
MP1 (練習用)

赤い人

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】

MP1（練習用）

【Nコード】

N4233Z

【作者名】

赤い人

【あらすじ】

前世で何もなさずに死んだHIKIKOMORIが異世界に転生！王子で可愛い妹がいる。これで異世界チートがあれば勝ち組だ！あつはつはつはと思ったが……。何だかんだで異世界チートは得ます、多分ハーレム系で最強になってくれるはずです。文章力がゼ口でさらに見切り発車な作者です。色々練習のつもりで書いていますのでご指摘いただけるとありがたいです。

プロローグ（前書き）

この作品は作者の練習用に書いています。自他共に認める文章力ゼロでこのままでは不味いと思って投稿しました。色々ご指摘いただけるとありがたいです。非才ではありますが改訂しながら完結を目指します。

この作者のRPG知識はドラクエ3〜8、FF4〜10くらいです。ネットゲームはやったことありません。多分に適当な設定だったりもします。

この小説はHIKIKOMORIを推奨も誹謗もしていません。

ブローグ

MP1 ブローグ

あつ死んだ

我ながら何ともあつけない人生だった。大学院までは順風満帆だったと思う。ストレートで有名国立大学に入り、剣道に打ち込んで4段を取った。友人との付き合いで無茶な事もした、彼女は作らず（ここ重要！）趣味のアニメや漫画、ライトノベルを愛した。それが崩れたのは大学院に入ってからだった。何をするのも無気力になり今では世界共通語HIKIKOMORIに・・・

今日も一人孤独にアニメを見ていたところ急に息が詰まった、このころには人とかかわりを絶って1カ月たっていた、助けてくれるひとはいない、つまりこれから死ぬということが理解できた。やっぱりあつけない人生だった。

この人生はあつけなかったけど願わくば次の人生では何か成し遂げたいな・・・。

- 享年24歳 某国立大院生 自宅で孤独死 死後2カ月と推測
死因は心筋梗塞 -

あれ！？

うんやっぱりこれは転生だよな

比較的大柄だったはずの身体を眺めたが鏡に映るのはどう見ても4、5歳の子供です。というか金髪碧眼になってるし、顔は・・・まあなかなかような気がする。まあまわりにいる比較対象が美男美女なため相対的に平凡に思えるが。

状況を把握しよう

自分の名前は

シヨウ・オオサカ

西洋風なのに名前が突っ込みどころ満載なのはほっといてくれ。

初めのシヨウが名前でオオサカは出身地を示すそうだ。

生まれた時の記憶はあいまいでよく記憶にない夢をみては体調を崩していた。

その夢は次第に鮮明になっていき今日完全に前世の記憶とそれが前世であることを理解した。

人格は今世のわりといたずら好きな性格を一気に老けさせた状態だ。ぶっちゃけいうと完全融合状態で乗っ取ったという感じはない。

皆さん（誰に言っているんだろう？）も経験はないだろうか。某願い事をかなえる玉を探す漫画を見て、おとなしい性格だったのに、

「オラ、わくわくするぜ！」

とかいって勇氣あふれる性格になった気がしたり、

とある不幸な？フラグ量産機なラノベを見て、

「殲滅原子！！！！」
デス・アトム

とか将来発動するであろう能力を妄想し、それを続けて完全に厨二病に発症してしまった僕がいる。

・・・ん？ただの暴露話になっていないか。

- 閑話休題 -

まとめると前の自分とえらい性格が変わって別人格みたいになって
も根本的に自分は自分ですよということだ。

まあ性格がいきなり変わったから可哀想なやつみたいな目で見られ
るかもしれないが、甘んじて受け・・・いやまて！二つ下の異母妹に
「お兄ちゃんへん！」

とか言われたらこの人生またあきらめるかもしれん！

バレないよう子どもの振りをしよう！・・・ってさっきまでの性格
ってどんなだっけ

落ち着いて思・・・いd？

「・・・お兄ちゃん（シヨウ様）！五歳の誕生日おめでとう（ござい
ます）！・・・」

えっと

順番に可愛い異母妹のカレン、僕専属メイドのトモエ、カレン専属
のサラだ。

さっき説明してなかったが実はこれでも王子だ。父さんは二ホン国
の王で450年も統治を続けている生きた伝説で、母さんは僕を生
んですぐになくなったそうだがメイド道を極めた特別なメイドだっ
たらしい。ついでに兄弟は18人いて、自分が17番目、カレンが
18番目の末っ子だ。他の兄弟は50歳以上離れているのであまり
交流はないが逆にカレンとは年が近いためよくいっしょに遊んでい
る。カレンのお母さんは侯爵家の娘らしくプライドが高いのか僕と
いっしょにいるといい顔をしないけど（今の頭でよく考えると）。

まあまで言いたいことはわかっている。さっきの名前からやっぱり
これはテンプレとか推測できた人、拍手です。転生は転生でも異世

界転生です。なんか日本語で通じるし、文字とかも日本語（習ったことなくて読んでたけど誰も突っ込まなかったのだろうか）、国名もあからさまだ、だがしかし異世界だ。

周りにいる人みんな若いし、父さんも25歳くらいにしか見えない（実年齢465歳）。周りには猫耳、や犬耳の人もいるし、魔法があるらしい！うんファンタジー！あーやつぱり魔法があるなら使えるようになりたいな！よしテンプレ通り早期修行&異世界チートを確認しないと、まずは・・・

「お兄ちゃん大丈夫？なんかブツブツいつているし、いつもと違う感じだしへんだよ！」

あああああゝやってしまった。いつもどろりに振る舞おうと誓ってたはずなのに、もう生きていけない・・・ドナドナドーナもうどっかつれてってー

「カレン様。シヨウ様はおそらく最近は見えていらっしやらなかった悪夢を見てしまわれたのでしょうか。すぐにお薬と治癒魔道士を連れてまいりますので大丈夫ですよ。」

「そうです。ああカレン様が今夜いっしょに寝てあげてはどうでしょう。シヨウ様もきつとぐっすりお休みになれますよ！」

「えっほんと！えい！」

トモエがフォローしサラがとんでもない事をおっしゃって、いきなりカレンが抱きついてきた。

「！？」

ふんわりと柔らかい感触と甘い香りがしてきて・・・

やばいまた変な奴と言われちゃうからしっかりしないと

「あ、ありがとうカレン、もう大丈夫。夢見が悪かっただけでちょっと落ち込んでただけだから、それとサラがいったのは今夜でいまいじゃないよ」

「わかった」

といってカレンはあっさり離れた。

し、しまったゝ余計なこと言っちゃった。もう少し天国を味わいたかったのに。（涙）

いちようお薬飲んで、治癒魔道士に治療してもらいました。なんともないようです。

プロローグ（後書き）

初めて小説を書きました。いつも国語は赤点近くだったな。上達できるように頑張ります。

父（王様）との遭遇（前書き）

続けて投稿です。

父（王様）との遭遇

第一章 - M1の王子 其の1 -

「お兄ちゃん。プレゼント！」

そういつて僕に渡してくれたのは泥団子だった。誕生日に泥団子・
・もちろん無粋な事は言わない、異母妹の泥団子に込められた自分
へのお思いが素晴らしい。

「ありがとうカレン。この泥団子すっごくおいしそうだね！」

よし、対応完ぺき！はっは前世では歳の離れた弟がいたから子供の
相手は慣れてるぜ！

「え！？お兄ちゃんそれ食べるの？やっぱりあたまへん！」

またやつちまった！なんでだー

- 説得中 -

何とか薬&治癒魔道士のコンボをかわし、冗談ということで納得し
てもらった。そしてひと段落ついたところでトモエが話し出した。
「シヨウ様5歳の誕生日おめでとうございます。5歳の誕生日には
特別な儀式があります。陛下が待っておられますのでお食事の前に
玉座の間にいつてらっしゃいませ。」

