
MP1 (練習用)

赤い人

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】

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。文章力がゼロ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。

プロローグ

MP1 プロローグ

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・・・まあなかなかよなような気がする。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に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。

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なんだっけ
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（ごぞい
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、や犬耳の人もあるし、魔法があるらしい！うんファンタジー！あーやっ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〜やってしまった。いつもどお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・・・ドナドナドーナもどっかつれてっー

「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られますよ！」

「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やって、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じゃないよ」

「わかった」

と行ってカレンはあっさり離れた。

し、しまった〜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。上達できるとは頑張ります。

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！」

またやっちゃまった！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
玉座の間に行ってらっしゃいませ。」

！？ 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に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。ブンブ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。

「大きくなつたなシヨウよ！」

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HIKKI KOMORI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HIKKI KOMORI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、偉そうな神官ぽい人がいた。

「今日はそなたにある事実と儀式をもらう。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ぽい人ギラだけが話し始めた。

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。

神さんとのファーストコンタクト

第一章・MP1の王子其の2・

キラの話はあーだこうだでわかりにくかった。まとめるとこうだ。

- ・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すよう。

・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MPO

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MPO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MPO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?M
P0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！？ なんかもっっちゃ驚いているけど・・・
やっぱり異世界チートか、悪いね〜魔王倒せとか言われたらd

「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。

「お生まれ！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んしが、12歳までは育て見守るのが親の務め、12歳になったら×××××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くきます。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歳まで誰ともしゃべれません。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やった。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ない。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、その時はその時であきらめる

- ・もちろん情報収集とスキル強化、その他実験を試してみる
- ・もし途中で外でもやっけ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（髪どうやって切るう）、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おうかな。

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

PO

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よな。

つと外所有MPを1でいいか。

神2? 『外所有MP1受け取りました』

。。。

終わりかよ!

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
P0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MP0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MP0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MP1無駄だったんじゃないだろうか。

MP1でもさ、MP1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

「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。

MP操作で連想しよう

操作 動かす

何を MPを

どんなMPを？ どんなでも動かせるのか？すべてのものはMP
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MPから自分のMP
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MPを動かすのは難しいということk・・・そうか！

自分のMPなら動かせるんじゃないだろうか？

自分は2種類、外所有MPと体内MPをもっている。

このMPを移動させるスキル。

体内MPはパソコンのハードディスクのデータ、外所有MP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MP操作なのではないだろうか。

とすると体内最大MPや外所有最大MPがハードディスクの容量に
相当か。

ここまでいっつ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しました！

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 - M P 1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

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う。

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

・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。

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：×××××

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と神2？の下級語攻略情報習得〜の関係からだからだ。

さらに前後の関係から

- ・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。

つまりどんどん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MPO を習得できます
習得するにはMP10を奉納してください』

外保有からMP10でYES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MPO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・MP1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

僕が目が見えてい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いない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。

・・・装備品にすらなれない服って 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）」「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1.5）」「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

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

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、してないかだろう。

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ているので、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)

ちょっ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から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。もしよかったです食を一緒にしませんか。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っていますか・・・

剣を振ろう

第1章・MP1の王子其の111 -

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つたが表紙に名前が書いてあつた。

著者 リユウ・オオサカ・ニホン

自分はこの人物に心当たりがあつた、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ば

- 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、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
労したが)

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るです。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「メニュー欄の熟練度上げ」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く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ウンスがないな。

ばっ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、他のポテンシヤ
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！

いつち！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 ほっ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: ショウ・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M P 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M P 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M P 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M P 0

ポテンシャルスキル「両手木枝剣戦闘（熟練度4）」日消

費M P 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M P 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)

よつとあきと・・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を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。もっ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。

スラッシュュー！！（前書き）

今日最後です。

スラッシュュー！！

第1章 - M P 1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M P -
12

アクティブスキル「加護（M P 操作 0 / 0）」消費M P 0

ポテンシャルスキル「メニュー欄（熟練度100）」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M P 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M P 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M P 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7）」日
消費M P 0

ポテンシャルスキル「両手木枝剣戦闘（熟練度43）」日
消費M P 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M P 1

・・・5歳の体力で一日中素振りするのは地獄でした。
だがその成果か両手木枝剣戦闘は43まで上がった！ちよつと嬉し
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っ
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も消費したのによぼ過ぎだろ！

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回使えるところだろうか。

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、もつとすごいスキルなら上がりにくいということだと思う。

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

さてもう一度しよぼいをつかってやるぜ！

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 -

スラッシュュー!! (後書き)

明日ついに物語が動く! . . . かも

神話級攻略情報(前書き)

ちよっといつもより遅くなりました。いちよう一日1本を目標にしています・・・

神話級攻略情報

第1章 - M P 1の王子其の14 -

HIKIKOMORI解除!

さっそく時間を確認してみた。

アクティブスキル「メニュー欄(時計) 0/0」

8:44

回復にかかった時間はだいたい33分 これは思ったより早く回復したと言えるのだろう。

今まで某RPGのように、寝ないと回復しないと思っていたので非常にうれしい。

もっと早く知っていたら10日間でもっと早く「加護」の熟練度を上げていたのだが・・・。
スラッシュの使用回数が増えているか確認してみよう。

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: ショウ・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13）」日消費MP 13

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）」日消費MP 0

ポテンシャルスキル「両手木枝剣戦闘（熟練度45）」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 1/3）」消費MP 1

ん？これは！？

無事使用回数と「両手木枝戦闘」の熟練度が上がったのを確認できたが驚くべきことに加護の熟練度も上がっていた！

これまでポテンシャルスキルはそれに属する行動またはアクティブスキルを使わないと上がらないと思っていたが別のアクティブスキルでもいいみたいだ・・・

いや違う！「加護」の効果はMPを回復すること　つまり「MP操作」が重要ではなく減ったMPを回復させる行動が熟練度上げの条件ではないだろうか。

だから「スラッシュ」を使っても熟練度を上げることができたのだろう。

・・・ところで2回目の「スラッシュ」を使うときにどんな振り方でも発動するか試したところ、1度目正面打ち、2度目胴打ちでも問題なく発動した。

他の振りも試してみるつもりだが「スラッシュ」の効果はどんな振り方でも1振りの速度を上げるといふことなのかもしれない。

そんなことを考え3度目は逆胴打ちで試してみようと思う！

アクティブスキル「両手木枝剣戦闘（スラッシュ 1 / 3）」消費
MP 1

- HIKIKOMORI 中 -

さつきより回復が遅かったような気がする・・・

アクティブスキル「メニュー欄（時計 0 / 0）」

10:00

おかしい、「加護」の熟練度が上がったのに回復速度が33分から75分くらいになっている。

一日に一度回復したら回復は遅くなっていくシステムなのだろうか？
いや結論はもう少し実験をしてから考えよう4度目は小手だ。
なお使用回数と熟練度は読み通り上がっていた。

アクティブスキル「両手木枝剣戦闘（スラッシュ 1 / 4）」消費
MP 1

- HIKIKOMORI中 -

今何時？

アクティブスキル「メニュー欄（時計 0 / 0）」

11:04

どういふことだ？

今度は64分で回復が早まった？

もう一度だ！

- 結果 -

アクティブスキル「メニュー欄（時計 0 / 0）」

12:00

・・・56分か。

考察しよう

- ・回復するまでにかかった時間と回復速度は33分（熟練度12）、75分（熟練度13）、64分（熟練度14）、56分（熟練度15）
- ・これでわかるのは回復速度と熟練度は関係がなく、一度使えば回復が遅くなるということでもないようだ
- ・回復速度と関係がないということは・・・もしかして時間？ 日回復（日消費がマイナス）は文字通り1日に回復するMPの量で、その回復は24時間を回復量で割って決まった時間にMP1ずつ回復していく。

