

1. 基本設定と背景

a. 世界観

近未来の地球――

人類は「ヒュージ」と呼ばれる謎の生命体の出現で破滅の危機に瀕していた。

全世界が対ヒュージという事に団結し、科学と魔法の力を結集した「CHARM(チャーム)」と呼ばれる可変型特殊兵装の開発に成功する。CHARMは10代の女性に高いシンクロを示すことが多く、CHARMを扱う女性は「リリィ」と呼ばれ英雄視されるようになる。

世界各地にリリィの養成機関である「ガーデン」が設立され、対ヒュージ戦の拠点として人々を守り、導く存在となっていく。

これはそんなガーデンでの、立派なリリィを目指して戦う少女たちの物語…

b. 用語解説(あいうえお順)

i. アーセナル

アーセナルは、CHARMの保守や開発を中心に活動し、現場では修理やセッティングの変更を行うことで戦場での戦闘力の維持に寄与する。元々は、自らが開発した機体を試用するために個人の戦闘力を高める目的で活動していたが、近年では隊全体の戦闘力を維持するために、現地での保守調整を自ら実施し、戦力としても機能する「戦うアーセナル」という考え方が広まった。百合ヶ丘女学院の真島百由やミリアムがその代表例として知られる。また、アーセナルはCHARMの開発にとどまらず、ヒュージやマグ、さらにはケイブやネストの研究、さらには強化リリィであるG.E.H.E.N.A.に関する理解も活動範囲に含む。各アーセナルはそれぞれの専門分野を有しており、例えば真島百由はヒュージとマグの研究において高い評価を受け、一方で新潟のガーデン柳都女学館に所属する天津麻嶺は「CHARMマイスター」として知られている。アーセナルになるためには、CHARMの保守・開発に必要な免許や試験を含む資格が一括で認可される制度が整えられており、彼らはその資格を背景にキャバリアの整備なども担当する。また、テストメントを用いて個人のレアスキルを他のリリィが利用できるようにする研究や、フェイズトランセンデンスによって他のリリィにマグを供給する技術の研究も行われ、これらもアーセナルの研究領域に含まれる。基本的には、自身の研究に専念し、権力抗争といった政治的な争いからは距離を置く傾向がある。

ii. アイドルリリィ

アイドルのように持て囃されるリリィとは、メディア露出やリリィ雑誌への掲載、さらにはガーデン案内の表紙に採用されるなど、世間やファンからの注目を集める存在である。こうしたリリィは、ガーデン代表タイプとリリィオタクなどに持てはやされるアイドルタイプの二種類に大別される。ガーデン代表タイプの代表格は「百合ヶ丘の恋人」として知られる谷口聖であり、アイドルタイプの代表格は「セインツの宝石」と称される川村樺である。また、ガーデンの学校案内の表紙を飾る郭神琳は、両者の中間的存在として位置付けられている。なお、定盛姫歌にとって目指すべきアイドルリリィとは、「可愛さと強さを兼ね備えた奇跡の存在である。絶望に希望を、悲しみに幸せをもたらし、人々に勇気と癒しを与えるべく、美声とキュートな姿でファンの心を魅了する。すなわち、ひめかは弱きを救い、戦場で輝く、究極的にキュートでポップなアイドルリリィ」という存在である。

iii. エリアディフェンス

広域エリアディフェンス装置は、ジャミングと呼ばれる電波を用いて、ケイブ出現時に発生する特殊な粒子を抑制し、ギガント級が通過可能なケイブの発生を防ぐ防御装置である。この装置は、複数機が相互に干渉し合うことでその効果が増幅され、エリア内に複数の装置が設置される地域ではより高い防御力を発揮するが、増幅効果には上限があるため、装置を設置しても十分な効果が得られない場合も存在する。なお、装置の機能はあくまでケイブの出現抑制に限定され、空中や地上を直接移動してくるヒュージに対しては効果を及ぼさない。装置は、個人で運搬可能なサイズのものから、広範囲を補う大型のものまで多岐にわたり、各地域に配備されている。例えば、東京地区では23区を中心に3機の装置が設置され、都内中心部では効果範囲が重複することで特に強力な防御が実現されている。また、東京地区では2機の広域エリアディフェンスシステムにより、ギガント級の出現可能地域がある程度絞り込まれている。新宿においては、従来2機設置されていた装置が再編され、1機と他2機が分散して配備される形となり、効果範囲に差が生じている。

iv. 御台場迎撃戦

v.

この戦いは、御台場で行われたノインヴェルト戦技交流会の最中に発生したものである。東京一鎌倉府のノインヴェルト戦術採用校の1年生だけが集まる合宿において、突如として「巢無しのアルトラ」と「グンタイアリ」と呼ばれる無数の新種ヒュージが出現した。幕張奪還戦のために各ガーデンの2、3年生が千葉・市川に集結していた時期に発生し、一部のヒュージは後に御台場に合流する予定であったことも判明している。特に、巢無しのアルトラは若洲に現れて大ケイブを展開し、ネスト化を試みた。御台場迎撃戦以前は、私立ルドビコ女学院以外の東京地区のガーデンは基本的に戦闘を避ける傾向にあり、最前線区の鎌倉府のリリィからは「ルド女以外はすくたれ者」と揶揄されていた。しかし、この戦いの結果、状況は一変し、歴史的な転換点となった。1年生のみで民間人の避難も余儀なくされる厳しい状況下で死闘を強いられたが、負傷者は出たものの戦死者はゼロにとどめ、作戦は成功を収めた。この戦いで築かれた絆や成長、そして後悔は、参加した多くのリリィたちにとって大きな転機となり、伝説的な戦いとして語り継がれている。

vi. ガーデン

ガーデンは、人類がヒュージに対抗するために設立した、CHARM使用者であるリリィの育成機関である。リリィは、CHARMのマグクリスタルに10代の女性が共鳴しやすいことから、これらの施設は高校教育の面も兼ね備えた軍事育成高校としての役割を果たす。各ガーデンは校風や取り扱うCHARM、実戦での連携技などにおいて特徴を有し、例えば「シュツツエンゲル制度」を採用する百合ヶ丘女学院や、厳しい現実主義に基づく軍隊の校風を持つ相模女子高等学館、さらには鎌倉府

