

作戦

【地形】

村

街路や建物を背景として敵の姿を確認しやすい。
隠蔽や防御に使える建築物がたくさんある。
建物の中や、屋根の上で身を隠せる。
移動するときは常に建物の壁を背にして敵から見えにくい位置を取る。
建物の中に敵が潜んでいることを警戒し、身をかがめながらすばやく通過する。
敵を狭い路地で攻撃。攻撃面を限定することで、数の不利をカバーする。

山林

周囲の森や林、くぼ地に身を隠す
土や枝、葉っぱをかぶせて偽装する。
枝葉などを使って偽装するときにはなるべく自然な模様になるようにする。
偽装に使う植物はその土地の気候にあったものを選び、定期的に交換する。
森林または雪原の模様をした迷彩服を着る。
偽装用ネットを使う。
皮膚に擬装用のペイントを施したり、どろやすすをつかって迷彩を施す。
歩兵による伏撃が可能
木々を遮蔽として身を隠す事が出来る
木々や凹み地に伏せて衝撃を緩和
密度の高い森林地の場合、大型機はつかえるため行動の邪魔が出来る
歩兵ならば小さいので、活動に支障がない
木に登る事で上から攻撃することが出来る
下生えや木の根、木の洞などに身を隠す事で防御効果が期待できる
高低差、木々により入れる戦力に限りがあるため、敵戦力の選別を行える。（ただしこちら歩兵に限られる）
機動力はあまりないが歩兵であれば、この地形でも踏破可能。

山

岩石の崩落や雪崩に気を付ける。または、それを利用して攻撃する。
河川の上流で土砂崩れがあった場合、下流は危険なので避難する。逆に敵を下流に追いやる。
足跡から部隊の人数を悟られないようにするため、泥や湿地などでは、後ろの者が前の者の足跡の上を歩く。
先行した者が踏み込んだ場所を踏破して確実に進みます。
疲弊しないように登山用の歩行方法を取る。
落ちてる木の棒などを利用して杖にし、体力低下と先の脅威を防ぐ
先行者は視線を低くして路面の状況・音を確認しながら着実に進みます。
天候、気温、湿度の変化に注意し、体力の消耗に気をつける

【装備】

全般

対雪装備や対砂装備を施した靴を使用。速やかに、最小限の労力で移動できるようにする。
豪雪地域用に、裏が鮫肌の「歩く」用のスキー板とストックを装備
北国から豪雪用装備を融通してもらい、全部対着用。
迷彩服（服のカラーはリバーシブルで、表白、裏迷彩柄）を着用して地域に応じて着替え、隠蔽性を高める。
飲み水や簡易食料を欠かさないこと
武器への迷彩：森、雪原などの地形に応じて武器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込んで目立ちにくくなる。
雪盲対策のための帽子やフェイスペイントを施す。

【陣形】

敵部隊が多い場合、攻撃時に魚鱗陣形（の形に布陣）を取ることで、敵戦列正面に打撃を与える。
魚鱗の場合、側面からの攻撃に弱いので、詠唱攻撃や騎兵の行動で敵の迂回を防ぐ。
敵部隊への突撃の場合、鋒矢陣形（の形に布陣）を取り、敵戦列突破と分断を行う。
鋒矢陣形は敵に対して戦力を大きく見せることができ、敵戦意の破壊に有効である。

指揮者および部隊長は率先して奮戦することで、部隊士気を上げる。

敵に対して多数で攻撃することを前提とし、敵1体に2人以上で攻撃できるようにポジションをとる。
混戦時には敵に後ろを取られないように味方同士でお互いに背中を守る。

歩兵

攻撃班は可能なら友軍の攻撃から隠れている敵を側面、背面から奇襲する。

【装備】

歩兵

ヘルメット、戦闘用の靴などの装備用品を武器として利用する。
即席の武器としてシャベルや棒、ロープ、砂や岩を利用する。
ナイフやソードなどの刀剣類で突きや斬撃を行う。
装備している物が体の動きを制限したり、身軽さや素早さを低下させないように配慮する