計算してみよう

始めの日消費MPは「加護」で-12、「両手木枝戦闘」で1だから差し引いた日消費MPは-11。

0時スタートとすると回復する時間は

2:10, 4:21, 6:32, 8:43

一致した！ 1分ずれているのは確認するまでに時間が経ってしまったからだろう。

他の時間も一致しているし間違いない。（暇な人は計算して確かめてください）

これで加護についてかなりわかった。

ポテンシャルスキル「加護」

- ・熟練度を上げるとその分日回復MPが増える。

- ・回復は一度にはされず日消費MPを差し引いて、1日でその分だけ回復するように定時に1MPずつ回復。

- ・熟練度は「MP操作」を使うのではなく、外部からMP回復させず「加護」でMPを回復したら いやMPが1じゃない人なら苦労せず何時の間にか熟練度が上がることになるから、MPが0になつて「加護」のみでMPを全回させた場合ではないだろうか

ぼーん！！！！いつもよりエフェクトが派手だと！

神1？『ほっほっほ、やるのう、ちよっつとご褒美をやるっ』

神2？『神話級攻略情報を得ました』

ポテンシャルスキル「下級語読解（熟練度100）」「日消費MP1を習得できます」

習得するにはMP100を奉納してください』

し、神話級？ なんかすごい事に・・・YES

神2？『ポテンシャルスキル「下級語読解（熟練度100）」「日消費MP1を習得しました」

隠しクエスト「転生者行動をとろう」の達成条件を満たしました

隠しジョブ「転生者」が習得できます

特定条件を満たため隠しクエストが発生

隠しクエスト

タイトル：シヨウ・オオサカへの御褒美

達成条件：下級語読解を持たずに上級語読解の獲得条件を

満たす

期限：なし

報酬：隠し職業「転生者」の適性値を上げる

隠しクエスト「シヨウ・オオサカへの御褒美」の達成条件を満たしました

隠し職業「転生者」の適性値が上げられました

隠し職業「転生者」、ポテンシャルスキル「転生者行動の心得（熟練度1）」「日消費MP10を習得するにはMP10000

を奉納してください』

ちよ、ちよっと神々？いきなりしゃべりすぎじゃない？

神話級攻略情報（後書き）

というわけでようやく物語が動いて次でこの主人公がこの世界での
目標を決める予定です。

転生者チートの判明（前書き）

いちよう主人公の目的が決まりました。

転生者チートの判明

第1章・MP1の王子其の15・

と、とにかく新しい職業「転生者」が手に入るんならYES
MP10000って今までとケタが違うな。

神2? 『隠し職業「転生者」、ポテンシャルスキル「転生者行動の
心得(熟練度1)」日消費MP10を習得しました

ポテンシャルスキル「下級語読解(熟練度100)」日消
費MP1をポテンシャルスキル「中級語読解(熟練度100)」日
消費MP1にランクアップ出来ます

ランクアップにはMP100を奉納してください』

ランクアップ?よくわからないけどYES

神2? 『ポテンシャルスキル「中級語読解(熟練度100)」日消
費MP1を習得しました

ポテンシャルスキル「初級メニュー欄(熟練度100)」
日消費MP0をポテンシャルスキル「下級メニュー欄(熟練度100)」
日消費MP0にランクアップできます

ランクアップにはMP2を奉納してください』

初級って名前変わってるやん!かかるMP2って少くないか・・・
まあYESで

神2? 『ポテンシャルスキル「下級メニュー欄(熟練度100)」日
消費MP0を習得しました』

終わりか？

神1？『まだじゃよ！・・・と言いたいところじゃが他のスキルを習得するには日回復MPが足りんようじゃ まあ必要量が得られたら習得できるから安心しておれ あと特別にちよつとヒントを出してやろう』

神2？『シヨウ・オオサカにお告げが下りました

お告げ

内容：所持している本を見直してみよう』

今度こそ終わったようだ、神さんの話によると加護の熟練度が上がれば別のスキルを習得できるみたいだな。

まずは確認のためステータスを確認してみるか

アクティブスキル「下級メニュー欄（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、隠し職業：転生者

体内最大MP：1

Lv：0

スキル：

ポテンシャルスキル「初級加護（熟練度16）」日消費M

P - 16

アクティブスキル「初級加護（MP操作 0 / 0）」消費

MP 0

ポテンシャルスキル「下級メニュー欄（熟練度10）」日

消費MP 0

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

アクティブスキル「下級メニュー欄（クエスト履歴確認）
0 / 0」消費MP 0

アクティブスキル「下級メニュー欄（所持品リスト確認）
0 / 0」消費MP 0

アクティブスキル「下級メニュー欄（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8）」消費MP 0

ポテンシャルスキル「初級両手木枝剣戦闘（熟練度48）」消費MP 1

アクティブスキル「初級両手木枝剣戦闘（スラッシュ） 1 / 6」消費MP 1

ポテンシャルスキル「中級語読解（熟練度100）」消費MP 1

ポテンシャルスキル「転生者行動の心得（熟練度1）」消費MP 10

えつといきなり増えたしこれから読み取れることを整理しよう

・今までのスキルの前に初級がついてランクアップしたのが下級ということから、これまでのスキルは全部初級で区別する必要がなかったからついていなかった。

・さらに熟練度が上がって特定の条件を満たすとランクアップができ初級 下級 中級 上級のようにスキルを強化できる。

・神話級攻略情報とか言っていたので上級の上に神話級もあるのだろっ

・「中級語読解」の熟練度がすでに100になっているのでこれは日回復MPが増えればランクアップ出来るのではないだろうか。

こんなところか、まあ見ただけじゃわからないのもあるし後は実験してみるか。

その前に、お告げに従ってみますか・・・あの本を見直せばいいんだよなつと。

- 例の本の2ページ目(カッコはシヨウウの声) -

よお、これが読めるということは君も転生者だな。

(おうそうだ)

俺の生きている間に会った転生者はいなかったから、俺以外の転生者がどんなのはわからないがまあ苦労しただろう。

(まあいきなり殺されそうになつたしな)

同郷の仲だ労つてやろう、でも転生者特典のチートなMPと職業「転生者」の能力で本当に色々特別に成れるとおもつから、まあお前も楽しめ!

(ちよいまて! チートなMPって、MP1がチートなのか!!)俺はMP1000000000でこれくらいあつたらほとんどなんでもありだった、君もそんな感じだろ?

(え、MP1000000000って俺の10000000000倍やん! 俺だけ転生者特典ないの?)

なんでも死ぬ前の2ヶ月間の行動点×1万が俺たち転生者のMPになるらしい。

俺はかなり非社交性だったけど行動点は家から一步でも出たら1付くらいしいし、こつちの世界のヒューマンの平均MPが10000だからまさにチートだな。

(・・・家から出るだど!? えつと死ぬ前2ヶ月間で外に出た回数ははい0回です。ということは何? 俺、せっかくのチートを棒に振つたつてこと!? ガ、ガ、ガーン)

とまあ転生者チートは置いといて実は君に頼みがある。

(置いとかないで欲しんだけど・・・)

君いる今の世界がどうなっているのかは分からんが多分まだ歪さは残っているだろう、君にはそれを解決して欲しい。!

(チート、チートが〜)

俺が転生したころの時代はな、この本の1ページ目の通りだった。

(ん? 1ページ目ってアリアハンの町人Bの話だよな)

人の行動は制限され、ほとんどの言葉も理解できない そんな世界だ。

(いつも同じ場所において、何を話しかけても同じ言葉をいうってこと?)

