
Skill Link Online

月丘 涼

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】

S k i l l L i n k O n l i n e

【Nコード】

N 1 9 4 3 Y

【作者名】

月丘 涼

【あらすじ】

S k i l l L i n k O n l i n e

VRMMORPGの2作品目として期待されたそのゲームは、一人の男を楽しませるために作られた牢獄だった。

1章、2章は鍛冶師の少年の物語を追うこととしよう。

序章

—— 2051年8月1日、VRMMORPGの世界で2作目のゲームが正式リリースされた ——
世界は歓喜した。

人の意識をデジタルにおき、仮想現実を実現したゲームハード：トレースコア

それが発売されたのが2046年、その時も世界は歓喜したが欠点があった。

容量不足。人の意識を回収しデジタルのみに作用させるのに手一杯であり、仮想空間の描写に回せなかったからである。

3年後、回収を重ねトレースコア2が発売された。欠点を克服したこのハードはネット回線を通じて大規模の人数に参加できるネットゲームを可能とした。

トレースコア2の発売から半年後世界初のVRMMORPGが正式リリースした。

しかし、これは動きの確認等やプレイヤーの感想を得て、次の製品を作るためのテストケースとして作られており、内容が少なく、1年で終了した。

あらかじめテストケースであり無料とされていたので誰も文句は言わなかった。

そしてついに、βを経てVRMMORPGの世界で2作目のゲームが正式リリースされたのだ。

Skill Link Online通称SLOと発表直後から言われているこのゲームは、初回生産を50万本として1本5000

円で売られた。

その代わり使用料無し課金アイテム類はアップデートをしても絶対に投入しないと明言していたので初回分は予約でほぼ売り切れた。ゲームを手に入れたものは、ネットワークサーバが動くと同時にのめりこんだ。

正式サービス開始から8時間後、プレイヤー達はログアウトできないことに気づく。

そして、はじまりの町の広場に戻されていた。

「まさか、デス・ゲームがはじまるんじゃない……。」

その声がトリガーとなり、空に大きなウィンドウができた。中には初老を向かえた男性が映っている。

「その通り！……かな」

あまりにもデカい音量に、幾人かは耳を塞ぐ。

「SLOはこれより、ログアウト不可能となる。ゲームクリアとなる100階層最深部に到達できなければ、現実世界への帰還はできない！」

「君達の肉体については心配することはない。すでにあらゆるメディアを通して状況は報告されており、順次介護施設に移動する大勢が整っている。そういえば自己紹介が遅れたな」

男はそういうと、あーあーとか発声して声を整えていた。

「私の名は、河内 一郎」

その名は、トレースコアの基礎理論を作り上げ、そしてこのSkill Link Onlineの開発ディレクターである。彼がいなければ、VRゲームは真に完成しなかったと言われている。

「もつとも現実世界の私は既に死んでいるがね」

その言葉に一瞬どよめきが大きくなる。

「8時間前、つまり正式サービス開始とされる時間に、私は思考スキャンを行って、ネットワーク内にばら撒いた後、電気ショックで

心臓を停止させた。」

河内 一郎は腕を組み、言葉を続けた。

「死んだという事実を告げたことからわかるように、私の目的は大规模テロでなければ金でもない。またただ単にこの世界いるために君達を巻き込んだわけではない。見たいのだよ。この世界で君達全員がどのような物語を描くのかを、ただそれだけだ。その全てを同時に把握するために私は思考をデジタルに移した。」

ディスプレイ内の男が死ぬ前に撮影された映像なのか。デジタルに移した思考と言うものが作り出したCGなのかはわからない。

ただ亡霊は恍惚の表情を浮かべ、このように締めくくる。

「以上で、Skill Link Onlineの真のチュートリアルを終える。この8時間で上がったLVやアイテム等は一度リセットさせてもらう。またチュートリアルイベントの類も消去する。β版やこの8時間で培った知識で100層を無事生還して欲しい。」

