
死と挟間によって学ぶ者

風の演奏家

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】

死と挟間によって学ぶ者

【Nコード】

N1711M

【作者名】

風の演奏家

【あらすじ】

少女はそれなりの才能と死に触れることで学習するという能力を持っていた。この二つの組み合わせと努力によって天才と呼ばれるに値する結果を残せるだろう。しかし、彼女は人目に触れない。なぜなら少女の幼馴染は有り余る才能とたしかな血筋とそこから来る人脈と運命に愛されていたからだ。彼女のきらめきはより大きなものに飲み込まれるだろう。それにあがない続ける少女の物語。

注意事項

?魔法先生ネギまの二次創作である ?魔改造キャラ多数 ?憑依
?独自解釈 ?多重クロスする予定 ?主人公最強になるかもし
れない ?更新不定期 ?短い
などがあげられます。

プロローグ？ 夢の話（前書き）

処女作ゆえ、長い目で見守ってください

プロローグ？ 夢の話

気がついたら音も光もない真っ暗な場所にいた。辺りを見渡すも風景どころか自分の手すら見えやしない。

ここがどこかというヒントを探して耳を済ませてみるが、何も聞こえやしない。心臓の音すらしないのだ。

いや、心臓の音が聞こえるかと突っ込みを入れられると困るのだが、体から音が一切しないのだ。体を動かしても動いている感覚すら、しやしない。

辺りを見渡したときも普段と感覚が違った。形容しがたいのだが、あえて言うなら首も目も動かさずに視線のみを動かしたというべきか。

超能力者が遠視や透視をするならこんな感じになるのかもしれない。

どうしてこんな状況になったのか思い出してみるも、

(飯食って、ゲームして、飯食って、漫画読んで、飯食って寝て・
・普通の休日だ。)

はっきりいうと駄目なほうの休日ではあるが、それが原因でこの状況に陥るのならば、もっと早くこうなっているはずである。

ゆえに生活が原因ではないと思う。だが深く思い出そうとすると、思い出してきたことがある。夜中に腹が減ってコンビニに行こうとして、

（階段を踏み外して転げ落ちた。）

そのとき頭を強く打って意識が遠くなったので、それが死因と思われるが、いくらなんでも情けない死に方である。若かったのに。

（自分は死んだ、ならここは死後の世界なのだろうか？）

死後の世界があったということに少し感動していたが、ちよつとした恐怖に陥った。なぜならば、ジヨカ（藤崎竜版の封神演義のラスボス）の持つ宝貝を思い出したからだ。

無音の闇に落とすことによつて精神を崩壊させる。対抗手段は耐える。この状況がどれだけ続くかわからないが、あの宝貝のような攻撃ではないし、することもないので、

（とりあえず何か考え事でもするか。）

漫画のこと、学校でのこと、大会に出たこと、小説のこと、・・・
等などを。

楽しいことがなくなってきたら、実験のこと、練習中に注意されたこと、授業の内容などを。

つらいこと、悲しいこと、たわいないこと、と次々に思い浮かべていく。そうこうするうちにひとつの疑問が浮かんでくる。

（自分の記憶力はここまでよくなかったはずだ。）
である。

なにせ、小説の内容を読み直しているかのようだし、授業の内容どころか外を飛んでいた鳥の数までも思い出せるのだ。

(考えられこととしては、

- 1、ここでは何でも思い出せる
- 2、魂のみだからである
- 3、走馬灯の一種
これぐらいか?)

(1の場合なら、ここはそういう空間だから。何のヒントにもならない。

いやここを死後の世界とするならば、死後の審判を受けるために思い出せる可能性がある。

しかし、ここには誰もいないのでその審判を受けるために思い出せるという可能性は却下される。

ならば、ここはすべての人間の記憶が溶けている場所というのはどうだ？死者の魂は転生する前にここですべての記憶を世界に溶かし、転生するというのはどうだ？

しかし、ひとつも思い出せるようになる理由がない。

完全な無音の闇は精神を壊して転生しやすくするというのはどうだ？

いや、ならば思い出せる理由にはならない。耐えることができる時間が長くなるだけだ。

この場所の状態が始まりの場所だといのはどうだ？

だがそんな場所に落ちた理由がない。死んだらすべての存在が落ち

るとしたら別だが・・・。

この考えは保留だが、思い出せる理由にはならない。

ここが真なる混沌の可能性はどうだ？真なる混沌はあらゆるものを含む。ならば自分という存在はこの中に溶け込み自分を思い出すという行為によつて記憶が集まっているというのはどうだろうか？

この考えならば時間の感覚がない説明にはなる。混沌がすべてを含むならばすべてを含まないことにもなる。

なぜなら「ある」という概念も「ない」という概念も含むのだ。たとえて言うならばこの世に存在するすべての色を混ぜ合わせる事ができたならば出来る色はただ虚無のごとき漆黒である。そこにはすべての色が含まれるがその色の存在がわからない。

ゆえに時間も含み、時間がないのと同じになる。しかしこの考えも自分が保てるという矛盾にぶち当たる。(

(1の可能性は保留だ。(

(2の場合なら、記憶とは魂に保存される。

いやならば、脳はどうなる？脳が記憶媒体ならば死後に記憶が思い出せるはずがない。いや脳に強烈に焼きついた記憶は肉体というフィルターを通過してしまうのか？しかしそうならばすべてが思い出せるというのはおかしい。

脳は記憶の出力装置ならばどうだ？記憶は魂から脳を通して思い出

せる。脳にダメージを負って記憶を失うのはおかしいことではない。その対応部分を失うのだから。

他の可能性としては両方が覚えるなど。ほかには思いつかない。(

(2の可能性はありうる。)

(3の場合なら今肉体を持っていることになる。肉体に痛みもないことから低いと思うが捨てきれない。)

(結局どれも可能性はありそうだ。)

時間つぶしに答えが出ないと思うことについて考える。どうせ答えは出ないだろうが、もしこの場所が1ならば、新しい知識も手に入るかも知れんし、やることもないことだし。

(ここはいったいどういう場所なのか？)

(死とは何か？)

(これはどこまで続くのか?)

