
神々の黄昏

さくら

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

神々の黄昏

【Nコード】

N3978Y

【作者名】

さくら

【あらすじ】

ドアを開けたら異世界だった

誰が、何故、俺をこの世界に放り込んだのか。

ステータスはチートくさいが、職業が不明。もしかして最終職か？

頭の中に自分の状態や地図やヘルプが浮かぶので、それを確認しつつ、アキ 主人公はこの世界で生きる。元の世界に戻るために。

MMORPGやローグ系RPGの設定が目白押し「異世界召還物」
SSです。

10日、20日、30日に次話を更新いたします。

公開設定集（前書き）

より深く「神々の黄昏」がわかるようになる公開設定集です。

公開設定集

|| || || 神々の黄昏 || || ||

神々の黄昏 ラグナロクとは神々が人間に与える最後のチャンスです。選ばれた者は様々な種族や職業を選択し、地下迷宮や廃墟または塔や洞窟などを冒険することになるでしょう。そこで経験を積み、有用なアイテムを集め、この世界のどこかにいる魔神を撃退（恐れ多くも人間が神を倒すことはあり得ません）することが目的となります。

元々、この世界は神が形作り、人間という子供たちと共に生きてきた世界です。が、いつのまにか人間は思い上がり、他の動物を見下します。神は人間に呆れはて、一柱、また一柱とこの世界から去っていきます。残るは愚かな人間をまだ見捨てない少数の神々です。神々が去ったことにより、世界に影が差します。影から魔神がこの世界を狙いはじめました。神という太陽が去り、魔神という夜がやってくる間の一時、それがここ神々の黄昏の世界です。

人は魔物や魔神の配下の悪魔と戦いつつ魔神の侵攻を防いでいます。神々が少なくなった中、絶望的な戦いです。神官は神に戻ってきてくださるように必死で祈り、残った神は少しでも魔神の侵攻を遅らせようと神官を通じ神の御技を披露します。

魔物は地下迷宮や廃墟、洞窟といった暗い場所とを好みます。それは魔物が属する世界が夜であり闇だからです。人にとって幸いなことに海や湖、川といった水辺には魔物がいません。水辺にはまだ残っている神の加護があるからです。

||
 ||
 ||
 始めに
 ||
 ||
 ||

貴方はこの世界のどこかで目を覚まします。それは王子としてか貴族の跡継ぎとしてか、また街道を行く商人の子供か畑を耕す農夫の息子か、様々な人間がいる世界で誰かとして目を覚ますでしょう。貴方は使命を胸に、冒険に赴かなくてはなりません。街の人間は貴方の使命を知りません。王や貴族の血を引いていない限り、重厚な手助けは期待できないでしょう。神に選ばれたとはいえ貴方は孤独です。他の人間はその生活を維持するのに精一杯で貴方に手を差し伸べる人間はごく僅かでしょう。それでも神に選ばれた者として貴方は魔神を撃退しなければならぬのです。

最初は街の近くの魔物を狩ることを勧めます。人里離れれば離れるほど、迷宮や塔だと入口から遠く離れれば離れるほど魔物は強くなります。貴方は強くなるまで、すぐに逃げることできる街のそばで戦うべきです。それが貴方が生き残るベストな方法なのです。

街のそばで十分戦えるようになれば、次はいよいよ迷宮へ挑戦です。迷宮は各地にいくつか存在します。迷宮によつて魔物の強さが変わるので注意しましょう。迷宮に足を踏み入れる前に仲間を探すのも一つの手です。同じぐらいの強さを持つ仲間を探してパーティを組みましょう。そうすればより安全に魔物を狩ることができます。

魔神の居場所は不明です。貴方は冒険を続けつつ、魔神の手がかりを探し出さなければなりません。一説によると魔神は悪魔を配下に行っているそうです。悪魔は魔物より狡猾ですので貴方は注意しなければいけません。悪魔を探し出すことにより魔神の手がかりを発見できるのでしよう。

Ⅱ Ⅱ Ⅱ
種族 Ⅱ Ⅱ Ⅱ

この世界には、人間、エルフ、ドワーフ、ホビットといった種族がいます。かつて獣人という種族もいましたが、今ではほとんど見ることはできません。

- - - 人間 - - -

人間はこの世界の大多数を占める種族です。人間はどの職業に就いても平均的にこなすことができます。寿命が短いため、他の種族と比べてレベルが上がりやすい傾向にあります。種族的な特性は何も持っていません。

- - - エルフ - - -

エルフは長身で線が細くとても美しい種族です。森の奥に住居を構え、植物と共に生きています。頭が良く人間より素早く長命です。戦いよりも魔法が得意ですが、その素早さを生かし戦士として生きるエルフもおります。種族的な特性として光に対する耐性を持っています。

- - - ドワーフ - - -

ドワーフは小柄でがっしりとした頑固者揃いの種族です。山奥に住み鉱山で鉱物を採掘して、鍛冶業を営んでいます。人間に比べて長命ですがエルフよりは短いです。戦士としてとても優秀で、また信心深いこともあり僧侶になるドワーフも多いようです。弱点として隠密行動に向いておらず、ホビットにはそのことをからかわれます。種族的特性として闇に対する耐性を持っています。

- - - ホビット - - -

ホビットはドワーフより小さく、俊敏かつ器用で好奇心旺盛な種族です。ホビットの前にドアは意味無しという諺があるぐらい、至るところに顔をつっ込んでいくある意味トラブルメーカーです。彼らは底なしに朗らかで、何かをからかわずにはいられません。常に話しっぱなしで大げさな身振り手振りで周りを笑わせます。人間よりやや長いぐらいの寿命で盗賊としてとても優秀です。種族的な特性として赤外線視力を持っています。

- - - 獣人 - - -

見た目は人間と変わらないのですが、力と視力と聴力が人間の倍以上優れている種族です。人間に殺されて数を減らし、今は獣人ということを隠して人間と混ざって生きています。戦士としてドワーフと肩を並べるぐらいの実力を誇りますが、概して人間より頭はよろしくないなので魔法職には向いていません。種族的な特性として気配探知を持っています。

|| || 能力値 || ||

全ての種族は6つの主要な能力値を持っています。それは筋力、知力、賢さ、器用さ、体力、幸運からなり、それぞれ高いほどこい数値となります。最高数値は255ですが、特定条件をクリアすることにより最高数値は500になります。

- - - 筋力 - - -

筋力は直接攻撃時のダメージに影響を与えます。高ければ高いほど与ダメージ量が増えます。筋力が低いと装備できない武器や鎧があります。冒険者として重い荷物を運ぶのにも筋力は重要です。

- - - 知力 - - -

知力は魔法使いが魔法を唱える際に影響を及ぼし、高ければ高いほど魔法の威力が増します。MPの増加にも影響を与えます。支配系の呪文をかけられたときはこの数値が抵抗値となります。

- - - 賢さ - - -

賢さは僧侶が神々の力をふるうときに影響を及ぼし、高ければ高いほど神の御技を現界させることができます。賢さは魔法使いにのいての知力と同じ意味合いをもつものであり、信仰心といってもよいものです。改宗系の呪文をかけられたときはこの数値が抵抗値となります。

貴方の行ってきた経験を元に数値化したものです。数値が高ければ高いほど経験豊富で死にくいと言えます。1レベル上がる毎にHPとMPの増加及び3ポイントの能力値補正を受けることができます。6つの主要能力値にどう割り振るかは貴方の自由です。同一職業においてのレベル上限は100です。それ以上は転職しない限りレベルが上がることはありません。レベルは経験を積んだ後、教会で祈ることにより上がります。経験を貯め数レベル上がる場合、どこまであげるかは任意です。

