
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。

1話の文量は少ないですが毎日午前11時更新を目指しています。

もしもはじめてですが・・・。

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。

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（いざい
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たり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・・・ドナドナドーナもろどっかつれてっー

「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、冗談という事で納得し
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。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。(天地創造から八ゲ治療まで)
- ・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！』

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。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、そんな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！？

M P操作ということだからM P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、M P奉納してやんよ』

神2？『体内M Pまたは外所有M P、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M Pを1でいいか。

神2？『外保有M P1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。

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。

ここまでいっ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〜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らう。

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ことと神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入っているめっちゃ
アな指輪(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していいとして

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MP0

ポテンシャルスキル「メニュー欄（熟練度1.5）」「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MP0

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MP0

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MP0

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

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 -

情報収集といえはインターネット　　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つているし、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らうか。

「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 - M P 1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ナウンスがないな。

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！

いつちーにー！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MP
PO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MP: 0

ポテンシャルスキル「メニュー欄(熟練度17)」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。

国の大きさの設定を変えました。(大阪くらいの大きさなら徒歩でも1、2日で回れることに気付いたのでもう少し大きくします)

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。

国の大きさは島状になっているので厳密な大きさはわからないがニホンは北海道くらいの範囲で国が広がっているとします。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、こつ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！！（前書き）

今日最後です。

スラッシュュー！！

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文字の感覚がくるー

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が・・・

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

どういうことだ？

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）」「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）」
日消費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

えっ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
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
ろう

・「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。

とまあ転生者チートは置いて実には君に頼みがある。

(置いて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。

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。

1月10日一部修正しました。

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。

ただしこれらは純粹な種族はこうなり易いというもので、若干個人差もあり、ヒューマンとの混血の場合は大きく異なることもある。

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って欲しいと思
ったのだろう。

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
いうものかわからない、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った。

- 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 困めたら発狂しそう その住民はそれをおかしいと思わないんだ 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

手面胴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、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MP10000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）」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。
とうぜんYESだがな。

『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

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ぜ、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ていますのですが」

「「！？」」
「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らうか？

「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」の攻撃魔導士・
・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、高速詠唱はかっ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。

高速詠唱とは待機時間、硬直時間を縮めるという意味で早口言葉ができないという意味ではありません。適当な表現があったら変更します。

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（斬るといふ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。神話級を使っ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ようか！」

「「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。やってくれました。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

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。

初戦闘（前書き）

戦闘描写初めてするんですがわかるでしょうか・・・

初戦闘

2章 - M P 1 の駆けだし冒険者 其の4 -

俺は無事冒険者登録といろいろおまけのアクティブスキルを手に入れた。

パーティ化以外のスキルの確認はあとでやるかな

「無事登録できたようですね。ギルドランクを確認しますのでもう一度身分証明書のご提示をお願いします」

あっそういえばまだこの人の前だった。

俺は水晶玉から手をどけてもう一度身分証明書を提示した。

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

ギルドランク：冒険者ギルドEランク

おー内容が変わってる。

これで俺も冒険者だな！ ってそういえば冒険者って何をしないといけないか聞いてない・・・

「シヨウ・オオサカのEランク登録を確認しました。これからも宜しくお願いします」

「こちらこそ・・・ところで冒険者の注意事項とかいろいろ教えてくれないでしょうか」

「天職じゃないなら知っているのでは？」

え、そうなの？

「いえ確認のために・・・きれいなお姉さんに教えてもらいたいな」

思いつきりニコニコして子どもアピールしてみた。

ぽ。

「え、はいそうですよね。確認は大事ですよね。」

よし、ニコポが成功した！ 周りに人がいなかったから比較できなかったがオレイケメンなようだ。

冒険者の注意事項をまとめると

- ・冒険者はギルドランクを上げるため一定量のクエストをこなさなくてはいけない。（受けないと登録抹消もある）

- ・クエストは4種類、通常クエスト、代理クエスト、指名クエスト、強制クエストだ。

- ・通常クエストは本人が願い事を言つて、神からのクエストを自分で受けること、俺がすでに受けたことあるのはこれだ

- ・代理クエストは誰かが冒険者ギルドで願いを受け付けて発生したクエストを代理で引き受けること、ギルドで受けるクエストは基本的にこれになり討伐系と調達系のふたつ

- ・指名クエストは神を通さずに冒険者として依頼を受けること、護衛任務だったり調達だったり、ポーション作製だったりなんでもありの内容

- ・強制クエストは基本ないがギルドからの依頼で魔物の襲撃などの時に発生するらしい（ここ500年以上ないらしい）
- ・代理クエストは達成しても金がもらえるわけではないが魔物を倒した時に得られる魔石などのドロップアイテムは買い取り用受付で色を付けて買い取ってくれるそうだ。
- ・冒険者としての義務はないが強制クエストは受けなければギルドランクが著しく下がる可能性があるらしい
- ・あとはカオリさんが言っていたように定住はできないとのことだ

まあ聞いただけじゃわからない分もあるしやりながら覚えていこう。

「ありがとうございます」

俺は軽くお辞儀をして姉妹の元に向かった・・・が

「おいそこのMP1！ おまえだよ！」

「ここはMP1がいていいとこじゃねーんだよ！」

やっぱりさっきのチンピラさんでした。

受付のおねーさんめく怨むぞ。

こういう輩は無視が一番だよね、ビバ平和主義！

「おいこら！ 無視すんじゃねー」

「ビビって声出せないんじゃないか。 ははっ」

「そーにちげーね。 MP1の小僧だもんな」

まあ別にこれくらいの中傷など精神年齢30オーバーの俺にはどう
つてことない。

「ん。もしかしてお前からこのMP1のつれか」

「MP1と組むくらいなら俺らが面倒見てやるつか」

「色々可愛がつてやんぜ！」

な、カオリ、とスズに向かつて舌なめずりしてやがる！ 潰す！

俺はアクティブスキル「剣気」（気迫を上げる効果）を使いながら

「俺の連れに手を出したら潰すぞ！」

「な、何を！ MP1がこの人数でどうにかできると思っているのか」

「へへ、そうだ！ どうやら痛い目を見たいらしいな」

俺の剣気で若干ビビっていたが人数とMP1ということで調子を取り戻していた。

・・・よく考えたら俺武器もってなくね？

町にでてから買おうと思って木の枝は置いてきたし、相手は7人で斧やら槍やらフル装備。

こつちの世界で対人戦初めてだし不味いかもしれない。

まあ最悪姉妹を逃がせばいいか そう思つて戦闘態勢に入った

（「スピードアップ」）

俺はまず自分の速度を上げるスキルを使って先行を取ることにした。俺の予想以上の速度に驚いたのかチンピラどもは一瞬ひるんだ。

その隙にまず頭を潰すべく一番偉そうな剣を持った奴に技をかける

（「一本背負い」）

「ぐげ、」

「リ、リーダー！？」

「このやろつ！ よくもやりやg ひでぶ！」

肉の塊さんにスキル「指1本」を使ってツボをついた・・・まあツボは適当だけどうまくいったようだ。
残り5人。

（「パワーアップ」、「回し蹴り」、「正拳突き」、「手刀小手打ち」、「大外刈り」）

苦戦するかと思ったが次々に技が決まって残りは2人となった（最後の技は1人に2つ）

「て、てめーただで済むと思うなよ！」

「いててて・・・」

あーもう復活しましたか、今までスポーツでしかやったことないからどれくらいで倒れるとかわからなかいんだよね・・・

そうして7人中5人が俺を囲んだ、今度は油断しないだろうし不味いかもしれない。（ひでぶーの人とあと一人は完全に気を失っている）

「へへへ、覚悟しな！ 全員かかれ！」

その合図で5人が振りかぶった　　が一斉に止まった。

！？　なんだこの覇気は！　俺は今まで感じたことのない生命の本能とでもいえる恐怖を感じた。

「1人の登録したばかりの新人に7人ではなかなか笑わせるね」

そうやって1人の獣人の男が登場した。

初戦闘（後書き）

1日1つ更新にするにはこの尺が限界なんです。がそうするとヒロイン出てこない回が多くなりそうです。

しかし長くすると色々考えないといけないし、グダグダしそうです。更新が遅くなりそうです。どうしましょうか。

とりあえず現状で突き進むつもりですが・・・。
感想お待ちしています。

裏設定

アクティブスキルの表記は本人次第なので戦闘中に使う場合は略させていただきます。

使用回数は今回出たのはすべて99/100で一日に1ずつ回復。
使用回数上限は100で使い放題の場合は分母が0になる。

回復が遅いスキルや上限回数が100以下で決まっているスキルもある。

今回のスキルの使用系統は下級全技能です。

アクティブスキルを使わなくても技は使えますが威力や切れが1.5倍くらいになります。（想定したイメージをトレースするのがアクティブスキルなので重ねがけは意味がない）

シヨウは12歳ながらスキルありなら地球で達人級で、今回のチンピラはスキルなしなら武術をかじったくらいの実力。

戦士系で言うところの下級の中くらいの熟練度を持つが、使いこなしているとは言えない。

冒険者の中では下の中くらいの実力。

なので弱そうな新人を見つけてはちょっかいをかけて自尊心を満たそうとするやっぱりチンピラ。

なお冒険者の職業等級で戦士系、魔術師系は7割が下級、2.5割

が中級、0・5割が上級という感じですが。古代級はギルド内で12人です。

ついでに初級職では冒険者になれないのでいません。

ですのでチンピラさんも一般人の中では無双できます。

『神速』の男（前書き）

今年最後になります。

『神速』の男

2章 - M P 1の駆けだし冒険者 其の5 -

「『神速』だ」

「Sランク、」「『神速』の闘聖」テリー・モスクワ・・・」

ざわざわ

チンピラさん達だけでなく周りも騒ぎ出した。

「いくら『神速』さんでも、他人の喧嘩に手を出すのか！」

「俺らは生意気な新人に礼儀を教えるんだ！ 邪魔すんな！」

「・・・そうだ！ そうだ！」「」

こいつらこの殺気に気付いてないのか？

対応を間違えたら一瞬で死ぬぞ？

「君らは勘違いをしているよ。僕はその子を助けようとしたわけじゃない。相手との実力差もわからず威張ってられるお前らが滑稽だからからかいに来たんだよ。」

「へ、M P 1が強いわけねーだろ。邪魔しないなら向こうにいつてな」

「M P 1なのか。それはまた面白いね。君名前と天職は？」

そう犬耳（もしかしたら狼かも）の十代後半に見えるテリーと呼ばれていた男が聞いてきた。

く、すごい笑顔で殺気がひどい・・・恐怖を顔に出さないように笑顔で答えた。

「シヨウ・オオサカ！ 天職は「剣聖」だよ〜おにーさん！」

「な、「剣聖」だと！」

「MP1のくせに、く……」

チンピラさん達と周りのギャラリーが驚いている。

カオリさんの言う通り上級職はかなりのステータスのようだ。

「へーもしかして他にも上級職もってない？」

「どうだと思う？ ってこう言えば持つているって言うようなものだね。あと「攻撃魔導士」と「冒険者」を持つてるよ」

自分の情報を出すのは自殺行為かもしれないがMP1で絶好のカモとして噂が流れるのは阻止しなくてはならなかった。

MP1の噂が流れるのを止められないなら、ある程度の実力があることを同時に流せば抑止力にはなるだろう。

「はは、それじゃあそのまま戦つてたら武器がなくてもこいつらは黒コゲになってたわけか。見たかったな〜 今からでも見せてくれない？」

「いやだよ。加減を間違えてこのギルドごと消えちゃうかもしれないし」

「それりゃそうか〜 んじゃあ、今度フィールドで逢ったら殺っちゃういな〜」

「うん、そのつもり。まあフィールドじゃなくても今度は剣を出して殺るから問題ないよ〜」

「剣ならここでも瞬殺かー」「剣聖」、「攻撃魔導士」に素手で戦わせて遅れを取ってるなんてやっぱり滑稽だよ、君たちは」

「ち、帰るぞ」

「……り、リーダー……」

チンピラさん達は雰囲気になえられなくなったのか気絶している2人を連れてギルドをそそくさ去って行った。

「んーいつちやた。もっとあの屈辱に塗れた顔を見たかったんだけどね」

チンピラさんが消えて当初の危険はなくなったがもっと大きな爆弾が残った。

対応を間違えないようにしないと……

「あ、あの、助けて頂いてありがとうございます。」

「僕はからかってただけけど？」

「いえでもおかげで怪我をせず済みました。駆け出しでああいう手合いはなれていなくて……」

「じゃあ殺ろうか！」

まずいこれ受けたら100%死ぬ！

何とか回避せねばー

「今は無理です。」

「僕は君に許可をもとm」

「すぐに追いつき、追い抜きます！」

「君、僕のことわかって言ってるの？」

「そう言えばあなたの名前は聞いていませんでしたね。改めて自己紹介しましょう。シヨウ・オオサカいずれあなたを超す男です」

そう言っただけ俺は自分の身分証明書を見せた。

「ほんと面白いね。君を見ているとあの忌々しいヒューマンの女を
思い出すよ。テリー・モスクワだ」

テリーさんも身分証明書を見せてくれた。

名前：テリー・モスクワ

種族：獣人

年齢：132歳

職業1：放蕩者、職業2：『神速』の闘聖、職業3：自己強化魔導師

体内最大MP：1800

ギルドランク：冒険者ギルドSランク

132歳かー見た目は十代後半の犬耳、犬しっぽコスプレのひよろ
そうな兄・ちゃんなのに・・・し、しっぽだと!?

テリーさんの恰好は半袖半ズボンで本当に冒険者かと疑うくらいす
ごい軽装で、ズボンをギリギリまで下げて（腰パンくらい）しっぽ
がズボンの上から出ている。

よく考えたら獣人だしっぽを出している人結構いたような気がする、
カオリさんはふくらみのあるロングスカートをはいていて、スズち
ゃんはパンツルックで両方ともしっぽを外に出していない。

何故おしりのあの微妙なふくらみに気付かなかったのだろう　パ
ーティを組んだらしっぽも触れるかもしれない！　早くこんな奴と
おさらばしてしっぽ・・・じゃないパーティを組まないと！

「テリーさんですね。覚えました！　百年以上生きてるんですから
あと数年くらい待てますよね？　その時まで首を洗って待っててく
ださい」

「僕の身分証明書を見てまだそんなこと言うんだ。バカなのか、そ

れとも大物なのか・・・いや両方だと面白いね。というかあの女と逢った時と同じような事言っし、ほんとよく似てるね　メイ・ソウルと何か関係あったりするの？」

「私はあなたの名前も知らなかったのですよ？　知っていると違いますか？」

「ふーん、まあいつか。今日はなかなか面白かったし、もう少し待った方が殺りがいがありそうだもんね。じゃあまたねー」

ヒュン

テリーさんはそう言うで一瞬で見えなくなった。

瞬間移動のスキルかとも思ったけどそういう系の職業はなかったことを思い出した。

ただの脚力で消えたってわけね・・・化物だな。

面白そうなのが好きという雰囲気だったから強気で対応したけどえらい奴に目をつけられてしまったな。

今後テリーさんと殺ることを想像して、後悔した・・・。

『神速』の男（後書き）

ヒロインがでないー来年はちゃんと出ます。

来年もよろしくお願いします。

いちよう3、4つくらいのスブックはできたので少なくともその間は毎日朝11時に更新します。

裏設定

テリーは瞬間移動のスキルは持っていませんが縮地くらいはデホでできます。

このレベルになると物理法則は普通に無視できるので、高速で移動するために地面を蹴っても作用反作用は起こりません。

・・・起こすこともできませんが地面に足跡が残るのでやりません。

瞬間移動のスキルは王や王族が自国の結界内を自由に移動できるというものでそれ以外の職業では習得は基本的に不可能です。（貴族も不可）

瞬間移動の定義は術者が連続しない空間に移動するとします。

縮地は自分の前の空間を短かくすることで外見上高速移動したように見える移動術で空間は跳躍していない。（扉があれば抜けられない）

パーティー化の呪文（前書き）

あけましておめでとうございます。

今年もよろしくお願いします。

若干登場人物も増えたので今日の23時に登場人物表を投稿します。

祝三万アクセス！

ありがとうございます！

パーティー化の呪文

2章 - M P 1 の駆けだし冒険者 其の6 -

ようやく一通りの危機は去ったのでパーティーを組むべく姉妹に声をかけた。

「大丈夫ですか？ 怪我はありませんか？」

「いえ、守ってもらえましたし・・・それよりもテリー様相手にあの対応ができるなんてすごいですね」

「・・・お兄ちゃんカッコよかった」

「はは、あれはハツタリだったりするんですけどね。でもテリーさんに追いつけるように頑張るつもりだよ！ それはそれとして私の登録とパーティー化のアクティブスキル習得が終わったので、さっそくパーティーでも組みましようか？」

