

名称：北国人 + 歩兵 + パイロット

歩兵プロモーションにより、北国人 + 帝國軍歩兵 + パイロットになりました。

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:パイロット = {
  t:名称 = パイロット(職業)
  t:要点 = パイロットスーツ, マフラー
  t:周辺環境 = 飛行場
  t:評価 = 体格-1, 筋力0, 耐久力0, 外見0, 敏捷0, 器用0, 感覚1, 知識1, 幸運-1
}
```

t：特殊 = {

*パイロットの職業カテゴリ = , , , 基本職業アドレス。

*パイロットの位置づけ = , , , パイロット系。

*パイロットのパイロット資格 = , , , 搭乗可能 ({ I = D , 航空機 , 宇宙艦船 }) 。

t： 次のアドレス = 名パイロット (職業) , 瀧川陽平 (ACE) , カール・T・ドランジ (ACE) , 舞踏子 (職業) }

#旧記述

評価・特殊

評価：体格0 , 筋力0 , 耐久力0 , 外見1 , 敏捷1 , 器用 - 1 , 感覚1 , 知識3 , 幸運 - 2

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。

*パイロットのパイロット資格 = , , , 搭乗可能 ({ I = D , 航空機 , 宇宙艦船 }) 。

設定

<アドレスの成り立ち>

よんた藩国よんた軍には、パイロット兼歩兵という驚くべき部隊が存在する。

この馬鹿げた部隊は当時の藩国軍部のぶっ飛んだ理想から生まれたものである。

つまり国に事ある時は航空戦力を即時展開し、同時に陸上への降下した敵戦力の撃破を速やかに行う。これを一つの指揮系統の下で行うことで、空と地の連携を強化する。

...というのはまあ机上の空論というか、建前である。たとえ一個小隊の生き残りしかいなくとも制空権の確保と国土の防衛を諦めない。実際のところ、そのためだけにこの部隊は (以下略)

上記を要約すれば「たとえどんなことがあっても愛する故郷と国民を守るぜこのやろー！」という気合の象徴たる部隊とっていい。

奇襲食らおうが軍最後の生き残りになろうが、である。

背景的には元々が小国の軍隊であるので、陸軍も空軍も首脳部が少なく...というか、そのためにみ合うこともなく仲が良いのが部隊発足の原動力となったのであろう。

<現状>

まあぶっ飛んだ部隊ではあるが、別段エリートという訳でもない。部隊の性格というか理念上志願者は誰でも入れる (いやまあパイロット適性とかないと教官にそれとなく止められるが)

しかし、当然というか訓練は厳しいことこの上ない。

平時は飛行場に駐屯。即応の理念に反しないため、兵卒から仕官まで寮で共同生活を送っている。このため部隊全体が家族のような雰囲気でもある。

服装は男女共通。

