
フェイト？ちゃんの転生記(SAO編)

雪海

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】

フェイト？ちゃんの転生記（SAO編）

【Nコード】

N0233Z

【作者名】

雪海

【あらすじ】

この物語はソードアート・オンラインの二次創作です。二次創作で且つ作者の技量が低いため、原作との矛盾、キャラ崩壊などが起きる危険性があります。もちろん矛盾やキャラ崩壊などはあまり起きないよう気を付けますのでそこまでは気にしなくても大丈夫……のはずです。ストーリーとしては原作沿いでいく予定です。

以上の事を踏まえた上で本編をお楽しみ下さい。

それは全ての始まりなの？（前書き）

SAOの二次創作などを見ていたら何となく書きたくなってきたので、

思わず書いてしまいました。

別作品でRewriteの二次小説も書いているので、よかったら是非見て下さい。

ちなみに容姿がなのはのキャラになっていますが、

SAO編では容姿以外では特になのは要素は出てきませんので、

なのはを見た事が無いという方も安心して読んで頂いて大丈夫です。

それは全ての始まりなの？

「あれ？　ここはどこ？」

目が覚めると何故か知らない天井が見えた。

慌てて周りを見渡してみると、明らかに自分の部屋とは違う。

どうやらどこかのアパートの一室みたいだ…。

「私は確か家で寝たはずなんだけど…。」

一端落ち着いて何故こんな状態になったのかを思い出してみよう。

昨日は……あれっ？　何してたんだっけ？

昨日の事を思い出そうとするも、何故か靄がかかったように思い出せない。

それならと、もうちょっと前の事をと思ったが、同じように思い出せない。

……というか自分の名前すら思い出せなかった。

うーん。自分の事以外だったら大体思い出せるんだけどなあ…。

どうやらここ一週間くらいの記憶と、

自分に関する事が思いだせないみたいだ。

記憶喪失ってこんな症状だっけ？

「はあっ…まさかリアルでここは何処？」

私は誰？　みたいな状態になるなんてね…。」

普通なら取り乱したりするところだろうけど、私は何故か冷静だった。

もしかして冷静沈着な性格だったのだろうか？

まあ記憶は戻らないみたいだし、とりあえずこの部屋に何か

手がかりでもないか探してみようかな。自分の事が全く分からない以上、

ここが私の部屋って可能性もあるわけだしね。

さて、探索を終えた結果妙な手紙を発見した。

あからさまに怪しいけど、手掛かりはこの手紙くらいしかないし……。

ま、いっか。読んじゃおう。……ん？ 白紙じゃない。

と思っていたら突然文字が浮かび上がってきた。

『ごめんなさい☆ 間違って殺しちゃった☆』

「はっ？」

『えーと、本来ならあなたは死ぬ運命ではなかったんだけど
うっかり間違って殺しちゃった☆ 代わりに色々特典を
つけて転生させて上げたから許してね☆』

まあ自分が死んだなんて簡単には信じられないだろうし、
試しに外に出てみてよ☆』

一体何この手紙は。私が死んだなんてばかばかしい……
ばかばかしいけど、今はこの手紙しか手掛かりはないし、
それに一旦外も確認してみるべきかな。

という訳で、部屋の入り口に移動し、ドアを開けてみる。

「へっ？」

外を見ると、真っ白な空間がどこまでも広がっていた……
ばたん、と一旦ドアを閉める。

「落ち着きなさい私。今のはきっと幻覚に違いない…」

すうー、はぁー、と深呼吸を数度繰り返す。

「よし、今度は大丈夫」

再びドアを開ける。

するとやはり目の前には真っ白な空間が広がっていた。
ばたん、と一旦ドアを閉める。

「ドッキリ？」

私自身違うと感じてはいるが、そう言わずにはいれなかった。

「まあ確かに外に出たら明らかに異常だった訳だし、
もう少しあの手紙を読み進めてみましょう」

『さて、外を確認して頂いたのならば、今が異常事態だということは
認識できましたね。まあ認識して頂いた、という事で話を進めま
す。』

先ほど特典付きで転生と言いましたが、特典の内容としましては、
魔法少女リリカルなのはのフェイトの姿と能力です。どうやら
あなたが生前好きだったようですので、今回の特典とさせて頂き
ました。

