

転生前の

チートリアルで 異世界最強 になりました。

準備し過ぎて第二の人生はイージーモードです!

小川 悟

Illustration

しあびす

CONTENTS

番外編

289

第2章

開拓村

097

第1章

研修

019

プロローグ

007

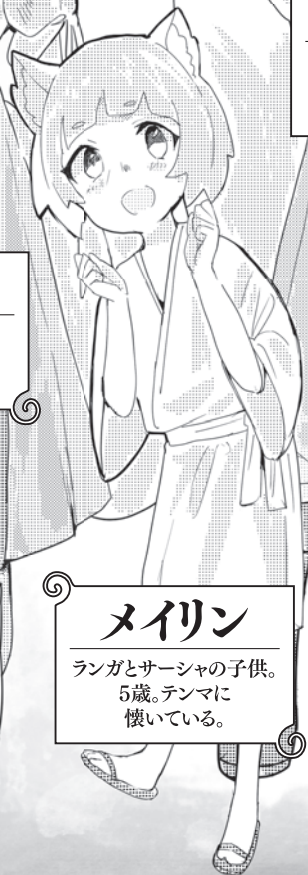
I became the strongest in another world
in the tutorial during my lifetime.

登場人物紹介



サーシャ

ランガの妻の狐獣人。
ミーシャの姉。
姉妹仲が良い。



メイリン

ランガとサーシャの子供。
5歳。テンマに
懐いている。



ランガ

『開拓村』に住む狼獣人。
調子に乗りやすい
ところがある!?



ミーシャ

『開拓村』の村娘。
なぜかテンマに
強い関心を
示しているようで……?

テラス

テンマが転生した
世界の女神。

シル

テンマの従魔になる
シルバーウルフの子供。
食いしん坊&甘いん坊。

テンマ

33歳で命を落とし、
異世界に転生することになった
元ゲーマー。
ゲームの知識で
この世界を楽しみ尽くす。



プロローグ

I became the strongest in another world
in the tutorial during my lifetime.

第0話 ゲーム中に死にました

目を覚ますと、二十代後半の綺麗なお姉さんが、空中に浮かぶモニターのような画面に向かって何か作業しているのが見える。

なぜ自分がこの場所にいるのか、この場所がどこなのか、何も分からない。状況を理解しようと考えていると、お姉さんが話しかけてきた。

「覚醒したようね。状況を簡単に説明するから、黙って聞いてくれるかな？」
よく分からないので、とりあえず頷いて了承する。

「あなたはあまり寝ないでゲームをして、過労によつて心肺が停止して死にました」
死んだと言われても、なぜか納得してしまう。今いるこの場所や空中に浮かぶモニター画面などが、自分の常識の範疇に収まっていないからだ。

記憶が残っているのは、数週間にわたり寝る間を惜しんでゲームしていたが、途中で胸が締め付けられるように痛くなり、目の前が真っ暗になったところまで。

「えーと、あまり驚いたり嘆いたりしないのね？」

自分でも不思議に思い、自分の人生を思い返してみる。

ともかく平凡な学生生活を過ごした。

いじめの標的にされたことが何度もあったが、我慢さえすればあとは時間（卒業）が解決してくれた。

社会人となってからは上司からパワハラの標的にされた。さすがにこれは時間では解決できず、退職するしか解決策がなかった。

転職しても同じことの繰り返し。二度転職したが結果は同じだった。
転職が多くなると再就職することが難しくなり、二十代後半にはフリーターになった。

だが、バイト先でも経営者や先輩からパワハラを受け、次々とバイト先を変えることになってしまった。

何度もバイトを辞めていると、バイトすらなかなか見つけることができなくなった。
現実逃避するように数週間ゲームをして死んだのは、三十三歳の誕生日の翌日だった。

「……正直、あまり未練もありませんしね」

「あらそう、なら説明を続けるわ。普通は、命の核というか、あなたのいた世界で言う魂は、こ

こを通つて新しい生命に生まれ変わるのよ。同じ世界に生まれ変わることはなく、種族が変わることが多いわ。動物や虫、それこそ、あなたがいた世界には存在しない生命体になることも多いのよ、記憶と知識を失つてね」

「……普通は？」

「そう、普通はそんなふうにして、生まれ変わる先を自動で割り振られるのよ。ただ、あなたの場合はそうではなく、別世界にこれまでの記憶と知識を持った状態で転生してほしいのよ」

それは、ラノベによくある異世界転生というやつだろうか？

女性は更に続ける。

「ある世界で問題が起きていてね。転換点として、別の世界の知識を持つ生物である、あなたを転生させたいという要求が来ているのよ。その世界の管理者である神からね」

「……なぜ、俺が？」

「え。なぜあなたが選ばれたのかは、私も分からないわ。私は選ばれた相手を案内するだけの担当だから。それよりもあなた、口数が少ないわね。本当に状況を理解してる？」

口数が少ないのは……あなたが驚くほど美人で緊張しているから、とは言えない。

それに、状況はある程度理解したが、簡単に呑み込める内容じゃないだろう！

そう心の中でツツコミつつも、俺は言葉少なに告げる。

「……ある程度は理解できていると思う。転生先はどんな世界？」

「本当に理解してる？ まあいいか！ 転生先ね……」

女性はそう言うと、先ほどのモニターに向かって手を動かして操作した。

「あ、ステータスが存在して、スキルや魔法が使えるみたい。経験値を貯めるとレベルアップして、ステータスが上がるようね。スキルにも熟練度じゅくれんどという経験値みたいなのがあって、レベルが上がるみたいよ。文明レベルは、あなたがいた世界よりだいぶ遅れてそうね。あなたがやっていたゲームみたいな世界だから、それであなたが選ばれたのかな？」

