

## 北国人 + わんわん偵察兵 + 追跡者 + 特殊部隊員

### 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。  
\*北国人の食料変換 = , , (生産フェイズごとに)食料+1万t。  
\*北国人の生物資源消費 = , , (生産フェイズごとに)生物資源-1万t。  
\*北国人のイベント時食料消費 = , 条件発動, (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:わんわん偵察兵 = {  
t:名称 = わんわん偵察兵(職業)  
t:要点 = 双眼鏡, 熟練の兵士  
t:周辺環境 = 廃墟  
t:評価 = 体格3, 筋力3, 耐久力4, 外見2, 敏捷2, 器用2, 感覚5, 知識4, 幸運4  
t:特殊 = {  
\*わんわん偵察兵の職業カテゴリ = , , 派生職業アイドレス。  
\*わんわん偵察兵の位置づけ = , , 歩兵系。  
\*わんわん偵察兵のみなし職業 = , , <偵察兵>。  
\*わんわん偵察兵の根源力制限 = , , 着用制限(根源力:100001以上)。  
\*わんわん偵察兵の白兵距離戦闘行為 = 歩兵, 条件発動, 白兵距離戦闘行為が可能。#白兵距離戦闘評価:可能:(体格+筋力)÷2  
\*わんわん偵察兵の近距離戦闘行為 = 歩兵, , 近距離戦闘行為が可能。#近距離戦闘評価:可能:(敏捷+筋力)÷2  
\*わんわん偵察兵の近距離戦闘補正 = 歩兵, 条件発動, (射撃(銃)、近距離での)攻撃、評価+5、燃料-1万t。属性(弾体)。  
\*わんわん偵察兵の中距離戦闘行為 = 歩兵, , 中距離戦闘行為が可能。#中距離戦闘評価:可能:(感覚+知識)÷2  
\*わんわん偵察兵の中距離戦闘補正 = 歩兵, 条件発動, (射撃(銃)、中距離での)攻撃、評価+5、燃料-1万t。属性(弾体)。  
\*わんわん偵察兵の偵察補正 = 歩兵, 条件発動, (偵察での)感覚、評価+3。75%制限。#偵察評価:一般:感覚  
}  
t: 次のアイドレス = 狙撃兵(職業), 突撃兵(職業), 新式突撃銃の開発(イベント), 歩兵携行ミサイルの開発(イベント)  
}

### #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 = , , 派生職業アイトレス。  
\* 追跡者の位置づけ = , , 歩兵系。  
\* 追跡者の白兵距離戦闘行為 = , , 白兵距離戦闘行為が可能。# 白兵距離戦闘評価 : 可能 :  
(体格 + 筋力) ÷ 2  
\* 追跡者の白兵距離戦闘補正 = , 条件発動, (白兵 (槍), 白兵距離での) 攻撃, 評価 + 3。  
\* 追跡者の近距離戦闘行為 = , , 近距離戦闘行為が可能。# 近距離戦闘評価 : 可能 : (敏捷 +  
筋力) ÷ 2  
\* 追跡者の近距離戦闘補正 = , 条件発動, (射撃 (銃), 近距離での) 攻撃, 評価 + 3, 燃料 -  
1 万 t, 属性 (弾体)。  
\* 追跡者の中距離戦闘行為 = , , 中距離戦闘行為が可能。# 中距離戦闘評価 : 可能 : (感覚 +  
知識) ÷ 2  
\* 追跡者の中距離戦闘補正 = , 条件発動, (射撃 (銃), 中距離での) 攻撃, 評価 + 3, 燃料 -  
1 万 t, 属性 (弾体)。  
\* 追跡者の追跡補正 = , 条件発動, 追跡, 自動成功。75% 制限。# 追跡評価 : 一般 : 感覚, 幸  
運  
\* 追跡者の隠蔽看破補正 = , 条件発動, (隠蔽を看破する場合の) 全判定, 評価 + 4。75%  
制限。# 隠蔽看破評価 : 一般 : 幸運  
\* 追跡者の移動阻止能力 = , 任意発動, (相手の20%以上の人数の場合) 対象の1部隊の  
移動を阻止できる。この能力は相手の移動時に発動できる。  
}  
t : 次のアイトレス = 炎熱編集櫻井 (ACE), 大山警部 (ACE), 警官 (職業)  
}

