



ワールドガイド



アサルトエンジン各分冊の目次

アサルトエンジンは、各章ごとに分冊化されています。各分冊に収録されている情報は以下の通りです。また、サンプルキャラクターは「サンプルブック1」および「サンプルブック2」を参照してください。

アーツブック

カードの読み方	3
コモンアーツ	4
グラディウス	6
アンビュラス	8
エレメンタラー	10
サジタリア	12
オデッセイア	14
プロミネンス	16
アーヴァント	18
クロスバイツ	20
エクスプロイヤー	22
ニュートリノ	24

アイテムブック

アイテムの分類と解説	3
初期装備	3
アイテムの売却	3
アメニティ	3
武器（イクシード）	4
補足：アイテムについて	5
防具	6
インナー	6
アメニティ	6
アクセサリー	7
消耗品	7

エネミーブック

世界を脅かすモノ	3
ジェネシス一覧	4
モルフ作成ルール	6
サンプルモルフ	7
カードの読み方	10
モルフ専用アーツ	11
クリーチャー	14
クリーチャースキル	18

ルールブック

はじめに	6
アサルトエンジンとは	7
キャラクターシートの記入方法	8
ヘリックス管理シートの記入方法	9
アサルトエンジン用語解説	10
キャラクターの作成	13
キャラクターの成長	18
アーツ	19
行動判定	20
行動判定の流れ	21
ウィル	22
ヘリックス	24
一般判定	25
サクセスとリロール	26
戦闘	27
戦闘の流れ	28
戦闘の流れ（チャート）	29
戦闘判定	30
戦闘判定の流れ	31
ダメージの処理	32
ダメージ処理の流れ	33
ベット	34
その他のルール	35

ワールドガイド

舞台のあらまし	4
カナンピーク歴史年表	5
ピレナステラ地方	6
学術都市アカデミア	12
学園機関アサルトエンジンとハイランダー	16
学園機関アサルトエンジン施設ガイド	18
NPC	20

プレイングシート

プレイングシートは以下のシートで構成されています。

- ・キャラクターシート
- ・ヘリックス管理シート
- ・ウィルカウンター（解説付き）
- ・ウィルカウンター（上限50）
- ・バトルマップ
- ・状態異常カード
- ・アーツシート



目 次

舞台のあらまし	4	H.下区住宅街	13
カナンピーク大陸	4	I. アカデミア中央病院	13
文明水準	4	商区	13
国家と政治経済	4	J. シフォン社	13
カナンピーク大陸の歴史概略	4	外区	13
古代（人間の時代）	4	K.商店街	14
旧代前期（ジェネシスの時代）	4	L.西門市場	14
旧代後期（ハイランダーの誕生）	4	M. カフェ『クアドラ』	14
新代前期（ハイランダーの時代）	4	N. アンティーク『エトランジュ』	14
新代後期（戦乱の終結）	4	O. 一般住宅街	14
近代～現代（学園機関アサルトエンジンの成立）	4	P. アカデミア市民消防団事務所	14
カナンピーク歴史年表	5	海区	14
古代	5	Q. シフォン社工場群	14
およそ2600年前 古代・前期（人間の時代）	5	R.港	14
約1200年前 古代・後期（古代王国期）	5	S. 海警隊本部（詰所）	15
旧時代（旧代）	5	市外	15
約1000年前 旧時代・前期（ジェネシスの時代）	5	T.鉄道駅	15
約600年前 旧時代・後期（ハイランダーの誕生）	5	U.街道	15
新時代（新代）	5	V.第五刑務所	15
300年前 新時代・前期（ハイランダー独立戦争）	5	W. 貧民街	15
200年前 新時代・中期（第1次ハイランダー大戦）	5	X. 孤児院	15
120年前 新時代・後期（第2次ハイランダー大戦）	5	学園機関アサルトエンジンとハイランダー	16
近代～現代	5	ハイランダー憲章の意義	16
100年前 近代（学園機関アサルトエンジンの発足）	5	学園機関アサルトエンジン	17
ピレナステラ地方	6	学園機関アサルトエンジン施設ガイド	18
西街道筋の町ドミナ	7	螺旋塔	18
第七研究所	7	A.上層階 未踏破領域	18
港湾都市コースティ	7	A.中層階 運営施設	18
水と緑の町クリマタリア	7	A.下層階 学園施設	18
帝国領マインミラル	8	その他の学園施設	19
西方交易都市ウェスレード	9	B.中央広場	19
鉄道王国エトレイル	10	C.クエストボード	19
“高貴なる”ロードピレナ王国	11	D.学園図書館	19
学術都市アカデミア	12	E.学生棟	19
学園区	12	F.医学研究棟	19
A.学園機関アサルトエンジン	12	G ₁ ～G ₄ .体育館	19
公区	12	H.グラウンド	19
B.大使館街	13	I.射撃演習場	19
C. アカデミア大議事堂	13	J.職員区画	19
D. 警邏隊本部	13	K.研究棟群	19
E. アカデミア銀行	13	L.技術棟	19
内区	13	M.体育棟	19
F.上区住宅街	13	NPC	20
G. 市立公園	13	ピレナステラ地方白地図	22

舞台のあらまし

カナンピーク大陸

アサルトエンジンは、異世界のカナンピークという大陸を舞台としています。カナンピーク大陸は未開の地、未探索の地を多く残しています。平原、荒野、山岳、森林、砂漠、雪原、島嶼^{とうしょ}、沼地など、地球上に見られるおよそすべての地形が存在し、それは気候にも同様のことが言えます。

文明水準

カナンピークの文明水準は、近代ヨーロッパのそれと似通っています。もっとも発達している学術都市アカデミアは、産業革命後期さながらであり、電話や列車が見られます。反面、文明の遅れている地域では、中世ヨーロッパを思わせる生活が営まれています。

国家と政治経済

カナンピーク大陸には、学術都市アカデミアを中心として、多様な国と地域があります。もっとも多く見られるのは王国ですが、帝国、自治都市、連邦国、公国なども存在しています。そのため、政治形態も様々で、封建制、絶対王政、共和制など、国によって異なっています。多少の小競り合いを行う国もありますが、アカデミアとアサルトエンジンの介入を恐れ、世界はおおむね平穏を保っています。また、経済面では、大陸のほぼ全域で、シルバーと呼ばれる銀貨と紙幣が通用しています。

カナンピーク大陸の歴史概略

古代（人間の時代）

今よりおよそ2600年前、カナンピークの人々は文明を築き、集落や都市を形成していたと考えられています。その文明は群雄割拠の時代を経て、今から約1200年前に統一王国を築き、文明勢力とも最盛期を迎えたと言われています。

旧代前期（ジェネシスの時代）

今より約1000年前、カナンピーク大陸は、突如として現れたとされる始祖ジェネシスの勢力により侵略されました。彼等の前に王国の勢力は尽く敗れ、カナンピークの人々は次々に始祖ジェネシスに支配されました。ジェネシスたちは、人間を遙かに凌駕する文明や力を持っていたため、生き延びるには従わざるを得なかったのです。

旧代後期（ハイランダーの誕生）

今から約600年前、ジェネシスたちは大陸全土で無差別に遺伝子操作を行い、おびただしい数の犠牲を払った末、原初のハイランダーを作り上げました。そして、その原初のハイランダーから生まれ、増やしたハイランダーたちを、剣闘士さながらに戦わせたのです。人間に比べればハイランダーの力は強大なものでした。しかし、そのハイランダーの力をもってしても、ジェネシスたちの力は圧倒的だったのでした。ハイランダーたちは解放を求め、幾度となくジェネシスの勢力に戦いを挑みましたが、結果は無残なものでした。ハイランダーたちはジェネシスたちの支配を受け入れ、数と力を蓄えることにしたのです。

新代前期（ハイランダーの時代）

今から300年前、ハイランダーたちは人々を率いジェネシスに反旗を翻すと、苦闘の果てにジェネシスたちを地上から追放することに成功します。地上には、ハイランダーたちをリーダーに、しばしの平穏が訪れました。しかし、その平和も長くは続かず、今度はハイランダーたちが人間を隸属させるようになったのです。加えてハイランダー同士が反目しあった結果、国家が乱立し、第1次ハイランダー大戦と呼ばれる戦乱の時代が始まりました。

新代後期（戦乱の終結）

今から120年前、アサルトエンジンを基地として戦っていたハイランダーと人々の中に、戦乱の終結を目指して立ち上がる者たちが現れました。彼等は現在のアカデミアを戦略拠点とした国際戦略組織、アサルトエンジン機関を設立しました。戦争時、彼等の勢力はハイランダーを至上とする勢力と戦いました。アサルトエンジン機関とその勢力は第2次ハイランダー大戦と呼ばれるこの戦いを制し、大陸全土を巻き込み多くの犠牲者を死に至らしめた戦乱の時代は終結に向かいます。

近代～現代（学園機関アサルトエンジンの成立）

今から100年前、大戦に勝利し、戦争を終えたアサルトエンジン機関のハイランダーたちは、ハイランダーのルールやモラルの教育機関として、アサルトエンジン機関を作り変えました。これが現在の学園機関アサルトエンジンの成立です。そして彼等の街は、多くの人々との平和的共存を理想として開放され、学術都市アカデミアとして生まれ変わりました。この時に掲げられたハイランダー憲章は、多くの国と地域の支持により、現代に至るまで平和の礎として機能しています。



カナンビーク歴史年表

古代

およそ 2600 年前 古代・前期（人間の時代）

大陸の歴史資料による最古の文明期
最古の国家成立が歴史を数える最も古い基準とされる
(2672年前をカナンビーク大陸旧暦の元年として数える)