立桜ノ杜女子高等学校、聖メルクリウスインターナショナルスクール、イルマ女子美術高校など、世界各国に多種多様なガーデンが存在する。これらの施設は、常にヒュージの侵攻に備えるために全寮制が基本となっている。教導官はガーデンにおける「先生」として、リリイの精神面や戦闘技術の指導を行う。多くは元リリイであり、特に優秀な者がその任に就くが、座学教師については必ずしも元リリイであるとは限らない。教導官は基本的に住み込み、またはガーデン近辺に居住する。また、各ガーデンには保健室が設置され、常駐の保健師や医師が配置されている。これらの医療スタッフは、単なる養護教諭ではなく、正式な医師資格を有し、リリイの健康管理において学院長に次ぐ発言権を持つ。ガーデンは、幼稚園、初等部、中等部を持つ場合とそうでない場合があり、初等部以下では、ノインヴェルト戦術の練度向上を目的として、仲間内でのルールやパスのパターン学習などが実施される。編入組と内部進学組では、その学習内容に差が認められる。なお、ガーデン間の移籍は例外規定を除いて可能期間が定められており、また、リリイを守るための機能を備えた制服は、CHARMメーカー管理下の指定業者によりクリーニングが委託されている。これらの制服は、防衛結果を展開するシールドのような役割を果たし、リリイの身を守る重要な装備である。

vii. 外征

レギオンがガーデンの管轄外に援軍として展開することを「外征」と呼ぶ。外征任務を受けるレギオンは、どのガーデンにおいても1流の部隊が担当する。例えば、百合ヶ丘女学院では、聖白百合勲章を受章し、ギガント級ヒュージの討伐といった戦果を挙げたレギオンが「百合ヶ丘女学院外征レギオン」として登録される。外征任務は、優秀なリリイを集中的に管理する強豪ガーデンの義務であり権利であるため、余力のないガーデンは外征を行う必要がない。外征は概ねガンシップを用いて実施され、百合ヶ丘や聖メルクリウスは鎌倉府から西国や北陸へガンシップを飛ばす。外征にあたっては「外征宣言」が行われるのが常識であり、この宣言により外征先や外征するレギオンおよびそのメンバーの情報が他のガーデンにも伝わる。なお、リリイが固定守備範囲外に出るだけでも外征とみなされるため、多くのガーデンでは外出許可が必要となるが、エレンスゲ女学園は外征宣言なしで進軍するという例外も存在する。また、1回の外征においては、3部隊での展開が最大効率であると聖メルクリウスインターナショナルスクールのレポートから算出されており、百合ヶ丘女学院もこれに倣い、最大外征部隊数を3部隊としている。海外への外征も、外征宣言と現地守備ガーデンの認可により行われるが、激戦区である日本から海外への外征の例はほとんどない。さらに、レギオン制服は外征時の正装としてのイメージが強い。

viii. ガンシップ

レギオンが遠征する際に使用される乗り物。通常のガンシップは1隻あたり約16名のリリイを運搬する能力を有しているが、ガンシップを所有するのは守備範囲外での戦闘行動が想定される強豪ガーデンに限定される。最大規模のガンシップとしては、聖メルクリウスインターナショナルスクールの「方舟」があり、1隻で3レギオン分のリリイを運搬することが可能である。さらに、超大型ガンシップは「箱舟」と呼ばれ、「方舟」とは別物と考えられる。百合ヶ丘女学院の外征中核レギオンの13隊用にはそれぞれ専用の機が用意され、トップレギオン制のガーデンでは基本的にトップレギオン用として1機、予備を含めて2機所有している場合が多い。また、メルクリウスの「方舟」やアールヴヘイム専用機ナグルファルなどには、ラージ級に有効な打撃を与えられる射撃装備が完備されている。リリイは選択科目として、アーセナルは必修科目としてガンシップの操縦訓練を受ける。御台場女学校では全員がガンシップ操縦技術講習を受け、一度はシミュレータ訓練を実施している。さらに、ガンシップからはリリイまたはアーセナルが使用するマジを利用した兵器によって、ラージ級に対して有効な火器支援が行われる。なお、メルクリウスのガンシップには高出力砲が搭載されているが、独立した高出力砲は未だ計画段階にあるという情報も存在する。

ix. 強化リリイ

G.E.H.E.N.A.によって戦闘力やスキルが強化されたリリイは、「強化人間(ブーステッドリリイ)」とも呼ばれる。彼女たちは、通常のレアスキルにはない効果を持つ「ブーステッドスキル」を付与されることが多く、例えば怪我が一瞬で治る「リジェネレーター」などがその代表例である。強化はヒュージ細胞によるものであり、その副作用として、強化すればするほどリリイはヒュージに近づいていく。やり過ぎると「狂化」という状態に陥り、一時的な狂化であれば元に戻せるが、基本的には狂化状態となればヒュージとして討つしかなくなる。この状態に陥った強化リリイは「成れの果て」と呼ばれることもあり、エーテルボディ施術など高難度の施術の失敗でも同様の結果となる。強化リリイは多くの場合、G.E.H.E.N.A.によって呪いのようなものが施される。ブーステッドスキルの保有上限は決まっていないが、1つ付与するごとにリリイに負担がかかり、過度に持たせると狂化のリスクが高まるため、一般的には2つ程度にとどめるのが無難である。また、ヒュージ細胞やヒュージ由来の粒子が体内に入る影響から、強化リリイはマジ使用時にヒュージを引き寄せる性質を持つ。さらに、施術成功率の低いブーステッドスキルについては、格の高いヒュージ細胞を使用することで成功率が向上する。強化リリイとなることでスキラー数値が上昇し、施術直後であればブーステッドスキルは除去可能である。西国のガーデンでは、強化施術への志願は誉れとされる文化が根付いている。

x. ケイブ

ヒュージが移動に用いるのは異次元ワームホールである。ケイブの出現地点は、特殊な粒子を測定することで予見できる。非常に大きなケイブは「大ケイブ」と呼ばれ、また、ネスト化が間近に迫っているケイブは「疑似ネスト性大型ケイブ」と称される。

xi. 甲州撤退戦

「甲州事変」は、2年前、一柳梨璃が中学2年生の時に発生した戦いである。時期については、アニメ版では7月頃、小説版では12月とされており、正確な月は資料によって異なるが、いずれも激戦として語り継がれている。戦場は山梨県一帯で、わずかな期間で全域が陥落指定地域となった。中でも最も激しい戦闘が繰り広げられたのが甲州市であったことから、「甲州事変」と呼ばれる。甲州市を