北国であるのでパイロットには分厚いフライトジャケットと帽子が支給される。

(でも帽子はかっこ悪いので1年生意外はほぼ使おうとしない)

歩兵時用にテッパチ、半長靴や野戦服も支給される。

ちなみに支給物が多いので他の部隊の寮よりちょっと部屋が広い (兵卒でも二人部屋) のがこの部隊唯一の特権といえば特権である。



<仕様>

よんだ藩国の海辺に建造された飛行場。
環境を大事にする、という藩国の方針に従って埋め立て地ではなく陸上に小規模に建設された（町からの景観を壊さないように最大の注意も払われている）

対空装備はミサイルサイロ、火砲などそこそこに充実している。長距離ミサイル迎撃用に小口径ながらレーザー砲まで置いている。施設が小規模であるので対空攻撃力の密度は高く、離陸前の航空機、格納庫への爆撃は許さないだろう。

航空機用滑走路は3本。歩兵も兼ねる部隊が駐屯するため、陸戦兵器の格納庫もある。海辺には潜水艦・揚陸艦・空母を収容するドッグもある（でもあんまり使われない、そのうえ景観を損なわないために地味である）

そして、何よりも語るべきは宇宙からの侵略にいち早く対応するための施設である。資材や戦闘機、イドレスを効率良くスピーディに重力井戸から脱出させる、マスドライバーである。ちなみにマスドライバーと言っても砲身はない。高度なりニアモーターを利用して加速を得るものである、外見的には列車のレールに近い。

つまり、小規模ながらも陸・海・空そして宇宙まで制するための総合軍事施設といっても良い。

<特色>

だが、設備のわりに警備がおざなりである。敷地を囲むフェンスがやたらと低い（もちろん電圧とかも流れていない）

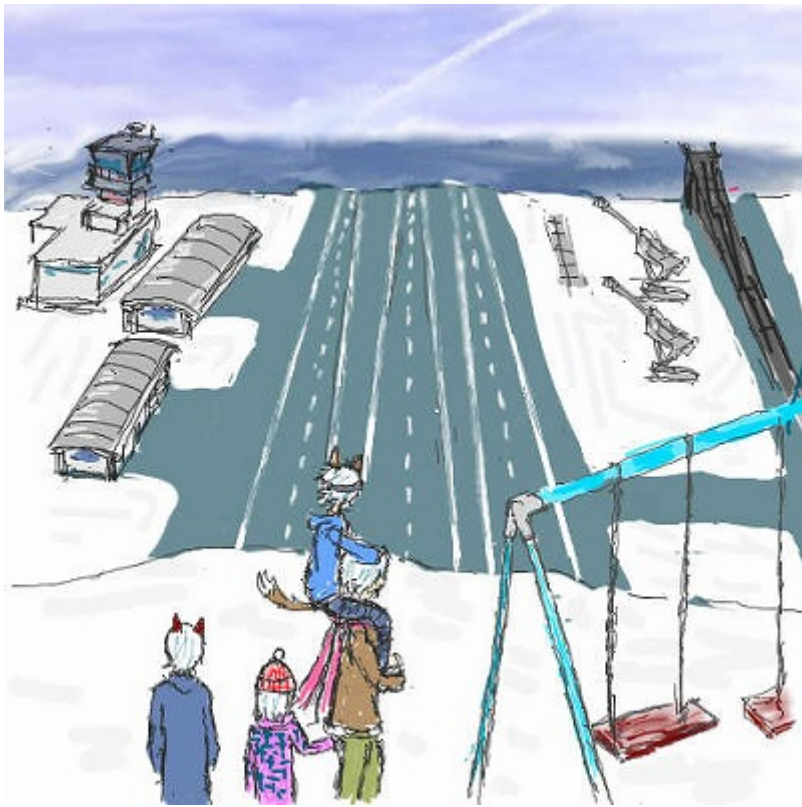
これはアレである。設計者いわく
「いやね、近所にね、飛行機が好きな子供が多くて」
...つまりそういうことである。

まあ警備どうこう以前に敷地内にわざわざ見晴らしの良い丘（離陸が見やすい）が作ってあるうえに、そもそも軍事施設にブランコ（資材パクって整備士が大真面目に作った）置いてあるのはどうなのか。

軍事機密とかそういうのはいいのか。
とはいえ、非番のパイロットが子供と遊んでたり、整備のダックスさんに抱きついてフカフカして

貰っている子供がいたり.....

そういう風景が日常茶飯事であるところがよんだ藩国の良いところなのだろう、きっと、おそらく。



ちなみに弾薬庫などのように危険だったり、あるいは本気で重要だったりする場所はちゃんと警備が厳重である。

迂闊に近づけば怖い兵長さんに怒られるし、悪くすればもっと怖い親っさん（元パイロット、今は訓練教官、通称ヒゲジー）に怒鳴られる。

が、親っさんには新人パイロットもやたらと怒鳴られるので、近所の子供にとっては「ヒゲジーに怒鳴られた」というのはやや自慢話になってしまっている。ちょっとしたパイロット気分になるの
だろう。

文章 および イラスト：竿崎裕樹@よんだ藩国