

幻想大陸ティワツトで  
生きる

ソフト

## 【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したもので  
す。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を  
超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

## 【あらすじ】

アキはモンドの七天神像の前で知識以外の記憶を失った状態で目を覚ます。

そして「偽りの星空」をもつこの幻想大陸ティワツトで生き抜いていく。

主人公は転生者としてメニューを見たりマップを開いたりステータスを見れたりす  
ることができます。ご注意ください。

# 目次

第1話 転生者? の利点（アンバー）

1

第2話 気をつけなければならぬ人達

を考える。

14



# 第1話 転生者？の利点（アンバー）

肌寒さと朝日によつて自然に目が覚める。

（寒つ……はどこなんだろう俺は何故こんなところにいるんだろう。）

朝日に照らされながら見知らぬ場所でおきあがる。

まわりを見渡すと大きな池が広がつており、めのまえに大きな神像が立つていた。よくみてみるとどこかで見た記憶がある像だ。

（……もしかしてモンドの七天神像か、縮尺がおかしくて大きかつたから気がつかなかつたのか。）

（つまりこれは異世界転生つてやつか？ 原神の世界に転生してしまつたのか？ といふか俺は死んだのか？ 原神以外の記憶が曖昧だ。自分が何をして生きてきたかが曖昧で、逆に知識はなくなつてないようだ。）

アキは何もわからぬまま力を得ようとして、主人公と同じように神像に元素をもらえないかモンドの神像に触れる。

（……なにも起こらないな）

神の目をもつてないか自分の身体を調べて見る。何もない子綺麗なだけのただの普

段着だつた。

まわりにはゲームより数倍大きい池に囲まれている。これからのことを考え、肌寒い朝に池につかってスライムやヒルチャールを避けながらモンドにつくなんていう行為には命の危険がある。しかもモンドについたとしてもモラを持つていらない。

（詰んだか？）

（記憶にある転生系作品ではほかにどんなことしてたつけ？）

転生系作品でありがちなことを片つ端からためしていくことにする。

（ステータスオープン）ブオン「うおっ！ビックリした。」

一発目で当たりだつたのか頭の中にステータスが浮かびあがる。

（少し慣れないせいで気持ち悪いな）ステータス欄を見ていく

アキ

L V. 1 / ∞

・ステータス

・武器

・聖遺物

・元素

・天賦

・プロフィール

(よく原神の画面でみるやつだな。レベル上限が変わってるのと、よくみると命の星座の場所が元素に変わってるな)

元素の中に集中するとさらに情報がでてくる。

元素取得 0 / 1

\*+元素（光）

炎

水

冰

雷

岩

風

草

塩

渦

.....  
etc

## \*—元素

(プラス元素めっちゃ長いなどれだけあるんだ。マイナス元素のほうはひらけないな。元素はもともと7つじやないってことか？ まあ、魔神の残滓である邪眼とかもあるしありえるか。マイナス元素はアビス関係の力だつたりするのかな？ 元素とアビス関係の濁みは打ち消し合うらしいし。邪眼は代償あるみたいだしデメリットある可能性が少ないメジヤーな七元素のほうを取つたほうがいいよな。)

(いま現時点で1番ほしい能力は死なないためのシールド能力か回復能力だ。水元素か岩元素をえらぶのが良さそうだな。初期にゲームで役にたつたのは回復能力のほうだつたな。水元素を選ぶか。)

水元素を選ぶと身体の中に不思議な感覚が広がる。

(これが元素の力か？)

(とりあえず天賦を見てみるか)

- ・通常攻撃

L V. 1

- ・心配で臆病な心

L V. 1

- ・慎重で臆病な旅

L V. 1

・死はない為に

L V. 1

・神からの祝福

L V. 5

・転生者

L V. 1

(なんかなさけないスキル名が並んでるな、ひとつひとつ読んでいくか)

・心配で臆病な心 スキル

泡のシールドを作り出し、自分だけを継続回復させる。

シールドは水元素にたいして250%の吸収量をもつ。

継続時間 16秒

クールタイム 16秒

(いま1番ありがたいスキルだな。バリアはディオナより少しひくい程度で、回復はバー巴拉と同じくらいか。水付着なしで攻撃もなしで自分だけ回復と考えたら妥当だな。願い通りのスキルがうまれたんかな)