- - - 職業 - - -

貴方の現時点での職業名を表します。職業は一次職、二次職、三次職、最終職とあります。転職は教会で神に祈りを捧げることにより可能となりますが、転職条件があるので注意してください。一次職から二次職へ必ずしも転職する必要はありません。同じ一次職へ転職することも可能です。これは三次職まで全て同じですが、最終職のみ一度選んだらそれ以外の職へは転職できません。一次職から一次職へと転職した場合、経験が1.2倍必要になり、レベルが上がった際の能力値補正は2ポイントになります。さらに一次職へ転職した場合、経験が1.5倍必要になり、能力値補正は1ポイントとなります。転職する際の条件として経験した職業から派生する職へ転職できるのですが、但し書きとして最後に選んだ職業から派生する職へ転職するという条件があります。つまり戦士から同じ一次職の魔法使いに転職して二次職の剣士へ転職することはできないということです。この場合は魔法使いから派生するウィザードかソーサラーもしくは同じ一次職へ転職するという形になりますので注意してください。転職に成功すると能力値補正ボーナスをもらえます。二次職へ転職成功だと50ポイント、三次職へだと80ポイ

ント、最終職へは100ポイントとわれています。ただしボーナスは各次職にて最初に転職した時点でのみもらえます。つまり二次職へ転職した後に再度二次職に転職しても50ポイントのボーナスはもらえないと言ったことです。各職業に関しては別項にて説明します。

- - - ヒットポイント（HP） - - -

HPとは貴方が死ぬまでに耐えられるダメージ量を表した数値です。この数値がゼロもしくはマイナスになるぐらいの攻撃を受けたら、貴方は神の元に召されることでしょう。休憩や睡眠、薬草やポーション、もしくは僧侶の祈り（回復魔法）によって回復することが可能です。

- - - マジックポイント（MP） - - -

MPとは貴方が唱えられる呪文の量を表しています。全ての呪文はMPを消費します。残MPが唱えようとする呪文の消費MP分ないと、呪文を唱えることができません。HPと違い休憩や睡眠、ポーションでしか回復することができません。

- - - アーマークラス（AC） - - -

ACとは貴方の防御力を数値化したものです。防具とアイテムと器用さから算出され、高ければ高いほどダメージを負いにくくなります。

- - - スピード - - -

スピードは基本攻撃回数を1セットとした場合、何セット攻撃出来るかという数に影響を及ぼします。アーティファクトなどのアイテムかスピード増加の薬で一時的に増やす以外では増やすことができません。通常はゼロですが、腕力に見合わない装備や重い荷物を背負っていた場合、マイナスの補正が付くこともあります。相手とのスピード差が3あると攻撃セット回数が1増えます。これは倍数で増えていくわけではなく、現在のスピード差が任意の攻撃セット回数分の1から始まる奇数の総和から1を引いた数以上ある場合となります。つまり「現在のスピード差（任意の攻撃セット回数分の1から始まる奇数の総和）- 1」という計算式になるということです。例として3セット分攻撃する場合、 $(1 + 3 + 5) - 1 = 8$ なので必要なスピード差は8以上必要と言うことになりますし、5セット分攻撃する場合、 $(1 + 3 + 5 + 7 + 9) - 1 = 24$ なので必要なスピード差は24となります。貴方と魔物の間でスピード差が3あった場合、貴方の攻撃回数が4だとすると（攻撃回数は器用さが影響を与えます）4回攻撃を1セットとし2セット分の攻撃が可能となります。つまり魔物に対して計8回攻撃できるということです。強敵と戦う際はスピードが勝負に多大な影響を与えますので注意してください。

- - - 攻撃回数 - - -

器用さの項目でも触れましたが、攻撃回数とは1回の攻撃において何度武器を振るえるかということです。武器の種別と職業、種族、器用さの数値で決定されます。切り裂き系であるカタナや剣だと攻撃回数が増えやすく、職業としては戦士や剣士、サムライなどの直

接攻撃系職、種族はホビットかエルフか獣人、そして器用さの数値で決まります。器用さが50あると攻撃回数を1増えます。次に100になると攻撃回数がさらに1増えます。つまり器用さ50ごとに+1となるということです。攻撃回数は大事ですが強敵と戦う際はスピードの方がより重要になりますので注意してください。

- - - 攻撃力 - - -

攻撃力は筋力と武器の持つ与ダメージ量と与ダメージ補正のアイテムがあればその数値を合算して決定されます。あくまでも1回の攻撃時の与ダメージであり、1セットの与ダメージではないので注意してください。最終的に敵のHPを減らす与ダメージ量は敵のACと器用さとスピードによって決定されます。

- - - 所持金 - - -

街中で買い物をしたり、特定のサービスを受けたりするのに使うことができます。アイテム売買や魔物を倒して得ることができます。冒険者はギルドから支給された底なしの小袋というお金ならいくらでも入る袋にお金をしまえます。これはギルドカードと紐付けされており、他人が袋を盗んでもお金を取り出すことができます。

|| || || 職業 || || ||

一次職4つ、二次職8つ、三次職7つ、最終職はわかっているだけで6つあります。条件を満たすことにより転職が可能になり、同次

職もしくは上位職へ転職を行えます。条件を満たし教会で神に祈りを捧げることにより転職します。まだ明かされていない職業があるとも噂されていますが、定かではありません。

- - - 戦士 - - -

一次職。剣を携え、直接攻撃にて相手にダメージを与える職です。魔法を覚えることはできませんが、覚えている魔法を使用することは可能です。武具を選ばず、どれでも能力値などの条件さえ満たせば装備可能です。レベルは比較的早く上がる職業でもあります。

- - - 魔法使い - - -

一次職。魔法を駆使し、敵を効果的に殲滅する職です。パーティを組んだときは後衛として前衛の戦士や僧侶を手助けします。重い鎧は装備できず、ローブがせいぜいですので、防御力は貧弱です。戦士よりもレベルが上がるのが遅いですが、魔法でしかダメージを与えない敵もいますのでパーティに魔法使いは必須です。

- - - 僧侶 - - -

一次職。神に祈りを捧げることにより、神の御技を現界させる職です。主に回復、浄化の魔法を得意としています。職業制限により刃物が付いた武器を装備することはできず、メイスなどの鈍器が主武器となります。戦士ほどではありませんが、ある程度重たい鎧を装備することも可能です。

- - - 盗賊 - - -

一次職。手先が器用で扉を開けたり罫を解除したりする迷宮探索には必要な職です。仲間から盗むという意味での盗賊ではなく敵から盗むという意味での盗賊です。敵に気づかれず接近し後ろに忍び寄って致命的な一撃を与えるのを得意としております。軽い物であれば剣や鎧を選びませんが盾を装備することはできません。投げやすいという理由でナイフや短刀を装備する者が多いです。一次職の中で一番レベルが上がりやすいのも特徴の一つです。

- - - 剣士 - - -

二次職。戦士から転職ができる上位職。装備できる鎧に若干制限がかかる代わりに攻撃力が上がっているのが特徴です。より剣の技術に特化した職業と言えるでしょう。

- - - 騎士 - - -

二次職。戦士から転職ができる上位職。戦士をより強大にした職であり、防御力が上がっているのが特徴です。俗に言うタンクや壁役と呼ばれる前衛職であり、その防御力で敵の攻撃を防ぎ、重たい一撃で敵を両断します。

- - - ウィザード - - -

二次職。魔法使いから転職ができる上位職。攻撃魔法により重きを

置いた職であり、その攻撃力は驚きをもって迎えられます。別名殲滅職とも言われ、容赦なく敵を殲滅していく職業です。

- - - ソーサラー - - -

二次職。魔法使いから転職ができる上位職。魔法の理や知識を求め、攻撃特化と呼ばれるウィザードよりも支援魔法が充実しているのが特徴です。

- - - 聖騎士 - - -

特殊二次職、戦士と僧侶の経験を踏まえた上で転職できる上位職。騎士よりも防御力は低い、神の加護を得て、剣を持ち敵を両断する職です。回復魔法を唱え壁役もこなせるこの職はパーティに安心感を与えてくれることでしょう。