「あ、はい。お願いします」

「・・・します」

二人はぺこりと頭を下げた。

さてんーじゃあ「パーティー化」を使うとするか・・・え？

俺はアクティブスキル「パーティー化」を使おうとしたが、いつものようにイメージするだけではいけないことが何故か判った。

これ、本当にしないといけないんだろうか・・・

俺が悩んでいると姉妹が心配そうにこちらの顔色をうかがっていた。いやまあ恥ずかしいけどやるしかないか。

俺はオーバーアクションで勢いよく右手をカオリさんの方に差し出し叫んだ。

我は留まることを知らない冒険者 いかなる危険があろうとも冒険することをやめない 我が進む道いずれも困難が待ち受ける 汝よ！ 我とともに茨の道を行く覚悟があるか 何時如何なる時ともに支えあうことができるか それができるならば我らは友だ！ さあ新たな友よ！ 手を取りたまえ！

カオリさんはちよつとびつくりしたようだが迷わず手を取った。

「パーティ化」

ようやくスキルが発動した。

神2？ 『カオリ・ホツカイドウがシヨウ・オオサカのパーティに加わりました』

成功したようだ。

俺はもう一度恥ずかしいポーズとセリフを言ってスズともパーティを組んだ。

カオリとスズは受付に行つて無事登録も完了したようだ。

「これからよろしくお願いします。カオリさん、スズちゃん」

「こちらこそよろしくお願いします。シヨウさん」

「よろしく。お兄ちゃん」

ふーやつとパーティを組めた。

そして一息をついたら冷静になった。

よく考えたらこの子達のこと全く知らないのにパーティとか組んで大丈夫なんだろうか・・・
ものすごく今さらである。

逆にこの子らも俺のこと知らないのに何でこんなMP1で「剣聖」とかいう怪しい奴とパーティを組んでいるんだろうか。

そもそも常識を全く知らないのにいきなりこんなところ来るべきじゃなかったし、装備とか旅に必要なものとかまず揃えるべきだったよ
うな気がしてきた。

・・・まあやつちゃったものはしょうがない。
とりあえずまずじっくり話し合いをした方がよさそうだな。

「あの、まず今後のことについて落ち着いて話をするために、拠点を探しませんか？」

「そうですね。わかりました」
「行く」

そう言っただけ俺たちは冒険者ギルドを後にした。

「ところでお勧めの宿泊できる場所を知っていますか？」

「いえ、外泊はしたことないのでよくわかりませんが、登録したら一度帰ってくるように院長さんに言われているのでそこはどうでしょう。少しの間くらいなら泊めて下さると思います」

「院長さん？ どこかの施設ですか？」

「はい、私とスズは孤児院で育ちましたので」

「そ、そうなんですか。すみません」

「なんで謝るんですか？ みんなすごく優しい人ばかりでいいところですよ」

「ん、おじいちゃん大好き」

ミスったな、親が死んだとか変な嘘をつかなかったらよかった……
めっちゃ後ろ暗い。

「……それじゃあその孤児院に行きましようか。冒険者仲間にな
ったということで院長さんには挨拶をした方がいいと思いますし」

「ええ、行きましよう」

「い……」

俺は姉妹の後をついて孤児院に向かった。

パーティー化の呪文（後書き）

では今日はまた23時に

パーティの資格(前書き)

すみません、いつもとノリが違います。シリアスも書きたかったんです。

パーティの資格

2章 - M P 1の駆けだし冒険者 其の7 -

俺は自分がいいた嘘で気まづくなってしまったので孤児院に着くまでほとんどしゃべらず、道中姉妹の孤児院時代の話聞いていた。本当はこっちの常識を少しでも早く聞き出すべきだったんだろけど、そうすると自分がこの姉妹をだましてただ利用している奴になりそうで嫌だった。

この姉妹がもつといやな奴ならよかった、この純粹そうな眼で見つめられると自分が汚れている、悪い事をした罪悪感を攻められているようだった・・・いやまだこの子らが演技をしているという可能性は否定できないが。

俺たちは孤児院に到着した。

「カオリオねーちゃん！」

「スズちゃん！」

「おかえり！」

孤児院に入ると9人くらいの子どもが現れて元気いっぱいに叫んでいた。

「はい、ただいまです。みんないい子にしました？」

「スズちゃんじゃない、おねーちゃんだよ！」

「今日の朝出て行ったばかりじゃん、カオリオねーちゃんは心配性だな」

「スズちゃんは、スズちゃんです」

「むむむ」

カオリさんは落ち着いて子どもらの健康を確認していて、スズちゃんはからかわれながらもはしゃいでいた。

カオリさんはあまり変わってないが、スズちゃんはどうかやらこつちの元気なのが地で、俺の前では緊張していたみたいだ。

「ようこそいらっしやいました。ここはサトウの孤児院です。私は院長のサトウ・オオサカです」

真っ先に走ってやってきた子供らの後から、1人の年老いたクマ耳な獣人の男がやって来て挨拶をした。

「私は今日からカオリさんとスズさんといっしょに冒険者パーティを組むことになったシヨウ・オオサカです。よろしくお願いします」

「やはりそうでしたか、ここで立ちながら話すのもなんですし、中へどうぞ入ってください。カオリ、スズ！ この人と二人で話したいからお前たちは子どもたちと遊んでおいで」

スズちゃんと他の子どもらはわーいといって駆けて行ったがカオリさんだけは一瞬こちらの方を向いて何か窺うような仕草をして、それから子供らを追いかけた。

「申し訳ないですがこんなお茶しか出せませんがご容赦ください」

「いえ、ありがたく頂きます」

俺は出されたお茶を飲みながらこの老人がどういつつもりで2人きりになったのかを考えていた。

初めは娘を誑かしやがってみたいな展開になるかと思ったが、この老人は終始落ち着いていて非常に人のよさそうな雰囲気を出してい

た。

「いきなりこんなじじいと二人きりにしてしまっただけすみません。あの子らといっしょに旅をする人がどんな人かを知りたかったので」
「いえ、あなたにとっては娘同然でしょうし気になるのは当然ですよ」

「あの子たちは昔この孤児院を助けてくれた恩人の子なんです。出来るだけ幸せになってもらいたいと思っています」

老人はカオリとスズの生い立ちを語り出した。

非常に長かったのでまとめるとこうだ。

・カオリとスズの親は冒険者

・カオリとスズは異母姉妹で50日差（2人の父はヒューマンで5人の妻がいたらしい、うらやましい）

・カオリとスズらが2、3歳くらいのときこの町に来て、経営難で潰れそうなこの孤児院を立て直してくれた。（当座の資金を提供し環境を整えて国に直訴したらしい）

・子ども連れで旅するのは大変なので孤児院で預かることになった
・それから半年に一回、顔を出しに戻ってきたが3年後クエスト中に亡くなっただけらしい

でそれから2人がどんなにいい子かを永遠と聞かされた。

お、親バカめ

だがこれで2人のことでわかったことがある。

それは2人が悪意を知らずに育ってきたということだ。

この孤児院にいるこの老人もだが非常に人がいいというか2人に甘いし、子どもも純粋に育っている。

エピソードに出てきた周りの人も優しい人ばかりで悪人がいない。

つまり2人は他人が自分を害することもあるということを知らない。だからパーティを組むのにMP1で怪しいやつだけど気にしなかった。スズちゃんが見知りだから同じくらいの年だから安心していたのかもしれないが。

「そー俺に惚れたからというお約束の理由を期待していたのに・・・」
「ふー僕も世間知らずではあるけどここまでひどくはないな、てかこんな箱入り娘旅に出せないだろう・・・そうか」

「なるほどだから私が世間の害意から2人を守れるか確かめたかったんですね」

「本当なら出たくないんじゃないが12歳でここを出る決まりじゃし、本人らの希望でもあるしの。もし登録が出来ても信用できんものだったらすぐにやめさせるつもりだった」

「私は合格ですか？」

「わしは見る目はあるつもりじゃ」

「私は出会ってすぐあの子らに嘘をついて未だ本当のことを言っていないですよ」

「いったじゃろ、わしは見る目はあるつもりだと。もしお主が悪意があつて嘘をついたとしたら今ここで嘘をついたことは言わんじやろ」

「・・・」

「それにあの子らは嘘をつけんのじゃ、パーティの誰も嘘をつけないのではこの先やっていけん！ お主がもし全く嘘をつけないやつならわしはお主を信用せぬぞ」

「ありがとうございます」

俺は少し救われた気がした。

パーティの資格（後書き）

あと何回で旅に出られるだろう・・・

感想をお待ちしています。

なお院長は初めは丁寧語でしたが2人の話をしながらシヨウの性格を判断し普段のしゃべり方に変わっていきました。警戒が解かれたという感じです。

2章もう結構書いたような気がするのにまだ屋敷を出て半日もたっていない上に町の外に出れない・・・。

発見！（前書き）

まだ爺さんの会話からです。

発見！

2章 - M P 1の駆けだし冒険者 其の8 -

「ところで貴方のメガネにかなわなくても、実力で敵わなそうな相手だったらどうするつもりだったんですか？ それに冒険者ギルドでも実際絡まれそうになっていましたし、パーティ化を条件に迫られたり冒険者になる前に騙される可能性もあったと思うんですが」

俺は世間知らずな姉妹が俺のようないちよう善人にあたる可能性は低いだろうな、と思って院長さんに聞いてみた。

「わしはあの子らに冒険者パーティを組む際に条件を決め取ったんじゃない」

院長さんの条件は主に3点で

- ・まだ冒険者になってない「冒険者」と組むこと
- ・装備等を整えず、直接冒険者ギルドに行くこと
- ・パーティを組んだらまっすぐ孤児院に帰ってくることに

「えっと、どういうことでしょう。1つ目で実力がまだ低い者を、3つ目で選定するためということとはわかるのですが。それにまだ騙される可能性が高いと思うのですが」

「あの子らはわしの出した条件を破ることは絶対じゃないじゃ。それに職業「冒険者」を持っていることの確認も必ず身分証明書を出させるようにも言った。だから未登録の「冒険者」以外とパーティを組むことはないじゃ。そして装備整っていないあの子らと組もうとするのは裏があるやつか、よっぽどのお人よしじゃ。最後にわ

しが判定するということじゃ」

「一度パーティ化を組んだらいいようにされるのでは？ それにさつきも言いましたが実力行使されることもあります」

「新人に後れを取るような子らじゃないし、2日逃げ切れれば何もしなくても解決するからの」

「へ？ どういうことですか？」

「何をいつとるんじゃ？ 冒険者登録した後すでに100日以上滞在しとる者は、2日以内に町を出んと登録が抹消されるじゃろ。もしここに来るのを拒むようなら振りきって帰れともいつとるし、話し合つて不合格でもこつちが逃げることを脅せばパーティを抜けさせてもらえるじゃろ」

「2日以内に出ていかないといけないんですか!？」

「・・・ほんとに冒険者か？」

もつとゆっくり出来ると思ったのだが、急いで装備を整えて明日にはオオサカを出ないといけないようだ。

それにしても人がよさそうで、意外と黒いようだ。

まあ少なくともこれくらいの駆け引きができないと生きていけないんだらうな。

にしても俺の評価が下がったら心配するだらうし、常識はないけど財力あることをアピールしとくか・・・お金があればある程度何とかなるだらうと納得してくれるはず！

「と、ところで孤児院運営の助けに寄付をしたいんですが大丈夫ですか？」

「それはありがたいのよ 濟まんが手を握ってもらえるか？」

俺は院長さんの手を握ったところ院長さんは頭を下げた。

神2? 『サトウ・オオサカが寄付を受け付けています』

何MP寄付しますか』

ところでこの世界は硬貨とかお金の代わりにMPで取引しているよ
うだ。

まだ買ったことはないがそこいらで「MPだ安いよ！」という掛
け声が聞こえたので間違いないだろう。

俺が保有しているMPは1億とんで1さらに1日で約5万回復でき
る。(本当は890万位だが寝ずに0.01秒に一回「MP操作」
を使い続けるのは不可能だ。水道の蛇口から勢い良く出ている
水をコップで汲んで学校のプールを満たそうとしているようなもの。
5万でも1日他のことができなくなるのでやらないが)

正直相場がわからないが1日頑張つて5万MPが得られるというこ
とは5万MP＝1,2万くらいじゃないだろうか。

それなら余裕もあるし2、30万くらいの気持で50万MP寄付し
ておくか。

神2? 『エラー サトウ・オオサカはこれ以上MPを保有できません
98842MPのみ寄付完了しました』

「なんじゃこの額は！」

「え!?! 多かったですか?」

話によると1MP＝100円くらいで寄付額は1000万くらい。
・大金だ。

あと院長が持っていたチャージリング(MPをプールできる指輪)
は下級(MP10万まで)1つと初級(MP1万まで)3つですべ
て満たんになったらしい。

一般家庭では初級をいくつか保有するのが一般的で下級のは卒園者
に貰ったらしい。

「だってMPって「加護」ですぐ回復するでしょ？」

「そんなに回復せんわ！」

「いやだって簡単に熟練度上げれるし

「????？」

そういえば「加護」の熟練度上げてって神話級攻略情報で伝えられな
いんだった・・・てかそんな設定忘れていたよ！

てか弁明させてくれー

「個人の体内MPと「加護」の回復量は変わらないのは常識じゃぞ
！」「加護」の回復量は最大体内MPの100分の1で固定に決ま
つとる！」

「え、えくと？」

上位の攻略情報は聞きとれないか都合のいいように解釈されます。
今回は院長は内容を理解せず、都合のいいように会話を繋げてくれ
ました

・・・MPと「加護」って固定なの？

「加護」の熟練度上げてって

・体内MPをゼロにする

・その後日回復のみで体内MPを最大値に戻す

だけだったはず、しかし今回加護は最大MPの100分の1とわか
った。

つまり俺なら初め1日で熟練度を上げれたが他の人は100日かか
る。

しかもその間食事等が出来ない（食事でもMPは回復します）

普通の人には上げられないね！

そうかそれで神話級とかふざけた情報だったんだね。

M P 1 のやつ以外絶対に発見できないわ（笑）

俺は新しくチートを見つけた！

発見！（後書き）

次こそはヒロインを・・・

シヨウは新たなチートを発見したわけですが1人目の「転生者」リユウのMPは1億で回復は100万。シヨウのように手動でいちいち移動させないでいいので1日に100万丸々回復します。したがってリユウの方がマジチートです。

悪意と善意（前書き）

いちよう大事な話です。早く軽いノリの話にしたい！

祝40000アクセス、5000ユニーク突破！

ありがとうございます！

昨日アクセス数がいきなり1000増えていたのでびっくりです。ランキング上位の人とはケタが違いますが僕の小説をこんなに見てくれる人がいることに驚きとともに感謝しています。

悪意と善意

2章 - M P 1の駆けだし冒険者 其の9 -

そういえば「加護」は上げられないはずなのに上げれたということは、M Pも上げる方法があるんじゃないだろうか。今まで魔法を使ったり、レベルを上げたりしても変化がなかったがM P 1を返上出来るかもしれない！

神1? 『無理じゃよ タイトル変わるしの』

ちよ、ボーンはどうしたの!? やらないでも登場できたの? それより俺の希望を絶つな!!!