まあ姿に関してはバスルームに鏡がありますので、そちらでご確
認下さい』

え！？ 本当に？

とりあえず騙されたと思ってバスルームの鏡で見ると、

本当にフェイトの姿になっていた。色々とおかしな事が続いているけど、これは素直に嬉しい。やっぱりなのはの中ではフェイトが一番だね。

一応確認は終わったので、もう一度手紙の前に戻る。

『姿の確認も済んだようですね。ちなみに一つ謝らなければならぬ事があります。一番最初にこの手紙に文字を書き込んでいた馬鹿天使

があなたを殺してしまった張本人なのですが…』

何か途中で筆跡とかが変わったと思ったら、書く人が変わってたのか。

『そういうことです』

「うわっ!？ 心の中で思った事に返事があったよ!？」

『まあ私は神ですので、読心くらいはこなせます。これも手紙という形を取っていますが、実際はリアルタイムで書いていますからね』

神様だったんだ…。

まあそれはいいとして。

「えーと、それなら普通にお話した方が早いのでは…」

『いえ、それがそういう訳にもいかないのです』

「どういうことですか？」

『私たち神や天使といった存在は、通常、人間には見ることができません。』

なので、少し手間がかかりますが、こうやって筆談のような形でお話をしているわけです』

「それはお手間をかけてしまって申し訳ありません」

『いえ、こちらこそうちの子が迷惑をかけてすみませんでした。』

あの子は後できっちり叱っておきますので』

「それで、転生の特典については分かったんですけど、ここは何処ですか？

もしかして精神と時の部屋とか？」

真っ白空間が広がっているという状態が似ていたので、違うとは思ったけど言ってみた。

『惜しいですね』

え？ 惜しいの？

『ここはあなたの精神世界です』

へえー、そうなんだー。

『あまり驚きませんね』

「何かもう色々な事が起こりすぎて、多少の事では驚かなくなっただけです」

『そうですか、では次の説明に移らせてもらいますね』

「どうぞどうぞ」

『次に能力についてですが、これは、現時点では素質があるというだけで、アニメやマンガのフェイトのように魔法が使えたりはしません』

「まあそれはそうですよね」

というかいきなり魔法とかが使えたら怖い。

『……あなたは珍しい人ですね』

「へっ？ 私何か変な事でも言いましたか？」

『いえ、稀に天使や神のミスであなたのような立場の人が出てくるのですが、やれもつと能力をよこせだのなんだの、とにかく我が侘な方が多いので』

「はあ、それは大変そうですね」

神様っていうのも中々大変みたいだ。

『そうなんですよ……。まああまり度が過ぎて我が侘な方にはそのまま生まれ変わってもらっていますけどね』

……………セーフ。

『まああなたはその点問題なさそうですね。』

：と雑談はこのくらいにして本題に入りましょう』

お、ついに本題が始まるようだ。

『通常ですとこのまま異世界に行ってもらうのですが、あなたの場合こちらのミスで死んでしまわれた訳ですし、さらに追加で特典を与えます』

それはありがたいです。

『では、こちらのパソコンをご覧ください』

そう文字が浮かび上がると同時に、手紙の横にノートパソコンが出現した。

えーとなになにに、フェイト・テスタロッサ、特殊技能なし、

未使用ポイント1000、総獲得ポイント1000

フェイトは名前として、今のところは特殊技能なしか。

その下にあるポイントっていうのは何だろう。

『それが追加の特典ですね。普通最初は0ですが、

特典ということで1000ポイントサービスです』

「そう言われましても、1000ポイントって多いのやら少ないのやら」

『そうですね。では未使用ポイントの部分をクリックしてみてください
さい』

そう言われた（書かれた）ので、素直にクリックしてみる。

するとそこにはスキルの一覧と、必要ポイントが表示された。
表示されたのはいいんだけど……。

「えーと、多いですね」

多すぎる。ページ内にびっしりと書かれていて、
とても数百程度では収まらない程の数だ。

『ええ、自由度があるのが売りですから』

なんの売りかは聞かない方がいいかな。

『ちなみにスキルはびったり一万個あります』

多っ！ あっても数千単位かと思ったら、文字通り桁が違ったよ。

『まあそう気を落とさずに、大は小を兼ねるともいいますし、ここ
では

時間の経過もないですから、後悔しないよう、じっくり選んでく
ださい』

「分かりました」

『あ、後の細かい説明についてはそのパソコンで参照できますので。
分からない事についてもそのパソコンから質問できるように
なっているから。では、私は他にもやる事があるから、そろそろ
失礼しますね』