国定守備範囲としていたガーデンである甲斐聖山女子は、初動の遅れによって本来の実力を発揮できず、劣勢に立たされた。一方、当時初陣であった初代アールヴヘイムは、避難民や負傷した甲州のリリィたちを守りながら戦いを繰り広げた。さらに、相模女子高等学園の現2、3年生たち(その中には片倉紫苑も含まれる)が撤退戦を支え、多くの犠牲を払いながらも、後に鎌倉府へ侵入するヒュージの撃滅に成功した。この戦いは、当時のリリィたちに深い影響を与えた出来事であり、多くのガーデンにとっても転換点となった歴史的な戦いである。

xii. 工 廠 科

工 廠 科 は、アーセナルを育成するために設けられた学科である。もともとは、リリィとしての適性が劣る生徒のために与えられたCHARMのメンテナンス業務が中心だったが、対ヒュージ戦におけるCHARMやアーマーの調整・開発・改良を担うメカニック職の重要性が次第に高まり、第2世代CHARMの登場を契機に、より高度な専門知識と技術を必要とする学科として工 廠 科 が誕生した。現在では、多くのガーデンにおいてアーセナルが所属し、CHARMの整備や開発、改造を担っている。ただし、すべてのガーデンに工 廠 科 が存在するわけではなく、その場合は近隣のガーデンに所属する工 廠 科 に整備を依頼する形となる。アーセナルの役割と共に、工 廠 科 もまた戦場の裏方として不可欠な存在となっている。

xiii. シュッツエンゲル(守護天使)の誓い

シュッツエンゲル制度とは疑似姉妹制度の一つであり、その中でも百合ヶ丘女学院高等学校に存在するリリィ同士の契約制度である。基本的には上級生と下級生が契約を交わし、「姉妹(シュッツエンゲル)」として関係を築く形式が主流である。ガーデンによっては同級生同士の契約が可能な場合や、「姉妹」とは異なる名称や形式を取ることもある。この制度はガーデンごとに契約内容や意義が異なっており、リリィたちの人間関係や信頼関係、戦場での連携に深く関わっている。便宜上、これらすべての形態を「シュッツエンゲル制度」という用語の下にまとめて扱う。

xiv. スキラー数値

スキラー数値とは、マギの能力に対する資質を1～100の数値で表した指標であり、マギをどれだけ一度に出力できるかを示す重要なパラメータである。数値が高いほどマギの出力能力が優れているとされ、リリィとしての適性を測る上で極めて重要な基準となる。CHARMの使用可否や、レアスキルの発現の可能性もこのスキラー数値によって判断されると言われており、精神的な成長によって一気に上昇するケースもある。強化リリィになることでスキラー数値は上昇することがあり、またG.E.H.E.N.A.のラボでは一時的にこの数値を引き上げる薬物の研究も行われているとされる。スキラー数値の測定は一般の学校における身体測定や健康診断の項目にも含まれており、そこで50以上の値が確認されると、ガーデンの受験資格が得られる。高い数値を示した者には、ガーデン側からスカウトが来ることもある。ガーデンによって求められるスキラー数値は異なり、たとえばイルマ女子美術高校初等科では20以上が入学条件とされている。通常、CHARMを起動するにはスキラー数値が50以上必要であり、一部の高性能機体ではさらに高い数値が求められる。加えて、スキラー数値が60を超えるとレアスキルの潜在保有者と見なされ、80を超えると高レベルもしくは希少なレアスキルの潜在性があるとされる。現役のリリィの中で最も高いスキラー数値を持つのは立原紗織で、その値は98。これはリリィとして活動可能なギリギリの領域とされており、これ以上の数値は生命に危険を及ぼすと考えられている。

xv. チャーミ

チャーミィは、工 廠 科 で最初に手にする教則本の案内キャラクターとして登場する、CHARMの妖精である。その存在は、OSのチュートリアルに登場する水性哺乳類のような立ち位置で、多くのアーセナルやリリィたちに親しまれている。代表的なセリフは「何について調べたい?」であり、その可愛らしい見た目と軽妙な語り口で、学習の導入役として活躍している。初出は大川ぶくぶ氏による四コマ漫画であり、その後、工 廠 科 のみならず、リリィが学ぶ普通科の「CHARM概論」にも登場するため、百合ヶ丘女学院、私立ルドビコ女学院、御台場女学校といった多くのガーデンで広く知られる存在となった。また、アニメ『変身魔法少女チャーミーリリィ』にも毎回登場し、マスコットの役割を果たしている。子どもたちには特に人気が高いが、年齢を重ねるにつれてその印象が微妙になっていく存在でもある。さらに、多くのガーデンで使用されているデータベースにもナビゲーターとして組み込まれており、新米のリリィやアーセナルたちに、やや的外れであり役に立たない情報を提示することも少なくない。そのため、使用者によってはすぐに表示をオフにするケースもあり、例えばミリアム・ヒルデガルド・v・グロピウスは即座に消去した一方で、真島百由はチャーミィをあえて残して使い続けている。愛されつつも扱いに困る、不思議な立ち位置のキャラクターである。