約 1200 年前 古代・後期（古代王国期）

数多くの群雄が割拠した中から大陸の統一王国が樹立
人間の王国として繁栄（古代王国の最盛期）

旧時代（旧代）

約 1000 年前 旧時代・前期（ジェネシスの時代）

ジェネシスが現れ地上支配を開始
人間の王国とジェネシスの戦争が始まる
王国の勢力は敗れ尽く支配される

約 600 年前 旧時代・後期（ハイランダーの誕生）

ジェネシスの遺伝子実験によりハイランダーが誕生
大陸各地でハイランダーが蜂起
幾度もジェネシスに反旗を翻す

新時代（新代）

300 年前 新時代・前期（ハイランダー独立戦争）

大陸各地で蜂起したハイランダーが連合勢力を形成
ジェネシス勢の拠点（現在のアサルトエンジン）が陥落
蜂起したハイランダーの勢力がジェネシスに勝利
ジェネシスは地上を追われる
ハイランダーが人間の自由を取り戻す
人間の復権を起源とする暦が制定される
カナンビーク大陸新暦の元年
各地でハイランダーをリーダーとした勢力が誕生
大陸に平和が訪れる

200 年前 新時代・中期（第 1 次ハイランダー大戦）

ハイランダーをリーダーとした勢力間に戦争が勃発
大陸各地に戦乱が巻き起こる

120 年前 新時代・後期（第 2 次ハイランダー大戦）

現在のアサルトエンジンで戦争終結を目指す勢力が台頭
戦略組織としてアサルトエンジン機関が発足
戦争終結派勢力はハイランダー至上派勢力と対立する
(アサルトエンジン派と反アサルトエンジン派の対立)
ハイランダー大戦の終結に乗り出す
戦乱時代は終結へ

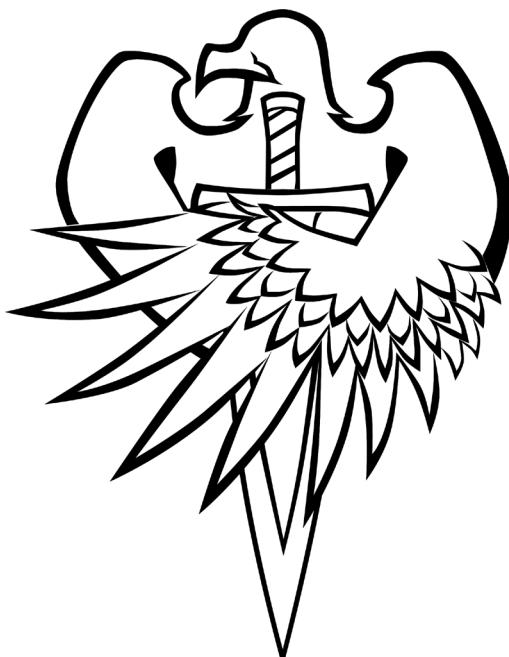
近代～現代

100 年前 近代（学園機関アサルトエンジンの発足）

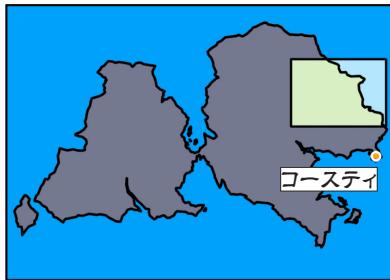
戦乱の終結
アサルトエンジン機関がハイランダーの教育機関となる
学園機関アサルトエンジンが発足
ハイランダー憲章を制定
大戦の戦略拠点が学術都市アカデミアとして生まれ変わる
戦争の終結により市民中心の都市や文明が飛躍的に発展
都市部の人口増加
モルフやクリーチャーの危険性が増大
ハイランダーの必要性が一層認識される
学園機関卒業生に対する人材獲得会議が始まる
(ハイランダードラフト)
(ハイランダー憲章を支持する国と地域が参加)

カナンビークの現在

現在（アカデミア歴 112 年、大陸新暦 312 年、大陸旧暦 2672 年）、カナンビークの主要な国と地域は、アカデミアとアサルトエンジンの憲章の下で平和が保たれています。しかし近年、地上から追いやられたはずのジェネシスたち、その尖兵たる変異種モルフや亜種クリーチャーが多数目撃されています。その被害は、町村規模から国家規模のものまで報告されており、ハイランダーたちは大陸中を駆け回っています。



ピレナステラ地方



6

東カナンピークの東岸に広がる、学術都市アカデミアを中心とした地域です。学園機関アサルトエンジン内にそびえる螺旋塔（高さ約600m）の天を突く様子が臨めます。

気候は温暖。北部は山がちな地形となっていますが、中部から南部にかけての平野部では農業が行われています。

比較的穏やかな土地柄ゆえ、過去に多くの文明や王朝が興亡を繰り返した歴史を持ち、遺跡も多く見られます。

また、戦乱の頃には、アカデミアを中心とした地域の多くが戦場となりました。

現在は、アカデミア直轄地や貴族領、東大陸諸国の飛び地や属国、都市国家が無数に存在し「ピレナステラのモザイク」と呼ばれています。

ピレナステラのモザイク

アカデミア直轄地の外側で、小国や貴族領、都市国家などがひしめく小国群を指してこう言われています。

いくつか大国に分類される規模の国は存在しますが、他の地方の大國とは比べるべくもありません。

戦乱の終結直後こそ、周辺各国は混乱に乗じて、ピレナステラ地方から領土を切り取ろうと画策しましたが、学園

機関アサルトエンジンの設立と、アカデミアの急速な勢力の拡大によって、周辺地域での戦争行為に（憲章に則り、ハイランダーが介入てくるかもしれない）大きなリスクが伴うことを警戒したため、表立った侵略は起こりませんでした。その結果、大戦後の混乱期に存在していた雑多な小国群が統合されないまま残り、奇妙な調和を保つつづ、現在に至っています。

アカデミア直轄地（アカデミア管区）

アカデミアを中心として概ね徒歩3日、馬車で1日程度の距離までが、アカデミア直轄地と呼ばれています。

あたりはかつて、反アサルトエンジン派のハイランダー（貴族）たちが支配していた地域でしたが、長く続いた戦乱により荒廃。戦後、この地の統治者たちは疲弊しきっており、荒廃した領土を再建し、統治する余力がなかったため、領土経営から撤退する者が続出しました。

その際それらの領地が、表向きはアカデミアへの友好の証として権利を委譲、もしくは売却、貸与などが行われたことから、実質的にアカデミアの領土となっています。

それなりに大きな町などはありますが、都市と呼べるほ



ど大きな街は存在しません。

西街道筋の町ドミナ

アカデミアから西の街道沿いに、徒歩で2日ほど行った田園地帯のなかにある人口200名ほどの、ごくごく標準的な農村兼、宿場町です。

住民たちは皆、ハイランダーに対して好意的です。

戦乱の終結までドミナの周辺は、有力なハイランダーの領地でした。

(シナリオ「ディストピア」に登場)

第七研究所

アカデミアの北東、徒歩半日ほどの距離にある研究施設です。

所員の数は60人ほど。モルフやクリーチャーのサンプル調査や、捕獲したクリーチャーの研究を中心に、アーティファクトの調査も行われています。

事故対策のため、アカデミア郊外に作られているという意味合いが強く、所属している研究者のほとんどはリスクよりも研究を優先するようなマッドサイエンティスト的思想の持ち主が多いことで知られています。

特に研究所長代理で、天才として知られるハイランダー、トーマス・W・アイリー（男・69）の「研究のために手段を選ばない姿勢に」、アサルトエンジン上層部は頭を悩ませています。

(シナリオ「過ぎた力」に登場)

港湾都市コースティ

アカデミアより船で南に数日航海した、大陸から突き出した半島の先端にある港町です。

交易のおかげで発展しており、南から訪れた商人たちが寄港する他にも、景勝地としても知られ、多くの観光客が訪れます。

年に一度の壮麗な祭りも有名で、祭りの期間中は露店や大道芸人たちで街中が大騒ぎとなります。

ハイランダーたちの間では、伝説的なハイランダー、ジャスティン・ラングレン（男・35）が屋敷を構え、ビジネスを営みながら、1人娘と共に暮らしていることでも知られています。

また、コースティはシフォングループとのつながりも深く、同社のコースティ支社は、グループトップクラスの業績をあげています。

(シナリオ「Pretty Girl」に登場)

水と緑の町クリマタリア

アカデミアの北方、山岳地帯にある町です。周囲は湖と深い森に囲まれ、湖はアカデミアの水源になっています。

アカデミアからはそれなりに距離がありますが、アカデ

ミアが管理する直轄地で、アサルトエンジンの学生も課外授業などでよく訪れます。

この地域で摂れるマドラの実は、ライフストリームなどの回復薬の原材料として有名で、植物園の温室で栽培されています。

(シナリオ「緑の魔宮」に登場)

アカデミア（学園機関アサルトエンジン）と各国の関係

あくまで学園機関アサルトエンジンは、ハイランダーのための教育機関で、アカデミアはアサルトエンジンの発展をうけて形成された都市にすぎません。

つまりアカデミアは、他国から干渉されない独立自治権こそありますが、領土的野心を持ち合わせてはいません。

また、アサルトエンジンで教育を受けたハイランダーたちも、カナンビーク中の国が支持するハイランダー憲章を守ることを求められこそすれ、アサルトエンジンの支配下にあるわけではありません。

そのため各国のアカデミアに対する思惑はどうあれ、ピレナステラ地方においては、アサルトエンジンの学生およびフリーランスとなった卒業生（特定の国家に所属している場合は、少し話は変わりますが）は、その国の法律を守る限り、特に排斥されるようなことはありません。

むしろ、近年各地で頻発しているジェネシスやモルフの跳梁への対処はもちろん、偶発的に出現する野生動物による被害や、 β コードに感染しクリーチャー化した生物などの対処はハイランダーにしかできないため、歓迎される（対処を依頼される）傾向にあります。