- - - 司祭 - - -

二次職。僧侶から転職ができる上位職。神の声をより深く聞くことができ、僧侶に比べると回復量が桁違いとなる魔法を唱えます。スキル「範囲回復」にてパーティ全員を回復することも可能で、神の御技にて攻撃することもできるのが特徴です。

- - - レンジャー - - -

二次職。盗賊から転職できる上位職。自然と寄り添うレンジャーは

木々があるところでは上下左右、思いも寄らぬところから攻撃することが出来る職業です。飛び道具に秀でており、特に弓矢の扱いは他の職の追隨を許しません。

- - - 暗殺者 - - -

二次職。盗賊から転職できる上位職。背中をうかがう者とも呼ばれ、背後からの一撃により特化した職です。人間以上の知覚を持つモンスターに気づかれず背後に忍びよるその姿は味方からも恐れられています。

- - - サムライ - - -

三次職。剣士から転職できる上位職。装備できる鎧にさらなる制限がかかる代わりに、一撃必殺の技を持つようになった剣の天才です。スキルとして有名な「居合い」を覚えられるのもこの職業の特徴です。東方のカタナを装備したとき、サムライの真価がわかることでしょう。

- - - ロード - - -

三次職。騎士や聖騎士から転職できる上位職。より力と防御力が増し、味方を鼓舞する魔法を覚えられるのが特徴です。一軍を任せるに足る職業です。

- - - ハイウィザード - - -

三次職。ウィザードから転職できる上位職。攻撃力のみ求め続けた職であり、強力な魔法で一軍を一人で粉碎するその姿には恐れしか抱けません。

- - - ハイソーサラー - - -

三次職。ソーサラーから転職できる上位職。全ての理を求め、理解しようとするその姿には狂気さえ感じます。理を理解して唱える呪文は効率的で消費MPが少ないながらも強力な魔法となりえます。

- - - 司教 - - -

三次職。司祭から転職できる上位職。神の声を聞くことができ、その魔法は一軍全てにかけられるぐらい強力です。

- - - 追跡者 - - -

三次職。レンジャーから転職できる上位職。どんなささいな跡からも相手を見つけ出すことのできる職であり、恐るべき獵犬とも言えるでしょう。追跡者に追跡されたら、魔法を使わない限り見つかることは必至です。

- - - ニンジャ - - -

三次職。暗殺者から転職できる上位職。別名忍び寄る者と言われる

ように気配を殺すことが上手で、背後からの一撃必殺は相手の首を確実に落とします。ニンジャに狙われたら闇を恐れ、背中を壁につけ、四六時中警戒しないといけません。

-	-	-	サムライマスター	-	-	-
-	-	-	オーバーロード	-	-	-
-	-	-	マスターウィザード	-	-	-
-	-	-	錬金術師	-	-	-
-	-	-	教皇	-	-	-
-	-	-	上忍	-	-	-

最終職。転職条件は不明であり、三次職を極めると転職できるのではと言われています。まだ明らかになっていない最終職もあるらしいですが定かではありません。

〃 〃 〃 スキル 〃 〃 〃

スキルを得る条件は正確に明らかになっていません。神々が魔物と戦うために分け与えている力という意味合いで一般的に理解されています。スキルはその職業に則った固有技であり、これを得た者は必殺の技として秘匿する傾向にあるため、どれだけのスキルが存在するのかはつきりとわかっておりません。スキルとして有名なのは三次職のサムライが持つ「居合い」です。カタナを鞘におさめた独特の構えから繰り出す神速の一撃は視認することが不可能で一对一では無敗を誇ると言われております。スキルを使用するとMPが減り、技を出し終わった後しばらく動けないということがわかっております。高次職の攻撃スキルはそれだけで一撃必殺ですので、どの

攻撃スキルも受けるのではなく避けるべきと言われております。

〓 〓 〓 呪文 〓 〓 〓

呪文はMPを消費して奇跡の技を起こす行為です。一般的には魔法使い系は攻撃、僧侶系は回復の呪文が得意とされています。魔法使いが呪文を覚えるには呪文書を手に入れて読む必要があります。レベル等の取得条件を満たしていれば、読んだ呪文を覚えることができ、一度覚えた呪文はいつでも使うことが可能になります。ちなみに覚えた呪文は呪文書から消えて記載されていたページは白紙になります。全部覚えた呪文書は数日するとまた消えた呪文が記載されるようになります。魔法使いは全て覚えた呪文書売却するのが一般的です。僧侶系の呪文は神の御技を現界させる形になり、特に呪文書が必要としません。レベルが上がったときに条件を満たしていれば新しい呪文が頭の中に浮かび上がってきます。こちらも一度浮かび上がってきた呪文は忘れません。魔法使い、僧侶の呪文に共通なのは呪文そのものにレベルがあることです。呪文により最高レベルは違いますが、消費MPが多くなる代わりに効果が倍増します。レベルがない呪文もありますが移動や状態変化、結界系などの少数です。

〓 〓 〓 クエスト 〓 〓 〓

特定条件を満たすとクエストが発生してそれを受注することができます。クエストは複数受注することができますが、クエストを完遂しないと現れないクエストもありますので注意してください。

|| || || アイテム || || ||

神々の黄昏 ラグナロクの世界では多種多様なアイテムが存在します。特に魔法により特別な効果が付与されているアイテムは貴重です。そのようなアイテムは悪魔が持っている確率が最も多く、高レベルの魔物もいくつか所持しています。人間の世界でも流通しておりますが、通常のアイテムよりも値段が高価です。たまにガラクタの中に混じっていることもありますので、気になった場合は鑑定魔法などで確認するべきです。ただの汚らしいマントだと思っていた物が実は隠蔽の効果を持つ魔法のアイテムだったということもあり得ます。

- - - 数字について - - -

アイテムや武器、鎧などを鑑定するとその物の性能がわかるようになりますが、具体的な性能として浮かび上がった数字で判断します。例えば丸括弧だと能力値補正などで角括弧だとその物を装備したときのACです。

例を出して説明します。

カタナ (5d4) (+8, +12) (知+1)

まず(5d4) は5回4面ダイスを振った合計数となりこの武器の攻撃力を表します。

(+8, +12) は前者が命中値補正、後者がダメージ値補正です。

(知+1) はこのアイテムを装備すると知力が1上がるということの意味します。

鋼の殺戮の籠手「5, +7」(+3, +9)

この「5, +7」は基本AC値が5で補正AC値が7足されるとい

う意味です。つまり合計値の12がこの籠手を身につけたときにかかるAC値となります。

(+3,+9)はカタナの例と同じく命中値補正+3、ダメージ値補正+9になります。

- - - 鑑定について - - -

アイテムは鑑定しないと詳細なことが一切わかりません。アイテムは神の祝福を受けている物もありますし、悪魔の呪いを受けている物もあります。鑑定するには鑑定の魔法か鑑定の巻物、もしくは教会で鑑定できます。鑑定には簡易鑑定と詳細鑑定があり、アイテムの特殊な効果は詳細鑑定でしかわかりませんので注意してください。一度、詳細鑑定された物の内容は手放さない限り忘れることはありません。

- - - アーティファクト - - -

アーティファクトとは神や悪魔の祝福を受けた伝説のアイテムです。通常のアイテムに比べ性能がはるかに上の物がほとんどです。さらに炎や魔法などへの耐性がついたり、特定の種族に多大なダメージを与える物も存在します。アーティファクトは鑑定したら頭につきます。特殊な効果を複数持つ物もありますので、アーティファクトを見つけるとその後の冒険が楽になります。呪われたアーティファクトはマイナス補正値が高いので決して身につけないようにしましょう。アーティファクトは決して破壊されることはありませんが、ごく稀に特定の敵がかかる呪いを受けてしまう場合があります。怨みを抱かせるような戦いをしないことが肝心です。