xvi. ネスト

ネストとは、ヒュージが巢食う拠点のことであり、主となるヒュージがケイブを成長させることで形成される。ネストには必ず主(リリィたちの間では「親玉ヒュージ」とも呼ばれる)が存在し、その主は通常ギガント級かアルトラ級のいずれかである。主の討伐をもって、そのネストは「討滅された」と見なされる。ネストは脅威度に応じてC級、B級、A級、S級のランクに分類され、特にアルトラ級を主とするネストはS級に該当する。通常、ネストには主となるヒュージが1体存在し、加えて門番のような強力なヒュージが1体配置されることが多い。S級ネストの場合、この構成は「主がアルトラ級、門番がギガント級」となるのが一般的である。ただし、幕張奪還戦のように主が2体存在するケースは非常に珍しく、特例とされる。ネストの偵察にはガンシップなどが使用され、マギ総量やマイナスマギの濃度が測定される。関東近郊では、聖メルクリウスインターナショナルスクールの飛空艇団がこの任務を担っている。マイナスマギの量と濃度が一定の基準を超えた場合、そのネストは主の姿が確認されていなくても「アルトラ級の営巣である」と推定され、自動的にS級ネストとして扱われる。こうした分類と監視体制により、リリィたちはネストの脅威に対する戦略を事前に立てることが可能となっている。

xvii. ノインヴェルト戦術

ノインヴェルト戦術(Neun Welt)は、百合ヶ丘女学院をはじめとする多くのガーデンで採用されている、リリィたちによる高度な連携必殺技である。「ノインヴェルト(9つの世界)」の名が示す通り、9人一組のレギオンによって遂行される戦術であり、レアスキル重視の個人主義的戦術が主流だった「デュエル年代」における甚大な被害を受けて、集団戦術への転換として確立された。その基礎理論の多くは、初代LGアールヴヘイムによって構築されたものである。戦術の要となるのは、ヒュージの核から作られた特殊な専用弾と、マギスフィアと呼ばれる魔法球である。リリィたちはこのマギスフィアに自らのマギを込めながらパスを回し合い、最終的に強力なエネルギー弾へと育て上げてヒュージへと撃ち込む。マギは個々のリリィごとに性質が異なるため、複数人のマギを込めるほど制御が難しくなり、信頼関係と相互理解に基づいた連携が不可欠となる。ノインヴェルト戦術を実行するには、レジスタ持ちのリリィが必要とされ、通常は司令塔が特殊弾を携行し、その宣言によって戦術が開始される。戦術発動時には直径50メートルほどの半透明のドーム(結界)が出現し、ヒュージの逃走を防ぐと同時に外部への被害を抑制するが、同時にリリィたちの退路も遮断される。ギガント級以上のヒュージに対しては、単独のノインヴェルト弾では波長適応により通用しないため、複数のリリィによるマギと波長の融合が必要となる。基本的に9人での発動が推奨されているが、個々の能力が高いレギオンであれば、マギインテンシティの高い場所において9人未満でも成功させることが可能である。また、アルトラ級ヒュージに対しても、条件次第では通常は2発必要なところを1発で討ち取ることができる。10人以上でのノインヴェルト戦術は、OSがコア数に連動してコントロールするため負荷が大きく、マギスフィアのエネルギーが過剰となり失敗のリスクが高まる。しかし、強豪レギオンではスフィアから余分なマギを吸収して温度とプレを下げる高度な技術により、10人以上でも戦術を成立させている。戦術にはいくつかの応用技術も存在し、回転によって軌道を曲げる「アーチショット」、マギスフィアを保持したまま攻撃を行う「スフィアキープモード」、そして最終ショットに乗せる魔力の量を指す「ショットクオリティ」などがある。なお、5人で行う場合は正式には「フンフヴェルト(Fünf Welt)」と呼ばれるが、実際にはこれも含めて総称として「ノインヴェルト戦術」と呼ばれることが多い。使用される特殊弾は主にCHARMメーカーが製造し、価格は最も安価なものでさえ数千万円に及ぶ。高性能なオプション付きの弾ではさらに高額となり、国からガーデン、レギオン、そして司令塔や隊長へと支給される非常に貴重な装備である。

xviii.

ヒュージ

ヒュージとは、約50年前に突如として地球に出現した異次元由来の巨大生命体であり、リリィたちが戦うべき敵である。その正体は、ヒュージ細胞と呼ばれる巨大化細胞の暴走によって生まれた存在で、捕食・寄生・成長を繰り返すことで多様な形態と能力を獲得し、現在では多くの種類が確認されている。ヒュージは出現からわずか1年で世界人口の30%を減少させる甚大な被害をもたらし、特に日本はヒュージ戦争の最激戦区となっている。出現の主な手段は、ステルス飛行による空からの飛来、あるいは「ケイブ」と呼ばれる異次元ワームホールからの出現である。ヒュージはその大きさや戦闘力に応じてスモール級、ミドル級、ラージ級、ギガント級、アルトラ級といった等級に分類され、スモール級は人間よりやや小さく銃火器で撃退可能だが、ラージ級以上になるとCHARMを用いなければ討伐が難しくなり、ギガント級やアルトラ級に至っては集団戦術であるノインヴェルト戦術のような連携攻撃が不可欠となる。特にアルトラ級はスモール級を内部に搭載可能な母艦級で、「ネスト」と呼ばれるヒュージの巣の中核を成す存在である。ネストはケイブを拡張することで形成され、主となるヒュージ(親玉)を討伐することで討滅と見なされるが、その規模や危険度に応じてC級からS級までランク分けされており、S級ネストはアルトラ級や超級ギガントといった個体が営巣する。ヒュージの中には、特異な能力を持つ「特型」と呼ばれる変異体が存在し、それらがネストを作り、一定数以上のヒュージを抱えることで「種の固定」が起き、その特性が他のヒュージにも一般化されることがある。マギリフレクターのような能力もこうした過程を経て広まったとされ、これらの種には、最初に固定された地域にちなんだ名前が付けられる。ヒュージは人間に寄生することはできないが、強化リリィのようにヒュージ細胞や粒子を利用する技術も存在しており、その生態と影響力は未だ多くの謎に包まれている。

xix.