「お忙しい中わざわざありがとうございます」

『……本当、珍しいくらい謙虚な人ですね。』

そうかなあ？ 別にこの神様？ がミスをしたわけでもないんだし、やっぱり目上の人に対する最低限の礼儀は必要だと思っただけ……。ま、実際家族の事とかはちよつと気になるけど、死んでしまったものはしょうがないし、せつかくのチャンスをふいにしないよう、じっくりと説明を読むとしますか。

それは全ての始まりなの？（後書き）

主人公設定

マンガやアニメ、ゲームが大好き。二次小説もよく読む。但しチートはあまり好きではない。

死因は分からないけど、馬鹿天使に間違っただけで殺されて転生？ することになった。基本的に楽観論者で、

もう天使のことも恨んでいない。むしろ色々と能力をもらえて、逆にラッキーみたいな気分。家族や友人とはあまりうまくいっていなかったようなので、あまり元の世界には未練がない。

まさかの後書きでの主人公紹介となりました。

ちなみに、記憶についてですが、どんなアニメやゲームが好きだったかといったようなことは覚えてます。

自分がどんな性格だったかとかは覚えていません。

何とも都合のいい？ 記憶喪失ですが、まあそういうものだということで納得してください

新たな世界への旅立ちなの（前書き）

主人公が今回取得したスキル

○内は必要ポイントです。

不老（500）

年を取ることがなくなる。

肉体の最適化（500）

常に肉体が最適化される。

具体的には、睡眠、食事が必要なくなる。

傷の直りが早くなる、魔力の回復が早くなるなど。

傷の直り、魔力の回復については、通常の倍程度の速度になる。

自動蘇生^{なし}

死んでしまった場合に自動で蘇生し、マイルームへと帰還する。

一度使用するとスキルが消滅するため、ポイントを使って取り直すことになる。通常は取得に1000ポイントかかるが、初回に限りポイント無しで取得できる。

新たな世界への旅立ちなの

「さて、それじゃあ早速異世界に旅立つとしますか」

神様？ とのやり取りも終わった後、スキルの確認やら今の状態の詳細な確認やらをしていたら、けっこうな時間かかってしまった。とりあえず色々調べたり聞いたりして分かったこととしては、

1. 私が行けるのは異世界（マンガやゲームの世界）であるということ
 2. 異世界では基本的に原作通りに物事が進むということ
 3. 異世界に行くと、区切りのいいところまで行かないとこの部屋には戻って来れないということ
 4. 異世界での行動によってポイントが貰えるということ
- 1については、私の元居た世界には戻れないということらしい。まあフェイトの姿で戻っても色々と苦労しそうだけど。

2については、私がどんな行動を取ろうと世界の修正力？ とでもいうものが

働いて、原作から外れる事がないらしい。まあ私は基本的に原作ブレイクとか

はあんまり興味ないし、むしろ原作を外れると悲惨な結果になるゲームや漫画

の方が多いと思うので、これは普通にありがたい機能だ。ちなみに基本的にと

いうのは、ポイントを100支払うと世界の修正力？ を無力化できらしい。

まあポイントの無駄だし、そもそもポイントが残ってないのでやらないけど。

3については、物語の途中でこの部屋には帰ってこれないらしい。どうやら一つのイベントを片づけないといけないようだ。

ちなみにこの部屋？（私の精神世界らしいが）の中でしかスキルの習得や他の

異世界への移動はできないみたいだ。まあ名前がないのも何なので、今後はマイルームとでも呼ぶ事にしよう。

4については、どうやら異世界で色々やっているとポイントが貰えるらしい。

私はチートな能力は嫌いだけど、1万個あるスキルの中にはチートじゃない

能力も色々あったし、ちよくちよくスキルを増やしていこうと思う。

以上が色々調べた結果理解した事だ。

ちなみに今から行くのは、ソードアート・オンラインの世界だ。

何故かって？ それは勿論面白そうだから。生前読んでいた時からこんなゲームがあるなら是非やってみたいと思ってたんだよね。

ちなみになのはの世界にはちよつとまだ行きません。だってあの世界うっかりしていると人体実験とかされそうだし。あの世界に行くならせめてもうちよつと逃げたりするのに便利なスキルを取ってからにしたい。

