

---

# 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

### 【NN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つた

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の設定が面白押しの「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。

＝＝＝ 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。神々が少なくなつた中、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、残つ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こうを好みます。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。水辺にはまだ残つ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畠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ないのです。

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、すぐに逃げることの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。迷宮によっ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しているそうです。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。悪魔探し出すことにより魔神の手がかりを発見できるでしょう。

〃〃〃 種族 〃〃〃

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つていません。

- - - 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あります。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つ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ます。心配なことはあります。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くらい、至るところに顔を突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、何かをからかわすにはいられません。常に話しつ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盜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、それぞれ高いほどいい数値となります。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。賢さは魔法使いにおいての知力と同じ意味合いをもつものであり、信仰心といつてもよいものです。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。

- - - 器用 - - -

器用とは俊敏さを内包している能力です。この能力値が高いと1回の攻撃において武器を何回振れるかという回数に影響を与え、また敵の攻撃を避けることができます。この数値はACと密接に関わり、またトラップの発見や解除、鍵開けに影響を及ぼし、全職業において重要な能力と言えます。

- - - 体力 - - -

体力は耐久力を内包している能力です。主にHPに影響を及ぼし、打たれ強さにも影響を与えます。この数値が高いと休憩時の回復量も増加します。戦士系職業にとって重要な数値となります。

- - - 幸運 - - -

幸運は全ての事象に影響を及ぼすが、他の能力が事象に影響を及ぼすことに比べたら微々たるものです。プラスアルファという一言アンスが適切かもしれません。この能力が高いとラッキーと思うことが増えますが、他の能力に比べ生死に関わる度合いが低いとも言えます。

〃〃〃 その他の項目値 〃〃〃

- - - レベル - - -

貴方の行つ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できません。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になりますが、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是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、能力値補正是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同時にあります。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言つことです。この場合は魔法使いから派生するワイ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ポイントと言われています。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。つまり一次職へ転職した後に再度一次職に転職しても50ポイントのボーナスはもらえないということです。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）によつて回復することができるです。

### - - - 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す。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があります。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以上必要と言つことになりますし、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あつた場合、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セットとしつつ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も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います。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せん。

|| || 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あり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、メイスなどの钝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罠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つて致命的な一撃を与えるの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つて迎えられます。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が、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できる職業です。飛び道具に秀でており、特に「矢の扱いは他の職の追随を許しません。

- - - 暗殺者 - - -

二次職。盜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があります。

- - - 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。

- - - ハイウェイザード - - -

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氣さえ感じます。 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ることのできる職であり、 忍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はと言われています。まだ明らかになつていら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つていません。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つておりません。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対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つてあります。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が、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を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、特に呪文書を必要としません。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、気になつた場合は鑑定の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上がるということを意味します。

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上  
がる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破壊されることはありま  
せん。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け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://henogband.sourceforge.jp/>

2011年11月20日

掲載順を入れ替え

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、によつて。といつ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、なんて言つ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つ。  
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つた方が  
いい場合だが、  
そのときはあきらめるしかないだらう。  
だつて、どうしようもないし。

とこつわけで、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。

臑まであるブーツ。

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ことができない。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。

「どうすりやいいんだよ、マジでヤ」

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  
つて、俺じやん。

何これ、ログインしたの、俺？  
いつのまにや？

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ロルと出る。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「二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？

続けて文章を読む。

ふんふん、どうやらこれは予想していたとおり異世界らしい。

簡単にまとめるが、神が世界を創ったが傲慢な人間に呆れはて世界から去つていった。神が去つていった世界を魔神が狙う。残された人間と残つ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。

これがここ的世界観らしい。

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。間違つ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	エンチャンター
HP	0396
MP	7500
AC	386
スピード	+32
攻撃回数	10
攻撃力	256
所持金	7481539456

名前が本名でよかつた。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つ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のもあるし。

MPもとんでもないことになつてている。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。モンスターだつ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。俺つて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ないと考えていいいだろう。  
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も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く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つ。  
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つがとりあえず保留。