(自分はいつたい誰なのか?)

(人を殺すとはいつたいどういうことなのか?)

(この後いつたいどうなるのか?)

たわいのないこと、答えの出ないことを考え続ける

そうこうするうちに、正直言つと、精神がやばくなってきたころになると、あたりに少し様子が違ふところが現れた。

同じ闇の場所にあるのにどこか暖かく冷たい。そんな相反する感覚をそこからは受ける。

とにかくそちらに向かう。少し違つたためか動いて自分の位置がかわつていているのがよくわかる。今までなら動いているのか欠片も分からなかつたのだから。

そこに到着したとたん何かにぶつかった様な感触とともに、あたりの様子が一変した。

プロローグ？ 夢の話（後書き）

どうぞでしょうか？

感想&指摘&参考になりそうなもの

その他気付いた事があればたくさん教えてください。

プロローグ？ 生まれる話（前書き）

まだプロローグです。

プロローグ？ 生まれる話

深く暗い闇の中だが、さつきまでいたところと比べるとほんの少しだけ明るい。肉体の感覚はあるし、心臓の音のようなものが聞こえる。

心臓の音は外からと内から外からはほかの音も聞こえる。

何よりこの闇は安心感がある。なんとというかこの闇は、安らぎとか癒しとか言う形容詞があう。

ただ、ただ、この闇に身を任せておきたい衝動が湧き上がる。その衝動に身をまかせてまどろんでいたが、しばらくすると飽きた。

よってさっきの空間にいたときと同じように暇をつぶすことにする。

自分の過去を思いだそうとすると、同時に二つの過去があることに気付く。いやここは過去というよりも記憶というべきだろうか？

記憶のひとつは学生としての記憶だ。記憶の中で使っている言語は日本語なので、場所は日本だとわかる。

もうひとつの記憶は、竜に向かって魔法を撃っている記憶である。周りの光景は森の中ということしかわからない。

周りには仲間らしき人間もないし、うっそうとした森の中のため何処かはわからない。

どちらの記憶も本当に体験したことだとわかるし、自分の記憶だと

わかる。

あえて主体はどちらかと言うならば、学生のほうだが、竜と戦っている記憶も自分の記憶だと断言できる。

この二つの記憶を懸命に思い出そうとすればするほど思い出せるが、思い出せるのは知識のみであり、自分が何者かという答えにはたどり着かない。

また、この二つの記憶は、常識すら異なる面がいくつもある。

（魔法が存在する、しない、人は生身で音速を超えられる、超えられない、拳銃の弾丸が見える、見えないわけがない、強大な存在には真正面から正々堂々立ち向かう、あらゆる手段を尽くすべきだ、
・等など。）

ひとつの事柄に対して複数の言葉が並び、知識が並び、増えていく。その情報に耐えられず意識が暗くなり、落ちた。

再びあのくらい空間が目に入る。ただ今回は肉体の存在が確信できる。音も聞こえる。形容しがたく、他人に理解できるかわからない、説明すらもできやしない音が響き渡る。

少しすれば、違った音が体を襲う。

またも意識は暗転する。

安らげる場所が目に入る。

暗転する。

奇怪な場所が目に入る。

暗転する

暗転する。

暗転する。

暗転する。

暗転する。

暗転する。

幾度の入れ替わりを体験したのかわからない。

体が大きくなり窮屈になってくると、暗闇の世界でも一度だけ変化が起きた。

入れ替わりの前に、体がつぶされる感覚がした。ぐちゃ、と。

ただ唐突に変化が起きた。

狭い道を強制的に、通らされ、頭が猛烈に痛くなりぬけると同時に、視界に光が満ちた。

ただその光のまぶしさに目がくらんでいたら、逆さ吊りにされて、尻をひっぱたかれた。

(痛い、痛い、痛い、)