！？ 今世の記憶を探ってもまだ父上は遠目にしか見たことがなか
った、よっぽど重要な儀式らしい、ちょっとオラ、わくわくしてき

たぜー

- 玉座の間にて -

一人で行けということでカレンには置いていくことに文句を言われたが了解してもらった。プンプンしているところもまた可愛い・・・意を決して玉座の間に入った。

「大きくなっただなシヨウよ！」

そこには威圧感たっぷり、カリスマオーラ万歳の御人がいた。ってか父らしい。

個人的にこういうなんかすっこそうな人って身内にはいて欲しくないよね。そりや自分もすこかったらいいけど、我が道を行くとかで迷惑振り撒いたり、比較されて蔑まれたり。どーせ自分はHIKIKOMORIですよ

「ん？どうした、我が子ならそんな小さな声でなくはつきりと答えよ！」

またまたやってしまったようだ。やっぱりHIKIKOMORIのネガティブさに性格が引きずられているみたい、ポジティブにしないと！うん、もう自分は別人！人生バラ色、王子だし可愛妹居るし勝ち組だ！

「はっ！シヨウ・オオサカ、召喚に応じ参上致しました！汝が我が父か！」

畏まった言い方あんまり知らないんだ、たしかこんな感じの挨拶で

よかったよね。

「いかにも！我がそなたの父である！」

乗ってくれた。意外とお茶目な性格かもしれない。

落ち着いてまわりを見ると宰相なおっさん（名前忘れたわ）と、偉そうな神官ばい人がいた。

「今日はそなたにある事実と儀式をしてもらう。説明は我よりギラ、そなたの方がよいだろう。任せた！」

するとえらそうな神官ばい人ギラだっけが話し始めた。

父（王様）との遭遇（後書き）

あつふたつ連続投稿します。

神さんのファーストコンタクト（前書き）

3つ目です。

神さんのファーストコンタクト

第一章・MP1の王子其の2・

ギラの話はあーだこうだでわかりにくかった。まとめるところだ。

- ・この世界には神がいる。
- ・この世界のすべてのものはMPできている。
- ・神はMPを使って何でもできる。（天地創造からハゲ治療まで）
- ・人族もその恩恵を受け、神にMPを奉納することで力を借りてます。

・今日は神に自分は神の使徒であることを宣言して実際に力を借りましょう。

・それと身分証明書を神に発行してもらいましょう。（これ儀式）

うんRPGをこよなく愛し、現実と2次元の区別がつかなくなった自分だこれくらい楽勝だろう。

なになに神の存在を意識し語りかけなさい？

『えーもしもし神様！おれおれ！ちょっとなんか力欲しいんだけど』

ぴかーん！成功か？こんな適当でいいのか！

神1？『シヨウ・オオサカよ汝に加護を授けよう』

神2？『シヨウ・オオサカは12歳まで限定職業「初心者」を得ました。

初回限定につきMP奉納はありません

ポテンシャルスキル「加護（熟練度1）日消費MP-1を

習得

アクティブスキル「加護（MP操作 0 / 0）消費MP 0

習得

ポテンシャルスキル「メニュー欄（熟練度1）日消費MP

0 習得

アクティブスキル「メニュー欄（ステータス閲覧 0 / 0）

消費MP 0 習得

ポテンシャルスキル「初心者行動の心得（熟練度1）日消

費日MP 0 習得

なんかゲットした。

「習得されたようですね。神は常に見ておられます。神の存在を感じMPをささげましょう。陛下お願いします。」

このひと完全宗教家だよね。おっと父さんが寄ってきた

「これはお前の誕生日プレゼントだ。名を「1億までMP保存可、すでに20万入っているめっちゃレアな指輪」という。今からシヨウに所有権を渡す。同意してこの指輪にキスをしなさい」

な、名前が大変な事に、

言われたように父さんがキスした指輪にキスした・・・うげ

神2？『オウマ・オオサカ・ニホンからシヨウ・オオサカに「1億までMP保存可、すでに20万入っているめっちゃレアな指輪」が譲渡されます。よろしいですか？』

あーあれだYESとか念じればいいんだよな

神2? 『オウマ・オオサカ・ニホンからシヨウ・オオサカに「1億までMP保存可、すでに20万入っているめっちゃレアな指輪」が譲渡されました』

ゲットだぜ」

「無事成功されたようですね。それでは次に身分証明書の発行を行います。シヨウ様いきますよ?」

神1? 『ギラ・ペキン神官より願いを聞いた MP10をささげよ
さすれば 身分証明書を発行しよう』

神2? 『クエスト発生

タイトル：身分証明書を発行しよう

達成条件：MP10を奉納

期限：なし

報酬：身分証明書の発行

クリア条件MP10をささげますか?』

もちYES

神2? 『体内MP1、外所有MP200000あります。どのように奉納しますか?』

体内MP? よくわからん。外所有とかはさっきの指輪からかな? MP0とかこわいし、指輪からにしよう

神2? 『外所有MPから10奉納しました

クエスト達成です

身分証明書が発行されました』

ん？手になんかカードみたいのが出てる、内容は

名前：シヨウ・オオサカ

種族：ヒューマン

年齢：5歳

職業：初心者

体内最大MP：1

どーなんでしょう？ え！？ なんかもっちゃ驚いているけど・・・
やっぱ異世界チートか、悪いね！魔王倒せとか言われたらだ

「の、呪われた子だ！即刻殺しましょう！」

へ？

神さんのファーストコンタクト（後書き）

次で今日は最後

やっぱりこうなったか（前書き）

今日最後です

やっぱりこうなったか

第一章・MP1の王子 其の3 -

「殺せ！！ 殺せ！！ 殺せ！！」

神官と宰相の大合唱。どうしてこうなった。

整理しよう

- ・5歳の誕生日、転生者と発覚！？妹可愛い
- ・神様とのファーストコンタクト！成功のはず
- ・父さんからのプレゼント！名前が酷い
- ・クエスト達成！身分証明書ゲット
- ・身分証明書を見せた！今の状況

