
箱庭物語

ゴルゴダ

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】

箱庭物語

【Nコード】

N4551BA

【作者名】

ゴルゴダ

【あらすじ】

迷宮と契約させられて迷宮の主になってしまった男。
生きていくために（迷宮の中で）頑張る、山も谷も無い物語。ゆっくり進みます。

オリジナルのステータスがかなり分かりにくいかも知れません。
また、淡々とした物語です。

暇潰し程度に読んでいただければ嬉しいです。

王様誕生です！

「王様！ 朝ですよ！ 今日も頑張りましょう！」

無駄に元気な声に起こされる。『迷宮』は今日も元気らしい。

起き上がり辺りを見渡す。そこは土をくり抜いたような小さな空間だった。その土で出来た小さな空間に僕が寝ていたベッドが置いてある。

とりあえず、昨日の出来事を思い出す。

この世界には多くの国や町、村や集落、そして迷宮が在る。

村や集落は人が集まれば自然に出来る。その村や集落が発展し、人の数が増えれば町となり、やがては国となる。

では、迷宮は？

迷宮とは生き物である。その迷宮の王となる者を迷宮自らが決め、自身の中に連れてきて、そして一方的に契約を結んでしまうらしい。たまたまその話を街に薬草を売りに来ていた時に聞き、一方的に契約って……詐欺？ と思っていた帰り道に、この迷宮の前を通り過ぎてしまったらしく、迷宮に引きずり込まれてしまった。びっくりしている間に、

「契約完了しました！ 王様、今日からよろしくお願いします！」

と元気に言われた。

この声は迷宮の声らしい。王様しか聞こえないようである。

……迷宮の契約は、どうしようもない程の早業だった。

幸いにも迷宮の外に出ても問題はないらしいので、特に困ることはないと思っていた。

だが、契約完了の後、迷宮の王様としての初歩的なことを教えてもらった時、冷や汗が止まらなかった。

契約を結ぶとその迷宮の主、即ち王となる。王となった者は迷宮の中を『迷宮パワー』と言う物が有る限り、自由に変化させることが出来る。

……逆に言うなら、迷宮パワーが無ければ何も出来ないと言うことである。どうでもいいけど、どうして迷宮パワー何だろうか？ 迷宮力でも良い気がする。

迷宮パワーは1日の始まりである零時に少しだけ増えるらしいが、侵入者を倒しても増えるようで、むしろそっちの増やし方が当たり前らしい。その侵入者が強ければ強い程、迷宮パワーも多くもらえるらしい。

侵入者を倒すための方法は、基本的には罠や防人を使うらしい。

罠とは迷宮の中に落とし穴や槍が飛び出る壁などである。防人とは簡単に言えば迷宮内を徘徊するモンスターのことだ。王様や防人以外に攻撃を仕掛けるらしい。また、迷宮ごとに作成出来る物が変化するらしく、この迷宮の防人は今のところは無機物なものだけらしい。つまり、ゴーレムやガーゴイルなどだけしか作れない。

また、罠も防人も作成するには迷宮パワーと素材が必要になるらしい。

例えば、ストーンゴーレムならば石が必要となる。

また、罠は破壊か解除、防人は壊れなければ、勝手には無くならず、維持され続けるらしい。

だが、防人には迷宮コストと呼ばれる物が有るらしく、1日の始まりである零時に迷宮パワーが迷宮コスト分減るらしい。

更に、迷宮が発展すると迷宮評価と呼ばれる迷宮のレベルのような物が上がり、より良い迷宮変化や、優れた罠や防人も作成出来るようになるらしい。

……此処までは良かった。しかし、この後の説明を聞かされた僕は冷や汗が止まらなくなった。

迷宮は契約を完了した王様と契約と同時に命も結ぶ。

故に、王様が亡くなると迷宮も崩壊する。

迷宮パワーが無くなった場合も迷宮が崩壊し、命が結ばれた王様も亡くなる。

また、迷宮パワーは厳密には王様の中に蓄えられるので、迷宮パワーが残っている状態で王様が亡くなると、迷宮パワーが結晶となって現れる。その結晶は魔物の進化の可能性を引き上げる効果が有り、迷宮評価と迷宮パワーの量が多ければ多い程効果が上がる。よって、迷宮評価が高くなればなるほど、迷宮パワーが多く有れば有るほど、それを狙う魔物の侵入者の質と数が増えていく。