「ふんぎゃー」

あまりの痛さに、悲鳴を上げるとやめられた。何がしたかったんだろっ？

プロローグ？ 生まれる話（後書き）

ここでプロローグは終わります。
次話から生きていきます。

第一話 立ち上がる話（前書き）

タイトルどおり立ち上がろうと四苦八苦します。

第一話 立ち上がる話

あたりを見渡すと自分とは違う者が目に入る。

自分と比べると圧倒的に大きな存在。

それが複数。一つは横たわっている。その周りを取り囲む存在と自分を取り囲む存在に分かれている。

大きな存在にはほかの場所に目を向けるものはいない。

今の自分と同じような因子を持つものが、自分を抱き上げ、眠っている存在のところに持っていく。

「よくがんばった。お疲れ様。このとおり元気な女の子だ。」

「ねえ、あなた。名前は考えてくれたの？」

「ああ、もちろんだとも。この子の名前はアンナ。アンナ・ユーリエウナ・ココロウアだ。」

言葉の端々から察するに、自分を抱いているのが父。寝ているのが母。

そして、私の名前は

「オギヤー（アンナ・ユーリエウナ・ココロウアだ）」

自分はこの名前でこの世に生を受けた。

あたりで複数の存在が話している。

大きな存在が話す言葉で理解できたのは、さっきの言葉だけである。

小さな存在が話す言葉は、言葉はばらばらであり、言葉になっていないのもあるがニュアンスは一緒だ。

「おめでとう。」

特別ではなく、集まったわけでもなく、たまたま通りかかって生まれた赤子を見つけたから、お祝いをする。そんな印象を受ける。

それ以外の存在は、ばらばらだ。

「呪われる」

恨み言を吐いていくもの、

「おめでとう」

祝福を述べるもの

「おいしそうだね」

自分を食べ物としてみるもの

「あーうー」
言葉にならないもの

ただただ、いろいろな存在が存在する。

それらの存在をよく視ようと、彼らの声をよく聴こうと、意識を集中させる。

さつきよりもたくさんの方が聞こえ、彼らの存在がよく見えるようになっていく。

彼らが自分とは違う存在だとわかるようになっていき、すっかり見ようとする、彼らの一部が自分をよく見ようとしてくる。

彼らは大きな存在のほとんどがいなくなってからもいた。ただ誰も大きな存在は気につかない。たくさんいて重なる存在もいたというのに。

それらをどうしてか、理解しようとする、小さな粒子が自分の中に入り込んで消えた。

粒子が何なのか理解しようとするが情報が足りない。

自分が寝ているベッドからも、あたりの物質からも粒子が流れるか意識すると少しだけ流れてくる。

粒子の流れる瞬間対象に目をこらえるとほんの少しだけ何か減ったような気がする。

しかしすぐに元に戻る。

ほかのものも同じようなものだ。

そして一度粒子が流れてきたものからは、二回目は流れてこない
取り込んだ自分には変化もあまりない。

思考をめぐらしていると意識が暗転した。

暗転した先は、どこかの一室だった。

小さなベッドと大きなベッド、観葉植物に、本棚、本、窓、さつき
までいた部屋に理解不可能な音が鳴り響く。

そんな中、自分の体はさつきと変わらずに小さいままだ。

この部屋はさつきまでいた部屋と同じ構造をしている。

暇つぶしに本を読もうとしても、なぜか知っている。

いやそれ以前に届かない本も思い通りに取れる。どこに何がアルカ
理解できる。

正しいか確かめてみるとすべてが正しい。よって暇つぶしにはなり
はしない。

さつきと同じ構造をしているといったが、違う点が1つある。扉が増えていてること。その扉は形容しがたい模様と色をしていた。

1時間が10分か1年か、どれぐらいの時間をすごしたかわからないが、探索も無駄に終わったため扉をくぐる。

すると暗転した。

その場でたくさんの情報を体験させられる。

本で撲殺される。魂を碎かれる。地中に生きたまま埋められる。枝に絞め殺される。葉っぱに切り刻まれる。串刺しにされる。押しつぶされる。光に貫かれる。発狂する。窒息する。魔力の暴走によって爆死する。

魔力の過剰により発狂する。指が1つづつ折られる。首がねじりきられる。生皮をはがされる。暖炉に放り込まれる。腕の肉を丁寧にはがされる。肺に穴が開く。撲殺される。墜落死する。病死する。脳の血管が切れる。

心臓が止まる。溺死する。四肢が切り落とされる。血管に空気が混入する。餓えて死ぬ。飢餓状態で水を飲んで死ぬ。生きたまま腐る。情報が処理しきれずに脳細胞が破壊される。膀胱が破裂する。生理活動を封じられる。

苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。苦痛。死。

それが終われば、新しく情報が脳に刻まれていく。情報は疑問に思ったことと現実で得た情報に係る関係すること。

それによって理解したことは、

?この空間は生と死、この世界と異界の間にあること。

?ここは自分の空間であること。

?精神空間でもあること。

?他人は今のところ入ることができないこと。

?レイアウトとはある程度まで自分の好きなようにできること。

?知識を得るのは、オーディンが死をもってルーンを得たのと同じ原理だということ。

?粒子は存在の力のかげらだということ。

?得た程度の量ならすぐに回復すること。

?存在のかげらを得ることでも情報を得ていること

?眠れば来ることができ、そのとき肉体は仮死状態におちる。仮死状態にしないなら、学習効率が落ちる。

などである。

そして暗転する。

現実の中で考える。正直に言おう、どう考えてもこの能力？性質は異常であるし、生まれる前から意識があるのはどう考えてもおかしい。

人間はおかしいものを排斥する傾向があるから、この異常さは隠さなければならぬ。

鬼子といわれて捨てられる恐れもあるし、両親とも排斥されるかもしれない。

そんな目になどあいたくないし、あわせたくもない。

だから、普通の子供でいようと思ったんだが、

両親がすでに異常だった場合はどうすればいいんだろうか？

自分の両親はおかしい。その例を挙げてる。

生まれたばかりの子供の両手を持ってたたせてみる。当然立てないが、何度でもたたせようとする。まず、はいはいからではなからうか？

最初に教える言葉が自分の名前ではなく、両親を示す言葉でもなく「ブラクテ・ピギ・ナル・アールデスカット」はどうなんだろう？与えられたおもちゃも杖だし……。もし火が出たらどうするんだ？