異世界チートという以前にもうエンドしそうな雰囲気です。とりあえず重要なのは妹可愛いというのは大前提として、身分証明書の内容。おかしいところはおそらく体内最大MP1ということだろう。この世界のものはすべてMPからできているということなのでMP1は低すぎたのだろう、魔法のないところから来た弊害・・・逆チートものか。整理して原因は分かったけど、どうしたらいいのやら。

「おさまれ！お主らは誰の前で誰の息子を殺すというのか！？体内最大MP1というのは前代未聞だ。たしかに王宮にはおいてはおけないが、12歳までは育て見守るのが親の務め、12歳になったらxxxxxxxxすればよかるう。」

さすが父さん今日初めて話したけど何とかしてくれそう。頼りになるね！ 途中なんか聞こえなかったけど助かるんならいいよね。

-その後-

「これからこの離れがシヨウ様の居住区となります。シヨウ様は12歳までここを出ることはできません。なおここには朝昼晩食事を持っていきます。掃除は1週間に一回、洗濯物やその他必需品の取り換えもします。その際所定の位置にいて誰とも合わないようにして下さい。というかもう12歳まで誰としゃべれません。12歳になったら門をあけますので、そのまま消えて2度と近寄らないでください。」

トモエが汚い物でも見たような眼で嫌そうにおっしゃった。王子になってもHIKIKOMORIなのか・・・

やっぱりこうなったか（後書き）

感想お待ちしております。

今後のことを考えよう(前書き)

昨日ぶりです

今後のことを考えよう

第1章・MP1の王子其の4・

またなのか、やっぱり僕はHIKIKOMORIになる運命なのか！？まさか記憶を取り戻して1日も絶たずに今世でもHIKIKOMORIに逆戻りするとは思わなかった。

いや待てよ。前世では自分の意志で家から出なかったから絶賛HIKIKOMORI中と言われていたが、今の状態はどうだろう。

整理すると

- ・魔法があるし、ファンタジーなので出てもいいかもしれない。いや一度は出るべきだ
- ・無理やり自分の意志とは関係なく閉じ込められた。これは監禁では？いやそうだろう

ということこれはHIKIKOMORIではない！合法的にあと7年外に出なくてもいいということだ！なんてこった、意図せず脱HIKIKOMORIしちゃったぜ！はっはっはっ

- 閑話休題 -

今後のことを考えよう。

呪われた子宣言されたし、トモエの反応を見てもこの城には味方はいない。・・・いやカレンだけは味方だろう、いや信じたい。父さ

んは中立で命だけは保証してくれる。

？今すぐ逃げた場合

これは悪手だ。何故なら自分は5歳でこの異世界のことは何も知らないし、逃げる場合味方のあてがなければ希望はほとんどない。というか門を堅く閉じられてて今は逃げられません。

？言われたように12歳まで待つて出ていく

まあ安全そうに見える。だが父以外の反応を見るといつ暗殺されるかわかったものじゃない。いや逆に近寄らないのか、食事に毒を盛られたら・・・そんな状況で耐えきれるのか。

？情報収集後逃げる

この閉鎖空間で情報が得られるのか、そういえば神からもらったスキルとか確認していなかったな。熟練度とかあったしRPG的に鍛えたら強くなるだろう。・・・そういえば職業「初心者」や父の発言から12歳までかなり弱いんじゃないだろうか。5歳の誕生日でイベントが起きたことを考えると次は12歳でまたイベント後強くなれるということかもしれない。その場合ここから逃げるのはやっぱり悪手だ。ここにいれば命を狙われる可能性があるが保護してもらえらる。外に出ると無力で保護はない金もない、弱い「初心者」はPKされるかもしれない。

以上から現実案として

- ・父の言う通り、基本的に12歳までここにいて正面から出る
- ・暗殺にはいちよう気をつけるが7年も気を張るのは不可能だから、その時はそんな時であきらめる

- ・もちろん情報収集とスキル強化、その他実験を試みる
- ・もし途中で外でもやっていけそうになったら再考する。

これで行こう！

今後のことを考えよう（後書き）

感想お待ちしています。

スキルを使ってみよう(前書き)

スキル確認です。

スキルを使ってみよう

第一章 - M1の王子 其の5 -

とりあえず設備、装備の確認をしよう。

おそらく身分の高い人を監禁するために作られたのであろう。まわりは3メートル以上の塀でおおわれ、正面に堅そうな門がある。屋敷は一般的な2階建て一軒屋くらいの大きさで庭の広さは団地の公園くらい、今度測定してみようか。

中は結構綺麗で上流階級の下の方クラスという感じ。

生活必需品は一通りそろっているが刃物はなく（髪どうやって切ろう）、絵などの美術品（興味全くないんだが）、チェスとかトランプとかっぽいゲーム類（一人でどないすんねん）、バイオリン、ピアノ等の楽器類（習ったことないし・・・）や格式ばった本（唯一使えそう）がいっぱいある。

だがしかし、テレビやパソコンはない。

生活出来るかもしれないけどこれは厳しい、アニメなしで精神が持つかどうか怪しい。

装備品はちよつと上品だけど防御力0っぽい服とこの指輪か、武器もないし、なんか凄そうなアイテムもなさそう。

指輪だけでもラッキーと思うかな。

さて設備、装備を確認したからスキルを試してみよう。

たしかステータスを見るスキルがあったはず

アクティブスキル「メニュー欄（ステータス閲覧 0/0）」

ん？なんだ何かイメージが浮かんでいる

ステータス

名前：シヨウ・オオサカ

種族：ヒューマン

年齢：5歳

職業1：初心者、職業2：なし、職業3：なし

体内最大MP：1

LV：0

スキル：

ポテンシャルスキル「加護（熟練度1）」日消費MP：1

アクティブスキル「加護（MP操作 0/0）」消費MP 0

ポテンシャルスキル「メニュー欄（熟練度2）」日消費M

P 0

アクティブスキル「メニュー欄（ステータス閲覧 0/0）」

消費MP 0

ポテンシャルスキル「初心者行動の心得（熟練度1）」日

消費MP 0

なんか結構詳しく出てきた。

よくみるともう熟練度が1つ上がっている。

これは上げるのは楽勝っぽいな。

もう一つのアクティブスキルを試してみよう。

アクティブスキル「加護（MP操作 0/0）」だったな。

・・・。

何も起こらない。

何故だ！？

MP操作ということだからMPを動かすのだろう。

奉納するスキルなのかな？それだと意味ないような気がするがやってみよう。

『おいこら神さん、MP奉納してやんよ』

神2？『体内MPまたは外所有MP、いくら奉納しますか』

アナウンスが聞こえた。

勝手に神2？とかしているけどなんか機械的だな。
つと外所有MPを1でいいか。

神2？『外保有MP1受け取りました』

・・・。

終わるかよ！

熟練度変わっているか確認ステータス開くつと

ステータス

名前：シヨウ・オオサカ

種族：ヒューマン

年齢：5歳

職業1：初心者、職業2：なし、職業3：なし

体内最大MP：1

LV：0

スキル：

ポテンシャルスキル「加護（熟練度1）」日消費MP：1
を習得

アクティブスキル「加護（MP操作 0/0）」消費MP
0 習得

ポテンシャルスキル「メニュー欄（熟練度3）」日消費M
P 0 習得

アクティブスキル「メニュー欄（ステータス閲覧 0/0）」
消費MP 0 習得

ポテンシャルスキル「初心者行動の心得（熟練度1）」日
消費MP 0 習得

メニュー欄の熟練度しか変わってねー！

てか奉納したMP 1無駄だったんじゃないだろうか。

MP 1でもさ、MP 1でも生きているんだよ

スキルを使ってみよう(後書き)

