
古代迷宮転生伝説

使徒

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】

古代迷宮転生伝説

【Zコード】

N4830BA

【作者名】

使徒

【あらすじ】

古代迷宮……それは1000年以上前に造られ、魔導具の製造や魔法の行使に必要な結晶^{クリスタル}を得ることが出来る唯一の場所である。そんな古代迷宮を領土内に有するメギルド帝国のハプスブルク公爵家に一人の人物が転生した。

第1話 古代迷宮（前書き）

一応、時系列としては転生順に

現代日本 銀河英雄伝説世界

古代迷宮世界

となるんですけど、原作蘭に『銀河英雄伝説』を入れる必要ありますかね？

そちら辺、ちょっと良く分からぬんで。

第1話 古代迷宮

古代迷宮 それは1000年以上前からこの世に存在する4つの迷宮のことである。

この世界の歴史は1000年しか無い。

否、それ以前にも人類の歴史はあったが、記録やその他の一切がちょうど1000前を境にしてピタリと不自然に途切れている。
それ以前の歴史は失われた世代ロスト・ジェネレーションと呼ばれたり、その存在を示すものは現時点において皆無であった。

古代迷宮を除いて……。

そう、古代迷宮は失われた世代ロスト・ジェネレーションの存在を示す唯一の証拠であり、古代迷宮が発見されたからこそ人々は失われた世代ロスト・ジェネレーションが存在した事を知ることができた。

また、古代迷宮内では何処からともなく魔物モンスターが沸き出して人間へと襲い掛かってくる。

魔物を倒すと、その死骸は何故か残らずその場には代わりに1つの結晶クリスタルが残る。

この結晶は魔導具の製造や魔法の行使に必要不可欠であり、魔導技術・魔法技術が確立された今では国家にとつて欠かせないファクターとなつている。

それ故、国は迷宮ギルドを創設し結晶集めを推奨。

古代迷宮には日々、冒険者を名乗る人物たちが一攫千金を求めて潜り続けている。

世界暦1000年

メギルド帝国内の城塞都市リクセリアにあるアルデンヌ迷宮。深淵へと続くその古代迷宮は、発見から2世紀以上経つた今でも未だその全容が明らかになっていない。

50階。

それが現状で判明している最深の階層であり、それ以降はまったく未知の領域。

その42階で、一人の男と魔物が戦っていた。

『スパツ！』という音と共に人骨の魔物の胴体が2つに分かれる。剣の一閃によるものだ。

二つに分かれたスケルトンは霧のように消え去り、後には一つの結晶が残る。

「つたく、かつたり～な」

それを成した男はどうでも良さそうに一言呟くと、金の指輪を填めた手を結晶に向ける。

すると結晶は捻じれた空間に吸い込まれていき、それを確認した男は何事も無かつたように歩きだした。

男の名はアドルフ・フォン・ハップスブルク。

メギルド帝国十二大貴族の筆頭たるハップスブルク公爵家の次男であつた。

* * *

ローゼシア大陸の東部一帯を支配するメギルド帝国。

メギルド帝国は広大な国士と豊富な資源・人口を背景として強大な国力を誇り、大陸でも五指に入るほどの大国であるが、その隆盛と古代迷宮には深い関係があつた。

世界暦784年。

まだメギルド帝国が王国と名乗っていた頃、1つ目の古代迷宮
アルデンヌ迷宮 がメギルド王国内で発見される。

アルデンヌ迷宮が発見されたのは特に何も無い場所であつたが、迷宮（の魔物）から産出される^{クリスタル}結晶の価値が判明すると次第に人が集まつて街が形成されるようになつた。

リクセリアと名付けられたその街は^{クリスタル}結晶を用いた魔導具が普及し始めるとなつて街に発展していき、その景気効果は王国全域に及んだ。

しかし、そのような『一人勝ち』状態は争いの火種と為りかねない。ましてや、メギルド王国の国力は周辺諸国より頭一つ飛び抜けてはいるものの、所詮その程度となれば尚更であった。

