

## タイトル「聖なる異端の蒼春リプレイング」

### —概要—

退学寸前の事態に陥ったナズナとヒルダ、そして退職の危機に立たされているアドラメルク。

そこで学院の各所に存在する「問題児」の矯正——それらを『奉仕活動』による学長の指令を鉄塊させてみよという内容である。

### セールスポイント

ハイファンタジー青春もの。騎士と魔導師の世界。騎士や魔導師として認められたとき、学生時代と現役騎士の際に「二つ名」を授かることが出来る。

### 時代

勇者と魔王の勢力が統一されて50年ほど経過した時代。形式上は和解しており、勇者と魔王の物語が完結した後の世界を描く。

### 場所

騎士と魔導師を鍛える学園が中心。主人公の男女二人は勇者と魔王が国家を構える首都と呼ばれる金持ちの学校。

### 主人公

記憶喪失系人界最強候補だが発展途上の魔導師 魔拳使いナズナ。  
レイピアの居合を得意技とするダウンナー系貧乏盲目眼鏡少女のシズ。

### 動機

名目上、騎士と魔導師の恩恵にあやかるとのシズ。実は高名な騎士になりたい。  
ナズナは自分探し。相棒の魔物「エドガー」の意見を仰いだ結果学園にきた。

### 目的

騎士としての資格を取り、卒業することで国から認められた騎士になること。  
が、『異端児』と認定された主要人物たちは学校にある数々の不思議や問題の表立った解決に駆り出され、学院の抱える問題に翻弄されることに。  
ナズナは記憶喪失前の自分を探し当てるための足掛かりとして学園を訪れた。

### 悪役

貴族階級と勇者の関係者。高い権力を持つ存在。総じて差別をする人間たちの事。

## 冒頭

シズとナツナの出会い。ナツナが入学式の会場に遅刻して爆破し、その対応に入ったのがシズとの出会いの始まり。

## 最終

卒業し、騎士と魔導師として世界の謎を解明し終え、平和に暮らす。  
基本、青春を送る。

## —コンセプト—

ハイファンタジーでギャグラブコメの青春モノ。  
学園という閉ざされた楽園とも言える場所で繰り広げられる異種間コミュニケーション。

## —キャッチコピー—

「ハイファンタジーが送る青春ラブコメもの」  
「学園ギャグもの」  
「騎士と魔導師」  
「笑わせたいハイファンタジー青春ラブコメ」

## —登場人物—

### ・ ナツナ 主人公

魔導師部門で主席を勝ち取り、学園に入学した記憶喪失の謎多き少年。ぼっち拗らせ系純朴ボーイ。基本『青春』が枯渇しているらしいので、テンションハイ。そしてまたぼっちとして進化する。しかし確固たる自分を持っていないことにコンプレックスを感じており、信念と夢があるシズに憧れる。

あらゆる魔法を拳打として放つ戦闘スタイル。ただし、属性は「闇魔法」で固定されている。刀太の闇魔法。あらゆる魔法を、闇魔法にしてしまう体質を持つ。

### ・ヒルダ

学園に騎士部門に主席入学したが諸事情により留年した盲目眼鏡少女。ダウン系でアンニュイな態度が目立つが、根が真面目で俗っぽいため、癖の強い周囲に振り回されがち。低身長で盲目的なことで女性的な魅力がないことを気にしている。やりたい事を周囲を気にせず全力で頑張れるナツナに惹かれていくことに。

人間としては発展途上の最強候補であり、十年来で鍛え上げたレイピアによる早切りと居合を得意とする。剣技の名前には厨二っぽく華の名前を付ける傾向にある。

その剣の冴えは学院上層部や各分野からは「人間の形をした『剣』の術式」と称される。

### ・ガレス

名家出身の学院でもトップクラスの良識貴族のケモ耳少女。天然系軍人。家が軍属の騎士の家出身であり、将来的に騎士として活動することが約束されている身分。が、世間知らずと喰い気がとんでも無い為、周囲から問題児扱いされる。イメージはオグリキャップ。

