵距離戦闘行為補正 = 白兵距離戦闘行為, , 条件発動, (白兵距離での) 攻撃、評価 + 3。

\* 追跡者の近距離戦闘行為補正 = 近距離戦闘行為, , 条件発動, (射撃戦として近距離での) 攻撃、評価 + 3、燃料 - 1万 t。

\* 追跡者の中距離戦闘行為補正 = 中距離戦闘行為, , 条件発動, (射撃戦として中距離での) 攻撃、評価 + 3、燃料 - 1万 t。

\* 追跡者の追跡行為補正 = 追跡行為, , 条件発動, 追跡、自動成功。

\* 追跡者の隠蔽看破補正 = , , 条件発動, (隠蔽を見破る場合の) 全判定、評価 + 4。

\* 追跡者の特殊能力 = , , 任意発動, 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ければならない。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

評価：体格 1, 筋力 0, 耐久力 1, 外見 1, 敏捷 6, 器用 3, 感覚 5, 知識 4, 幸運 - 1

特殊：

\* 北国人の生産 = , , , (生産フェイズごとに) 食料 + 1万 t、生物資源 - 1万 t。

\* 北国人のイベント時食料消費 = , , , (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。

\* 歩兵の近距離戦闘行為補正 = 近距離戦闘行為, 歩兵, 任意発動, (近距離での) 攻撃、評価 + 1、燃料 - 1万 t。

\* 歩兵の中距離戦闘行為補正 = 中距離戦闘行為, 歩兵, 任意発動, (中距離での) 攻撃、評価 + 2、燃料 - 1万 t。

\* 歩兵の遠距離戦闘行為補正 = 遠距離戦闘行為, 歩兵, 任意発動, (遠距離での) 攻撃、評価 + 1、燃料 - 1万 t。

\* 偵察兵の白兵距離戦闘行為 = 白兵距離戦闘行為, 歩兵, 条件発動, なし。

\* 偵察兵の近距離戦闘行為補正 = 近距離戦闘行為, 歩兵, 任意発動, (近距離での) 攻撃、評

価 + 2、燃料 - 1万 t。

\* 偵察兵の中距離戦闘行為 = 中距離戦闘行為, 歩兵, 条件発動, なし。

\* 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。

\* 追跡者の白兵距離戦闘行為補正 = 白兵距離戦闘行為, , 条件発動, (白兵距離での) 攻撃、評価 + 3。

\* 追跡者の近距離戦闘行為補正 = 近距離戦闘行為, , 条件発動, (射撃戦として近距離での) 攻撃、評価 + 3、燃料 - 1万 t。

\* 追跡者の中距離戦闘行為補正 = 中距離戦闘行為, , 条件発動, (射撃戦として中距離での) 攻撃、評価 + 3、燃料 - 1万 t。

\* 追跡者の追跡行為補正 = 追跡行為, , 条件発動, 追跡、自動成功。

\* 追跡者の隠蔽看破補正 = , , 条件発動, (隠蔽を見破る場合の) 全判定、評価 + 4。

\* 追跡者の特殊能力 = , , 任意発動, 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ければならない。この能力は相手の移動時に発動できる。

---

### 継承

---

### 北国人

継承要点、周辺環境 (イベント42 大吏族チェックより)

要点: ・暖かい服装・白い肌で美しい人材・白い髪

周辺環境: ・針葉樹林・木もないような雪原・豊かな小麦畑・高い山

必要要点、周辺環境

周辺環境: ・豪雪対策された家

---



設定文

『それはどこに逃げようとして来る、あなたの咽笛を喰いちぎる為に、どこまでもどこまでも、架空の神話に登場する獵犬がごとく』  
よんた軍内でもはや怪談扱いと化したティンダロスのイメージ

**密林** (\*1)の奥深く木々の陰に隠れるように蠢く2つの人影があった。  
**地面につけた耳を離して野戦服に身を包んだ男** (\*2)(\*3)が立ち上がる。

「目標はこの先のようなだ、かなり近づいたな」

預かっていた銃を返ししながら手に持った機械を操作していた相棒も彼に賛同する。

「そうだな、匂いもかなり濃いどうやら上手く風下に立てたようだな」

白い髪に白い肌、北国人の特徴だが当然ながらここは北国でもよんた藩国でもない、明らかに他国である。

よんた軍の偵察部隊内には一般には軍事機密とされている部隊が存在する。

### 偵察追跡部隊『ティンダロス』

偵察の際に発見した敵を追跡する為に作られた部隊である、その任務内容の厳しさから偵察隊の中でもごく一部の人間にしか入れない部隊である。  
何しろどこへ行くかも分からない敵を追跡し、敵部隊の本拠地や合流ポイントを探し出す場合もあるのだ、もちろん敵に気づかれては意味が無いので気配を殺した隠密状態での任務である。  
目標が国外に移動することもある、追跡しているのにバカ正直に正規に入国するはずもなく、とうぜん不法入国である。