※次のページより紹介される4つの国は、以下の項目で解説されています。

【歴史・由来】過去に何があったかなど。

【産業・経済】生活の手段、経済状態など。

【政治・社会】統治機構や社会的な状況など。

【外交・利害】他国との関わり、利害関係など。

【風俗・文化】暮らす人々の気質、習慣、価値観など。

【名所・名物】町の風景や、有名な場所など。

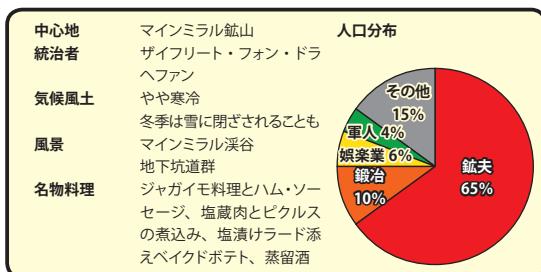
【重要人物】中心的な人物のプロフィール。

【シナリオアイデア】今後起こる可能性のある事件。



帝国領マインミラル

アカデミア北西、山岳地帯の渓谷にある鉱山町です。町のあるマインミラル渓谷の周囲は、北方の精強な軍事大国、ドラヘロア帝国の統治する飛び地になっています。



【歴史・由来】

古くから豊かな鉱床として知られるマインミラルは、カナンバークの歴史とともに、統治者を変えながら、少なくとも600年もの間、断続的に掘削され続けてきました。

ハイランダー大戦以前は、ドラヘロアにつらなる貴族の領地でしたが、大戦直後、疲弊したその貴族より帝国が領地を買い上げ、帝国領として統治しています。

【産業・経済】

マインミラル渓谷と、周囲の山々は、鉄や銅などの卑金属類を豊富に産出します。それらを精製し、帝国本土に鉱物を輸送するかたわら、ビレナステラの各国にも輸出し、大きな収益をあげています。

ここから産出される、豊かで良質な鉄や銅などの鉱物は、帝国の軍事力を支えるうえで、無視できない要素です。

【社会・政治】

帝国本土より任命された代官が絶対的な権力を握っています。現在の代官ドラヘファン候は、本国から課されたノルマを達成するため労働者たちに過酷な労働を強い、両者の間でトラブルが発生することがあります。

労働条件の改善と相互扶助を掲げた労働者組合は存在しますが立場は弱く、ドラヘファン候からも睨まれています。

【外交・利害】

他国とは、表向きは友好的な関係を築いていますが、ドラヘロア帝国はアカデミアのもつ力（ハイランダーをほぼ独占）を警戒し、隙あらばそれを削ごうと考えています。

ここ100年は帝国がビレナステラ地方への領土的野心を露わにすることはありませんでしたが、諦めたわけではなく、マインミラルで大きな騒動が起ころうものならトラブルは避けられないでしょう。

【風俗・文化】

仕事は過酷ながらも景気は良く、とりあえず食うに困ることがないことから、よその土地で食いつめた流れ者や、未発見の鉱脈などを探し出し、一獲千金を狙う山師などが多く集まり、粗野で猥雑な活気に満ちています。

仕事を終えたら日当を握りしめ、歓楽街で飲む、打つ、買うがこの町の労働者たちの定番の光景です。

【名所・名物】

マインミラル渓谷の傾斜沿いに、労働者たちの住宅や、酒場や賭場、娼館などの娯楽施設が鈴なりになり、縦横にトロッコの線路が走るさまは壮観な光景です。

また、一説によると太古の昔にも掘削されていたという、マインミラルの地下を走る坑道は膨大な数にのぼり、迷い込んだら脱出不可能なマインミラルの地下迷宮の異名をとります。

地下深くには、広大な古代遺跡がある、クリーチャーが住みついているなど、奇跡的に地下迷宮から生還した者の証言とされる噂が囁かれています。

【重要人物】

“竜牙候” ザイフリート・フォン・ドラヘファン

男・25歳

帝国より任命され、マインミラルを治める代官です。銀髪碧眼の、容姿端麗な切れ者として知られています。マインミラルの風俗を嫌悪しており、普段は渓谷を見おろす位置に築かれた砦から、出てくることはありません。没落して久しいものの、ドラヘロア皇室に連なる貴族の出身で、胸に秘めた野望を成就するため、貪欲かつ精力的に策謀を巡らしています。その野望は、一族の復興とも、帝国内での榮達とも、果ては帝国に反旗を翻すことだと噂されています。

【シナリオアイデア】

ドラヘファン候が鉱山の視察中、クリーチャーに襲撃される事件が起こります。ドラヘファン候は、これを労働者組合の仕業であるとし、徹底抗戦の構えをとります。

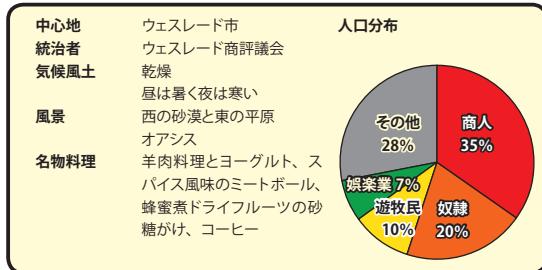
身に覚えが無く、困り果てた労働者組合はPCたちに、事件の調査を依頼してきます。

新たな鉱脈を見つけたと言い、地下迷宮に潜った山師と鉱夫たちが、突然の落盤事故で、地下に閉じ込められてしまいました。労働者組合から救出を依頼されたPCたちは、唯一の手掛かりである、山師の残したメモ（鉱脈の他に、危険な遺跡の存在をほのめかす内容）を頼りにマインミラルの地下迷宮へと挑むことになるのですが……。

西方交易都市ウェスレード

アカデミアから伸びる西方街道の端。ピレナステラ地方の西端にある都市国家です。

ウェスレードに本拠をおく豪商たちによる独立自治組織、ウェスレード商評議会によって統治されています。



【歴史・由来】

ウェスレードの歴史は古く、500年前に大陸西部への道、西方交易路が確立されると、その後すぐに一大商業都市へ発展しました。成立以来、ウェスレードはその時代の支配者たちと折り合いをつけながら、商人たちによる独立自治を貫き、繁栄を謳歌しています。

【産業・経済】

西方交易路を通じてもたらされる品々は、ピレナステラの様々な階級の人々の間で高値で取引され、ウェスレードに莫大な富をもたらしています。

【社会・政治】

ウェスレードは、投票権を購入（相場は一票10,000S）した商人から投票によって選出された少数の議員による評議会、ウェスレード商評議会によって統治されています。

この長い歴史と実績を持つウェスレード商評議会の権力は絶大で、評議員に選ばれることで得られる役得は計り知れません。それゆえ評議員の議席をめぐる豪商同士の権力闘争は熾烈を極め、稳健派で知られた先代評議長の怪死事件の裏には三日月団と呼ばれる暗殺ギルドが暗躍していましたなど、常に物騒な噂が囁かれています。

また、この街では奴隸や麻薬、免罪証（所持していれば、賠償金が支払える限り、罪に問われることが無い。購入には商評議会の投票権が必要）までが売られており、文字通り財力さえあれば買えない物は存在しません。

【外交・利害】

古くから、西方交易路に利権を持つ西方の大団ともつながりが深く、経済の規模はもちろん、政治的な意味でも、ピレナステラ地方にとって単なる都市国家以上の存在となっています。

しかし近年は、鉄道の発展により繁栄に翳りが見え始め、

鉄道政策を推進するアカデミア及び、鉄道王国エトレイルや、シフォングループの動向に目を光らせています。

噂によると、現在ウェスレード商評議会の過半数を占めている過激派もしくは急進派と呼ばれる商人たちが、何か策動をしているといわれています。

【風俗・文化】

ウェスレード商評議会のおかげで、治安は良好です。

商人が多い土地柄だけあり、住人たちはみな愛想よく（もちろん、隙あらば何かを売りつけようという下心込みなのです）訪れた人々に友好的です。

住人たちは国際色豊かで、人種や出身地域も様々ですが、商魂たくましく、独立精神が豊富なことは共通しています。

【名所・名物】

ピレナステラ地方に良く見られる建物の中に、西方（砂漠地域）の文化を思わせるドーム状の屋根が混在するなど、東西の文化がまじりあう、異国情緒あふれる街並みが特徴です。

中央広場で毎日開かれるバザール（市場）には珍しい特産品や美術品、民芸品に嗜好品、香辛料などが並び、各地から訪れる商人や、観光客で賑わっています。

【重要人物】

“砂狐” ヤウズ・ベラフマ

男・40歳

ウェスレード商評議会議長。ベラフマ商会長。西方の血を思わせる、浅黒い肌に細面の顔、濃い黒髪が特徴的で、理知的な雰囲気をもつ男性です。物静かで温厚な人柄ながら、若い頃からやり手で知られ、一代でベラフマ商会を築き上げた逸話は今や伝説です。しかし、史上最年少で商評議会の評議長の地位につくという快挙の裏には、様々な黒い噂が囁かれています。

【シナリオアイデア】

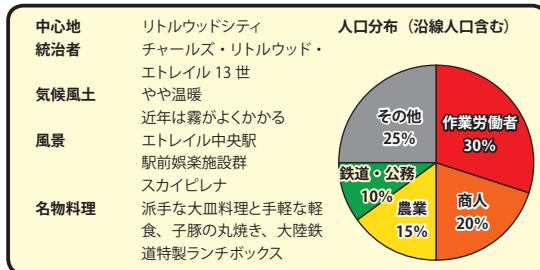
近々、ウェスレードの闇オークションで出品予定の美術品が、危険なアーティファクトであることを突き止めたPCたち。ダミーと入れ替え、回収するためオークションに潜り込みますが、そこには同じアーティファクトの奪取を狙う、ジェネシスとモルフの姿がありました……。

ウェスレードに赴くことになったシフォングループ代表、ミーシャ・シフォンのもとに、悪名高い暗殺ギルド、三日月団より犯行予告が届きました。身の危険を感じたミーシャはPCたちに、護衛を依頼してきます。期間は、ウェスレード商評議会の稳健派議員と、今後の提携と相互発展に関する会談が終わるまでの三日間です。

