

作戦

【地形】

安定した射撃姿勢を作る為に利用出来る地形があれば可能な限りそれに依託するか、脚を使用出来る様にする。具体的には木立やビルの壁面、盛り上がった場所、塹壕など。これらに体を寄せて射撃姿勢をとりその状態を正確に意地出来る様にする。同時に敵の射撃に晒されない様防御する効果を得る。

【陣形】

お椀状に展開して火力を集中する
分散しつつ、相互に支援が行える状態を作る
火力班と突撃班が互いに最大火力を集中出来るようにする
互いに5～10m程度距離を取って展開
障害物を利用して側面を突く
狙撃班を配置。敵を拘束する。同時に偵察班に連絡。
攻撃班は可能なら狙撃から隠れている敵を側面、背面から奇襲する。

【装備】

長距離通信や、高速データ通信が可能な無線機を使用して連絡をとりあい、部隊間・部隊内での状況把握や連携をスムーズにする。
バレルを短くしたり溝を刻むことによって軽量化を図る。短くて軽い銃であれば森や建物などの障害物の多い場所でも扱いやすい。
銃身への迷彩：草原、森、砂漠、都市迷彩などの地形に応じて銃身にカモ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。特に伏射で有効。
曳光弾を混ぜて射撃する事で弾道を明確にして集弾率を高める。
長距離通信や、高速データ通信が可能な無線機を使用して連絡をとりあい、部隊間・部隊内での状況把握や連携をスムーズにする。
双眼鏡・目標距離測定装置で攻撃目標の正確な位置を測定できる。
小口径の武器しか持たない兵は弾幕をはり、敵のセンサーを霍乱する。
個人兵器としてピストル、サブマシンガン、アサルトライフル、マシンガン、手榴弾、対戦車兵器などを装備する。
支援火器として迫撃砲や対戦車兵器、機関砲を用いる。
レーザー目標指示システムによる照準装置で着弾を制御し命中率をあげる。
スコープやダットサイトなどを用途に合わせて組み合わせて装備する。
ヘッドセット（ゴーグルつき）：頭部を衝撃や銃弾から防御するとともに、小型無線機や小型ライト、ナイトビジョンを装備する。
イヤマフを耳に装備し、銃撃時に発生する射撃音から耳を保護する。
サブマシンガン：拳銃用の弾丸を使用し、室内戦闘や至近距離の敵に対して連射することを目的とした小火器
アサルトライフル：ライフルとサブマシンガンの中間にあるような小火器。
ライフル：長距離から強力で威力のある弾丸を撃てる火器。
マシンガン：重機関銃、汎用機関銃、軽機関銃があり、自動連射が可能な強力な火器。より多くの弾をばら撒いて敵を制圧できる。
迫撃砲：近距離から遠距離の間接照準射撃に用いる火器。携帯や設置が容易で応用範囲が高い。
対戦車ミサイル：戦車のような装甲の厚い目標に対抗するための火器。誘導型・非誘導型がある。
ダットサイトやライフルスコープは射撃の精度や射撃するスピードのアップに必要となる。またダットサイトがあれば夜間でも精確な射撃ができる。
ライフルなどは肉厚のブルバレルを使用することで連射したときの急激な温度変化による銃身の

変形が命中精度へ影響を与えるのを防ぐ

【WD煌月】

対戦車ライフル：敵装甲機の撃破を目的としたライフル。装弾数6。ウォードレス着用時の使用を想定しているため通常の対戦車ライフルよりも口径が大きい。三脚を利用した安定姿勢からの狙撃の他、ウェポンラックを使用して腰部に固定することにより（ヴェスパーを想像していただけるとありがたい）歩行姿勢でも安定した射撃が可能である。

7.9mm機関銃：取り回しがよく、携行性に優れた支援火器。装弾数36。貫通力や命中率は低めだが、拠点制圧や支援、突入任務に力を発揮する。部品数も少なく抑えられており、故障率が低く、メンテナンスも容易である。

手榴弾：拠点制圧や目くらまし、トラップ等用途の多い装備である。通常の破片手榴弾を始め閃光手榴弾や音響手榴弾、対装甲の粘着手榴弾にジャミング手榴弾などがある。

長砲身キャノン（40mm高射機関砲）：長距離直接火砲支援を目的とした高射機関砲。装弾数20。陣地に据え付けての射撃はもちろんのこと、ウェポンラックを併用することによって個人で、かつ移動しながらの使用が可能である。照準は目視や照準器の他、ウォードレスに搭載されたCPUと連動させることが可能であるため、オートロック射撃や正確な長距離射撃（曲射含む）を行う事ができる。