・慎重で臆病な旅 元素爆発

高範囲に自身を中心とするフィールドを作り出し、敵に継続的に水元素付着を行いながらフィールド内の仲間を持続回復をする。

継続時間 18秒

クールタイム 18秒

元素エネルギー 60

(元素スキルと若干被つてはいるが、でも回復できるだけいいかな。しかし、攻撃方法が一切ないな。ここまでないと結構こまるな。)

・死なないために

逃げるための移動速度40%アップ、hpが40%以下のときダッシュのスタミナが減らない。

(これも生存率を上げるためにありがたいな)

・神からの祝福

手違いで死んだためその埋め合わせとしての祝福

メニュー操作とステータス操作とアイテムボックスと魂強化とマップ追加

(手違いで死んどつたんかい！神様、悪気もなくめっちゃ雑に対応してますな。まあ祝福なかつたら死ぬやろうしありがたいけど。でも、進撃の巨人とかの終わつてる世界になげだされんでよかつた。マップ追加は同じように思い浮かべたらいいんかな)

マップを思い浮かべると、頭の中にマップが浮かび上がる。

(ゲームと違つていった場所が開く形式みたいやな。池じやなくて星落としの湖か。)

(メニュー操作は図鑑とかが見れる感じだな、祈願はないみたいだ。アビスが「運命の織機計画」を企んでて、紡がれた運命を使って本来の運命を変えるみたいなことを考えてたから、ワンチャン祈願はあると踏んでたんだけどな。原石もないんだろうか。天然樹脂はありがたいことに存在する感じやな)

#### ・転生者

異世界の文字、言語を理解することができる。

(ひとつおりみたしスキル使ってみるか)

スキルを発動してみると自分のまわりに泡が形成されて、泡型のシールドが形成される。

(安心感がすごいな。)

前に手をだして意識して攻撃してみると、法器攻撃みたいな水元素攻撃になつた。  
(ゲームと違つて武器はなんでも持てそうだな。弓とかは使えそうにないけど)

そういうしてのうちに、太陽が真上にのぼり始めた。

(日が落ちる前にモンドに入りたいな。でも湖超えるのだるいな。明らかに濡れるし、なんでこんなとこからスタートさせたんや神様。いちおう溺れる可能性減らすために服ぬいでまとめたりするか。)

服脱いで全裸になり、服をくるんでかためて湖を泳ぎ始める。

(寒つ、しかもこんなところだれかに見られたら終わりやな)

10分ぐらいかけて星落としの湖を渡りきる。

(風邪ひくかもしけんが服着ていくか。モンドの人があつて裸のせいで敵対されても洒落にならんしな。それにしても縮尺全然違うなゲームよりかなり世界が広がつてゐるつて考えたほうがいいな。)

(マップもあるし、敵がでてきたら逃げるの第一でモンド城に向かうか。)

アキは遠目に見えるスライムやヒルチャールを避けながら、森まで突き進む。「y a y a i k a ! k u d a l a y e p l a t a !」崖の上から音がなる。

視界が悪くなつたせいで崖上のヒルチャールに気づかなかつた。

一匹のヒルチャールが崖上から飛びおり、棍棒を振り回しながら近づいてくる。それにスキルを使ってバリアを張つて攻撃を受ける。

(よかつた、ヒルチャールの攻撃ぐらいは受けられたみたいだ。水元素攻撃をしてみるか。)

あまりダメージは入つてないみたいだ。

「k u c h a    p u p u    g u s h a    y e !」 ヒルチャールは怒つて棒を振り回している。

水元素攻撃を結構な時間していると、ヒルチャールを倒せたみたいだ。

(思つてたより、時間がかかるし元素生成量も少ないから元素爆発もなかなかたまらん。レベルもまだまだ先だし。)

そのすぐ後に、水スライムが近づいてきてたみたいでスライムに攻撃される。  
(スキルがあるおかげでどうにでもなるけど、シールド系スキルがなかつたら命がけだつたな。殴つてみるか?)