鉄道王国エトレイル

アカデミアの南西に位置する、新興の小国です。正式名はエトレイル公国ですが、あまり使われていません。

首都リトルウッドシティは大陸鉄道最大ともいわれる駅エトレイル中央駅を中心に、新時代の陸上交通の要として、発展の真っ只中にあります。



【歴史・由来】

かつては南の大國の直轄地で、農業以外の産業が成り立たず、目立たない土地でしたが、南方交易でひと山当てた南の大國の公爵、エトレイル公が本国から統治権を買い取り、20年前に独立しました。

その後、アカデミアが提唱した大陸鉄道建設設計画に（まるであらかじめ知っていたかのように）真っ先に協力を申し出、現在は大陸鉄道の要となっています。

【産業・経済】

大陸鉄道の発展に伴い、人の輸送はもちろん、南方より食料や各種の資源の大量輸送が可能となり、ピレナステラの南方からの玄関口として、急速に発展しています。

広大な操車場や、列車の整備棟なども併設され、鉄道に関する施設の充実という点では、アカデミアをも凌ぎます。

さらに、駅の周辺にはエトレイル公の肝いりで巨大なマーケットやホテル、カジノや劇場などの各種娯楽施設が併設されています。

【社会・政治】

本来はエトレイル公が公王として統治する公国ですが、商売に寛容な法律が大々的に施行されたことと、エトレイル公自らが商評議会を立ち上げ、合議制を推進したことでの実態はほぼ、議会制の民主国家となっています。

【外交・利害】

アカデミアとの関係は蜜月と言ってよいほどで、大陸鉄道の経営を主軸に、強い協力関係を築いています。

また、アカデミアが保有する技術の取り入れや、工場、研究施設の誘致にも積極的です。

エトレイルが行う安い食料の大量輸入により、ピレナステラの農産物価格暴落を招いたため、周囲の農業国からは

嫌われています。

商売関連では共存共栄を謳っており、シフォングループとは提携していますが、西方交易都市ウェスレードとは利害が一致せず、摩擦を生む関係になっています。

【風俗・文化】

首都リトルウッドシティには、ピレナステラ地方のみならず、カナンビーク各地から、ビジネスやチャンスを求めて、人々が流れてきています。

様々な人々がひっきりなしに出入りするため、治安は良いとは言えませんが、経済成長期真っ只中の好景気に人々は明るく、活気に満ちています。

【名所・名物】

世界最大の駅というキャッチコピーがあまりに有名なエトレイル中央駅はもちろん、エトレイル公自身が創立し、プロデュースを手掛ける少女劇団チャーリーズ・ガールズ・レビューも人気です。また、アカデミアの螺旋塔にあやかって、最新建築技術を駆使したトラス構造の展望塔スカイピレナが建造中です。

【重要人物】

“鉄道王”チャールズ・リトルウッド・エトレイル 13世
男・58歳

エトレイル公爵にして、エトレイル商評議会議長、チャーリーズ・ガールズ・レビューのオーナー、その他もろもろの肩書を持つ、立派な口髭が自慢の、怡幅の良い禿頭の紳士です。

貴族らしからぬ進歩的な考え方の持ち主で、天才的な商才の持ち主として知られるうえ、芸術にも造詣が深く、特にチャーリーズ・ガールズ・レビューには熱心で、団員たちを「ワテの天使」と言い、はばかりません。

【シナリオアイデア】

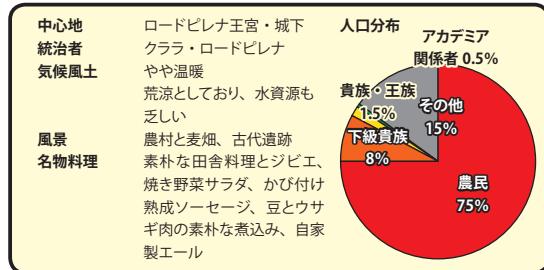
チャーリーズ・ガールズ・レビューのスター女優が、次々に怪人に襲われるという事件が続発する。事件の解決をエトレイル公から依頼されたPCたちは、犯人は劇団内にいるという証拠を掴み、劇団員に変装して潜入するのですが……。

スカイピレナの完成式典当日、各国の重鎮が集ったスカイピレナに、いくつもの都市で破壊活動を続けてきたテロリストより、解除不能の爆弾を仕掛けたという犯行予告がなされます。爆破止める条件として、犯人はPCたちを指名し、様々なゲームを仕掛け、それを解決することを要求してきます。しかし、犯人の真の目的は……。

“高貴なる”ロードピレナ王国

アカデミアの南、内陸の地域で最古の血統を誇る王家、ロードピレナ家に統治されている王国です。

とはいっても、その国土は小さく貧しく、王家は他国の下級貴族と同等の財力しか持ち合わせていません。



【歴史・由来】

ピレナステラ地方で最古の血統といわれるロードピレナ王家は、かつてピレナステラの全域を統治していましたが、戦乱により徐々に領土を失い、現在は最後に残った一族発祥の地とされる土地で細々と存続しています。

【産業・経済】

麦類を中心とした農業が行われていますが、痩せた土地と、慢性的な水不足で、収穫量は豊かではありません。

そればかりか鉄道の開通により、大陸の南から安い農産物が大量に輸入され、唯一の外貨獲得源だった農産物の価格が暴落。王国の財政は常に逼迫しています。

【社会・政治】

7年前に国王夫妻が事故のため崩御し、王家の直系が1人娘のクララ・ロードピレナ王女のみになるという事件が起こってからは、ロムレス公（男・32）が王女の後見人に、カルウス伯（男・43）が摂政となり、両者の派閥でロードピレナの内政は真っ二つに割れてしまっています。

なお、伝統的にロードピレナ王国は魔王が治める慣例になっているため、クララ王女との婚姻による王位継承を狙ってロムレス公、カルウス伯をはじめ、果ては他国の有力者までもが加わって、駆け引きが繰り広げられています。

【外交・利害】

国力的にはほぼ無価値ながら、伝統ある王家という権威と、アカデミアに近いという地理、もしくは戦略拠点としての利用価値から、ロードピレナを手に入れようとする勢力は後を絶ちません。

事実、クララ王女との政略結婚を狙う有力者が多くいますが、王女は頑なに拒んでいます。

アカデミアとの関係は良好で、定期的にアサルトエンジンをクララ王女が訪問するなど、交流が盛んです。

【風俗・文化】

決して楽な暮らしとはいえない状況ですが、領民はロードピレナ王家を、誇りを持って支持しています。クララ王女の気さくな人柄も人気で、領民たちは、彼女を取り巻く境遇に心を痛めています。

【名所・名物】

領内には、古代遺跡が数多く存在します。

アカデミアから派遣されている調査隊により、新たな遺跡が発掘されたり、その中からアーティファクトなどの古代遺産が発見されることがあります。

数ある遺跡のなかで特に有名なものは、空から落ちてきたと伝えられる、円盤状の巨大遺跡アナウイスです。

現地の伝説によるとアナウイスに乗って神の使いが地に降り立ったといわれており、それこそがロードピレナ王家であると領民たちは信じています。

【重要人物】

“薄幸王女”クララ・ロードピレナ

女・16歳

正式名はクラウディア・アナウス・ロードピレナ・ピウス。ストロベリーブロンドの髪に白磁色の肌、紫の瞳の美少女で、代々のロードピレナの当主が継承する、王家の紋が入った碧玉のペンダントを机身離さず身につけています。お姫様然とした儚げな容姿に反して気は強く、公的な催しを主宰して精力的に取り組むのはもちろん、果ては男装してお忍びで町を散策するなど、かなりのお転婆です。クララにとってこれらの行為は、自分を宮廷に閉じ込め、傀儡にしようとする貴族たちに対する精一杯の抵抗なのですが、実を結んでいるとは言いがたいのが実情です。

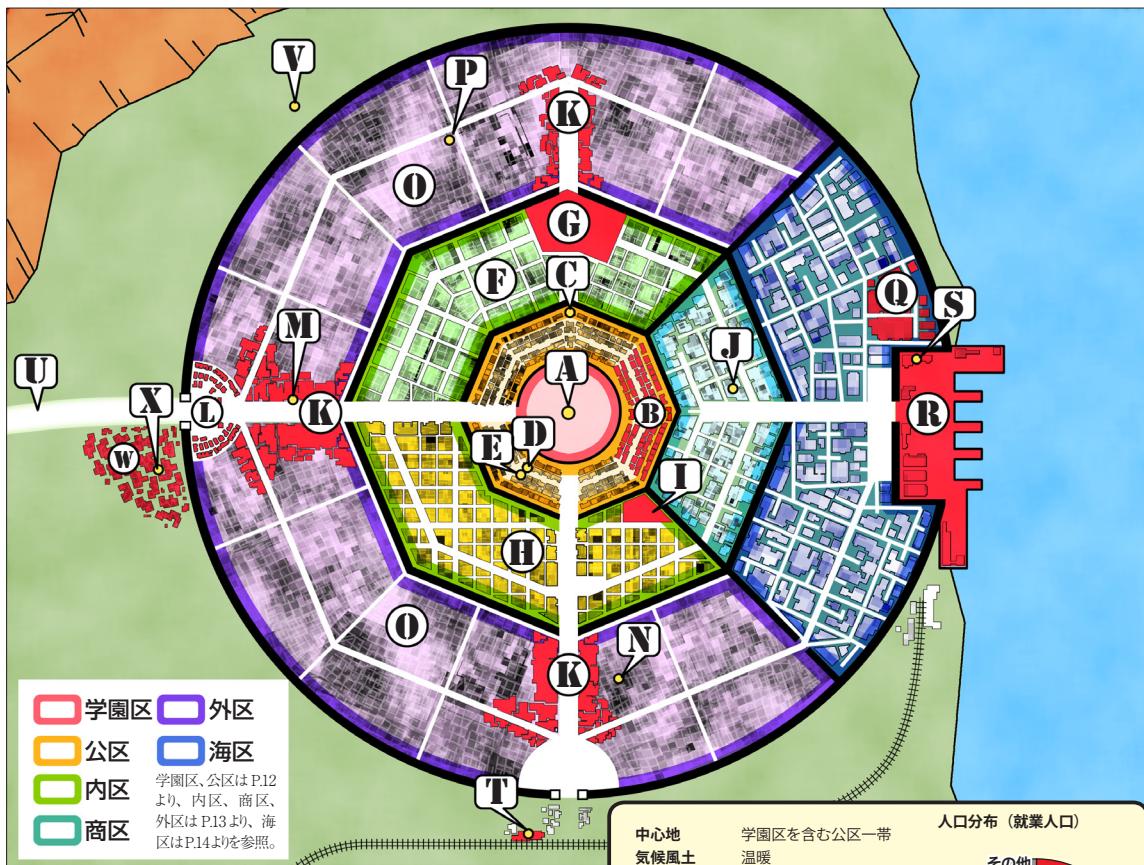
【シナリオアイデア】

アカデミアに、クララ王女が訪問するというニュースが流れる中、PCたちは帽子を目深にかぶった、クラウスと名乗る少年と友達になります。クラウスにアカデミアを案内することになったのですが、クラウスを追う黒服の男たちや、モルフまで現れ、気付けば大騒ぎに……。