あと意味わからん発言するな!!!!!!!!!!!!!!

・・・やばい常識外れすぎて院長にパーティ解散しろとか言われそう。

「まああの子らは世間知らずで、お主は常識知らずだからお互い支えあえばちょうどいいじゃろ」

すごい! 超人格者だ!

若干お金の補正もありそんな気もするがそれは邪推だろう。

「おじいちゃん。ごはんだよ」

「おお、もうそんな時間か。お主もどうじゃ? あと今日はもう泊っていきなさい」

「色々ありがとうございます。よろしく願います」

とりあえず院長との話は終わった。

食事中は冒険とは関係ない話で盛り上がった。

その際カオリとスズの呼び方が変わった。

まあ冒険者仲間になるのにいつまでもよそよそしくてもいけないしね。

ただカオリはため口になれていないようで丁寧語で呼び方もさん付けのままだ。

・・・自動翻訳されるので常に他人に一步引いて話す人と言うことか。

そしてスズちゃん！

彼女には秘密があつた！

ここに戻ってきた時もまだ緊張していたようでリラックスしているときや油断していると語尾が「〜にゃん」になるのだ！

甘えている感じを自動翻訳しているのだろうか　グツジョブ神さん！

- 食事後 -

俺は今後の方針を決めようとカオリさんとスズちゃんと3人で集まった。

「まず初めに謝らないといけないことがある」

「？」

「俺の親が死んだというのは嘘だ。母は幼い時に死んだが父はまだ生きている」

「え、でも生きていたんならいい事ではないでしょうか」

「よかったよ」

嘘をつかれたと言ったのに全く動揺していないな・・・

「俺は父に幽閉されていた！」

「「！！！」」

「俺は5歳のときMPが1だと判明してそれから今日まで1人で屋敷に閉じこめられていた。だから生まれてから昨日まで家の外に出たことはないし、カオリ、スズ君と話をしたのが7年ぶりの会話だ。常識を知らないのはそのためだ」

「「・・・」」

少しショックを受けているようだ。

「まあ父は周りの人が俺を害するのを防ぐためだったから、感謝はしているけどね。でも俺は人が誰かを傷つることがあることを身をもって知っている。冒険者ギルドでもチンピラに襲われそうになったのは覚えているだろう」

「はい」

「うん」

「外の世界は嘘や害意に溢れている。俺はこれからもカオリ、スズにも嘘をつくだろうし、嘘をつかない人はいない。そしてあんなチンピラでなくてもっとひどい者や理不尽な事も起こる。だが家に籠っていればそうした悪意にさらされることはないと思う」

俺は1息少したためて2人に尋ねた。

「嘘をつく旅の仲間と君たちを傷つける外の世界にそれでも行きたいかい？」

俺はこのことを聞くのは重要な事だと思っていた。
俺の目標と被るからだ　もし姉妹が外に出るのを拒むなら法改変
はあきらめようと思っていた。

「それでも冒険者になりたいんです！」

「今なら引き返せるよ」

「いいんです。シヨウさんが嘘をついていたことやこれからも吐く
とおっしゃったことはシヨックでした。それでも私はあなたを信じ
れると感ずるんです」

「わたしもお兄ちゃん信じれる」

「何で？」

「わかりません。何故か信じれることがわかるんです」

「信用させようと振りをしているかもしれないよ」

「今まで逢った人には感じなかつたものを感じました。私はその直
感を信じます。あなたと初めて逢つて、話をしてこの人と一緒なら
今まで誰も見たこともない世界に行る、そう思えました。私は冒険
者だつた父や母たちの話を覚えています。外の世界は困難ばかりだ
けれど、それでもそれを乗り越えた時や新しい事を発見する喜びは
やめられないと。確かに私は世間のことを知りません。害意がどん
なのかもわかりません。でも悪い事ばかりではない、それと同様
にいいこともたくさんあると思つてます。確かに今のままの生活な
らい害意を経験せずに済みますが私が知らないいいことを知らない
まま過ごすことになりませう。私はそんなことはいやです！」
「わたしも・・・人は怖いけどもつとたくさんのこと知りたい」
「・・・」

俺は悪意があるから外に出ることが怖かつた。

家に籠つていれば安全だと思つていた。

でも家に籠つて行動しなければ善意も得ることができないんだな・・・

ふ〜これじゃあどつちが世間知らずなんだろう。

「2人の気持ちはわかった。これからよろしく！ カオリ！ スズ
」！

「こちらこそよろしくお願いします！ ショウさん！」

「頑張ろつね！ ショウお兄ちゃん！」

俺は改めて旅をする覚悟を決めたのだった。

悪意と善意（後書き）

どうでしょう？

シヨウは傷つくのがいやで引きこもりになりました。

でも悪意があることに敏感になっていて善意を知ろうとしていませんでした。

この話で本当にシヨウが脱引きこもりをします。

なので作中の目的のことに併せて重要な回のもりです。

・・・まあシヨウは財力チートで働かなくても大丈夫なので働く以外の目的をつけたかったのもありますが。

裏設定

カオリが丁寧語なのは将来的に×××にする伏線だったりします。スズのニヤンはまだ出てませんが種族的な感覚で昔は猫の獣人はこういう話し方をしていたが初級語解放とかで標準語も広まりました。

ですのでスズにとっては田舎丸出しならぬ、猫丸出しみたいな見られ方をされるので気を許している相手にしか使いません。

代償行為（前書き）

スキルの確認回です

5000ユニーク突破しました！
感謝感謝です！

代償行為

2章 - M P 1 の駆けだし冒険者 其の10 -

彼女らの決意を聞いた後冒険の準備について話し合った。

決まったのは

- ・ 明日の午前9時出発（9時に店が開くらしい）
- ・ 午前中の中に武器、防具、寝具等旅に必要な物、食糧を揃える
- ・ 午後冒険者ギルドに行つてクエストを受けてから出発
- ・ 目的地は一番近い村のアワジシマで徒歩で1、2日程の距離
- ・ 注意しなくてはいけないのは、明日までにこのオオサカの最大結界範囲を越えなければ登録抹消になる
- ・ オオサカの最大結界範囲は正面門から5kmほどなので日が暮れるまでに抜けるために余裕を持って14時くらいには出発

こんな感じだ。

彼女らはいちよう旅の最低限の準備はあるがどれもしょぼいので（弓とかもぼろかった）財力チートの俺が買い替えるつもりだ 二人がけがしたらことだしね。

本当はもっと話を詰めた方がいいのだが彼女らは明日でここを去らないといけないので、最後の夜くらい出来るだけ子どもと一緒にいてもらうことにした・・・院長や子どもらがこっちの話し合いをずっと窺ってるしね。

決して院長のプレッシャーに負けたわけではない。

- 客室に移動 -

今日は孤児院に泊めてもらえることになったのだが力オリやスズとはもちろん別の部屋で今は一人だ　期待はしていませんよ。まあスキルとかの確認がしたかったので都合がいいが。

さてまずはどのスキルを試そうか　そう言えばあのスキルを使えばいいか

(「スキル情報開示」)

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」

消費MP：1

使用回数：1/1

代償行為：あり

詠唱：あり

備考：クエストスキル。自動スキルアップ機能付き。所持品を保管する空間を作製する。空間内では時間が停止し、「アイテムボックス」の熟練度に対応した体積の物体を保管できる。所持品以外を保管するには所持品で覆った状態にする必要がある。ただしパーティを除く他人の所持品は入れられない。

まあ要するにRPGでお決まりのアイテムボックスを作れるということか。

「ゴット」とかっていることを考えると普通のアイテムボックスより性能はいいようだ。

代償行為と詠唱か・・・これは「パーティ化」を使ったときも実際に行った。

右手を差し出して詠唱後、相手がその手をとるこれが「パーティ化」の代償行為。

詠唱は・・・恥かしいので思い出さないでおこう、めっちゃ長かったやつだ。

さて！

ほんじゃあいつちよ創ってみますか！

「・・・まじで!?!」

「クリエイトゴットボックス」を使おうと思って浮かんできた、あんまりな代償行為に思わず声が出てしまった。やるしないのか・・・

俺はうつ伏せになり、両手で上半身を浮かせ腕の屈伸を始めた。はい、ただの腕立て伏せです。

「1、2、3・・・」

説明しよう！

「クリエイトゴットボックス」の代償行為は

- ・腕立て、腹筋、背筋、スクワット各50回を3セット
- ・その後一発芸150連続

というどこかの罰ゲームみたいになっている。

えっと、ここって異世界であっているよね？

- 腕立て、腹筋、背筋、スクワット各50回を3セット終了 -

つかれた〜

ここまでで30分かかってます。

さて次は一発芸か・・・一人で一発芸とかめっちゃ悲しい奴だよな。

1発目

「コマ チ！」

俺は両手を使って股を強調する一発芸をした・・・

「あの、お茶いります・・・」

「お兄ちゃん一緒にあそぶ・・・」

いきなり扉が開き、カオリとスズが入って来て　そして去っていった。

「ま、待ってくれ〜　これは違うんだ！」

- 説明終了 -

俺は何とか一人で変な事している可愛そうな奴という誤解を解いた。だが代償行為は失敗しもう一度腕立て伏せからやり直しになった・・・乙。

- 代償行為終了 -

はーはー

やっと詠唱だ、肉体的にも精神的にももう満身創痍だ。

我は創造する 我だけの空間を その空間は時を止め 我が所持品を保管する 空間は形を持たず 我とともに成長する 空間よ！
我とともにあれ！

「クリエイトゴットボックス」

一瞬この部屋一面を影の塊のようなものが埋め尽くし、そしてすぐに消えた。

・・・成功だよな。

使うにはあのスキルだよな、いちよう確認！

（「スキル情報開示」）

アクティブスキル「オープンゴットボックス/中級アイテムボックス」

消費MP：1

使用回数：0/0

代償行為：なし

詠唱：あり

備考：クエストスキル。自動スキルアップ機能付き。ゴットボックスを開く扉を創る。扉の大きさと右手からの距離、所持品の出現、収納速度は「アイテムボックス」の熟練度に対応する。扉から所持品を出現、または収納することができる。ただし扉を通れるのは右手、もしくは所持品のみである。また扉の大きさを超えるものは収納できない。

まあある程度予想通りだな。
扉を遠いところにも出現させれるのは便利かもしれないな。
使うか！　今回は代償行為ないし気兼ねなく使える！

開け神の箱

「オーブンゴットボックス」

詠唱みじか！

まあでも右手の前に平面の影が出来ていることを考えると成功だ！
何か入れて見るか・・・といっても入れれるの少ししかないけどね。
俺が持っている所持品は「翡翠の指輪」と「冒険者の服一式」だけだ。

どうやらこの世界道具にもランクがあるようでランクの低い道具は所持品に入らないらしい。

そう言えばゴットボックスの説明で所持品以外を入れるには所持品で覆えばよかったんだよな。

ということは所持品のカバンとか風呂敷に入れておけば食糧とかも入れれるということか。

それはさておき今回は「翡翠の指輪」を入れることにした。

「うおー！」

影に右手をつっこみ指輪を収納するようイメージしてみたところ、
手の上から指輪が消えた。

影の中は寒く、無重力なのかふわふわしていてちょっと気持ち悪い。

指輪を入れると影は消えた。

ふーむ何もない。

もう一度指輪を出すために使う、今度は出来るだけ遠くで出現させてみる。

開け神の箱

「オープンゴットボックス」

自分からだいたい2 m先に影が生まれ、指輪が出現して影が消えた。成功だ！

あといくつか調べてみるか。

- 実験後 -

実験の結果

- ・影の大きさはだいたい50 cmくらいまで大きくできる
- ・影は右手から半径約2 mの球内ならどこにでも出現可能
- ・出現、収納速度はそこまで早くなく某金ぴかの人みたいなことは出来ない・・・残念
- ・早く取りだそうと思ったら右手を影につっこんで引き抜いたらよい
- ・影に自分をつっこんで装備品のみ収納は出来ない・・・所持品とそれ以外を分けなければいけない
- ・そのかわり右手にある装備品は装着していても収納できるし、右手を入れれば逆に装着した状態で取りだせる

ふっこんなもんか。

他のスキルも調べようかな・・・

そういえば今回詠唱短いと思ったけどよくよく考えれば今まで無詠唱が基本だったよな。

もしかして強力なスキルを使うには代償行為と詠唱が必要なんじゃないだろうか。

いや今までのスキルアップの件を考えると代償行為や詠唱をする必要な消費MPが抑えられる、ということだろう。

おそらく俺が使えるスキルは代償行為や詠唱を設定しなかったから無詠唱になつて、無詠唱だと消費MPが高くなるので今までしょぼいスキルしか使えなかったのだろう。

つまりこれから中二よろしくの決めポーズと決めセリフを考えれば強力なスキルを使える可能性があるということだ！

ポーン！ 今度は音ありだな。

神1？ 『ようやく気付いたか とはいってもこれは下級攻略情報じゃからこの町にいるほとんどの者は知つとるがの これからお主がどんな詠唱を生み出すのか期待しとるぞ』

神2？ 『アクティブスキル「オリジナルスキル想作／中級転生者の天啓」が習得できます』

習得にはMP10000を奉納してください』

・・・つてこれ常識だったのか！

良く考えたら父さんやギルドのお姉さん、院長さんも代償行為っぽいのやつてたな。

恥ずかしがつて試さなかったのが裏目に出たか・・・YES

神2？ 『アクティブスキル「オリジナルスキル想作／中級転生者の天啓」を習得しました』

よーし！ これから中二全開でがんばるぞ！

お

代償行為（後書き）

裏設定・・・ついでに裏設定は本編で紹介していない設定のことで作中のひとは知らないという意味ではないです。

スキルアップ：本編が閑話で詳しく説明すると思いますがスキルの性能を上げることです。この世界では熟練度を上げててもアクティブスキルの性能は変わりません。が自動スキルアップは神に奉納したりせずに熟練度と共に性能を上げることができます。

オリジナルスキル想作：創作ではなく想作なのは詠唱や代償行為のイメージを考えるスキルだからです。実際にスキルを創るのは神さんです。

オープンゴットボックスをオープンザゴットボックスにするか考え中。

別に正しい英語にする必要ないよね？

ヒロインの予定（仮）

パーティ化の人数通り6人+1人を予定しています。

変更するかもしれませんが割と早めに出せればと思っています。

オリジナルスキル想作（前書き）

まだスキル確認中です・・・明日には出発です！

ついに5万アクセス突破！

ありがとうございます。

オリジナルスキル想作

2章 - M P 1 の駆けだし冒険者 其の11 -

ついでに他のスキル詳細はこうだ。

(「スキル情報開示」)

「パーティ化/冒険者パーティ」

消費MP：1

使用回数：4 / 6

代償行為：あり

詠唱：あり

備考：クエストスキル。自動スキルアップ機能付き。対象者を冒険者パーティに加えることができる。所持品や冒険者としての行動、結界侵入の効果と共有するだけでなく、熟練度が上がるにつれ術者の他の行動や高位の攻略情報も共有できるようになる。使用回数はパーティを解散する度に回復する。

「ゴーイングマイウェイ/結界侵入」

消費MP：1

使用回数：1 / 1

代償行為：あり

詠唱：あり

備考：クエストスキル。自動スキルアップ機能付き。術者並びにパーティに効果がある。侵入拒絶領域の制限レベルを下げる。また結界やテリトリー内での能力減衰を緩和する。これらや効果時間は結

界侵入の熟練度とともに上昇する。

「マップオープン/オートマップ」

消費MP：1

使用回数：0/0

代償行為：なし

詠唱：あり

備考：クエストスキル。自動スキルアップ機能付き。術者並びにパーティのみが見ることが出来る地図を出現させる。地図は自分が行ったことのある範囲しか表示されない。熟練度が上がるにつれ、自分から離れた位置の情報や詳細な地図を表示することができる。