親父は高い高いと言って飛行魔法で飛ばす落とすを繰り返す。寝物語は魔道書だ。この世界ではこれが普通なのだろうか？

半透明の人たちははらはらしてるように見えるが、注意しない。

ならば、生まれてすぐに教えるというのはここでは常識なのだろう。もしかしたらこの世界はとて危険なのではないか？

草食動物はすぐに立ち上がり、走れるようになる。それは、そのよ
うな存在であると同時にそうしなければ死んでしまうからだ。

危険だから、早く立てるようにする。危険だから魔法を早く教える。
危険だから恐怖に耐える訓練をする。
合理的な判断だ。

ならばそれに答えなければならぬ。

立ち上がるのに何度も顔を打ち、頭を打ち繰り返し悪いところを修
正する。

魔力の流れをお手本のとくに目を凝らして視、実践する。

魔道書の寝物語は聞き漏らさないようにする。

異界でそれを身に染み込ませ、代償として起こりうる死を体験する。

これが歩けるようになるまでかかった一週間で行われた主なこと
である。

第一話 立ち上がる話（後書き）

どうでしたか？たのしめましたか？
ご意見・ご感想を楽しみにしています。

第二話 歩き出す話

なんにでもよく言われる言葉だが、最初の一步が肝心だ。

人生の最初の一步を踏むことがなかなか出来ずに苦勞することはなんていうのだろうか？

たしかに、立つことは出来た。そこから一步進むことが極端に難しい。

立つだけでふらふらするのにそこから一つの動作を加えるのだ。

踏み出そうとすれば後ろに倒れることなど当たり前であり、片足を上げることすら困難である。

問題点は片足を上げる事だけではなく、高い重心のためにふらつく点も上げられる

ならば足を上げなければいい。足を上げずに進む方法としてすり足のようにして足を動かしていけばいい。

この方法で体の重心の動きを知り、慣れていけばいい。

また、高い重心が問題なら重心を落とせばいい。歩くときに少し腰を落として進めば問題ない。

ふらつく事によって転ぶならば、体の中心が前後左右ぶれなくすれ

ばいい。

上半身のねじれで姿勢が崩れるならば発生させなくすればいい。

これらのことを頭において一歩進む。

膝を軽く曲げて腰をやや落とし上体を垂直にする。足は外向せず正面を向き、両足の間隔は自然な腰幅にする。

そこから滑るように片足をすり足で前に踏み出し、その脚の膝を曲げて、上体をその膝の上に移動する。手と足は同方向を振る。

こうして一歩進む

転倒する。

- 一歩進む。 転倒する。 頭を打つ。 意識を失いかける。
- 一歩進む。 転倒する。 額を打つ。 意識を失いかける。
- 一歩進む。 転倒する。 側面を打つ。 意識を失いかける。
- 一歩進む。 転倒する。 頭を打つ。 意識を失いかける。
- 一歩進む。 転倒する。 額を打つ。 意識を失いかける。
- 一歩進む。 転倒する。 側面を打つ。 意識を失いかける。
- 一歩進む。 転倒する。 頭を打つ。 意識を失いかける。
- 一歩進む。 転倒する。 額を打つ。 意識を失いかける。
- 一歩進む。 転倒する。 側面を打つ。 意識を失いかける。
- 一歩進む。 転倒する。 頭を打つ。 意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。額を打つ。意識を失いかける。
一歩進む。転倒する。側面を打つ。意識を失いかける。

痛いので手をつく腰を先に下ろすなどの対策をとることにする。

そのことを意識において、歩き方も意識において

一歩進む。転倒する。腰を打つ。勢いあまって頭を打つ。意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。手を前に着く。支えきれずに頭を打つ。意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。手を横に着く。支えきれずに頭を打つ。意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。腰を打つ。勢いあまって頭を打つ。意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。手を前に着く。支えきれずに頭を打つ。意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。手を横に着く。支えきれずに頭を打つ。意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。腰を打つ。勢いあまって頭を打つ。意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。手を前に着く。支えきれずに頭を打つ。意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。手を横に着く。支えきれずに頭を打つ。意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。腰を打つ。勢いあまって頭を打つ。意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。手を前に着く。支えきれずに頭を打つ。意識を失いかける。

一歩進む。転倒する。手を横に着く。支えきれずに頭を打つ。意識

を失いかける。

やはり勢いに負けてしまう。ならば勢いを殺すのではなく吸収する
ようにすればいい。

そのことを意識において、歩き方も意識において

一歩進む。転倒する。へそを視ながら着地の瞬間に地面をたたく。
足を中空に強く蹴り反発力で上半身を引き起こす。勢いあまってま
た倒れる。

一歩進む。転倒する。顎を引いて思い切り体を丸め回転する。勢い
あまってまた倒れる。

一歩進む。転倒する。着地の瞬間に地面をたたく。

一歩進む。転倒する。へそを視ながら着地の瞬間に地面をたたく。
足を中空に強く蹴り反発力で上半身を引き起こす。勢いあまってま
た倒れる。

一歩進む。転倒する。顎を引いて思い切り体を丸め回転する。勢い
あまってまた倒れる。

一歩進む。転倒する。へそを視ながら着地の瞬間に地面をたたく。
足を中空に強く蹴り反発力で上半身を引き起こす。勢いあまってま
た倒れる。

一歩進む。転倒する。顎を引いて思い切り体を丸め回転する。勢い
あまってまた倒れる。

一歩進む。転倒する。着地の瞬間に地面をたたく。

一歩進む。転倒する。へそを視ながら着地の瞬間に地面をたたく。
足を中空に強く蹴り反発力で上半身を引き起こす。勢いあまってま
た倒れる。

一歩進む。転倒する。顎を引いて思い切り体を丸め回転する。勢い
あまってまた倒れる。

あと少しで痛みはなく練習できそうだ。

一歩進む。転倒する。着地の瞬間に地面をたたく。
一歩進む。転倒する。へそを視ながら着地の瞬間に地面をたたく。
足を中空に強く蹴り反発力で上半身を引き起こす。
一歩進む。転倒する。顎を引いて思い切り体を丸め回転する。
一歩進む。転倒する。着地の瞬間に地面をたたく。
一歩進む。転倒する。へそを視ながら着地の瞬間に地面をたたく。
足を中空に強く蹴り反発力で上半身を引き起こす。
一歩進む。転倒する。顎を引いて思い切り体を丸め回転する。
一歩進む。転倒する。着地の瞬間に地面をたたく。
一歩進む。