そんな理由で選ばれるのであれば、日本なら大量の候補者が選ばれそうだ。

それはさておき、スキルや魔法と聞いて、俄然興味がぜんが湧いてきた。

しかし、三十三歳の引き籠こごもりメタボおやじが、いきなり異世界に放り出されて生きていけるとは思えない。

「……転生したとしてサポートや特典は？」

俺がそう問うと、女性はうんざりした表情になる。

「あなたもチートが欲しいわけ!? 多少のサポートや特典はあるけど、チートはないわよ。最近はいんなチートチートつうせと煩うるさいのが多いわね！」

何のサポートもなしで異世界に放り出すのか！

それに、別にチートをくれとは言っていないだろ！

さすがに文句は口に出さなかったが、俺の表情に不満な気持ちが出ていたのか、女性は少し焦あせつ

て目をそらした。

そして、再びモニターを操作し出す。

「あら、思ったよりサポートは充実しているみたいよ。チートはないけどね。まず一つ目の特典は成人年齢に若返るようね。この世界の成人は……十四歳ね」

確かに若返れるのは特典だと思うが、それだけで生きていけるのか？

「それに、研修が充実しているようねえ。というのも、転生者がいきなり別世界に放り出されて死んじゃうことが多かったから、転生前に現地の環境に馴染ませるべく、施設で研修できるようにしているのよ。なお、研修システムは転生先の管理者、つまり神が設計しているから、詳細はここでは説明できないわ。しいて言うなら、研修施設内では比較的簡単にスキルが獲得できるようにして研修期間は三ヶ月、もしくは種族レベルが10になるまでみたい。こんなに優遇された研修システムは少ないわよ」

……研修？

要するに、ゲーム初心者向けに用意されているチュートリアルみたいなものだろうか？

確かに、いきなり異世界に放り出されるよりは安心だが、期間は三ヶ月。たった三ヶ月でどれだけのスキルが獲得できるのか……？

「それに、事前に能力やスキルの、せつ……設定もできるみたいね。この世界の管理者は相当親切みたいよ」

何かのトラブルだろうか、説明中にモニターが黄色に点滅して、女性が操作してそれを消したのが気になった。

能力やスキルを設定できるというのは非常に興味が引かれる。

この場で指定できるのだろうか。

「今ここで設定できるのは、ステータスの数値を自由に変更できるというわけではなく、素質というか、適性を調整できる程度みたいね。例えば、素質を二段階上げると、すべての成長にプラス補正が付くような感じで。まあ、実際にどれだけ効果があるか分からないけどね。……スキルの方も同様に素質を調整すれば、魔法特化、武術特化、生産特化などにもなれるみたい。ただ、プラス補正1に対してマイナス補正2が必要になるし。……プラス補正のみすると、スキルの取得はできなくなるかも……」

説明中にも、モニターに黄色い点滅が発生しているらしい。

女性が説明してくれた内容はよく分からない部分も多かったが、スキルのプラス補正というのは気になるな。ただしそれを付けると、相応のマイナス補正も付いてきてしまうようだが。

いやその前に、そもそもどういうスキルが取得できるのか聞いておかねば。

「鑑定やアイテムボックスのようなスキルはありますか？ あるなら研修で取得することは可能ですか？」

「……やっぱり、みんな同じようなスキルを欲しがってるね。えっと、この世界にも鑑定とアイテム

ボックスのスキルはあるみたいね。ただし残念ながら、研修でそれらのスキルは取得できないみたいよ。生まれつき取得しているのが一般のみたい。鑑定とアイテムボックスを取得する？ ……ただ、この二つのスキルを取得すると、他は取得できなくなるわよ？」

異世界に来て予備知識のない状態なのだから鑑定は必要だろう。アイテムボックスがあれば生活は何とかなると思う。

身を守るスキルがないのは不安だが……。

「じゃあその二つで決まりね。それで、素質はどうする？ そろそろ研修に向かう時間が迫っているのよ！ ……物理か魔法、生産のどれかを決めてくれたら、適当に調整しておくけど」

先ほどから、モニターが黄色い点滅をしていたのは、残り時間の警告ということか？

それなら先に言ってくれ！

新たな人生をそんな短時間で決められるもんか！ ここで物理か、魔法か、生産のどれかに簡単に決めることはできない！

俺は女性に尋ねる。

「素質を設定しなければ、プラス補正もマイナス補正もないと考えて大丈夫？」

「そうよ……、何も設定しなければ得意な分野はないけど、……不得意な分野もないわ。本当に時間がないのよ！ 設定なしで良いわね！」

良くはないけど仕方ないだろ！

死ぬまでの人生も理不尽なことが多かったが、死んでも理不尽な目に遭うのか！

「ああ、それで良いよ！」

やけくそ気味に承諾する。

そして女性がモニターを操作しているのが見えたのを最後に、意識がなくなった。



候補者を研修施設に転送した女性は、モニターに向かって転送後の処理を始める。すると目の前の空間が歪んで、一人の男性がその歪みから現れた。

「おい！ 上司が何度も連絡しているのに、なぜ無視するのだ！」

女性は作業の手を止めて反論する。

「転生候補者に説明をしていました。規則では転生候補者への説明が最優先だったはずですよ。意味もなく無視するはずがありません！」

「そ、それは、すまなかった」

上司だという男が申し訳なきように謝罪する。

「冗談ではありません！ あれだけ何度も連絡を無視すれば、何かしら理由があるのは推測できるはずですよ。それなのにしつこく連絡してくるので、まともな説明ができませんでした。この件で問