ふむ、どうやらクエストスキルはすべて自動スキルアップがついているようだ。

手動で上げる必要がないなら手間が省けるな。

「パーティ化」で重要なのは行動と攻略情報の共有化だろう。

カオリの「槍弓士」や「見習い料理人」では本来旅をする行動は含まれていないが、俺の「冒険者」の行動を共有することで旅をすることができるようになる。

また他の例えば「剣聖」の行動を共有させていけば「剣使い」これらの職業を獲得させたりもできるだろう。

それに攻略情報を共有できれば俺が神話級攻略情報を得てすぐにランクアップしたように、簡単にカオリとスズの言語読解の等級を上げられるだろう・・・話しているのに通じないのは嫌だしね。

使用回数はあと4人までか・・・新たに仲間を入れるとしてもちよつとは考えた方がよさそうだな。

「ゴーイングマイウェイ」はすごいネーミングだと思うが、結界の
阻害？の効果があるようだ。
結界とテリトリーについて詳しく知らないのあとでカオリとスズ
に聞いてみることにしよう。

「マップオープン」は行ったところならかなり詳細な地
図を出すことができる。

イメージとしては「グーグ マップ」の航空写真だ。

他にも何パターンか変えられるようだが熟練度が上がればより詳細
な拡大図などが得られるのだろう。

まあ今はオオサカしか表示していないので旅をするには地図を購入
必要がある。

マッピングいらずなので有効活用しよう。

クエストで得たスキルの紹介はこれくらいでいいだろう。

俺が新たに得た「オリジナルスキル想作」について説明したいと思
う。

「オリジナルスキル想作」の考察

・今まで明確なイメージを持ち、MP1でも発動できる物だけ習得
できたが、代償行為と詠唱を合わせてイメージすることでより強力
なスキルを習得できるようになった。

・代償行為や詠唱はスキルのイメージを補助するように設定しなく
てはならない 例えば院長さんの「寄付受付」の代償行為は、相
手の手を両手で握って頭を下げることだ。これによって感謝や施し
を受けることのイメージを強化できる。

・イメージに合わない代償行為や詠唱では大きな効果は得られない
が 「クリエイトゴットボックス」の時はクエストスキルで例外

だったのだろう・・・神3?めく　詠唱は長くすればイメージが固まっていくので下手な詠唱でもフォローできる。強力なスキルを得るには長い詠唱が必要になってくるだろう。

・「オリジナルスキル想作」の効果はイメージしたスキルを発動するにはどんな感じの代償行為や詠唱が必要になるかが漠然とわかるようになるというものだ　例えば口からレーザーを出すスキルをイメージしたが熟練度とMP不足で習得できない、そのイメージを助ける詠唱は　薙ぎ払え！　どうした　それでも世界で最も邪悪な一族の末裔か！　みたいな感じの詠唱が浮かんだりする・・・。

こんな感じだ。

俺は正直外保有MPは余っているので、早速今まで使ってきたスキルの詠唱ありバージョンやいくつかの新しいスキルを習得した。

同じスキルでも詠唱の有無で性能は違う。

例えば「トリプルスラッシュ」で説明すると

無詠唱：（「トリプルスラッシュ」）・・・通常の1.5倍の振りでの3連撃

最短詠唱：「トリプルスラッシュ」・・・通常の1.7倍の振りでの3連撃

詠唱：　切り裂け　3つの刃　「トリプルスラッシュ」・・・通常の1.8倍の振りでの3連撃

院長さんに木剣を借りて庭で振ってます。

ただ詠唱をしても変わらないものもあった。

俺が初めの方に習得した「スラッシュ」は今ではスキルを使った方

が遅くなってしまった。
スキルを習得した時のイメージより素の状態の実力が上がってしまったからだ。

こうなった場合このスキルをまた使えるようにするには「スキルアップ」をすればいい。

「スキルアップ」はイメージの再設定でスキルの性能を上げることができる。

熟練度が上がればより強いスキルを得られるので、欲を言えば熟練度が1上がることに「スキルアップ」すべきなのだろうがスキルが多くて正直めんどうなのでクエストスキルの自動スキルアップは便利だ。

まあ神官職（「転生者」）のないほかのやつらはいつでも「スキルアップ」できるわけじゃないのでぜいたくな悩みだろうが。

だがそのスキルアップにも限度がある。

1つのスキルにはその上限があるようで俺の「スラッシュ」もこれ以上性能が上がらなくなったということだ。

他にもいくつか上限が来たり、詠唱であまり変わらないの（上の「トリプルスラッシュ」も）は限界が近いという証拠のようだ。

というわけで俺が今後「スラッシュ」を使う機会はもうないだろう
さようなら「スラッシュ」くん！ 君のことは忘れないよ！

こうしてスキルを作ったりしながら夜が更けていった。

オリジナルスキル想作（後書き）

というわけでシヨウは同じ名前のスキルを複数持つことになりました。

今後は詠唱が長かったり決めポーズとかがあれば強いスキルと想ってください。

裏設定

アクティブスキルにも等級があり上限が決まっています。

無詠唱の基本消費MPは初級が1、下級が1〜100、中級が100〜10000・・・

のようにある程度決まっています。

ただし熟練度が上がれば消費MPは抑えられるし（ただし威力は下がるので威力を上げるには同MP量以上にしなければいけない）その属するポテンシャルの等級が上がれば劇的に抑えることができます。

具体的には中級のポテンシャルスキルを得れば下級スキルはほとんど無詠唱でMP1で使えるようになっていく。（下級の上位のスキルは中級の上位になればMP1でOKただ威力等を上げていくには詠唱が必要）

クエストスキルは通常より低いMPで強力な使用になっていくに上限がないので使い続けることができます。

なお「スラッシュ」は初め習得したときでは1.5倍の振りでしたが「木枝剣戦闘」の熟練度（この場合は経験値）が上がって実際使うときには1.2倍になっていました。

出発準備（前書き）

買い物回です。

出発準備

2章 - M P 1の駆けだし冒険者 其の12 -

ピーチクピーチク 外で小鳥が鳴いている、今日もいい天気だ！
昨日は遅くまでスキルの確認をしていたから正直眠い。
よく考えたら転生してから今まで夜更かしたことなくってなかつた
な

「はふ」

情けないあくびをしながら今の時間を確認した。

(「時計」)

12:13

へ？ 俺なんか見間違えたかな？
もう一度・・・まさかね。

(「時計」)

12:14

間違いじゃねー!?!??

まずい！ まず過ぎる！

確か14時まで旅の準備を済まして出発しないとイケないのに！

というかカオリとスズはどうしたんだろう？
寝坊するやつは置いていこうということになったのだろうか！

「シヨ、シヨウさ〜ん！ 起きてください〜い！」
「お兄ちゃんピンチだにゃん〜！」

勢い良く扉が開かれてあわてた様子の二人が飛び込んできた。
本編初公開スズちゃんのニヤンができました！ 相変わらず可愛い
な〜

- 大慌てで現状把握完了 -

どうやら2人も子供らと遅くまで話し込んでいて孤児院の人全員（
院長含む）が大寝坊したようだ・・・おい。

「とりあえずすぐ出発しよう。もう準備は大丈夫？」

「はい（うん）〜！」

こうしてドタバタしながら孤児院を後にした。

- 買い物中 -

孤児院を出発した俺たちはまず食料品を買おうとしたが問題が発生
した。

ゴットボックスに入れておけば腐らないので保存食とか考えずに適
当に買いあさればいいと思っていた。

だが買い終わってからゴットボックスには、所持品しか入れられない縛りがあったことを思い出した・・・所持品で食料を覆えるものを今はもっていないかった。

そのため食料はとりあえず店の人に預かってもらって雑貨を先にそろえることにした。

冒険者用の雑貨がどこに売っているか知らなかったし、ひとつの店で一通りそろえる事はできなかった、また人が多いのでやたら時間がかかった。

まあそれでも思いつく限りのものは買えたと思うのであとはどうにかするしかないか。

そうそう道具や食料にも等級があつて、下級以上のものを「アイテム」ということがわかった。

そしてそのアイテムには所有者が基本的に決まっております、その所持者を変えるにはスキルがいるそうだ。

・・・所有権のないアイテムは他人が使えないように行動制限がされている。

つまりアイテムで俺やカオリ、スズが所有権を持っているものならゴットボックスに収納可ということだ。

ついでに食料にもアイテムがあり、それを買って入れれば直接ゴットボックスに入れたみたい・・・まあアイテムは普通より高いしそこまで出回っていないから今回は仕方ない。

- 武器屋到着 -

現在時刻は14時45分・・・もうすでに予定時刻を過ぎているの

で武器屋を吟味する余裕はなかった。

防具については見るのはやめた。

俺は父から貰った服があったし、カオリとスズも両親が生きていたときに将来のためにと残していたものがあったからだ。武器の方は長い間使って整備をしていなかったせいでボロボロになっていたので買い換えることにした。

「頼もう！ さっそくだが武器を売ってほしい」

俺達は目についた武器屋に入って行った。

正直まともな武器を手に入れるのはあきらめているので素早く済ますことにした。

「両手剣と槍と短剣と弓でこの店で一番いいのを見せてくれ！ 俺たちの天職は「剣聖」、「槍弓士」、「短剣弓士」だ」

「っ「剣聖」ですか……。いらっしやいませ。一番の武器ですね？ 少々お待ち下さい。」

そういって店主は少しゴソゴソしていくつかの武器を持ってきた。

「こちらの品はどうでしょう？ 当店では一番いいものです！」

そう言っただけで店主が解説を始めたが無視し、俺は自力で鑑定してみた。

「武器鑑定」

店主が持って来た武器リスト

・「下級両手ブロンドラングソード」

・「下級アイアンスパア」

・「初級ダガー」

・「初級短弓」

俺の「武器鑑定」ではアイテムの等級しかわからないが、初級はアイテムに含まれないくらいだししょぼいよな。

「え〜この短剣はこの町で有名な鍛冶師g・・・」

「この短剣と弓はいらん！ この店は「剣聖」率いる冒険者にアイテムでもない武器を売りつけるのか！ 1番のランクがこの程度なのか！」

「す、すみません！ お許してください！」

俺がゴットボックスを開いて何かを取りだそうとすると、店主は慌てて店の奥に引っ込んでいった。

12歳くらいの3人組で1番のを持って来いって言っても誰も真面目に持つては来ない。

世間知らずと思われて間違いないく吹っ掛けられるだろう。

だが一度向こうの嘘を見破れば対等に対応してくれるはずだ。

俺は相場とか知らないし時間がないので、ワザと隙を見せてひっかけたという次第だ。

「こちらが当店で一番の品になります。先ほどは申し訳ございませんでした。料金は1割引きにさせて頂きますのでご容赦ください。」

思ったより脅しが効いたみたいだ。

さっきより多くの品を持って来てくれた。

今回の品は

・「????両手ロングソード」

・「????バスタード」

・「?????刀」

- ・「?????槍」
- ・「?????短槍」
- ・「?????短劍」
- ・「?????ダガー」
- ・「?????投げナイフ」×10
- ・「?????投げ槍」×4
- ・「?????長弓」×2
- ・「?????和弓」×2
- ・「?????短弓」×2
- ・「?????矢」×50

さっきと全然違うな。

俺の「武器鑑定」は「下級全技能」のスキルに属していて、中級以上のアイテムの詳細は????で表示される。つまりこれらは全部中級以上だ。

俺は選んでる時間がないので

「全部くれ」

「「「え!?!?!?!」」」

おいおいさっきからめっちゃくちゃ買いこんでいるのにまだ驚いてくれるんだ。

カオリとスズが心配そうな顔をしているのでさっさと終わらせることにする。

「いくらだ。こっちは色々立て込んでいて時間がないんだ!」

「は、はいすみません。全部で159万MPです。1割引させていただきます。143万1千MPになります。」

「鞘と矢筒を付けた値段だな?」

「え、ちが・・・はいそうです。」

「よし、商談成立だ。」

無理やりまけさせた。

「それでは手を握ってください。」

これは代償行為だな、右手と右手で握手をした。

ぼーん。

神2？『ブキ・オオサカから武器一式をMP1431000で購入します よろしいですか』

YES 神2？は商売の時にも出現します。

神2？『シヨウ・オオサカは武器一式の所有権を得ました』

俺は店主から武器一式を受け取ってすぐにゴットボックスに収納した。

「ありがとうございました。またのおこしをよろしくお願いします。」

店主の顔が若干引きつっていたような気がするが気にしない。

いつ戻ってくるかもわからないし、この店に来るつもりは今のところないしね。

次はギルドだ。

出発準備（後書き）

裏設定

世間的に冒険者は尋常じゃない力を持った、犯罪者予備軍みたいな人が多いという認識があります。

そのため店主は冒険者という言葉でびっくりして低姿勢になりました。

ついでに初めシヨウ達をいいところのお坊ちゃんて騎士団に入るため、初めての武器を買いに来たカモと思いました。

159万MP＝1億5900万円くらいです。

初級の道具の価値はこちらと同じくらいですが等級が1つあがると10倍くらいの値段になります。

これらは中級の下位の武器でこの店は冒険者下位や一般兵士くらいがくるところです。

探せば王都なので結構簡単に上級の武器を手に入れることはできたのですが、初めからそうするとバランスが悪くなりそうなのでこういう形にさせて頂きました。

訂正情報

MP143100 MP1431000

外の世界へ

2章 - M P 1の駆けだし冒険者 其の13 -

武器屋を後にしてようやく冒険者ギルドに着いた時もう15時半くらいになっていた。

本当はどんなクエストか見て回りたいんだけど・・・あきらめた。すいている受付があったので急いで並ぶ、どうやら前と同じお姉さんのようだ。

「すみません。アワジシマまで行くつもりなのですが、初めてのクエストでちょうどいい物はありませんか？」

「はい・・・ってあなたは昨日の？ まだいてたんですか！ 早く行かないと登録抹消になりますよ。」

く、また大声出して・・・絡まれたらどうするんだ。というかギルド職員としてプラバシー守ることは義務付けられていないのだろうか。

「まあここらへんなら楽に切り抜けられますから！ それより僕の質問に答えて欲しんですが」

前半は声を若干上げて堂々と答えた。

周りを見たが昨日のことが噂になっているのか、様子見のようですよっかいを出してきそうなのはいなさそうだ。時間がなからマジで来るなよ・・・。

「申し訳ございません。初めてのクエストで目的地はアワジシマ、

パーティは3人ですね？」

「はい」

お姉さんはカオリとスズの方を見て確認をしてきたので2人はうなずいていた。

「上級職1人と中級職2人のパーティでしたら指名クエストの方も受けられますが、初めてですので一番簡単な代理クエストをお勧めします」

「そうですね、パーティの連携もまだ未熟ですのでそれでいいです。いいよね？」

「はい、私たちはまだ魔物との戦闘はしたことないのでそれがいいと思います」

「うん、お兄ちゃんとお姉ちゃんが決めたらそれでいいと思う」

いきなりきついクエストより簡単なものからなれる方がいいと思って2人に確認したが同意見のようだった。

「一番簡単な代理クエストはスライム、ゴブリン、コボルトの討伐になります。こちらは期間は1週間でこの3種ならどの魔物を何匹討伐してもかまいません。ただ冒険者ギルドへのクエスト達成報告が遅れたり、1匹も討伐できない場合クエスト失敗になります。よろしければこちらの契約書に3人のサインをお願いします」