双剣と『両脚』の【四刀流】で、剣術と蹴り技を混ぜ合わせた戦い方をする。一族が「天廻術式」に他敷いて高い適正を持っており、『脚』に関する魔法に特化している。戦闘コンセプトは「とにかく速い」。

そして彼女の目標は騎士になって、その体に「翼」を手にする事。

#### ・イルシア

角付きのぬいぐるみを着た性別も顔もわからない謎のナニカ。声からして女かもしれないが、相変わらず謎が多い。内気で見栄っ張り、やたらと人形やぬいぐるみの設定に拘る変人だが、問題を起こすナツナを手懐けお仕置きを施す年上ムーヴを行う一年生。

低身長で気弱。押しに弱く人との関わり方が良くわからないいわゆるぼっち気質。

それもすべては自分の生まれが由来する血縁関係の話

ただ、騎士としてのレベルはかなりのもので、主席のナツナでも「コンディションが悪かったらやばかったかもしれない」と言わせるほど。

——実は、魔王と勇者の実子。一巻におけるラスボス。

#### ・エドガー・グレイス

解説役などをそつなくこなす便利キャラ。普段は兜を被る人魂みたいにナツナの周りを浮遊しており、戦闘時は魔力の一部として彼の腕に宿る。

武人らしく冷静沈着で厳格だが、ギャグも乗りこなせるお茶目な人。女性への口説き癖があったりなど、若干そこら辺がだらしく、何故かエリスに度々粛清されている。モデルはランスロット卿。

実は、エリスの恋人であり、かつて勇者パーティの魔導師を務めた男の幽霊体。

#### ・アドラメク

魔族の先生。かつて魔王軍の参謀を務めた貴族の一人。主人公たちにあらゆる試練を課す。

尊大に振る舞おうとするが生来のポンコツ具合と人の好きから割りとボロをだしがち。

しかし、実力派の魔導師で、大陸でも五本の指に入る魔導師である『夜の魔法使い』の異名を持つ。

#### —用語—

#### ・聖魔連合都市マグメル

50年前に終結したとされる勇者と魔王の永きに渡る闘争が終わり、勇者と魔王が国王と王妃として

建国し、現在急ピッチに勢力を拡大している新生国家。

現状、「幻魔の理想郷」の二つ名のままにその優れた統治を繰り広げており、建国から50年たった現在、各地に存在するあらゆる内紛を鎮圧する。魔王の城と土地を開拓したものであり、魔王軍と勇者の保有する技術と魔法や神秘を中心とした高い文明レベルを誇る。

学園の生徒を国防に充てているというのも特徴。

イメージは『幻想郷』。

#### ・大陸テラリア

東西南北の領主とマグメル「王」たちによって統治される。

賢者や勇者、魔王などの一部界限では「第三世界」と呼ばれる場所。

大陸全体が魔法の法則が働きかけており、大陸の構成・気候・モンスター等は大陸に働きかける魔法の作用によるもの。この魔法が停止すると「大崩壊(ラグナロク)」という反転魔法が発動され、実質世界が減ぶ。

#### ・エンミディオン魔導学院

国家の勇者と魔王のコンビが最初に作った学園。騎士部門と魔導師部門の試験でわかれているが、クラス分けは部門は関係ない。

学校としてはかなり理想的であり、学校に欲しい奴は大体ある。中庭もあるし、購買も大体は揃ってる。主人公は学外で提携している寮で暮らし、シズの方は実家通い。

もとは歴代魔王が管理権を持つ図書館であったが——それゆえに、未だ未解明の聖遺物や魔法、モンスターなどが学院に潜んでいる。

現状、『一番の爆弾』の一つとされている。

#### ・魔法

物質化した理論武装。

属性魔法、汎用魔法、錬金術等と魔力でなんでもかんでも使うものの事を指す。火属性もあるし、錬金術で戦う人もいるし、精霊と交信する人もいる。プロセスとしては術式→儀式→具現。『現象』という完成品を目指して自分という材料を使って組み立て、パーツを正しく組み立てる作業が儀式である。儀式とはこの場合、詠唱や触媒の用意などが挙げられる。

