

名称：ダックス族（北国人 + 犬妖精 + 整備士）

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：犬妖精 = {
t：名称 = 犬妖精（職業）
t：要点 = 犬耳，尻尾
t：周辺環境 = なし
t：評価 = 体格0，筋力0，耐久力-1，外見1，敏捷0，器用-1，感覚1，知識-1，幸運1
t：特殊 = {
* 犬妖精の職業カテゴリ = ， ， ， 基本職業アイドレス。
* 犬妖精の位置づけ = ， ， ， 犬系。
* 犬妖精のコパイロット資格 = ， ， ， 搭乗可能（すべて）。
* 犬妖精のオペレート行為 = オペレート行為，歩兵，条件発動，なし。
* 犬妖精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，防御，移動}、評価+1、燃料-1万t。
* 犬妖精の追跡行為補正 = 追跡行為， ， 条件発動，追跡、評価+3、燃料-1万t。
}
t： 次のアイドレス = ぼち王女の巡幸（イベント），犬（職業），銃士隊（職業），バトルメード（職業）
}

旧記述

/ * /

L：整備士 = {
t：名称 = 整備士（職業）
t：要点 = 整備道具，手袋，ツナギ
t：周辺環境 = 整備工場
t：評価 = 体格0，筋力-1，耐久力0，外見0，敏捷-1，器用1，感覚1，知識1，幸運-1
t：特殊 = {
* 整備士の職業カテゴリ = ， ， ， 基本職業アイドレス。

* 整備士の位置づけ = , , , 整備系。

* 整備士の整備行為補正 = 整備行為, 歩兵, 任意発動, 整備, 評価 + 3, 燃料 - 2 万 t。

整備判定 ((器用 + 知識) ÷ 2)

t : 次のアドレス = 森精華 (ACE) , 名整備士 (職業) , テストパイロット (職業)

旧記述

評価・特殊

評価：体格 1 , 筋力 - 1 , 耐久力 - 2 , 外見 2 , 敏捷 - 1 , 器用 0 , 感覚 2 , 知識 1 , 幸運 0

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。

* 犬妖精のコパイロット資格 = , , , 搭乗可能 (すべて) 。

* 犬妖精のオペレート行為 = オペレート行為, 歩兵, 条件発動, なし。

* 犬妖精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, 防御, 移動 }, 評価 + 1, 燃料 - 1 万 t。

* 犬妖精の追跡行為補正 = 追跡行為, , 条件発動, 追跡, 評価 + 3, 燃料 - 1 万 t。

* 整備士の整備行為補正 = 整備行為, 歩兵, 任意発動, 整備, 評価 + 3, 燃料 - 2 万 t。 # 整備判定 ((器用 + 知識) ÷ 2)

設定

よんた藩国で整備士を任されるのは、ダックスと呼ばれる犬士の一族が多い。

このダックスという呼び名は、先日わんわん帝國に加わったアースリングたちが愛玩する、ダックスフントという犬種の名前から取られている。

もちろんそれは彼らダックス族の外見が、そのダックスフントに良く似ているからだ。

ちなみにフントという言葉をつけないのは、その方が短く呼びやすいという理由がある。

そもそも勇猛にして誇り高く、義侠心にも溢れたわんわんしかいない帝國において、わざわざドイツ語で犬の意であるフントと付けて他の何かと区別する必要もない。

さてダックス族の見た目において最大の特徴は、その名の由来のように胴長短足というところにある。

また顔は面長で、鼻は大きく、耳は垂れ、尾は長い。

ここまでダックスフントにそっくりなのは、平行進化による収斂の結果なのか、あるいは何者かの遺伝子操作による意図的な品種改良の仕業なのかは未だ不明だ。

しかし突出部が少なく細長い胴体が、狭い場所を這うことが多い整備士という職業に対する、ダックス族の適性に大きく役立っているのは間違いがない。

さらに嗅覚に優れた大きな鼻をもつダックスは優秀な狩人でもあり、しばしば偵察や哨戒任務にも駆り出される。

もちろん一般兵としても夜戦や塹壕戦を得意とし、小さなよんた藩国を守る大きな戦力を担っている。



コパイとしてグレイハウンドに搭乗する際も、その体格を生かし伏せることで、コクピット正面の面積を最小にすることができる。

この「当たる面積を最小にして回避防御」戦法が、ダックスと機体、そして同乗するパイロットたちの生存率に大きく貢献しているのは言うまでもない。

ダックス族はよんた藩国だけでなく、わんわん帝國の各地にも小部族をいくつか形成して住み着いている。

しかしアースではベルクマンの法則という名前で知られているが、体温を維持するために北国の猟獣は大型化する傾向がある。

寒冷で知られるよんた藩国でも、そうした猟獣を相手にする事が多いダックス族は、やはり他藩の同族に比べて体格が大柄なものが多い。

さらに比較すれば体毛も豊富で、その美しい毛並みは白い。

これも本来は北国で体温を維持するために身につけた特徴だろうが、豪雪地で狩猟を生業としてきたよんた藩国のダックス族にとっては、天然のカモフラージュとしても働く。

毛並みの美しさについては、雪に埋もれる冬季に持て余す暇を、暖を取る火の周りに集まりながら互いの毛をくしけずるからだ、と言われている。

なおダックス族の白い美毛の下には、さらにきめ細かな白色の肌が潜んでいるとも言われているが、少なくともアースリングで確かめた者はいない。

文章 および イラスト：かくた@よんた藩国