世界暦804年。

迷宮の利権を欲した周辺諸国は、メギルド王国へ迷宮の解放（つま

り共同管理）等の要求を突き付けた。

無論、そのような要求など呑めるわけはなく、メギルド王国は直ちに魔導兵装で身を固めた魔導兵团を編成し、併せて、周辺諸国からの要求を拒否した。

要求拒否の知らせを受けた周辺諸国はメギルド王国への侵攻を決定し、大規模な連合軍を編成。

総兵力10万という圧倒的な戦力で以つてメギルド王国へ攻め寄せた。

後の歴史において第一次迷宮戦争と呼ばれる戦争である。

だが、当初の予測は裏切られ、諸国連合軍はメギルド軍1万6000によつて撃退された。

その後、自国の安全を確保したメギルド王国は南部に位置するミレニア王国へ逆侵攻を行う。

その際、投入した兵力は約1000。

僅か1000の魔導兵によつてミレニア王国は滅亡した。

この第一次迷宮戦争は通常戦力に対する魔導兵の優越を証明した戦争であり、以後、各國は魔導兵の増強に努めることになる。

しかし、魔導兵装の製造に必要な結晶はメギルド王国でしか産出せず、またメギルド王国は結晶や魔導具の国外への持ち出しに高い税金を掛けたため、各國の魔導兵の増強は遅々として進まなかつた。

これは世界暦815年に大陸南方のノーツラント王国で第2の古代迷宮が発見されるまで続き、この年を以つてメギルド王国の一国優位体制は消滅した。

とはいっても、依然メギルド王国が優位な立場にあるのは変わりなく、長年の研究で培ってきた魔導技術は他国を遥かに突き離していた。また、魔導具を媒介として放つ魔法に関する研究も進められており、軍でも魔法師隊が設立されるなど導入に積極的であった。

世界暦831年。

メギルド王国内で第3の古代迷宮が発見されると、第一次迷宮戦争が勃発。

第一次迷宮戦争での戦訓から諸国連合軍も魔導兵装で身を固めており、一時期は王都ランバルトへ迫るほど勢いを見せた。

が、これはメギルド王国の狡猾な罠であった。

王都近くまで誘い込まれた連合軍はメギルド軍の別動隊によつて補給路を断たれ、軍の士気が下がる中、王都間近のドルニア平原でメギルド軍に決戦を挑んで、その勝利に望みを託した。

だが、この27年の間にメギルド王国の国力は以前とは比較にならないほど上がりつており、ドルニア平原の戦いではその強大な武力を遺憾なく發揮して連合軍を一方的に殲滅した。

ちなみに、この戦いを含む第二次迷宮戦争全般で活躍した12人の貴族が後の十二大貴族であり、貴族に公爵、侯爵、（辺境伯爵）、伯爵、子爵、男爵という区分けが出来たのもこの後であった。

閑話休題。

第一次迷宮戦争時を上回る圧倒的な勝利を手にしたメギルド王国は逆侵攻を行つて各国を併呑。

領土が元の3倍以上に膨らんだメギルド王国は国名をメギルド帝国へと改名し、一気に大国の座へと躍り出した。

そして……。

世界暦982年1月1日。

メギルド帝国十二大貴族の一角であるハプスブルク公爵家に一人の子供が生まれる。

その子供の瞳と髪の色は黒色。

黒色の瞳と髪（の両方）を備えた人間が今までこの世に存在したといふ記録は無い。

だが、ハプスブルク公爵家の当代の当主であるアルベルト・フォン・ハプスブルクは「前例が無いだけだ」と笑い飛ばし、生まれて来た子供にアドルフという名を与えた。

第2話 アドルフの憂鬱

アドルフの誕生から5年の月日が流れた。

アドルフはその年齢に似合わぬ聰明さを發揮し、勉学にも熱心に取り組んでおり、周囲の人々から神童と呼ばれていた。が、その実態を知る者はアドルフ本人しかいなかつた。

「アドルフ」

まったく、どうじてこうなつたのやら……。

俺は前世では銀河帝国という超大国の皇帝だった。

88歳まで生き、天寿をまつとうして逝つた……と思つたら、また赤ん坊に（ゝゝ

利発？ 聰明？ 神童？

そりや前世の銀英伝時代やその前の平成日本時代も合わせれば100歳超えてるからな。

これで同年代のガキと同等だつたら泣くぞ！

勉学に熱心だ？

暇なんだよ、娯楽が無いんだよ、それぐらいしかやる事ねえんだよ！ ネット、ゲーム、アニメ、マンガ、etc……何も無いんだぜ！ オマケにまだ5歳のガキだからメイドとセツスも出来ん……おおお

貴族同士の幼い頃の素敵なお会い？

あのなあ……所詮5歳のガキだぞ、今は良くてもこの先どう育つか
考えもつかん。

どつかの小説のように素敵な女性に育つてくれればいいが、現実は
そんな甘くは無いのだよ。

その上、教育を施すやつらが基本選民思想だろ?
大人になつた時、俺と性格が合つやつが簡単に見つかるとは思えん
のだが……。

ハア……こんな状況じやあいくら公爵家でもなあ……家督を継ぐの
も兄だし。

貴族つていつても次男以下は大変なんだよ。

チクショウ、俺が何をしたつて言つんだ!