その考えが当たったのか慣れたのか、ついに一歩進むことに成功したのだ。

慎重に前に足を運び、重心を前の足に移す。そして、後ろの足を前にそろえる。その繰り返しである。

そのことによって、ついに歩くことに成功したのだ。

一歩踏み出しました一歩。月面を歩くニール・アルデン・アームストロング船長よりもゆっくりと、カタツムリよりもゆっくり足を進める。

この歩みは何か世界に影響を及ぼすものではない。歴史に名を残すような人間の歩みでもない。

なんの変哲もない人間が歩き出すという、ありきたりな出来事だ。

周りの半透明の存在はほほえましく見るがそれを特別な事として見はしない。それでも本人にとっては大変なことだ。

転ばないようにゆっくりと、何かに掴まりもせずにはふらふらと、右手と右足を前に出し歩みを進める。

速度がゆっくりでも歩き出せばいまままで知らなかった所にいけるようになる。

自分が取り込んでいない存在も知れる。

見たこともないことを視、聞いたことのないことを聴き、嗅いだこともないことを嗅ぎ、感じたこともないことを感じる。

そうすることで個人の世界は広がっていく。

タンタンと音がするほうに足を運べば、母が料理を作っている。

少し歩けば気のせいといえるレベルのゆがみを感じた。

ゆがみの元をたどれば大量の本棚で壁一面が多い尽くされた部屋に行き着いた。

魔法のことが書かれている本が多いのだろう。

寝物語として読んでくれた本がおいてあるからと魔法の力を感じる本がたくさんあるからだ。

少しずつ存在の力が自らに取り込まれていく。意識しようとしまいと流れ込む。本の一冊一冊、本棚からも存在の力が流れ込む。

そうしてその負荷に耐え切れずに気を失った。

異界の部屋でまた目を覚ます。

襲い来る負荷に激痛が走る。

激痛が治まってから見渡してみるも、部屋の見た目は以前来たときとあまり変わらない。小さなベッドと大きなベッド、観葉植物に、本棚、本、窓、と禍々しい扉。

見た目にも変わったことといえば、部屋と物が増えたことぐらいだ。台所に書斎と。

ここから戻るには以前のようにあの扉をくぐればいいのだろう。

くぐるよりも先に増えたところのチェックを行う。

台所には料理のやりかけがあるわけではなく、整理整頓されている。

冷蔵庫らしきものを開けてみればたくさんの食材が入っている。

書齋の本を確かめる。寝物語で読み聞かせてもらったのと同じか確かめる。

ペラペラペラとページが進む。

どれだけ読んでも同じ内容。これ一つならば本当に同じか分からないという欠点があるが、おそらく本と現実の本は同一ではなからうか？

書齋の本には魔道書が含まれているがそこに含まれる術式も読み取れる。

ぐたぐたと調べものをしているが正直なところ、扉をくぐるのを後回しにしたいだけである。

意を決して扉をくぐる。

そこは以前、死を体験した場所ではなかった。

どのような場所かは言葉で説明するのは難しい。

あえて表現するならば巨大な図書館だろう。

広大であり、狭小な広さ、高く低い天井に、四角形の内角は明らかに360度を越えて360度に届いていない、直線は真っ直ぐに擦れ、平行線は垂直に交わっている。

そして膨大な知識が渦巻いている。

これらをあらゆる的確な言葉は存在しないが、膨大な知識が部屋の中にあることから図書館だろう。

この場は、表現しようがない空間構造をしており、なおかつ見たこともない場所だがどんな場所かは理解できた。

この世に存在するほとんどの知識が存在することも理解できる。

この場で得た知識を体に刻み込むことが出来ることも理解できる。

なぜならこの部屋は来たこともあり、常に体の中にあり、感じているものだからだ。

はじめて来たときは、この場で知と死を得た。

しかし今は知識しか得ずに死は体験しない。

死を体験しなくてすむようになったのだろうか？そんな事はなさそうだ。

振り返ると入ってきた扉の横に禍々しい扉が存在する。以前来たときよりも恐ろしい。

しかし、この場に渦巻く膨大な情報から答えを得る。情報量の多さに発狂しかねないが発狂しない。

死にかけるほどの苦痛と負荷がかかるが死にやしない。

なぜならここは、知の場なのだから。

死を体験するのも情報の対価としての苦痛も、情報の一瞬の整理も得たものの確認も別の場で行うのだろう。

そこがこの扉の先なのだ。

望む知識をこの場で探し、身に着けるのが次の場だ。

知識は現実で得たこと、疑問に思ったことは自動的に植えつけられるが、ここで自ら探すことも出来る。

浅い情報、ありふれた事、よく知られた知識、などはすぐ見つかる。

漠然としたもの、忘れられた技術、未発見の知識などはなかなか見つからない。

見つかるまでこの世界での時間がかかる。

一回の訪問で切り上げてしまい現実に戻ったならば探した努力も費やした時間も無にかえる。

結局見つかるまでこの場にいななければならない。

自動低に植えつけられるなら死の扉が開きやしない。

今の自分にあつた歩き方の情報はどちらにあたるのだろうか？時間がかかるのか、かからないのか。

毎回得る情報が多くて基準が分からない。

扉を開く。

暗転の後に数多の死を体験し、得た情報の整理が行われ、体に染み付かせる。

そして暗転する。

目が覚めた場所は小さなベッド、母親が心配そうな顔で覗き込んでいる。

目が覚めたのが分かったのかもものすごい力で抱かれすごい勢いでまくし立てられた。

いわく、書斎で寝てるから心配した、眠っているのに気付いたときから6時間たっている、歩けるようになってうれしい、心配した、などの内容だ。

いきなり魔法の杖を渡し、呪文を教え込んで、ハイハイの前に立つことを教えるわが親でも心配するらしい。

そのことはまくし立てる勢いと、抱きしめる力の強さと温かみでよ

く分かる。自分を本当に心配したのだと。

ただもう少し力を弱くしてほしい。力と声で気絶した。

異界の部屋で目を覚ます。

襲い来る負荷が前よりも少ない。現実時間で得た存在が少ないからだろう。

さすがに心配させたところなのですぐに知の扉をくぐる。急いでいたため少し走ってしまい勢いあまって、扉にぶつかった。

どうも以前は知る情報も得ていたのだろう。予想以上に速かった。

また奇妙な走り方だった。そのことの考察は後回しにして急いで扉をくぐる。

死の扉をくぐる時にすぐ目を覚ますように意識する。

死の体験時間も脳に刻まれた情報量も以前よりもずっと少ない。そんな中でもこの世界、この扉について、二つの知識を得る。

それは、現実で意識を取り戻すことが出来る時間はある程度決められることと死の体感時間は知の場での時間と比例関係にある事だ。

現実の部屋で目を覚ます。得た情報が正しいのか母はいまだに抱きしめ続ける。

すなわち気を失ってから時間がたっていないことの証明だろう。

言葉の内容も変わっていない。

落ち着いてきたら本当にうれしそうに歩けるようになった事をほめるのだ。