感想お待ちしています。

お休みなさい（前書き）

今日2本目です。

お休みなさい

第1章・MP1の王子其の6・

あのと10回ほど同じことを繰り返した。
上がりにくいだけかもしれないからね。
結果がこれだ。

ステータス

名前：シヨウ・オオサカ

種族：ヒューマン

年齢：5歳

職業1：初心者、職業2：なし、職業3：なし

体内最大MP：1

LV：0

スキル：

ポテンシャルスキル「加護（熟練度1）」「日消費MP - 1
を習得

アクティブスキル「加護（MP操作 0 / 0）」「消費MP
0 習得

ポテンシャルスキル「メニュー欄（熟練度13）」「日消費
MP 0 習得

アクティブスキル「メニュー欄（ステータス閲覧 0 / 0）」
「消費MP 0 習得

ポテンシャルスキル「初心者行動の心得（熟練度1）」「日
消費MP 0 習得

はい、メニュー欄の熟練度だけ13まで伸びました。
なんか無駄した気分。

これは別のアプローチを考えた方がよさそうだ。

M P操作で連想しよう

操作 動かす

何を M Pを

どんなM Pを？ どんなでも動かせるのか？すべてのものはM P
からできているんだよな。

もし操作できるならこの今食べているリンゴのM Pから自分のM P
にすることもできるか？

イメージはマホトラ！

・・・シーン。

はいなにも起こりません。

いや俺の集中力が足りないのか？

まあ他人のM Pを動かすのは難しいということk・・・そうか！
自分のM Pなら動かせるんじゃないだろうか？

自分は2種類、外所有M Pと体内M Pをもっている。

このM Pを移動させるスキル。

体内M Pはパソコンのハードディスクのデータ、外所有M Pは外付
けハードディスクのデータでこれをつなぐコネクタと移動コマンド
がM P操作なのではないだろうか。

とすると体内最大M Pや外所有最大M Pがハードディスクの容量に
相当か。

ここまでいつていて間違ったらすごいはずかしいんだが、試してみる価値はありそうだそうだ。

だがここで問題がある。

体内MPが1/1で外所有MPから体内への移動はできないし、体内MPから外所有MPに移動するとMPは0になる。

MPからできているということが事実なら移動させた瞬間に消滅することになる。

どうするか・・・

- 検討中 -

結局試してみることになりました！

やっぱりなんかほっとしても今の状況だと死にそうだし、やってみよう！

体内MP1を外所有MPに移動つと

アクティブスキル「加護（MP操作 0/0）」

・・・なんともない。

いやどこことなく精神的に虚無感があるような、懐かしい感覚。

これはそう、HIKIKOMORI時代に感じた世界に取り残され、何も行動したくない状態だ。

どーせ僕はHIKIKOMORIベットの所でアニメでも見てよ・

・ア、アニメが今の状態では見れないだー！！

あーもう今日は何もしたくないーお休みなさい。

お休みなさい（後書き）

感想お待ちしています。

転生2日目（前書き）

余裕があれば今日中にもう一話投稿します

転生2日目

第1章・MP1の王子其の7・

おはようございます。

異世界転生2日目にして絶賛HIKIKOMORI中の王子（もうすでに抹消されてそうだけど）ことシヨウ・オオサカです。

昨日は記憶が戻ったり、異母妹が可愛かったり、誕生日で神さんとお話したり、殺されかけたり・・・いろいろ大変だった。

昨日最後に感じた虚無感もないし、いい天気だ！今日も頑張るぞ！

早速だがステータスを確認してみよう。

昨日ので変化しているかもしれない。

アクティブスキル「メニュー欄（ステータス閲覧 0/0）」

ステータス

名前：シヨウ・オオサカ

種族：ヒューマン

年齢：5歳

職業1：初心者、職業2：なし、職業3：なし

体内最大MP：1

LV：0

スキル：

ポテンシャルスキル「加護（熟練度2）」「日消費MP：2

アクティブスキル「加護（MP操作 0/0）」「消費MP0

ポテンシャルスキル「メニュー欄（熟練度13）」「日消費

MP0

アクティブスキル「メニュー欄（ステータス閲覧 0 / 0）」

「消費MPO

ポテンシャルスキル「初心者行動の心得（熟練度1）」日消費MPO

おー加護の熟練度が上がっている！

苦労した甲斐があったよーあの感覚はあんまり味わいたくないしね。注目するところは加護で日消費MPが-2に減っていることとメニュー欄の熟練度が変わっていないということだ。