#### # 旧記述

/ \* /

L : 特殊部隊員 = {  
t : 名称 = 特殊部隊員 (職業)  
t : 要点 = 迷彩服, ベレー帽  
t : 周辺環境 = 演習場  
t : 評価 = 体格 2, 筋力 2, 耐久力 2, 外見 - 1, 敏捷 3, 器用 3, 感覚 1, 知識 0, 幸運 -  
1  
t : 特殊 = {  
\* 特殊部隊員の職業カテゴリ = , , 派生職業アイトレス。  
\* 特殊部隊員の位置づけ = , , 歩兵系。  
\* 特殊部隊員の白兵距離戦闘行為 = , , 白兵距離戦闘行為が可能。# 白兵距離戦闘評価 : 可  
能 : (体格 + 筋力) ÷ 2  
\* 特殊部隊員の白兵距離戦闘補正 = , 条件発動, (白兵 (槍), 白兵距離での) { 攻撃, 防  
御, 移動 }, 評価 + 1。  
\* 特殊部隊員の近距離戦闘行為 = , , 近距離戦闘行為が可能。# 近距離戦闘評価 : 可能 : (敏  
捷 + 筋力) ÷ 2  
\* 特殊部隊員の近距離戦闘補正 = , 条件発動, (射撃 (銃), 近距離での) { 攻撃, 防御, 移  
動 }, 評価 + 1, 属性 (弾体)。  
\* 特殊部隊員の中距離戦闘行為 = , , 中距離戦闘行為が可能。# 中距離戦闘評価 : 可能 : (感  
覚 + 知識) ÷ 2  
\* 特殊部隊員の中距離戦闘補正 = , 条件発動, (射撃 (銃), 中距離での) { 攻撃, 防御, 移  
動 }, 評価 + 1, 属性 (弾体)。

t : 次のアドレス = 青森恭兵 (ACE) , ワンマンアーミー (職業) , ガンマン (職業  
4 )  
}

### #旧記述

評価 = 体格 6 , 筋力 5 , 耐久力 5 , 外見 2 , 敏捷 9 , 器用 9 , 感覚 10 , 知識 6 , 幸運 3

### 継承

北国人の継承を受けています  
必要周辺環境：豪雪対策された家



私はその噂を聞いたのは、丁度取材中のことだった。

「伝説の兵士達？」

ここは国軍の食堂。新聞記者である私は今国軍の取材をしており、そのため食事もここでとることが出来る。目の前に居る男も同業者だ。

「そう、うちの国の軍隊には、これまでの戦い全てを生き抜き、しかも大きな手柄を上げてきた偵察

兵が居るらしい。」  
そう聞いた私は、午前中に取材した地面に耳をつけて聞く野戦服姿の人物（１）やその横に立っていた銃を預けられている相棒（２）を思い出した。彼らの中に、そんな凄い人物が？

「うちの国って、そんなに強かったか？」  
「うん、と思う。」  
「うちの国って、そんなに強かったか？」  
大手柄を上げるような兵士が居たならば、すぐに私達の耳に入ってくるはず。そんな話は一度も聞いたことがない。

「その兵士が命を狙われないようにそのことを政府が伏せているらしい。」  
「ふうん。」  
「その兵士が命を狙われないようにそのことを政府が伏せているらしい。」  
「ふうん。」  
そっけなく返したが、私の心は好奇心で一杯だった。  
わざわざ兵士一人に復讐の手が向けられるほどの手柄を上げた人物が自分の国の中にいたとは、ぜひとも取材したい。

必要な取材は全て終わっていたので、午後は「伝説の兵士」探しに費やすことにした。国軍の駐屯地は決して狭いわけではないが、偵察兵が居るようなところは限られている。

「伝説の兵士、ですか？」  
「ここは演習場（３）。周囲は人工的な密林（４）だ。」  
「そう、聞いた事ないかな。」  
「いや、知りませんねえ・・・」  
野戦服を着て偵察機器を背負った若い兵士は首を横に振り、そのまま立ち去っていった。  
これで十人目。首をここまで連続して横に振られたのは初めてだ。  
「うーん・・・伝説とかいっても、ここまで知られていないとは・・・政府の情報管制が強すぎるのか・・・」  
そろそろ社に戻らねばならない時刻だ。調査を打ち切るのは名残惜しいが、また次の機会にしよう。

そう思ってプレスセンターに戻ろうとした私は、ひとつの事に気付いた。

「・・・ここまで、どうやってきたっけ」  
「そう、私は方向音痴。それもかなり重症の。」  
「まあ、歩いてみれば判るか。」  
「まあ、歩いてみれば判るか。」  
そう呟いて適当な方向に歩き出した時、後ろから声をかけられた。  
「おい、そっちは危ないぞ。」