大剣士 + 騎士

大剣、盾の他、持ち替え可能なサブアーム/予備武器を用意。
馬上槍、ポールウェポンなど騎乗しながら使える武器を装備。
騎馬での突撃時に抜刀、フリーハンドで保持していると、揺れなどで自傷する可能性があるため、右肩に保持/固定用の固定器具を装備する。
馬装は念入りに行い、腹帯をきちんと締め、装鞍を行う前に騎乗攻撃の際にズレ・怪我防止に保護具を装着します。
鞍は堅牢な物を装備。装備重量が増した乗り手を疲労させず保持できるようにいたします。
手綱を緩くし馬首を自由に動かしバランスを取り易く、反射行動を容易にいたします。

【体術】

全般

フェイントを交えて相手の防御を崩してから攻撃する。
相手の目線、体捌き、ポジションから間合いや攻撃のタイミングをはかる。
目や鼻、こめかみ、あご、首、喉、鳩尾を狙って攻撃する。
敵の目を積極的に狙い、突いたり目潰しする。
攻防の流れの中で相手の無防備な部分を見極めて肘や膝で打つ。
相手の懐に飛び込む際は防御を意識しつつ相手の急所を狙って突く。
相手が飛び込んできた際は体全体を攻撃線からはずして防御する。
相手の打撃が来た場合、杖、刀など手持ちの装備を使って防御する。
相手の攻撃の軌道を見極め、上段・中段・下段受けを状況によって使い分ける。
攻撃を受けた際は相手の近くから離脱するか、攻撃を続行するかを選択する。
反撃の際は防御したら即座に突く、蹴る、打つなどして攻撃する。
初撃で相手の動きを止めた後、続けて突き・蹴りなどで攻撃を続ける。
基本的な攻撃の技術を応用し、連続して技を繰り出すようにする。
相手が前に進んでくる勢いを利用し、脚を払ってバランスを崩し、次の攻撃につなげる。
力がない者は敏捷性・スピード・タイミング・バランス感覚を最大限に利用する。
単純なスピードだけでなく、攻守のタイミングを常に意識する。
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。
脇を締める
打突に体重を乗せるためには腰の回転を意識する
力みすぎないように心がける（動きに柔軟性がなくなるから）
相手の勢いを意識する
相手との間合いを意識する
自分にとってベストの間合いで戦うことを意識する
決めたと思っても気を抜かない
打撃を行うさい、姿勢が崩れるほどの体重をかけないこと

（体が流れるため、打ち終わりに自分の姿勢が崩れるため）

即座に行動できるよう自身の姿勢を意識し、常に維持すること
打撃は、相手に当たったらすぐに引く（姿勢維持と打撃力が上がるという効果がある）
合図を使って連携して動く

ターゲットの選定は武術の心得がある者が行う

白兵戦については、ナイフや徒手空拳などリーチの短い兵装で狭い空間を最大限に利用する。
白兵戦闘に不要な装備は放棄し、身軽になる。
敵の残骸を投擲道具として利用する。
敵の装甲の薄いところを狙う。

歩兵

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。

隠れつつ展開し、距離を詰める
少数であっても、戦闘時には敵より多い数で攻撃できるよう、連携を密にとりゲリラ的に撃破。
敵の殲滅だけでなく、混乱と遅滞行動も狙う。
敵との全力衝突を避け、敵を可能な限り分断することで各個撃破を狙う。

大剣士 + 騎士

巨剣は背中に回し片手で保持、上体を前傾させる事で安定させます。
巨大な剣はその質量だけでも武器になる。防がれること前提とした一撃で体制を崩し、続く連撃で片を付ける。
巨大故の初速の遅さは相手の動作予測で回避する。手よりも腕、腕よりも肩、肩よりも足裁きが先に始まるのでそれを参考とする。