少しの間殴つてみる。

(いくらスライムを殴つてもダメージ入つてるきがしないな。レベルがあがるまでは水元素無効の敵は戦えないか)

水スライムとぴちやぴちや争つていると、ビュンと水スライムに火の矢が突き刺さり、はじけとぶ。

「うおつ」アキは矢に驚いて声をあげる。

その直後、崖上から赤いりぼんをした少女が飛びだしてくる。

トチャッ！ 着地音が響く。

アキの前でとまり少女が心配した表情で話しだす。

「大丈夫？ 怪我していない？ えっと、見知らぬ……尊敬できる旅人さん。」

(アンバーだ、少しいい慣れていないみたいだ。それにしても時代は大昔とかではなかつたみたいだ。魔神戦争時代とかじやなくてよかつた。あとは主人公が来ているかどうかが大事かな。)

「は、はい。大丈夫です。ありがとうございました。」

(めっちゃ緊張する。死ぬ前はもともと話すのが得意じやなかつたのかもしれない。ききたいこともあるのにあまり言葉がでてこない。)

アンバーは少し安心したようで、表情が少し柔らかくなる。

「遠くから、スライムに襲われてるのが見えてね。助けなきやつて、急いできたんだ。あつ、自己紹介がまだだつたね。わたしは西風騎士団の偵察騎士、アンバーよ。

あなたは？」

「ア、アキです。よろしくお願ひします。」

固い受け答えのアキをみたアンバーは少し警戒する。

「アキさんはモンドの人じやなさそудだし、変わつた服も着てるね。

元素も使える

みたいだし、モンドに何をしにきたのかな。」

「た、旅人で遭難してしまったんです。その時に昔の記憶もなくなつてしまつたんです。もしよかつたらそのモンドにまで案内していただけないとありがたいです。」

(嘘はついていない)

アンバーは少し警戒を解いて話しだす。

「最近、バルドー祭の間にいろいろあつてね。用心深くしてるのでごめんね。それにしても、記憶がないなんて大変じやない。わたしがモンドまで安全に案内してあげる。アキさんの話しが丁寧で服もかなりいいものだから、旧貴族や大商人だつたりするのかもね。水スライムのせいで服が濡れてるみたいだし、風邪をひかぬいうちにモンド城へ急ぎましょう。」

(それにしてもバルドー祭のゴタゴタとなると、アンバーがコレイにあつたあとだから主人公はまだきてなさそうだな。)

「本当に助かります。アンバーさん。ありがとうございます。」

(アンバーはかなり優しいしい子だ)

アンバーはイキイキしながら張り切つて声をあげる。

「それじゃあ、モンド城へしゆっぱーつ！」

モンド城に到着する頃にはすでに夜になっていた。

アンバーが元気よくはなす。

「どうちやーく。 風と蒲公英の牧歌の城、自由の都モンドへようこそ。 アキくん。  
それに怪我してたところを回復してくれてありがとね。 たしかモラもなかつたん  
だよね。 お礼も含めてだけど、宿と少量だけどモラもわたすね。 回復ができるなら、  
仕事は教会に行くと困らないかもね。」

アキはアンバーとの旅の道中で元素爆発がたまつたので回復ついでに使つてみたの  
だ。

(アンバーを回復したのもあつて少し仲良くなれてよかつた。あと元素爆発の元素付  
着量がかなり高かつたのも良かつた。アンバーの元素爆発で連続溶解起こしてくれた。  
教会は口サリアさんいるのもあつて、モンドの敵扱いされそうで少し怖いな、服を売つ  
て少しの間の軍資金にするか。)

「アンバー本当に助かつたよ。 モンドにこんな騎士がいるなら安心だね。 あと一  
つ、モンドにある服屋でいい店と安い店を教えてほしいんだ。」  
アンバーは誇らしい顔をして話す。

「わたしは偵察騎士として当然の行動をとつただけだよ。 気にしないで。 服屋の紹介もこの優秀な騎士に任せて。 じゃあこのまま 宿屋までしゅっぱーつ。」アンバーは笑顔で歩きだす。 そんな可愛いらしい少女についていく。  
この先いろいろなことを考えていかなくてはならない。 誰と過ごすのか、どこにいくのか、何をするのか、自分自身でどうやって生きていくのか。

## 第2話 気をつけなければならない人達を考える。

ベッドの上で目が覚める。昨日と違つて目覚めはかなりいい。昨日のできごとで疲れてしまつたのか爆睡していて、昼過ぎになつてしまつてゐる。

(アンバーに宿屋をとつてもらつたり、モラを惠んでもらえたりかなり助かつたな。本当にいい子だな。いつか借りを返さないとな。それにもかかわらず腹が減つたな。)

昨日、道中で拾つた夕暮れの実を恐る恐るたべる。特殊な香りがする。  
(腹とか壊さないといいけどな。昼過ぎになつちやつたし、今日は一日かけてこれからどうするか決めるか。)