という訳で早速異世界冒険の初チャレンジへGO！

新たなる世界への旅立ちなの（後書き）

正直今回取ったスキルは特にゲームの中では役に立ちません。
：と見せかけて、肉体の最適化の睡眠が必要なくなるのが
軽くチートです。まあチートと言っても結局自分の努力が
必要になるので、主人公的にはOKだったということです。
ちなみに取った理由としてはそれぞれ、

不老、老化は女性の敵！

肉体の最適化、肌の手入れもしなくていいし、
睡眠時間まで要らないなんてまるで夢のよう。

といった具合です。

まずは熟練度稼ぎなの（前書き）

ソードアート・オンラインでのポイントボーナス

ボス撃破、敵撃破、スキル熟練度、最終レベル、最終コル

ゲームクリア、または死亡時に上記の内容から、それぞれ
スキル習得に必要なポイントが獲得できる。各上限は500ポイン
ト、

つまり最大で2500ポイント取得できる。

まずは熟練度稼ぎなの

「ふう、流石に気が抜けませんね」

第1層のボスモンスターであるドラゴンに己の拳を当てながら一人ごちる。

え？ タイトル詐欺？

いえいえ、今日は普通に正式稼働の日ですよ。

ちなみにまだデスゲーム開始の宣言も出されてません。

じゃあ何でいきなりボスと戦っているの？ 馬鹿なの？ 死ぬの？ という声が聞こえてくる気がしますが、勿論馬鹿じゃないですし、死ぬ気もありません。とりあえず何故こういう状況になっているかというと、

ソードアート・オンラインの世界に出発したと思ったら、現実世界じゃなくていきなりゲームの中に飛ばされた。

どうやらβテスト中のようにだったので、色々と細かいところまで実験する。

スキルの熟練度が自分より強い敵、特にボスモンスター相手だとかかなりの速度で溜まる事に気づく。

よろしい、ならばボスでレベル上げだ。

とまあこんな訳です。

実際この事に気づいてからはボス相手にひたすら練習していたから、滅多なことでは攻撃は当たらないし、熟練度もどんどん溜まって

いくしで、これを1週間も続けてたらもう体術はマスターできそう。確か第1層をクリアするのに1カ月と少しかかったという話だから、とりあえず1週間で体術をマスターして、次の1週間でレベルを上げて、

その次の1週間で戦闘時回復のスキルレベルでも上げて、その後にドラゴン狩りでも行くでしょう。ボス撃破のボーナスポイントも欲しいし。多分12〜13レベルあればソロでも十分だろう。

ちなみに何故体術を選んだかというと、単純に好きだから。

剣とかもいいけど、やっぱり体術がかっこいいよね。

しかもリーチの問題とかで使い手が少ないのもグッド！

メジャーな武器よりマイナーな武器の方が使いたい、

そんな乙女心？ を察してください。

ぶんっ！！

っと危な！ 考え事をしてたらうっかり爪に当たるところだった。

まあ一発で死ぬことはないけど、さすがに気を引き締めた方が良さそうだ。

すると突然、リンゴーン、リンゴーンという、鐘のような——あるいは

警報音のような大ボリュームのサウンドが鳴り響き、私の体をブルーの光の柱が包み込んだ。どうやら戦闘に集中していたせいで時間の間隔があいまいになっていたようだ。現在時刻を見ると、17…30となっていた。ついにデスゲームの開始宣言が始まるか…。

念のため茅場の言葉を聞いていたが、どうやら原作との差異はない

ようだ。

それならもうここには用はないし、またボスのところでも行ってくるかな。

はあっ…、また1時間もかけてボス部屋まで行かなきゃいけないのか……。

茅場エ…

まずは熟練度稼ぎなの（後書き）

現在のSAOでのスキルなど

レベル1（レベル差がある方がスキル熟練度が上がりやすいため）

体術（現在の熟練度30）

己の拳一つで戦う。

他の武器に比べリーチは短く攻撃力も低い、
スキル発動前後の硬直時間が短い、

また、他の武器に比べ、AGIによるダメージ上昇の補正が大きい。

初期のスキルスロットは2つありますが、
体術上げたらか何かエクストラスキルでも
出ないかなーと思って1つは空けています。

ちなみに短時間でこんなに上がるなら誰でも
スキルレベル上げるんじゃない？ と思う
かもしれませんが、デスゲームになることを
見越して練習でもしてない限り、低レベルで
ボス相手にスキル熟練度稼ぎなんてできません。
十中八九途中で死にますし、危険度が段違い
なので普通のプレイヤーは知っててもスルーです。