巨大で質量の大剣故に、攻撃動作を次の攻撃/回避動作の始点としてよどみなく連撃を行う。
大剣だけに拘らずに近接戦闘時には、予備の短剣等に持ち替え攻撃を行う。また、サブアーム/予備武器も使用する。

連続攻撃時に、横のなぎ払いと縦の振り下ろしを取り混ぜることで相手の一瞬の混乱を招く。
乱戦時には、背中に装備した盾も使って戦う。

乱戦時には、ツーマンセル・もしくはスリーマンセルで互いの死角を補いながら戦闘を行う。
盾での相手の攻撃を防ぐ/逸らす以外にも、盾を使っての打撃（パッシュ）なども行う。
相手が装甲を有する場合は大剣により押し倒し、その後、装甲の隙間を狙い短剣で刺殺する
乱戦時は騎乗のままでは危険な場合は、馬から下りて戦闘する。

大剣を扱う場合は重さを活かして相手を潰す。
大剣を扱う場合は重さを活かして前方に投げるようにして相手を刺殺する。
大剣を使用する場合は相手に隙を突かれぬ様に連携を取りながら戦闘を行う。

盾を使用して敵の視界を奪う
盾を敵に押し付けて白兵戦闘時のイニシアチブを奪う
大剣は攻撃範囲が広いので、騎乗時でも十分相手を白兵レンジに入れることができる。

大剣士 + 騎士（騎乗時）

攻撃は予備動作を大きく取り、勢いをつけ行います。
攻撃時は膝を締め馬体を固定しブレをなくします。
上体を攻撃側へ倒し上下の動きにし、馬の動作を邪魔しないようにいたします。
振り下ろし、振り上げとこれを左右交互に行う事でバランスを取り敵陣を崩壊させます。
騎乗時の戦闘は、助走をつけて大剣で相手に突撃する。
騎馬での馬上槍はその長さ/威力故に馬上では絶大な威力を発揮するが乱戦では邪魔になるため、躊躇せずに廃棄することも考える。

騎馬突撃時は停滞戦闘を行わずに、敵陣を駆け抜けるぐらいで考える。また、馬上からであればハルバード等のポールウェポンも有効である。

騎乗時の突撃は集団で陣形を組んで突撃する。
騎乗時の突撃は相手をすれ違いざまに刺殺する。
騎乗による突撃は装甲を有する相手にも有効に機能する。

大剣士 + 騎士（下馬時）

巨剣の保持は両手で行い攻撃力と攻撃連携速度の増大を図る。

打撃

状況によってアッパーカットや手刀、拳槌、肘打ち、膝蹴りを使い分ける。
突く際は全体重を乗せて、相手の体の向こう側を意識して打ち抜く。

状況に応じて横蹴り、前蹴り、回し蹴りなど蹴りの種類を変える

回し蹴りを打つ際は脚、膝、腰の力を利用し、上半身でバランスをとりながら相手に全体重を叩き込む。
蹴るときは踵、つま先、脛など状況によって蹴りに使う部分を変える。
打撃の種類