ブーステッドスキル

ブーステッドスキルとは、通常のレアスキルには存在しない特異な効果を持ち、強化リリィのみが扱うことのできる特殊なスキルである。これらのスキルは、魔術刻印を通じてヒュージ由来の負のマギを一時的に扱うことで起動可能となり、強大な力を発揮する一方で、大きな負担も伴う。強化が過剰になったり、リリィ自身がその力に耐えきれなくなると、「狂化」と呼ばれる暴走状態に陥り、人に危害を加えるようなヒュージに近い存在となってしまう。この状態になると、「成れの果て」と呼ばれ、基本的に制御不能となるため、狂化が確認された強化リリィは「処分」の対象とされる。ブーステッドスキルは強力であるがゆえに、常に危険と隣り合わせの力でもある。

xx.

変身魔法少女チャーミーリリィ

『チャーミーリリィ』は、アサルトリリィの世界における人気アニメ作品であり、初作『マジカルリリィ』に続く第2シリーズにあたる。日曜朝の放送枠で展開されており、妖精チャーミーが毎回マスコット的なキャラクターとして登場することで、子どもたちを中心に広く親しまれている。作品にはいくつかのバージョンが存在するが、基本的なストーリーの枠組みは「人類を脅かす化け物に立ち向かうため、妖精チャーミーから力を授かって魔法少女となった少女たちが戦う」というもの。シリーズ後半では「マギ☆リユミエール」という装備が登場し、主人公チャーミーリリィの戦いがさらに激しさを増す。特に第24話「飛翔せよ！チャーミーリリィ」はファンの間でも屈指の名エピソードとされており、空を飛ぶ怪人“飛行型ヒュージアン”に対抗するため、チャーミーリリィがガーデニウムを借りてマギプリズムを開放し、トランスファクターをギアカスタムして飛行能力を得るという展開は、多くの視聴者の涙を誘った。ミリアム・ヒルデガルド・v・グロピウスも本作の熱心なファンとして知られ、「チャーミーリリィはリリィのあるべき姿を体現した経典」と称し、作品から多くの理想や勇気を学んでいると語っている。

その生き様は気高く、美しく、そして仲間と正義を深く愛するものであり、リリイにとっての理想像として描かれている。チャーミリリイはただのアニメキャラクターに留まらず、アサルトリリイ世界における一種の象徴的存在といえる。

xxi. マギ

マギとは、リリイとヒュージが持つ魔法的な力の源であり、アサルトリリイの世界における根本的なエネルギー体系を成す存在である。リリイたちはこのマギを、専用武装であるCHARMを通して出力することで、攻撃や防御といったさまざまな戦闘技術を発動している。マギには性質の違いによって分類があり、リリイが扱うものは「プラスマギ(正のマギ)」、ヒュージが扱うものは「マイナスマギ(負のマギ)」と呼ばれて区別されている。また、マギはスキルの発動にも消費されるため、リリイにとっては戦力の根幹を担う重要なリソースである。マギの扱いは各ガーデンで教育されており、座学で理論を学んだのち、先輩リリイや戦技教官による実技訓練を通して身につけていく。マギは基本的に自然回復するが、効率的に回復させる手段も存在する。たとえば、マギ回復用の薬物や専用カプセル、マギを蓄えたカートリッジ、他者とのマギ交感、そして「聖泉」に浸かることで安全かつ高い回復効果が得られる。とはいえ、薬物の乱用は健康面や精神面への影響があるため、注意が必要とされている。リリイのマギは青白い光として視認可能であり、その親和性は素材によって異なる。特に銀はマギとの親和性が高いとされ、CHARMの構造材としても重宝されている。マギの使用にはCHARMのような出力機器が必要で、人体のみではマギの力を効果的に発揮することはできない。ただし、木刀などを疑似的なCHARMとして代用し、ある程度の出力を得ることは可能である。また、ジャストガードや空中にマギで足場を作るといった描写から、マギ単体でも物理現象に作用できる性質があることが示唆されている。リリイのマギ量は成長と共に変化し、10代後半から20代前半をピークとして徐々に減退していくとされている。文献やメディアによって詳細な時期には差があるが、高等部3年生頃から減退が始まるのが一般的なようである。そのため、リリイたちが前線で戦える時間には限りがあり、若い世代の育成が継続的に求められている。マギはリリイたちの力の源であると同時に、時間と共に失われていく儚い資質でもある。

xxii. マディック

マギ・ディフェンス・クルセイド(MAGI DEFENCE CRUSADE)、通称「マディック」は、スクラー数値が50に満たずCHARMを起動できない者たち——つまり、リリイの条件を満たさない者たちによって構成される対ヒュージ戦闘部隊である。スクラー数値がおおよそ25～49の範囲にある者たちが該当し、彼らはCHARMを使用できない代わりに、通常兵器をマギ戦仕様で改造した「アンチヒュージウェポン」を用いて戦う。マディックは直接的にヒュージを殲滅する主戦力ではないが、ミドル級までのヒュージに対しては十分な有効打を与えることが可能であり、戦場においては市民の避難を援護したり、リリイたちの戦闘を支援する「露払い」の役割を担うなど、その貢献は極めて重要である。また、マディックの中には強化施術(例: 松村優珂・本間秋日)や自然なスクラー数値の上昇(例: 井草昂)によってリリイへの道を開く者もあり、スクラー数値が50を超えると、リリイとしての資格を得て、各ガーデンのセレクションを受けることができる。ただし、実際にマディックからリリイへと転身する者は非常に少なく、全体の1割にも満たないとされる。マディックアカデミーを併設するガーデンに所属していた場合、リリイ資格取得後は基本的にそのガーデンに編入されるケースが多い。なお、在学中にスクラー数値が基準を超えた場合には、途中からリリイとして正式にガーデンへ編入することも認められており、その過程はしばしば本人や周囲にとって大きな転機となる。マディックはリリイを陰から支える存在でありながら、時にその枠を超えてリリイとしての道を歩む者もいる、静かなる戦士たちの集まりである。