次はレベル上げなの（前書き）

ついに主人公の名前が判明！！

まあフェイトでも良かったのですが、今のところリリカルなのはの世界に行こうと思っているので、フェイトはさすがに紛らわしいだろうということになり、マテリアルの人から名前を頂き（パクリ）ました。

ちなみに、現時点でのSAOでのスキルなど

レベル3

筋力 3

敏捷力 15

筋力と敏捷力の数値に関しては、キャラ作成時にボーナスポイントが10、レベルアップ時にボーナスポイントが3、という式で計算しています。ちなみに初期能力は両方1です。

ステータス解説

この二次小説でのステータスの解説です。

原作ではほとんど説明がなかったので、ほぼオリジナルの設定となっています。

筋力

戦闘時の敵へのダメージに影響。

武器を装備する際の重さにも影響。

武器の要求筋力を満たしていないと、

その武器を重く感じるため、とても戦闘では使えない

敏捷力

戦闘時の敵へのダメージに影響（筋力に比べると微量）
ジャンプ力に影響。移動速度に影響。スキル使用後の
硬直時間に影響（微量）

スキルスロット1

マスタ
体術

ラッシュ（体術系最上位スキル）

左右の拳で敵を連続して攻撃する。

16連打まで可能で、途中で敵が倒れた場合は技がキャンセルされる

スキルスロット2

索敵（1）

敵の居場所を把握するためのスキル。

熟練度が上がると、敵の接近時にアラームを

鳴らしたりすることもできる。

特にエクストラスキルは覚えなかったので、

索敵のスキルを取得しました。

ちなみに、レベル1でのスキルスロットは2つです。

その後の増加についての説明は原作ではありませんでしたが、
この二次小説では、10レベルにつき1つ増加ということ
でいききたいと思います。

次はレベル上げなの

がしゃーん、がしゃーん、がしゃーん、

あ、どうもレヴィです。え？ 今何をやっているのかって？

無論、当初の予定通りレベル上げをしていますが無問題でも？

「ふう、それにしても体術をマスターするだけでここまで楽になるとは…」

という訳で体術の熟練度がMAXの1000になったので、
只今絶賛レベル上げ中。

持ち前のスキル（チート？）のお陰で、不眠不休の戦闘の末、見事
予定通りの

1週間で体術をマスター。ただ、5日目くらいからボスを確認しに
ちよくちよく

人が来ていたので、色々と不名誉な呼び方が広がってしまった。例
を挙げると、

死にたがり、自殺志願者、バーサーカーなどだ。一人で延々とボスと
戦っていたし、バーサーカーはまあしょうがないかな〜と思うけど、
死にたがり

や自殺志願者はちょっと頂けない。本当、こんな可愛い少女を前に
して物騒な

呼び名を付けてくれたものだ。

ちなみに今レベル上げで使っているポイントは、墓場エリアだ。

ちょっと薄気味悪いけど、効率的にはここが一番だし、我慢するし
かないかな。

そんな事を考えつつ、次の獲物を求めて走っていた私の視界に、小さくカラー・カーソルが表示された。

現在の時刻は夜で、あまり視界が良くないため、本体はまだ視認できない。

カーソルの色はモンスターを示す赤だが、色は濃く、純色の赤といった所だ。

この赤色の濃淡で、敵の相対的な強さをおおまかに図ることができる。

当然色が濃い方が強いので、カーソルの色が赤い敵は通常なら1対1でも

そう簡単には倒せない。なのに何故私が乱獲できているのかというと、

単純に相性の問題と、スキルによるごり押しだ。

今私が狩っているモンスターの名前は、スケルトン。レベルは10で、

今しがたレベルが3になったばかりの私には少々荷が重い相手だ。

どんな

モンスターかというと、名前からでも分かると思うが、人間の白骨死体の

ようなモンスターだ。RPGなどで良くある設定と相違なく、スケルトン

のような骨だけのモンスターは打撃属性の攻撃に弱く、斬撃などの属性に強い。

要は体術に弱く、体術スキルをマスターしている私にとっては一発で倒す

事のできるただ大量の経験値をくれるモンスターに早変わりというわけだ。

まあ私の紙防御力では一発貰うだけでかなり危険だけど、そこは私の神回避で

どうにかなっている。多分βテストの時から大幅な設定変更はされ

てない

はずだし、6層までの体術が有利な狩場などは全て把握している。

よし、これで勝つる！ …というのは冗談としても、

大幅なスタートダッシュが可能となるはず。

そんな事を考えながらも、体術の最上位スキル《ラッシュ》を放ってスケルトンを粉々に粉砕する。楽だ。楽すぎる。さすがにレベル差がありすぎるため、10発程度までは耐えているけど、スキルの終わりまでは耐えきれない。ちなみに、《ラッシュ》は16連打のスキルだ。