「アワジシマにも冒険者ギルドはあるんですよね？」

「もちろんです。報告はこの冒険者ギルドでも大丈夫です」

「ありがとうございます」

俺たちは渡された書類に自分の名前を書いた。

ぼーん！

神2？『シヨウ・オオサカ、カオリ・ホツカイドウ、スズ・ホツカイドウはクエストを受注しました』

代理クエスト

タイトル：スライム、ゴブリン、コボルトの討伐

達成条件：スライムまたはゴブリンまたはコボルトを1匹

以上討伐

期限：1週間

報酬：なし』

今度は頭でYESはしないでいいみたいだ。

サインで契約は完了して、このアナウンスは確認みたいなものか。

俺は他に町を出る方法やアワジシマまでの注意事項を聞いてギルドを出た。

懸念していた他の冒険者のちよっかいもなく済んだ。

- 王都オオサカ正面門 -

「よし！ 次」

衛士さんが声高だかに叫んでいた。

正面門では出国するために冒険者や商人が列になって並んでいる。オオサカでは入出国の際に身分証明書を提示しなくてはいけない。これには2つの理由がある。

1つは職業によって通行税が変わるからだ。

例えば商人系職を持っている人には商品の関税を払わしたり、冒険者は高めに払わなくてはいけない。冒険者が高くなるのは税金を払わなくてもいいのでその代わりらしい。

もう一つは犯罪者対策だ。

この世界は他人のステータスを見ることは基本的に出来ない、そのため昔は犯罪者天国だったそうだ。

特に簡単に国外に逃亡できる冒険者の犯罪が多く、対策として時の王が冒険者ギルドで身分証明書を発行できるようにしてもらったらしい。ギルドで発行している身分証明書だからギルドカードの方がしつくりくるな、よし今度からギルドカードと呼ぼう。

そして全国民並びに入国者はギルドカードがないと入れないようにした。

これによって犯罪は減ったらしい。

だがまだ落とし穴があった。

ギルドカードは「剣聖」や「冒険者」などの職業は表示されるが「盗賊」や「殺人狂」などの職業は基本的に表示されないのだ。

これは昨日ちようど「転生者行動の心得」の熟練度が上がって読めるようになった「リュウの攻略本」の情報なのだが、どの職業でも犯罪の行動制限は甘くなっているらしい。

皆がきつちり行動制限されると犯罪は起こらず人が増えすぎたり、変化がないと面白くないからそうなのとこのことだが・・・優遇されている。

少しでも犯罪行動を行った場合、自動的に本人にも知らずに犯罪系の職業を得る。

そしてもちろんポテンシャルスキルも習得し日消費MPは0でいい

そうだ。

さらに犯罪職は隠し職業に相当し、4つ目や5つ目の職業でも大丈
夫らしいし、ギルドカードに表示されない。

天職がない子どもがたまに生まれて呪われた子ども扱いされるのは、
おそらく天職に犯罪職を得てしまうものがあるためだと思う。

犯罪職はギルドカードに表示されていないため天職がないと忌避さ
れ、全うに生きることができなくなるから犯罪に手を染め、さらに
犯罪職の才能があるからのちに大犯罪者になるという悪循環になっ
てしまったのだろう。

ただし犯罪職を表示させる方法もある。

それは

? 名前を知る

? 顔を確認する

? 罪状を正確に把握する (自覚する)

これを行うことでギルドカードにも明記されるようになる。

がこれを行うと本人も職業を認識できるようになり犯罪系のアクテ
イブスキルを使えるようになる。

犯罪系のアクティブスキルは所持品を奪ったり、他人のステータス
を見たりなど行動制限で守られている秩序を乱すことができる。

そのため入出国ではまず前提で犯罪職を持っていないか、顔がわか
らず名前だけ指名手配されている場合もあるので名前のチェック、
そして国内で犯罪が起きた際は容疑者候補とするために通行記録を
残しているらしい。

「おい、次早くしろ!」

おっと何時の間にか俺たちの番になっていた。

ギルドカードを見せるが、もちろん犯罪は起こしてないので問題ない。

MP1・・・とつぶやいていた気がするが気にしない。

これから俺たちの冒険は始まるのだ！

「よし通っていいぞ！次〜」

「よし行こう！カオリ！スズ！」

「はい！ よろしくお願いします！」

「うん！ 楽しみだね！」

俺たちは門をくぐって初めて外の世界に踏み出した。

外の世界へ（後書き）

なんとなくキリがいいので2章最後とします。

3章からようやく冒険が始まるはずです。

犯罪職の存在自体は初級攻略情報、見つけ方は下級攻略情報、犯罪者自身が自覚することで表示させる方法は中級攻略情報になります。隠し職業と限定職業については今度設定集を出します。

登場人物表は今夜23時にこの話の後に持ってきます。

今後は章が終わることに掲示します。

閑話・2章終了時までの登場人物表・（前書き）

前載せていたやつを順番をこっちに持って来ただけで内容はほとんど変わっていません。

閑話 - 2章終了時までの登場人物表 -

MP1 - 2章終了時 登場人物表 -

2番目の名前は生まれた町を表すので、血が繋がっているという意味ではありません。
裏設定では

行動が制限されてさらに「初心者」がない時代は個人でできることはかなり少なかった。料理しかできない人、掃除しかできない人、農作業しかできない人、自分の町の名前を言うことしか出来ない人など。そのため必然的に助けあわないといけない状況（完全分業）で家族の定義が町という認識だった。しかしリュウの法改変によって個人が出来ることが増えたことよって家族の範囲が狭くなった。特にヒューマンは冒険者ギルドがあるため家族は血が繋がっているものだけで名前は昔の名残という感じになった。

シヨウ・オオサカ

本作の主人公。12歳

元HIKIKOMORI。

性格はいたずら好きでハツタリが得意（中二）だが人付き合いは苦手。

チートが逆に働いてMP1という残念な状況に陥っているが、そのおかげで財力チートを得た（とはいえリュウのMPは1億、日回復が100万で意識せず回復できるのでそっちの方がチートではあるのだが）。

色々あったがカレンを今でも溺愛している。父はとりあえず尊敬している。

今の実力は地球で言うところでは達人級でもう少して超人化する感じ。

職業は「剣聖」、「攻撃魔導士」、「冒険者」、「転生者」

カレン・オオサカ・ニホン

シヨウの異母妹。10歳

ニホン国の王女。

1章でもう一度出そうかとも思ったが構成が難しかったのでカットされた。

いずれ再登場させたいがスズとキャラが被りそうなのでヤンデレ設定にするか考え中。

異母兄と違ってチートなMPを持っている（MPチートはリュウの遺伝）

職業は内緒

オウマ・オオサカ・ニホン

シヨウの父。472歳

ニホン国の王様。

最強キャラの一人。

この人が強いのと立地的に平和な国なので兵や武器の質は3大国で一番低い。

職業は「『生きた伝説』の王」、「『一撃必殺』の剣聖」、「『滅殺』の攻撃魔導士」

リュウ・オオサカ・ニホン

1人目の「転生者」。300歳くらい

こつちに転生した時期がかなり違つが死んだのは10年くらいしか差がない。

リュウの最新ゲームはドラクエIIIIでシヨウはまだ発売してないけどドラクエXくらいの設定。

ニホン国創設者でかつて3つの法改変を行った。
人族で確認された中で唯一の神話級職持ち。
職業は内緒

カオリ・ホツカイドウ

犬耳なヒロイン。12歳（誕生日も一緒）

孤児院の子どもの中で年長のため精神年齢が高い。
悪意を知らずに育ったため簡単に人を信じれる。

親が冒険者で子どもの時に亡くなって孤児院で育つ。

職業は「槍弓士」、「下っ端料理人」

スズ・ホツカイドウ

猫耳なヒロイン。11歳

カオリの異母妹で50日年下。

猫族の方便的な「く」にゃん」は心を許した相手か驚いたときに出る。

人みしりだがカオリ同様悪意をあまり分かってない。

父親はヒューマン、母は5人いた。

職業は「短剣弓士」、「初心者」

テリー・モスクワ

純粋な狼の獣人なのだが天職が放蕩者のためアレな人。132歳

テリーは見えないほどの速さ、メイは見えない速さと言うよりつまさで苦杯をなめさせられていた。

別に悪い人ではないんだが・・・

ギルドランクS。

職業は「放蕩者」、「神速」の闘聖、「自己強化魔導士」

「放蕩者」は冒険者系の職業で冒険者としてはパーティーを組まずソロです。

メイ・ソウル

享年62歳

最強の一角だった人。

冒険者時代テリーをよく虐めていた。

名前はメイド魂から。(・ドット ドにして読んでください)

職業は「『神出鬼没』の万能メイド」、
「『瞬殺』の短剣聖」、

「大冒険者」

サトウ・オオサカ

クマ耳の孤児院の院長。60歳くらい

戦闘力はないです・・・クマなのに

地が人が良すぎるので孤児院の経営が壊滅状態になりかけたが、
カオリたちの親の指導によって世間の駆け引きを覚えた。

カオリやスズのことになると親バカ補正で黒くなります。

名前は甘そうな感じから。

職業は「孤児院院長」など

ホイミ・シャンハイ

ギルドの受付嬢。20歳くらい

ギルド職員も神官系の職業になります。

初めは冒険者として旅に出たが大成できずに最近職員になった新人。

びつくりすると大声を出して叫んでしまう癖があり、冒険者たちの評判は見た目に反して悪い・・・。

冒険者ギルド関係の人の名前はドラクエの呪文にしようと思っています。

職業は「冒険者ギルド受付嬢」など

ブキ・オオサカ

オオサカの武器屋の店主。40歳くらい

シヨウを見た時カモと思って騙そうとしたせいで、店主の自前のコレクションを手放すことになった。

本来はランクの低い人向けの店でそういった人には結構良心的なのだが、高ランクの人にはコンプレックスがあって思わずやってしまった。

あの事件以降は真面目に商売をしているようだ。

職業は「武器商人」など

閑話・2章終了時までの登場人物表・（後書き）

3章もよろしくお願いします。

信じられる仲間（前書き）

というわけで3章が始まりました。

これからも宜しく願います。

章タイトルが2章とほとんど変わりませんが気にしないでください。
頻繁に章を変えるつもりなので後で変えるかもしれません。

信じられる仲間

3章 - M P 1の新人冒険者 其の1 -

「うわ！」

「きゃ！」

「にゃ！」

門から出た俺たちはいきなり身体が軽くなったような感覚に思わず声を上げてしまった。

「おう新人だね〜」

「これを見ると俺たちのことを思い出すなあ〜」

「笑っちゃいけないでしょ！」

まだ門を出たところだったので入国待ちの冒険者たちが数十名ほど溜っていた。

声を出していた人達は微笑ましそうな顔をしてこちらをうかがっていたので、この現象について聞いてみることにした。

「えつと急に身体が軽くなったんですけどこれ何ですか？」

「これは侵入拒絶領域を超えたからだよ。領域内では国民以外は戦闘系の能力が大幅に落ちるし、ランクが低いとこの領域に侵入することも出来ないんだ。ただ急に境界が消えるわけじゃなくて、最大境界範囲まで徐々に境界が弱くなっていくから、こつから先に行くほど動けるようになるよ。まあ冒険者として熟練度を上げれば境界の効果を緩和できるんだけど・・・ここまで説明しなくてもわかってたかな？」

正直ほとんど知らなかったので助かった。

「いえ、ありがとうございます！」

「はは先輩のお節介だ。気にするな」

「頑張れよ！ 新人たち！」

「有名になれよ」

俺たちは彼らに頭を下げながらアワジシマに向かって歩き出した。

- 17:05 -

俺たちはアワジシマに向かって街道を進む。

「・・・」

「・・・」。

空気が重い、何故二人は黙っているのだろうか？

身体は軽くなってきたのに・・・重い。

「なあ二人とも慌てていてほとんど戦闘時の役割分担を決めてなかったし急いで決めないか？」

「結界内ではほとんど魔物は出ませんし、出たとしても弱いです。

最大結界範囲を超えてもアワジシマまでロードもありますし、たいしたことはないでしょう」

「なあロードって何？」

「・・・」

「・・・」

何でまた黙るのだろう？

「昨日話したけど俺はほとんど常識を知らないんだ。あきれてしまっているのかもしれない、だけどこれから頑張っつて覚えていくつもりだし、仲間としてお互いのことをもつと知っつて行かないと思うんですが・・・」

2人に睨まれて尻すぼみになってしまった。

「だつたら何でさつきも私たちに聞かないんですか？」

「そうだにゃん！ お兄ちゃんはわたしたちが信用できないのにかにゃん？」

「さつき？」

「結界の効果くらい私たちでも知つてました！ 確かに初めて体験したから驚いてしまつたけど、私たちより見ず知らずの方が信用できるんですか！」

「お兄ちゃんなんて知らないにゃん！」

そうか冒険者の仲間として助け合おうとしてたのに、実際に俺が困つた時2人を頼らなかつたから怒られているのか。

もしかしたら買い物物の時も勝手に決める俺にイライラしていたのかもしれないな。

・・・どうしよう。

俺は今で心から許せる他人をつくつてこなかつたし、家族を含めて特定の個人を頼ることに慣れていない。

誰かと深く付き合つことは面倒なことだ　俺はいつも利用されてばっかりだつた。

頼まれたことを頑張つても感謝されない。

失敗したら責められる。

うまくやるともつと厄介な事を頼まれる。
自分が得することは何もなかった・・・。

「あの・・・。」

「お兄ちゃん？」

うつむいて黙っていた俺を気にしたのか向こうから声をかけてくれた。

「シヨウさんの境遇は聞きました。だから誰も信用できないのかもしれない。でも私たちはシヨウさんを信じていますし、信じてもらいたいと思っています。だからもつと頼ってください！」

「お兄ちゃんはスズ達にもつと我ままを言うべきにやん！ もつと甘えるべきにやん！ わたしも甘えるにやん！」

「うお！」

いきなりスズちゃんが俺の背中に飛び乗ってきた。

いつもならもつと喜ぶと思うんだが、今の俺は2人の言葉に考えさせられていた。

信じられる人、人に甘える・・・HIKIKMORIでは絶対にあり得ないことだ。

そして今の僕がつくり、やらないといけないことか・・・。

正直どうすればいいかわからないけど、悪意をしないこの子らなら俺を裏切ることはないだろう。

この2人をまず信じて、信じられるようにしてみよう。

あとはどうやって甘えたらいいんだろう・・・そうだ！

「ごめんね。これからもつと2人を信じて頼るようにするよ！・・・

・で2人におねがいがあるんだけど」

「なんでも言ってください！」

「なに？」

「息ついて俺は言った。」

「耳とじっほをそむらして……！」

信じられる仲間（後書き）

裏設定

初級職はこっちの標準レベルで下級は達人、化物（クマとか虎とか）レベル、中級は超人（漫画クラス）レベルになります。主人公は下級をマスターしているので中級レベルなんですけど今まで結界で実力が下方修正で初級クラスにされていました。ですのでこれから主人公のスキルは派手になってきます。まあ他の人も制限されていたわけですが。

閑話・設定集（限定職業、隠し職業）・（前書き）

出すと言っていたのに忘れていたので出しておきます。

閑話・設定集（限定職業、隠し職業）

フライング設定集 - 限定職業と隠し職業 -

限定職業

特定の条件下で習得が可能な職業。代表的なのが「初心者」、「難民」、「浮浪者」、「孤児」、「捕虜」などである。これらは本人の意思とは関係なく、周囲の環境によって強制的に職業にあつた行動がとれなくなるときの習得可能になる。これは強制職ではないのだが行動制限によって基本的に全員が習得する。第4職目でも習得可能でギルドカードにも表示される。また環境が変わればはく奪されるため、期間限定の限定職業という。ただし習得したポテンシャルスキルなどは新たに職を得ることで引き継がせることもできる。

隠し職業

特定の条件下で習得可であり、基本的に他人に知らせることができない職業。文字通りのレアな職業もあるが代表的なのは犯罪職である。レア職は特定行動をし、クエスト達成することで習得するが犯罪職は意図的に和を乱す行為をするだけで習得できる。

隠し職業は基本的に一般的な職業や限定職業とは別枠であり、

- ・ 一般枠 職業1：剣聖、職業2：攻撃魔導士、職業3：冒険者
- ・ 特殊枠 隠し職業1：転生者、隠し職業2：大量虐殺者
などのようになっていく。

隠し職はいくつでも習得可能であり、職が変化することはあつても職が自然に消えることはない。ただし他の職業同様クエストを経ることで職を辞すことはできる。隠し職業が天職に選ばれた場合職1の枠におさまるが基本的に他の人は認識できないため、天職なしと