まず自分自身がどうしたいか？ これが生きていくなかで一番大事だ。これさえ自分のなかで叶えていれば、周囲にどう思われようと貧乏だろうとその他のマイナス要素があろうとも幸せに生きていける。

逆にお金持ちでも自分自身の願いが叶つてなければ、他の人より不幸せなこともあります。周りからどれだけ幸せに見えたとしても、自分自身が幸せじやないと意味が薄い。

一番考えていることは、苦しまず、死ななく、自分勝手に自由に生きることだ。  
これを叶えるためには、なんらかの力が必要になる。それは、経済力であつたり、純

粹な戦闘力であつたり、コミュニケーション能力や、他人を出し抜く能力や、情報力であつたりする。

経済力にかんしてティワットでは、戦闘力による争いが現代日本よりも多いだろう。なので戦闘力が有れば自然と経済力はつくだろう。

戦闘力に関しては、他のティワットの人々と違つて一定間隔で天然樹脂を手に入れらることもあり、さらに元素もあつかえる他人よりも有利だろう。

コミュニケーション能力については、苦手なのが判明したので少しづつ慣れていくしかないだろうし、他人を出し抜く能力も才能が大きいだろう。

情報力に関しては、原神の情報をそそこそ持つている。これはかなりのアドバンテージになる。逆に持っているということは知られたくない人にとっては排除したい存在となるので、危険でもあるということだ。なので、自分よりも情報をもつていそうな人には気をつけないといけない。

このことから、これから幸せのために考えないといけないことは戦闘力をどうつけていくかと危険人物や組織にどう自分の存在がバレないかだ。

危険人物や組織から考えていく、現状一番危険なのは天理だろう。アビス教団が一番と思われるかもしれない。しかしアビス教団と戦うことになるかもしけないが自分個

人を直接追い回すほどの敵にはならないだろう。現状のアビスの目的は天理を落とし、7国を倒し、カーンルイアを復興することだからだ。わざわざ一般の旅人を狙う可能性は低い。

現在わかつてゐる天理の情報について整理してみる。

もともと旧世界（幻想大陸ティワツトの前時代）には七名の恐怖の王（龍）がいて世界には純粹な元素力に溢れた世界があつた。

そこに天理がきて、王を倒して世界を創り直した、そして「宇宙（闇の外海）」と「世界の縮図（光界）」を隔離した。そして「偽りの星空（神による運命）」（モナの占星術で運命がわかるのはこのため）を創り出し幻想大陸ティワツトを創りあげたと考えられる。

世界を創造するには卵の殻を破らないといけない（地球の表面に文明を作る）らしい、しかしティワツトは卵の殻を破らず卵の殻の内側で創り出されたようだ。つまり地球で考えると地球の表面が隔離された旧「世界の縮図」とその先の旧「本来の空」であり旧「宇宙（闇の外海）」である。そして地球の内側である地下が現在の幻想大陸ティワツトであり世界の中心が「偽りの星空」であり、天空の城セレスティアであると考えられる。

アビスと関わりがあり、地下にかかわりがあるタルタリヤの星座が「闇の外海」にい

るとされる空鯨座であり、「闇の外海」にすむ鯨に空がつくのも。古代遺跡が逆さまに建造されているものがあるのも。地下深くにあるはずの深境螺旋に月と宇宙にあるのもそういうことだろう。

天理はティワット上で摩耗をかけており、いろいろな生物がこの摩耗にさらされてい る。人間にかかる場合長生きできないだろうため、基本的にはかかっていないと考えられる。

摩耗（魂の吸收）によつて幻想大陸ティワットを闇の外海から守り維持するための力を蓄えてるのかもしれない。神の目を配つているのは各国の神ではなく、天理であり。魂の強い人間には神の目をわたして、別途に魂を徵収してるとかかもしれない。神の目を取られると夢がなくなり、生きがいもなくなるのは神の目に魂や思いが吸收されてるからだと思われる。

神の目に溜まつた力が大きな力として使えるのは稻妻の最終章で千手百目神像に貯められた神の目たちと共に鳴して主人公が超強化し稻妻の神を倒すほどの力を得されることからわかっている。

もしかしたら、神の目に魂を貯め天理に捧げた人が神になれるのかもしれない。もし そ うなら、力を天理にわたせば渡すほど神になれるのはシステムとしてもよくできてい る。神の目をもつて いるものは原神つまり神のもとである。