俺はそんな世界に生まれて、この世界が気持ち悪く感じた。

(たしかにゲームなら仕方ないけど、実際の世界なら気持ち悪よな・・・)

だから俺は世界の法則を創りかえた いや一部だけしかかえられなかったが。

俺は「初級語読解」の解放と職業「初心者」制度、そしてだれでも職業を3つまで設定できるようにしたがここまでだった。

君にはそれを引き継いで欲しい!

(法則を創りかえた? それを引き継げ? そんなこと出来るの?)

報酬はこの本 これは俺が知った高レベルな情報を書き綴った攻略本だ。

(攻略本キター)

これは「転生者行動の心得」の熟練度が上がれば読めるようになっている。

俺が一生をかけて書いた情報だ役に立つと思うだからよろしく頼むぜ。

- 2ページ目終了 -

ぼーん。

神2？『リュウ・オオサカ・ニホンからシヨウ・オオサカにクエストが引き継がれました

隠しクエスト

タイトル：世界改変その4

達成条件：ポテンシャルスキル「転生者行動の心得」の熟

練度××以上

Lv××以上

「レッドドラゴン」、「ブルードラゴン」、「イエロードラゴン」、「グリーンドラゴン」、「パープルドラゴン」、「ホワイトドラゴン」、「ダークドラゴン」、「×××」、「×××」の討伐

職業「×××」の習得

MP10000000000000000000の奉納

×××××××

期限：なし

達成報酬：職業「初心者」、ポテンシャルスキル「初心者行動の心得」の解放

えっと、俺返事してないんだけど。

転生者チートの判明（後書き）

この本の依頼を受けて決意を固めるはずが、主人公はそもそも世界に出てないので異常に触れてないことに気付いた・・・そんな訳で実際にこれを目標に決意するのは先の話になりそうです。後少しだけ1章が続きます。

裏設定

加護の熟練度の上げ方は神話級攻略情報です。これは今まで主人公以外発見できなかったためこんな高い情報になっています。言語読解のスキルは知識を得ることで熟練度が上がりますがその情報には価値の差があります。例えば初級語読解（解放されているため表示はありませんが）の熟練度を最高の100まで上げたとしても。（基本的それまでにランクアップするが）そしてランクアップした時の下級語読解の熟練度は10になります。何が言いたいかといいますと初級攻略情報すべてを知っても下級攻略情報の10分の1の価値しかないということです。そして下級攻略情報も中級の10分の1、中級も上級の10分の1、上級も古代級の10分の1、そして古代級も神話級の10分の1。今回の加護の熟練度の情報は神話語読解の熟練度を0.1上昇させました。これを古代級に直すと1の熟練度、上級だと10の熟練度で、中級だと100になります。したがって今回のようにいつきにランクアップが可能だったわけです。

閑話・設定集（天職、適性値） - （前書き）

設定集その2です。前と同じでネタバレ禁止な人は2章始まってから見てください。

累計1万アクセス突破しました。こんな駄文に付きあってくださいている皆さんありがとうございます。

フライング設定集 天職と適性値

天職

天職とは文字通り神が与えた職業で加護を受けた際始めから与えられた職業である。

天職は普通1つで(一部の者には2つ)ステータスやギルドカード(1章での身分証明書)の職業1≡天職という認識になっている。また天職になる職業は種族によって偏っており、後述する適性値に沿った分布になる。

ただしヒューマンは種族特性多様性より、天職の職業に合った個別適性値が与えられる。

適性値

適性値とはその職業やスキルなどの適性を示す値であり、適性があればポテンシャルスキルの日消費MPや習得MPが低くなったり、熟練度が早く上がる。

熟練度速度に関しては明確な数値はわからないが適性値が1違うと必要MPは10倍違うと言われている。

適性値は後天的には上げることができずそのため天職が決まった時点で将来の方向性は決められる。

種族適性(すべて平均すると種族による違いはそんなないが、戦

闘系に偏った適性値を持つものが強い種族となる)

ヒューマン：適性値は冒険者のみ+1、その他は0。ただし天職ポ
ーナスの適性値が付く。

獣人：レベルと戦士の適性値が+2と高いその他は魔術系が低い以
外は平凡、人との混血が多いせいか冒険者の適性値が高いものが多
い。

エルフ：MPの適性値が+2具体的には10万くらい、治癒魔導士
や錬金術師も+2、極めつけは不老の+3！ただし戦士系は弓士
を除いて-1、特徴的なのが冒険者の-2。

ドワーフ：レベル+1、斧士、槌士が+1で他の戦闘系の適性値は
0のため強い種族ではないが鍛冶師の適性値が+3！これだけでか
なり反則、不老は+1。

ホビット：戦士系+1、レンジャー+2、後は採取や家事等戦闘や
生産に関係のない適性値が高い。種族として戦闘が弱いため最弱種
族という認識である。・・・平均すると最弱はヒューマンだが。

龍人：MP、レベル、闘士、攻撃魔導士、魔物食い、不老が+2と
かなりチート。だがソロが基本で強者を求める種族特性よりバツタ
バツタ死んでいくのでバランスは取れているのかもしれない。

ダークエルフ：MPが+3と全種族最高の高さ。攻撃魔導士と不老
が+2、レベルが+1で他は低め。大規模攻撃魔法を連発できるの
でこの種族もかなりチート。

魔人：MP、レベル、魔導士、不老が+1で個人としてそこまで強い種族ではないが、魔物使いの適性値が+2で個人保有戦力がチート。

閑話・設定集（天職、適性値） - （後書き）

これからどう書くか悩み中です。

俺の目標(前書き)

とりあえずこんな感じにしましたが・・・

俺の目標

第1章 - M P 1の王子其の16 -

世界の法則をかえてくれかゝ 正直ピンと来ていない。

実際に行動や思考が制限されている人を確認したわけでもないし、この世界をまだ現実と認めてないせいかもしれない。

自分は今さらながらステータスやスキルに喜んでゲーム感覚でいたことに気付いた。

本の彼はこの世界に生きた、だから人が人らしくあつて欲しいと思つたのだろう。

自分の今の境遇 隔離された世界ではこの世界の「現実」がどういふものかわからない、はたして「現実」で本当に生きていけるかもわからない。

わからないことばかりだけど彼が教えてくれた「現実」をほんの少し認めて、この世界に生きる努力はしてみようと思つた。

- 真面目モード終了 -

い、いかん！ 真面目に考えるとはずk 分けわからなくなる！
えっとこういうのはノリが大事だ！

整理しよう

- ・昔の人はしゃべる言葉や行動がかなり制限されていた
- ・5歳までの記憶によると今は制限されているようには見えなかつ

た 初級語読解放で自由に話せるようになったということだろ
うか

・現在の行動の制限はポテンシャルスキル外のことではできないとい
うことだろう これは「両手木枝剣戦闘」を取る前に振り方がわ
からなかったことから推測される。

・制限されている行動を増やすことができたのは職業「初心者」の
効果ではないだろうか 「初心者」の間なら新しい行動を学ぶこ
とができる、ただし12歳まででそれ以降はポテンシャルスキルを
増やせない

・転生の行動で攻略情報を得るのがあったが、つまり他の人はで
きないということだろう 情報を得ることでは上がったポテンシ
ヤルスキル言語読解の関係から、例えば下級語読解を持っていなか
つたら下級語攻略情報は知ることはできない、思考プロテクトがか
かっているのだろう。