基本突き：脇を絞り、真っ直ぐ拳を突き出す。上半身の力だけでなく体重移動や腰の回転を意識し体重をかけて打つ。

上段突き：胸やノド、頭部を狙う。頭部は特に目、鼻、こめかみ、あごなど急所が集中しているので効果が高い。

中段突き：相手の胴体のだん真ん中＝鳩尾を中心に狙う。鳩尾にまともに打撃が入ると内臓へ衝撃が伝わって立っていらなくなる。

裏拳：手の甲でスナップを利かせて打つ。顔面など比較的もろい部分を狙う。

拳槌：握った拳を振り下ろしたり、体を回転させるようにして打つ。

肘打ち：人体の中でも硬い肘を使い、相手を打つ。全体重をかけて相手の弱い部分を狙う。

上段蹴り：下半身のばねを使って脚を振り上げ、上半身のバランスをとりながら相手の頭部を蹴る。

中段蹴り：相手のわき腹、みぞおちを狙う蹴り。相手の状況で前蹴りや回し蹴りを使い分ける。

下段蹴り：膝や足の甲を使って相手の太もも周辺めがけて蹴りこむ。足をつぶして立てなくなしたり、素早さを封じたりできる。

前蹴り：片足を上げて抱え込み、体重を乗せて真っ直ぐ蹴りこむ。

CQCに属する現代の戦闘技術（フェアバーン・システム、無音殺傷、クラヴ・マガetc）を応用する

棒術・刃物

武器を振り回すため、しっかりとした足場を立ち回れるようにする。

棒状の武器は全体重を乗せて突き、払い、スナップを利かせて打つようにする。

ナイフや刀剣で攻撃するときは攻撃角を意識し、上下左右斜めに斬ったり最短距離で突く。

自分の獲物のもっともダメージ与えられる間合いを確保する

多くの数を相手にするために、刃が切れなくなるのを防ぐため斬るより突き刺すのメインにする
斬撃の種類

唐竹割り：まっすぐ振り下ろして斬る。

袈裟斬り：刀剣を斜め上から敵の体に振り下ろして斬る。

水平斬り：刀剣を横水平に切り払って敵を斬る。

刺突：敵の胴体真ん中を狙い、まっすぐ突く。する時は刃を寝かせて（横にして）行う。そうすると、骨に当たらずに貫ける

大型で両刃の剣は振るときに両手で持って自分に刃が当たらないようにする。

刃の重みを使って叩き切るように使う。

重さに振り回されて手首や肩の関節を痛めないように振るう範囲をきちんと決めて振るう。

構えは半身で行い、敵の正面に晒す面積を少なくする。

上段から振り下ろす時は地面に刃を当てないように注意する。

SS・イラスト



（絵：荒風ヒオ@愛鳴藩国）

NWから遙か彼方、レムーリアで行われたバールの戦い、そしてそこから連なる続きの地獄の山へ送られる物資の中にそれは有った。

まともに振るうには巨大すぎる大剣、騎乗時にその大剣を納めるための鞘・・・ですらないただのカバー

そして、スベリオルナイトの白銀の鎧と対比するように深紅に染められた具足

それはアラダ達の根源力による殺害を防ぐために、藩国の技族/文族が昼を、夜を徹して作り上げた希望の刃。

全体攻撃、総司令部からの伝令を受けとった愛鳴の分隊は隊伍を組むと突撃を開始した。

目指すは敵本陣、いかなるアラダを相手にしようとも根源力によって殺害されることがないこの身ならば、我らが血路を開き、夜明けを呼ぶ手助けをしようとする騎士達の瞳が燃え上がる。

その進路に緑オーマが達が立ちふさがる。ひときわ壮麗な意匠の鎧を装備した巨艦の将が目に見え、

それをみた九頭竜川は、まるで一騎打ちの口上を述べるが如く声を上げる。

「互いに存念はあれども、今はただ雌雄を決する時。いざ参る・・・」

大剣を振りかざすと、血溝の代わりに刻まれた炎の意匠が光を跳ね返す。

はてない、剣士の、大剣士の、騎士の・・・・・・全ての子等を守るヒーローとしての誇りを叩きつけるが如く、
大剣を全力で振り抜く。
その巨大な刃を支えるためだけに、技族によって考案された柄は振るわれた力を余すところ無く威力へと変える。

斬

まるでそう擬音が聞こえそうな情景と共に、その一撃逸らそうとした盾ごと真っ二つにすると、
そのまま敵陣の中央を突き進んでいく。

突進力の付いた騎士の突撃を止めるのは歩兵では不可能に近い。

その事を判っていながらも向かってくる緑オーマ達に向かって赤星 緑は怒鳴る。

「無駄な殺生はしたくない！雑魚は道を開ける！！」

そして、大きくまるで劇的一幕の用に大剣を振るって見せると本陣へと向かってさらに加速する。

それを見たS V Lは、緑オーマからのきれいに逸らすと、反撃しながら苦笑いをしてみせる。

「いや、マジ、あんまり血は見たくないんですけどね・・・。血まで緑じゃないよね？」

勢いの付いた大剣は完全に逸らさない限りは、すさまじい衝撃を相手に加える。
軽いモノは体ごと吹っ飛び、場合によっては反吐を吐くことになる。
S V Lの相手は後者の用であったが・・・・