題になれば、そちらで責任を取ってもらいたいです！」

「そ、それはまずいな」

「転送後の処理も終わってません。先にそれをさせてください」

「わ、分かった。だが急いでくれ！」

女性が作業を始めると、上司が話し始める。

「だがな、お前が最近担当した転生者の八人が、研修後に転生して十日以内に亡くなっているんだ」

「えっ、本当に？」

女性は思わず作業の手を止めて聞き返す。

「本当だ！ それで上からすぐに案内人を連れてくるように指示があったのだ」

女性は顔を真っ青にして上司に尋ねる。

「う、上というと……？」

「一番上だ！ 転生先の管理者から苦情が殺到している。とりあえず早く後処理を終わらせろ！」

「は、はい……」

女性は震える手で後処理を再開するが、明らかに動揺していた。

後処理として、候補者への「研修の終了条件」の通知設定はすでに済ませている。

これで「三ヶ月経過するか、レベル10になる」と、候補者に通知が行くのだった。

その通知を候補者が確認すると、本当に転生して大丈夫かどうかをこちらで最終チェックすることになる。そして問題がなければ「翌日の朝九時」に転生処理がされることを転生者に知らせ、予告通りに自動処理される。なお、候補者に問題がある場合は、上司と相談して対応を検討することになる。

あと女性がすべきことは、研修施設の「時間加速」設定だけである。

こうした研修ごとに本当に三ヶ月もかけるのは大変なため、多くの場合「ここで一時間経過すると、研修施設では一ヶ月経過する」ように設定するのだ。

女性はいつも通りの設定をする。

「あ、後処理が終わりました」

「そうか、ではすぐに向かうぞ！」

「はい」

女性の顔はすでに真っ青から真っ白となっていた。彼女は返事をする、上司と共に姿を消した。残されたモニター画面には、設定内容が表示されていた。

そこには、「ここで一時間経過すると、研修施設で一年間経過する」設定になっていた……。



第1章。

研修

I became the strongest in another world
in the tutorial during my lifetime.

第1話 研修システム

目を開けると、そこには空中に浮かぶ半透明の大きな画面があった。

『ようこそ、転生者のための研修施設へ！』

そう表示されている。

思わず「ふざけているのか！」とツツコミたくなる。

先ほどまで対応してくれた女性は、事務的でありながら愚痴が多いし、転生という大切な説明や案内を適当にこなしている感じがあった。

憤りも感じていたし納得もできないが、転生が本当に現実の話であれば、時間は貴重だと自分に言い聞かせる。

研修施設か。いきなり異世界に放り出されるよりは安心だが、たった三ヶ月だったはず。その短

い期間で、どれほどのことができるのだろう。

再び画面を見ると――。

『名前を決めてください』

ゲームの初期設定みたいに表示された。

ゲームのような始まり方をするなら、死ぬ寸前までやり込んでいたゲームで設定していた名前の「テンマ」にしよっかと考える。

すると……。

『名前を「テンマ」で設定します。

初期設定を開始します。

基本情報を設定します。

【基本情報】

名前	：テンマ
種族	：人族

性別 .. 男
年齢 .. 14歳

ステータスを設定します。

【ステータス】
(種族)レベル

種号	..
運	50
器 <small>き</small> 用 <small>よう</small>	50
素早 <small>すばや</small> さ	50
筋力	50
知力	50
体力	50
M P	50
H P	50
(種族)レベル	1

スキルを設定します。

【スキル】

言語理解lv2
生活魔術せいいかつまじゆつ

【ボーナススキル】

鑑定

アイテムボックス

初期設定が終了しました。

画面の左上にある「研修システム」をご確認ください。』

本当にゲームみたいだ！ ツッコミどころはたくさんあるが、ツッコんでも仕方ないので次に進む。

指示通り、左上の『研修システム』に意識を向ける。

すると、研修についての説明が大量に表示された。効率よく研修を進めるためにも、じっくりと

内容を確認する。

どうやら研修を謳^{うた}っていても教えてくれる人はおらず、一人で試^し行^{こう}錯^{さく}誤^ごして色々やらなくてはいけないらしい。

なお、研修施設は直径百キロある円形の島となっており、画面左の『地図』を開くと地図が表示されるようだ。

地図の上が北とすると、北側の丘に拠点があり、拠点を中心とした半径一キロが「セーフエリア」となっている。

セーフエリアを出て、すぐ西にはダンジョンがあった。

ざっと見たところ、山や森、川なども普通にあつた。仮にそれらを燃やしたり破壊したりしても、毎日零時^{れいじ}に復元されるらしい。

そして今いる場所が、研修の拠点となる建物だったようだ。寝室にリビング、風呂やキッチンなどの生活空間、錬^{れん}金^{きん}や鍛^{かじ}冶^じなどの各種工房、室内訓練場、図書室などもあり、非常に充実した環境になっている。