慢性的な水不足で悩む、ロードピレナ領内。あるとき、1人の強欲な貴族の領地に泉が湧き、その貴族が独占したことから他の地域の領民から不満の声が噴き出します。しかし、地形的に水が湧くことはありえないことと、最近その貴族の言動と行動が不可解（モルフ疑惑）なことから、クララ王女からPCたちに、極秘の調査依頼が舞い込みます。

ピレナステラ地方ワールドガイド協力：非戦闘型最終兵器さん、RHKさん、ネズミスキーさん

学術都市アカデミア



12

学術都市アカデミア

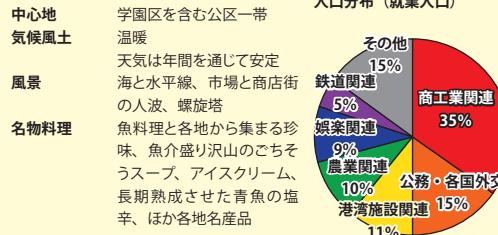
学術都市アカデミアは、学園機関アサルトエンジンを中心になされたほぼ円形の都市です。外周はぐるりと外壁に囲まれており、人の出入りは管理されています。

外壁の内側は中心から、学園区・公区・内区と商区・外区と海区に分かれています。各区の境は壁によって隔てられています。公区から外区に関しては外壁ほどしっかりと人の出入りを管理しているわけではありませんが、学園区への出入りは保安上の問題もあって締密に管理されています。

外壁の外は市外と呼ばれており、都市に入れなかった流民や壁の内側に居づらい人間などが集まって貧民街を作っています。

学園区

学園機関アサルトエンジンの中核である螺旋塔を中心には、ハイランダーを育成する様々な施設が集約された区域で、円形の壁で公区と隔てられています。



A. 学園機関アサルトエンジン

学術都市アカデミアの中心にしてハイランダーの集う場所です。

学園所属のPC（プレイヤーキャラクター）はここを中心に生活することになるでしょう。

公区

都市を運営する公共機関、犯罪や災害に対処する警邏隊の本部などが置かれた区域です。学園機関アサルトエンジンの建設とほぼ同時に作られた、学術都市で最も歴史の古い区域もあります。

B. 大使館街

アサルトエンジンと友好的関係にある各国の大使館が建ち並んでいる通りです。広い敷地を確保するのが難しいため、各国大使館だけが入居した集合住宅のようになっています。建物もあります。通りに面した庭や窓に各国の国旗がはためく景色は、観光名所としても人気です。

C. アカデミア大議事堂

石造りの、厳めしい印象を与える建物です。アカデミアの市政を運営する議会が行わっています。アサルトエンジンは都市への過度な干渉を避けるべく、オブザーバーが出席するにとどめ、市政は原則的に市民の手によって運営されています。

この議事堂は市民の手による自治のシンボルとも言え、アカデミア市民の誇りとされています。

D. 警邏隊本部

アカデミアの治安を守る警邏隊の本部です。
警邏隊は市内において、ハイランダーやモルフの関わらない通常の犯罪や事件、事故への対処を専門とする組織です。ハイランダーと比べると頼りなく思えるかもしれません、大陸随一とも言われるアカデミアの治安は、間違なく彼ら、警邏隊の勤めなくしては語れません。

市内各所にある支部とは通信回線で結ばれていて、異常が確認されるとその情報は速やかに警邏隊各所に伝達されるようになっています。

E. アカデミア銀行

アカデミア市内最大の銀行です。市内で流通している通貨の管理を一手に引き受けており、アカデミアの経済的中枢と言えます。

アサルトエンジンと警邏隊本部がすぐ近所にあるため「世界で最も安全な銀行」と言われています。

内区

公区の外側を囲う区域です。この区域も八角形の壁で囲われ、外区と隔てられています。

学園区と公区に次いで歴史の古い区域で、都市が拡大する以前には、学園関係者や学術都市初期の市民が居住する区域でした。現在は学園に近く治安がよいこともあって、邸宅が立ち並ぶ高級住宅地の趣きを見せています。

F. 上区住宅街

上流階級と言って差し支えない市民が邸宅を構えている区域です。

学術都市の上流階級といえば、他国ではちょっとした貴族に匹敵するかもしれません。

古くからある街並みは相応の風格を持っており、新築さ

れる建物も自然とそれに倣うようです。

G. 市立公園

アカデミア市内には大小様々な公園が数多く存在していますが、その中でも最大の面積を誇るのがここ、市立公園です。市民の憩いの場やデートの定番スポットとして親しまれています。

H. 下区住宅街

内区の南側を占める住宅地です。

都市の南側に鉄道の駅があることもあって上区よりもやや格下の物件として扱われますが、逆に利便性を重視する人にとっては最高の環境となるでしょう。大商人や外交官など新たな時代を担うに相応しい立場の市民が多く、上区に比べ活発な新しい街並みです。

I. アカデミア中央病院

アカデミア市とアサルトエンジンが共同で運営している大病院です。アサルトエンジンの医療技術によって世界平和に貢献するという理念のもと、職員はハイランダーと一緒に区別なく、日夜奮闘しています。

商区

商館や外国の出先機関などが並ぶ区域です。

公区と並んで、学術都市のもうひとつの中核と言えるでしょう。港に通じていることもあり、人と物の出入りの激しい活発な街となっています。

港に面し人の出入りも盛んなため、保安上の観点から、内区の中で唯一学園区に通じる大通りを持たない区域でもあります。

J. シフォン社

アカデミアに本拠を構える貿易会社、シフォン社の本社です。貿易に留まらず活動分野を広げる会社の勢いを象徴するかのように、アカデミア市内の民間施設としてはかなり大きな部類の建物です。他にもシフォン社関連の施設は市内のあちこちにあり、常に忙しそうに働いている社員の姿が見られます。

外区

学園機関アサルトエンジンを中心として都市が発展するにつれ、収容しきれなくなった住民を受け入れるために、内区の外側を囲む形で新たにつくられた区域です。

外周を壁で大きく囲われており、この壁が学術都市の内外を分ける境界になっています。厳密な意味で学術都市と呼ばれるのは外区までで、一部の施設と耕作地を除き、壁の外は学術都市の管理外の地域です。



K. 商店街

西、南、北の大通りとその間をつなぐ道沿いに商店が立ち並ぶ、学術都市の商業の中心です。

大通り沿いは特に有名店や高級店が軒を連ねており、通りの裏や道沿いには市民が利用する雑多な店が立ち並んでいます。さらに奥まったところを探せば、怪しい店や隠れた名店なども見つけられるでしょう。

L. 西門市場

外区のあちこちで食品や雑貨を取り扱う市場が開かれており、その中でも最大のものが、アカデミア西門前の広場とその周辺で開かれている西門市場です。都市近郊で収穫された農産物や近隣の漁港から届く海産物のほか、商店街にある店からも食品や雑貨が持ち込まれています。

M. カフェ『クアドラ』

美味しいお茶と4種の名物メニューで有名な、アカデミア市内でも屈指の人気店です。元々は別の土地で店を開いていた4人の店主がアカデミアに店を構えようとした際、同じ物件に目をつけ様々な交渉を行った結果、共同で物件を購入して店を構えたのが始まりだと言われています。

値段も高級店というほどではなく、アサルトエンジンの学生や教職員の中にも、足繁く通っている常連が数多くいます。

14

コラム アカデミア交通事情

地図で分かる通り、アカデミアは綿密な都市計画に基づいて作られた街です。市内は、都市内外の堅牢な壁と東西南北の大通り、大通りと大通りの間に繋ぐ通りによって大まかな街区に分けられ、街区はさらに細かな道によって地区に分けられています。

1つ2つ隣の地区に出かける程度ならば徒歩でもさほど苦労はしませんが、大通りだけを使って市内を移動したり、西の大通りから南の大通りまで外区を四半周するような距離を移動しようとすると、流石に「ちょっとそこまで」とは言えません。

大きく距離の離れた地区への外出や手荷物が多い場合、主要な通りや施設を巡回する乗合馬車が利用されています。先を急いだり目的地まで直に乗り付けたい場合、個人で馬車や乗用馬をチャーターすることも出来ますが、もちろんそれ相応の料金が必要になります。

また、市内各所を隔てている壁も基本的には大通りを使用しないと通り抜けられませんが、それではあまりに不便なため、ほとんどの内壁には通用門が設置されています。ただし、こうした通用門の多くは開放時間が決められており、どんな時間でも必ず通り抜けられるというわけではありません。

N. アンティーク『エトランジュ』

路地裏のさらに奥まった所にあるアンティークショップです。ウェスレードやエトレイル経由で仕入れてきたという大小様々な装飾品が所狭しと並べられており、店内はまるで異国のようだと評判です。学園内で購入できるアクセサリーに満足できないアサルトエンジンの学生がよく利用しています。