——デス・ゲームが始まった——

序章（後書き）

初投稿です。大目に見てください（汗

ロゲイン……えっと？

「参ったな、ここまで遅くなるとは思わなかった」

帰路を全力で駆け抜ける少年は、不幸である。

予約開始時に行列を避けるために12時間待つて手に入れたゲームの発売日に

急遽バイトが入り、交代が遅刻したために残業する羽目になり約8時間プレイすることができなかったのだ。

「ただいま」

両親はそれぞれ出張中で家には誰もいないが形式的に挨拶をし、出かける前に届いた荷物開け、ゲームを起動させる。

キャラネームは奇跡的に一発で通り、いざ、VRゲームの中へ

「以上で、Skill Link Onlineの真のチュートリアルを終える。この8時間で上がったLVは一度リセットさせてもらう。またチュートリアルイベントの類も消去する。β版やこの8時間で培った知識で100層を無事生還して欲しい。」

初老の男の声が聞こえ、周りがあわただしく動き始めた。

「え？」

バイトが終わった時点で、各メディアで大々的に報道はされていた。ただ運悪く少年の耳には入っていなかったのだ。

そして、新規キャラが作成およびロゲインすることにロックが掛かったのは河内 一郎の言葉が終わった瞬間である。

「僕、βもやってないし8時間なにもやってないんですけど。っていうかなんのこの状況？」

キャラクターネーム：マトコル。彼は不幸な少年であった。

ログイン……えっと？（後書き）

間は結構すつ飛ばします。

書きたい部分から書く方式です。

すみません

鍛冶師マコトル

SLOに約50万人が閉じ込められてからおよそ400回の朝をゲームの中では迎えていた。

未だに外部からの救助はない。

最初の3ヶ月こそ誰しもおっかなびつくりフィールドに出たがために遅々として進まなかったが、3層目がクリアされると、後を追うプレイヤーが続々と現れ、ようやく世界が動き出したのだった。それからおよそ1年、最高攻略階層：27、生存者約45万人

カン！カン！カン！カン！

一定のリズムを取りながら鉱石を叩く。

マコトルは現在21階層目の工房施設で、大量の武器を製作していた。

SLOの強さの概念は経験を取得しLVを上げてパラメータを強化することだけではない、《スキル》という概念がある。

《スキル》とは、技術の系列である。戦闘に関する技だったり、アイテムの加工技術だったりする《アート》のまとめりである。

例えば片手剣のスキルには、スラッシュや切り払い等といった《アート》があり、それらアートを使うことでそのアート自体のLVとスキルの熟練度が微妙にだがる。

アートのLVが上がれば、そのアートの威力などが上がるが、スキルの熟練度が上がればそのスキルに属するアート全ての威力や命中率に補正が掛かる。

命の危険を覚悟し、『はじまりの町』に閉じこもることのなく攻略を目指すプレイヤーは大きく分けて4つに分類され、そのうち積極

的に『攻略』をしているのは2つ、《戦闘職》と《職人・商人》だ。《戦闘職》は文字通り、各階層のクエストや我先にとクリアし、戦闘系スキルを主に上げて高層を目指すプレイヤー。

《職人・商人》は、加工系や売買系などのスキルを上げてアイテムや素材を製作および売り買いすることで、攻略組を支えるプレイヤー達のこと。マコトルも分類的にはここに属することになる。

モンスターを倒す技術に費やす時間を、アイテムの製作や素材の回収に費やす彼らは攻略組には負けるものの、攻略組が求めるより強いアイテム等を仕入れるために上へと目指す必要があるためになかなか強い。攻略組の適正階層・5くらいが職人・商人達のトッププレイヤーの階層ということに今のところなっている。