シーカー：ウォードレスや本部コンピュータと連動する事ができる飛行型無人探索機。偵察の他に長距離射撃時の弾着確認・照準修正や複数機による3D地形データの作成、メッセンジャーとして使える。

ジャンプロケット：迅速な移動、襲撃を可能にするためのジャンプロケット。これによってビルの上への到達、直線距離での移動などの特殊な機動が可能になる。重量があるために着脱が容易になっている。

シールド：白兵戦はもとより砲戦での目隠し（中央部のパーツを外すことによって銃眼が現れる）、簡易的な陣地の構築、裏面への予備弾装の装着などに使える。

B．砲兵装備

- ・対戦車ライフル・長砲身キャノン（40mm高射機関砲）・ジャンプロケット
敵装甲機の破壊、最前線の歩兵の支援を目的としたユニット。

ジャンプロケットによって自由自在に移動し、あらゆるポイントから統制射撃を行う。また状況によってはライフルやキャノンを移動しながら使用するという、歩兵でありながら戦車的な運用も可能である。

C．戦車随伴歩兵装備

- ・7.9mm機関銃（もしくは対戦車ライフル、長砲身キャノン）・超振動大太刀・シーカー・ジャンプロケット

I = D支援ユニット。I = Dの弱点である足元の敵の掃討を目的とする。機動性をある程度犠牲にしても火力と柔軟性を重視する。

状況によっては（見通しが悪いなど）I = Dに先行して偵察を行う場合もある。

D．突入・救出戦装備

- ・7.9mm機関銃・手榴弾・シーカー・超振動大太刀・ジャンプロケット
拠点制圧や救出・突入作戦に特化したユニット。

敵の撃破を目的としないため大型の火器は持たず、機関銃と手榴弾を中心に戦闘と制圧を行う。目的を遂げ次第ジャンプロケットで脱出する。

E．偵察装備

- ・手榴弾・シーカー・ジャンプロケット

偵察ユニット。武装は最低限であり、シーカーと本部の中継も行う。

基本的に戦闘は行わず、偵察失敗時には各種手榴弾やジャンプロケットを利用して離脱。煌月の柔軟性と瞬発力を最大限活かすことになるユニットである。

F．空間偵察装備：ケルノ

生命維持装置や全周囲センサーの最低限の活動装備と防衛装備と電子戦装備を装備する。全体の重心を背中にずらし、その部分に推力システムを集中させることにより、バランスを取る。兵装は反動の無い専用のレーザーライフルを一丁装備する。

やら必要なものをもりもりと突っ込んでしまったためにこうなってしまったのだ。嗚呼無常。

G.ディープストライカーパック

敵陣への強襲戦のために機動力と火力を備えた装備。

4本の増加燃料タンクは合計10分もの連続噴射時間を備え、短時間での長距離侵攻が可能。

さらに背に二門搭載された50mm機関砲を撃てる。

一方、防御面では両肩と胴体に取り付けられた増加装甲エプロンによる防護性能の向上。両肩の装甲の裏に隠されたフレア・チャフの発射装置は敵の対空ミサイルに対する回避に用い、突撃時の被弾率を下げている。

ウォードレスコネクタによる姿勢制御は可能

兵装

50mm機関砲×2（両弾装に10発）

チャフ・ディスペンサー（10発）

フレア・ディスペンサー（10発）

【体術】

射撃に使う銃は自身の手や腕の一部となるように扱う。

射撃の際にぶれないように正しくしっかりと握る。

撃つときは近くにいる危険な目標を狙って2発撃つようにする。

動かない人造物が多いので銃を固定すれば高い精度で連射しやすい

射撃をする際は弾着地帯の長軸が目標となる敵部隊の長軸と重なっている状態になるようにして撃つ。

敵部隊に射撃を行うときは敵全体をカバーするように分散射撃する。

射撃の際の目標の決め方として、最初に曳光弾を撃ち込んで狙う中心を決めたり、あらかじめどこを撃つかを指定しておく。

すぐに弾切れにならないように射撃する速度を調整する。

射撃を敵に当てるために夾叉による着弾修正を行う。最初に撃った2発の弾着点の距離を縮めていくようにして撃つ。

射撃速度：射撃効果を発揮する為には大量の弾丸を連続発射するべきだが、これで銃身は加熱しそれに伴って射撃精度低下、故障が発生する恐れがあるため射撃速度は制限される。一度の射撃動作で何発ずつ撃つかを予め決める必要がある。これらは大別すれば、単射と連射に分けられ一発毎に照準射撃するのが単射、二発以上の銃弾を連続して発射する事を連射と言う。