彼らの殿を守るが如く走る三祭ノアは、愛馬に鞭を入れる、

「皆さんノリノリじゃないですか、私も一枚、かませてもらいますよ！」

と叫ぶと自らも大剣を振るい紅い流れの一角となった。

彼らをして、剣の神、剣神と呼ぶ、紅き剣神らの前に道はなく、ただその後には道は続く。
そして、彼らを止めることは容易ではない。

なぜなら、彼らの心に掲げられた剣を折ることはその手に握られた大剣を折るよりも遙かに難しいから、
彼らにレムーリアを任せ藩国を守る友達の心を知っているから。
藩国で彼らをしてに憧れる子供達の視線を覚えているから。

そして彼らは目を閉じることもなく、耳を澄まさずことすらせずとも、彼らの為の声を上げる
同胞達の声が聞こえるから。

そう、いまもその声は耳の奥によみがえる
(S S : 脚立@愛鳴藩国)



(絵 : 荒風ヒオ@愛鳴藩国)



(絵 : 赤星 緑@愛鳴藩国)



(絵：たまき@愛鳴藩国)



(絵：津軽@都築藩国)

拳を付き合わせる。その向こうに見えるのは幾万の軍勢。
「それがどうした、それがどうした。」
言い聞かせるように、宣言するように、男は呟く。
「最後の一撃までに、俺の心が折れてなかったら、それで勝ちだ。」

居並ぶのは、後ほねっこ男爵領・愛鳴藩国・都築藩国の合同部隊の面々である。歩兵部隊は魚鱗、その脇に騎乗した騎士が位置し、背後に横陣を組んで詠唱部隊が控えている。歩兵部隊が突出し、その脇から騎士が突撃、空いた脇側を詠唱部隊が支えるという陣取りであった。

魚鱗中央に位置する指揮者は、空を眺める。第二戦、リベンジというには些か時間が足りない気もしたが、再戦ではあった。このファンタジーの大地、レムーリアでの攻防戦は帝国の存亡をかけている。負けていられないと、ここで退くことは何もかもを否定してしまうと、そう呟いた。

「亜細亜ちゃんはどうしてるね。」

「詠唱部隊後方で備えています。」

「そうかい、まあ、格好悪いところは見せられないわな。」

「そう、ですね。」

「吹雪先生に言っておいてちょうだいな、子供引っ張り出した分はしっかり払うと、ついでに、格好良い大人も見せましょうと。」

「というと？」

「勝つってさ、良い方向に戦いを持っていくと、緑オーマに勝つんじゃない、こんな戦い全てに勝つのさ。」

「・・・わかりませんね。」

「まあ、構わんよ、駄目都築の言うことだ。」

へらへらとして、指揮者は笑った。ただ、目だけは太陽に笑っていて。

「よし、行くか。総員攻撃態勢、Bセットだ。」

「了解、総員攻撃態勢！Bセット！」

「よしよし・・・我はただの藩王、我々は帝国の牙、王として、臣民としての義務を履行するためにここにいる。背後の子供と田んぼと、未来を守る！」

全軍進軍、その掛け声とともに、土煙が上がり始める。剣と鎧が鳴り、指揮者の旗が天にひらめく。

(文：都築つらね@都築藩国)



(絵：津軽@都築藩国)

応援RP

赤星 緑@愛鳴藩国：「行きましょう！状況がどうあれ私たちに後はありません、前進あるのみです！」

三祭ノア@愛鳴藩国：「さらに磨き上げた剣の一撃！参ります！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「大剣士の巨剣は・・・伊達じゃありません！死にたくなくばそこをどきなさい！！」