初日の騒ぎの中何とかプレイヤーを捕まえて事実を知ったマコトルは、装備が一番重要だと感じ、アイテム製作系スキル主に《鍛冶》を中心に強化して今に至っている。

装備に必要LVやステータスがあるこのゲームで割りと低くても高めの補正が掛かるものを作れた彼に商人や戦闘職からの人気は職人達の中でもかなりある。

「これ以上は、この鉱石じゃ無理か……。」

マコトルはそう呟いた後、大きくため息をついた。

鍛冶スキルの熟練度及び鍛冶アートのLV上げるための経験点が手に入らなくなった。二つ前に作った武器でスキルの熟練度とアートLVが上昇したので二つほど検証したのだがまったく手に入らない鍛冶に代表される製作系スキルおよびアートLVの上昇に必要な経験点に関係するものは素材のレアリティである。

簡単に手に入るもので作ると経験点は安い。ゲームの性質上当たり前のことかもしれないがマコトルもまさか0になるとは思わなかった。

「残りの鉱石は商人から注文が来た時のために取っておくとして、もっといいのを仕入れるか」

アイテム一覧を確認しつつ、マコトルは工房施設を後にした。

《街》は各階層の基点となりHPが減ることのない安全圏である。
21階層の《街》：セカンドグレードは、20階層以上の街の中で施設の使用料や、場所代などが一番安いよって職人・商人の中でトッププレイヤーの者達の拠点となっている。

SLOには攻略制限が掛かっている。自分がクリアした階層+5以上の街およびフィールドにはいけないことになっている。

各階層のボスを自分で倒さなければクリアしたことにはならず、一度その階層のボスを倒したものは参加できない。

もちろん誰も到達していない階層の街などは論外として行けないが、例外として個々の到達階層が20以下のプレイヤーは21階層のエリアにいけなかったことから20階層ごとに区切りがあるらしい。それは40階層で検証しなければわからない。

よって、21階層にいる職人や商人達は、20階層までのボスを倒したことになるプレイヤーだ。

マコトルは広場に足を進めた。

ここに多くの商人プレイヤーが、露天を出している。

目当ての人物がいないか、ぐるぐると回りようやく見つけた。

「カリンさん」

「お、マコトルどうしたの、また『ライト鉱石』？」

赤い髪を後ろで三つ編みに束ね小麦に焼けた肌をした女性はプレイヤー名：カリン。カテゴリーは商人で扱っている商品は主にアイテム製作に必要な素材だ。

商人達の中ではカリスマ的存在になっている。

「いや、それだともう経験点がどっちもてにはいらなくなっちゃって、モカライト鉱石ないかな？」

「熟練度があがなくなっただか。いつかはそーなるかと思ってはいたけど、もう上がなくなっただか。ごめん、モカライト鉱石の部隊はまだ1つかなくて。昨日渡したのが最後。今行っではいるけどあと5時間は掛かるよ」

SLOに閉じ込められてからおよそ9ヶ月あたりでカリンは、新たなプレイヤーカテゴリーを作り上げた《収集者》と《護衛》である。SLOの中でもなぜか食欲と睡眠欲が発生する。そのために代金は支払わなければならない。

命の危険を一切冒そうとせずはじまりの街にいた《閉じこもり》のプレイヤーの資金がつきかけてきた。

はじまりの街の宿屋や料理がいくらか安くても、街の中ではほとんど増えないので減る一方だったのである。

カリンは、資金がつきかけている《閉じこもり》と安全マージンを多めに取りたい《戦闘職》でパーティーを組ませて、素材回収部隊を作り上げたのである。

鉱石や薬草と言った素材アイテムは、採取ポイントで発掘や摘むといった1回につき数秒無防備になる作業を行わなければならない。モンスターに遭遇した場合の危険度がかなり高い。