拠点の詳細や利用方法は、画面の『施設』から確認できるようだ。

食事については、一日三千円が支給され、画面の『食事』から購入できる。なぜか、日本の有名ファストフード店や牛丼店、定食屋、コンビニなどの食べ物が揃^{そろ}っていた。

試しにシェイクを購入して目の前に出し、フライドポテトも購入してみた。さつそくアイテム

ボックスに直接収納したが、問題なくできた。

購入したシェイクとフライドポテトを食べながら、更に内容を確認していく。

種族レベルというのは、どうやら全ステータスに関わる自分自身のレベルのようなのだが、それを上げるには、経験値を獲得する必要があるとのこと。

しかし、研修中はダンジョンで魔物を倒すことでしか経験値を獲得できないらしい。つまり、ダンジョン以外で魔物を倒しても意味がないようだ。

詳しい説明がないからわからないが、種族レベルを上げる以外にも、HP、MP、体力などの各能力値を上げることはできるのだろうか。そういう設定のゲームはあつたりするが。

またスキルにもレベルがあり、「lv」で表示されている。熟練度によって上げられるらしく、これは種族レベルと違ってダンジョン以外でも普通に獲得できるみたいだ。

続いて死亡について。

研修中は本当に死亡することはないが、「死亡判定」というのがあり、そうなると強制的に拠点に戻されてしまう。それだけでなく、それまでに獲得した経験値と熟練度が半分になるといふかなり厳しい仕様のようだ。

スキルの素質は、アルファベットで表示されている。

素質として、SSS、SS、S、A、Bがあれば、相応のプラス補正がかかっており、スキルが得やすくなっている。言うまでもなくSSSが最大プラス補正。Cが補正なし。D、E、F、G、

Hはマイナス補正で、Hが最大マイナス補正となる。

ちよつと複雑なのだが、研修中だけの特典として、スキル素質は次のように優遇されることになるようだ。

「スキルがない状態からスキル取得まで」には三段階のプラス補正、「スキルレベルがlv1取得まで」に二段階のプラス補正、「スキルレベルがlv2取得まで」に一段階のプラス補正がかかる。

つまり自分は、スキル素質はすべて補正なしのCになっているので、スキル取得までは素質S、lv1までが素質A、lv2までが素質Bになるとのこと。

続いて研修中の特典について。

生活魔術をlv4まで上げられ、自分のステータスを確認できるステータス魔法が使えるとのこと。それに加えて鑑定スキルもlv5まで上げられるらしいが……このあたりの検証は後回しにしよう。システムの『物資』には、食材、素材、武器、防具、アイテムなどが大量に入っている。

武器や防具は普通の物ばかり。食材は非常に豊富だが、調理の必要な物が多い。素材には鉄などの金属だけではなく、魔鉄やミスリルといった異世界特有の物まである。アイテムには各種ポーションのほか、なんとエリクサーまであった。

エリクサーは一本しかないが、使用しても毎日零時にすべて元の数量まで復活するらしい。なぜか毒薬や麻痺薬などもあった。

使用しても毎日零時にすべて元通りになるというのは、研修システムに共通するルールのような

ものなのかもしれない。

大体の内容は把握したので、施設の中を見て回ろうと考える。



今まで座っていたのは、肘掛けのある社長椅子のような座り心地の良い椅子だった。

そして正面にあるのは、三十インチほどの大きさの、空中に浮かぶ半透明のモニター、そして執務机だ。

右を見ると四人掛けのダイニングテーブルセットがあり、その奥にはキッチンがある。左側には扉があるが、その確認は後にする。

背後は十二畳ほどのリビングのようになっており、三人掛けのソファ、一人掛けのソファなどがあつた。大きなテーブルもあつて、休憩するには良さそうだ。

とりあえず、キッチンを確認しに移動してきた。

キッチンの中には様々な設備があるようだが、明らかにおかしい。

調理台にはIHクッキングヒーターのような物がある一方で、その隣にはしっかりと薪を使う竈があり、更にその隣には貧相な竈がある。

I Hクッキングヒーターに近づこうとすると、『使用する条件が満たされていません』と表示された。たぶん料理関係のスキルを取得するか、ステータスを上げるとかしないと使用できないのだろう。