アレか、前世で億単位の人間を死に追いやつた罰か?

メギルド帝国は大陸一の先進国家?

知るかボケ!

俺からすれば土人国家でしかねえよ。

まあ、平民の子だつたら既に働かされてたり、その日の飯も満足に
食えんかもしれんから十分に恵まれてると言えるんだろうが……あ
あ、前世の記憶が俺を苦しめる。

……

しつかし黒目も黒髪も俺以外に居ないんだな……。

どちらか片方だけなら稀に居るらしいが、両方となると田撃例は俺
を除いて。

……

いや、ホント邪神とか言われんで良かつたわ。

ホントは結構危なかつたらしいけど、そりはマイダディに感謝だな。

さて、そろそろ疲れて来た。
今日は早めに寝るといよ。

* * *

世界暦992年。

ローシア大陸中央に霸を唱えるマルーダ王国で第四の古代迷宮が発見された。

マルーダ王国はメギルド帝国が今の版図となつてから幾度も争つてきた相手である。

魔導技術に関しては長年のアドバンテージがあるとはいえ、國士・人口とともにマルーダ王国が上回つており、それにマルーダ傘下の国々まで加わる。

そんなマルーダ王国が古代迷宮を所有したとなれば、メギルド帝国にとつて脅威以外の何者でもない。

帝国上層部は、その脅威が形となつて現れる前にマルーダの国力を削いでおくため、第一次マルーダ遠征軍の編成を決定する。

その気合いの入れようは、総数8万という大動員と、帝国の総力を以つて完成させた世界初の魔導戦艦フォアグラムの投入を決めたことからも窺えるだろ。

準備を完了させた帝国は、先ずレビル・フォン・ストレイマン将軍

率いる先鋒隊3万をマルーダ王国の属国であるリシド公国へと攻め込ませる。

12年前に行われた第一次マルーダ遠征では、このリシド公国を経由したマルーダ軍に遠征軍の後方を遮断されたことが原因で失敗に終わつており、今度は以前の轍を踏むまいとの判断であった。

総人口が6万ほどしかないリシド公国に3万もの兵を止める力は無く、怒涛のような攻撃にあえなく陥落。

リシド公国が陥落し北の憂いが無くなると、アルベル・フォン・ハプスブルク公爵の本隊5万はメギルド、マルーダの両国を隔てているラルバ川を渡河してマルーダ王国へと侵入した。

マルーダ王国も6万の兵を動員して遠征軍に相対したが、メギルド軍は全兵士が魔導兵であり、魔導具の質も上である。

こうなれば1万の兵力差も容易に埋められてしまい、更に魔導戦艦フォアグアムの圧倒的な存在がマルーダ兵たちを委縮させてしまう。

戦う前からこの状態では結果は分かり切つたようなもので、無論メギルド軍の圧勝であった。

マルーダ軍を蹴散らしたメギルド軍はそのまま西進して、マルーダ王国の東の拠点である城塞都市リレヒトを包囲する。

だが、リレヒトを落とした後は先へと進まず、リシド公国の方にいるタンバル王国を攻めていた先鋒隊よりタンバル王国陥落の知らせが入ると、あっさりと兵を退いて自国に戻ってしまった。

これは、補給線が長くなり過ぎることを恐れたハプスブルク公爵が戦果は十分と判断して引き揚げを命じたためである。

その代わりと言つては何だが、リレヒトの街は徹底的に焼き払われ、

元の姿に戻すには10年は掛るだらうといつありました。

メギルド帝国はマルーダ王国軍に打撃をうけ、リレビトを無力化したことで当面の安全を確保した。

また、リシド公国、タンバル王国の両国を滅ぼしてその領土を帝国領に組み入れたことによつてラルバ川以東のすべてを制することとなつた。

* * *

世界暦994年。

2年前の第一次マルーダ遠征によつて当面の間西の安全を確保したメギルド帝国はその目を南へと向けた。

帝国の南方にある国々を併呑して勢力を伸ばそうといつわけである。

メギルド帝国の南下政策は今に始まつたことではない。

163年前の第二次迷宮戦争以降、マルーダ王国と西の国境を接してしまつた帝国としては他方に勢力を広めるしか無かつたのである。

早々に東のリュピト半島を征服した後は北と南へ目を向けたが、北は極寒の大地で作物の実りは悪く、その上戦争経験だけは豊富な国々がひしめいているため得策ではない。

となると、メギルド帝国が勢力を伸ばすには消去法で南しか無くなる。

故に、歴代の王たちは幾度も南下政策を行いその度領土を増やしてきた。

しかし、ローシア大陸東部と南部を分断するクアルー山脈にぶち当たつてからはそれも打ち止めになり、今回も南に目を向けたは良いものの具体的にどうするか……といつになると良案は一つも出なかつた。