・職業を3つまで持てるようになったのも行動の選択肢を広げるた
めののだろう

・「初心者」と初心者行動の解放すればどうなるか 12歳を超
えても新しいポテンシャルスキルを得ることができるようになって、
選択できる行動が増える

・・・こんな感じか。

行動だけ制限されていたら不自由に感じるだろうが、思考も制限さ
れているなら行動制限という檻に気付く人はいないだろう。

檻か・・・言い換えれば全員無自覚のHIKIKOMORIと言え
るんじゃないだろうか。

いくなればこの依頼は、自分の家がすべてで外の世界を知らないや
つに外の世界を教えて連れ出してくれってことだ。

果たして自由に外に出ることが幸せになるかもわからない・・・つ
てか絶賛HIKIKOMORI中の自分に他のやつの脱HIKIK

OMORIを手伝ってくれなんて言うんじゃないよ！

まず自分がHIKIKOMORIから脱しないと無理じゃん！

どうせ……

いや、自分は俺は生まれ変わったんだ！

前の人生では何も成すことはできなかった。

それが心残りだったんだ、そしてHIKIKOMORIでは何かを成すことはできない！

ずっと閉じこもっていた俺には目標がない、だけど頼られて俺だけしかできないことができた。

他人が決めた目標だけど、それを成すことがいいことなのかかわからないけど、それを考えることも含めてこの世界での俺の目標にしよう。

幸いこつちでの俺の人生は始まったばかりなんだ、軌道修正はいくらでもできるだろう。

というわけであんたの残したクエスト受けてやるよ！！！！

俺の目標（後書き）

どうでしょう？外の人にあつてないのに決意させたのでなんか無理やり感がある気がしますますがまとめました。今後大きく改訂するかもしれないません。

HIKIKOMORIがHIKIKOMORIを脱させるファンタジーみたいな感じにしたいなと思い始めました。まあ行動と思考が制限「HIKIKOMORIは暴論かもしれませんが・・・」。もとのアイデアはドラクエIIIの世界に転生したらどうなるか 同じ言葉ばかり繰り返したり、いつも同じところにいるやつらに 困まれたら発狂しそう その住民はそれをおかしいと思わないだろうな 行動、思考制限されている それをスキルとか職業のせいにしたらおもしろそう さらに制限を解放することを目的にさせたらどうだろうか・・・てな感じでした。

今回は一気に12歳かそれまでのダイジェストみたいな感じにしようと思います。1章終了までもう少しですがこれからも宜しくお願ひします。

12歳前日（前書き）

いちよう本編ですが設定その3てな感じですよ。

12歳前日

第1章 - M P 1の王子其の17 -

俺がこの世界での目標を決めてから約7年の月日が流れた。

脱HIKIKOMORI宣言をしたのによく考えたら閉じ込められて、外に出られないことに気付いてものすごくテンションが下がったがそれもいい思い出だ。

明日俺は12歳になる。

この日のために俺はスキルを磨き実験を重ねてきた。

7年の間いたこの屋敷もおさらばだ　そう思うと監獄だとわかっているけど愛着がわく。

だが俺は行く。

とまあ感傷に浸ってはみたがどちらかといえば外との世界に対してワクワクしている。

はつきりいつて遠足前の園児の感覚でぶっちゃけ寝れそうにない。

俺が生まれたのが12時15分だから12歳になるにはまだ時間があるのだが　まあ仕方ないので俺はこれまでにわかったことをまとめることにした。

現在のステータス

ステータス

名前：シヨウ・オオサカ

種族：ヒューマン

年齢：11歳

職業1：初心者、職業2：なし、職業3：なし、隠し職業：転生者
体内MP：1、外所有MP：100000000

LV：5 日消費MP1

スキル：

「上級加護（熟練度100）」「回復MP10000000

「初級不老（熟練度1）」「消費MP1

「上級メニュー欄（熟練度100）」「消費MP0

「初心者行動の心得（熟練度100）」「消費MP0

「上級語読解（熟練度13）」「消費MP10

「転生者行動の心得（熟練度7）」「消費MP10

「中級転生者の天啓（熟練度59）」「消費MP1000

00

「上級攻略wiki（熟練度13）」「消費MP100000

「下級全技能（熟練度100）」「消費MP10000000

まあつつこみたいところもあると思うが落ち着いてくれ、順に説明しておく。

アクティブスキルについて

アクティブスキルはその属するポテンシャルスキルの行動内で実現可能な現象の場合習得できる。

アクティブスキルは勝手には得られない、自分で設定して神に認められて使えるようになる。設定するときに必要なのは明確なイメージと技名そして消費MPである。

あいまいなイメージ、適当な技名、消費MPを抑えるとしよばいアクティブスキルしか使えない ただし熟練度が高ければ別。

「スラッシュ」を得た時自分が考えていたのは剣道のイメージで小

手面胸逆胴突きなどの基本の振りを以前の感覚で振りたと思っていた。

その結果が「スラッシュ」だ。

そもそも超常現象をイメージしてなかったのでしょぼいのは当たり前、振りを検証したところ剣道の基本の振りしかできないことが分かった。

逆に言うと消費MP1でも熟練度が高く明確なイメージとかつこいい技名があれば威力が高くなる。今の俺の技はどれもぱっとしないが。

ステータスの様式が変わったのもアクティブスキル内なので自由にいじることが可能だったからだ。

でアクティブスキルを出してないのはイメージで無限に増やせるので見にくいからだ。

どんなスキルを持っているかは後のお楽しみだ。

日消費MPについて

これに関してはほとんど気にする必要がなくなった。

何故なら「上級加護（熟練度100）」の回復MPは一千万であるからだ。

他の日消費MPは全部足しても110万程度で差し引いても1秒にも満たない間に回復する。

レベルについて

この世界のレベルは身体能力の増加を指すようで、レベルが上がったから魔法の威力が上がったり、MPが増えるということはない。ただスキル獲得条件等にレベルが含まれることもあり、高度なスキ

ルを使うにはレベル上げも必要。
今のレベル5は12歳ながら前世の身体能力を少し上まるくらい。ポテンシャルスキルのアシストがあるので元の世界と比較した力量は達人クラスだと思う。

転生者の能力について

転生者の能力は基本的には情報を得て伝えること（攻略wiki）
そして法則を変えることだ。

（転生者的天啓）そしてそれを成すために行動が制限されないように下級まですべての行動制限を解除できるそうだ・・・ってかやっ
た。（下級全技能）

で上のステータスを見てわかると思うが日消費MPがどれも半端ない、本の著者リュウも転生者のスキルが圧迫して不老スキルのコストを払えなくなったから夢半ばでなくなったらしい。

あと神さんの声が頻繁に聞こえるのも「転生者」の特典というか「転生者」が「神官」の職業を含んでいるかららしい。

レベルアップやランクアップ、スキルを得る時も神官を通さないと基本的にできないらしく（12歳までや特定の場合を除くと）これは非常に便利だ。

攻略本に関して

これには裏切られた。

確かに「転生者行動の心得」の熟練度を上げることを読めるページは増えたし、転生者にしか分からないだろうことを教えてくれた・・・が肝心の攻略情報が古代級以上だった。

つまりよくわからない文字から読めるようになったのはほとんどが

古代級文字、神話級文字で「上級語読解」しか持っていない俺には理解できなかった。
つまり未だにこっちの一般常識をしりません！
まあわかった情報で面白いのは言語についてだ。