「！」  
振り向くと、そこには誰も居ない。  
「え・・・？」  
いや、声はしたはずだ。幻聴ではない。  
首をふって周囲に視線をめぐらせると、  
「ここだ、俺は。」  
いつの間にか迷彩服（５）を着て、バンダナ（６）を額に巻いた一人の男が目の前に現れていた。  
「驚かせてしまったようだが、今あんたが行こうとしていた方向は実弾射撃場だ。今も訓練をやっているはずだから、そっちへ行くと誤射くらうぞ。来た道がわからないと言っても、わざわざそっちを選ぶこともないだろうに」

ぶっきらぼうに言う男。30～40歳といったところであろうその男に、私は二つの驚きを感じていた。

ひとつは、いつの間にか私の目の前に現れていたこと。  
ここには15分ほど留まっているのに、一体どこから現れたのだから。  
ふたつめは、私が迷っていると知っていること。  
つまり、私の呟きが聞こえていたのだ。  
恐ろしく耳が良い男に、私は返答を返すことにした。  
「ありがとうございます、危ない所でした。ところで、一つ質問をよろしいですか？」  
男は首につるした双眼鏡（７）をいじりながら、怪訝な表情になり、  
「質問・・・？別に良いが・・・」

「これまでこの国が出兵した戦い。その殆どに参加して、そして生き延びるばかりか大きな手柄を得た偵察兵が居ると聞いたのですが、そのことについて何かご存知ではないでしょうか？」

私は既に確信していた。この男こそ、「伝説の偵察兵」、若しくはその一人であることを。恐らく彼は私がここに来る前から姿を隠していたのだ。私や若い兵士に気付かれることもなく。若い偵察兵は私が来る一時間も前からここに居て訓練の後片付けをしていたというから、ここにこの男が居た時間はもっと長いだろう。

そして彼の持つ聴力もしくは読唇術の技能も私の予想を裏付けていた。そして、男の持つ雰囲気。長年新聞記者をやってきた私は、人物観察には自信がある。私の職歴はこう告げていた。  
「この男は只者ではない」

「・・・何の、話だろうな。」

あくまで冷静な声。しかし、これこそが私の予想の証拠となる。彼が「伝説」でなければここまで意識して冷静になる必要がないからだ。

「ぜひとも、お話が聞きたいのです、彼らにあって。」

男は、ベレー帽(8)を深く被り直す。

「まあ、別に黙っている理由もないか・・・それに、一点だけ訂正しておきたいしな。」

彼は遠くに見える豪雪対策された家を眺めながら、言葉をつむぐ。

私はもうメモ用紙を手にとっている。

「訂正したい理由、とは・・・？」

「簡単なことだ。別に俺たちは大きな手柄なんてあげていない。ただ・・・生き残ってきただけだ。」

彼の話は続く。

彼を含め、国軍の初期に偵察兵として訓練を受けた兵士達の多くは高い生存率を誇っている。これは彼らが「臆病に臆病を重ね」て戦場に身を置いていたからだという。ひたすら慎重になり、森に身を置き川に身を沈めビルに身を隠す。そうやって彼らは生き残ってきた。

「だが、生き残る、ということは多くの死を見つめることでもあったんだ。」

彼は、首から下げた双眼鏡を指で弾く。

その双眼鏡は、彼の命を二度も救ってくれたという。

一度は銃弾を弾き、二度は敵のナイフを弾きばすことで。

自分は幸運だった、と彼は言う。だから生き残った物の責務を果たす、とも。

つまり、今後の死を極限まで減らす為に彼らは努力している。彼らが唯一持つ技、偵察によって、敵をより早く見つけることが出来れば、一方的に奇襲を仕掛けることもできる。

人の死を減らすことが出来る。

幾多の戦場を重ね、彼らは達人の領域にある偵察技術を更に進化させようとしていた。

志を同じくする熟練の兵士達(10)は自然ととある一人の兵士 彼ではないらしい を中心に集まるようになったという。

そして彼らは体を鍛えるばかりでなく、戦術教本を片手に徹夜で議論し、また集音マイクをはじめとした最新の偵察機器の扱いにも手を出した。また、偵察と関連する狙撃や、迷彩、浸透といった技術の研究も行っているという。