天理は魔神戦争を起こしており、その勝者の七体の魔神に「俗世の七執政」として民を纏めさせ。大量の大まかな元素を風、岩、炎、水、草、雷、氷の7つにまとめたようである。妄想ではあるが、天理に保護されていない人間には摩耗がかかる可能性もある。

そのあと天理はカーンルイアと戦争を起こしている。戦争が起きた理由は想像するしかないが、天理は地底の力やアビスの力を嫌つており、地脈の力を使つていたドラゴンスペインのシャールフィンドニールや鶴見の古代人などを滅ぼしている。

カーンルイアの技術のメインは鍊金術である。鍊金術によつてニグレド「黒土（黒化、腐敗したもの、濁み）」をアルベド「白亞（精神的浄化、再結晶）」にさせ、最終的にルベド「赤化（賢者の石、神人合一）」を目指すものである。

アルベドの師匠の「黄金」レインドットはニグレドを生み出しており、悪龍ドウリン（龍本人に悪意なし）やハウンド（生み出す意図なし）がいる。

そしてアルベドの段階として、アルベドを生み出した。そして「原初の人間計画」としてルベド（ちなみに主人公は穢れを浄化する力を持つている）を創造しようとしたいた可能性もある。

天理は大量の摩耗による力や徵収した力によつて闇の外海の穢れに真反対の力である元素で対抗し、カーンルイアは穢れを浄化しアビスのエネルギーじたいを良いものに

して使おうとしていた違ひがあるのでないか。

アビスのエネルギーを浄化するために使うということは、ティワット内にアビス（穢れ）の侵入を許すことになる。それを嫌つて戦争を起こしたのかかもしれない。

つまり天理は自分を見つけたら、追い回して排除してきそうな雰囲気がある。天理は情報が少ないのであつて情報が集まるまでは避けたほうがよさそうだ。

正義の神にまで恐れられる天理に、もし命を狙われたらひとたまりもないだろうし。現在、各国の神たちにはそこまで悪い印象を抱いていない。何故ならほとんどの国が天理や天空の城セレスティアに良い印象を抱いてないからだ。

ウエンティはセレスティアを好いておらず、水神は対天理で神の心を集めている。鍾離はその水神と契約し神の心をわたし、水神はまだその代償を支払つていない。さらに雷電はセレスティアと連絡は絶つており、カーンルイアは天理を恨んでいる。さらに正義の国の水神は正義であつても天理には逆らえないと言つてはいる。8国のうち、すでに6国が天理にマイナスな感情を抱いている。

天理の味方が少ないのである。

つぎに危険なのは身近で強力な人物だろう。

例にだと、ロサリアとかモンドを裏から守る裏組織に敵と認定された場合何が起ころかわからない。現在自分は神の目をもたないで元素力を使える（まだバレてないとい

いな）記憶喪失を名乗つてゐる怪しい人物だ。敵対しないように、ウエンティのようには偽の神の目を手に入れる必要があるだろう。

他に気をつけないといけないのはクレーの母のアリスだ。淵下宮の書籍で名前が有栖とのつており、淵下宮にいたとされる。淵下宮の人の名前はギリシャ系の有名な偉人の名前になつており。有栖とたいしようされるギリシャ系の神はエリスとなつてゐる。エリスは災いの神とされていて、黄金のリング（金リング）に「最も美しい女神に」となげいれて、トロイア戦争の原因になつた逸話がある。つまり、アリスがつくつた金リング群島とも繋がりがある。

かなり古くからいて、大量の情報を持つていそうな人だ。

アリスはレインドットとも繋がりがあり異世界人でもある。何を起こすかわからぬいし、どんなハプニングに巻き込まれるかもわからない。なるべく関わらないほうがいいだろう。

スネージナヤとファデュイとはそこまでは敵対関係になる必要はないかもしれない。対天理をしてくれるのはありがたいし。冒険者協会の本部がスネージナヤにあるのもあつて、冒険者協会も利用しようと考へてゐるのもあつて避けるのが難しそうだからだ。

凝光は敵対したとしても、殺すよりも、自分を上手くつかつて利用してくれそう。ブラック企業なみに働かせられて自由がなくなるが、死にはしなそうだ。

アビス教団には、アビスに飲み込まれた強者がいて気をつけなければならぬ。50年前に真実を知った血染めの騎士、闇にのまれた狐斎宮。氣をつける敵や組織はこんなものかな？次はどうやって戦闘力を強化していくか考えないとな。