言語について

この世界の言葉はすべて自由翻訳されている。
どういうことかという日本語でも英語でも通じるということだ。
例えばこの世界のリングがエデンという名前でもリングやアップル
と言えば相手はエデンとして認識する 逆もまた然りである。
でこっちが知らないものはどう訳されるのか その答えは俺が持
っている指輪「1億までMP保存可、すでに1億入っているめっちゃ
レアな指輪」だったりする。
まあこれはこの指輪のレア度が高く認識できないのを父がこういう
ものだとかえようとした結果なのだが すごい間抜けな感じだ。
だからこの「1億までMP保存可、すでに1億入っているめっちゃレ
アな指輪」を「翡翠の指輪（古代級チャージリング）」と改名した。
（翡翠っぽかったから）
今後もし父がこの指輪の名を言う機会があれば「翡翠の指輪」と言
うはずである。

言語について意図的に下級語とかに使い分けることも可能である。
そうすると下級語読解のスキルをもっていないと理解できない。
また初級語でしゃべっていても下級語攻略情報が含まれていたら「
×××」と理解できない言葉になったり、都合がいいように解釈さ
れるらしい。

なお書物でも同じ・・・ここにある本は皆、中級語で書かれていて中
級語読解がなければ読むことはできない。（内容は娯楽本だったの
で情報は皆無・・・）

ふゝ色々話してたら眠くなったな・・・

明日旅立つのに寝不足というのは頂けないし寝るとしよう。

他の情報はこれからの旅の途中で判明するだろう。

それじゃあ、おやすみ

12歳前日（後書き）

次で1章ラストです。感想をお待ちしています。

12歳の誕生日(前書き)

これで1章ラストです

12歳の誕生日

第1章・MP1の王子其の18 -

ついにこの日がやってきた。

あと1分程で12歳になる。

12歳になってどうなるという情報は得られなかったため「初心者」じゃなくなる以外はわからない。

が強くなれるのは確かだと思う。

あと10秒・・・5、4、3、2、1、0

ぼーん。 ついに来た！

神1？ 『久しいのゝ転生者よ 12歳の誕生日おめでとう これからお主が成すことを楽しみにしとるぞ』

神2？ 『12歳になりましたので限定職業「初心者」並びにポテンシャルスキル「初心者行動の心得」がはく奪されます

なお熟練度等は引き継がれます

シヨウ・オオサカに新たな職業が与えられます

職業「剣聖」、「攻撃魔導士」、「万能執事」、「冒険者」から3つまで選択してください

天職に職業「剣聖」が強制設定されました

職業「攻撃魔導士」、「万能執事」、「冒険者」から2つまで選択してください

職業「攻撃魔導士」、ポテンシャルスキル「攻撃魔導士行動の心得（熟練度8）」日消費MP5を習得するにはMP5000

0を奉納して下さい

職業「万能執事」、ポテンシャルスキル「万能執事行動の心得（熟練度12）」日消費MP10を習得するにはMP10000を奉納して下さい

職業「冒険者」、ポテンシャルスキル「冒険者行動の心得（熟練度38）」日消費MP1を習得するにはMP1000を奉納して下さい』

天職・・・「剣聖」が俺の天職か。

・・・つと「剣聖」はもう選ばれててその他を選択するんだったな。「攻撃魔導士」はおそらく攻撃魔法に特化した職業「万能執事」は家事が得意なのか？

「冒険者」はこれから旅をする上では有効な職業だろうとりあえず「冒険者」は確定で「攻撃魔導士」か「万能執事」のどちらかを選ぶべきなんだけどどうするか。

・・・いやここは男のロマンの「攻撃魔導士」1択だな！よし決まった！

10000

神2？『職業「攻撃魔導士」、ポテンシャルスキル「攻撃魔導士行動の心得（熟練度8）」日消費MP5並びに職業「冒険者」、ポテンシャルスキル「冒険者行動の心得（熟練度38）」日消費MP1を習得しました