三祭ノア@愛鳴藩国：「斬るだけが剣と思うな！私の一撃は、そもう重い！くらいやがれッ！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「私たちには目的があるのです！貴方達に邪魔される訳にはいかない目的が！！」

三祭ノア@愛鳴藩国：「邪魔するならば叩き切る！道を開けられよ！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「分らず屋さんは・鋼を喰らって黙ってなさい！！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「勝つまで！何度でもこの剣を振ります！！行きます！！」

三祭ノア@愛鳴藩国：「この一撃はただの一撃ではない.....無数の意志が乗っている.....！わかるか！わからないなら、その身で、味わえ！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「私たちが戦う理由が乗っている一撃です！貴方達に止められる訳がありません！！」

三祭ノア@愛鳴藩国：「まだまだ！この剣あるかぎり、いくらでも舞ってみせる！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「子供たちの明日を護るため、私たちの力で護るのです！！この・一撃で！！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「藩国を遠く離れたこの地でも・子供たちの明日を思うから・戦えるのです！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「貴方達がどれだけの数でこようと！退く事はできません！力の限り切り払って見せます！！」

三祭ノア@愛鳴藩国：「（一呼吸）心頭滅却.....一刀両断ッ！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「うおおお！どどんかかってきなさい！！何度でも退けてみせます！！」

三祭ノア@愛鳴藩国：「間合いに入れば片っ端からなぎ払ってくれる！吹っ飛ベッ！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「この巨剣は明日を信じる皆さんの心の剣！どれだけのものかその身で味わうが良い！！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「どうです？貴方達にもこれに負けない心がありますか？無ければ・とっとと尻尾を巻いて退散しなさい！！」

赤星 緑@愛鳴藩国 の発言：「容赦はできませんよ、私たちの後にあるのは剣持ため護るべき子供たち・邪魔する者は・斬ります！！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「では赤星 緑！いっきまーす！！突撃ー！！」

三祭ノア@愛鳴藩国：「命が惜しければ、退くがいい！間合いに入れば、全てなぎ払う！」

九頭竜川@愛鳴：「さて、りにゅーあるした近接の華、剣神隊の働きをいざご覧に入れよう」

九頭竜川@愛鳴：「皆々様、あそこに身ゆる敵をば軽く一蹴しようではありませんか」

赤星 緑@愛鳴藩国：「了解ですよ！さっそく突撃食らわしてやります！！」

三祭ノア@愛鳴藩国：「ははは、九さん、ノリノリじゃないですか、...ええ、言われるまでも無く。」

赤星 緑@愛鳴藩国：「握力込めた一撃+全体重+速度！突撃から生まれるのは・暴虐な破壊力です！！」

赤星 緑@愛鳴藩国：「巨剣よ！吠えよ！！わが敵を打ち倒せ！！」

三祭ノア@愛鳴藩国：「命惜しくば退くがいい！邪魔をするなら、加減は不可と思知れ！」

九頭竜川@愛鳴：「ちょっとこの得物じゃ手加減はできんなー 当たったらものすごく痛いから、それが嫌なヤツは道を開けな〜」

赤星 緑@愛鳴藩国：「並の人たちでは受けきれませんよ？大岩砕いてみせる剣ですからね！！」

三祭ノア@愛鳴藩国：「さあさあ、まだまだいくぞ！そこお！（慣性をうまく使い、ぐるんと一撃）」

赤星 緑@愛鳴藩国：「勢いづいたら止まりませんよ！そう！私たちの一人一人が破壊の台風！！」

九頭竜川@愛鳴：「ぶったぎり(1人)、ぶっちぎり(2人)、ぶっちぎる(3人)、ぶっとばせ！(4人)」

赤星 緑@愛鳴藩国：「倒し！斃し！！ブッタおす！！」