日消費MPというのはスキルを持つているだけで一日あたりの減るMPを表していて、マイナスということは逆に増えるということだろう。

予想だが強いポテンシャルスキルを得ると日消費MPは多くなっていくんだろ。

そう考えると加護の熟練度を上げるのは相当役立つのではないだろうか。

そして試してみてわかったがMPOになるとHIKIKOMORIたくなるが死ぬほどじゃない。

そうなるとMPからできているというのはうそになるが、神さんがいた時点で本当なような気がする。

ということとは

・体内MPは自由使えるMPのことでハードディスクの重要なシステムを除いた空き容量に相当

・体内MP以外に表示されないMP、仮に「根源MP」というものが存在し、根源MPがショウ・オオサカというシステムを構成している。

ということなのではないだろうか。

ぼーん！唐突にいつものアナウンスが聞こえてくる。

神1？『さすがは転生者じゃのう これは今後が楽しみじゃわい』

神2？『下級攻略情報を得ました 特定条件を満たしたため隠しクエストが発生』

隠しクエスト

タイトル：転生者の行動をしよう

達成条件：xxxxxxxx

期限：なし

報酬：隠し職業「転生者」の習得』

いきなりクエストが発生しました。

転生者の行動の考察（前書き）

今日はこれで最後です

転生者の行動の考察

第1章・MP1の王子其の8・

はいクエストが始まりました。

正直「転生者」って職業があるとは思いませんでした。

「転生者」の職業があればチートがもらえるんだろうか？　ちよつとやる気が出てきた。

隠しクエストの考察

転生者の行動というのはある程度予想がつく。

なぜならば神1？が『さすがは転生者！うんぬん』という言葉を残したことで神2？の下級語攻略情報習得の關係からだからだ。さらに前後の關係から

・体内MPは自由使えるMPのことでハードディスクの重要なシステムを除いた空き容量に相当

・体内MP以外に表示されないMP、仮に「根源MP」というものが存在し、根源MPがシヨウ・オオサカというシステムを構成している。

これが下級語攻略情報で、このことを推測したことが転生者の行動だったのではないだろうか。

つまりどんな推測して新情報を獲得していけばクエストを達成できるに違いない。

そういうことならあせることはない。

始めから色々実験してみるつもりだったし、7年もあればわかることも多いだろう。

そういえばクエストの情報とかは確認できないのだろうか。

ぼーん。意外と出番多いな神さんよ

神2? 『アクティブスキル「メニュー欄（クエスト履歴確認 0 / 0）」消費M P O を習得できます
習得するにはM P 1 0を奉納してください』

外保有からM P 1 0でY E Sと

・・・なんか説明が省かれてた気がするけどもう理解しているので大丈夫。

神2? 『アクティブスキル「メニュー欄（クエスト履歴確認 0 / 0）」消費M P Oを習得しました』

早速使ってみるか。

アクティブスキル「メニュー欄（クエスト履歴確認 0 / 0）」

クエスト履歴

1・身分証明書を発行しよう（済）
「2・転生者の行動をしよう」

出てきたな。

2つ目に「」が付いているのは隠しクエストだからだろう。
詳細は見れるのだろうか。

2の詳細を見れるように念じて見た。

隠しクエスト

タイトル：転生者の行動をしよう

達成条件：×××××

期限：なし

報酬：隠し職業「転生者」の習得』

よし確認できることがわかったぞ、これで忘れても大丈夫だな。

他にも装備品や所持アイテムの確認もできるのではないだろうか。

ぼーん。やっぱり出番多いよ！ 他のキャラ出てこいよ！

神2？『アクティブスキル「メニュー欄（所持品リスト確認 0 /

0）「消費MPOを習得できます

習得するにはMPOを奉納してください』

やっぱできたよ。YES

神2？『アクティブスキル「メニュー欄（所持品リスト確認 0 /

0）「消費MPOを習得しました』

で確認つと

アクティブスキル「メニュー欄（所持品リスト確認 0 / 0）」

所持品リスト

・1億までMP保存可、すでに19万9960入っているめちゃレ
アナ指輪（装備）

・・・ってこれだけかよ！

微妙に名称が変わっているのはわかりやすくいいとして

装備品これだけって今自分まっばなの！？

転生者の行動の考察（後書き）

感想お待ちしています

メニュー欄の熟練度上げ（前書き）

すみません。一話飛ばしていることが判明しました。本文のサブタイトル通り1章9話です。

メニュー欄の熟練度上げ

第1章・M P 1の王子其の9 -

落ち着こう、目に映る自分の姿はちゃんと服を着ている。

服を着ているように見えるのは俺だけで周りから見たら着てないの
だろうか。

バカには見える服・・・まで、そう結論付けるのは早計だ。

状況確認しよう

・表示される装備品は指輪だけで服等は装備していないことになっている

・実際服は着ている

僕の目が節穴でないとするならば結論は1つだ。

この服は装備品でないということになる。

所持品も指輪以外なしになっている、ということは指輪以外は所持品として認められてないということだ。

この指輪とそれ以外の差はマジックアイテムであるか否かということではないだろうか。

ただの品は装備品や所持品に含めない、何故なら含めると多くなりすぎるから。

この屋敷には僕しかないなので物はたくさんあるし余計な物が表示されないなら便利かもしれない。

・・・装備品にすらない服って やっぱり防御力0だったんだ。

- 閑話休題 -

クエスト発生したり、スキル獲得でごちゃごちゃしたけど改めてメニュー欄熟練度について考えてみよう。
まずは開くつと

アクティブスキル「メニュー欄（ステータス閲覧 0 / 0）」

ステータス

名前：シヨウ・オオサカ

種族：ヒューマン

年齢：5歳

職業1：初心者、職業2：なし、職業3：なし

体内最大MP：1

LV：0

スキル：

ポテンシャルスキル「加護（熟練度2）」日消費MP：2

アクティブスキル「加護（MP操作 0 / 0）」消費MP 0

ポテンシャルスキル「メニュー欄（熟練度15）」日消費

MP 0

アクティブスキル「メニュー欄（ステータス閲覧 0 / 0）」

消費MP 0

アクティブスキル「メニュー欄（クエスト履歴確認 0 /

0）」消費MP 0

アクティブスキル「メニュー欄（所持品リスト確認 0 /

0）」消費MP 0

ポテンシャルスキル「初心者行動の心得（熟練度1）」日

消費MP 0

今度は熟練度が2増えている。

増えた時と増えなかった時の状況を考えよう

? 初めてステータスを開いた 1上昇

? MP1を奉納してからステータスを開く 各1上昇

? MP操作を使ってからステータスを開く 上昇なし

? 2つのアクティブスキルを獲得し、それぞれ一回ずつ開いた

2上昇

まず?で2上昇したのはメニュー欄に属するスキルを2回使ったからだ。

?、?、?に共通し?ではなかったのは直前に神2?の声を聞いたか、聞いてないか。

もしくはMPを奉納したか、してないかどうか。

MP奉納していない転生者クエストの後に確認していればよかったのだが・・・まあ熟練度が上げれる方法がわかったので、今度試してみたらいいか。

これで3つのうち2つのポテンシャルスキルを任意に上げられるようになった。

特に加護の熟練度を上げるのは今後非常に役に立つので積極的に上げよう。

ただやると無気力になるので寝る前にして今は他のことを試してみよう。

最後の1つのポテンシャルスキル「初心者行動の心得」は対応するアクティブスキルがないため正直どうすればいいかわからない。

これも適当に実験を続けて確かめるしかないか。

次は情報収集だ・
・
・。

本を読もう（前書き）

- ちよつと第一章のプロットを考えたいので今日はこれで最後です。
何も考えずにすると永遠とスキル確認とかの話になりそうなので・