MP1
ポテンシャルスキル「中級剣戦闘（熟練度10）」日消費

MP1
ポテンシャルスキル「中級近接武器戦闘（熟練度10）」日消費MP1

MP1
ポテンシャルスキル「中級高速思考（熟練度10）」日消費

ポテンシャルスキル「中級対物理耐性（熟練度10）」日消費MP1

ポテンシャルスキル「中級攻撃魔法（熟練度10）」日消費

MP1

ポテンシャルスキル「中級並列思考（熟練度10）」日消費

MP1

ポテンシャルスキル「中級対攻撃魔法耐性（熟練度10）」

日消費MP1

ポテンシャルスキル「中級結界侵入（熟練度10）」日消費

MP1

ポテンシャルスキル「中級オートマッピング（熟練度10）」

日消費MP1

ポテンシャルスキル「中級アイテムボックス（熟練度10）」

日消費MP1

ポテンシャルスキル「中級冒険者パーティ結成（熟練度10）」

0（日消費MP1

を習得できます

習得するにはMP344を奉納して下さい」

・・・えらく中途半端な。

とっぜんYESだな。

『ポテンシャルスキル「中級剣戦闘（熟練度10）」」日消費MP1

ポテンシャルスキル「中級近接武器戦闘（熟練度10）」日

消費MP1

ポテンシャルスキル「中級高速思考（熟練度10）」日消費

MP1

ポテンシャルスキル「中級対物理耐性（熟練度10）」日消

費MP1

ポテンシャルスキル「中級攻撃魔法（熟練度10）日消費MP1

ポテンシャルスキル「中級並列思考（熟練度10）日消費MP1

ポテンシャルスキル「中級対攻撃魔法耐性（熟練度10）日消費MP1

ポテンシャルスキル「中級結界侵入（熟練度10）日消費MP1

ポテンシャルスキル「中級オートマッピング（熟練度10）日消費MP1

ポテンシャルスキル「中級アイテムボックス（熟練度10）日消費MP1

ポテンシャルスキル「中級冒険者パーティ結成（熟練度10）日消費MP1

を習得しました』

終わったか それじゃあ行くとするか。

旅の準備はすでに完了している・・・と言うよりも出来ないことが分かってる。

この屋敷にあるものは基本的に外に持っていくことができないからだ。

じゃあ服はどうするんだというつつこみがあるかもしれないがそれは今日の朝に解決した。

朝起きたら机の上に旅人使用ばい服とメモがあった。

- メモの内容 -

我が息子シヨウ・オオサカへ

まずは12歳の誕生日おめでとう

ここから先はお主が読めることを前提にしておるが読めると確信しておる

先にお主が知りたいであろうことを言っておく

お主が呪われていると言われた理由は2つあった

1つはMPが1だったこと、これは侮蔑の対称になるがこれだけなら殺せとまでは言われなかった

2つ目これが問題だった

それは天職を持たなかったことだ

天職と言うのは神が我ら生きるものすべてに与えられた存在理由とも言われている

だからそれが存在しないお前は生物ではない、だから皆殺そうとしていたのだ

おそらくだが今日天職が与えられると思っている

天職さえ得られればMP1で侮蔑されるだろうが殺されることはないだろう

だが国王として周りの反対を押しつけてお主をこれ以上置いておくわけにはいけない

だから王として命じるここから出て行きなさい

旅をするには冒険者ギルドで登録をするとい

職業「冒険者」をもっているならすぐに祝福が得られるだろう

シヨウ・オオサカよ

お主のこれからの幸福を祈っている

オウマ・オオサカ・ニホン

追伸

この服は選別だ

-メモ終了-

さて行くか！

こうしてすでに開いてあった門をくぐり初めての外の世界に足を踏み出した。

12歳の誕生日（後書き）

1章ラストで次から2章ですがストックがありません。

少し書きためてから出すと思うので本編は少し間が空くかもしれませんが。

2章もよろしくお願いします。

裏設定

オウマが確信していた理由はシヨウウの様子を遠視である程度見てたからです。

獣の耳姉妹との出会い（前書き）

プロットなし、ストックなしで始めます。この先どうなるかわかりません。

獣の耳姉妹との出会い

第2章 - M P 1の駆けだし冒険者 其の1 -

- ニホン国王都オオサカにて -

俺ことシヨウ・オオサカは初めて外の世界に踏み出した。

「ひ、人、人、人がいっぱい・・・」

早速くじけそうになった。

- しばらくして -

ふー久しぶりに人を見たからびつくりしてしまっただけ、満員電車を始めて見た人がビビるようなもので、決して人が怖くなって籠りたくなつた訳では決してない・・・よ。

王都の様子は西洋中世の世界って感じで、賑わってはいるが文化は進んでいないようだ。

そして異世界だと認識させられるのは異人種が存在だ。

猫耳、犬耳、小人？、ドワーフっぽい人・・・ファンタジーだ！

割合的には半分以上は人間で次に3割くらいが獣耳の方、残りがその他だ。

獣耳にさわりたい！ めっちゃ触りたい！ これは異世界に行った人は皆思うことなんじゃないだろうか そうに決まってる ということは触ってもいいんだよね？

「あの〜どうかしましたか？」

「へ？」

いきなり声をかけられ思わず間抜けな声を出してしまった。

声をかけてきたのは2人組の犬耳、猫耳の少女だった。

年は俺と同じくらいだろうか？ 犬耳の方がお姉さん、猫耳が妹のように見えた。

・・・てか二人の正面で耳を触ろうと手が空中に浮いていた よく考えなくても俺怪しい人だよね。

「いえ、実は町に初めて出まして道がわからなかったもので・・・」
だからと言って触っていい訳ではないが

「あ、そうなんですか。よろしければ案内しましょうか？」

なんだこの人疑問に思わないの？ 可愛いしめっちゃいい人？だ！

「本当ですか？ お願いします！」

「ええ、いいですよ。どこに行きますか？」

「ねえ、おねーちゃん」

さつきから微妙に犬耳さんの後ろに隠れていた猫耳さんがおずおずと声を出した。

なんかものすっごい中毒性のある声「釘病」を生みだした人の声に似ている。

後で」「うるさいうるさいうるさい」「って言うてくれないだろうか・

「ああ、すみません。 ちょっとこの子人みしりで、気にしないでください。」

「そうなんですか。 驚かしてしまったみたいで・・・ごめんね。」
「・・・いい。」

よくわからないが許してくれたようだ、姉妹？そろっていい人？だ。

「申し訳ないですが冒険者ギルドに案内してもらえないでしょうか。そこで登録をしたいと思っっているのですが」

「「！？」」
「もしかして職業「冒険者」をお持ちなんですか？」

いきなりびっくりした。

急に犬耳さんが詰めよって来たからだ 何でこんなに驚いているんだろうか？

「はいそうですよ。 今まで病気がちの父の看病でほとんど家を出ることができなかつたんですが今日「冒険者」の職業を得て、外を見てくるように言われたので・・・それが父の最後の言葉でした。」

久しぶりに人と話したから文脈が滅茶苦茶だし、父には死んだことになってもらった。

こう言えば深く事情を聴かないのではないかという打算もあったが。

「そうなんですが・・・すみませんつらい事を聞いてしまって。」
「いえ、もう最後の家族で誰かが死ぬのには慣れてます。」

さらに追い打ちをかける。

ちよ、猫耳さん泣いてません？　ちよっとやりすぎた？

「いえ死んだ父は本当は祖父でかなりの年だったので寿命だったの
でしょう。本当の父と母は幼い時に死んだようで本当に悲しくあり
ませんので大丈夫ですよ。」

さっきと言っていること矛盾してるけど騙されてくれ、てか話題を
変えよう。

「ところで私が「冒険者」なのがどうかしたんですか？　世間知ら
ずなのでよくわからないんです」

「えっと、すみません。実は私たち冒険者になりたくて職業「冒
険者」を持っている人を探していたんです。」

「職業「冒険者」と冒険者って違うんですか？」

「冒険者というのは冒険者ギルドで登録して祝福をもらったものを
言うんですが。」

「さっきも言いましたがちよっと世間知らずでして、わからないこ
とが多いんです！」

「えっとそういうことは冒険者パーティのことも知らないんでしょ
うか」

「はい。」

- 説明中 -

犬耳さんに教えてもらったことをまとめると

- ・冒険者は冒険者ギルドの登録をしたもの全員を指す
- ・職業「冒険者」以外も登録することができるが職業「冒険者」と

パーティを組んでいるものに限る

・冒険者になりたいが犬耳、猫耳さんは「冒険者」を持っておらず
「冒険者」でパーティを組んでくれる人を探していた

これはついているかもしれない、もしパーティを組めば耳を触れる
かも いや触れるに違いない！

「わかりました！ 是非パーティを組みましょう！」

獣の耳姉妹との出会い（後書き）

というわけで2章開始です。これからよろしくお願いします。

閑話・設定集（職業、スキル） - （前書き）

説明が下手なのでここら辺で1〜3の設定集を合わせて見て頂けるとありがたいです。大半は獣耳姉妹がシヨウに教えることになっています。

閑話 - 設定集 (職業、スキル) -

フライング設定集 - 職業とスキル -

職業

職業は神がその生物に与えた存在理由として広まっている。厳密にいうと職業は行動の限界を示す、才能と同値である。

各職業にはどのポテンシャルスキルを習得できるか、またその上限値が決められており成長限界が存在している。

その職業が得られるポテンシャルスキルの内、言語読解を除いて最も高くなるポテンシャルスキルの限界等級がその職業の等級となっており、下級職業や上級職業などの分類がされている。

特に戦士系や魔術師系は戦闘力を表す指標の一つになっている。

職業 (戦士系、魔術師系の等級表)

戦士系 (あくまで対人で複数人を同時に巻き込む攻撃は基本的にできない)

初級：見習い槍使い、見習い短剣使い・・・「見習い」

下級：槍使い、片手短剣使い、拳使い・・・限定されているものもあつたり限定されていない物があつても「〜使い」なら同ランク

中級：槍士、剣士、武士・・・「士」、「武」は武器なら何でも使える

上級：槍聖、闘聖、戦聖・・・「〜聖」、「闘」は無手の技を使えて「戦」は武器も無手もOK

古代級：「殲滅」の剣聖・・・前に2つ名がつく+「〜聖」

神話級：「前人未到」の剣神・・・ふたつ名+「〜神」

魔術師系（近づかれれば負けるが範囲や威力が高めである）

初級：見習い炎魔法使い、見習い炎水魔法、見習い補助魔法使い・
・「見習い」

下級：炎魔法使い、攻撃魔法使い、治癒魔法使い・
・「魔法使
い」

中級：炎魔術師、攻補助魔術師、火治癒魔術師・
・「魔術師」

上級：炎魔導師、魔導師・
・「魔導師」、「魔導」は魔法す
べてOK

古代級：「爆裂」の攻撃魔導師・
・前にふたつ名がつく+「魔
導士」

神話級：「灰塵」の魔神・
・ふたつ名+「魔神」

他の職業にも設定があるがごちゃごちゃするのでカット。転生者は
上級、冒険者は中級。

スキル

スキルにはポテンシャルスキル、アクティブスキル、隠しパラメー
ターとしてパッシブスキルがある。ポテンシャルスキルはそれが表
す行動をする権利を日消費MPを払い買い取ったもの。アクティブ
スキルはそれが属するポテンシャルスキルの行動限界内での奇跡
を行う権能を買って、消費MPを使って自ら奇跡を起こす行為。自
ら行う仕様のため外所有MPは使えず体内MPを直接消費しなければ
いけない。パッシブスキルは隠しパラメーター経験値に比例して
発動するスキルで消費MP0、常時発動のアクティブスキルのよう
なものでアクティブスキルより効果は薄い。