「まあ、まだ、まだ全くもって未熟だけどな」

苦笑いをした彼は、部隊への合流時間が迫っていると言ってその場を去っていった。

私は、プレスセンターへと戻りながら考える。

彼の話は私が期待していたものとは全く違った。寧ろ正反対の物だ。

しかし、

私は彼らの魅力に既に捉えられていた。死を減らし、より多くの笑顔を掴む為に努力する彼らを、もっと深いところまで知りたいと思った。

よんた藩国で新聞に載った「兵士たち」と短く題された連載記事が脚光を浴びるのは、これから数ヵ月後のことである。

・・・以上のように、平和と笑顔のために日々努力する兵士達がよんだ藩国軍にはいるのである。  
今回は彼らのまとめ役である兵士（リーダー、仮称）に最近の彼らの活動についてインタビューを  
させていただいた。  
いかがその全文だ。

聞き手「現在、あなた方のグループは何人ほどいらっしゃるのですか？」  
リーダー（以下リ）「うーん、具体的にはいえませんが、少なくない数です。」  
聞き手「新たにメンバーに加わる方はいらっしゃいますか？」  
リ「めったにいません。そもそも公式のグループというわけではなく、自然と集まった、という感じ  
ですから。」  
聞き手「新しく加わる方がいたとしたら歓迎しますか？」  
リ「ええ、勿論です。数は力です、歩兵やっているとそれを痛感しますよ。それに、若い人が加わって  
くれれば技術を継承できますし」  
聞き手「色々な技術や戦術の勉強会をやっていらっしゃるようですが、最近は何にどんなこと  
を？」  
リ「そうですね、最近は何から何まで行っている偵察は勿論ですが、以前からやっていたことではある  
んですが、市街戦での戦術やそれにふさわしい偵察の仕方とかを強化しています。」  
聞き手「市街戦？」  
リ「ええ、最近特殊部隊が出来たりして、その市街戦教官をやる場合もあるんですよ。市街戦の研究  
をやっていたのは自分たちくらいだったようでして。なので勉強会だけでなく、CQBや拳銃の  
扱いとかの実践訓練もおこなっています。ああ、あと射撃が上手い奴が中心になって狙撃の市街戦  
対応も研究している所です。」  
聞き手「市街戦は難しいと聞きますからね。」  
リ「ええ、市街戦は爆撃や砲撃が使えないので歩兵が大事になります。ですが、歩兵を不用意に突っ  
込ませるわけには行きませんので、偵察が重要になります。そこで自分たちのような場数だけは踏  
んでいる偵察兵の出番なんですよ。」  
聞き手「なるほど、では最後に今後の目標について伺います。」  
リ「平和と笑顔。それを重要に日夜訓練に励んでいきます。」  
聞き手「質問は以上です、有難うございました！」

---

### 敵勢力の軍内部浸透対策について

軍組織というものは強力な実行力をもっている。強い力を扱うということはそれだけ危険も多い。  
軍隊の場合考えられるのは、スパイが潜り込んだり、といったことである。

その対策として、よんだ藩国軍には宰相府主導のもと抜き打ち監査が行われている。  
身元や入隊後に不審な点はないかを徹底的に洗い出し、不審点が存在する場合、容疑が晴れるま  
では軍籍は停止、即座に拘束される。

なお、調査は本人だけでなく親類、交友する人間まで全て含まれている。  
また、ランダムに兵士を抽出し、その行動を四六時中見張るといった事も行っている。  
また、整形等の何らかの技術を用いた「成り代わり」を防ぐ為に複数の本人確認用の質問を用意  
し、任務ごとや一定期間ごとに本人確認を行っている。

このほかにも、機密の流出や隊員の懐柔を防ぐため、士官に外出時の行動計画提出を義務付けたり、  
任務外での国外渡航の禁止、国外出身者との婚姻の禁止を行う他、定期的なカウンセリング（と称  
した心理チェック）を行うなどしている。  
これらの作業は主に警察機構との結びつきが強い憲兵隊が行っており、憲兵隊自体の不正を防ぐた  
めに隊を10個の班に分け、相互にチェックさせる体制を築いている。

しかし、これらのことは兵士からの不信を招きかねない。そのため、愛国心を育てる教育を行っ  
たり、昇級など成果への十分な見返りを用意することで兵士からの信頼醸造に努めている。

---

## 要点、周辺環境

廃墟（イラスト）  
地面に耳をつけて聞く野戦服姿の人物（１）  
銃を預けられている相棒（２）  
演習場（３）  
密林（４）  
迷彩服（５）  
バンダナ（６）  
双眼鏡（７）  
ベレー帽（８）  
豪雪対策された家（９）  
熟練の兵士（１０）

---

## 作業者

設定原案：よんた@よんた藩国  
設定文：音在 誠自@よんた藩国  
イラスト：竿崎 裕樹@よんた藩国  
画像加工：支那実@よんた藩国  
設定追加：雷羅来@よんた藩国