銃の個癖、気象条件等による修正：銃の製造上の誤差により照準器がニュートラルな状態での弾着点と照準点は一致するとは限らないこの為照準器を修正する必要がある、また風速風向等によって弾着点と照準点への誤差が生じるため射距離と風速に応じた照準修正を行い、射撃の精度を高める。

照準器の測合及び照準点の選定：射距離や風等の影響で修正した諸元を照準器に測合するか一定の射距離に照準を合わせた状態で目標迄の射距離風等の影響を考慮して照準点を選定を行う。

射弾の観測修正：着弾煙、曳光弾等から射弾を観測し目標に対して有効な射撃を実施出来る様に修正を加える事。

射撃は右撃ちと左撃ちを織り交ぜて遮蔽物越しに、撃ったらすぐ隠れる

それぞれの部隊が連携しタイミングを合わせて攻撃を開始、その後攻撃が途切れぬように絶え間なく弾幕を張る。

戦闘中に弾丸をすみやかに再装てんするため、あらかじめ弾倉はきちんと収納し、即座に取りだせるようにしておく。

敵の配置の薄い部分に集中して攻撃する。

射線を重ねないように角度をつける

射撃するときは立射や膝射、座射、伏射など正しい姿勢で行う。

木や壁、岩などがある場合はそれを利用して身を隠しながら体を固定して安定させてから射撃する。

膝射は片膝を地面につけて体を安定させて撃つことで狙いがずれにくくなる。

伏射は地面にうつぶせになって腕や体を固定することで安定して射撃できる。

弾着は赤外線による火光判定、赤外線ならナイトビジョンが死なない

面制圧射撃で的を絞らせない。

制圧射撃によって敵の攻撃を妨げ反撃を封じたり、煙幕をはって目標を視認できなくしたりする。

間隙射撃：味方部隊の間隙或は翼側から（右翼、左翼のこと）行う射撃。味方に当たらないように隣接する味方兵の左（右）側から安全間隙は4m以上必要（別々の部隊同士による同目標に対する同時攻撃、十字砲火ともいえる動作）

情報伝達には口述と身体言語をうまく使う。たとえば、仲間にある方向の敵を攻撃するよう命令する場合

- A.口で方向を言う。
- B.口で攻撃命令を言う。
- C.指や視線で方向を示す。
- D.ハンドシグナルで攻撃命令を出す。

とすると、A+BやC+Dと比べ、並列に情報を伝えられるA+CやB+Dのほうが早く指示できる。また、視界不良や轟音などの状況ではA+B+C+Dで冗長性をあげると、より確実に伝わる。

一度に倒しきれないほど多数の敵は、前衛の負荷を超えない範囲で、少しずつおびき出して倒す。
銃を握るときは手が震えるほど力を込めないようにする。
照準を合わせるときは照星と照門とが直線上に整列したサイト・アライメントの状態を基本とする。

照星と照門を結ぶ線が水平になって目と同一の直線上になるように銃の向きをもってくる。

照星に焦点を合わせ、銃の向きが撃つ目標の真ん中に来るようにする。

撃つときは呼吸の仕方、引き金の引き方、照準の定め方、握り方を正しく行うようにする。

発砲時や狙いを定めるときは照準がぶれないように呼吸を止めて行う。

照準が外れないよう、引き金は勢いよく引かないようにする。

引き金はサイトアライメントがずれないように指に徐々に力をかけて真後ろに引く。

発射後の次の一撃をすぐに撃てるように引き金を引いた後もすぐに引き金を離さないようにし、照準を保つ。

突撃しながら射撃するときは、銃を持つ腕を骨盤に押し付けたり、わきの下にはさんで押し付けて固定して安定させる。

攻撃中は射撃の騒音や混乱が起きることを予想しあらかじめ声や笛、手信号などの連絡手段を決めておく。

目標の選定及び射距離の判定：正確な射撃を行う為には射距離を正しく判定しなければならない、判定方法には、目測、ミル公式、射弾による確認、歩測、巻尺等による実測などがある。射撃指示を行う者、射撃する兵員はこれらを用いて目標との正確な射距離を把握する。