公開設定集（後書き）

2011年11月11日追記

この公開設定集は変愚蛮怒Ver1.6.2を参考にしています。

興味を持たれた方は下記にアクセスしてください。

変愚蛮怒

<http://hengband.sourceforge.jp/>

2011年11月20日

掲載順を入れ替え

第001話

玄関あけたらそこは異世界だった。

あなたの知らない世界、によっこそ。というか誰も望んでないんだけど、こんな世界。

東京下町の景色のハズが、なぜか一面森の中。

空気がおいしい、なんて言ってられないこの状況。

どうする、俺。

ここで二択。

歩きながら状況把握か立ち止まって状況把握か。

よし、後者を選択。

動き出す前に少しでも状況を把握しておいたほうがいいと思う。

もちろんデメリットはここが危険な場所で一刻も早く立ち去った方がいい場合だが、

そのときはあきらめるしかないだろう。

だって、どうしようもないし。

というわけで、木の陰に体を隠しつつ、持ち物チェックから。

黒い杖。

魔法使いが着ていそうなローブ。

両手に一つずつある指輪。

臍まであるブーツ。

重さを感じさせない籠手。

薄ぼんやりとしたシャツ。

白く輝く宝石がついているネックレス。

うん、一つも知らない。

装飾品のたぐいは好きではないので身につけていないし、何より魔法使いの格好ってなんてコスプレ？

全身像を見てみたいがあいにくと鏡がないので見る事ができない。もしかして。

顔をなで回すが、とくにヒゲが生えているとかはないようだ。髪の毛も黒い色のまま。

そこは安心した。

まいったなあ。こんな展開は今時のマンガや小説にも採用されないよ、ベタ過ぎて。

「どうすりゃいいんだよ、マジでさ」
思わずつぶやきが漏れた。

と、そのとき。

ピコンと頭の中で音が聞こえた。

システムメッセージ、「×××××がログインしました」
って、俺じゃん。

何これ、ログインしたの、俺？
いつのまにさ？

続けて頭の中にいくつかイメージが浮かぶ。白い真四角の中に赤い点と灰色の点がポツポツと。

黒い点が真ん中にひときわ大きく鎮座している。

どうやら真四角は縮尺を自由にかえられるらしく横にスライダーが付いている。

もしかして、これは地図か。色は生物か建物を表しているのか。カーソルを赤い点に合わせるとトルと出る。うーん、たぶんこれは敵性表示の色か。

灰色の点に合わせると「ニブルの朽ち果てた塔」だの「ダリスの祭

壇跡」と出るから、この点は建物を表示しているようだ。

敵じゃない生き物は何色で表示されるかわからないが、この地図が正しければ敵とできるだけ遭遇せずにすむ。

喧嘩なんてもつてのほかの俺が、殺し合いなんて無理すぎるから正直助かる。

他に浮かんだイメージに焦点を合わせる。

ステータス、呪文、クエスト、ヘルプ。

ヘルプがある、ってどうすれば見られるんだ？

ヘルプを開きたい、そんなイメージを浮かべたらピコンとヘルプが開いた。

「神々の黄昏」

なんて仰々しいタイトルなんだろう。

続けて文章を読む。

ふんふん、どうやらここは予想していたとおり異世界らしい。

簡単にまとめると、神が世界を創ったが傲慢な人間に呆れはて世界から去っていった。神が去っていった世界を魔神が狙う。残された人間と残った数少ない神は必死に抵抗している。貴方は冒険者として魔神を撃退しないといけない。

これがこの世界観らしい。

玄関開けて外へ出たら、命がけの戦いに参加しないといけないなんて。

俺は思わず天を仰いだ。

状況はなんとなく理解したから、次は自分のことだ。間違ってもこんなコスプレしたことないし、そもそもこれらの服を持っていない。

ステータスをクリックして、能力値を確認する。

筋力	171 / 255
知力	500 / 500 *
賢さ	201 / 255
器用	495 / 500 *
体力	198 / 255
幸運	114 / 255

名前 アキ

レベル 93 / 100

種族 人間

年齢 ***

職業 エンchanター

HP 0396

MP 7500

AC 386

スピード +32

攻撃回数 10

攻撃力 256

所持金 7481539456

名前が本名でよかった。そうそう、俺の名前はアキって言うんだ。知らない世界で知らない名前だったらイヤなのでこれは助かる。

ステータスは、一言で言うところチート。全ステータスがとんでもなくいい。しかもカンストしているものもあるし。

MPもとんでもないことになっている。まあ魔法を唱えたときの消費MPがわからないので断定はできないけど、これはすごい。

種族は人間で安心した。モンスターだったら泣くところだった。

年齢は……

なぜアスタリスクなのかわからない。俺って20代なんだけど。

エンチャンターという職業が予想通りなら、MPに関しては職業補正かなにかで優遇されていると考えていいだろう。

筋力や体力も妙に高いが、今の格好からして戦士系ではないしラッキーなのかな？

しかし体力が高い割にはHPは極端に低い。

魔法系の職業だから体力に対して補正が効かないのだろうか。まさか敵の攻撃一発で死ぬとは思えないが、MPと比較するとため息をつきたくなる数字だ。

所持金が…… いち、じゅう、ひゃく、せん、まん……
74億8千万か。

MMOの世界はよく知らないが、伝え聞くところによるとインフレを起こしていて貴重なアイテムは単位がメガで取引されていると聞いたことがある。どうやらこの世界も同じらしい。

価値がよくわからないが個人が持つ金額ではないと思う。

まあ、そもそもここで使えないお金だとしたらどうしようもないけど。

職業はエンチャンターか。名前からして魔法付与系だと思うがとりあえず保留。

次にACだがこれは防御力かな。古の名作RPGウィザードリィだと数が少なくなればなるほど良いはずだが、これは普通のRPGを踏襲して高ければ高いほど良さそうな感じだな。

スピード。念のためヘルプで確認したところ文字通りの速度を表すらしい。基本的にアイテムが薬によってしか上げられず、効果として「基本攻撃回数を1セットとした場合、何セット攻撃出来るかという数に影響を及ぼす」とある。+32だからかなりいいと思いたいが、敵のスピードがわからないので何ともいえない。

攻撃回数は1ターンで敵に攻撃出来る回数を示しているようだ。魔法使いのくせにずいぶん多いな。

一番重要な装備を確認してみる。

頭部

首回り 黄昏に輝く知の宝玉 「守+10」 (知+50) (加速+3)

下衣 宵闇に漂う忍びのクローク 「5,+18」
鎧 ロープ『エンダーの祝福』 「8,+43」 (知+5)

(加速+5)

右指輪 スピードの指輪 (加速+19)

左指輪 『スルトの鍛えし指輪』 (+21,+38) (器+25)

右手 『オベロンの黒き杖』 (3d8) (+18,+25)
(知器+10)

左手

籠手 『名人ニブルの軽き籠手』 「5,+21」 (+13,+19) (信+5)

靴 ブーツ『女神イシュタルの加護』 「4,+25」 (加速+5)

パツと見た感じでは全然わからないが、以前プレイしたことのあるローグ系のゲームだと、「」がアーティファクト、つまり一つしかない伝説のアイテムだと記憶している。

とすると、この 付きのアイテムはかなり貴重ではないだろうか。もしかして俺ってかなり強い？

数字の意味は、角括弧が防御力、丸括弧が命中値補正とダメージ値補正のはずだと思った。

例えば 『名人ニブルの軽き籠手』 「5,+21」 (+13,+19) (信+5) だと、「5,+21」は前数字が基本AC、後ろ数字がAC補正で合計数とその防具のACとなる。 (+13,+19)で命中値とダメージ値が補正され、(賢+5)は賢さが

+5上がる。

アーティファクトだと固有能力を持っている場合が多いが、詳しい情報は鑑定しないとわからないはずだ。たまに呪われているのもあるが、すでに装備しているから呪われていたらあきらめるしかない。装備に関しては落ち着いたら鑑定してみよう。