とてもとてもうれしそうに褒めるのだ。

その言葉の中にはうれしさのみが含まれる。

ただし天才だとか、才能だとか、特別などという言葉は出てこない。

異常さをごまかしているようにも見えはしない。

ならばこの世界ではこれぐらいの時期に歩けるようになるのはやはり常識的なのだろう。

いやもしかしたら遅いのではないのか？

歩き出したことに対する喜びなのか、やっと歩き出したからこころで喜んでいるのかは分からないからだ。

ただ歩き出しただけでこれくらい喜んでくれるのだ。

両親を呼んだ時、言葉をしゃべった時、魔法を使ったとき、どれくらい喜んでくれるのだろうか？

とても楽しみに思えるし、がんばろうと思える。自分のためだけでなく、わが両親のためにも。

次は言葉と魔法に挑戦してみようかと心のそこから思うのだ。

第二話 歩き出す話（後書き）

感想・誤字脱字報告・指摘その他もろもろよろしくお願いします。

第三話 魔法を使う話（前書き）

以前の話より短いです。

第三話 魔法を使う話

母が杖を振って呪文を唱える。

「プラクテ・ピギ・ナル・アールデスカット」

それによって、火が灯る。

自分が杖を振って呪文を唱える。

「プラクテ・ピギ・ナル・アールデスカット」

それによって、火は灯らない。

母が振るう姿をよく視て、言葉を聴きのがさず、魔力の流れをよく感じる。

そして杖を振って呪文を唱える。ただ繰り返す。何度も繰り返す。

かけらも変化がしない。始めたばかりなのだから当たり前なのだろう。

母がまたお手本を見せてくれる。魔力の流れをよく視る。

杖に力が集まるのが分かる。言葉と共に火が灯る。

言葉を唱える前に杖に力が集まっているのが分かる。

まねをしてただ振ってみる。力が集まるように振ってみる。

違いはまだない。目をつぶって自分の中と外の違いを感じ、目を開けて振る。

違いはまだない。目を閉じる。振ってみる。

心を落ち着け、大きく深呼吸し、杖を振る。

この手順を何度も繰り返す。何度も、何度も。

変化のないまま眠気が襲い、眠りに落ちた。

知の場において、魔力の情報を探り出す。

今までの成果も確認し、情報を取り入れ一歩ずつ進む。

増えた知識は新しいものに接触していないためあまり増えてはいない。

ここで得られるものは情報だ。術式を取り入れ身体操作法も手に入る事が出来る。

だが、魔力操作の回路はまだ出来ていない。いや、出来ているが、慣らしがまだまだ必要なのだろう。

得た情報を確認し、現実に戻る。

そのときに体験した死の代表は、杖に刺さって死ぬことだった。

今日も今日とて杖を振る。一日中振ることを二週間、やっと杖先に魔力が集まった。

それを呪文と共に放出する。変化は起こりはしない。

呪文と共に放出する。変化は起こらない。

今日も今日とて杖を振る。呪文と共に魔力を放出すること一週間、かけらも進展が見られない。

それを呪文と共に放出する。変化は起こりはしない。

呪文と共に放出する。変化は起こらない。

自分の魔法と母の魔法を思い出して比べてみるが、違いが分からない。

というかそこまで細かく覚えていない。

ただ振るだけではなく、言葉を唱えるだけでなく、何かが違うのだから。

火が灯ると灯らない差は何かがあるのだろう。

外から体の中に取り込んだものを呪文と共に放出する。

言葉に力をこめて精霊に呼びかける。

これがこの世界のこの魔法を使う大雑把な手順なのだろう。

たぶん、きっとおそろく。

だとすれば、今だ魔法が使えない理由もいくつか、考えられる。

？、呪文がうまくいっていない

？、精霊に声が届いていない

？、精霊が周囲にいない

？、精霊が魔力を気に入っていない

？、魔力が放出されていない

など……。

呪文を精霊への呼びかけと考えるのなら、？は問題ではない。

式が存在するのならば問題あるが……。それを自分で確かめることはできない。

？は大丈夫なはずだ。感じているものが正しいかどうかはわからないが、何かが杖先に集中しているのがわかる。

？と？、？は周囲を確認して何としても精霊を理解しなければならぬ。

どうするか……

精霊を感じれるようになることか？

意識を外に放出する力に乗せるような意識で乗せる。

自分と外の境を取り除き、世界と自分の差をなくし、外と中の差を

なくす。

それでもって意識を拡大していく。拡大する。

拡大する。

拡大する。

かくだ・・・情報の奔流にふつとばされた。

今日の死に方は、情報処理ダウン、脳死だった。

感覚を拡大する感覚になるために繰り返す。何度も繰り返す。歩くときにしたように慎重に。

何度もしつこく繰り返す。繰り返す。

その中でそれぞれの違いを何となく感じるようにする。

土の中と空気中、高さによる違いに塀の中、明りによる動きと炎の中、ママの中と肌、何もかもすべて違ってしている。

違ってると同時に似通った部分も存在し、すべてが自分の中にある。

もつとやばいものも自分の中に感じる。もつと濃いものも

すべてがあるのは自分以外がない。濃いものは持っている人もいる。でも自分の物は方向性が違う。

そう感じる。

これは自分の錯覚といえるのだろうか？・・・。

意識を入れ替えて、魔力の違いとその場所を感じる。

自分の中の魔力を杖に持っていく。その時には炎に感じる魔力に近づけて。

十分に持っていく、呪文を唱える。

「プラクテ・」

一音節ごとに入れた力は気にしない。

「ピギ・ナル・」

言葉と同時に意味を思い浮かべる。

「アールデスカット」

この言葉と主に火が灯る。

とても小さい火が・・・。

もう一度呪文を唱える。

「プラクテ・ピギ・ナル・アールデスカット」

しかし火は灯らない。

呪文を唱える。

「プラクテ・ピギ・ナル・アールデスカット」

しかし火は灯らない。

火が灯った時との違いを考える。考える。考える。

最初に灯った時のように唱えてみる。

魔力を集中し、変換し自分の中から持ってくる。

呪文を唱える。

「プラクテ・ピギ・ナル・アールデスカット」

すると火は灯る。

違いは、変換と中から持ってくること。

変換し取り出し、混ぜ合わせ、呪文を唱える。

火が灯る。

変換し取り出し、混ぜ合わせ、呪文を唱える。

火が灯る。

変換し取り出し、混ぜ合わせ、呪文を唱える。

火が灯る。

変換し取り出し、混ぜ合わせ、呪文を唱える。

火が灯る。

繰り返すこと、いくらかはわからなくなってきたが、それでも繰り返す。

この感覚を忘れないように繰り返す。

そのうちに眠りに入る。

夢の図書館を楽しみにしながら。

なお夢の中で得られた技術は、言葉に力を込めるコツだけであり魔法ではなかった。

死に方は焼死である。

第三話 魔法を使う話（後書き）

かなり時間がかかったのにこの内容、かなり落ち込みます。

皆さん感想その他もろもろ、待っています。

第四話 風の魔法を使う話（前書き）