経験値もがんがん入ってくるし。これで墓場なんて薄気味悪い場所じゃ
なかったら最高だったんだけどな。

ま、この調子なら1週間もこもればけっこうレベルも上がるだろうし、

気合いを入れて頑張るかな。

次はレベル上げなの（後書き）

次回はもう、ドラゴンさんとO☆H A☆N A☆S H Iするかもしれません。

ドラゴンさんとおはなしするの（前書き）

現時点でのSAOでのスキルなど

レベル11

筋力 3

敏捷力 39

現在の装備

武器 ブロンズナックル（要求筋力値2） 攻撃力5

体 レザーコート 防御力9

アクセサリ1 守りのロザリオ 防御力3

アクセサリ2 守りのロザリオ 防御力3

装備品に関してはこんなもので。

ちなみに、攻撃力、防御力に関しては、武器や防具が変わった際にどのくらい強くなったのか、という判断基準用なので、特に深い意味はありません。

スキルスロット1

マスター
体術

スキルスロット2

索敵（10）

スキルスロット3

マスター
戦闘時回復

HPを自動回復する

(熟練度÷1000)分のHPを1秒間に回復
つまり、マスターしている場合、1秒につき
1%のHPが回復していく

ドラゴンさんとおはなしするの

「さて、ついにこの時が来てしまいましたか」

現在、ボス部屋の前で装備やアイテムの確認中。

スケルトン狩りによって入手したコル（お金）で装備も1層で買えるものの中では

一番良い物を用意したし、回復薬、回復結晶の準備も万端。戦闘時回復のスキル

もマスターしたし、レベルも十分。

よし、これだけ準備したんだし、多分いけるはず。

「じゃあ、軽く倒してくるとしますか」

そうつぶやき部屋の中に入ると、ドラゴンが早くもこちらを認識したのか、

轟くような雄叫びを上げて突進してきた。

普通の、それもボスと戦った事がないようなプレイヤーなら、ボスモンスター

のあまりの迫力に氣勢を削がれるだろうが、私はβテストの時も合わせると、

既に何百ともいえる時間、このモンスターと戦っている。ゆえに、氣勢を

削がれるということはない。冷静に最小限の動作でドラゴンの突進を避け、

弱点である頭部に体術の最上位スキル《ラッシュ》を放つ。

「HPバーの減り具合からみて、《ラッシュ》一回で約1割といったところ

ですか…。やはり1層から最上位スキルが使われるというのは想定外だった

ようですね。これならソロでも楽に狩れそうです」

だがまだ油断はしない方がいいだろう。確かドラゴンはHPが5割を切ると

攻撃パターンが数種類増えたはず。今まで攻撃を受けたりした経験からすると、

恐らくβテストの時に比べて攻撃力には下方修正が入っているはずだけど、用心するに越したことはない。

そんな事を考えながらも戦い続ける。熟練度稼ぎなどでもうかなりの回数

戦っているし、初動を見ただけでどの攻撃が来るか分かるので、私はまだ

一発も被弾していない。対するドラゴンはもう少しでHPが5割を切ると

いったところだ。

「では一気に畳みかけるとしますか」

再び突進してきたドラゴンを避け、頭部に《ラッシュ》を放つ。

これで残り4割！すると、残りHPが5割を切ったことにより、

ドラゴンの攻撃パターンが切り替わったようで、大きく息を吸い込み始めた。このモーションは恐らく、範囲攻撃技の《ブレス》だろう。

範囲攻撃の《ブレス》は避けにくいし、ダメージもかなり大きい。

だが、今回に限っては避ける必要は全くない。なぜなら、《ブレス

《の

モーションはかなり隙が大きく、さらに動作中は与えることのできるダメージも倍になるからだ。

「普通なら回避行動を取らざるを得なくなるでしょうが、今回に限っては悪手ですね」