例

サッカーをやる権利（小学校レベルのとかレベルも設定）・・・ポ
テンシャルスキル
サッカーの技（ルーレットを使うなど）・・・アクティブスキル
サッカーの実力（実際にサッカーをして伸びる経験値）・・・パッ
シブスキル（アシスト機能）

アクティブスキル補足

設定方法

アクティブスキルは神が自動設定する場合と自分で設定する場合、
他人が設定する場合の3通りある。神が設定した場合必要消費MP
が高くなったり、威力は弱め（クエストで得た場合は別）。自分で
設定した場合は結果が分からず効果にバラツキがある、なお該当の
スキルが必要。他人が設定した場合は経験から決まった効果が得ら
れるが、師からの伝授もしくは魔導書、技術書の購入が必要である。
高い効果のアクティブスキルを得るにはこの方法が一般的。

設定項目

アクティブスキルを設定するには効果を明確にイメージすることが
一番大事。でその効果を低MPで行うには高いポテンシャルスキル
の熟練度を持つ、または中2心をくすぐる感性のポーズと詠唱が必
要。効果を限定しても消費MPは下がる。なお熟練度やMPが足り
ないとアクティブスキルは習得できない。

例

無詠唱、岩をも砕く威力でどんな振り方にも対応・・・高MP
無詠唱、岩をも砕く威力で正面打ち・・・中MP
詠唱、岩をも砕く威力で正面打ち・・・小MP
すばらしい中2詠唱、岩をも砕く威力で正面打ち・・・極小MP

待機時間、硬直時間

アクティブスキルを使うと消費MPに応じて待機時間と硬直時間という現象が発生する。この時間の間は新たにアクティブスキルを使うことはできない。しかし身体が動かなくなるということはないので高MPでは連発できないということである。ただし並行思考のスキルを上げると2重詠唱や遅延詠唱などが使える、1つの思考にロックがかかるという設定。なお高速詠唱は存在せず、高速詠唱にはかつこいい詠唱やスキル名を決めて消費MPを抑えるしかない。

装備品補正

装備品の基本的な効果は熟練度の擬似的な上昇である。(熟練度が100を超えることも可)ただアクティブスキルの威力は設定の際に決まるため、アクティブスキルを決めた後でレアな装備をしても効果は変わらない。ただし設定の際に装備をしていれば高い効果のアクティブスキルが得られる。しかし設定に装備品も含まれるため同じ系列の武器で同等以上の装備をしなければ発動しない。装備品の他の効果は耐久度である。攻撃力などのパラメーターは存在しない、地球の武器と同じ威力(ただし耐久度の恩恵で丈夫)

威力設定

アクティブスキルの威力の上限はポテンシャルスキルの熟練度によって決められておりおおよそ下記の通りとなっている。

初級：ライター、ドーピング・・・地球人

下級：メラ、斬鉄・・・地球の達人

中級：小型爆弾(馬小屋がぶつ飛ぶ)、物理現象を超えるだけ切る、斬撃が飛ぶ・・・漫画の超人

上級：数百人を巻き込む爆弾、一騎当千・・・兵器レベル

古代級：数千、数万を巻き込む爆弾、ゲイボルグ(必殺の概念)・・・

・町が滅びる大量破壊兵器

神話級：1国が滅びます、直死魔眼（斬るという行為なら何でも切れる）・・・原爆級でそこらへん平らになります

下級までがまだ地球人レベル、中級から物理法則を完全無視。古代級を使える人が1人いれば戦局は決まるくらいで冒険者ギルドに12人いる。ギルド登録してない二ホン国軍所属にはオウマ含め4人いる。神話級を使えた人族は記録が残っている上ではリュウ・オオサカ・二ホンのみ。

ポテンシャルスキル補足

ポテンシャルスキルを得る方法は基本的に2つである。1つは「初心者」の時に行動することで得る方法。2つ目は職業を得ることで自動的に習得する。熟練度を上げるには1つは知識を得ること、実際に行動すること、その他（他の設定集で説明）がある。ただし実際に行動して熟練度を得る場合でも適性値が高ければ経験値以上に熟練度が上がる。この世界では熟練度＝実力なので熟練度が高い事に胡坐をかいて本当の実力がない場合も多い。

パッシブスキルの補足

パッシブスキルは隠しパラメーターであり経験値とともに古代級攻略情報。ポテンシャルスキルの熟練度が高くても経験値が0ならパッシブスキルは発動しない。ただし職業で始めから与えられたポテンシャルスキルには経験値が始めからある程度割り振られており、始めからパッシブスキルが発動する。戦闘系や耐性はパッシブスキルの恩恵が高く、例えば剣戦闘などは戦いの素人でも経験値があればアシスト補正で達人になる。そのため地球と比べて技術が上がりやすい環境でもある。

閑話・設定集（職業、スキル） - （後書き）

設定集をだすのは楽です。本編は・・・文才が欲しい。今日は夜2
3時ごろに本編投稿予定。設定のみプロットなしでこの先どうなる
のか不明です。

ギルドランク（前書き）

今日最後です。

累計アクセス2万突破、皆様ありがとうございます。

ギルドランク

第2章 - M P 1の駆けだし冒険者 其の2 -

「パーティってどうやってたら組めるんですか？」

「冒険者ギルドに行つて「パーティ結成」のアクティブスキルを付けてもらうか、パーティ化のクエストを依頼すればいいですよ。」

そういえばスキルを得るには普通神官に頼まないといけないんだっ
たな。

ここで急にスキルを得たら変かも知れないし、信用できるようにな
るまでは能力は隠しておくか。

「それじゃあどっちにしる冒険者ギルドなら早く行きましょうか！」

「「はい」」

俺は彼女たちに連れられて冒険者ギルドを目指して歩き出した。

「そういえばまだ自己紹介してなかったね。 ショウ・オオサカよろ
しくね」

「あっはい。私はカオリ・ホツカイドウです。」

「・・・スズ・ホツカイドウ」

そう言つて二人は身分証明書を見せたので俺も代わりに見せること
にした。

名前：カオリ・ホツカイドウ

種族：獣人
年齢：12歳
職業1：槍弓士、職業2：下っ端料理人、職業3：なし
体内最大MP：1500

名前：スズ・ホツカイドウ
種族：獣人
年齢：11歳
職業1：短剣弓士、職業2：初心者、職業3：なし
体内最大MP：1500

名前：シヨウ・オオサカ
種族：ヒューマン
年齢：12歳
職業1：剣聖、職業2：攻撃魔導士、職業3：冒険者、（隠し職業：
転生者）
体内最大MP：1

「剣聖に攻撃魔導士って！　すごい・・・」
「・・・でもMP1」

犬耳さんが同い年で、猫耳さんがいつこ下か　初心者でも登録でき
きるのか？
あと懸念事項の「転生者」の記述は見えてないようだが・・・それ
よりもまた言い訳をせねば

「父、いえ祖父が家を出してくれなかったのは実はこれのせいだったんです。祖父はMP1でも生きていけるようにとこれを残してくれました。これは亡き父母の形見でもあり祖父によって大量のMPが込められています。しかしその無理が祟ってか……」