誤解される。ただ隠し職業を天職に持つものは 大半は大罪人になるが、レア職の場合は 世界を大きく動かす人物になることが多い。

主人公は違います。

「補足」

レア職

世界を動かす可能性をもつ行動をする職業。相当レアな職業で習得条件は厳しすぎて基本的に誰も意図的に習得できないので、天職で初めから習得している場合がほとんど。「勇者」、「転生者」、「救世主」などがある。レア職は本人が確認することはできるが日消費MPや消費MPが高すぎるため、その能力を使いこなすのは非常に難しい。そのため天職補正のあるヒューマンくらいしか活躍できない。周りに職を持っていることを知らせるためには知名度とその職で成した行動を広く認知されなければならないため、自分からは伝えられず周りから噂が立つのを待たなくてはならない。ただし「転生者」の行動を周りに認知させることは不可能に近いので、パーティ以外にはバレることはあり得ない。

犯罪職

和を乱す行動をする職業。ここでいう和を乱すはその人物が所属する種族にとつてという注釈がある。意図的に同種族に先制で行動するとき自動的に本人にも知らずに習得する。

そのため抜け道として

- ・ 正当防衛なら殺しても犯罪職は習得しない。
- ・ 他種族なら何をしてても犯罪職は習得しない（魔物を殺しても得るのは変だと思ったのでごうじました）。

主人公は正確にはヒューマンではないので（隠し人種、転生者）転生者にちよっかいを出さない限り、犯罪職は習得できません。

犯罪職を持っていることを表示させるには

- ・名前を正確にしられる
- ・顔を認識される

・その職で成した行動をしられるもしくは自覚する

これらによって特殊職枠から一般職枠に移動し（第4職目でも可）、ギルドカードを通して他者にも知られることになる。しかし初級の犯罪職は別で他者だけでなく本人も犯罪職を持っていることを認識することはできない。

初級の犯罪職には「チンピラ」、「万引き（アイテムを盗むことはできない）」、「ほら吹き」などがあり、一度でも行動することです習得する。習得するとその行動がスムーズにできるようになり、罪悪感も減る。熟練度が上がると何時の間にか下級職を得る。

犯罪職は一般職枠に移動し、自覚することでスターテスに表示され、凶悪なアクティブスキルを習得できるようになる。レア職と違って日消費MPはすべて0でさらにアクティブスキルの消費MPは極少でいいとかなり優遇されている。

理由は神がランダム要素を入れようとした結果であり、リュウの法改変以前からある数少ない自由である。なお本編では面白そうだから、人が死ぬようにするためとなっているが同じ意味である。

「隠し人族 転生者」

転生者並びに転生者とヒューマンの子ども限定の種族。基本的に見た目の種族といっしょだが体内MPの値が特別な条件で決まるという特性がある。純粋な転生者は死ぬ前2カ月の行動点×1万で、MP1億くらいが平均（主人公のせいでかなり下がったが）。転生者の子どもは親のMP値が遺伝する形できまる。

ヒューマンは天職による個別適性値が与えられるため、親の適性値はリセットされ遺伝しません。他種族は遺伝します。とはいえ天職候補は遺伝するため適性値もほとんど遺伝に近い形になります。

閑話・設定集(限定職業、隠し職業)・(後書き)

なお転生者はヒューマンに近い転生者、エルフに近い転生者などもあります。ヒューマンの転生者の子ども場合はMP値のみ遺伝し他の適性値は天職で決定されます。

装備の確認（前書き）

今回はいつもより長いですがほとんどステータスなので気のせいです。

今後ステータスは閑話にしようか考え中です。

昨日のアクセスがいつもより2500も増えたのでびっくりしました。

ありがとうございました。

装備の確認

3章 - M P 1の新人冒険者 其の2 -

カオリとスズの耳としっぽは最高でした！
もふもふしてこりこりして触り心地は素晴らしい！
カオリは顔を赤くしてたがカオリもスズも気持ちいいようで時々

「あふ〜」

「にゃにゃにゃにゃにゃ」

などの声を出していた。

ひととおり撫でまわして、スズにはいつでも触っていいと許可をもらいました！
カオリは耳はいいけどしっぽは言ってからにして欲しいとのこと！
いいんだ！？

俺たちはスキンシップをすることで距離が近づいたような気がした。

- 装備の確認 -

俺たちは適当に配っていた装備やアイテムの確認をしたがそこでも俺の無知は炸裂した。

アイテムというのは下級以上のものということとは説明していたと思うが、アイテムには大きく分けて3つの分類があるらしい。

1つは魔材。

これは加工していないアイテムすべてを指す。

アイテムなりンゴも魔材だし、アイテムな鉱石とかも魔材になるらしい。

2つめは装備品。

加工されたアイテムで装備することでポテンシャルスキルの熟練度を疑似的に上げることのできるものを指すらしい。

アイテムな武器とか防具がそうだ。

3つめがマジックアイテム魔道具

それ単体でアクティブスキルを発動したように効果を発するものを指す。

わかりやすく言うと加工していて装備品じゃないもの全部だ。

魔材でつくった料理（MP回復量大などの効果）も俺が買ったテントも（保温＋隠密の効果）そうだし種類は多い。

なおマジックアイテムも「翡翠の指輪」のように装備できるが装備品とは言わないので注意。

マジックアイテムな装備品は装備品の分類ですが上級攻略情報になるので今は登場しません。

呪いの装備品については現在考察中です。

とまあ色々教えてもらったところで俺たちのステータスと装備を紹介しよう。

ステータスは可視化出来ないので実際には順番に口頭で伝えあい

ますがここでは一気に紹介します。

装備品は所持品となったので「所持品情報開示」で詳しく調べることができました。

装備品の名称の下が上がるポテンシャルスキルとその上昇度になります。

例

「上級両手剣」

上級両手剣戦闘（熟練度+50<+1>）の場合

「上級両手剣」は上級両手剣戦闘の熟練度を50上げる効果があるが、上級の熟練度を1（中級だと10）しか実際には上がっていないことを指します。

ステータス

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MP：1、外所有MP：9788562

LV：5 日消費MP1

登録：冒険者ランクE1 日回復MP1

スキル：

「上級加護（熟練度100）」日回復MP10000000

「初級不老（熟練度1）」日消費MP1

「上級メニュー欄（熟練度100）」日消費MP0

「上級語読解（熟練度14）」日消費MP10

「転生者行動の心得（熟練度8）」日消費MP10

「中級転生者の天啓（熟練度60）」日消費MP10000

00

- 「上級攻略wiki(熟練度14)」「日消費MP10000
- 「下級全技能(熟練度100)」「日消費MP10000000
- 「中級剣戦闘(熟練度23)」「日消費MP1
- 「中級近接武器戦闘(熟練度11)」「日消費MP1
- 「中級高速思考(熟練度10)」「日消費MP1
- 「中級対物理耐性(熟練度10)」「日消費MP1
- 「中級攻撃魔法(熟練度10)」「日消費MP1
- 「中級並列思考(熟練度10)」「日消費MP1
- 「中級対攻撃魔法耐性(熟練度10)」「日消費MP1
- 「中級結界侵入(熟練度10)」「日消費MP1
- 「中級オートマッピング(熟練度11)」「日消費MP1
- 「中級アイテムボックス(熟練度31)」「日消費MP1
- 「中級冒険者パーティ結成(熟練度16)」「日消費MP1

装備：

- 「中級刀」
 - 中級刀戦闘(熟練度+10<+10>)
- 「中級短剣」
 - 中級短剣戦闘(熟練度+10<+10>)
- 「中級投げナイフ」x3
 - 中級投げナイフ戦闘(熟練度+10<+10>)
- 「上級冒険者の服」
 - 上級物理耐性(熟練度+20<+5>)
 - 上級攻撃魔法耐性(熟練度+20<+5>)
 - 上級異常耐性(熟練度+20<+1>)
 - 上級結界侵入(熟練度+50<+5>)
 - 上級オートマッピング(熟練度+50<+5>)
 - 上級アイテムボックス(熟練度+50<+7>)
 - 上級冒険者パーティ結成(熟練度+50<+5>)
- 「翡翠の指輪」・・・古代級チャージリング

名前：カオリ・ホツカイドウ

種族：獣人（犬）

年齢：12歳

職業1：槍弓士、職業2：見習い料理人、職業3：なし

最大体内MP：1800、体内MP：1501、外所有MP1：5

000、外保有MP2：342

LV：5 日消費MP1

登録：冒険者ランクE1 日回復MP1

スキル：

- 「初級加護（熟練度18）」日回復MP18
- 「中級メニュー欄（熟練度100）」日消費MP0
- 「中級語読解（熟練度12）」日消費MP10
- 「槍弓士行動の心得（熟練度11）」日消費MP1
- 「中級槍弓士戦闘（熟練度23）」日消費MP1
- 「下級遠近武器戦闘（熟練度7）」日消費MP1
- 「中級高速思考（熟練度8）」日消費MP1
- 「下級対物理耐性（熟練度58）」日消費MP1
- 「見習い料理人行動の心得（熟練度85）」日消費MP1
- 「初級料理（熟練度100）」日消費MP1

装備：

- 「中級槍」
- 中級槍戦闘（熟練度+15<+15>）
- 「中級和弓」
- 中級和弓戦闘（熟練度+10<+10>）
- 「中級矢」x5
- 中級和弓戦闘（熟練度+1<+1>）
- 「中級服（長袖ロングスカートのワンピース（しっぽ穴あり）」

」

中級対物理耐性（熟練度 + 20 < + 20 >）
中級対攻撃魔法耐性（熟練度 + 20 < + 0 >）
中級対異常耐性（熟練度 + 20 < + 0 >）

「初級チャージリング」×2

名前：スズ・ホツカイドウ

種族：獣人（猫）

年齢：11歳

職業1：短剣弓士、職業2：初心者、職業3：なし

最大体内MP：1800、体内MP：1501、外所有MP1：5
000、外保有MP2：118

LV：5 日消費MP1

登録：冒険者ランクE1 日回復MP1

スキル：

- 「初級加護（熟練度18）」日回復MP18
- 「中級メニュー欄（熟練度100）」日消費MP0
- 「中級語読解（熟練度9）」日消費MP10
- 「短剣弓士行動の心得（熟練度10）」日消費MP1
- 「中級短剣弓士戦闘（熟練度21）」日消費MP1
- 「下級遠近武器戦闘（熟練度6）」日消費MP1
- 「中級高速思考（熟練度7）」日消費MP1
- 「下級対物理耐性（熟練度49）」日消費MP1
- 「初心者行動の心得（熟練度97）」日消費MP0
- 「初級自己強化魔法（熟練度100）」日消費MP1
- 「初級治癒魔法（熟練度100）」日消費MP1

装備：

「中級ダガー」

中級ダガー戦闘（熟練度 + 10 < + 10 >）

「中級短弓」

中級短弓戦闘（熟練度 + 1 0 < + 1 0 >）

「中級矢」× 5

中級短弓戦闘（熟練度 + 1 < + 1 >）

「中級服（半袖、ミニス力）（しっぽは下からでている）」

中級対物理耐性（熟練度 + 2 0 < + 2 0 >）

中級対攻撃魔法耐性（熟練度 + 2 0 < + 0 ・ 1 >）

中級対異常耐性（熟練度 + 2 0 < + 0 ・ 1 >）

「初級チャージリング」× 2

- 感想 装備について -

3人はまず装備品の性能確認からしています。

「へ〜他の装備品を比べるとカオリとスズの服ってかなりいい物みたいだね。」

「でもほとんど使いこなせていませんし・・・」

「それよりお兄ちゃんの服と指輪の方がすごいにゃ！ さわってもいいにゃ？」

「それは父から貰ったやつだから俺がすごいわけじゃないけど・・・
・うおー！」

スズが触るといふより背中に乗っかってきた。

本気で甘えられていることがわかるのでこっちも甘える（＝耳としっぽを触る）ことにした。

「にゃ〜気持ちいいにゃ〜もっとー！」

「しりゃしりゃー！」

「にゃぶ〜」

しっぽくじゃねれていると

「ちよつとシヨウさんにスズも今は戦闘のための準備をしているんですから真面目にして下さい！・・・あと触るなら私も触ってください」

後の声はすごい小声だったので聞こえなかった。

「ごめんごめん。装備品なんだけど攻撃力と違って決まってるの？」

「あ！」

・・・訳ではなかったのでスズが降りてからカオリの頭を一撫でしておいた。

ちよつと顔が赤くなって俯いているがしっぽが揺れているので喜んでいるのだろう。

うん。

これが恋愛感情ならよかったんだけど仲間意識とかだからな、まあ耳としっぽが触れるんだから役得か。

「えっと、攻撃力というのはよくわかりませんが、鋭いものや重いもので切ったり殴った方が威力はあるのでは？」

RPGのような攻撃力はなくて、武器の威力は元の世界と同じ感覚のようだ。

まあ正直リアルな世界で、胸の剣と鉄の剣で劇的に攻撃力が違うとかなり得ないと思うしな。

「ただ武器には耐久度というものがあるらしく、高価な素材で作ったものほど丈夫になるそうです」

「耐久度と違って鍛冶屋で直してもらったりするの？」

「はいそのようです。ただ上位の装備品ほど修繕費がすごく高くなるので維持費が大変と聞いています。・・・両親からもらった武器も、もつとMPがあれば今も使えたはずなんですけど」
「にゃう〜」

両親からもらった武器が使えなくなったことを気にして落ち込んでいるようだ。

俺は二人の頭をなでながらフォローをしてみた。

「何時までもつかえるものはこの世に存在しないよ。それに2人の両親たちも武器を大切にするように渡したんじゃないと思う。カオリ、スズ　君たちが大事だから渡したものなんだよ。だから物に込められた思いだけ受け取っておけばいいと思う」

2人は俺の言葉で納得したのか、また元気な顔を見せてくれた。
人ってこんなに感情がコロコロ変わるものだったんだな〜

俺は2人が見せる色々な表情を思い出し、確かに疲れはするけど悪くないと結論付けた。

装備の確認（後書き）

感想でありましたが2人の新しい服装を言ってなかったので装備欄でちよつと書いておきました。

基本的にカオリはロングスカートでどこからかしっぽが出る。

スズはミニスカで下からしっぽが見えています！

この世界では防具品の性能は丈夫さより耐性強化の方が重要だったりします。

ただ行動制限のせいで重装備を選ばないといけない剣士は多いです。魔法使いはローブを着るようになって職業の行動制限によって服が決まっているので、だいたい見たら職業がわかります。

が主人公パーティは行動制限が緩和されているので全員軽装備です！

なお耐久度は武器鑑定などを使わなくては知ることができません。なので装備一覧には「アイアン」などは書かれていません。現在の耐久度なども詠唱などすれば調べることもできますがシヨウは下級以下しか調べられないので意味はないです。

ギルドカードの事情（前書き）

シヨウ、カオリ、スズはまだステータスの確認はしていません。
フライングでステータスを公開しましたがステータスは可視化出来ない
ので順番に確認しようとしているところから始まります。

ギルドカードの事情

3章 - M P 1の新人冒険者 其の3 -

- ステータスの確認 -

「俺のレベルは5だけどカオリとスズはいくつなんだ？」

「私とスズも5です」

「いつしよだにゃん！」

「レベル5って高いの？あと何でレベルはギルドカードに載ってないか知っている？」

「レベル5は魔物を倒したことがない者にとっては限界のレベルらしいです。えつとギルドカードにレベルが載ってない理由ですけど・・・シヨウさんなら大丈夫ですよ。皆がギルドカードを作れるように依頼したのはヒューマンの王様です。当時その国では獣人は捕虜や奴隷として大量に連れてこられていました。そのため獣人はヒューマンより下であるという考え方が一般的でした。獣人はレベルや戦士系職の適性値がヒューマンより随分高いです。代わりに大半はM Pもほとんど変わらないのですが、天職による適性値でM Pが高い者もいましたので 平均的にM Pは獣人より高いとされています。このような背景から自分たちより高いレベルは表示させず、M Pを表示させることで明確に獣人より上であると示そうとしたため今の使用になったそうです」