モンスターが人語を理解できるはずもないが、思わず話しかけてしまった。

「これで終わりです」

ドラゴンにそう告げると同時に、《ラッシュ》を放つ。すると、今度は

ドラゴンのHPが2割ほど減った。《ラッシュ》は最上位スキルだけあって、やや硬直時間が長いが、硬直時間中もまだドラゴンは息を吸い込み続けている。そして、硬直時間が過ぎたので、止めの《ラッシュ》をドラゴンに浴びせた。

「ふう。思ったよりも楽に終わりましたね」

こちらの攻撃が終わる直前、ドラゴンは膨大な青い欠片となって霧散していた。

その直後、軽やかなファンファーレが響き、金色のライトエフェクトが全身を

包んだ。私は慣れた動作でメニューを呼び出し、手に入ったボーナスポイント

を全て敏捷力に振り分けた。それにしても、11レベルになったばかりだった

のにもうレベルが上がるとは、さすがに経験値を大量に持っているようだ。

さて、じゃあボスも倒したことだし、戦利品の確認でもしますか。

この時の私は、自分の軽率な行動がどのような事態を巻き起こすのか、

まだ、知らなかった――

ドラゴンさんとおはなしするの（後書き）

何となくシリアスっぽい感じで締めましたが、別にシリアスな内容にはなりません。

ちなみに、最初の熟練度稼ぎに1週間、レベル上げに1週間、2回目（戦闘時回復の熟練度稼ぎ）に5日間しかかかっていないので、

ドラゴンを倒した時点ではまだ3週間経っていません。

後悔先に立たずなの（前書き）

今回はちょっと短めです。

現時点でのSAOでのスキルなど

レベル12

筋力 4

敏捷力 43

本文中でも書いていますが、能力の最大値上昇アイテムを手に入れたので、筋力、敏捷力が1ずつ上がっています。

ちなみに能力上昇アイテムは各層のボスが1つずつ、

後はクエストで各50個の、各150個ずつくらいある設定です。

人数に対しては少ないと思いますが、あまり数がありすぎるとバランスが崩れそうなので、このくらいの数にしておきます。

※ネーミングセンスのなさについては生温かい目で見守って下さい。

後悔先に立たずなの

「く…、まさかこんな事態になるなんて……」

ドラゴンとのおはなし（討伐）の後、戦利品の中に筋力と敏捷力の最大値を上げる

アイテムがあったところまでは良かった。おかげで筋力と敏捷力の最大値は

1ずつ上がったし、幸先いいスタートだなくとまで思えたほどだ。

だけど、

手に入った武器がよくなかった…いやまあ良いんだけどよくなかった。

ちなみに手に入った武器は、『ドラゴン・ナックル』だ。その武器を見た時、

思わず喜びかけたけど、要求筋力値を見た途端、それは絶望へと変わった。

ドラゴンナックル、攻撃力25、要求筋力値7。

これは茅場の仕込んだ罠に違いない。今頃きつと腹を抱えて爆笑

しているはずだ。…という冗談は置いておくとして、まさに最悪の

タイミングで手に入ったものだ。ボーナスポイントを振り分ける前に

戦利品の確認をしておけば、このような悲劇は防げたはずなのに…。

しかもレベルは丁度いい具合に上がったらしく、経験値はまだ0%台だ。

はあ…。まあでも性能を見る限り6層くらいまでなら使えそうだし、運は良かったということで、今後は軽率な行動は慎むようにしよう。

あ、そういえばもしかして普通に装備できたりしないかな。

……重すぎてまともに動けませんでした。

後悔先に立たずなの（後書き）

次回はついにあの原作キャラが……。
という訳なので、ちよつとだけ時間が飛びます。

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/n0233z/>

フェイト？ちゃんの転生記(SAO編)

2011年12月3日18時46分発行