中でも闇魔法は特例と言われている。あらゆる魔法に対する適正を侵食される。

魔力による現象は大体魔法という認識。無意識に儀式が完成し、自然発生する魔法も存在している。

術式は二種類存在し、天界由来の「天現術式」、魔王由来の「降魔術式」が存在し、おおもとの系統はこの二つに分けられている。いわば体質の様なもの。これらの術式が一定のレベルに達すると術式が表面化し、そこから更に成長すると物質化するようになる。

そして一定以上の領域に至った魔法に『魔法銘』を刻むと人間を

以下は魔法の技術

術式重装(フラクタル):重ねがけ。効果を相乗させる。同じ魔法をワン秒(秒間)内で充填することで発動。学生のうちは二重装《ツイン》が出来れば上々。ナズナは「五重装」まで可。

術式連装(スペルストリーク):連結発動。効果を連続・連動させる。攻撃系・バフデバフ系も可。同系統の方が発動しやすい。また、繋げれば繋げるほど効果が上昇するが、長くなるほど術式の維持が難しくなる。

術式装填(リロード):凍結待機。『術式連装』を応用したもので、前に持ってくるのがストリークであれば、こちらは『後方』に繋げておくもの。

廻印術式(ライジング):魔法の拡大解釈。純粋な魔法陣の効果。炎の魔法であればより熱いモノに、獣人が発動すれば本物の獣になることも可能。

崩印術式(オルタナティブ):魔法のネガの解釈。逆転の魔法陣。本来の魔法の流れを崩し、二度と魔法を発動出来ない奴もいる為、危険なモノとして教えられる。しかし、習得すれば絶大な力を得る。

魔法銘:いわゆる奥義。第一魔法、第二魔法という感じで。名前を付けることで理論武装として完成させるもの。

・アーツ

騎士の使う戦法全般のことを指す。剣、槍、拳など様々な用法がある。

大体に技のモチーフが存在し、シズは「花」をコンセプトに我流剣術を組み上げ、儀式的な意味合いで自然発生的な魔力を発生させ、強さの底上げをしている。

なお、ナズナは魔導師でありながらアーツの技巧を達人レベルまで収めるという異例の事態となっている。

以下は基礎アーツ

術式展開:流派の技。身体の動きが魔法の術式の代わりになる。「天廻」「降魔」などの性質の違いによって分かれる。魔法と同様に本人の適正によって型の数が決まってくる。

我流で生み出す存在もいるが、かなり珍しい部類に入る。

あとは上記の魔法の技と同じ。

愚風のオウカ

火継のゴールド:

詩想のエーデ:ヒルダの切り札の一つ。

## 滅禍アゼリア

### ・魔導師

魔法使いとも。魔力を使った攻撃を行う存在のこと全般を指す。文系理系の連中だと思ってくればよし。

テイマー、錬金術師、占い師などもこちらに属する。

### ・騎士

アーツを使う存在のことを指す。なので、騎士っぽくなくても、軽装で剣を振るったり、ぬいぐるみを着て武器を振るう存在でも騎士と呼ばれる。

## —ストーリー—

魔王——種族としての名はオーバーロード。魔族の頂点に立つ生物種。そのためあらゆる魔族の特徴を有することが出来、歴代の魔王が羊だったり竜だったりしたのはこのため。

その正体はかつてこの大地を生み出した神々の末裔。

始まりの勇者と原初の魔王の最初の戦いとされるギガントマキア——天界より来たりし神である勇者たちと、かつて地上の全てを生み出した大地の神との戦いこそが、この世界の勇者と魔王の戦いの始まりだったのである。

## 序章

序：二人の魔導師と騎士の任命式。

破：王妃とその部下、そして二名のやり取り

急：『古き神秘』の襲撃。解決のために二名が出撃する

## 1章

・起：留年通知を振り返りながら、雑魚を狩るバイト。世界の情勢よりも自分のこと。その現場で拉致られるが雑魚を返り討ちにしたナズナと遭遇する

・承：学園までご案内。そこでナズナが学校の主席入学者とヒルダが知る。学園生活での生活のサポートの過程でめちゃくちゃ懐くが、ヒルダは自分が学園に居られないことを知らせる。奨学金、払ってもらえないことが可決された。表向きは成績不振という形で。