な、なんだその理由は！

捕虜に奴隷って・・・この時代では普通なのか？

俺は一気にギルドカードに嫌悪感を抱いてしまった。

「今はどうなっているんだ？今も奴隷になっっているのか？」

「いえ、今はそこまでひどくなっていますし、無理やり奴隷になるものはいません。ただ名残としてヒューマンではMP至上主義という考えが残っています」

「つまりレベルよりMPが高い方が優れているから、獣人より優れているって考える人が今でも多いってことだね。あ、冒険者内では大丈夫だっけ？」

「他国ではそうらしいです。ただニホン国では 種族間では適性値分布が違うのだからMPやレベルなどの優劣を競うのは愚かな事だ」と初代の王様がおっしゃったらしく、特に才オサカは世界で一番獣人が住みやすいヒューマンの町といわれています。実際、私とスズはずっと住んできましたけどヒューマンの方は優しかったですよ」

「お父さん（ヒューマンで妻が獣人）も優しかったって、おじいちゃん（院長）が言ってたにゃん！」

「そうかりユウはいいこと言ったなグツジョブ！ それじゃあ他の国に行く時は注意しような」

「はい！でも大分獣人とヒューマンの混血が多くなっているので、さほどひどくないとも聞きます。気にかける程度で大丈夫だと思えますよ」

「ヒューマンのお兄ちゃんとも仲良しだもん！大丈夫だにゃん！」

口調と表情を見ても全く危惧はしてなさそう。

院長は世間知らずといていたけど、これまでの事を考えても2人は無知ではない、むしろ博識だし、悪意があることも知っている。・・・その代わり悪意が自分に向くことは考えてないってことね。ちよつと釘をさしておくか。

「見てもいないのに決めつける考えは危険だよ。いい人かどうかは

個人によっても違うんだし、俺たちはもう冒険者なんだ。これから見たことのない場所に行つて、想像もつかないようなことを経験していくんだろう。だから樂觀視は死につながる愚かな行為という認識を持つべきだと思う。・・・誰も信じるなつて言っているわけじゃないからね」

「すみません。前におっしゃっていたのに・・・気を付けます」

「よくわからないけど、お兄ちゃんの言う通りにするにや！」

カオリはわかつてくれたようですごく反省した様子だ。

・・・スズは勝手にどっかに行かないように見張つていよう。

にしてもカオリとスズは50日しか歳が違わないはずなのに精神年齢が違いすぎないだろうか。

カオリは精神年齢30オ・バーな俺と普通にしゃべれるくらいだし、逆に俺に慣れてからのスズは幼すぎるような気がする。

・・・まあ気にしないでいいか。

「ところで混血が進んでいるつて言つてたけど、他種族間でも子どもつて出来るんだね」

「いえ、基本的にはできませんがヒューマンが片親の場合は別です。ただ獣人や他の種族と子を成しても必ず獣人や他種族になります。

ヒューマンの中には子どもが獣人なのに差別される環境に疑問を持つ方もたくさんいらっしゃるので、今は改善されているということです」

「へーそうなんだ」

俺は他のステータスを聞こうとしたが、いやな気配を感じた。

右手の人差し指と中指をくっつけて額にあてた。

我に及ぶ危険を知らせよ！

「気配察知」

俺はアクティブスキルを使って詳細を確かめようとした。

右側は見晴らしの良い草原だが左側は森になっている。

スキルによると森の方から1つの危険が近づいていることが分かった。これが魔物だろう。

「カオリ、スズ！ おそらく魔物だ！ 戦闘体制をとれ！ 森の方から1匹だと思う」

俺の指示に従ってカオリは槍を構え、スズは弓を引いていつでも撃てるようにしている。

これはダガーの方が弓から取り変えやすいためあらかじめ決めておいた。

二人の前で俺は居合の構えをとり、襲撃者が森から姿を現すのを待つ・・・そして。

俺たちの魔物初対戦が始まる。

ギルドカードの事情（後書き）

ステータスの確認を先に全部やってもよかったです。強さかわかりにくいと思っただのでこうします。

まあステータスの確認だけで2、3話かかりそうだからってものありませんが。

次回まだ2割ほど能力が制限されている状況ですが戦闘が始まりません。

ついでに町の中では9割以上制限されていました。

閑話・用語集（スキル、職業）（前書き）

スキルアップとか今までに出していますがスキル、と職業関連の用語をまとめます。

今後今までだったのもまとめるかもしれません。

閑話・用語集（スキル、職業）

フライング用語集 - スキル、職業関連 -

ランクアップ
存在能力上昇

ポテンシャルスキルの行動上限が高くなる。下級から中級のように変化する。下位の熟練度を上げると習得できるが100まで上げる必要はなく80前後くらいでランクアップする。場合によってはもっと早くなることもある。職業によって上限が決められている。

スキルチェンジ
存在能力拡大（縮小）

ポテンシャルスキルの行動範囲を広げたり、狭めることができる。「初級両手木枝剣戦闘」から「初級両手剣戦闘」などのように制限を変化させる。ただしスキルチェンジを繰り返すと通常以上に日消費MPが多くなったり、熟練度を上げにくくなる。また適性値のあるスキルとないスキルを統合すると適性値が分配されて下がるのでスキルチェンジの際には注意が必要である。逆に縮小させると日消費MPが減り、熟練度が上がりやすくなる。これらはクラスチェンジやクラスアップに付属して行うことが多い。

スキルアップ
技能上昇

スキルの性能を上げることができる。調整できるのは威力や操作性などで消費MP量や代償行為、詠唱を変えることはできない。そのためそれらを変えるには新しくスキルを得るしかない。

スキルデリート
存在能力消滅

ポテンシャルスキルを失うこと。辞職に伴いその行動範囲のスキルは自動的に失うことになる。個別にスキルデリートすることも可能

でその際はクラスアウト時同様クエストをこなさなくてはいけない。特に「不老」のスキルを消すことが多い。

クラスチェンジ 転職

職業を変えること。ただし行動が少しでも被らなければクラスチェンジできないし、クラスチェンジ先の職業の深い知識が必要になるので、上位の職業でのクラスチェンジは困難である。例えば「片手短剣士」から「剣士」などのように職業を変更することができる。ただしクラスチェンジを繰り返すと日消費MPが増え、心得の熟練度が上がりにくくなる。逆に狭めるようにすると日消費MPが減り、心得の熟練度が上がりやすくなる。

クラスアップ 上位転職

職業を上位のクラスに転職すること。クラスアップには心得の熟練度を上げること、そしてそのクラスアップ先の職業の位階の「言語読解」を習得していなければいけない。クラスチェンジによって増した各ポテンシャルスキルの日消費MPも次にランクアップすればリセットされる。

例、「初級両手木枝剣戦闘」日消費1 「初級木枝剣戦闘」日消費MP2 「初級木剣戦闘」日消費MP3 「初級剣戦闘」日消費MP30で「見習い両手木枝剣使い」・・・クラスアップ「剣使い」で「初級剣戦闘」日消費MP30、ランクアップ「下級剣戦闘」日消費MP10

等のようにクラスアップによって最適化されるなどの恩恵もある。

クラスアウト 辞職

職業を辞めること。クエストを経ることでクラスアウトをすることはできるが高位の職業や犯罪職を辞すためにはかなりの困難なクエストをしなければいけない。なお犯罪職をクラスアウトした場合同じ種族には何故か罪が許される。

プロモーション
進化

魔物のクラスアップ。姿形までも変わる。このため見た目で名前を付け、実力を類推することができる。

例、スライム ビックスライム、フレイムスライム、サンダー・スライムなど

閑話・用語集（スキル、職業）（後書き）

ついでに主人公はスキルチェンジをひたすら繰り返すことで「下級全技能」を得ました。

そのため日消費MPがすごいことになっています。

ですので今後「転生者」がクラスアップして、「中級全技能」を手に入れた場合かなり日消費MPが減ります。

一見万能そうな「下級全技能」ですが全能というわけではありませんん。

職業で得たスキルには経験値が初めから分配されますが、スキルチェンジで含まれることで得たスキルは、類似のスキルの経験値がない限り0のままです。

そのため「下級全技能」を持っているからすべてのスキルが使えるということではありません。

そしてレアスキルや一部のスキルも含まれません。

さらに時間旅行などスキルにない能力ももちろん使えません。

ちなみに基本的なポテンシャルスキルの日消費MPは初級が1下級が10、中級が100・・・などになっていてこれから適性値やスキルチェンジ等によって増減する。

「加護」、「言語読解」、「メニュー欄」、「不老」、そしてレアスキルは別。

初めての魔物（前書き）

42話でようやく魔物と戦います。

長かった・・・。

まあ文量はたいしたことないんですが

明日は11時に2話投稿します。

其の5と其の6なので注意してください。

初めての魔物

3章 - M P 1の新人冒険者 其の4 -

- ゴソゴソ -

木の影が動いた。

そこに現れたのはだいたい30cmくらいの青いグミ状の生物だった。

俺はこれがスライムだと直感した。

スライムは滑るようにこちらに近づいてくる 殺気を伴って。

目標まで俺たちのいるところからまだ50mほどあったが先制攻撃だ！

「スズ撃て！」

- ヒュン・・・ズバコン！！・・・ズシ！ -

スズが放った矢は全く孤を描かずにスライムの頭上を通過し、後ろの木に命中する だけでなく貫通し、その後ろの木に突き刺さった。

「「「は？（にゃ？）「「「

俺たちは思わず間抜けな声を出してしまう。

こんな予想外だ。

そう思っで一瞬ぼうつとした隙に・・・。

「ぐは！」

「「シヨウウさん！（お兄ちゃん！）」」

50m先にいたはずのスライムが飛んできた！

スズの方に向かったように見えたのでとっさに庇って直撃した。

思ったより何故かダメージはなかったが体操のレントゲン並みに痛かった。

1秒以上は目を離していなかったはずだから秒速50mくらい、つまり時速180kmほどで飛んできたことになる。

スライムの今の移動速度は人間が走ると変わらないくらいだから、おそらくスライムのアクティブスキルだったのだろう。

よく思い出してみたら何かが光って、ぼそぼそと何か聞こえた気がする。次は見逃さないようにしなければ。

「くらえ！」

俺は身体能力が上がっているのでスキルは使う必要がないだろうと、使わず地を蹴りスライムに向かって居合を繰り返す。

「あれ？」

俺は5mほど先に着地した……つまりスライムを飛び越えてしまった。

すかさず力オリも攻撃しようとしたが同じように飛び越えてしまう。そうか身体能力が上がすぎて感覚がついていかないんだ。

くそ、まず装備品よりこつちを先に確かめるべきだった。

俺たちは急に伸びた身体能力と意外に早いスライムの動きに翻弄され、まだ1撃も攻撃を当てられない。

スキルを使わない時のスライムの動きなら、侵入拒絶領域内でもあてられるのに・・・そうだ！

スライムがこちらに飛びかかるのに合わせてあの技を使う！

（「スラツシュ」）

俺が振りおろした一撃はスライムにクリーンヒットし、というよりスライムの3分の1を切り裂き、追い打ちをかけるようにスライムの中心を突き刺した。

スライムはモゾモゾと数十秒動き、そして止まった！

二度と使わないと思っていただけどワザと動きを鈍くする必要があるとはね。

人生やっぱりわからんな。

「やった！」

「お見事です！ ショウさん！」

「やったね！ お兄ちゃん！」

ぼーん！ スライムが光となって崩れていくと同時にいつものものが来た！

神2？ 『ショウ・オオサカはスライムを倒しました

ショウ・オオサカはMP結晶を獲得した

レベルを6にできます

レベルアップにはMP1を奉納してください

また習得可能なスキル並びにスキルアップ可能なスキルが100以上あります

すべて習得するにはMP256を奉納してください』

YES レベルすぐに上がったな・・・あと100以上って端折り

すぎな気が。

神2? 『シヨウ・オオサカはレベル6になりました

現在習得可能、スキルアップ可能なスキルすべてを習得しました』

こんなに一気に習得したのはおそらく侵入拒絶領域内では戦闘系の能力が落ちていたからだろう。

実力が上がったのだからスキルアップするのは当然で、おそらく今まで習得した戦闘系のスキルはカンストしただろう。

そして今の能力にふさわしいスキルを習得できたのだろう。よく考えたらまだ結界抜けてないからこの先もこんな感じで大量に習得するのか。

オリジナルスキルもかなり増やせそうだし、しばらく身体能力を慣らしたりスキル関連で忙しくなりそうだ。

「シヨウさん！ あれMP結晶ですよね？」

「はじめて見るにゃん！」

2人は僕の下、スライムの死骸があった場所を指さしていた。

そこにはスライムの代わりに、淡く光る小さな何かの結晶のようなものが落ちていた。

「いや俺に聞かれても何か知らないけど・・・」

「えっとシヨウさんが倒しましたので、神様から獲得したとお告げがあったと思うんですが」

「あゝそういえば、そういつてたな。これってみんな聞こえるの？」

「いえ、最後に止めをさした人だけです。倒して残ったものはすべて倒したものの所持品になるそうです」

「お兄ちゃん見せてくれにゃん」

俺はMP結晶と呼ばれるものを拾い「所持品情報開示」で調べてみた。

「下級MP結晶」

下級の魔物を倒した時に必ず得られる結晶。神は死んだ下級以上の生物の根源MPを回収し、残りを結晶や他の形で再構成する。マジックアイテムや装備品など作成時に使用。また魔物はMP結晶から直接MPを抽出することができる。

「はいどうぞ」

「わ〜きれいだにゃん！」

スズはうれしいのかすごいはいしゃいでいる。

俺はスズをなでながらしつぽを観察した。

スズのしつぽは微妙に揺れていた。

カオリ程しつぽではわかりにくいだがこれがスズの喜びの表現なんだろう。

・・・とりあえずしつぽも触っておく。

地球では猫はしつぽを垂直に立てて喜びを表現しますが、揺れた方が可愛いよね？

「ところで魔物を倒した時ってMP結晶以外何が手に入るの？」

「魔物や人が落とすものはすべてアイテムでドロップアイテムとあります。ドロップアイテムには必ずMP結晶が含まれますが、他にも魔肉や魔骨などの魔材やごくまれに装備品やマジックアイテムも落とすそうです」

「ひ、人も落とすの？」

「全員ではありません。下級職以上の者は死んだ時ドロップアイテム

ムを落として消えます」

「じゃあ初級職の人は？」

「骸になります。それに飼っている家畜なども死んだ時消えることはありません。そのためドロップアイテムを落とす動物を魔物、落とさないものをそのまま動物と呼んでいます」

情報をまとめるとこういうことか

- ・初級職の人と動物は根源MPが少ないから放置 元の世界と同じ死体が出来上がる
- ・下級職以上の人と魔物はジョブを得るときに根源MPをいじっているから高くなる そのまま放置はもつたないので回収
- ・何も残らないのは良心が痛むからか1部の根源MPでドロップアイテムを残すことにした
- ・RPG的に根源MPの高さと性質に合ったドロップアイテムが残されるのだろう

まあ俺としてはありがたい。

倒した敵が消えるので元の世界とは違うことを認識できるので、殺すことに罪悪感を感じずに済む。

中二の妄想の延長と考えているのかもしれないが、全く抵抗がない・・・そういえば「精神コントロール」のポテンシャルスキルがあったからそのせいかもしれないな。

まあいいこれから魔物を殺すことに躊躇していたらこっちが死ぬかもしれないのだから。

「さて、そろそろ行くこうか！」

「あ、はい！」

「お兄ちゃんコレありがとう！」

スズから返してもらったのをゴットボックスに入れ出発しようとし

た。

-カーカーカー-

辺りを見るともつすぐ日が暮れそうになっている。

「時計」

18:45

俺たちは身体能力を馴染ませるついでに走って行くことになった。

初めての魔物（後書き）

というわけで動物と魔物の差はMP結晶を落とすか落とさないかで
した。

ですので魔物はすべて下級職クラス以上なので強いということです。
盗賊も殺せば所持品もMP結晶もその他ドロップアイテムもゲット
できるので体内MPを強奪する必要はありません。