次にACだがこれは防御力かな。古の名作RPG「ウイザードリィ」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示らしい。基本的にアイテムか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ったいが、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ケ 「5' + 18」

鎧 ローブ『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 + 2)

(5) 右手 『オベロンの黒き杖』 (3d8) ( + 18' + 25)  
(知器 + 10)

左手 籠手 『名人』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ブ系のゲームだと、「」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』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補正で合計数がその防具の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つ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だ。なんせスピードアップの効果がある装备品を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。となるとここに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つているのが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。  
エンチャンター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chanターがどこにもないんですけど。ついでに言いつ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chanター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。

といつ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。  
とりあえずこいつ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。

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』 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ら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つで全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、例えばファ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効果をもたらす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「」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。

あとはいないと思つ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つたし、パーティは組んでいなかつた。

これでとりあえずは自分の状態に關しては把握した。あとはこれからどうするかだ。

いざといふ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。

頭の中で上方に表示される呪文はレベルを高くしてもそんなにMPを消費しない。

消費したところでその場でじつ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のじつ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つた。

どうやらここに来た時点で高所恐怖症はなくなつたらしい。よかつた、懸念事項が一つ減つた。

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つた。

長距離移動はディ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つた。どこに移動するか検討つかないし。この世界に慣れて、いくつか街を巡つ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つたのは大きい。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つた。バードアイ遠視の呪文があつ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つになつた。

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。

いつ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。袋に手を突つ込むとお金がつか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となつており1枚減つている。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こベルトでさらにくくりつけ。取り出した硬貨は懐の隠しにしまう。

お金は何とかなりそうだが、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。さらには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らうが、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だとこの大きさらしい。そつと触れてみるとHPは減らなかつたので唱えた本人にはダメージを与えないようだ。

何度も人差し指でつづいたあと、両手を突っ込んでみる。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つ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

分ほどの大さまで縮み、ふしゅんと消滅してしまった。

ちょっとその場で飛び跳ねてみる。胃の中で水がチャップンチャッ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りと表示させ、街を探す。

地図と格闘することしばらぐ。

俺はよつやく街らしき表示を見つけた。

「二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、気力の続くなつ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「イシュタルの街」へ飛んでいった。

何時間飛んだだろうか。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らうか。

出発地点の田安とした「ニブルの朽ち果てた塔」と田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つてあるところを探す。

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つていそだだからだ。

まあ朽ちた神殿が安全とは断言できないが、廃墟や塔よりも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スに冠された神様を祭つていた神殿を見つけたのでそこに向かつた。

「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、一晩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、適したのがあつたので唱える。

「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ケ内に納め、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つていた。

だけど入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ぼやきつつ、目をつぶる。

いつしか意識が闇に落ちていった。

顔に口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つきりさせる。

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つている。

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効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、全回復とまでいか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ろう。

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、俺は空へと飛び立つた。

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つて。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。

先ほどからひつ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プ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プ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が、正規な手続きを踏まないで入つて後で問題になるのも困りものだ。

「こは正面から行つてみるか。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?」

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

街道は川に沿つており、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ひりを見るが何も言わずあいをしゃぐ。

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か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、真っ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。

これで問題なのこちらが話したときに理解してもうか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、貧民街のよつね怪しい場

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、そこそこ繁盛していそうでかつ大通りに面してい  
ない宿に泊ることにした。

大通りの宿は何か問題が起きたらすぐに入人が集まりその上で避け  
たのだ。

繁盛していない宿は論外だ。

ドアを開けて、田星をつけた宿に入る。カウンターにいた若い女子  
宿屋の娘だろうか が「いらっしゃいませ」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。

「とりあえず一泊。食事もお願いします」  
「食事は夜だけになりますがよろしいでしょうか」「  
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」

俺は懐から金貨を一枚取り出す。

「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取ると、両面を  
ひっくり返してよく見始めた。  
まずつたか。