O. 一般住宅街

大通りを離れて少し進むと、学術都市の一般市民が住む住宅街に入ることができます。

一軒家を構える人もいますが、この区域の住民の多くは集合住宅で生活しています。こういった雰囲気はどこの都市でもあまり変わらないものですが、世界的な文化の中心である学術都市だけあって、こうした場所であっても暮らし向きは悪くないようです。

P. アカデミア市民消防団事務所

市民を火災やその他の災害から守るために結成された消防団の詰め所ですが、常時待機している団員がいないため、普段はほとんど物置と変わりありません。アカデミア市内各所にある消防団は基本的にその地区の市民の有志によって結成され、地区の防災活動に従事します。

海区

規模や経営資本の大小を問わず工場と倉庫が立ち並ぶ、学術都市の産業的な中心地です。

人も荷物も盛んに出入りする活気溢れる区域ですが、ここに居を構えようという市民はありません。住民と言えるのは、職住一体の工房を構えた職人や、寮を併設した工場の勤め人くらいでしょう。

港と接しているため、保安上の観点から大通りが公区まで通じていません。他の区域につながる大きな道は、南側に抜ける輸送路があるのみです。

Q. シフォン社工場群

海区の一角を占めるシフォン社の工場群です。大小いくつもの工場と関連施設が立ち並び、工員用の寮まで完備されています。貿易以外の分野に進出し始めたのは比較的最近のことですが、潤沢な資金を背景に、製造分野でも業績は成長を続けています。

R. 港

大型船舶が停泊できるように整備された港です。近隣諸国の中でも最大級と言える大きさと設備を持ち、ここを拠点に貿易を行う商人も数多くいます。

市内とは壁で隔てられており、人や荷物の出入りは厳重に管理されています。



S. 海警隊本部（詰所）

港湾施設とアカデミア近海の治安を守る海警隊の本部です。海警隊は海から来る人や荷物の出入りをチェックするなど、税関の役割も果たしています。

港の中や海上で何か起きた場合には、アサルトエンジンと協力体制を敷いて解決に当たることも多いため、立地の割には学生にとって馴染み深い場所かもしれません。

市外

学術都市の外壁から外の区域は市外と呼ばれています。

厳密な意味では学術都市の管理外の区域ですが、事実上学術都市の領土という扱いになっています。

ただし、一部の施設については例外的に学術都市が積極的に管理しています。

T. 鉄道駅

大都市間を陸路で結ぶ大陸鉄道の駅です。開発には学園機関アサルトエンジンも大きく関わっており、学術都市の文化レベルの高さを示す施設とも言えるでしょう。主に煙の問題から市外に建設されており、駅から南門までの間は雑多な商店や宿が立ち並ぶ新たな街に発展しつつあります。

U. 街道

他の都市との間を結ぶ街道です。鉄道が通った今でも、徒歩や馬を利用して旅をする人は数多くいます。

以前は南側にも街道がありましたが、現在は鉄道によって廃れています。

V. 第五刑務所

アカデミア内にある刑務所のうち、主に軽犯罪を犯した者を収容する施設です。牢獄は地下に建設されており、50名ほどの囚人が収容されています。

W. 貧民街

都市に入れなかった流民や壁の内側に居づらい人間などが集まってきた街です。学術都市の市民として認められていない住民も数多くおり、決して治安の良い場所ではありません。それでも混沌としたこの区域の活気を好む市民もあり、今のところは学術都市と共存できています。

X. 孤児院

貧民外の路地の奥に建っている年季の入った石造りの建物が孤児院です。貧民街がここまで広がる以前から建っていた建物なので、年季が入っているとはいえ周囲の建物よりも良い造りをしています。

孤児たちは身を寄せ合って、豊かとは言えない生活をしていますが、院長の人柄と教育の賜物で、非行に走ったり悪事に手を染めたりしている子供はいないようです。

コラム アカデミア買い物事情

アカデミアを四分する東西南北の大通りは、正式には『東通り』のように『(方角) +通り』の名称が付けられていますが、アカデミア市民の多くにとっては通称で呼ぶ方が一般的です。東通りは港から真っ直ぐ伸びてくることから『港通り』、西通りは街道と繋がるアカデミア西門から学園区の正門までを繋ぐ、アカデミアの中心的街路であることから『中央通り』、南通りは新設された鉄道駅に向かう通りなので『駅通り』、北通りは住居のひしめき合う下町にあることから『下町通り』という通称で呼ばれています。

港通りを除く3つの通り沿いは、それぞれに特徴ある商店街となっているため、自分の好みや目当ての品物によって買い物に行く通りを使い分ける人も多いようです。

西通り（中央通り）商店街

アカデミア最大の市場である西門市場から繋がり、老舗、名店、繁盛店などがひしめき合う、最大の買い物スポットです。取り扱い品は多岐に渡り、西門市場が扱う食品や日用品などから、目の飛び出るような値段の高級品や名品まで、ここで手に入らないものを探す方が困難なくらいでしょう。西門市場に集まる商人や客を目当てにした屋台や食堂など、軽めの食事を提供する店が多いのも特徴です。

南通り（駅通り）商店街

鉄道駅の建設をきっかけに大きく発展し始めた商店街です。活発で新しい物好きな下区住宅街の住民と、鉄道でやってくる比較的裕福な旅行者が主な客層で、ユニークな品揃えや店主のこだわりといった、個性の強さが売りの店が数多く並んでいます。繁盛店の中には、南門の外に支店を出しているところもあります。旅行客目当てのホテルや各国料理のレストラン、他国産の生地を扱う仕立屋など、少々値の張る店が多く建ち並びますが、裏通りの奥に入り込めば、港に寄る船員相手の昔ながらの酒場や安宿が見つかるでしょう。

北通り（下町通り）商店街

年季の入ったアパートや安下宿、狭い地域内でぎゅうぎゅう詰めに建ち並ぶ家屋でいっぱいの下町に囲まれた北通りは、他と比べて圧倒的な生活感に満ちた商店街です。多種多様な商品を置く万屋、持ち帰り用の料理を売る惣菜店、一日で売り切る量以上の商品は作らないパン屋など、下町の暮らしに密着した店が並んでいます。実用向けの古道具の店や古着屋、庶民的な食べ物など雑多な店が建ち並びますが、知る人ぞ知る老舗が隠れていることもあります。

その他

日用の買い物のためにわざわざ商店街や西門市場まで行くのは大変です。当然、周辺の限られた地区を相手にした小さな市場は、アカデミアの（主に外区の）あちこちにあります。選り好みさえしなければ、大抵の用は事足りるでしょう。

店も同様で、表通りを一つ裏に入ったところから、どうしてこんなところにと首を傾げるところまで、立地は様々です。そうした中からお気に入りの店を見つけるのもまた、買い物の楽しみと言えるでしょう。

学園機関アサルトエンジンとハイランダー

学園機関アサルトエンジンの理念

アサルトエンジンは120年前、有力なハイランダーが相争い、甚大な被害をもたらした戦乱の末期に、戦争終結を志すハイランダーたちによって設立されました。

その理念は一言でいうなら「人々を守ること」です。

300年前、ハイランダーたちはジェネシスの圧政から人々を解放するために命を賭して戦いました。そこにあつたのは「生きる権利を全ての人に」という理想であり、自らが支配者になるためではありませんでした。

ハイランダーの力は弱きを助け、正義と平和を守るためにある。力を持つ者には相応の責任と自覚が必要である。

学園機関アサルトエンジンはこの考えに従い、若きハイランダーの育成に力を注いでいます。

ハイランダー憲章の意義

三カ条からなる「ハイランダー憲章」は、アサルトエンジンの理念の結晶です。特に「汝、人々を守護するハイランダーなり」は他の2条より優先される傾向にあります。

つまりハイランダーは、人々に危険が迫っている状況を見過ごしてはなりません。絶大な力を持つからこそ、いかなる時でも人々を護ることを忘れてはならないのです。

人を守るために人を傷つけることは「汝、人々を殺傷するなれ」に抵触するためタブーとされていますが、やむをえない場合には、この限りではありません。

しかし重傷を負わせてしまったり、殺害してしまった場合は、法に照らして処罰が下されることがあります。

また、ハイランダーも法的には一般市民にすぎません。人間の犯罪に介入することは、推奨されていません。

ハイランダーの力は、あらゆる脅威から人々を守るためにのみ、振るわれるべきなのです。

「汝、相克するなれ」には、ハイランダーと人間双方が信頼し合い、絆を結ぶことで平和的な繁栄を実現するという考えが反映されています。

この思想は、今のところ理想的な形で実現されています。

ここ100年の平和により発展を続けるカナンピークの姿そのものが、その証拠といえるでしょう。

学園機関アサルトエンジンの活動

ハイランダーの力が発現するのはハイランダーの血筋に連なる末裔のみですが、ハイランダーが誕生してより600年。その遺伝子はカナンピーク中の人々に広まっています。

つまり誰でもハイランダーとして発現する可能性があります。

ハイランダーの血統である自覚を持ち、発現を受け入れ

られる場合はよいのですが、望まない発現に戸惑う例も、数多く報告されています。

そうした迷える若者の啓蒙こそ、アサルトエンジンが重要視している部分です。一度発現してしまえば、その事実から逃れることはできません。発現を受け入れ、世界とどう折り合っていくべきかを未熟なハイランダーに教えるため、学園機関が存在するといっても過言ではないのです。

アサルトエンジンは若きハイランダーが、仲間と絆を深め、学びを通して成長するための支援を惜しみません。

そして若者たちが同志となり、未だジェネシスの脅威が消えず、争いの火種がくすぶり続けている世界と共に支えてくれることを期待しています。

アサルトエンジンはアサルトエンジン職員のみによって支えられているわけではありません。世界平和の理想を掲げ、その実現のために立場をこえ協力しあうハイランダー同士の絆こそがアサルトエンジンを支え、動かす原動力となっているのです。