・

本を読もう

第1章 - M P 1の王子其の10 -

情報収集といえばインターネット　はないし、聞き込み　僕一人だし、つまりここでは本しかない。

幸い日本語で読めることはわかってるし、たくさん本があるので、何かしら情報は得られるのではないか。

・・・と甘く考えていました。

はい、読めません。

本棚にある本全部読もうとしました・・・何語であるかも理解することはできませんでした。

5歳までに読んでいた本は日本語でここにある本は別の言葉で書かれているということなのだろうか？

どんないじめやねん！！！！

- 絶叫中 -

ふう、とりあえずここにある本は読めないことが分かったけど、もしかしたら読める本もどこかにあるかもしれない。

本の隠し場所って言ったらベット下だろう！

つてあるわけないk　　ありました。

ベットの下の上に張り付けてあるどこか趣のある謎っぽい本を発見

しました。

早速読んでみる。

- 本の内容 -

僕は勇者を排出したことで有名なある町にやってきた。

「ここは アリアハンの 城下町。」

町人の一人がそういった。

「すまないが、宿屋はどこだろうか。少々疲れていて休みたいのだ。どこでもいいので教えてくれないだろうか？」

私はその町人に尋ねた。

「ここは アリアハンの 城下町。」

聞こえなかったんだろうか。

「宿屋はどこか！」

今度ははっきり聞いてみた。

「ここは アリアハンの 城下町。」

・・・通じなかった。

「ここはどこですか？」

「ここは アリアハンの 城下町。」

やった通じた！ ってこっちが合わせてどうするんだ。

「もし御不快にさせてしまったのでしたら申し訳ございません。ここに来るのは初めてでこちらの礼儀を知らぬのです。もしよかつたら夕食をご一緒しませんか。今日の御縁を祝して奢らせていただきますよ？」

「ここは アリアハンの 城下町。」

だめだ。ここはあきらめよう。

「ありがとうございます。自分で探してみます。」

「ここは アリアハンの 城下町。」

最後まで変わらなかった。

この町は明らかにおかしかった。
ほとんどの者はどんな言葉をかけても同じ言葉しか返さないし、
いつも同じ行動をするのだ。

・・・僕は怖くなって逃げだした。

- 1ページ目終了 -

2ページ目からは読むことはできなかったが、この話ってドラ
エ
IIII?

ぼーん。 あの人がやってくる

神2? 『シヨウ・オオサカに「なんか趣のある謎っぽい本」の所有
権が譲渡されました

「なんか趣のある謎っぽい本」はシヨウ・オオサカ以外に
読むことはできません

「なんか趣のある謎っぽい本」の内容を言葉にすることは
できません

「なんか趣のある謎っぽい本」の所有権を放棄することは
できません

「なんか趣のある謎っぽい本」はシヨウ・オオサカが死ん
だ時同時に灰になります』

・・・呪われた?

本を読もう（後書き）

感想お待ちしています。

剣を振ろう（前書き）

今後の構成で迷ってる＆文章力がなくて表現が難しいです。何とか
1日1投稿できればと思っていますが・・・

剣を振ろう

第1章・M P 1の王子其の11 -

装備品じゃないし、能力低下とかないといいな

それより本の内容の方が重要だ。

どう考えてもド　クエエエエのネタにしか思えない。

ということはこれをかいた人は地球のことを知っている転生者ではないだろうか。

もつと情報は　2ページ目以降は読むことはできなかったが表紙に名前が書いてあった。

著者　リュウ・オオサカ・ニホン

自分はこの人物に心当たりがあった、この国の初代の王様の名前である。

今から約2000年前にこの国を興し、以後300年統治したと言われている。

その際数々の伝説を残し、なかでも有名なのは「彼の剣に切れぬものはなく運命さえも切り開き、彼の魔法は1撃で1国を滅ぼし尽くす」という言葉だ。

ただ彼の物語は非常に多岐に及び、子ども向けの童話にもなっているくらいで、正確な人物像はわからなくなっている。

だが彼が転生者でチートをもっていたのであればその伝説に現実味が出てくる。

そしてこの本がそのことを裏付けている。　これがニセモノでないとするならだが

- 閑話休題 -

まあこの本の真偽鑑定や呪い？を解くことはできないのでとりあえず置いておこう。

ところでMP奉納をしていない状態での神2？アナウンスがあったためメニュー欄の熟練度の確認を試みたところやはり上がった。つまり

メニュー欄の熟練度の上げ方は

？神？2のアナウンスを聞く MPは捧げなくてもよい

？メニュー欄のスキルを使う メニュー欄のアクティブスキルなら何でもよい

ということがわかった。

実際に意図的に上げるには結局MP奉納してメニュー欄を開く作業になるので感動は少なめだが・・・。

- 昼ごはん中 -

午後は身体を動かして新しいスキルの開拓をしようと思う。

・・・どうでもいいが全く人の気配がないのにいつの間にご飯を運んでいるのだろうか 謎だ。

刃物はないので庭の木の枝で代用することにして素振りを開始した。

・・・ふ、振れない！？

仮にも剣道4段、子どもになっても素振りすらできないはずはないのだが・・・

感覚としては右手を動かそうとすると右足が動くような感じで頭の命令と行動が一致しない。

初めての間隔に非常に困惑したが試行錯誤して身体の動かし方を練習し続けた。

- しばらくして -

やっと木の枝を振ろうとして振ることができるようになった。

・・・右手を動かそうとして右足が動くなら、右足を動かそうとしたら右手が動くはずだね。（まあそんなに単純ではなく非常に苦勞したが）

ボーン。予想道理の出現

神2? 『ポテンシャルスキル「両手木枝剣戦闘（熟練度1）」日消費MP1を習得できます

習得するにはMP10を奉納してください』

YES

神2? 『ポテンシャルスキル「両手木枝剣戦闘（熟練度1）」日消費MP1を習得しました

アクティブスキル「両手木枝剣戦闘（スラッシュ1/1）」消費MP1を習得できます

習得するにはMP10を奉納してください』

連続で出てきたなラッキー、YES

神2? 『アクティブスキル』両手木枝剣戦闘（スラッシュ1/1）
消費MP1を習得しました』

始めてMPを消費するスキルをゲットした。

剣を振ろう（後書き）

裏設定

食事の謎の正解は魔法で転送しています。ちなみに掃除とかも1週間に1回魔法で遠隔処理されています。主人公は脱出を試みないので判明しませんが出入り不能の結界がかけられておりそれをかけた王の許可なしでは入れないため暗殺の心配はありません。

権利とポテンシャルスキル（前書き）

誠に申し訳ございませんが1話飛ばして投稿していたことが発覚しました。サブタイトル「メニユ―欄の熟練度上げ」本文のタイトルの1章9話です。先ほど投稿しましたので見直して頂けると嬉しいです。

権利とポテンシャルスキル

第1章・M P 1の王子其の12・

メニューを開いて熟練度を上げてから動作を確認してみたところ、スキルを習得前とは違い、少しぎこちないが思った通りに身体が動くようになった。

よかった、さすがに戦闘中に右手を動かすには右足をこう動かしてゝとか考えるのは不可能なので。

だがこれでポテンシャルスキルとはどういう意味なのかがわかった。

ポテンシャルスキル

- ・ 特定の条件を満たすとスキルを神からもらうことができる
- ・ その特定の条件をスムーズに行う、いわば行動の権利がポテンシャルスキル

- ・ そしてその権利はレンタル料として毎日自動的にM Pが奉納される

・・・おそらく大筋は間違っていないと思うんだがアナウンスがないな。

ばつちり正解じゃないといけないということだろうか。

今後のことを考えよう

- ・ 新しい事（行動）をしようとするなら新しくポテンシャルスキルを会得する必要がある
- ・ ポテンシャルスキルにはレンタル料がいるが今の加護の熟練度では心もとない
- ・ アクティブスキルを使いたいとそのあと行動不能になるので加護