なんでも祖父のせいにしておこう……ってまたボロボロ泣いている。

「またつらい事を思い出させてしまつてすみません。」

「……お兄ちゃん大丈夫？」

お、お兄ちゃんだと！ 素晴らしい　　そういえばカレンは元気だろうか。

他のやつはどうでもいいがカレンには逢いたいな〜綺麗になっているに違いない。

カレンはもてるだろうな……いや、カレンに近づく男は俺が抹殺せねば。

くそ城には戻れないし潜入か潜入しかないのか……。

むぎゅ！　誰かが俺の手を握った！

「大丈夫？」

スズちゃんが、スズちゃんが　　やつてくれました。ありがとうございます。

「もう大丈夫です。でも安心しました、祖父はMP1だと蔑まれると言っていたので」

「……そうですね。ヒューマンの方はそういう人が多いかもしれませんが。ヒューマンはMPの大小で価値を決めるMP至上主義が一般的になってますので」

「えっと、ヒューマンにはできるだけ見せない方がいいということ

ですよね」

カオリさんはすまなそうな顔でうなずいた。

うーん、父の警告もあつたけどMP至上主義って何？ 俺に死ねること？

「でも冒険者内ではMPよりも職業の等級やギルドランクの方が重要視されますのでそこまでひどくないと思いますよ。」

「そうなんだ……。なら大丈夫かな。ところで職業の等級とギルドランクって？」

「職業の等級はそのまま職業の位階を表します。シヨウさんの持っている「剣聖」や「攻撃魔導士」は上級職でかなり実力が上位としてみなされるはずですよ。ギルドランクは登録した各ギルドの祝福の強さを表します。それから……。」

ギルドランクの話をもとめると

・ギルドランク＝祝福の強さ
・祝福は「加護」のようなものでギルドランクに相当する量の回復MPが得られる

・ギルドランクはE1から始まってE1＝回復MP1、E2＝回復MP2……。E9＝回復MP9、D1＝回復MP10、D2＝回復MP20……。C1＝回復MP100……。B1＝回復MP1000……。A1＝回復MP10000……。のようになっており、各アルファベット内でも9段階ある

・身分証明書にはアルファベット表記しか乗らないためEランク冒険者、Bランク冒険者等のように名乗るらしい

・祝福を上げるには各ギルドにおいて決まった行動を取る必要がある
・冒険者ギルドの場合「長期間のあいだ（100日以上と言われている）同じ場所を拠点にできない。クエストを実行する。魔物を討

伐する。などでギルドランクが上がるらしい。

へ

って他のギルドもあるのかよ！ そう聞いてみると。

「他にも戦士ギルド、職人ギルド、レンジャーギルドがありますが登録は1つのギルドでしかできませんよ。」

「受けるだけ受けとくなんて甘い事は出来ないんですね。」

それぞれのギルド登録にも制約があり種族特性にちなんだ行動をする必要があるらしい。

冒険者ギルドはヒューマンのギルド、戦士ギルドは獣人、職人ギルドはドワーフ、レンジャーはホビットだ。

そういう説明を受けているうちに冒険者ギルドまでついたようだ
意外と近かった。

ギルドランク（後書き）

感想お待ちしています。

裏設定

ギルド各種族1つ存在しており祝福を受けるには種族特性に合った行動を取ればいだけなのでヒューマンや獣人以外は大半は登録をする。

なお人族の町にギルドがないだけでエルフ、ダークエルフ、龍人、魔人のギルドもある。

訂正情報

カオリ・オオサカ カオリ・ホツカイドウ
スズ・オオサカ スズ・ホツカイドウ

冒険者登録（前書き）

誤字脱字その他がありましたら感想よろしくお願いします。

冒険者登録

第2章 - M P 1の駆けだし冒険者 其の3 -

- 冒険者ギルド内 -

ギルドは中々の広さでR P Gよろしくのクエストボードがあつて受付嬢がいてる。

2、30人程が椅子に腰掛けて談笑したり、クエストボードを見ていたり、受付嬢と話をしていた。

始め冒険者はマツチヨばかりかと心配したがそうでもなく、男女比は半々で日本ではひよるとみなされそうな人も少なくなかった

ゴツツイ武器を持つてはいたが。

しかしチンピラ臭がする輩がチラホラいるな、出来るだけ関わらないようにしないと。

「登録とアクティブスキルを得るにはどうすればいいんですか？」

「ごめんなさい。私もやったことないので・・・あそこの受付で聞いたらいいと思うんですが」

「了解です」

そういえば初心者なら自分でアクティブスキルを習得出来るから来る必要が無かったのか？

てかカオリは初心者を卒業してどれくらい立っているのだろうか、あとで聞いてみるか。

俺は空いている受け付けのお姉さんに話しかけた。

「すみません。冒険者ギルド登録とアクティブスキルを習得したいのですが、ギルドを利用するのは初めてでどうしたらいいか教えてもらえないでしょうか」

「はいココで出来ますよ。名前等を登録しますので身分証明書を提示してください」

注意しようと思ったのにいきなりMP1がばれてしまう、いやこ
ういうところは守秘義務とかで個人情報を守ってくれるよね？

俺は少し緊張しながらも身分証明書を提示した。

「「冒険者」を確認しました。それに「剣聖」に「攻撃魔導士」で
すか優秀なんでs・・・MP1ですか!？」

お姉さんが叫び出したので慌てて口を塞いだがめっちゃ周りに見ら
れている。

あとで絡まれそう　鬱だ。

「すみませんでした。こちらの確認は終わりました。それでは後は
我らが神に任せます。こちらの水晶玉に手を当てて、神に祈って
ください」

「ほんと気をつけてくださいよ・・・わかりました」

俺は周りにバラされたことに悪態をつきながらも冒険者ギルド登録
とパーティ化のアクティブスキル習得を願った。

ポーン！ ついでにこの「ポーン！」て音と光はまわりにもわかる
ようだ。さっき受付で頭の上が光っている奴をみた。

神3? 『はじめまして2人目の職業「転生者」 貴方がこれからどんな面白いことをしてくれるのか期待してるわ まあ初回記念でサービスしてあげる』

神2? 『シヨウ・オオサカは冒険者ギルドに登録出来ます

登録にはMP1100を奉納してください』

いつもの爺さんじゃない!

何か艶っぽいおネーサンの声だ!

神さんって結構いるのかな?

まあとりあえず先に進むかYES

神2? 『シヨウ・オオサカの冒険者ギルド登録が完了しました

シヨウ・オオサカにギルドランクE1が与えられました

隠しクエストが発生しました

隠しクエスト

タイトル:冒険者ギルド利用初回限定特典

達成条件:「転生者」が初めて冒険者登録をする

期限:なし

達成報酬:アクティブスキル「クリエイトゴットボックス/中級アイテムボックス」、「オープンゴットボックス/中級アイテムボックス」、「パーティ化/冒険者パーティ」、「ゴーイングマイウェイ/結界侵入」、「マップオープン/オートマップ」の習得可能

クエスト達成条件を満たしましたのでアクティブスキル「クリエイトゴットボックス/中級アイテムボックス」、「オープンゴットボックス/中級アイテムボックス」、「パーティ化/冒険者パーティ」、「ゴーイングマイウェイ/結界侵入」、「マップオープン/オートマップ」を習得できます

習得にはMP55を奉納してください』

やけに半端な額だな・・・そうか今までは俺が直接やってたけど今回は間接的に神と話しているから仲介手数料でギルドに1割取られてるってことか。

まあ利益がないとやってられないか。

とと、YESと。

神2? 『アクティブスキル「クリエイトゴットボックス/中級アイテムボックス」、「オープンゴットボックス/中級アイテムボックス」、「パーティ化/冒険者パーティ」、「ゴーイングマイウェイ/結界侵入」、「マップオープン/オートマップ」を習得しました』

ほんじゃあ2人とパーティを組んじゃいますか!

冒険者登録（後書き）

明日も午前11時に投稿すると思います。

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、小説家になる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29日11時46分発行