スピードはアイテムかポーション以外で上がらないとあったが、今の俺の装備だと相当優遇されている感じた。なんせスピードアップの効果がある装備品を4つも身につけているのだから。ステータスも含めて相当いい。

一応、ヘルプで括弧内の数字の意味を確認したが、記憶通りだった。となるとここはローグ系のゲームを踏襲している形になる。

では次に呪文を確認する前に……先に職業を確認するか。

職業は基本の一次職が4つ、二次職が8つ、三次職が7つあり、最終職として現在わかっているのが6つ。

最終職以外、一定のレベルに達しなおかつステータスなどが条件を満たしていると上位職への転職が可能になる。

エンチャントはどこに位置する職なんだろう。

魔法使いに戦士に僧侶……

暗殺者にウィザードに騎士……

サムライにニンジャにハイソーサラー……

上忍にオーバーロードにサムライマスター……

……ないんですけど。

エンチャントがどこにもないんですけど。ついでに言うと日本語と英語読みが混在してわかりにくい。

それはおいといて。エンチャントとはもしかして不明の最終職か。名前からすると属性や能力付与 特定の効果をアイテムに付与

できる職のような気がするが、現時点では不明。
呪文を確認すればわかるかな。

というわけで呪文をクリック。

頭の中にざっと見た感じ数百以上の呪文名が並んでいる。

とりあえずこういう場合のお約束として強い魔法は下の方にあるはず。

スクロール。

スクロール。

スクロール。

呪文、多すぎなんですが。ようやく最後の方にそれらしき呪文を見つけた。

『エンチャント魔法付与』 消費MP750

アイテムなどに特定の能力を付与できる魔法。詠唱者のレベルにより付与できる能力の数及び強さが変わる。

付与できる能力数は最高で3つ、強さは+20まで。ただしアーティファクトに付与することはできない。

エンチャント魔法付与に失敗すると最悪で対象物が消滅し、たとえ消滅しなくても能力値減少などが発生する場合もある。

よし、予想通り。

アーティファクトに付与できないのは残念だが、アーティファクトは伝説の武具だろうから仕方がないな。

そうするとそれなりのものに付与する形になるが、失敗すると最悪アイテムが消滅するのか。

なかなかうまいこといかない能力だ。

しかも消費MP750って全MPの10%か。かなり燃費が悪い呪文だ。

裏付けがとれたところで、現状を打破するための呪文を探そう。
インビジブル不可視やシャットアウト気配遮断、フライ飛行やテレ
ポート瞬間移動、あとは攻撃的な呪文をいくつか見ておこう。

呪文の説明によると、呪文にはレベルという概念があり、例えばフ
アイヤーボール火球だとレベル1からレベル5まである。
レベルに応じて消費MPが増えるが比例して威力が上がり射程距離
が伸びる。

これが上位のボール炎球になるとレベル1からレベル10まであり、
ファイヤーボール火球に比べてさらに威力が増す。
このレベルという概念は、フライ飛行やインビジブル不可視などの
状態変化系の継続的效果をもたらず呪文にはないようだ。
最上位の呪文であるエンチャント魔法付与にもレベルは存在せず、
上位呪文もないただ一つの魔法である。

あとはいないと思うけどパーティとクエストの状況確認。
まあ、当然のことながらクエスト受注中ではなかったし、パーティ
は組んでいなかった。

これでとりあえずは自分の状態に関しては把握した。
あとはこれからどうするかだ。
いざというときのために呪文の練習をしてから街を目指すか。

ファイヤーボール火球やライトニングボルト雷撃を撃つたり、テレ
ポート瞬間移動やフライ飛行を唱えたり。
頭の中で上の方に表示される呪文はレベルを高くしてもそんなにM
Pを消費しない。

消費したところでその場でじっとしているとすぐに回復しきる程度だ。

ドラクエ式に寝れば回復するのではなく、よくあるMMORPGのじっとしていると回復するタイプらしい。

フライ飛行で空を飛んだときは以前は高所恐怖症だったのでどうかと思ったが、特に怖いと感じなかった。

どうやらここに来た時点で高所恐怖症はなくなっただけ。よかった、懸念事項が一つ減った。

テレポート瞬間移動にはレベルがなく、テストした限りだと視界内の任意の場所に移動するようだ。消費MPは1m先に移動しようと10m先に移動しようと変わらなかった。

長距離移動はデイメンジョンドア次元扉だと思うが、今の状態でこれをテストするのは時期尚早なので試さなかった。どこに移動するか検討つかないし。この世界に慣れて、いくつか街を巡ったあとで唱えてみようと思う。

フライ飛行中にテレポート瞬間移動や攻撃魔法を唱えられるのは確認した。この世界では常識かもしれないが、実際に使えることがわかったのは大きい。さらにファイヤーボール火球やライトニングボルト雷撃をすぐに打たずにその場で待機させられることも確認できた。これで攻撃の幅が広がる。

フライ飛行中に空から現在の場所を確認してみたところ一面森であった。バードアイ遠視の呪文があったので唱えてみると、今まで豆粒ぐらいだったものが何であるかはつきり確認できるぐらい見えるようになった。

続けて地図を思い浮かべる。建物を表示している点をしらみつぶしに見て人がいそうなところを探す。

しばらくちまちまと探してみるが、人がいそうな気配はないし人影も見あたらない。

どうやらここは人里離れた場所のようだ。

いったん地上に降りて考える。

装備している物以外の所持品は腰につけている袋だけ。袋に手をつ込むとお金がつかめるのでどうやらこれはサイフのようだ。

試しに1枚取り出してみる。金貨らしき輝きを持つ硬貨が手の中にある。

所持金を確認すると7481539455となっており1枚減っている。この硬貨が74億分あるということか。袋を絶対落とさないようにベルトでさらにくくりつける。取り出した硬貨は懐の隠しにしまう。