部隊の装備も通常の歩兵や偵察兵に比べ特殊なものがある。  
通常の**歩兵銃**(\*4)や、**偵察機器**(\*5)に加えてティンダロス独自のものがある。

#### 『探嗅機ドッグノーズ』

人やものから発せられる匂いの成分を分析・判別する機材だ、目標の匂いを登録しその匂いの濃度や流れてくる方向によって目標の位置を把握する為の機材である。  
サイズは片手で携行でき指向性マイクのようなライフル銃に似た形をとっている。  
雨などで多数の匂いが交じり合った場所でも判別が可能な精度を誇るが、それゆえに下水や火山などの強力な匂いが発生する場所では性能が多少落ちてしまう弱点を持つ。

#### 『環境適応迷彩オクトパス』

追跡中の目標はどこに行くか分からない、たとえば木もないような雪原かもしれないし逆に砂漠、密林かもしれない。  
そんな状況で最適の迷彩効果を得る為にいちいち数種類もの迷彩服を持っていくわけには行かない、そこで開発されたのが『オクトパス』である。  
その名前の通りタコの擬態能力を参考にしており、周囲の環境や形状にあわせ迷彩服の色素が伸縮し周りの色に溶け込むのだ。  
これによりどのような場所にも潜み追跡することが可能になった。

#### 『高性能指向性マイク』

追跡目標を音から追跡する為の機器、近距離なら人の心音まで聞き取れる精度を持つ。

ティンダロスの入隊はかなりの難関である、各種機器の扱いに追跡技術を会得する技量とどのような状況下でも冷静な判断ができる精神力が要求される。  
過酷な訓練に耐えた入隊候補者達には最後の試験が待っているその内容を下記に記す。

「なんだこりゃ！チクショウ！」

「どうした、何か問題か？」

「大量の匂いが混ざり合って判別がつかやあしねえ、見るよシュールストロミングなんてのまで混ざってやがる、こりゃあ何の冗談だ」

「目標があの人では無理もあるまい、鼻は効きそうに無いな、他の手でいこう、幸い足跡は残っているしな」

最終試験それはある人物を追跡、捕獲することである。  
幾人もの候補者達が藩国中を駆け回り目標を追い詰めようとしていた。  
それを見守る人影が屋根の上にあった、**豪雪対策のために急斜面になった屋根**(\*6)の上に器用に立つ二人組み、試験官であるティンダロスの隊員である。

「なかなか頑張るねえ今回の新人君たち」

偵察機器の一つである双眼鏡を覗きながら野戦服の男が頭の**バンダナ**(\*7)を直しながら相棒に声をかけた。

「今回はいけそうか？」

**銃を預かりながらタバコをふかす相棒**(\*8)、こちらは**軍服**(\*9)のままだ。

「うむ、スタンドプレーもチームワークも上々だな。磨けば光りそうだよ」

「しかし新人どもも、まさかあの人が昼飯と称して食べた物の量と種類の膨大さのせいで鼻が潰されるとは、予想もできなかったようだな」

試験の為の仮想標的、それは藩王よんたその人である。

いつも仕事場から逃げ出し国中を逃げ回る藩王を捕らえるのが彼らの任務だった。

通常は城に勤める者を総動員して行われることをたった十数人で行うことからこの試験の難易度の高さが分かるだろう。

ちなみに藩王が逃げ切るとよんた藩王は1週間仕事免除だが、捕まると1週間仕事部屋にカンヅメにされるので藩王側も必死で逃げるのだ。

\*1追跡者周辺環境：密林

\*2追跡者要点：地面に耳をつけて聞く野戦服姿の人物

\*3偵察兵要点：野戦服

\*4歩兵要点：歩兵銃

\*5偵察兵要点：偵察機器

\*6北国人要点：豪雪対策された家

\*7追跡者要点：バンダナ

\*8追跡者要点：銃を預けられている相棒

\*9歩兵要点：軍服

(イラスト：竿崎裕樹@よんた藩国)

(テキスト：フィサリス@よんた藩国)