だが、戦闘系のスキルばかりをスキルスロットに入れていると多くは採取できない。

そこで通常の回収でも、戦闘と回収の役割を分けるのだが、安全マージンを取りたい者と《閉じこもり》を割り当てたのである。

戦う者は、守る対象はいるが安全マージンを十分取れた場所でスキルを磨け、かつお金が手に入る。

回収役は、お金が手に入るし、パーティーを組んでいるため経験値を分けてもらえて強くなれる。

手に入れた大量の素材は商人から職人に渡し、職人の熟練度上げを手助けし、できた武器を商人が売って利益を得る関わった人間が損しないシステムを完成させたのである。

いつしか戦う者は《護衛》、回収役が《収集者》とよばれるようになった。

だが、良質な素材ほど危険度は高いので、上質になればなるほど素材回収部隊は少ない。

「そっか……じゃあクエスト消化とか、新しい鉱脈探しとかするか

な。200kルードは出せるから、売らずにキープお願いできる？」

「あいよ、マコトルはうちのメンツにいい武器下ろしてくれるお得意さんだからね。確保はしておくよ」

「ありがとうございます。それじゃ、また後で」

マコトルは、ペコリとおじぎをして転移ゲートへと向った。

鍛冶師マコトル（後書き）

3人目は決まっているんだけど4人目のキャラが決まらない。
攻略重視の男キャラなんです、使って欲しい武器とか名前つてあ
つたら感想によろしくお願いします

安全マージンはしっかり取りましょう

カッーン！カッーン！

マコトルは、鉱石を発掘していた。しかも護衛をつけずに。

現在いる階層は27。マコトルがクリア済みなのは26まで。一つ上の階層が未だ攻略されていないので、職人としては無謀にもほどがある行動とも言える。

その無謀を可能にしているのが自ら作った装備である。装備に必要なLV、ステータスはできるだけ低く、付加されるものはより多くを徹底し最終的な数値はトッププレイヤーと同等までとなっている。戦闘系スキルは、あまり上げていないために戦力としては少し格下ではあるが、それでも情報を集めながら手探りで見攻略エリアを進む《攻略組》と言つていい強さではある。

現在開放されているスキルスロットは5つ。
そこにマコトルは

片手槌スキル

採掘スキル

罾設置スキル

罾解除スキル

索敵スキル

を嵌めている。

スキルはスキルスロットに嵌めておかなければ、効果を発揮しない。スキルスロットの入れ替えは《街》でしか行えないが、入れ替えに費用等が掛かるよりはマシだろう。

この組み合わせは、上から非常時の戦闘用、素材回収用、残りの3つが周辺警戒用だ。

隠蔽スキルという隠れて敵をやり過すスキルもあるが、採掘する

際には、どうしても音がなってしまう、隠れるところではない。そのために、ひっかかると音を鳴らす罠を設置して敵から全力で逃げるのである。

罠解除は回収しないと他のプレイヤーに迷惑が掛かると、自分が引つかかると言うドジをしないためである。

当然一人で採掘を行うための組み合わせであり、鍛冶を行う時や、ボス戦に挑む時はまた別の組み合わせを用意している。

「うーん、ここにきて鉱石の種類が増えすぎてくらい増えてる。こつちとしては楽しみだからいいけど、なぜだろ」

そもそもマコトルが自分がまだクリアしていないエリアにいるのは、この階層のマップのほとんどが鉱脈となっているからである。市場に出回っていない鉱石があるかもしれない。そう思っただけだが、ここまで笑みというよりは苦笑いの表情になってくる。