アサルトエンジン卒業後の進路

肉体的・精神的に一般人を凌駕する存在であるハイランダーは、優秀な人材です。

卒業生を高給で迎えたい、という国家や企業は数多く存在します。ハイランダーである以上「ハイランダー憲章」は守らねばなりませんが、社会的・金銭的な面に関しては、明るい未来が広がっていると言えるでしょう。

なお卒業後の進路は、卒業生の意思が尊重されます。

就職するもよし、故郷に錦を飾るもよし、独立するもよし、夢を叶えるもよし、思いのままです。

とはいえ国家や大企業に属する際には公平を期して、本人同意の上、会議をもって決定されるのが慣例です。

職員としてアサルトエンジンに残る卒業生も多く、理念に共感し教育部門を選ぶ者、世界最先端の技術と環境を求めて研究部門を選ぶ者、情報収集活動や広報活動に従事する者、職員としてクエストに対処する者など様々です。

コラム 銀の懐中時計

学生に支給される、アサルトエンジンの紋章が刻まれた銀の懐中時計はハイランダーの身分証であり、憲章を支持する多くの地域で信用の証として受け入れられています。

また、この銀の懐中時計はただの身分証ではありません。

クエスト実行時や、ジェネシスやその手先の関与が疑われる時に限り「捜査権」と「逮捕権」が保証され、提示することで「施設への立ち入り」及び「緊急時の援助(物資の貸与や協力など)」を市民に要請することができます。



学園機関アサルトエンジン

学術都市アカデミアの中心に作られたハイランダーの本拠地にして、若きハイランダーの教育機関です。

【歴史・由来】

かつてはジェネシスの基地でしたが、300年前のジェネシス放逐後より、ハイランダーたちが治める拠点として利用されています。

そして120年前、螺旋塔を拠点とするハイランダーと人々により、当時の戦乱を終結させるべく戦略機関「アサルトエンジン機関」が設立され、100年前の戦乱終結より「学園機関アサルトエンジン」として生まれ変わり、現在に至っています。

【社会・政治】

アサルトエンジン理事会のもと、教育部門が若きハイランダーたちを育成し、研究部門が様々な新技術やイクシード、アイテムを開発・生産しています。

また独立の精神の育成と自治と相互扶助を目的とした、学生から選出された役員による「生徒会」が存在し様々な行事を企画・運営しています。

多人数クラスでは、必要に応じて生徒の中からクラス委員長が選出され、学級のまとめ役になっています。

部活動は、学生たちが自主的に同好会や研究会(勉強会)を立ち上げることが認められており、活動は盛んです。

【外交・利害】

アサルトエンジン理事会の働きかけにより、カナンピーク各国はハイランダーの活動への支援に協力的です。

その背景には、ここ100年の文明の発展はアサルトエンジン主導の平和維持活動と研究部門による技術革新の功績であることや、有害な遺跡の探索やクリーチャー退治、緊急災害派遣や犯罪対策などでハイランダーの力が必要とされている現状が大きく作用しています。

また緊急性の高い事件が起り、手が足りない場合は学生が出向して対処にあたることがあります。

【風俗・文化】

「ハイランダー憲章の理念のもとに人々を守る」このハイランダーとしての大前提と学生の本分を逸脱しない限り、その他の部分は個人の自由意志に任されています。

【シナリオアイデア】

友人が銀時計をなくしたと相談をもちかけてきます。調査していると、その銀時計を手に入れたアサルトエンジンに恨みを持つ人物の存在が明らかになります。彼は銀時計を使って学園に侵入したらしいのですが……。

PCたちがハイランダーに発現した少年を迎えに行くと、彼は生まれ育った大好きな村を離れたくないと言い、話を聞きます。そんなときクリーチャーが発生する事件が起こり、少年の家族が大けがをしてしまいます。

クエストのついでに新型イクシードの試験を頼まれて使用していたところ、次々にクリーチャーやモルフが現れ執拗に新型イクシードの奪取を試みます。このイクシードに、何か秘密があるようなのですが……。



コラム チーム編成について

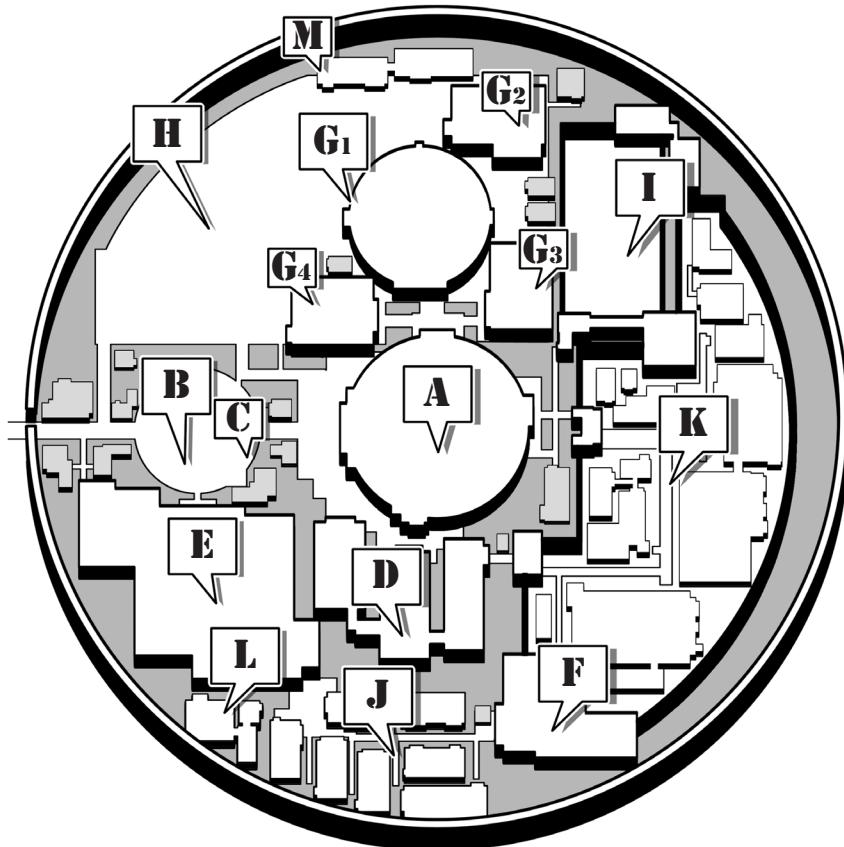
学生たちは在学中4～5名のチームを作ることになります。通常、チームは30人程度のクラスの中で班のように作られますが、希望すれば例外も認められます。

同郷の親友同士や、親兄弟などの血縁関係、王族と貴族のような主従関係、同じ同好会などが代表的です。

これは好きな者同士で良いということではなく、チームはヘリックス（信頼関係）で結ばれた、戦いで互いの生死を託せる仲であるべきである、という考えに基づいています。

チームがそろわない場合、学生や卒業生混合の臨時チームが組まれることもあり、決まったチームを持たない、臨時チームを渡り歩く一匹狼的な学生も存在します。

学園機関アサルトエンジン施設ガイド



18

螺旋塔を中心に、直径700mほどの敷地内に研究施設や教育施設が集中しています。施設の出入口にはゲートが設けられ、身分の確認が徹底されており、重要施設への侵入はほぼ不可能です。

とはいっても、銀時計を所持していれば一部の機密区画を除き、特に出入りを制限されることはありません。

■螺旋塔

アサルトエンジンの象徴です。全高は約600m。無数の白銀の円柱が、円錐状に螺旋を描いた形状をしています。

外壁は堅牢な未知の物質で作られ、破壊は至難の業です。

現在は改装され、主に学園の校舎として使われています。
※この地図では螺旋塔の基部にあたる建造物だけが描かれています。これは螺旋塔の本体を描くと、地図上に影となってしまうためです。

A. 上層階 未踏破領域

螺旋塔にはいまだに未踏破の領域があり、それら未踏破領域は様々な仕掛けで守られています。

未踏破領域からは財宝だけでなく、強力なアーティファクトや古代の技術が発見されることがあります。

また、螺旋塔の地下深くにも広大な未踏破領域が広がっています。定期的に搜索隊が派遣されています。

A. 中層階 運営施設

教育部門、研究部門、外交部門などのオフィスや、職員の個室が置かれています。

中層階までは高性能の昇降機(元々螺旋塔に設置されていたもの)があるので、体力のない人でも安心です。

A. 下層階 学園施設

学生たちの学び舎です。クラスで使用する教室をはじめ、教科別の特別教室や職員室などがあります。

若者の見聞を広めるためとして、芸術教科なども重視されており、施設も充実しています。

必修科目として戦闘訓練が頻繁にある以外は、普通の高等学校と変わりありません(内容は数段高度ですが)。



■他の学園施設

B. 中央広場

螺旋塔の西側の中央広場は緑が多く、休み時間や放課になると学生たちで賑わう、憩いの場になっています。

正門(西門)から中央広場までは開放されており、手続きをとれば誰でも入ることができます。一般市民の姿も見られます。

C. クエストボード

中央広場の一角にあるクエストボードには、アサルトエンジンに持ち込まれた依頼(クエスト)が貼り出されます。

内容はクリーチャー退治、要人や物資の護衛、遺跡の調査、人探しなど多岐にわたります。

緊急や特殊な依頼の場合はクエストボードを介さず、直接適任者が指名されることも多いようです。

D. 学園図書館

巨大な石造りの学園図書館は、膨大な蔵書数を誇るカナビニア大陸最大の図書館です。

一般市民にも解放されているため、学生だけでなく学者や研究者、作家、読書家たちが通い詰めて閲覧する姿がよく見られます。

E. 学生棟

学生棟には、生活に必要なあらゆるもののが揃っています。

1階にはカフェテリア方式の食堂(来客も利用可)やアイテムが購入できる購買部、多目的教室や図書室(参考書を中心)、地下には浴場や娯楽室、倉庫が設けられ、中庭は訓練場になっています。