俺は内心の動揺をひた隠し、素知らぬ顔で娘を見守る。

「すいません、本物の 失礼、交金貨のようなのですよ」と父を呼んできます

そう言つと、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らう、親父が前掛けで手を拭きながら出てくる。

「交金貨ですね。最近は国が潰しているので価値が上がっておりますして」

「なんですか？」

「へつ、そりやあ、金が取れなくなつてゐるようすでして。まあ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。俺が持つてゐる大量の金貨はさうした価値が上がつているようだ。

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つている。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、交金貨一枚で王国金貨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つてくる。

「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枚入ってあります。」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枚カウンターに置く。  
「これでそここの娘さんをしばらく借りたいんですけど」  
そばにいた娘と親父はギョッとする同時に、親父は険しい表情を浮かべ立ち上がり、娘を背中で隠すように位置を変える。

一瞬きょとんとしたが、親父の顔を見てどうやら誤解させたらしくことに気づく。

「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」

「それだけですか」

「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……」

「いつ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。

一階だが、階段から離れてるので騒ぎ声はあまり聞こえなそうつな部屋だ。

部屋の中は思つ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。

「当たりだな、これは」

ベッドに腰掛け一息ついていると、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つ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」

俺が礼を言つと、何もしゃべらず頭を下げて退出していく。

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つてから、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。「やついや、風呂にも入っていないんだよな

元いた世界のことを思に出したため息をつくと、タオルで足を拭き、横になつた。

ちなみにローブの下の服は、上衣が宵闇に漂つ忍びのクローケでこ  
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  
らうか、膝上までの長さのゆつ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つてくれる。

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いらを向うと「すいません、思っていた以上に若  
い方だったのです……」と顔を赤らめつつ謝つてきた。

「ああ、なるほどね」  
そういうや、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。

「わつこえは名前はなんて言つたですか？」

「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ついてください」

「あの…… 私にどのよつなことを……」

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。」

「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」

ロゼリアはたらこ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。昨日のパーソニックウォ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ぬが、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つ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?」

「くりとロゼリアは頷く。

ちょうど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。

「」の飲み物はなんて言つ飲み物？

「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つたけど、レートといふか交換単位を  
教えて」

「」でロゼリアはきょとんとした顔でこちらを見る。

「えつと、実は結構世間知らずなところがあつてね、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」

そう正直に言つとロゼリアはホッと息を漏らし、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。

さらに高額になつてようやく田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、魔物によつて荒らされており、未だ復旧に至っていない。

帝国は東西に大きく伸びたし字型の形をしており、首都は「」字の交差点に位置する。ここからだと西側になる。「」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このようなだ。

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つてから「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、護衛として雇つ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ない。信用度が天と地であり雇つて貰えないからだ。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た。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、これがあればどこ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。

職業に関しては一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。命をかけなくと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。

魔法に関し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つた。

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。

周辺にいることはいるが、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こと。北にも強い魔物がいるが川を渡つてこないので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つてくださつ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いるか訊ねたら、トロ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つてもおかしくないから言わないように忠告された。

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ュ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つたけど、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「ンジャがいる」と噂され、実在の人物ではハイウェイジャー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、東方諸国のごく中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ハイ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つた。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に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が冒険をするしかない。先にも言つたが、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トナ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つ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、元の世界に戻れるかわからないが、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にも気づかなかつた。

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、俺は考へ事に夢中になつていたことを謝つた。

「すいません、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つていな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」

俺は懐から銀貨を一枚取り出すとロゼリアの前に滑らせた。

「え、こんなにいりませんつ。先ほど父に渡していたのこさらこう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で」

「……はあ、それでしたら……」

ロゼットアはしばし逡巡したのか、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、一通りあります。また次も質問が浮かんだらその時はようしくね」

「私にわかる」としたら

ロゼリアはもう一度頭を下げるカウンターの方へ小走りしていった。

思つ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、部屋に戻つていった。

## 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＝横書きという考えが定着しようとっています。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