xxiii. リリイ

CHARMを扱う女性たちは「リリイ」と呼ばれ、人類を脅かすヒュージと戦うために養成機関「ガーデン」に所属し、日々訓練と実戦に備えている。リリイたちは単なる戦闘要員ではなく、戦況を左右するほどの影響力を持つ存在であり、特に優れた能力を持つリリイは、ガーデン内にとどまらず世界的にも注目の対象となっている。リリイには、前線で戦う実戦リリイのほかに、CHARMの整備や改造を担う「アーセナル」といった専門職のリリイも存在し、それぞれの立場で対ヒュージ戦に貢献している。所属するガーデンによって規律や文化、戦術方針などに大きな違いがあり、その特色は所属するリリイの性格や価値観にも強く影響を与える傾向がある。リリイたちは出撃任務ごとに「出撃報酬」や、ヒュージ討伐に対する「撃破報酬」などが支給される制度の下で行動しており、戦士としての役割が明確に社会制度に組み込まれている。また、リリイは特例として車両の免許を若年でも取得することが可能であり、それはむしろ推奨されている。戦場での移動や任務遂行において機動力が重要であるためである。なお、リリイは基本的にCHARMを通じて戦うことを前提としているため、通常兵器の扱いはカリキュラムに含まれていないが、一部のガーデンでは補助的に通常兵器の訓練も行っており、より幅広い戦闘能力の育成に力を入れている場合もある。リリイとは、CHARMと共に戦い、世界の希望となる少女たちの総称であり、その存在自体が人類の未来を繋ぐ光である。

xxiv. レアスキル

リリイは魔法(マギ)を用いることができ、その中でも特に顕著な能力の発現を見せる者は「レアスキル」を有するとされる。レアスキルはリリイの生き様に強く結びついており、原則として1人1種のみ保有可能とされている。複数持ちが理論上不可能ではないにせよ、実例はきわめて稀である。レアスキルには成長段階が存在し、S級・A級・B級・C級の4段階に大別される。中でもS級に到達すると、「レアスキル固有技」と呼ばれる強力な専用技の使用が可能となる。ただし、S級への成長には本人の努力だけでは到達できず、ある程度の資質が必要とされる。中には高校1年の時点でS級に到達するリリイも存在するが、これはごく一部の優秀な例である。レアスキルに満たない段階の能力は「サブディビジョンスキル(サブスキル)」と呼ばれ、レアスキルを持たないリリイも、訓練や成長を通して同系統のレアスキルに昇華させることができる。サブスキルはレアスキルの70%を上限とする力

を持ち、複数保有が可能であり、これまでに最大で7種を同時に保有していた者（長谷部冬佳）の存在が確認されている。スキルは同時発動も可能で、スキラー数値を元に得られるポイントを使って練度を上げたり、S級の固有技を取得するためのポイントを割り振ることもできる。スキルの発動にはマギクリスタルコアとの魔術契約が前提となるため、「指輪を装着していること」と「ある程度近くにCHARMがあること」が条件となる。そのため、ガーデンでは試験時などにスキルの不正使用を防ぐための措置が取られている。レアスキルの覚醒タイミングは個人差があり、高等部1年のうちに覚醒すれば優秀とされる。百合ヶ丘や御台場女学校のような名門では中等部での覚醒が一般的とされるが、これはあくまで例外的な傾向である。百合ヶ丘では「レアスキル1種＋サブスキル3種」程度の構成が一般的とされている。S級レアスキル到達にスキラー数値は直接関係しないが、これまで到達したリリィの中には90未満の数値を持つ者はおらず、高いスキラー数値は一つの目安となっている。また、サブスキルは訓練によりある程度方向付けが可能で、強化施術によって確定させることもできる。レアスキルやブーステッドスキルの中には、ヒュージの異能力が由来であるとされるものもあり、こうしたスキルはG.E.H.E.N.A.の研究者や論文提出者によって命名されている。新たなレアスキルについては、学会を通じて様々な仮説や分析が発表されている。

現在までに確認されているレアスキルには以下のものがある：

ファンタズム

鷹の目

ルナティックランサー

天の秤目

ヘリオスフィア

ブレイブ

縮地

レジスタ

テストメント

ゼノンパラドキサ

円環の御手

Z（ゼット）

ユーバーザイン

この世の理

フェイスランセンデンス

ラプラス

アマツカミ

セイクリッドドミネーター

これらのスキルは、リリィたちの力を象徴すると同時に、その生き様と結びついた唯一無二の存在として、彼女たちの戦いに大きな意味と物語性を与えている。

- xxv. レギオン
- レギオンとは、各ガーデン内で組織される複数名で構成されるリリィたちのチームであり、ヒュージ発生時にはレギオン単位での出撃が基本となる。組織の仕方はガーデンによって異なり、生徒同士で自主的にメンバーを集めて教導官の許可を得る「教導官認可制」、またはガーデン側が優秀なリリィを選抜・指名する「トップレギオン制」などが存在する。レギオンの最低人数は、連携必殺技（ノインヴェルト戦術など）の発動を前提とした人数が基準とされる。たとえば、エレンスゲ女学園や神庭女子藝術高校では、討伐対象や戦場の特性に合わせて5人制のレギオンが採用されており、効率重視