そこで、ヒルダの周囲の状況や立場を分析し、とある作戦を実行することを彼女に知らせる。

・転：魔法化学などで使う古代の魔物を保管する塔に。事情を説明する。ギャグ的に。

始めて会ったときにヒルダと同じ現場に行っていたのは、そのことを片付ける調査兼バイトに行ってきた為。そこで校舎が崩壊、きっかけはナズナの魔法に触発されて。

- ・結:ヒルダのレイピア居合抜刀を披露。そして、トドメはナズナの魔法使いらしからぬ拳法で倒す。そして、理事長に見つかることに。

・留年通知にうな垂れるシズ

・入学式に参加

・さらっと世界観を説明。魔族とか、騎士とか、学校の環境から生まれるヒエラルキーを意識する。

・そこで、主席挨拶。魔導師部門で主席入学したナズナの名が司会より呼ばれる

・そこで急に証明が落ちるどころか、魔法的な光源が失われる。

・天井を破壊して登場

・見参するが、入学式を破壊する

・拘束、連行される

・扱いが魔族のソレで草 いや心あたりあり過ぎてワロタ。

・記憶喪失で自分探しの手がかりがここにあるとか無いとか——あとなんか数年前に母を名乗る怪しい人物から逃げるのもあった。つかそっちが強い

・来賓から非難の嵐らしく、入学式を穢されたとかなんだとか。

・実際、主席入学という功績を塗り替える蛮行。

・それを、ナズナの師匠かつお目付け役であるエドガーが仲裁し、解決策を講じる。

・結果——シズと試合をすることに。実は、これにはシズの名誉回復の意味も込めて行われる催し。厳しい事を言っているように見えるが、エドガーが理事長なりに心配していることを説明してくれる。

・闇魔法と剣技のぶつかり合い。

・騎士と魔導師の肉弾戦という異例の事態で、エンターテインメントとしてうまく機能することに。来賓に「遊び好きの富裕層が多かった」のはラッキーだった。

それもまあ、理事長の手回しによるものだが。

・ナズナも、エドガーの知り合いの助けを聞いて、この策を提案した。だから、派手に入学式を破壊することで発破をかけた

・それはそれとして、損害賠償を払ってもらおう

・「「え？」」

## 2章

・起:溜まり場と化した管理塔。校舎を手作業で治すことに。ギャグ展開。しかし、直した校舎がまた破壊される事態に。何事、と思ったら今度は歩くパペットみたいな奴が引きこもってて、なんか二人は吹っ飛ばされた。

・承：校舎の破壊申請。同時に調べて、引きこもりがいるみたいな情報があり、個人を特定するナズナ。ヒルダも知っていて、一年の頃は羊の人形姿で授業を受けてたらしい。そこで理事が登場。ヒマなのか。彼女をどうにかして欲しいらしい。なにも、いいとこのお嬢なのらしい。

ギャグ。どうにか授業に出て貰うことに。春の合同演習、ダンジョンに挑むことに。

・転：最悪の編成。しかし、そこで「古き神秘」部の襲撃に。けれどギャグ調。戦うことを決意するイメルダ、めったくそにする。

・結：そして、その敵さんの中に「古き神秘」部として戦う二年次騎士部門第2席の「灰燼の騎士」がメンバーにいた。

### 3章

・起：グレー騎士に付き纏われる連中に絡まれるヒルダに、グレー騎士とか腐った霜降りみたいな匂いがするとか弄り倒すナズナ。エアコンとかに便利そうとか、丁度ホットカーペットに欲しかったなど。

話を聞くと、ヒルダを留年に追い込んだ張本人だとか。金と能力のある敵の適役というところ。

・承：そして、理事長と王妃がなんかわちゃわちゃやっていた。どういう間柄かさっぱり理解できない。

探りを入れることに。ここで、ヒルダとナズナの得意分野を披露する。そして、ヒルダの強さの秘密にも触れてみる。

・転：

・結：