歩兵は木々や遮蔽物の陰に伏して射撃を行う

戦闘時は声を出さないこと（叫んだりしない）。ただし、要救助者への呼びかけや、緊急の事態はこの限りではない。

隠れつつ展開。敵集団内に煙幕弾と共に、榴弾やグレネードで攻撃。爆風でなぎ倒す。

少数であっても、戦闘時には敵より多数で攻撃できるよう、連携を密にとりゲリラ的に撃破。

敵の殲滅より、混乱と遅滞行動を主目標とする。

歩兵の突撃銃、小銃に関しては通常の連射は2～3発程度だが戦況に目標の状態に応じて（制圧射撃、目標の移動阻止等）6～10発射撃を行うことがある。

間接照準射撃：死角にいる目標に対する射撃。観測員が砲弾の弾着点を観測して照準を修正するか、範囲内に無差別に射撃する。

超過射撃：味方部隊を超えて行う射撃のこと。通常味方の頭上から垂直距離で4m程度の間隙を空ける。（遠距離射撃と中距離射撃を同時に行う場合、突撃支援を行う場合等に行われる）

観測員を用いた間接照準射撃をするとき、観測員は自分の位置を基点として目標の方角や距離、標高差を知らせる。

間接照準射撃の観測員は使用する弾丸の種類や敵の大きさや形、戦力や行動などを具体的かつ詳細に伝えるようにする。

砲撃中は敵に狙い撃ちされないよう、位置をずらしたり被弾面積を少なくしながら砲撃する。
小口径の武器しか持たない兵は弾幕をはり、土偶のセンサーを霍乱する。

【オペレーターとの連携】

オペレーターからの情報で敵の陣形が判っており、敵陣形の弱い方向から攻撃する

オペレーターからの情報で敵の種別が判別しており、敵の弱点の情報がある

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、待ち伏せによる有利な攻撃が出来る

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受けることで、隠蔽がとれる地形が判っている

地形情報のオペレートを受けることで、安定した射撃姿勢が取れるポイントが判っている

会話をすることで緊張をほぐせる

【 I = D 】

伏せることができるため、敵に見つかりづらい状態で射撃が可能である

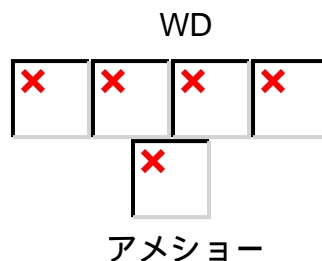
35mm機関砲：アメショーの主力兵器として開発された35mm機関砲。簡単な構造をしており、背中にまで伸びる増加弾倉システムを持つ。この機関砲は対空使用も出来る。

ATM：対戦車ミサイル。重量250kgに及ぶ大型弾であり、単装の発射チューブや2連装、4連装の発射チューブがある。トップアタック（戦車上面への攻撃）が出来、親子弾頭方式になっている。

7.62mm機関銃：歩兵用機関銃。単装で弾数を大量に装備して長時間の歩兵支援を可能にしている。装備弾数は1200発を数える。

アメショーは遠距離戦闘行為ができ、この時、遠距離戦闘の攻撃判定は×1.50（評価1）される。燃料を1万t消費する。

SS・イラスト



遺跡探検に出かけたFEGのチーム。彼らが遺跡探索の第一歩目に出会ったのは1万にもおよぶトロルの大軍であった。

藤原ひろ子の決死の行動によってトロルの侵攻をなんとか食い止めるが、FEGチームと藤原ひろ子救出に参戦したACEオタポンは一万の大軍と対峙することとなる。

周囲一帯にはトロルがひしめき、獲物を見つけた彼らは容赦なく迫り来る。オタポンは犬のぬいぐるみ越しからでも何故かハッキリと分かる侮蔑をこめた瞳と不敵な笑みで剣を振るう。