の熟練度が上げれない

・ならば加護がたまるまではアクティブスキルを使わず両手木枝剣
戦闘の熟練度を上げる（剣道の動きを再現できるか）ことと夜に加
護の熟練度がある一定以上上げる

・加護にゆとりが出たらアクティブスキルを使い、他のポテンシャ
ルスキルを模索する

そうと決まれば特訓だ！

5歳の身体では色々無理がありそうなので今日は素振り1000本
だ！

いっち！にー！さーん！・・・

- 1000本終了 -

はい5歳児を甘く見てました。

1000本で腕が上がらなくなり、あとは1本打つのにものすごくか
けたり記憶が混濁しています。

つてかもう日が暮れてます 1000本に何時間かけたんだろう
か ん？そういえば今何時だろうか？

ぼーん。疲れているから微妙にうつとうしい

神2？『アクティブスキル「メニュー欄（時計 0/0）」消費M
P0を習得できます

習得するにはMP10を奉納してください』

YES

神2?『アクティブスキル「メニュー欄(時計 0/0)」消費MP0を習得しました』

さっそく ほつたいもほじくるなー

アクティブスキル「メニュー欄(時計 0/0)」

18:27

わかりやすい答えをありがとう。

僕は子どもだしステータス確認して、御飯、風呂はいつて、歯磨きしてそっこーで寝るとします。

というより夜になったらやることないので寝るしかないのだが・・・あーパソコン欲しい。

アクティブスキル「メニュー欄(ステータス閲覧 0/0)」

ステータス

名前:シヨウ・オオサカ

種族:ヒューマン

年齢:5歳

職業1:初心者、職業2:なし、職業3:なし

体内最大MP:1

LV:0

スキル:

ポテンシャルスキル「加護(熟練度2)」日消費MP:2

アクティブスキル「加護(MP操作 0/0)」消費MP0

ポテンシャルスキル「メニュー欄(熟練度17)」日消費

MP0

アクティブスキル「メニュー欄(ステータス閲覧 0/0)」

「消費MP 0

アクティブスキル「メニュー欄（クエスト履歴確認 0 /

0）「消費MP 0

アクティブスキル「メニュー欄（所持品リスト確認 0 /

0）「消費MP 0

アクティブスキル「メニュー欄（時計 0 / 0）「消費M

P 0

ポテンシャルスキル「初心者行動の心得（熟練度2）「日

消費MP 0

ポテンシャルスキル「両手木枝剣戦闘（熟練度4）「日消

費MP 1

アクティブスキル「両手木枝剣戦闘（スラッシュ 1 / 1）

「消費MP 1

意外とはやく両手木枝剣戦闘の熟練度が上がっている アクティ
ブスキルを使わないと上がらないということではないようだ。

初心者行動の心得が初めて上がったが両手木枝剣戦闘を会得したと
きには上がらなかった。

つまり単純に上がるわけではなくスキルを得たり、熟練度を上げた
りと総合的に評価して上がるものということか。

さて寝る前に加護の熟練度上げをして今日はねることにしよう。

権利とポテンシャルスキル（後書き）

前書きでも書いていますが飛ばしていた分を割り込み投稿しています。駄文ではありますが付き合ってくださいている皆様ありがとうございます。これからもどうぞよろしく願います。

今後の展開

あと2、3話でようやくこの作品の目的と異世界転生チートが判明する予定です。その後は巻きで5話後くらいで脱HIKIKOMORIしたいと思います。

閑話・設定集（国、種族） - （前書き）

よつとあきゅ・・げふんげふん。気分転換のためフライングで設定の一部を公開します。現時点では主人公が知らないことネタバレを含みますが本編で詳しく説明はしないと思います。ネタバレがいやな方は飛ばして2章が始まってから読んでください。

閑話・設定集（国、種族） -

フライング設定集 国・種族編

国

主人公のいる大陸をジャパン大陸といい、その他の大陸は見つかっていない。

国の定義は王が神から借り、結界を張った土地のこと。ただまとまった範囲の結界ではなく、王都や都市や村など島状に張られており、それを結ぶロード（道）という弱い結界がある。

国の大きさは3大国で大阪くらい、隣国でもほとんど国境線はない。大陸の大半の土地が国ではない。

以下国名と位置（方角）関係はだいたいあっていますが、大きさや地形は全然違います。

ニホン周辺で言うところの西の日本海は砂漠、北はロシアと陸続き、東の太平洋は大きな湖、南はオーストラリアまで大樹海という感じです。

ヒューマン3大国

ニホン・・・西洋風、立地的に比較的平和、現在の王が有名
チュウゴク・・・西洋風、超実力主義、好戦的、3大国の中で一番広い

アメリカ・・・日本風、若干排他的、ドワーフが多く武器等のレベルが高い

（カンコク・キタチヨウセン・・・かつて4大国の1つだったが後継者問題で分断し、国力は最悪に）

獣人国

ロシア・・・わかりやすく言うと江戸時代。国王に絶対の忠誠を尽くす武人の国。ヒューマン3大国並みの戦闘能力があるが技術、生活水準が低い。

エルフ国

オーストラリア・・・完全に鎖国状態、エルフしかない、秘薬や強力なアイテム、エルフ自身を求めてやってくる者もいる。大抵は返り討ちにあう。インドネシアとの仲は最悪。

ドワーフ国

カナダ・・・職人の国。その技術力のためどの国からも引く手数多、リッチな国。

龍人の国

モンゴル・・・国？と疑いたくなるくらい個人主義な国政。とりあえず国はあるが国にいる龍人は非常に少ない。が龍人は強いので手を出す国は少ない。

ダークエルフの国

インドネシア・・・隣国オーストラリアとの仲は最悪。さらに魔人に手を貸すダークエルフが多いのでうとまれている。

魔人2大国

ニシアジア・・・魔人の国で最大勢力を誇る、モンスターを操り各国に戦争を吹っ掛ける。

メキシコ・・・ニシアジアより小国だが同様に強国でアメリカと年中戦争している。

上記以外の小国は存在しますが村レベルと考えてください。

種族（滅んだ種族や見つからない種族もいる）

種族特有職業はその他の種族が使えないのではなく、交友がなくその職業になるための情報が皆無なため。

人族

ヒューマン・・・留まらない、多様性が種族特性。平均的な能力だが、一極化していないがゆえに集団として強く人口は最大。人族と獣人族限定のMP至上主義でもある。

獣人・・・武人、主を求める気質、可愛く言うとペット気質。レベルが上がりやすく身体能力は高い、反面魔術適性は低く体力バカ。ヒューマンとの混血が進み（ヒューマンとの子どもは100%獣人）ヒューマンの国に一番多くいる種族。耳と尻尾。