「もう少し掘ったら、帰るか。」

マコトルがそう呟いて、採掘用のハンマーを振り上げようとした。

ビー、ビー！

設置した罠からの警戒音が鳴り響く。

「やばいっ！」

採掘を中止し、音のなっている方とは逆方向に走る。同時に、装備ウィンドウを開いて、採掘用ハンマーから戦闘用の片手槌：鉄槌に入れ替える。

マコトルにとってまだここはクリアしていない階層である。情報も

わずかであり、戦わないに越したことはない。

先日クリアした者達が公開したマップデータと、自分が歩いて手に入れたマップデータを繋ぎ合わせ、《街》までの最短ルートを頭の中に描く。

その時、別の警報音が聞こえた。設置場所で音を変えているのはどの方向から接近してきているのか瞬時に理解するためだ。そしてこの方向は

「よりによって真正面！？このままじゃ」

——挟み撃ちにされてしまう——

（ブレーキをかけるよりは、突っ走ったほうが時間は稼げる。進むは前！）

モンスターの姿を確認する、モンスター名：ストーカーハウンド。移動速度が高いタイプで結構距離を離さないと追い続けてくるタイプだった。

一撃では倒せない。逃げるだけでは追いつかれ、戦っている間にもう一体とも戦うハメになる。

（とりあえず……）

アーツの追加効果に期待して、その間に離脱しかない。

鉄槌を振り上げ、両手に構える。

片手槌アーツ『両手持ち』：片手槌を両手で持って攻撃した場合、ダメージが1.5倍に、追加効果の発動確率が2倍になる。（常駐）

そして

「『ストップ』！」

鉄槌がアーツを使った証として水色のエフェクトに包まれる。

片手槌アーツ『ストンプ』：片手槌アーツの基本技、単体攻撃、ダメージは通常の1.25倍、40%の確率で1分間硬直の追加効果を発動する。

（両手持ちで、確率は80%！これで……）

追加効果が発動するならば、これでストーカーハウンドの頭の上に星がくるくと……

（でない）

それでも、その場に留まるわけにはいかない。後ろから追ってきているモンスターがなんなのかはわからないが安全マージンが取れないマップで複数のモンスターを相手に取れる度胸もステータスもない。

とりあえず、当たり判定の硬直時間を利用して逃げる用とするも、アーツ使用の硬直時間があるのでそんなには稼げない。数歩で追いつかれてしまう。

事前情報でストーカーハウンドは組み付かれない限り飛び掛り攻撃しかしてこないということなので、追いつかれて飛び掛ってきたところを反転して攻撃、飛び掛ってきたところを反転して攻撃を繰り返しつつようやくHPバーが半分になったときには、後続のモンスターの姿も視認できるようになっていた。モンスター名：メタボスライム。備考打撃攻撃無効。弱点、属性攻撃

「持っていないよ！そんなレア装備！」

属性攻撃とは、火、水、土、風、闇、光の6つ属性の威力をダメージ付与するものだ。相性が良ければ合計ダメージは通常の2.5倍ほどになる。

しかし、今のところ属性攻撃ができる武器は、特定モンスターから超低確率でしか手に入らず、ほとんどのプレイヤーは持っていない。商人プレイヤーに回ることも少なく売られたとしても保険のために自分で持っておきたいプレイヤーの方が多いだろう。

（街までまだ遠い。覚悟を決めるしか……！）

初期装備が片手剣だったために、片手剣の経験は少しはある。スキル、アーツは現状使えないが、ダメージ0よりはマシだ。ウィンドウを操作しようと念じたその時、

「大丈夫か！」

声と共に斬撃の音が響く、メタボスライムの後ろに女性の姿が見えた。

剣士 A - 桜

彼女が持っている得物は、日本刀のようだがそれにしては短かった。しかし、現状問題なのは「斬撃が得意な味方がいない」状況だったので武器がどんな形状してようととにかく斬れればいいのだ。

「すみません、僕は片手槌なんで、そっちお願いします！」

「わかった！」

救援に来てくれただけでなく、指示を受け入れてくれたのは凄くありがたい。マコトルには、今は斬撃系のアーツを使えないのだから逃げるのではなく倒すとなると戦い方は違ってくる。