2階から4階は学生寮で、男女別に一部屋2～4名程度で共同生活を送っています。

F. 医学研究棟

学園施設内での急病者や、実習での事故、モルフとの戦闘で傷ついた者など、傷病者のための治療および研究のための施設です。ハイランダー以外にも多数の一般職員が勤務しており、中長期的な治療を要する者の入院病棟も併設されています。アンビュラスの実習や研究、医学を志す者の育成施設も兼ねています。

G₁～G₄. 体育館

円形闘技場遺跡を改修し、屋根が追加された施設です。屋内競技場や、集会時の講堂として使用されています。

学内には前述(G1)の体育館のほか、(G2～G4の)4つの体育館を備えています。

H. グラウンド

陸上競技や、広いフィールドを必要とするスポーツに使用され、競技会などではメイン会場になります。

I. 射撃演習場

防音壁に囲まれた地域です。学生の射撃練習の他、試作された発明品の起動実験なども行われています。

J. 職員区画

専門研究員や学内の責任役職者、教職員に割り当てられる住居、そのほか希望する職員に割り当てられる職員寮、実習などの立ち会いで短期宿泊する施設や居住者各位が使うための公民館などが備わっています。

K. 研究棟群

いくつもの研究所が存在し、アーティファクトの解析、モルフやクリーチャーの研究、新技術やアイテム、イクシードの研究・開発など、研究所ごとに専門化されています。

人々の生活を支える学問や、心理学や哲学などの研究も盛んです。

また、各種工場も併設されており、実験の試作品やアイテムや、アーティファクトなどから得られた技術を使用した機関などを生産しています。

その多くは製造に高度な技術や危険が伴うため、研究棟群の周囲は塀で覆われています。

L. 技術棟

研究開発の現場と小売の現場とを繋ぐ技術職員の工房(アトリエ、スタジオ、各種の仕事場)が入っています。工房ではイクシードの最終加工や使用者向けの調整、被服各種のイージーオーダー、各種一般アイテムやアメニティの加工、調剤薬局などが存在し、学生と職員の生活を支援する様々な役割を果たしています。

M. 体育棟

主にグラウンドを使う部活動や、戦闘訓練、体育関連授業の準備室、シャワールーム、更衣室などが入っています。

コラム カリキュラムと学校行事

授業はハイランダーの基礎知識や考え方、戦闘訓練、シーケンスごとの学科、若年者の場合は一般教養に多くの時間が割かれ、専門知識や芸術科目はあまたの時間に選択することができます。

その気になれば早朝から日が暮れるまで授業を受け続けることもできます。

学校行事は定期テストのほか、技量の向上を図る目的で開かれる競技会(体育祭)、遠足、強化合宿、生徒会主催で外部から人を招いて行う文化祭などが行われています。

NPC

NPC（ノンプレイヤーキャラクター）は、ゲームの世界においてPC達に華を添えるキャラクター達です。

ある者はPC達を支える立場として登場し、またはPC達の友人として身近にいたり、逆にPC達の敵として現れるかもしれません。

ここに紹介するNPC達の名前、年齢、

性別、性格等はゲームマスターが自由に変更してもかまいませんが、その場合はプレイヤーにその旨を、予め断ってから使用してください。

アドルフ・ショーペンハウアー 54歳

「ガハハハハッ！ みんな、集まったな。よし、全校集会を始めよう！」



アサルトエンジンの学園長。グラディウスのハイランダー。世界各国や政財界に強力なパイプを持ち、激務に追われる日々を送っています。歴代の学園長の中でも、五指に入ると噂される戦闘能力の持ち主で、豪放磊落な性格です。

ハイン・ライン

29歳

「さー、学生の皆さん！ お勉強の時間ですよ～？」



アサルトエンジンの男性教師で、クラーク・リンゼントの後輩。容姿や喋り方から「チャラい」と称されるが、ハイランダーとしての実績は多く、クラークとも組んで活動していた事もあり、実力は折り紙つき。アーティファクトの研究者でもあり、見た目などに反して深い知識を兼ね備えている。

協力：四季さん

クラーク・リンゼント 32歳

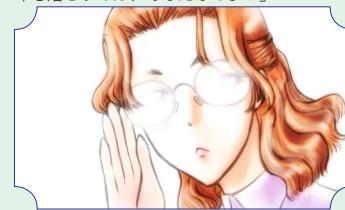
「おや、単位が足りないですか。いいクエストがありますよ？」



アサルトエンジンの男性教師。学生時代、幾多の困難なクエスト（学園に寄せられる依頼）を完遂してきた、天才ハイランダーです。後進の指導に熱心で、端整かつ洒脱な出で立ちから、微笑みとともに発せられるのは、ほとんどが無理難題です。注意しましょう。

マリアベル・フィッシュナー 25歳

「何度言ったらわかるの？ 命を落とすのは、あなたなのよ？」



アサルトエンジンの女教師。アンビュラスのハイランダー。若き才媛で、普段は生徒たちに厳しいことで有名です。しかし、ある男性教師にぞっこんで、彼の前ではしどろもどろになってしまうことでも有名です。

ゲーリー・ブルバップ 39歳

「市民の安全が最優先だ。警邏隊出動！」



学術都市アカデミアの警邏隊長。バツイチ。警邏隊は、人間が起こす事件を担当する機関で、彼はその最高責任者です。クリーチャーやモルフ絡みの事件は、彼を通じて、学園に解決が依頼されます。お茶と市民をこよなく愛する男です。

ミーシャ・シフォン 17歳

「誰もやらないから、私どもがやるのです。それがシフォングループです」



学術都市アカデミアに本社を構える、シフォングループの代表。父の死により、若くしてグループを率いることとなった人間の少女。列車や船舶による輸送を最大限に活用し、大陸各地との貿易を行っています。明敏な経営者ですが、可愛いものには目がありません。

ゾーヤ・チェレンコフ 30歳

「いずれ、ジェネシスとも対等に話し合える場が持てるはず」



アサルトエンジンの外交担当者。平和と平等を重んじ、先進的で理想主義者寄りではあるものの、バランス感覚を持っており、交渉・外交の経験が多いことから非常にしたたか。近年はジェネシスの出現理由の解明、及びジェネシスとの交渉チャンネルの確立を目指して活動している。

協力：餅ありさん

サン德拉・ベルク

30歳

「武器や防具はお前たちの身を守る、お守りのような物さ」



アサルトエンジン工房の女主任。元々は他の国で鍛冶屋をしていたが、アサルトエンジンにスカウトされ、その才能を發揮して主任に抜擢されるに至った。男勝りの豪快さと女性ながらの繊細さを持ち合わせている。また姐御肌であり、周りの人間からも慕われている。

ティリー・サヴェージ

16歳

「まだ――図書館の本の二割も読んでいないわ」



アサルトエンジンの図書館に生息する(と言っていいほど通い詰めている)ハイランダーの少女。本好きが昂じて、図書館で寝泊りするほど(いつでも寝られるようにパジャマ、ナイトキャップ、本を装備)。他の生徒からはよく、責任者と間違われる程、図書館の蔵書に詳しい。

協力: トキハラさん

ジャネット・リーン

16歳

「もう私は、ただのメイドじゃありません！」



かつてメイドをしていた時にハイランダーに助けられ、自身もその時の事件がきっかけでサジタリアのハイランダーに覚醒する。その後、アサルトエンジンに入学するも、なぜか(制服ではなく)メイド服を着ているため、他の生徒にはよく「学園内のアルバイトの子」に間違われる。

グレッグ・ドノバン

41歳

「おい、お前等、気合入れろ！
それでも海の男か！」



アカデミアの港及び、近隣海域の治安を守る機関「海警隊(警ら隊とは別管轄)」隊長。スキンヘッドにヒゲをたくわえた大男で、酒や博打好き。口は悪いが人情家であり、年下の妻に頭が上がらない。警ら隊隊長のゲーリーとは仲が悪い。

ジュディ・エフォール

21歳

「クリマタリア中央植物園によこそ！」



クリマタリア中央植物園の研究班主任博士兼園長。おどおどしたドジっ娘気質だが、植物への情熱と研究者としての能力は一流で、先代園長の後を継ぎ、マドラの実の精製やエキス抽出などを行っている。かつて、植物園内で起きた事件の時に、ハイランダーに助けられている。

“竜牙候”ザイフリート・フォン・ドラヘファン

25歳

「お、覚えていろ！
俺は、こんなところで終わる男ではない！」



マインミラルを治める代官です。ドラヘロア皇室に連なる没落貴族の出身で、立身出世の野望を成就するため貪欲に策謀を巡らしていますが、詰めが甘く失敗続きです(でもなぜか失脚しません)。マインミラルの下賤な風俗を嫌悪しており、普段は渓谷を見おろす位置に築かれた砦にひきこもっています。

“砂狐”ヤウズ・ベラフマ

40歳

「……今宵の月は美しい。
まるで曲刀の刃のようです」



ウェスレード商評議会議長兼ベラフマ商会長。理知的な雰囲気をもつ男性です。物静かで温和な人柄ながら若い頃からやり手で知られ、一代でベラフマ商会を築き上げた逸話は今や伝説です。しかし、史上最年少で商評議会の評議長の地位につくという快挙の裏には、様々な黒い噂が囁かれています。

“鉄道王”チャールズ・リトルウッド・エトレイル13世

58歳

「人の集まるトコに、ゼニも集まるんや」



エトレイル公爵(公王)兼エトレイル商評議会議長など、無数の肩書を持つ老紳士です。貴族らしからぬ進歩的な考え方の持ち主で、天才的な商才の持ち主として知られています。また芸術にも造詣が深く、特に「チャーリーズ・ガールズ・レビュー」の団員たちを「ワテの天使」と溺愛しています。

“薄幸王女”クララ・ロードピレナ

16歳

「私、負けません！　の方との約束ですもの」



本名はクラウディア・アナウス・ロードピレナ・ビウス。王家に伝わる首飾り(不思議な力があるらしい)を身につけています。宮廷では彼女を傀儡にしようとする貴族たちに抵抗していますが旗色は悪いようです。性格は好奇心旺盛で勝気。男装してクラウスと名乗り城を抜け出すことがあります。

ピレナス地方白地図