の編成といえる。レギオンを結成するためには、ガーデンごとに異なる細則があるものの、共通して以下の条件が求められる。1つ目に、連携必殺技の発動に必要な最低人数を満たしていること。2つ目に、レギオンの目的やコンセプトが明確であること。3つ目に、レギオンの運営計画書や展開地域、年内目標などを提出し、教導官からの許可を得ることである。また、戦力が足りないと判断された場合には「教導官付レギオン」として発足することもできるが、この場合は教導官の立ち会い無しでの単独行動が認められず、自由度は制限される。レギオン内では、出撃時の基本メンバーを「ヘッドライナー」、控えとして編成される交代要員を「スーパーサブ」と呼ぶ。スーパーサブは戦局を左右する「ジョーカー」として期待されることも多い。レギオンには「レギオンワールドレーティング」と呼ばれる格付け制度があり、ランクはSSS・SS・S・AAA・AA・Aとされ、実質的にA以下のランクは評価対象外とされる。SSSランクに達するには、アルトラ級ヒューズの討伐経験者が過半数を超えていること、あるいは単隊でのアルトラ級または特型ギガント級の討伐実績が条件とされている。ランクSS以上の強豪レギオンでは、隊長を「主将」、副隊長を「副将」と呼ぶ慣例も存在する。さらに、レギオン間での戦術的連携を可能とする「レギオン同盟」という提携関係も存在する。同盟を結んだレギオン同士は、戦場において所属を越えた柔軟な布陣を組むことができ、メンバー数の少ないレギオンでも連携を通じて多様な作戦を展開できる。また、同盟はガーデンを越えて結ぶことも可能で、たとえば御台場女学校のLGヘオロットセインツと、聖メルクリウスインターナショナルスクールの第1飛空艇団ミカエルのような実例もある。レギオンは単なる戦闘チームではなく、戦術、理念、信頼、規律、そして絆を土台にした「小さな共同体」として、リリたちの戦いにおける中核を成している。

xxvi.

CHARM

CHARM(Counter Huge ARMS)とは、ヒュージにとどめを刺すことができる唯一の決戦兵器であり、アサルトリリイの世界における戦いの根幹を担う存在である。その制御の中核を成すのが「マギクリスタルコア」と呼ばれるコンピュータ制御の魔法宝珠であり、コアとリリイが専用の指輪を介して魔術契約を結ぶことで、リリイはマギという超常の力をCHARMを通して行使できるようになる。契約後は、CHARMの外装部分を変更しても問題なく運用可能である。マギクリスタルは特に10代の女性に強く共鳴する性質があり、連携必殺技のような大出力の行使には女性でなければ対応できないとされているため、現代ではCHARMを扱う女性戦士のことを「リリイ」と呼称する。ただし、ヒュージ出現初期にはスモール級やミドル級が主な脅威であり、当時はスキラー数値が50以上であれば男性でもCHARMの使用が可能であった。その頃は「リリイ」という区別はなく、CHARMを扱う者は総称して「CHARMユーザー」と呼ばれていた。現在では、男性のマギでは戦闘に耐えられないとされ、事実上リリイは女性のみが担う役割となっている。CHARMの運用には、最低でもスキラー数値50が必要とされるが、機体ごとにその必要値は異なり、高性能なパーツを組み込むほど起動に必要な数値は上がる。例外的にスキラー数値50未満でも使用可能なCHARMも存在するが、その使用には強い副作用——体内に大量のマイナスマギが発生する危険——が伴い、実戦配備はされていない。CHARMは、マギを通すことで質量が大きく軽減され、戦場においては非常に高い機動性と攻撃力を発揮する。その価格は高低あるものの、おおよそ戦車1台分に相当し、一部にはホログラムコンソールやタッチジェスチャーによる操作機能を備えたモデルも存在する。マギの出力配分により、変形形態の威力を自在に調整でき、変形はオートモードとマニュアルモードがあり、一流のリリイは変形速度を上げるためオートモードを使用しない傾向にある。マギクリスタルコアには、戦闘中の撃破数、連携必殺技(ノインヴェルト戦術)におけるパス成功率、ショット精度、移動軌跡といった詳細な戦闘データが「戦譜(スタッツ)」として記録される。この戦譜は書き出してアーセナルが分析し、ガーデンに提出・記録される。さらに、マギクリスタルコアには戦譜に基づいて個人に最適化されていく機能も備わっており、コアの破損時にすぐ別のコアへ契約し直せば済むという単純なものではなく、長期的な相性が戦力にも直結する。また、CHARMのコアに対する契約は基本的に一人1機までとされており、指輪の数を増やしても同時契約可能なコアが増えるわけではない。ただし、例外的に「円環の御手」など一部のスキルでは1つの契約で2機のCHARMを操ることが可能とされる。舞台作品などでは、かつてのCHARMとの契約が残っていたり、他人のコアと即座に契約し直すような描写もあるが、これは特殊な例である。特殊な個体としては、先行量産機で紛失した番号機を「ロストナンバー」と呼び、戦場での記録や伝説的存在として語られる。また、まだ戦える状態で引退したリリイには、そのCHARMまたはマギクリスタルコアの所持が許可されることもあり、CHARMは単なる兵器を超えた「パートナー」としての意味を持っている。さらに、位置情報追跡を行う「マギ・ポジショニング・システム(MPS)」も搭載されており、戦闘支援機能も充実している。CHARMはただの武器ではなく、リリイの意志と力を結びつける魔法の道具であり、その性能、適合、信頼性の全てがリリイの生命と勝敗を左右する、まさに決戦のための鍵となる存在である。

xxvii.

G.E.H.E.N.A

G.E.H.E.N.A.(ゲヘナ)とは、アサルトリリイ世界において、ヒュージ研究を中心に活動する多国籍の巨大研究機関であり、科学と魔法の交差点に立つ存在として、対ヒュージ戦争の裏で大きな影響力を持つ組織である。もともとは民間の研究者集団として出発したが、ヒュージ、リリイ、CHARMといった要素の核心に迫る研究を進めるうちに、戦局を科学的側面から主導する立場となり、リリイ強化など倫理的に問題視される実験や施術にも手を伸ばすようになった。マギクリスタルコアの開発には深く関与しており、設計段階からその技術的中枢を担っていた。また、南極戦役以前から存在していたことから、非常に長い歴史と積み重ねられた知見を持つことがわかる。しかし、G.E.H.E.N.A.は単一の思想でまとまった組織ではなく、内部には複数の思想や立場が混在している。リリイへの強化施術を抑えめにすべきとする穏健派もいれば、戦力向上を優先して高い強化を施すべきとする急進派もあり、さらに「科学によってヒュージと人類の戦いに理を与える」という設立当初の理念を大切にする原理派も存在する。このように、組織は一枚岩ではなく、複雑な内部対立を抱えている。G.E.H.E.N.A.に対する姿勢はガーデンごとに大きく異なり、「親G.E.H.E.N.A.主義」と「反