エルフ・・・不変を求め、排他的。MPが高く、秘薬やアイテム作製、治癒魔術の適性、さらに不老スキルの適性も高く戦闘以外ではなかなか死にません。ダークエルフとの仲は最悪。長耳。

ドワーフ・・・技術の追求、頑固おやじな気質。鍛冶の適性がチートすぎ、他種族の追従を許さない。決して強い種族ではないが技術力を買われ各国に優遇され商売をしている。男髭、女髪長で小さい。

龍人・・・強さを求める、一匹狼な気質。技術？そんな物知らねえ我が道に行くが可能なチートな強さを持つ種族。種族特有職業「魔物食い」で倒した魔物に変身できる。鱗。

ホビット・・・発見が得意、警戒心が強い。弱いです。そのため国は滅びました。しかしその探索能力は随一なので冒険者に案内人、従者的ポジションとして人気。非常に小さい。

ダークエルフ・・・破壊衝動がある。MPが非常に高く攻撃魔術の適性が高い。かなりマイペースで不思議系。魔人に味方したり、逆に攻撃したりハタ迷惑な輩が多い。エルフを嫌っているわけではない。ダークなエルフ。

魔人（魔族）・・・種族の気質が略奪すること。また種族特有職業「魔物使い」で魔物を使役し、略奪行為を繰り返すため、人族ではない魔族とも言われている。スペックは高MP、魔術の適性はあるがダークエルフほどではない。見た目はサキュバス、インキュバス、露出気味で羽根と尻尾がある。

魔物・・・日回復<日消費が可能で平均してヒューマンより強い。その代わり何もしてないとMP欠乏で死ぬのでMP回復のために人族を優先して襲います。

動物・・・日回復>日消費で人族を基本的に襲わない、こっちの世界と同じ動物。もつとわかりやすい違いがあるのだが本編で紹介予定。

閑話・設定集（国、種族） - （後書き）

今日は後一つ投稿すると思います。

スラッシュー！（前書き）

今日最後です。

スラッシュー！

第1章・MP1の王子其の13・

あれから10日が経った。
その成果がこれだ！

アクティブスキル「メニュー欄（ステータス閲覧 0/0）」

ステータス

名前：シヨウ・オオサカ

種族：ヒューマン

年齢：5歳

職業1：初心者、職業2：なし、職業3：なし

体内最大MP：1

LV：0

スキル：

ポテンシャルスキル「加護（熟練度12）」日消費MP -
12

アクティブスキル「加護（MP操作 0/0）」消費MP 0

ポテンシャルスキル「メニュー欄（熟練度100）」日消

費MP 0

アクティブスキル「メニュー欄（ステータス閲覧 0/0）」消費MP 0

アクティブスキル「メニュー欄（クエスト履歴確認 0/

0）」消費MP 0

アクティブスキル「メニュー欄（所持品リスト確認 0/0）」消費MP 0

アクティブスキル「メニュー欄（時計 0 / 0）」消費MP 0

ポテンシャルスキル「初心者行動の心得（熟練度7）」消費MP 0

ポテンシャルスキル「両手木枝剣戦闘（熟練度43）」消費MP 1

アクティブスキル「両手木枝剣戦闘（スラッシュ 1 / 1）」消費MP 1

・・・5歳の体力で一日中素振りするのは地獄でした。だがその成果が両手木枝剣戦闘は43まで上がった！ちょっと嬉しい。

熟練度が上がるとよりスムーズに身体を動かせる事がわかった。力がないし身体も小さいので比較しにくいが技術的には中学生レベルにはなったと思う・・・ってか5歳で中学レベルは反則じゃないだろうか、やっぱりファンタジー！

上げ方がわかってたメニュー欄もついでに上げたらすぐに100になった 苦労してないから感動がない。

どうやら熟練度の限界は100までで101にはならないようだ。た。

この情報は下級攻略情報らしくいつもの神さんアナウンスを聞いた。

さて前座はこれまで 加護は無事上げること成功し、MP回復の差し引きは11になった。

だからこれから新しい行動、「スラッシュ」を使ってみたいと思う。

この実験の概要はこうだ。

・「スラッシュ」の効果の確認

・これまでMP0になってから寝ていたが「MP操作」でMPを回復させれば状態が回復するか確認

・MP0から自然回復するにはどれだけ時間がかかるか確認

・1日に何回回復できるか確認

まあ予定通りにいかない場合は臨機応変って感じた。

さて早速やってみましょうか！

アクティブスキル「両手木枝剣戦闘（スラッシュ 1 / 1）」消費MP 1

僕は木の枝を素早く振った！

・・・くるーきつとくるーあのHから始めてEで終わるローマ字で10文字の感覚がくる！

さ・せ・る・か！緊急トラップカード発動！

アクティブスキル「加護（MP操作 0 / 0）」

外所有MPを体内MPに・・・

ふう、何とか回復した。

やっぱり「MP操作」で回復させても精神は戻るんだな。

にしても「スラッシュ」はしょぼかった、若干何かにアシストされるような感覚があったが、結果は普段の1・1倍くらいのスピードのただの1振り。

普段よりいい動きだったからいいのだろうか、いやでもMP1も消費したのにしょぼ過ぎだろ！

MP1だよ！自分の最大体内MP全部だよ！マダンテだよ！

- 閑話休題 -

ステータスを確認したが変化していたのは以下の2つだ。

ポテンシャルスキル「両手木枝剣戦闘（熟練度44）」日消費MP1

アクティブスキル「両手木枝剣戦闘（スラッシュ 1/2）」消費MP1

両手木枝戦闘の熟練度はわかる、だが「スラッシュ」のあとの数字が今までと違う変化だ。

この他のアクティブスキルの数字は0/0で使っても変化しなかった。

分数で分母が増えていることを考えると使用可能回数を表しているんじゃないだろうか。

0/0は何回でも使用でき、1/2は最大2回であと1回使えろということだろう。

1回使って使用回数も1回増えたら永遠と使えるような気がしないでもないが、それは簡単なスキルだったから上がりやすかったわけでも、もっとすごいスキルなら上がりにくいということだと思う。

また上がらなかった熟練度が「加護」である。

MP回復での回復では熟練度は上げれず、自然回復させないといけないようだ。

次は時間を測ってみよう。今の時間は

アクティブスキル「メニュー欄（時計 0 / 0）」

8 : 1 1

さてもう一度しよばいのをつかってやるぜ！

アクティブスキル「両手木枝剣戦闘（スラッシュ 1 / 2）」消費
MP 1

- ただいまHIKIKOMORI中です。しばらくお待ちください -

スラッシュ！！（後書き）

明日ついに物語が動く！・・・かも

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/n4233z/>

MP1（練習用）

2011年12月21日21時46分発行