キッチンを出てリビングに行く。

キッチン側に、二つの扉があることに気付いた。片方を開けると脱衣所があり、奥には風呂場があった。

もう片方の扉を開けると寝室で、ダブルサイズのベッドが置かれていた。

再びリビングに戻り、執務エリアの横の扉を開ける。

正面には玄関扉があり、出て右側には廊下があった。

右側の廊下を進むと左右にいくつか扉があり、それらを開けて中を確認すると鍛冶や錬金など様々な工房になっていた。

奥まで確認しながら進むと、突き当たりに扉があり、更に右に廊下が続いていた。

突き当たりの扉を開けると中は室内訓練場のようだった。床は土になっており、印しるしの付いた石の壁や人型の標的もある。

廊下に戻って右側の廊下を進むと、その突き当たりに大きな扉があり、中に入るとたくさん

書物が置かれていた。ここが図書室みたいだ。入口付近は吹き抜けになっており、階段で三階まで上がることができるようだ。

近くの本棚を確認すると、ほとんどが初級や入門編の技術書だった。階段を上がろうとすると、ここでも『使用する条件が満たされていません』と表示された。

図書室を出て、歩いてきた廊下に戻っていく。

玄関扉の所まで戻ると、扉を開けて外に出る。

外に出ると少し肌寒いが、柔らかい日差しがあるので問題ない。

風が優しく吹いて頬を撫なでる。正面には真っ直ぐな土の道が続いており、なだらかな下り坂になっていた。

特に庭といった感じの仕切りはないが、建物の周辺は整備された草原のようで、所々に木が生はえている。

右手には石でできたテーブルと椅子があり、そこに近づくとその場所から景色が一望できるようだ。

拠点は丘の上に建っているので、見渡すと草原や林、森といった物が見える。少し先には川が流れているのが見え、その先に海が微かかに見えていた。

石造りのテーブルに座って改めて景色を見ると、研修とは関係なくここで暮らせたらどんなに良



いだらうと思わず考えてしまう。

しかし、三ヶ月後には新たな人生が始まる。

これまでの常識は一切通用しないはずだ。不安に押しつぶされそうになるが、それ以上に希望に胸を膨らませている。

夢も希望も抱けなかった理不尽な人生は終わったのだ。

これから三ヶ月の努力は間違いなく何倍にもなって返ってくるはずだ！

第2話 研修一日目

まずはステータスを確認する。

名前	テンマ
種族	人族
レベル	1

性別	年齢	H P	M P	体力	知力	筋力	素早さ	器用	運	称号	スキル
.. 男	.. 14歳	.. 50 / 50	.. 50 / 50	.. 50 / 50	.. 50	.. 50	.. 50	.. 50	.. 50 言語理解lv2、生活魔術、鑑定、アイテムボックス

些細なことだが、初期設定での表示と違い「種族レベル」は「レベル」と短縮して表記されるんだな。

ともかく、この研修での方針を決めないといけないだろう。

種族レベルのレベルアップで全体の能力値が上昇するのは間違いないとして、能力値のみを上昇

させることもできるのか、検証する必要がある。

この能力値の上昇が固定値なのか割合なのかによって、訓練の方針が変わってくる。

例えば、MPがレベルアップで固定値10上昇するなら、先にレベルアップを目指すべきだ。

しかしレベルアップで一割上昇するとしたら、先に能力値を上げてからレベルアップしたほうが間違いなく良い。

問題は、能力値をどのように上げるのか。

まずは検証が必要だ。

ゲームやラノベでは、MPを使用したり枯渇こかつさせたりすると、最大値が上がる場合がよくある。

HPを減少させるのは怖いので現状では先送りだが、体力や筋力などは訓練で何とかなるかもしれない。

他の能力値も訓練をして検証してみよう。

とりあえずMPを消費するために、生活魔術スキルを使ってみよう。

決して、魔法を使ってみたいという好奇心なわけではない……。

ステータスの生活魔術に意識を集中すると、その詳細が表示される。

生活魔術…生活を便利にするスキル。そこに含まれる魔法は生活魔法と呼ばれる。

タイム

ウォーター、ファイア
ホール、ブロウ
スリープ、ライト
クリア

かなりややこしいが、生活魔術をスキル、それぞれの魔法は生活魔法というんだな。
また、最初の二行目のタイムまでは普通に表示されていたが、それ以降はなぜか赤字で表示されている。この赤字はどういうことだろう。

試しに使ってみよう。タイムを唱えると、『10時』と表示された。
ステータスを確認すると、MPが5も減っている。

「効率悪すぎだろ！」

次にウォーターを唱えると、手からコップ一杯分の水が出た。MPは10も減っている。
ファイアでは、ロウソクぐらゐの火が一分ほど燃え、5MP消費。

ホールでは、直径十センチ、深さ十センチほどの穴ができ、10MP消費。

ブロウでは、弱い風が発生して、5MP消費。少し体が重く感じる。

スリープを唱えると、非常に眠たくなる。10MP消費。吐き気がして更に体が重くなった。

ライトは、ロウソクの大きさの少し明るい光が十分ぐらゐども灯る。5MP消費。

最後のライトを唱えると、意識を失いそうなほど体が重くなった。

だが、ライトの光が消える頃には体の違和感はなくなった。0になっていたMPが10に戻っている。感覚では一分で1MP回復する感じだ。

MPがある程度減少すると、体や意識に変調をきたすようだ。MPが枯渇すると洒落しゃれにならないほどキツイ。

残念ながら、MPの最大値は増えていなかった。

一回ぐらゐでは無理だと思っていたが、もしかしてと期待する気持ちがあったので少し残念だ。

約一時間に一回は挑戦できるので、しばらくは繰り返し挑戦し検証してみよう。MP最大値が増えなくても、生活魔術の熟練度は上がるはずだ！



テーブルから立ち上がり、歩きながら周辺の様子を見に行く。

途中で小石を見つけると、アイテムボックスに収納する。幸い、アイテムボックスを使用してもMPは減少しないようだ。

アイテムボックスには対象物から一メートル程度まで離れていても収納できるらしい。

一メートル先の小石を収納して手の中に出す。小石を一メートル先に出したり、上に出したり何

度も繰り返し。

アイテムボックスの熟練度が量なのか、回数なのか分からないのでひたすら繰り返ししてみた。

アイテムボックスの検証をしながら歩いていくと、あつという間に川辺まで到着した。

川辺には大量の小石があったので収納して、大きめの岩もいくつも収納する。まだまだ容量には余裕がありそうだ。

拾った小石をアイテムボックスから手に出し、十メートルほど離れた大きな岩に向かって投げる。投擲系のスキルが獲得できればと期待を込めて何度も投げる。途中で右腕が疲れてくると左手でも投げる。