犯罪職の中には「強制奴隷調達師」などもい、殺さず強制的に奴隷
契約を結ばせる者もいます。

ちなみに「奴隷商人」は犯罪職ではありません。
犯罪者や身売りの奴隷もいますので

『精神コントロール』のポテンシャルスキルは監禁2ヶ月くらいの
ときに習得したスキルです。常に敵に命を狙われているかもしれな
い状況で精神を落ち着かせようと習得しました。

それと結界内の木とかも初級がほとんどなので貫通してしまいまし
たが、今後はもっと強力な木が登場するんでしょうか・・・。

ロードの結界（前書き）

次の話が短すぎるので2話続けて投稿しています。

ロードの結界

3章 - M P 1の新人冒険者 其の5 -

- 18 : 50 -

俺たちは5分ほど走り結界の変わり目に到達した。

・・・にしても俺たちのスペックには驚かされた。

軽く走ったつもりなのに世界記録を更新できたんじゃないだろうか。
・・・しかも息切れひとつしていない。

忘れていたかもしれないが俺はまだ身体のできてない12歳の少年だ。

多分だがレベル0が元の世界と同じで、レベル1以上であり得ない感じに強化されていくんだろう。

「なんか結界が変わったような気がするんだけど、身体軽くなつてないよね？　ここで終わりなの？」

「はい、オオサカの最大結界範囲は越えたと思います。多分これはロードの結界に変わったんだと思います。」

「ロード？　さっき聞こうとしていたやつだよ。どんな結界なの？」

「ロードの結界は同国の町と町を繋ぐ結界です。幅は10mくらいですが最大結界範囲くらいの強度の結界が張られていると聞いてます。」

「10mか？　野営するには水辺の方がいいと思うんだけど、今からオオサカ結界に戻るのにはありなの？」

「無理です。100日は戻れないそうです。」

「全力で走つたら今日中に着きそうなんだけどもう暗くなってきたし、仕方ないからここで野営の準備をしようか。良く考えたら水くらい俺出せるわ」

さっきの戦闘でも忘れていたが俺は魔導士だ。

ちよつとした水くらい簡単に出せる・・・まあ町にいた時はライターくらいの火を出せるくらいのレベルで、戦闘にまったく役立ちそうになかったが。

今は結界も弱まったし、詠唱とか覚えたので派手なのが使えそうだ！
とはいえ実際の戦闘で使うのは練習が必要だろう。

後でロードを出てスキル更新をしながら試してみるか。

「お兄ちゃんすごいにゃ！」「攻撃魔導士」さんだもんね」

「そうですね。初めに無理は禁物ですし」

「おーし、そんじゃあ」

開け神の箱

「オーブンゴットボックス」

俺はテントやらランタンやら机やら椅子やら食糧入りのサックやら・

・・とりあえず適当に出してみた。

ーぐーー

「おなか減ったにゃん！よく考えたら朝から何も食べてないにゃん！お姉ちゃん！ごはん！早く！」

そういえば今日はドタバタしすぎて何も食べてない。

「そんじゃあ先にご飯にしようか。俺も腹減ったよ」

「ふふ、そうですね。あの私の調理セットも出してもらえますか？
それと水と火もお願いします」

「おーけー」

そういえば調味料も水も買い忘れてるし・・・というか水を確保し忘れるって致命的なんじゃないだろうか。

たまたま俺が水出せるから良かったものの野宿をなめすぎだ。

・・・ついでに調理セットも買ってません。

スコップとかつるはしとかロープとか大げさな物は買いこんだんだけどな

俺は調理セットとたらいに「ミネラルウォーター」のスキルで生み出した水を満たしてカオリに渡した。

火の方は薪を集めるのが面倒だったのでマジックアイテムの使い捨て燃料に「ライター」のスキルで火を付けた。

なおマジックアイテムは使い捨てでなくても使用すれば保有MPが減るので充填しなければいけない。

「ありがとうございます。それじゃあ今晚は手早く食べれる物でいいですか？」

「うん任せるよ。なんだったら手伝おうか？」

「いえ大丈夫です」

「お姉ちゃんの料理はおいしいにゃん！　ぐー　もう待ちきれないにゃん！」

俺とスズはテントを2つ組み立て　ようと思ったがスズの「いっしょに寝たいにゃん！」の発言で1つになった。

・・・落ち着け俺はまだ12歳で孤児院出身だから雑魚寝が普通な

んだらう。

あとずっとマジックアイテムを使うのももったいないので薪を集めたり、周りに近づいたら音がなる仕掛けを作った。

- 19 : 30 -

「「「いただきまーす」「」」

あたりは完全に暗くなったがランタンの光を頼りに料理に貪りつくついでに「ライト」のスキルもあったのでランタンもいらなかったかも。

「「おいしー（にゃ）」「」

簡単な肉入り野菜炒めと根菜のスープとパンだが非常においしく感じる。

実は監禁中のご飯はかなりいい物だったので、料理のレベルとしては力オリのはそれと比べるとかなり落ちる。

ただ初めての魔物との戦闘で疲れており、空腹だったことでかなりおいしく感じる。

・・・いや誰かと一緒に食べるのは久しぶりだし、俺のために作ってくれたっていうのがわかるからかな。

「おかわりだにゃー」

良く見るとスズの前のサラはすべて空になっている　早すぎないか？

「はいどうぞ」

「ありがとうございます」

こんな感じで俺たちは温かな食事を楽しんでいった。

ロードの結界（後書き）

次に続きます。

抱き枕（前書き）

本日2本目です。

同時に予約投稿しているので携帯で最新話から見ている人は注意してください。

抱き枕

3章 - M P 1の新人冒険者 其の6 -

「もう食えない・・・」

「にゃー」

俺とスズはお腹を押さえて動けないでいた。

正直食い過ぎた。

おそらく一人当たり10人前は食べたような気がする。

レベルアップの弊害らしいがどこにこんな量が入ったのだろう？

ああそうだ、レベルアップすると筋力とか身体能力が上がるだけでなく、体重も増加するみたい。

まあそうじゃないと180kmで突っ込んで来た30cmのスライムにぶつかって吹っ飛ばないのはおかしいか。

ちなみに結界の中でも軽くなるが慣れれば体重はコントロールできるらしい・・・ただ体重を軽くすると身体能力も落ちるので不意打ちに注意しなければいけない。

今後食事量を普通にするにはレベルにあったマジックアイテムな食事を取らないといけないらしい。

ただカロリの「下っ端料理人」では魔材を使って料理出来ないの、しばらく旅中は大量の飯か俺がつくるしかなさなそう。

カオリは「ギルドランクを早く上げてクラスアップします！」とは言っているが正直焦る必要はないと思う。

まだ12歳のんびりいきましよう。

「ところで夜の番だけどうする？ 身体慣らしたいから俺がずっ

とでもいいけど?」

「それはちよつと、2、3時間で交代でいいのでは?」

「みんな一緒に寝たいにゃん!」

カオリが真つ当な回答を、スズが嬉しいけど状況を考えて欲しい回答をしてくれた。

「寝ている間に襲われるかもしれないだろ」

「でもお兄ちゃん誰か来たらわかるようにしてたにゃん! だからみんな寝てもいいはずにゃん」

「そうなんですか?」

「いやいや確かに仕掛けはしたけどあれがちゃんと働くかわからないし、慣れてないからあれで起きれると思う?」

実をいうと他にもトラップ魔法をしかけているし、危険が近付いたらわかるスキル「危険予感」を持っている筈なのでそこまで警戒する必要はないと思う。

しかしそれを越えるやからもいえないとは言い切れないし警戒し過ぎるくらいでちよつどいいと思う。

「地図を確認したけどアワジシマまで俺たちなら急げば昼くらいにはつくだろ。で着いてから寝るとこ探して夕方まで寝たらいいかなつて。短い時間で寝るとか慣れてないとしんどいと思うし、正直今の俺たちは冒険者の心得を知らなさ過ぎる。今慣れるより早くアワジシマまで行って情報を集めよう」

「うーん、それなら・・・」

「一緒に寝たかったにゃん・・・」

気まずそうなカオリとミミがしぼんでるスズを見てカオリに後片付けとして1時間見張りを兼用してもらい、その間俺はスズと一緒に

仮眠をすることになった。

「お姉ちゃんお休みだにゃん」

「それじゃあ一時間ほどよろしくね」

「はいお休みなさい。任せてください」

そう言つて俺とスズはテントの中に入って行つた。

もちろん何もしませんよ。

「えい！ お兄ちゃんもおやすみにゃん」

「お、お休み」

一緒の布団を使っているのにさらに勢い良くしがみついて来た・・・
えいつて!?

俺は小さく柔らかい感触に若干ドキドキしたが、すでに聞こえるスズの寝息で冷静になり、俺もスズを抱き枕として堪能しながら眠ることにした。

抱き枕（後書き）

裏設定

ちなみにロードの強度が最大結界範囲程度と書きましたが場所によって違います。
レベルを上げると体重も増えるとしていますが気を抜いている時はレベル0です。
コントロールは戦闘中という意味です。

パッシブスキル（前書き）

祝ユニーク1万超え!!!
& 掲載初めて1月経過です！
皆様ありがとうございます。

パッシブスキル

3章 - M P 1の新人冒険者 其の7 -

「あ、あのすみません」

うーん、俺を誰かが揺すっている。

まだ眠いんだ・・・はっ！

俺は割と素早く覚醒することに成功した 自分で起きると言っておいて寝てたらずかいしい。

「!？」

俺は眼前の猫耳美少女の寝顔を見て思わず叫びそうになったが、なんとか叫ばずに済んだ。

いつも可愛いと思ってたけど間近で見るともつと可愛いな、名残惜しいながらも俺の身体にしがみ付いているスズの腕や足やしっぽを引き離して起き上った。

「お姉ちゃん、お兄ちゃん・・・」

寝言にもう俺がランクインしているのか、うれしいな。

俺は微笑みながらスズの頭を撫でて小さく「お休みなさい」と言うておいた。

「カオリ見張りありがとね。何か異変はあった？」

「いえ何もありませんでしたよ。それより今から朝まで本当にいいんですか？」

「はは、問題ないよ。ただ明日は早めに出発するから昨日みたいに寝坊しないようにね」

カオリは顔を少し赤くしながら

「大丈夫です。それじゃあよろしくお願いします。お休みなさい」
「ん、お休み」

カオリはそそくさとテントの中に入って行った。
寝坊したのがそんなに恥ずかしかったのだろうか。

まあいいやそれじゃあいつものように色々実験しますか！

- 修行中 -

俺はロードの結界を出て身体能力の確認をし、予想通りの大量のスキルを獲得した。

ちなみに俺が見張りに出てから結構な量の魔物が襲ってきた。

カオリが嘘をついているとは思えなかったのでおそらくロードの結界を出たからではないかと予想している。カオリとスズが寝ているテントには「サイレント」の魔法をかけているので2人は騒ぎに気付いていない。

結構はでな魔法が使えたのがうれしくてドカンドカンやってたから寄って来たのかもしれないが、スライム、ゴブリン、コボルトを合わせて54匹留めた。

正直この身体能力に慣れればたいしたことない・・・いやもうレベル9になっているから楽勝だったのかもしれない。

多分後の方の2、30匹まとめてきた時はレベル5のままですスキル

なしなら敵しかつたと思う。
初めて戦った時もあったが魔物は思いのほか強い。
この3種が最弱らしいが

スライム

通常の移動が元の世界の人間の最大ダッシュくらいで、スキル「ラストライク（仮名）」は代償行為が光るという目立つものだが180kmくらいで飛んでくる。ただゴム状なので攻撃力は低く、打撃には強いが斬撃や魔法に異常に弱かった。

ゴブリン

棍棒のようなものを持ち背が低く頭に角が生えていて身体がグリーングリーンしている。動きはスライムほどではないが、攻撃力が高く元の世界のクマくらいじゃないだろうか。正直人型だったのが一番堪えた。

コボルト

犬のような人型。スライムの素早さとゴブリンの力を足して2で割ったような奴。出てきた時は集団だったし、こっちのレベルがかなり上がったので簡単に蹴散らしたから1匹の強さはよくわからない。

・・・全員元の世界で言うところの猛獣クラスです。
それを軽く蹴散らす俺って。

そうそうこの異常な身体能力をどうにかする方法がわかった。
その答えは「高速思考」だった。
アクティブスキル「クロックアップ」によって俺の体感時間を長くする。

普通なら身体がついていかないがレベルアップによってそれが可能

になっている。

つまり外見上は高速戦闘しているが、俺の感覚では普段に近い動作で済ませれるようになったのだ！ まあ筋力量の問題もあるからまだまだ練習が必要だが。

でこの「クロックアップ」を使っけていて新たな古代級攻略情報をゲットした。

最後の集団線の時に一時的に「クロックアップ」が切れてしまったのだ。

当然高速戦闘にいつもの感覚ではついていけないだろうからやばいと思ったのだが、意外と動けるのだ。

どう考えてもいつもより体感時間が長くなっていた。

戦闘が終わるといつもの感じに戻っていたので、俺はアクティブスキルを使わずアクティブスキルを使えたのではないかと結論付けた。「剣戦闘」の熟練度が上がった時、スキルを使わなくてもサポートっぽいがあるな〜とは思っていたが素の実力が上がったんだと思っっていた。

だが「高速思考」を素のまままで獲得できるとは思えなかった。

つまり

- ・ 熟練度を上がると いや中級まで上がっていたのに今までサポートがなかったのを考えると熟練度以外の要素、「経験値」が上がると消費MPを支払わずいつでもアクティブスキルを使えるようになる
- ・ ただしそのアクティブスキルは通常のアクティブスキルより効果は弱い
- ・ 「危険予感」のように常に働くものもあることからそれを「パッシブスキル」と名付けた
- ・ パッシブスキルは基本的にどのポテンシャルスキルにもあるようだ

このパッシブスキルで一番恩恵があると思ったのは「耐性」だ。
例えば1kgの鉄球を50m/sでぶつけられたとしよう。

元の世界ではどんなに頑丈な人でも2500kg・m²/sのエネルギーをぶつけられる訳だが、この耐性があればこのエネルギーをカットできるのだ。

つまり「耐性」はより頑丈になるのではなくバリアーのようなもので「ダメージカット」できるスキルということだ。

さて何故これが重要かというと、不意をつかれても「耐性」のパッシブスキルが高ければ初撃を耐えることができるからだ。

いつでも先制でスキルを発動できるかわからないのでこれは重要だ
と思う。

・チュンチュン ピギーピギー・

ん？ もう日の出か。

二人を起こさないと、正直眠いし・・・いや料理をつくってから
起こそう。

他わかったことは後々まとめるとするか。

俺は「デュアルタスク」でやって来たスライムの群れに、詠唱付き
の「ファイアシャワー」の魔法をぶち込み始末ながら、ドロップア
イテムの「魔肉」を使った料理を初挑戦することにした。

パッシブスキル（後書き）

裏設定

耐性のパッシブスキルが大事と書きましたが本編では説明不足だったと思うので補足します。

「危険予感」は今は下級スキルなので高い隠密行動をとるものには反応しません。

さらにレベルの恩恵は基本的に戦闘中にしか得られません。

つまり寝ているときはレベル0と変わりません。

この世界の位階によるヒエラルキーはかなり酷いですが不意をついたりいくつか対抗手段があります。

そのため常に発動している耐性のパッシブスキルが重要ということです。

ちなみに物理耐性はダメージフィルターのようになっていて一定以下の攻撃なら普通に通ります。（軽いつつこみなど）

それとRPGではパッシブスキルは常に発動しているスキルですが、この世界のパッシブスキルは常に発動しているものと、いつでもMP消費なしで使えるスキルを指しますのでご注意ください。

スライムらは結界なしで人族の下級下位から中位、主人公は中級の下位の实力です。（MPが普通ならもつと上だが）

ちなみにオオサカ周辺の魔物は世界で一番弱いです。

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)

2012年1月14日11時47分発行