また、侵入者を倒すと遺体が迷宮に吸収され、それが迷宮パワーとなる。だが、魔物の侵入者からは牙や爪など一部の素材が残る。

その素材はもちろん、結晶もその見た目の美しさから人間の市場で高値で売れるため、それを狙う人間の冒険家や盗賊なども侵入して来るようになる。

更に余りにも強力な魔物も呼び寄せるまでに迷宮評価や迷宮パワーが上がると、その魔物に依る被害から、冒険者ギルドと呼ばれる依頼斡旋をする何でも屋のような組織が被害者などから討伐を依頼され、その依頼を受けたギルドの人間がやって来るようになり、更に魔物の危険が増したり、被害が増えたと最終的には国が動き出し、騎士団などがやって来るようになるらしい。

説明を聞き終えた僕は、冷や汗が止まらなかった。
つまり、迷宮パワーが無くなっても死ぬ。有ってもやがて強力な侵入者によって殺される。生きるにはどんな侵入者も倒し続けなければならぬ。

……これからどうしたら良いんだろうか……。
何も考えられず、迷宮の中、短い通路の先に有る唯一の部屋の中。
唯一用意して有るベッドで眠ることにした。

迷宮情報 2日目

迷宮評価 1

迷宮パワー 205 毎日+5

迷宮コスト 0

迷宮階層 全1階

迷宮部屋数 全1部屋

防人一覧

無し

罨一覧

無し

王様！ 防人ですよ！（前書き）

補足説明

ミリメートル↓ミリト

センチメートル↓セント

メートル↓メルト

キロメートル↓キロト

です。

王様！ 防人ですよ！

昨日の回想を終えた僕は、直ぐに迷宮を拡張することにした。昨日の僕はかなり無用心だった。魔物がやって来るかもしれないのに、何もせずに眠ってしまったのだ。

今の迷宮内は、入り口から普通に歩いて20秒も掛からない距離の通路と、ベッドが有る小さな部屋……これだけである。

流石に不味い。これでは殺してくれと言っているようなものだ。

「迷宮変化！」

「迷宮を変化させます！ 王様、どうしますか？」

「どうやれば変化させられる？」

「出来上がった状態を想像するか、若しくは変化させたい所を口頭で言って下さい。

その変化を開始する前に、その変化に使用する迷宮パワーをお伝えします」

想像するだけで良いのか……ふむ。

まだ迷宮パワーが侵入者有りで、1日どの程度増えるのか分からない。節約するつもりで作成する部屋の数も少なくしよう。

そう考えて、とりあえず想像する。

今の寝室代わりの部屋から南に通路が有り入り口が有る。

寝室代わりの部屋に東西への通路を伸ばし、短い通路の先に小部屋をそれぞれ作成する。その小部屋から、それぞれ北に通路を伸ばす。

その通路を寝室代わりの部屋の北にくるように東西に更に伸ばして、寝室代わりの部屋の北にかなり大きめの部屋を作成する。その部屋の北側に通路を伸ばして、その先に小部屋を作成。此処を寝室としよう。