そして彼らの救出作戦、になし藩国領内のトロルの発生現場から離れた場所にアドレスでもっとも用いられている機体と言って差し支えないであろう旧式I=D10機のアメショーが大地に

立っていた。
整備に整備を重ねた年代物らしく機体の表面に目を凝らすと無数の小さな傷が見え、コックピットの中の計器にも傷や色あせたものもある。
パイロットはコックピットのシートにそっと背を預けると、軽く微笑む。その傷が、機体の持つ雰囲気、幾多の戦いを乗り越えた勲章のように思えた。

戦いが始まり、出番を待つアメショー部隊は上空からの送られてくる偵察データが機体にDLされていく様子をディスプレイで確認すると、各機がこれらの情報を元にデータリンクを始める。
指揮官より砲撃体制用意の入電が入る。
アメショー各機が砲撃体制を取り、パイロットの一人が軽く息を吐き、瞳に決意を灯す。

そして、砲撃開始の号令が飛ぶ・・・。
『砲撃開始！！！！』

トリガーを引くとアメショーから放たれた砲弾が轟音を上げ、トル発生地点へと吸い込まれるように駆け抜ける。

爆音と共に心なしか地面が揺れる。
『着弾確認っ！！どどん行けー！！』
ヘッドセットのイヤホンから流れる報告を聞きながらパイロットは唇の端を上げ、叫ぶ。

「今日、この時まで仲間を守る為に戦ってきたアメショーだ。旧式と呼ばれようと、こいつはこれからも仲間を、人を護り続ける！！！」

多くの人の助けを望む声を聞きながらパイロットはトリガーを引き続ける。

文：周船寺竜郎@FEG



FEG救出作戦のため、その日この場所には多くの戦士が集結していた。攻撃の指示を今か今かと待っているアメショー部隊もそのひとつである。

数は圧倒的に不利であり、しかし、戦闘は絶対的な数で優劣することはないということを彼等は知っている。コントロールスティックを握る手が汗ばむ。トリガーから指を離しておかなければ何かの拍子に発砲してしまいそうである。ただ敵を殲滅するだけでも大分緊張するのに今回はさらに救出も任務のうちに入っている。作戦通りに事態が推移するなら砲戦後、白兵に移る。軽口の一つでも叩こうかというとき、砲撃命令が下る。

もう誤射に脅える必要はなかった。逆に火山のごとく猛砲火で相手を脅えさせればよかった。相手は圧倒的多数、しかしだから打てば当たる。照準をつけるのはもっと後からでよい。いまはただ打ちまくるのみである。

ディスプレイにアラート。弾薬が切れたようだ。僚機に弾薬交換の隙を埋めてくれるよう要請し、返事が来る前にリロードを始める。敵は味方の砲撃を受けているが一向に数が減らず事前に得ていた情報よりも多いように錯覚してしまいそうだ。など、リロードの間、僚機の砲音の下でそんなことを考える。リロード終了。こんどはタイミングを合わせたかのように僚機からリロードの支援要請。合図を返すと交換した弾層から弾を銃に送り込み、敵をセンターに会わせてトリガーを引く。吹き飛ばす敵。

センターに会わせてトリガー。
センターに会わせてトリガー。
センターに会わせてトリガー。

センターに...僚機がリロード終えたらしく発砲を再会。敵の数は相変わらず減っているようには思えなかったが確かに勢いは先ほどより落ちているような気がする。このまま行けば砲戦だけで蹴りがつくかもと思って、慌ててその考えを打払った。戦略戦術いかなるレベルでも楽観的思考はミス

に繋がる。古今東西楽観的思考で戦争に勝利した軍隊はいない。

だから

今はただ、目の前の敵を打貫く

それだけである。

文：黒葉九印@ながみ藩国



上部からの指揮が届く。アメショー部隊、砲戦開始。
オペレーター陣の声が響き渡る。砲戦開始砲戦開始。
各部隊への通信が始まり、アメショーもまた砲戦準備を開始する。

オペレーターはどの敵を倒すべきか、どの敵が後回しかを的確にアメショー部隊の指揮官に伝える。

アメショー部隊の指揮官はそれを受け、兵へと号令。号令の下、構えるアメショー。
アメショーは右手で取っ手を、左手で砲身を支え、撃ち放つ。

アメショーは最新の機体ではないし、作られてから随分経つ。そのため性能も最新のI = Dと比べれば格段に落ちる。

だが、ニャンニャン共和国でこの機体にお世話になった者は多いし、この機体で一人前になった。ならば、この機体に乗るならば、その癖も可動範囲もお手の物だった。それはまるで自分の体の一部のように美しく動かす者さえ、いた。