G.E.H.E.N.A.主義」に二分される。親G.E.H.E.N.A.の立場をとるのは、私立ルドビコ女学院、イルマ女子美術高校、エレンスゲ女学園、鞍馬山環境女子高等学校などで、彼らはG.E.H.E.N.A.の研究成果を積極的に導入し、強化施術や特殊なCHARMの活用を推進している。これに対し、百合ヶ丘女学院、聖メルクリウスインターナショナルスクール、御台場女学校などは反G.E.H.E.N.A.主義を掲げ、G.E.H.E.N.A.との接触をリリィに対して禁止し、強化リリィの保護や、G.E.H.E.N.A.による呪縛の解呪、人質の奪還など、対抗的な行動をとっている。ただし、親G.E.H.E.N.A.主義が単に非人道的な思想というわけではなく、身体が弱くリリィとしての道が閉ざされていた少女たちに希望を与える手段として肯定的に捉えられる側面もある。また、西国の一部ガーデンでは強化施術への志願が「誉れ」とされる文化も存在しており、G.E.H.E.N.A.との関係は地域や思想によって様々に捉えられている。なお、研究施設の名称については、「ラボ」「研究所」「研究室」などが使われており、一般的には「ラボ」＝大規模、「研究所」＝小規模という傾向があるものの、実際の運用ではこれらの呼称が混在しており、明確な区分は存在しないようである。G.E.H.E.N.A.はリリィたちの戦いを支える科学の力であると同時に、倫理と人道の狭間で揺れる、非常に繊細で影響力の大きい存在である。

2. 代表的なガーデンとレギオンおよび所属メンバー

a. 百合ヶ丘女学院高等学校

i. 一柳隊

1. 一柳 梨璃
2. 白井 夢結
3. 楓・J・ヌーベル
4. 二川 二水
5. 安藤 鶴紗
6. 吉村・Thi・梅
7. 郭神琳
8. 王 雨嘉
9. ミリアム・ヒルデガルド・v・グロピウス

ii. アールヴヘイム

1. 天野 天葉
2. 番匠谷 依奈
3. 田中 壱
4. 江川 樟美
5. 遠藤 亜羅椰
6. 高須賀 月詩
7. 渡邊 茜
8. 金箱 弥宙
9. 森 辰姫
10. 榎 若菜
11. 岡田 綺更
12. 毛綱 乃彩

iii. レギンレイヴ

1. 六角 汐里
2. 谷口 聖

iv. エイル

1. 秦 祀

v. シュバルツグレイル

1. 伊東 閑

vi. ローエン格林

1. 立原 紗癪
2. 倉又 雪陽
3. 妹島 広夢

vii. サングリーズル

1. 山梨 日羽梨

viii. シュヴェルトライテ

1. 多田 紫恵楽

b. エレンスゲ女学園高等学校

i. ヘルヴォル

1. 相澤 一葉
2. 佐々木 藍
3. 飯島 恋花
4. 初鹿野 瑤
5. 芹沢 千香瑠

ii. クエレブレ

1. 松村 優珂
2. 牧野 美岳
3. 賀川 蒔菜
4. 森本 結爾
5. 苅谷 緋紅

- iii. バシヤンドレ
 - 1. 坪井 七保
- c. 神庭女子藝術高等学校
 - i. グラン・エプレ
 - 1. 今 叶星
 - 2. 宮川 高嶺
 - 3. 土岐 紅巴
 - 4. 丹羽 灯莉
 - 5. 定盛 姫歌
 - 6. 横田 悠夏
 - 7. 本間 秋日
 - 8. 石塚 藤乃
 - 9. 塩崎 鈴夢
- d. 御台場女学校
 - i. ロネスネス
 - 1. 船田 純
 - 2. 船田 初
 - 3. 藤田 謹
 - ii. ヘオロットセイン
 - 1. 川村 樺
 - 2. 月岡 栞
 - 3. 菱田 治
 - 4. 西郷 紅
- e. 私立ルドビコ女学院
 - i. アイアンサイド
 - 1. 岸本・L・来夢
 - 2. 福山・J・幸恵
 - 3. 黒木・F・百合亜
 - 4. 天宮・S・聖恋
 - 5. 松永・B・佳世

3. 定盛姫歌について

a. プロフィール

- i. 名前: 定盛 姫歌
- ii. 誕生日: 3月3日
- iii. 血液型: B型
- iv. 身長: 151cm
- v. 体重: 不明
- vi. スリーサイズ: 不明
- vii. レアスキル: この世の理
- viii. ガーデン: 神庭女子藝術高等学校(1年生)
- ix. レギオン: グラン・エプレ
- x. 趣味・特技: アイドルリリィ活動、SNS更新、歌うこと、装飾
- xi. 好きな食べ物: イチゴのショートケーキ、おにぎり
- xii. 苦手なもの: ピータン、雨
- xiii. 出身地: 新潟県
- xiv. 使用CHARM: デュランダル

b. 特徴

グラン・エプレのサブリーダー、兼アイドルリリィ部の部長。「世界で一番可愛いアイドルリリィ」を自称し活躍する。自信家だが理性的な面もあり、リリィとしての判断力は高い。戦術理解には定評があり、戦闘中の行動や作戦立案が得意。声が綺麗という理由で土岐紅巴に対抗心を燃やしているほか、雑誌に掲載されたこともある百合ヶ丘女学院の郭神琳を一方向的にライバル視しているが、実際に会った際にはファンのような反応をしており、ライバル兼憧れの対象として見ている。同レギオンの丹羽灯莉はルームメイトである。「ひめひめ」と呼んでほしいらしく、呼ばないと怒る。使用CHARMにデュランダルを選んだのは、アイドルリリィとしてのセルフブランディングが理由。グランギニョル社製CHARMユーザーは意識高くセレブな感じが出るため。メンテ費が高く維持が大変なため、姫歌はCHARMをととても大切に扱っている。出撃報酬のほとんどを、実家へ仕送りしている。