「以上だけど……迷宮パワーはどれくらい掛かる？」

「部屋に必要な迷宮パワーは10です。通路に必要な迷宮パワーは7です。

合計に必要な迷宮パワーは17ですが、変化させますか？」

「頼む」

「迷宮変化を開始します！」

グラグラと僅かに揺れを感じ始める。その揺れの中、壁が崩れていき通路が出来ていく。

暫くすると揺れが治まった。

「迷宮変化を完了しました！」

出来上がった通路を歩いて確認する。想像通りの部屋と通路になっていた。

寝室にベッドを持って来ようと思ったら、ドスンッ！ と音を立てて降ってきた。

「交戦中で無ければ、内装は幾らでも動かせます！」

内装と言うその言葉を聞き、扉が無いことに今さらながら気付く。

扉を設置したいと言うと、作成可能な木製の扉には木材が足りませんと言われた。……外に行けば有るだろうが、魔物がいたら怖いので防人を作成してからにする。

……そう思ったけど、防人の作成にも素材が必要なことを思い出した。

……………。

結局、ドキドキしながら外に出ていき、オドオドしながら素材を集めて、ビクビクしながら足早に迷宮に帰る。

……こんな調子では住んでいた小屋にも辿り着けそうにない。

……特に価値の有る物も無かったし、諦めよう。僕の食べる物はどうしようか。……手持ちの干し肉で我慢しよう。後のことは干し肉が無くなってから考えよう。

帰って来てから直ぐに防人作成を始める。扉は防人を作成してからにする。

「……作成出来る物が分からない。何が作成出来るのか教えてくれ」

〔現在の迷宮評価で作成可能な防人は、

ウッドマリオン

ウッドゴーレム

ストーンマリオン

ストーンゴーレム

以上です!〕

……少ない。選択の余地が余りにも無い。

気を取り直して、作成可能な防人で有る、マリオンとゴーレムについて聞いてみた。

マリオンは背丈が80センチ程の人形らしい。武器を扱うことぐらいは出来るようで、武器を渡してあげればそれを使って攻撃するらしい。動きは速くも無いが、遅いわけでも無い。必要な迷宮パワーと素材、コストも少なくてお手頃らしい。

ゴーレムは2メートルを超える無骨な人形らしい。武器を扱うことは出来ないが、その巨体から繰り出す拳で殴り飛ばすらしい。力が強い反面、動きは鈍重らしいが、耐久力は有るようだ。必要な迷宮パワーと素材、コストもマリオンに比べると少し多いらしい。ウッドとストーンでも必要な素材はもちろん、迷宮パワーと性能も変わってくるらしい。

悩んだ末に、ウッドマリオンを5体、ウッドゴーレムを2体、ストーンマリオンを3体作成することにした。

「ウッドマリオンに必要な迷宮パワーは5、木材は5です。ウッドゴーレムに必要な迷宮パワーは6、木材は6です。

ストーンマリオンに必要な迷宮パワーは9、石材は3です。合計で必要な迷宮パワーは20、木材は11、石材は3ですが、作成しますか？」

頷くと置いてある素材がズブズブと地面に埋まっていく。埋まった木材は80セントの丸太が4本と30セントぐらいの小枝が3本だった。量などで必要数が決まるらしい。

素材が埋まってから数十秒後、地面から木で出来た人形たちと石で出来た人形たちが出て来た。

マリオンの顔は丸くて卵に鼻を付けたようなだけで、身体も作り込まれてはいない。簡単な人の模型のようだ。

ゴーレムは丸みの有る身体のマリオンと違い、ゴツゴツと角張っている無骨な人形だ。顔も四角く、鼻も特に作られていない。だが、無骨な分全体的に太く頑丈そうだ。

「作成された防人の情報を表示します。

ウッドマリオン

迷宮コスト 複数で1

戦術評価 1 2

魔術評価 3

技術評価 2 0

思考評価 1 5

ウッドゴーレム

迷宮コスト 1

戦術評価 4 0

魔術評価 6

技術評価 8

思考評価 1 0

ストーンマリオン

迷宮コスト 1

戦術評価 2 1

魔術評価 1 2

技術評価 1 8

思考評価 1 5

└

防人の情報が目の前の壁に表示された。

「ウッドマリオンの迷宮コストと、それぞれの評価について教えて欲しい」

「分かりました！ ご説明します！

迷宮コストの表示が複数となっている場合は5体でそのコストとなります。6体でしたら、迷宮コストは2となりますので、5体ずつで作成することをオススメします。この複数コストはウッドマリオンだけではなく、それ以外の防人にも当て嵌まります。次に評価についてご説明します！

評価とは防人たちのそれぞれの能力の平均的な強さを表しています。戦術評価は戦闘に関する強さ、力や体力、攻撃力や防御力などを数値にしたものです。魔術評価は魔法に関する強さ、魔力や精神力、魔法に依る攻撃力や魔法に対する防御力などを数値にしたものです。技術評価はその名の通り、技術に関する能力、脚力や鍵開け、採取や料理、掃除など実に様々なものを数値にしたものです。

思考評価もその名の通り、思考力のことです。高ければ高い程、複雑な命令もこなしますし応用も出来るようになります」

「うん？ 能力を別々に数値には出来ないのか？ 攻撃力と防御力なんて、全くの別物だよな？」

「それぞれの能力を正確に数値で表すことは不可能です。と言うよりも、意味が有りません」

「??? 何故だ？」 「例えば、攻撃力が100だったと表示します。ですが、それはどの状態での数値か分かりません。

絶好調の時の数値かも知れませんが、疲労困憊の時の数値かも知れません。

その時の体調はもちろん、機嫌など感情でも能力とは変化するものです。更に、マリオンたちのような人形ですら、武器や身体の損傷具合、戦場の状態で能力は大きく変化します。