ニャンニャン共和国では、整備士もまた、この機体にお世話になり、又、一人前になった。いざ戦闘で使われるとなれば、アメショーならば螺子の一本まで何処に何が使われているのかさえも把握している。アメショーに育てられた整備士陣によって万全の整備が行われた。

そしてオペレーターとの連携もある。そのお陰で、その殆どはトロールへと命中。

「次は右に向けて、そう、もう少し、そこです」

少々の外れた分も修正を加えられる。オペレーターの細やかな支援の下、一糸乱れず攻撃は続く。

「よし、当たった。このまま続けて撃つ」

再び砲撃、オペレーターの支援を受けパイロットは撃ち、そして当てる。

続く、続く、続く砲撃。そして倒れるトロール。

「よし目標撃破」

だがトロール一匹を倒せばそれで終わりという物ではない。戦闘は終わらない。

「次の目標を指示します。次の目標は・・・」

オペレーターは上部からの指示を受け、アメショー部隊の指揮官に次の敵を指示。それを受けて構えるアメショー部隊。

「よし、構え。撃て」

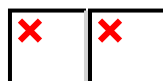
冷静な指揮官の号令。

撃つ。オペレート。撃つ。オペレート。撃つ撃つ撃つ。

倒れるトロール。オペレーターからの指示、砲撃。

オペレーターの指示と指揮官の連携は続く。お互いを信じて良い戦果を出すために協力しあう。そうやって、砲戦は続く。明日を戦争をしなくて良い日にするため。

文：でかあさ@フィーブル藩国



にゃんにゃん共和国の I = D アメショー。
ニューワールドにおける最初期の戦闘から戦力の中核として戦ってきた名機である。
長い長い戦いの中で様々なバリエーションと後継機を生み出し、最新型との能力差や宇宙やレム
リアなどの主戦場の移動に伴ってもはや倉庫や博物館で余生を送るだけのはずであった -



になし藩国学園区内のとある小学校。
普段であれば子供達の溢れているであろう校庭には何故かトロールの大群が出現していた。
その数、約 1 万。
更に行方不明となった F E G 探検部隊の救出のために天領に残されていたアメショー 1 0 機が出
撃することとなった。



「航空機からのデータリンクを開始します」
「頼む、この情報如何でピンポイントでの射撃が成功するかが 7 割決まるからな」
元々センサーの類が弱いアメショーである。
更に今回は長距離ピンポイント射撃を行うためにオペレータや芥の新型試作機、蒼天号との情報連
結が不可欠であった。

ピピピピー
コンソールに映し出されているになし藩国の地図に蒼天号から送られてくるリアルタイムデータ
が重ねられる。

「リアルタイムデータ補完、オペレータとの情報連結開始！」

「情報連結クリアー！照準システムの補正を開始します！」

「ようし小憎らしい鬼退治と行くぜ」

アメショーが衝撃を緩和して照準精度を上げるため、膝立ちとなった。
右手に構えた 35mm 機関砲の砲身が徐々に速度を上げながら回転を始める

「3、2、1、0」

「フルファイヤー！」

機関銃が火を噴いた。物凄い勢いで弾丸がトロールの大群目掛けて飛んで行く。

前に踏み出そうとしていた一匹のトロールの頭蓋が吹っ飛んだ。

それに気付いて足を止めた別のトロールは右腕と左足を次の瞬間に失う。

次々に放たれる銃弾の雨、雨、雨。

瞬く間にトロールたちの肉塊が出来上がっていく。

別機の A T M が大群の中心に命中すると、爆音と共に断末魔が響き渡る。

壮絶な殲滅作戦である。逆に言えばこの砲撃で仕留められなければ敵の反撃をくらって瞬く間に窮
地に陥るかもしれないのだ。

F E G の探検隊の命となし藩国の命運はこの一戦にかかっていた。

アメショーたちの戦いは続く。

文：高原鋼一郎@キノウツン藩



RP

(分量が多いためこちら)

(追加分こちら)

(追加分 2 [[こちら><http://www.29.atwiki.jp/ngso/pages/65.html>

]])