かなり前回投稿から時間が経ちましたが、やっと書き上がりました。

第四話 風の魔法を使う話

「プラクテ・ピギ・ナル・“火よ灯れ（アールデスカット）”」

変換し取り出し、混ぜ合わせ、呪文を唱える。

火が灯る。

変換し取り出し、混ぜ合わせ、呪文を唱える。

火が灯る。

変換し取り出し、混ぜ合わせ、呪文を唱える。

火が灯る。

何度も繰り返しては、火を灯すことを成功している事に気がついたんだらうか。

いや気づいたのではなく、ずっと見ていてくれたのだらう。もし大きな火が出て怪我をしたときすぐに動けるように、直ぐにいやせるように杖を持って。

母は火を灯す時に使用した杖を取り出し、振って呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

母のほうから、おそらく杖の先からそよ風が生まれ、私の頬をなでる。

私も杖を持ち火を灯したときと同じように、魔力を集中し、変換し自分の中から持ってくる。

そして、呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

風はピクリとも吹きやしない。

母が杖を振って呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

それによって、そよ風が生まれ、私の頬をなでる。

自分が杖を振って呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

風はピクリとも吹きやしない。

炎を灯したときと同じように、魔力を集中し、変換し自分の中から持ってくる。そして混ぜあわせ呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

風はピクリとも吹きやしない。

まず手順を確認する。

魔力の集中、問題はないと思われる。

魔力の返還、きちんと炎を灯すときと同じように変換されている。

呪文も問題なく

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」
唱えている。

ならば火を灯す魔法と同じように魔法を使つては無理なのだろう。

二つの魔法の違いは何か考える。考える。考える。考える。

二つの違いは対象の違い。まあ、炎と風が大きな違いである。

炎を灯すときには炎に感じる魔力に変換して魔法を唱えている。

ならば、風の魔法を唱えるならば魔力もそれに合わせて変換しなければならぬのだろう。

すなわち、風に感じる魔力を覚えなければならない。

目をつぶり感覚を開放する。風の吹いたときと吹いていない時の違

いを感じる。
解放する。

感じる。

解放する。

感じる。

感じる。

感じる。

感じる。

違いがさっぱり分からない。

目からの情報を遮断し、暗いということも意識から締め出し魔力を
感じることに集中する。
集中し感じる。

集中する。

感じる。

集中する。

感じる

集中する。

感じる。

感じる。

感じる。

これだけでは違いは感じられない。

耳を閉じ、静寂の音すら深く沈め魔力を感じることに集中する。

集中する。

感じる。

集中する。

感じる

集中する。

感じる。

感じる。

感じる。

これでも違いはわからない。

嗅覚を封じ、空気のおいすら感じず魔力を感じることに集中する。

集中する。

感じる。

集中する。

感じる

集中する。

感じる。

感じる。

感じる。

これでも違いはわからない。

味覚を限界まで弱め、つばの味すら分からなくなるまで意識から外し魔力を感じることに集中する。

集中する。

感じる。

集中する。

感じる

集中する。

感じる。

感じる。

感じる。

これでも違いはわからない。

目をつぶり感覚を開放する。耳を閉じ、嗅覚を封じ味覚を外す。そして意識を開放していく。

四つの感覚を出来るだけ鈍らせ、意識から締め出す。

皮膚感覚だけで風が吹いたかを感じ、残りは魔力に集中する。

炎のときと同じような大きな差は感じられない。

風のあるときとない時の差が大きくは変わらない。

もっと深く集中する。

集中する。

集中する。

集中する。

これでも違いはわからない。

皮膚感覚のうち風を感じるため触角のみ残し、痛覚、温度覚、そして、深部感覚すらも封鎖し、魔力に意識を振り分ける。

深く集中する。

集中する。

集中する。

集中する。

風が吹けば本の少し違いが生まれる。風の強さによっても違ったり、暖かさによっても違う。

ほんのわずかな違いであるために分かりづらく、基準が空気であるからこそわかりにくい。

その違いを理解していく。感覚していく。

それを念頭に置いて、魔力を集中し、暖かいそよ風に感じた魔力に変換し自分の中から持つてくる。

呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

するとそよ風が吹いた。

第四話 風の魔法を使う話（後書き）

頭に描きたいことは山ほどあるのに描写できない。

思いつくしんがとびとびというのはなぜだろう。

そんな考えのもとやっとできたあたららしい話です。

こんな長いこと書いていないのにお気に入り登録してくれた皆さん、
評価してくれた皆さん ありがとうございます。

第五話 風の魔法を並べる話（前書き）

新年最初の投稿です。

第五話 風の魔法を並べる話

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

暖かいそよ風に感じた魔力に変換し取り出し、混ぜ合わせ、呪文を唱える。

暖かいそよ風が吹く。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

暖かいそよ風に感じた魔力に変換し取り出し、混ぜ合わせ、呪文を唱える。

暖かいそよ風が吹く。

何度も何度も繰り返す。

繰り返す。

繰り返す。

繰り返す。

自信を持って確実に成功し、安定するといえるまで繰り返す。

繰り返すうちに眠りに入る。

知の場において、得ることができたのは杖の先から放出するときの
コツだった。

死には飛んできたものが頭に当たるといふものだった。

繰り返す内にふと思ひ。

（今は温かいそよ風の魔力に変換しているが、冷たい北風の魔力を使ったらどうなるだろう。）

冷たい北風に感じた魔力に変換し自分の中から持ってくる。冷たい北風をイメージして呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

冷たい風が吹いたのを感じる。

もう一度同じように魔力を冷たい北風に感じた魔力に変換し自分の中から持ってくる。冷たい北風をイメージして呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