ですので、能力を細かく個別に数値を決定付けるのは意味がありません。

そういう理由から、近接戦闘はこれぐらい出来ます。魔法はこれぐらい出来ます。等と言う意味で評価と表示しています」

「なるほど……強さの目安を表示しているのか……」

「はい！ 人間たちの中では嘗ては能力の数値を正確に個別で表示していたらしいのですが、能力の高い者たちを集めて魔物討伐をした際、疲労や傷などによって、その数値の半分も出せない者が多く現れて討伐は失敗に終わったらしいです。それからは人間たちの冒険者ギルドや、騎士団などでも評価を使い出したらしいですよ？」

「なるほど……。」

ところで、僕の評価も表示出来るか？」

「もちろん出来ますよ？」

王様

迷宮コスト 0

戦術評価 25

魔術評価 8

技術評価 62

思考評価 136

ですね！」

「……極端だな」

「ノーコメントです！」

その後、寝室の入り口と迷宮の出入り口に扉を設置——2つの扉作成で迷宮パワーを1、木材を1使った——してマリオンたちには迷宮徘徊の命令を出し、ゴーレムには寝室前で警備するように命令を出した。

「ところで、防人たちは外に出せないのだろうか？ 素材を集めてこさせたいんだが……」

「迷宮評価が足りません！ 迷宮評価が5になったら、迷宮から近い場所なら、行かせられるようになりますよ！」

「残念だ……後4か……」

「??? いえ、後3ですよ？ 先程の迷宮変化と防人作成で、迷宮評価が1上がりました」

「そうなのか？ そういうことは、早く言ってくれ」

「すみません。更に、迷宮評価が上がったので魔物の侵入率も上がりましたよ！」

「嬉しそうだな？ 僕は恐いんだが……」

「大丈夫ですよ！ 強力な魔物はまだやって来ませんよ。今の迷宮評価でやって来る魔物はマリオンやゴーレムでも十分倒せますよ！」

「強力な魔物が来ないと何故言えるんだ？」

「まだ迷宮評価が低いからですよ。」

瞬殺出来る相手から金塊を1個だけ奪うより、多少強くても倒せる相手から金塊を100個奪う方が良いからです」

「結晶の質が良くなるまで来ないのか……。」

「良くも悪くもまだ弱いんだな」

「そうですね！ 王様、頑張ってくださいませう！」

迷宮情報 2日目

迷宮評価 2

迷宮パワー 167 毎日+6

迷宮コスト 6

迷宮階層 全1階

迷宮部屋数 全5部屋

防人一覧

ウッドマリオン 5体

ウッドゴーレム 2体

ストーンマリオン 3体

罨一覧

無し

王様！ 初めての侵入者です！

「王様！ 朝ですよ！ 今日も頑張りましょう！」

迷宮と（一方的に）契約して迷宮の主となって3日目の朝。
今日も迷宮は元氣一杯のようだ。

「！！！！ 王様、王様！ 侵入者を確認しました！
入り口から侵入してきています！ 数は2体です！
迷宮は交戦状態に移ります」

欠伸を噛み殺しながら、寝室を出ようとした僕に迷宮が告げてきた。
……3日目にして遂に来たか。
侵入者。迷宮パワーを得るために必要だけど、出来れば来て欲しくない存在。

「交戦状態に移るとどうなるんだ？」

「交戦状態の間は、侵入者と防人、罠の情報解析に集中します。故に迷宮内の防人、侵入者の評価と位置情報が分かるようになります。反面、情報解析に集中しますので他のことに手が回らなくなり、前日申し上げた通り内装の位置変更が不可能になり、扉や罠の作成も不可能になります。」

防人だけは作成可能ですが、通常状態の5倍の迷宮パワーを作成に必要となります。素材の量は変わりませんし、迷宮コストも変わりません」

「防人作成の必要迷宮パワー以外は大きくして問題ではないな……。侵入者の情報を表示してくれ」

「了解しました！ 侵入者の情報を表示します。

ゴブリン 2体

戦術評価 20+1

魔術評価 2

技術評価 16

思考評価 14

以上です！」

侵入者はゴブリンと呼ばれる魔物だった。ゴブリンとは、体長70〜80センチで全身は緑色、頭に毛は無く、潰れたような顔（ガラスに顔を押し付けた時に向かいから見るような顔）している下級の魔物である。