両腕が疲れてきたのでステータスを確認すると、体力が10ほど減っていた。

MPは回復していたので生活魔法のクリアを唱えると、体中の汗がなくなり手の汚れもなくなった。

まるで風呂上がりの爽快感を覚えたが、MPが30も消費していたので驚いた。

鑑定を小石に使うと、MPが10も消費される。『小石』と表示され、成分などの詳細が表示されたが、コチラは赤字である。

赤字は研修特典ではないかと推測する。

岩に腰かけて生活魔法のタイムとライトを唱えると、MP枯渇の症状が出る。

ライトが消える頃にはやはり違和感がなくなる。体力は2しか回復しなかったので、体力は五分で1回復する感じだ。

次にランニングを始める。若返った影響かステータスによる補正なのか判断できないが、想像以上に体が軽い。

調子に乗って走っていると、薄い光の膜のようなものが正面に見えてくる。

走るのをやめて慎重に近づいてみるが、何なのか判断できない。恐る恐る指先で触ろうと試すが、触ることができずに指がすり抜けてしまった。

もしかしてと思い、光の膜の先をよく見ると、角の生えたウサギがいた。

光の膜は、セーフエリアの境界を示しているのだろう。

再びランニングをする。ステータスを定期的に確認して、体力の減り方とMPの回復状態を確認する。

ちょうどMPが回復しきるタイミングで拠点に戻る。

拠点に戻ってからすぐ、生活魔法のクリアを一回、タイムとライトを二回ずつ唱えて、MPを枯渇させる。

相変わらずMP枯渇時の反動は洒落にならないほど辛い。残念ながらステータスも特に変化は

ない。

動けるようになってから建物に入っていく、昼飯を食べる。

某有名牛丼店の特盛を選んで食べ、『物資』から簡単に食べられるスモモ系の果物を出してデザートにする。

更に『食事』でエナジーバーをいくつか購入し、果物と一緒にアイテムボックスにしまおう。

食事が終わると外に出て、筋トレをする。

前世では自主的に筋トレなどしたことはなかったが、新たな人生のためと考えると限界まで腕立てや腹筋、背筋、スクワットなどやることができた。

MPが回復したので、MPを消費するためクリアを唱えようとしてやめる。

クリアで体を綺麗にするのは爽快だが、消費MPが多すぎるのだ。

これでは熟練度が増えると思えない。クリアは最低限にして、まずはタイムのレベル上げをすべきたと考えた。

タイムを九回唱え、最後にライトを唱えてMPを枯渇させる。MP枯渇時の反動を堪えながらステータスを表示させると、待ちに待った瞬間がやってきた。

MPの最大値が1増えて、51になったのだ！

「や、やった〜〜！」

吐き気と虚脱感でうまく喜びを表現できなかったが、踊り出したいほど嬉しかった。

自分の推測は正しかったのだ。

この努力が報われた喜びは、前世で感じたことのないほどのものだった。

MP枯渇の症状が治まってくると、少し冷静になり分析と計算を行う。ゲームはこういう計算に余念がないのだ。

四回の枯渇でMPが1増えたということは、二つの可能性が考えられる。

まず一つに、一回のMP枯渇で固定値0・25のMP上昇がある場合。「0・25 + 0・25 + 0・25 + 0・25 = 1」というわけだ。

そして第二に、一回ごとに元のMPの1・005倍に数値が増えている場合だ。元の50に1・005を掛けるのを四回繰り返すとおよそ51になるといふ感じである。

これ、かなり複雑な計算だな……。

ただ、もし後者だった場合、最初はさほど数値が伸びないものの回数を重ねればすごい数値になるんじゃないか!?

固定値上昇だった場合は、千回の魔力枯渇でMPが300にしかならないが、後者の計算なら千回の魔力枯渇でMPが50の146倍である7300ぐらいにまで増えるわけだからな。

MPが増えるほど枯渇させるのは大変になっていくだろうが、それでも検証する価値はある！

俄然やる気になりそれからは活動できる限界まで、ランニングや筋トレ、MP枯渇など繰り返す。



少し暗くなると拠点に戻り、体力も枯渇気味になっているので図書室で本を読む。体力がある程度回復すると、室内訓練場で筋トレをする。同時に小石を使ったアイテムボックスの訓練もする。当然だが、MP枯渇も繰り返す。夜の十一時を過ぎたあたりで、執務机に腰を下ろした。モニターを確認すると、『23時18分』と表示されている。

一日は前世と同じ二十四時間らしい。

小石をアイテムボックスへ収納したり出したりしながら、新たな検証を始める。

『物資』の中のポーション類をアイテムボックスに移す。

零時に『物資』の数が回復するとあったが、『物資』から出しただけの未使用の分も回復するの
か検証をするのだ。

普通のポーション類は三桁の数あるが、エリクサーは一本しかない。

エリクサーはHP、MP、体力を回復するだけでなく、すべての状態異常や体の欠損けつそんも元に戻す夢の薬だ。

研修終了後に転生すると、すべての物、装備、アイテムボックスの中身はリセットされ、初期装

備や初期物資だけになる。だからアイテムボックスに移そうが、転生後には使えないのだけど、研修中に身体欠損など発生した場合にエリクサーは非常に有効だ。複数あればいざというときに切り札にもなる。

更に『食事』の方も検証する。残高が三十円になるまでエナジーバーやおにぎり、パンを購入する。残高が繰り越せるのか、また三千円に戻るのか確認するのだ。

繰り越せるなら無理に使い切ることはないが、残しても三千円に戻ってしまうのであれば毎日使い切るほうが良い。

それらの準備を終わらせると、本日最後になるMP枯渇をする。そして、MP枯渇の症状が治まると、ステータスを確認する。

名前	..テンマ
種族	..人族
レベル	..1
性別	..男
年齢	..14歳
HP	..50 / 50
MP	..11 / 53 (UPI!)