同じように冷たい風が吹いたのを感じた。

もう一度同じように魔力を冷たい北風に感じた魔力に変換し自分の中から持ってくる。冷たい北風をイメージして呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

同じように冷たい風が吹いたのを感じた。

何度も繰り返しているうちに眠気が襲ってきたため眠りに入る。

知の場において、風の魔力の情報を探り出す。

今までの成果も確認し、情報を取り入れ一歩ずつ進む。

増えた知識は風に含まれる魔力の違いである。

そよ風のほうが火の魔法の魔力に近く、北風のほうが遠い。

違いが火の魔力の要素の違いだけであり、他にはないらしい……。

今回の死に方は、風に吹っ飛ばされての墜落死であった。

火の魔力の強さが、暖かさを生んでいるとすれば、風という要素には何の違いもないのだろう。

ならば、火の魔力の要素が、周辺空気と同じような温度の要素にして風の魔法を唱えれば北風のような冷たい風でもなく、暖かいそよ

風のように暖かくもない風が生まれるのではなからうか？

もしくは、火の要素を完全に抜いてやるか。これなら空気が動くだけになるのではなからうか？

まず後者の方法を考える。

今、風が起こせる魔法から初めて火の要素を抜いてやればいい。

冷たい北風と暖かいそよ風なら空気にはそよ風のほうが近いのではなからうか？

何となく感じる温度変化もそよ風のほうが感じる量が低いし。

まず魔力のみ変えてみる。

まず、そよ風を起こした時に使った魔力を思い出す。

そして火の要素を一番感じた魔力を特定し、それを除いた魔力を杖の先に集める。

暖かいそよ風をイメージして、呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

暖かいそよ風が吹くが、吹いている時間が短く感じるし、杖の先から出ている量も少なく感じる。

もう一度、同じように呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

暖かいそよ風が吹くが、やはり吹いている時間が短く、杖の先から出ている量も少ない。

もう一度、同じように呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

暖かいそよ風が吹くが、やはり吹いている時間が短く、杖の先から出ている量も少ない。

唱える。唱える。唱える。

何度も繰り返すことでそのことを確かめる。

次に、北風を起こした時に使った魔力を思い出す。

そして火の要素を一番感じた魔力を特定し、それを除いた魔力を杖の先に集める。

暖かいそよ風をイメージして、呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

暖かいそよ風が吹くが、吹いている時間はそよ風の魔力を使った時よりも短く感じるし、杖の先から出ている量もさらに少なく感じる。

もう一度、同じように呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

暖かいそよ風が吹くが、やはり吹いている時間はそよ風の魔力を使った時よりも短く感じるし、杖の先から出ている量もさらに少なく感じる。

もう一度、同じように呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

暖かいそよ風が吹くが、やはり吹いている時間はそよ風の魔力を使った時よりも短く感じるし、杖の先から出ている量もさらに少なく感じる。

唱える。 唱える。 唱える。

何度も繰り返すことでそのことを確かめる。

この二つの結果より

そよ風の魔力をもとにした魔力でも、北風をもとにした魔力を使おうとも、時間や量は変わるが、どちらもそよ風が生まれる。

ことが分かる。

他の条件でも起こりうるのか試してみることにする。

そうすることによって周辺空気と同じような温度の風を起こすヒントが生まれるような気がする。

まず、そよ風を起こした時に使った魔力を思い出す。

そして火の要素を一番感じた魔力を特定し、それを除いた魔力を杖の先に集める。

冷たい北風をイメージして、呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

冷たい風が吹くが、吹いている時間が短く感じるし、杖の先から出ている量も少なく感じる。

もう一度、同じように呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

冷たい風が吹くが、やはり吹いている時間が短く、杖の先から出ている量も少ない。

もう一度、同じように呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

冷たい風が吹くが、やはり吹いている時間が短く、杖の先から出ている量も少ない。

唱える。唱える。唱える。

何度も繰り返すことでそのことを確かめる。

次に、北風を起こした時に使った魔力を思い出す。

そして火の要素を一番感じた魔力を特定し、それを除いた魔力を杖の先に集める。

もう一度、同じように呪文を唱える。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

冷たい風が吹き、吹いている時間はそよ風の魔力を使った時よりは長く感じ、杖の先から出ている量は多く感じる。

しかし、北風の魔力をそのまま使った時よりも吹いている時間は短く感じ、杖の先から出ている量も少なく感じる。

もう一度、同じように呪文を唱えても変わらない。

「プラクテ ビギ・ナル “風よ（ウエンテ）”」

唱える。唱える。唱える。

何度も繰り返すことでそのことを確かめる。

他にも同じようなことを何度も繰り返して違いを見つけようと奮起する。

そよ風の魔力はそのままに北風のイメージで魔法を唱える。

北風の魔力はそのままにそよ風のイメージで魔法を唱える。

これらも何度も繰り返してコツをつかんだ後に8つの魔法を順番に繰り返す。

そよ風の魔力にそよ風のイメージで魔法を唱える。

北風の魔力に北風のイメージで魔法を唱える。

そよ風の魔力に北風のイメージで魔法を唱える。

北風の魔力にそよ風のイメージで魔法を唱える。

そよ風の魔力から火の要素をぬきそよ風のイメージで魔法を唱える。

北風の魔力から火の要素をぬきそよ風のイメージで魔法を唱える。

そよ風の魔力から火の要素をぬき北風のイメージで魔法を唱える。

北風の魔力から火の要素をぬき北風のイメージで魔法を唱える。

何度も繰り返しデータ集めていく。正確な機械もなく感覚のみで、データを取っていく。

まるで正確には繰る手段がない時代の科学者や、天文学者のように。

何日も、何日も。

知の場で得れたのは、より正確に差を感じる呼吸の方法のみである。

第五話 風の魔法を並べる話（後書き）

新年最初の投稿なのに、正月の要素がかけらもない話に仕上がりました。

ふと、アクセス解析を見てみるとユニークの欄が6000人を超えていてPVが22000を超えていることにとっても驚きました。

皆さんとてもありがとうございます。

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/n1711m/>

死と挟間によって学ぶ者

2012年1月2日23時53分発行