お金は何かなりそうだが、現状、一番欲しいのは食べものだ。何か背負っているわけでもなく、食べものを持っていないのだ。さらに付け加えると水もない。

数日は食べなくても何とか耐えられるだろうが、水がないのは致命的だ。

食べものを作り出す魔法を探してみるが、それらしき魔法は見つからない。

水は……

攻撃呪文で水系統の呪文を唱えてそれを飲み水に代えたらどうだろう。

俺はウォーターボール水球の呪文を唱えてみる。

目の前にサッカーボール大の水の球が浮いている。レベル1だこの大きさらしい。そつと触れてみるがHPは減らなかったので唱えた本人にはダメージを与えないようだ。

何度か人差し指でつついたあと、両手をつっ込んでみる。冷たい水の感触が伝わってくる。そのまま掬う。水球は若干小さくなった気もするがまだ存在する。

そして俺の手のひらにも水が存在する。恐る恐る口にしてみる。普通の水っぽい。特に違いは感じられない。

一口飲んだら止まらなくなり、水を飲み続ける。ついには水球は半

分ほどの大きさまで縮み、ふしゅんと消滅してしまった。

ちよつとその場で飛び跳ねてみる。胃の中で水がチャプンチャプンと揺れてるのがわかる。

水の問題はどうやら解決しそうだ。

人間、水があれば一週間弱は生きていけるから、その間に街を探すとするか。

一応三日以内に街を見つけられなければ、ディメンジョンドア次元扉などの遠方転移系の呪文を唱えて街を探そう。

俺は地図を思い浮かべる。

ある程度縮尺を変えられるので最大サイズにして建物をさらに表示させ、街を探す。

地図と格闘することしばらく。

俺はようやく街らしき表示を見つけた。

「ニブルの朽ち果てた塔」のさらに先。正直どれくらい遠いのか見当もつかないが、気力の続くうちに現状を打破したい。

俺は覚悟を決めるとフライ飛行で「イシユタルの街」へ飛んでいった。

第002話

何時間飛んだらうか。森を過ぎ、荒れ果てた土地の上をひたすら飛ぶ。

一応インビジブル不可視とシャットアウト気配遮断の呪文をかけているからか何事もないのだが、とにかく遠い。

「ニブルの朽ち果てた塔」はずいぶん前に過ぎたが、まだ街には着かない。

MPを確認すると500強消費している。

地図を確認すると出発前よりは近づいているが、まだまだ先だ。行程の半分強を消化したぐらいだろうか。

出発地点の目安とした「ニブルの朽ち果てた塔」と目的の街を最大サイズの地図で見ると、俺を表示しているらしい黒い真ん中の点は街よりになっている。

空を見ると夕方。すでに太陽が地平線にかかっている。

雨が降る気配はないが、いい加減今日泊まるところを探すとするか。

近辺の建物の中で神殿などの神を祭っているところを探す。

いや、個人的に廃墟だの塔だので夜を過ごすのは避けたかったのだ。どうみても魔物の巣窟になっていそうだからだ。

まあ朽ちた神殿が安全とは断言できないが、廃墟や塔よりマシだと判断したのだ。

そうして俺は「女神イシュタルの去りし神殿」という、アーティファクトのブーツに冠された神様を祭っていた神殿を見つけたのでそこに向かった。

「女神イシュタルの去りし神殿」

イメージはパルテノン神殿のミニ版。大きい柱が何本か立ち屋根の所々に穴が開いているが、一晚過ごすには十分だろう。

地図を確認する限り赤い点が遠くにしかないので、安心だ。

外から覗けず、こちらは外を監視できるような場所を探し、そこに座り込む。

そして結界呪文のようなものを探し、適したのがあったので唱える。

「パーフェクトウォール完全防御の壁」

この呪文は敵も味方も存在する物全てを立ち入らせない空間を作る魔法だ。詠唱者が唱えた場所を中心に半径5mほどの空間を立ち入り禁止とする。今の俺には味方はいないからこの魔法を唱えても何の問題もない。

続いてアラーム警報の呪文を唱え、インビジブル不可視とシャットアウト気配遮断の効果が持続しているのを確認してから横になる。

アラーム警報の呪文はナニカが近づいてきたら警報を鳴らすものだ。この警報は俺にしか聞こえないので、下手に鳴り響いて余計に敵を引きつける心配もない。

首にかかっている宝玉はクローク内に納め、この目立つ輝きを漏らさないようにする。

「ふう、緊張しているせいかお腹が減らないのはいいけど、気疲れしたなあ」

玄関開けたら知らない場所にいて、どうやら強いキャラになっていた。

だけど人っ子一人いない場所に現れたので、ご飯さえ調達できない。魔法が使えたので頭の中に浮かぶ地図を頼りに街まで飛ぶ。

そして野宿。

全く持つて何が何だかわからない。

俺は非常識な現実をばやきつつ、目をつぶる。
いつしか意識が闇に落ちていった。

顔に日が差し込んできて目が覚めた。

どうやら昨日はこのまま寝てしまったようだ。
立ち上がり、こわばった体を伸ばす。

「ウォーターボール水球」

一口水を飲んでから、顔と手を洗い頭をはっきりさせる。

インビジブル不可視とシャットアウト気配遮断の効果は未だ残っている。

これらの呪文は一回唱えると解除しない限り、ずっとMPを消費しつつ継続的效果もたらすことはヘルプを読みわかつていたが、睡眠時という意識がないときでも有効なのがわかったのは僥倖だ。MPを確認したが、消費より回復の方が上回っていたようで、全回復とまでいなくてもそこそこ消費した分を回復していた。

これなら街に着くまでかけっぱなしでも問題なかつた。
地図を確認する。

昨日と同じく敵は無し。

何となく覚えているラジオ体操をして体を暖めてから、俺は空へと飛び立った。

太陽がまぶしい。

呪文で何とかなるようにも思えるが、人間は日の光を浴びないと体の調子がおかしくなるらしいのでそのまま我慢する。
地図に意識を移し、昨日目指した街へ向かう。

太陽が頂点を過ぎ、地図に緑の点がちらほら浮かぶようになって。
俺はようやく街近辺へたどり着くことができた。

イシュタルの街。

女神イシュタルの名を冠すこの街は河のそばに立地しており、なかなかの繁栄を見せていた。

街道らしき道が街の両側に延びており、川と反対側の方角にも街道が延びている。丁字路の集合地点に街があるイメージだ。どうやら東西と南を結ぶ中継地点の街と推測できる。

先ほどからひっきりなしに荷馬車が門をくぐり、また出て行く。

荷馬車には剣を持っている男やローブを着ている男などが何人か乗っているのが見える。隊商の護衛らしい。

バードアイ遠視で門の出入りを観察すると、特に何かを提示しているわけではないようだ。

ただ俺のようなローブを着た人間が一人で通っているのは見受けられない。

荷馬車や隊商、剣を持ち鎧を着た冒険者らしきグループが通過している。

インビジブル不可視やシャットアウト気配遮断の呪文を効かせたまま通過するのもいいが、もし魔法的な手段で見張っているとやっかいだ。

空から街の中に侵入するのもありだが、正規な手続きを踏まないで入って後で問題になるのも困りものだ。

ここは正面から行ってみるか。入れなかつたらそのときは不正規な手段に頼ればいいだろう。

俺は街道沿いの人目につかないところに降り立つと、インビジブル不可視とシャットアウト気配遮断を解除して、ゆっくり歩く。

街道は川に沿っており、なかなか幅が広い。

門を通過するときに見張りの兵士がチラリとこちらを見るが何も言わずあごをしゃくる。

どうやら問題ないようだ。俺はそのままイシュタルの街に足を進めた。

無事に街へ入れた。さて、これからどうしようか。

この手の話の定番だと酒場がギルドで情報収集だが、まだ昼間だから酒場へ行くのは早いし、ギルドはあるのかどうか不明だ。

となると宿屋を見つけてから腹ごしらえだな。

持ち金はあるが、それが使えるかの確認も重要だし、真つ当な宿にあたるのを期待しよう。

俺は街をぶらぶら歩く。

心配事項の一つに言語の問題があつたが、不思議なことに周りで話している言葉を聞く限り理解できている。

多種多様な看板があるが、こちらも文字がなんて書いてあるのか理解できる。

これで問題なのはこちらが話したときに理解してもらえるのかと書きに關してだ。

歩いてみた限りでは思ったほど治安は悪くない。

兵士の集団が街を巡回しているようだし、貧民街のような怪しい場

所も見あたらない。

冒険者らしき連中も闊歩しているが、因縁をつけてくることもないので、どうやら当たりの街のようだ。
あとは宿だけか。

何軒か宿を覗き、そこそ繁盛していそうでかつ大通りに面していない宿に泊まることにした。

大通りの宿は何か問題が起きたらすぐに人が集まりそうなので避けたのだ。

繁盛していない宿は論外だ。

ドアを開けて、目星をつけた宿に入る。カウンターにいた若い女の子　宿屋の娘だろうか　が「いらっしやいませ」と迎えてくれる。

「泊まりたいのですが」

娘は笑顔になると「何泊ですか」と聞いてくる。

「とりあえず7泊。食事をお願いします」

「食事は夜だけになりますが一泊だけでもいいでしょうか」

「はい、構いません。おいくらですか？」

「前金で銀貨3枚、大銅貨1枚になります」

俺は懐から金貨を1枚取り出す。

「これで支払えます？」

娘は「失礼します」と断りをいれてから金貨を手にとると、両面をひっくり返してよく見始めた。
まずったか。

俺は内心の動揺をひた隠し、素知らぬ顔で娘を見守る。

「すみません、本物の 失礼、交金貨のようなのでちょっと父を呼んできます」

そう言うと、俺に金貨を返しカウンターの奥に引っ込んだ。

「お待たせしました」

台所で食事の準備をしていたのだろう、親父が前掛けで手を拭きながら出てくる。

「交金貨ですね。最近は何が潰れているので価値が上がっております」

「なんでですか？」

「へっ、そりゃあ、金が取れなくなっているようでして。まあ私ら庶民には関係ない話ですがね。商売柄金貨も承りますが、大抵銀貨で済みますから」

なるほど。俺が持っている大量の金貨はさらに価値が上がっているようだ。

親父の話は続く。

「交金貨は純度が高いので王国金貨より価値が高くて高額な取引では未だに使われています。まあ貴族様の世界の話で手前共には関係ありませんが。私自身、久しぶりに見ましたよ」