体 力	知 力	筋 力	素 早 さ	器 用	運	称 号	ス キ ル
50 / 50	50	50	50	50	50 言語理解Ⅳ2、生活魔術、鑑定、アイテムボックス

上昇しているのは、MP最大値だけである。十三回のMP枯渇で3増えている。他は上昇していないが、MPと同じく、ステータスには反映されていない僅かな上昇があると考えられる。しばらく続けてみないと判断はできない。

スキルのレベルアップはないが、こちらも熟練度は増えていると信じて様子を見るしかない。まだ研修を始めて二十四時間も経過していないのである。

十日ほどは能力値の上昇を検証するために今日と同じ訓練を続けよう。時間は貴重なので、睡眠時間を削ってもここは検証する必要がある。

少しすると日付をまたいだので、『物資』を見る。アイテムボックスに移した分が回復していた。その一方で、アイテムボックス内に移した物はそのままであった。とりあえずエリクサーと上級のポーションは、アイテムボックスに毎日移すことにする。食事の残高は三千円になっていたため、繰り越しはなさそうだ。使い切るようにしましょう。

第3話 研修十日目

あれから、寝る間を惜しんで訓練を続けている。能力値の上昇やスキルの取得などもあり、モチベーションは非常に高い。

名前	.. テンマ
種族	.. 人族
レベル	.. 1
性別	.. 男

年齢	.. 14歳
HP	.. 52 / 52 (UP!)
MP	.. 135 / 135 (UP!)
体力	.. 53 / 53 (UP!)
知力	.. 56 (UP!)
筋力	.. 68 (UP!)
素早さ	.. 57 (UP!)
器用	.. 51 (UP!)
運	.. 50
称号	..
スキル	.. 言語理解lv2、生活魔術lv1 (UP!)、鑑定、アイテムボックス、 投擲 (NEW!)、魔力枯渇耐性 (NEW!)、魔力回復 (NEW!)、 睡眠耐性 (NEW!)、速読 (NEW!)

十日間の成果としては、最高に良い結果だと思う。

HP最大値が上昇しているのは、MP枯渇の副産物である。

というのも、二日目に残り3MPでタイムを使うとどうなるか試したら、タイムは発動したもの

の、足りない2MPの代わりにHPが20も減少したのだ。

つまり、足りないMPはHPで補^{おぎな}えるわけなのだが、予想以上の減少に恐怖を感じた。MPが10消費する魔法を使っていたら死んでいたことだろう。

ついでに確認すると、HPは体力と同じで五分で1回復するようだった。

死の恐怖は感じたものの、この失敗によりHP最大値を増やせる可能性に気付いた。

わざとMPを減らしてから魔法を発動し、HPを枯渇させて回復をさせる。これを繰り返すことで、HP最大値を増やせるかもしれない。

だが、完全にHPがなくなると死んでしまう。ちょうどよい感じにMPを足りなくすることが難しく、大して効果は出ていない。それでもHP最大値は2増えた。

HPはさておき、MP最大値は随分^{ずいぶん}増えた。MP枯渇は二百回以上繰り返し続けたのだ。睡眠時間を可能な限り減らして訓練した成果である。そしてこの数値を見るに、どうやら魔力枯渇一回ごとにMPが1・005倍になっていると見て間違いないだろう。

それに伴い、魔力枯渇耐性、魔力回復、睡眠耐性のスキルを獲得できた。

魔力枯渇耐性のおかげで、MP枯渇時の症状が少し緩和された。効果は小さいが、非常にありがたいスキルであることは間違いない。MPが枯渇すると、数分立ち上がることもできないほど辛かったが、何とか立ち上げられるようになった。

魔力回復は、魔力の回復速度が上昇するようだ。二日前に獲得できたのだが、魔力の回復速度が

五割増しになった感じだ。一分で1回復していたのが、二分で3回復している感じだ。このスキルがないと、MP枯渇を二百回以上繰り返すのは難しかったと思う。

睡眠耐性は、眠たくなるのが抑えられるようだ。限界まで眠るのを我慢していたので獲得できたのだろう。

筋力や素早さが上昇しているのは、筋トレやランニングの成果だ。

なお、筋力の上昇には「ドーピング」が関係している。俺がドーピングに手を出した経緯は次のような感じである。

体力の回復が遅いので、研修の三日目に試しに体力回復ポーションを使用してみた。体力がなくなると体力回復ポーションを使い、すぐに筋トレやランニングなどの訓練をする。筋肉痛が出ると回復ポーションを使って治めた。