……ゴブリンが2体程度なら、マリオンたちで倒せそうだな。ウツドマリオンの戦術評価は負けているけど、ストーンマリオンも合わせれば数で圧倒出来る。

「ウツドマリオン！ ストーンマリオン！

侵入者を倒せ！」

僕の言葉に不規則に迷宮を徘徊していたマリオンたちが、一斉に入り口の方へと向かう。

防人たちは迷宮内に存在していて、思考評価が余りにも低く無ければ、王様の命令に反応するらしい。これにより、寝室から命令していても問題無い。

「そういえば、ゴブリンの戦術評価の表示されている部分の+1とは何だ？」

「あれは、武器に依る評価修正です。

評価に修正が加えられるので十なら強くなり、一なら弱くなります」

「つまり、ゴブリンたちの戦術評価は21と言うことか？」

「いえ、評価と評価修正は別物です」

「うん？　どういうことだ？」

「評価修正とは簡単に言ってしまうと、武器や防具などの評価です。

例を言いますと、戦術評価が2の人物が評価修正+100の装備をしていても、戦術評価が60で評価修正+20の装備をしている人物には勝てない言うことです。もっと分かりやすく言いますと、貧弱な少年が伝説級の武器を持っていたても、熟練の傭兵には勝てないと言うことです」

「元となる評価は経験なども含まれているから、装備品などの評価では越えられない強さが有ると言うことか……」

「その通りです。

だからといって全く意味が無いわけでは有りませんので、評価修正はやはり有る方が良いでしょう。

評価が低い者同士の戦いや、評価が拮抗している者同士の戦いならば、最終的には評価修正が重要になったりしますので」

「難しいものだな……」

「ストーンマリオン2体が、ゴブリン2体と戦闘を開始しました！」

説明が終わって数秒後、遂に戦闘が始まったらしい。

「映像などは見れないのか？」

「流石にそこまでは無理です」

「そうか……」

戦果を待つとしよう。

それから更に十数秒後、残りのマリオンたちも参戦し、ゴブリンを討伐したと迷宮が伝えてきた。迷宮パワーが4増えた。

「侵入者の全滅を確認しました。
交戦状態を終了します」

「意外にあっさりと終わったなあ。
防人に任せていたら、王様って暇なんじゃないか？」

「今は暇ですが、侵入者の数が増えますと、大変になられると思いますよ？」

「……防人の動かし方を、今の内に練習した方が良いのかな？」
「そうですね。」

何体かは正面から攻撃させ、何体かは背後から奇襲させるなど、王様次第でとても有利に戦わせられますよ」

「思考評価が極端に低いと、命令が出来ないんだったな？」

「厳密には命令を覚えられないんですよ。一概には言えませんが、思考評価が5以下ぐらいの防人は命令を聞いても直ぐに忘れてしまいます。更に、20以下ぐらいまでは侵入者討伐を優先してしまいますので、敵前での撤退などもしにくいです」

「何だその狂戦士たちは……」

「応用出来ないので、退くことを知らないと言うことです」

「……命令するってのも難しいな」

「王様！ ファイトです！」

「……頑張る。」

「……うん？」

カタカタと音をさせながら、木の棒を持ったストーンマリオンたちがやって来た。

「木の棒？」

「ゴブリンたちからの戦利品ですね。」

木のこん棒です」

「きっと＋1の評価修正の装備だな。」

ストーンマリオンに装備させよう。

ええーっと？

お前たちが装備しろ！

……で大丈夫か？」

ストーンマリオン2体がそれぞれ片手に持つ。装備？ したようだ。

ブンブンと軽く振っている。
2本しか無いので、装備出来ないストーンマリオンが一体いるが気にしない。

……人形なのに、哀愁が漂っているように見えるけど気にしない！

迷宮情報 3日目

迷宮評価 2

迷宮パワー 171 毎日＋6

迷宮コスト 6

迷宮階層 全1階

迷宮部屋数 全5部屋

防人一覧

ウッドマリオン 5体

ウッドゴーレム 2体

ストーンマリオン 3体

罾一覧

無し

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/n4551ba/>

箱庭物語

2012年1月13日19時52分発行