手元に天秤を持ってきて、錘を片方に載せて交金貨の重量を計っている。片目をつぶり真剣だ。

「傷もなく、重さもしっかりあります。これなら今のレートですと、交金貨1枚で王国金貨3枚になります。いかがいたしますか？」

「銀貨と交換したいのですが、レートはいくらになりますか？」

「銀貨ですと王国大銀貨6枚です。一週間の食事付きお泊まりということだと大銀貨5枚に銀貨46枚、大銅貨1枚ですね」

しばらく考える。

大銀貨2枚で王国金貨1枚は確定で、大銀貨1枚は銀貨50枚、銀貨1枚は大銅貨2枚だと計算に合う。

俺が頷くと、親父は奥から袋を持ってくる。

「まず大銀貨5枚に大銅貨1枚です」

話しながら袋から大銀貨を5枚取り出す。

「こちらの袋が銀貨46枚入っております。ご確認お願いします」
俺は袋を受け取ると数枚銀貨をつかんでから、袋を懐に入れる。

「確認しなくて良いんですか」

親父の言葉を流しながら、手にした銀貨を1枚カウターに置く。

「これでその娘さんをしばらく借りたいんですが」

そばにいた娘と親父はギョツとすると同時に、親父は険しい表情を浮かべ立ち上がり、娘を背中中で隠すように位置を変える。

一瞬きよとしたが、親父の顔を見てどうやら誤解させたいらしいことに気づく。

「ああ、すいません。誤解です。そういうことではなくて、そうです
すね……」

俺は宿屋内を見渡す。

宿屋は一階が食事処兼酒場で二階と三階に寝室があるらしい。奥の人目につきにくいテーブルを指さすと言葉をつなぐ。

「そのテーブルでしばらく聞きたいことがあるのでお付き合いいただければと思います」

「それだけです」

「それだけです。それ以上はないですから安心してください」

「それなら、問題はないですが……」

「いったん上で一息入れてからまた降りてきます。そんなに時間はかかりませんので忙しくなるまでには終わらせます」

俺はそれだけ言つと部屋の鍵を受け取り階段を上った。

部屋。

二階だが、階段から離れているので騒ぎ声はあまり聞こえなさそうな部屋だ。

部屋の中は思っていたよりきれいだった。部屋の隅までしっかり掃除されており、布団もよく干してある。

「当たり前だな、これは」

ベッドに腰掛けて一息ついていると、ドアをノックする音が聞こえた。

「失礼します。足湯をお持ちしました」

先ほどの娘がたらいにお湯を入れて、足ふき用のタオルとマットを腕にかけて入ってきた。

「このマットの上で洗った足をタオルで拭いてください。しばらくしてからまた伺います」

「ありがとうございます」

俺が礼を言つと、何もしゃべらず頭を下げて退出していった。

籠手を外し、頭にかぶっていたローブのフード部分を後ろにやっつけてから、ブーツを脱いで足をお湯に浸す。温かいお湯が疲れを癒す。

「そついや、風呂にも入っていないんだよな」

元いた世界のことを思い出したため息をつく、タオルで足を拭き、横になった。

ちなみにローブの下服は、上衣が宵闇に漂う忍びのクロークでこれは裾が長めの黒色の半袖シャツ、下はショートパンツというのだから、膝上までの長さのゆったりとした半ズボンだ。その下は何も履いてないのでこれがパンツ替わりらしい。

「失礼します」

しばらくすると娘がノックをしてから入ってくる。

と俺の顔を見てびっくりしている。

なんかマズいのか？

怪訝そうな顔であちらを伺うと「すいません、思っていた以上に若い方だったので……」と顔を赤らめつつ謝ってきた。

「ああ、なるほどね」

そついや、まだ鏡で自分の顔を見ていないことを思い出した。後で見よう。

「そついえば名前はなんて言っんですか？」

「ロゼリアと申します」

「ロゼリアね。きれいな名前だね。手間をかけさせますが、もうすぐ下に降りますので奥のテーブルにいてください」

「あの…… 私にどのようなことを……」

不安そうな顔で訊ねてくる。そんな顔をしなくても。何もしないというのに。

「いくつか質問がありますので、それに答えてくれると助かります」
「……わかりました」

ロゼリアはたらいとタオルとマットを回収すると部屋を出た。

それでは俺も準備をするか。

ブーツを履き直し部屋の外に出る。ゴトリと鍵をかけたあと先ほどベッドで横になっている間に探しておいた呪文を唱える。昨日のパーフエクトウオール完全防御の壁と違い、今日は部屋の中に侵入できないようにする魔法だ。

「アマノイワト天の岩戸」

何故今までの魔法は英語だったのにこれだけ日本語なのかよくわからないが、まあよからう。

一階。

ロゼリアはすでに奥のテーブルに座っていた。

カウンターからは親父が心配そうにこちらを覗いている。

カウンターの作りはアイリッシュパブっぽい。ブリティッシュパブのようにカウンター上に吊り戸棚はない。

俺はカウンターで酒ではない飲み物を適当に二つ頼んでから席に座る。

今は人がいないから持ってきてくれるそうだが、基本はカウンターで注文して金を支払った後、渡してくれるそうだ。また一つ勉強になった。

「お待たせ」

俺が対面に座るとロゼリアは妙に緊張した様子で首を横に振る。

「では、改めて。俺はアキと言います。まあ見ての通りの人間です。いくつか聞きたいことがあるけどいいですか？」

こくりとロゼリアは頷く。

ちようと親父が飲み物を持ってきたのでロゼリアに勧めて俺も飲む。さわやかな味。甘みもほどほどでおいしい。

「この飲み物はなんて言う飲み物？」

「ドラゴンライムのジュースです」

「先ほど金貨を交換してもらったけど、レートというか交換単位を教えて」

ここでロゼリアはきょとした顔でこちらを見る。

「えっと、実は結構世間知らずなところがあってね、常識的なことを何も知らないから色々教えてくれると助かるんだ」

そつ正直に言うのとロゼリアはホツと息を漏らし、本当に話だけだと納得したのか、こわばりが抜けて少々笑みを浮かべつつ答えてくれた。

まず王国内で流通しているお金は銅貨、大銅貨、銀貨、大銀貨、金貨、交金貨、白金貨となる。

街で見かけるのはどんなに高くても金貨までで、たまに交金貨を見かけるぐらい。

さらに高額になってようやく白金貨か宝石でやり取りするのだが、それは王侯貴族のクラスらしい。

価値として銅貨50枚で大銅貨1枚、銅貨100枚で銀貨1枚、銀貨50枚で大銀貨1枚、銀貨100枚で金貨1枚、金貨3枚で交金貨1枚となる。

ちなみに金貨100枚で白金貨1枚とか。

基本的に100枚単位で、50枚毎に大貨があるが金貨や白金貨にはない。

先ほどのドラゴンライムのジュースやエールなどは銅貨数枚で飲めるらしい。

食事はだいたい一食あたり銅貨10枚から20枚弱、銅貨を100円と考えるとピンとくる感じだ。

金貨は滅多に扱わず、だいたい銀貨が主流。

次に王国について。

イシュタルの街は王国の北に位置しており、イシュタル川の恵みと大街道の中継地点として栄えている。

王都はさらに南にあり、王国のほぼ真ん中に位置している。

王都を超えてはるか南は海に面している。

東は街道沿いにいくつか小国があり、その先はるか東方諸国からときおり珍しい物が流れてくる。

北から西にかけては帝国領土だ。

王国の北にある帝国領土は以前、魔物によって荒らされており、未だ復旧に至っていない。

帝国は東西に大きく伸びたL字型の形をしており、首都はL字の交差点に位置する。ここからだ和西側になる。L字型の長い部分が王国の北に位置して、短い部分が王国の西に位置する形。要は王国の北と西は帝国領土で蓋されているわけだ。