南部に唯一通じる道を持つ山間国家トレド王国への侵攻も検討されたが、大軍を展開出来る地形でないこと、山の斜面を崩されれば容易に増援と補給が断たれること等を理由に却下された。

そんな時、一人の人物が自分の息子から聞いた案を出す。

すなわち、クアルー山脈以南の国々への海路からの侵攻作戦を。

・・・・・

「アドルフ」

アドルフです。

12歳になりました。

最近、悩んでた父に「陸がダメなら海から行けばいいじゃないか！」と助言したら驚いた目で見られ、「その発想は無かった、でかしたぞ！」と大変褒められたとです。お褒めの言葉よりも金をくれよ！

海路からの侵攻は逆撃をくらつた場合、海に追い落とされる可能性があるから危険なんだけね。

まあ、クアルー山脈を越えた程度のといひなら小国しか無いから何気に水陸両用な魔導戦艦を侵攻軍の護衛に付けときやなんとなるだろ。

多少のリスクはあるが、リターンもでかい。

トレド王国とやらの南まで制圧してしまえば、南北を帝国領に挟まれたトレド王国はある程度の待遇を保証してやれば楽に降ってくれるだろうからな。

そうすれば勝手に陸路も繋がるじゃないか。

後は消化試合だな。

大陸南部の雄であるアルセイム皇国とティアルノ王国が出張つてくれれば話は違つんだろうが、その両国は長年争つてゐる間柄。宿敵相手に背を向けてまで、こちらを優先するとは思えん。

仮に両国が手を組むと厄介どころではないが、今の段階ならまだそこまではいかんだろう。

……それより、この世界には迷宮が有るんだ！

迷宮だよ迷宮！

男の口マン！

マジ潜りてーんだけど！

魔物が居て危険？

そんなの知るか！

何？

貴族の坊ちやまが魔物と戦えるかだつて？

ふつ、甘いな！

そもそも我がハップスブルク公爵家を含む十二大貴族は皆、戦争で手柄を立てて貴族の最上位である公爵家に叙せられた家柄だ。

つまり、どの家も男子は貴族の嗜みとかいつて戦闘の訓練を（強制的に）受けさせられるんだよ。強制的にってのがポイントだ。

それに、俺の親父は軍部のトップだぞ。

この前のマルーダ遠征でも遠征軍の総司令官やつてただろ？

そういうことだよ。

幸い、俺は前世で軍人だった頃もあるため、生きるか死ぬかの実戦は何度も経験している。

てかマジで殺られそうな場面も何度もあった。

ヤン・ウェンリーとかヤン・ウェンリーとかヤン・ウェンリーとか
に。

だから同世代の人間よりは多少マシだろう。

もちろん、この年で修羅場を何度もぐぐり抜けてきたヤツを除けば
の話だが……。

とはいって、それは現時点での話だ。

この先、必ず才能という差が現れてくる。

『努力は才能を上回る』この言葉は一面においては正しいが、才能
がある上に努力してるやつには最終的に敵わんのが現実なのだよ。
ゲームのようにコツコツやればカンストして追いつくってわけじゃ
無いんだぜ。

そして次に来るのは経験の差。

俺は艦隊司令官としての経験はあっても白兵戦の経験は無いんだが
……。

それでも、実戦を経験しているところのは一つのアドバンテージで

はある。

戦場の空氣といつか……なんかよく分からんものがなんとなく分かるんだよ。

それに直感みたいなのが働くこともあるしな。

……

まあいいや。

とにかく、俺はあと何年かすれば迷宮に潜る。

基本的に石橋を叩いて渡る俺だが、もう一度も人生経験してるとから今回ぐらいはスリリングでも良いんだよ。

あ、でもやっぱり痛いのは嫌だが……。

第2話 アドルフの憂鬱（後書き）

迷宮ものといつよいには戦記ものっぽくなってしまった。
何故……そうか、アドルフが成長しないからか。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連＝横書きという考えが定着しようとっています。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/n4830ba/>

古代迷宮転生伝説

2012年1月14日20時54分発行