そんなふうにしていたところ、筋肉が付いている感じはなかったのだが、筋力の上昇は加速したのだ。以降、このドーピングしながらの訓練に切り替えている。

といつても筋肉ムキムキにはなりたくないなので、細マッチョを目指したい。実際に、メタボ気味だった体はすでに普通の体形になっていた。

ただ残念なことに、ドーピングすると体力の上昇率がやや減少するようだ。そんなわけで体力の上昇はそれほどでもない。まあ、最悪、体力はポーションを使えば何とかなる。

HPや体力の低さを考えても、三ヶ月以内に錬金術を覚えて、回復ポーションや体力回復ポーションが自作できるのが理想だ。

知力が思いのほか上昇しているのは、図書室で勉強していたからではないかと思っているが、これは推測でしかない。

速読スキルが獲得できたのは、勉強の効果なのは間違いないだろう。

運は、訓練では増えることはないかあ……。

投擲スキルが獲得できたのは、計画通りである。

魔物を倒すほどのレベルではないが、ナイフのような物を投げれば多少の効果はあるだろう。槍を投げればもっと効果があるに違いない。投擲とアイテムボックスの組み合わせは、非常に相性が良いと思う。

ちなみに、まだ命中精度や速度は大したことはないが、投擲スキルを獲得したのはすぐに分かった。投擲した小石の速度が速くなったというのもあるが、それ以上にスムーズに投げられるようになったのだ。

特に、利き腕ではない左手での投擲は劇的に良くなった。

何とか三ヶ月で研修補正のあるlv2まで上げたいと思う。

中距離の攻撃・牽制^{けんせい}は、投擲スキルで何とかなるが、近接戦闘の手段がないので、ショートソードの訓練も始めた。

しかし、これが驚くほどダメダメであった。

試みに振ってみたら、勢いがつきすぎてショートソードが自分の足に刺さってしまったのだ。

パニックになり、すぐに刺さったショートソードを抜いて、エリクサーを飲んで治療したのは笑える話である。

だが、何とか剣術系のスキルを獲得するまで訓練は続けようと思う。

他にも、セーフエリアのギリギリを、気配察知系のスキルが獲得できるかもしれないという考えのもと、魔物に注意しながら走ったりした。ダッシュ・アンド・ストップを繰り返したり、飛んだり跳ねたりしたが……、特に効果は出ていない。

生活魔術については、タイムがlv1になると生活魔術もlv1になった。時間表示が変わられるようになり、『00:00』と変更した。

そして、赤字だったウォーターとファイアが通常の表示になった。

レベルが上がったことで、研修を終えた転生後もウォーターとファイアが使えるようになった、ということだろう。

何とか三ヶ月で生活魔術をlv4まで上げたい。生活魔術のクリアは、転生後の生活に絶対に必要

な魔法だ！

鑑定はレベルを上げたいが、魔力量の関係で後回しにし、生活魔術を優先したいと考えた。生活魔術をlv4にしてから、鑑定をlv2まで上げるのが理想だ。

アイテムボックスは特に変化はない。回数なのか量なのか分からないので、川辺で大量の岩を収納したり、他の訓練中も小石の出し入れを繰り返しているが、成果はまだ出ていない。

今の訓練方法がベストなのかは判断のしようがない。

たぶん三ヶ月の研修期間では分からないだろう。だが、間違いなく結果は出ているのでこのまま一ヶ月は続けようと思う。

後でなんて馬鹿な行動であったと思うかもしれないが、続けるしかない！

第4話 研修三十日目

いつものように執務機の前に座り、モニターを確認すると、『三十一日（一ヶ月） 09:03』と、経過日数と時刻が表示された。

立ち読みサンプル
はここまで

一ヶ月が三十日ということは、研修期間は九十日ということだろう。

名前	..テンマ
種族	..人族
レベル	..1
性別	..男
年齢	..14歳
HP	..56 / 56 (UP!)
MP	..368 / 368 (UP!)
体力	..59 / 59 (UP!)
知力	..72 (UP!)
筋力	..121 (UP!)
素早さ	..77 (UP!)
器用	..53 (UP!)
運	..50
称号	..
スキル	..言語理解lv2、生活魔術lv3 (UP!)、鑑定、アイテムボックス

スlv1 (UP!)、投擲lv1 (UP!)、魔力枯渇耐性lv1 (UP!)、
魔力回復lv1 (UP!)、睡眠耐性lv1 (UP!)、速読lv1 (UP!)、
魔力感知 (NEW!)、剣術 (NEW!)、集中 (NEW!)、
命中 (NEW!)

相変わらずHPの上昇は少ない。さすがに自分を傷つけてHPを減らす勇氣はない。何か方法があれば良いと思うが……。

MPは順調に増えているが、その分、MP枯渇↓全回復に時間がかかるようになっていいる。
魔力回復スキルで多少は補えているが、一日十回が限界だ。今後はもっと時間がかかるだろう。
それ以外の能力値の伸びは予想通り。もっと効率的に増やせると良いのだが……。

生活魔術はlv3まで順調にレベルアップしている。

ウォーターとファイアがlv1になると生活魔術lv2になり、ブロウとホールがlv1になると生活魔術がlv3になった。ライトはすでにlv1なので、スリープがレベルアップすれば生活魔術も目標のlv4になる可能性が高い。

生活魔術がlv4になったら、次は鑑定のレベル上げに取りかかろう。

MP最大量が増えたことにより、魔法系スキルのレベルアップは効率が良くなるとの予想は間