帝国の東側（王国の上辺り）は開拓されていない森と滅ぼされた街や神殿があるぐらい。俺が踏破してきたのはどうやらそのようだ。

冒険者という身分は現在のところ正確には存在せず、国からすると傭兵になり、一般人からすると魔物と戦う便利屋扱いらしい。

平時はギルドに所属して依頼を請けているが、戦争時はギルド経由で国に徴兵される。

ギルドはそんな冒険者の身分確立のために必死で国上層部に働きかけて。

戦争に関しては今は魔物が跋扈しているので人間同士の戦争はここ数百年起こっていない。

五百年ほど前に神々が去ってから「大攻勢」という名の侵略戦争が

何度かあり、その時に滅ぼされたのが各地に転々とある廃墟らしい。以前は栄えていた国の名残とか。

商人が護衛を依頼するとき、必ずギルドを通す。ギルドにも所属していないただの傭兵は信用度が皆無であり、護衛として雇っても逆に盗賊になる危険があるからだ。現在ではギルドに所属していない傭兵はいない。信用度が天と地であり雇って貰えないからだ。

つまり傭兵がギルドに所属すると冒険者になるというわけだ。そしてギルドは冒険者の身分確立に頑張っている、と。

昨今はギルドの啓蒙活動のおかげで冒険者のイメージが良くなってきている。護衛以外に魔物を倒したり廃墟を踏破したりして一攫千金を狙うイメージ通りの冒険者を希望する者が増えてきているようだ。

ギルドではギルドカードという身分証明書を発行しており、これがあればどの国でも依頼を請けることができる。

ランクは6段階でEからS、ランクを上昇させるにはギルドの依頼を決められた件数をこなし、ギルド指定の依頼をクリアすればランクが上がる。ギルドカードには名前とランクしか記載されない。ちなみに冒険者で人数が一番多いのはEランクだそうだ。次にFときてD、C、B、A、Sの順で少なくなっていく。

レベルという概念はあるが、世間的にはギルドランクの方が主流となっている。

職業に関しては二次職になるとまず国から勧誘を受けて国所属となる者がほとんど。命をかけなくても高給で仕官できるからだそうだ。三次職は国に一人いるかどうかのレベル。最終職はもはや伝説の域とか。最終職は言い伝えでしか伝わっておらず、神々が去る五百年前にはいたらしい。

魔法についての認識を聞くとロゼリア曰く、魔法使いの呪文は攻撃、

僧侶の呪文は回復という大変シンプルな答えだった。

冒険者になるか、商人として護衛を引き連れての旅に出ない限り、あまり魔法を見る機会はないとのこと。

魔物について聞くと、イシュタルの街は川の恵みがあるので魔物が少なく、魔物の強さもそんなに強くない。

周辺にすることはいるが、冒険者が討伐するので、街への被害は皆無。極めて平和な街のようだ、ここは。

魔物の強さは西側、つまり帝国領の方に強い魔物が跋扈しているとのこと。北にも強い魔物がいるが川を渡ってこないのが安心しているとロゼリアは笑っていた。ちなみに東方諸国への途中はかなり強い魔物がいるらしい。だから運良く東方への商売を成功させると一攫千金も夢ではないとか。ロゼリアは女神イシュタルがこの地に残ってくださっているので毎日欠かさずお祈りしていますと敬虔な答えを返してきた。

ちなみに強い魔物はどんなものがあるか訊ねたら、トロールや甲虫やアンデッドやオークの大群とか。ドラゴンはもはや伝説の域にあるらしい。

エルフやドワーフなどの亜人と総称される人間以外の魔物でない種族は王国ではほとんどいない。

理由は王国上層部が亜人を差別するからであり、彼らは実力があれば身分を問わない帝国で多く見かける。

ちなみに亜人という言葉は差別言葉で彼らに聞かれたら喧嘩になってもおかしくないから言わないようにと忠告された。

獣人に関しては存在するが見たことはないらしい。

街に出入りするのに身分証明は必要ないが、違う国に行くのには必要になる。つまりこの近辺の国の中では身分証明書を兼ねる形にな

る。ギルドカードがない人間は街の領主に証明書を発行してもらい、それで旅をするようだ。

時刻に関してはここイシユタルの街ではどこからでも見えるような時計塔が教会にあり、基本はそれを見て確認する。朝5時から夜8時まで1時間ごとに鐘も鳴らすのでだいたいの時間は明るさと鐘で判断できる。

月に関しては1月から12月、日に関しては30日でだいたい俺の常識と同じで安心した。30日と聞いたとき閏年はどうするのだろうと思ったけど、俺自身もよくわからないから特に質問はしなかった。

有名な冒険者や高次職の者を訊ねると、帝国にはニンジャがいると噂され、実在の人物ではハイウィザードのグスタフが皇帝に仕えている。王国にはロードのマックスベルがいて、東方諸国のどこかの国にはサムライがいると言われている。

国に所属していない冒険者では剣士アベルとウィザードのアルティア、アサシンのアランが有名どころであり、この三人のギルドランクはCランクに位置している。

だいたい状況はわかった。ロゼリアの話とヘルプと俺の能力から推測すると、どうやら俺は冒険者として他の者をサポートするため、この世界に呼ばれたようだ。まさか三次職の人間が片手の指で事足りるとは想定外過ぎる。今、この世界で冒険者として生きるのは命がけである。しかし、このままではこの世界が魔神の跋扈する想像がつかない世界となってしまうため怖いことは怖い冒険をするしかない。先にも言ったが、俺は高次職の高レベルキャラであり、この世界では最終職はおろか、三次職ですらほとんどいない。つまり

俺はこの世界を救うために高次職キャラとして存在しているのだろう。その割には勇者的な職業ではなくエンチャンターというサポート職なのが気になるが、主役ではなく脇役として世界を救ってほしいという風に理解した。あくまでもメインはこの世界の人間ということだ。魔神を撃退すれば、元の世界に戻るかわからないが、まず目標として倒すために努力するべきなんだろう。そのために信頼できる冒険者を探し、仲間としてパーティに潜り込み、サポートする。果てしなくめんどくさいがやるしかない。

俺は自分の考えに没頭して、対面に座っているロゼリアが心配そうにこちらを見ているのにも気づかなかった。

ようやく。

しびれをきらしたらしいロゼリアが名前を呼んで、俺は考え事に夢中になっていたことを謝った。

「すみません、ロゼリアの話を聞いて気になることがあり色々考えてました」

「いえ、何か失礼なことを言っていないければいいのですが」

「大丈夫。一から十まで質問に答えてくれて助かりました。これはお礼です」

俺は懷から銀貨を1枚取り出すとロゼリアの前に滑らせた。

「え、こんなにいきりませんっ。先ほど父に渡していたのにさらにいただくなんて申し訳ないです」

「いえいえ、気にしないでください。 なら、そうですね、

今回の件は内緒にしてほしいので口止め料ということで。あまり田舎者と思われたくないのですので」

「……はあ、それでしたら……」

ロゼリアはしばし逡巡したのち、銀貨を手にして頭を下げる。

「ありがとうございます」

「いやいや、こちらこそ。また次も質問が浮かんだらその時はよろしくね」

「私にわかることでしたら」

ロゼリアはもう一度頭を下げるとカウンターの方へ小走りしていった。

思っていたより話し込んでいたらしい。

俺は残ったドラゴンライムのジュースを飲みきると、部屋に戻っていった。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n3978y/>

神々の黄昏

2011年11月20日17時46分発行