そもそも逃げていたのは、攻撃中に麻痺になって動けなくなったり、戦闘の音等の要素が他のモンスターを引き寄せて囲まれたくなかったからである。

そして、救援に来てくれた人間を置いて逃走するほど、マコトルは薄情な人間ではない。

「『ストップ』！」

振り下ろした鉄槌はスーカーハウンドの頭に衝突する。倒せはしなかったものの、今回は頭上に星が踊った。

「動けないなら！『ハンマースイング』」

片手槌アーツ『ハンマースイング』：回転しながら横薙ぎの打撃を4回与える。追加効果はない。

一定時間経たないと同じスキルは使えない。この冷却時間は数秒だが、その間に横振りと振り上げを繰り返し、少しでもダメージを文字通り叩き込む。

マコトルは、スーカーハウンドに反撃させるタイミングを”運良く”与えなかった。

攻撃パターンが2つくらいしかないために、読むのが容易と言えば

確かにそうなのだが、まだ狩り慣れないモンスターであるし、『ストンプ』の追加効果も失敗する時は、失敗する。

救援に来てくれた女性プレイヤーの邪魔にならないように、マコトルは無我夢中でハンマーを振るい続けた。

ストーカーハウンドのHPバーは赤くなり、もう数ドットもない。

「たあああ！」

声を張り上げ鉄槌を勢いよく振り下ろす。

当たったと同時に、ストーカーハウンドはポリゴンを撒き散らし砕ける。

「ハア…ハア…」

荒い息を整えながら、装備を片手剣に入れ替える。

まだ戦いが終わったわけではない。名も知らない女性が戦っているのだ。

「そういえば…あつちは…？」

こちらはこちらで集中していたために、メタボスライムと女性プレイヤーのことは頭から完全に抜けていた。

片手剣を構え、メタボスライムの方を向く。

「アーツ！斬舞四連！」

体全体が淡い黄色のエフェクトに包まれ黒髪の少女は、踊る。メタボスライムの攻撃をひらりと避けては斬りつけ避けては斬りつけを4回。

その姿は、どこか神秘的で

「綺麗…」

マコトルは思わず見とれてしまった。

アーツの最後の一撃で、メタボスライムは弾けた。

少女は、息を整え、武器を鞘にしまうとこちらを笑みをかけてくる。

「大丈夫か？」

「は、はい」

思わず声が上ずるマコトルに手を差し伸べる。

「君、名前は？」

「マコトルです。」

名前を言ってから手を借り立ち上がる。

「そうか、私の名前はA・桜。ギルドメンバーからさくらと呼ばれている。よろしく」

微笑みは、美しくそして凛々しかった。

剣士 A - 桜（後書き）

話を投稿すると、PVが急激に増えるのはわかるのですが、ユニークまで急激に増える理由がわからない。

Skill - Link

戦闘が終わった二人は、街まで戻ることと同意した。

街に戻るまでは二人とも無言だった。戦闘の疲れがあつたのに、高レベルモンスターの襲撃に備えるための周辺警戒で神経を尖らせていたからである。

街に戻りNPCの経営する喫茶店で軽い食事と飲み物を頼む。

このゲームにおいて、なぜか空腹感というものは存在する。デジタルな情報のわけで体は病院のはず不思議ではあるがその謎を解明する術は牢獄の中にはない。

一息つくときくから話を切り出した。

「改めて、自己紹介をしよう。A - 桜、ギルドCFCに所属している。戦闘職で、武器は色々使うが主に斬撃系が多いかな」

「マコトルです。一応ソロでやってます。職人：鍛冶師で、武器は片手槌です」

”ソロ”、”職人”という言葉が聞こえるたびさくらの表情が険しくなる。

「君のプレイスタイルは把握した。で？”ソロ”で職人”な君がどうして27階層にいるのかな？」

目つきが鋭くなるというよりも、苦笑いの表情を浮かべつつ青筋を立てているそんな怒りを表している。

「実は…知っている鉱石類では熟練度もアーツレベルも経験点がほとんど手に入らなくなりまして、全く上がらない鉱石もあり、商人のところ仕入れにも行つたんですが、在庫切れで………そしたら27階層が鉱山山脈と言うことで採掘を……。」

「バカか君は！私が言いたいのは職人プレイヤーが、攻略組の階層にいるのかと言うことだ！21階層あたりでおとなしくしてろ！」
のほほんと答えるマコトルに、声を荒げるさくら。

たしかに最適な階層を考えると、商人職人カテゴリーに属する者の

適正は、21、頑張っても23くらいが限度だろう。

「大丈夫ですよ、一応26階層まではクリアしたんで」

「26階層っ!？」

さくらは、一週間前の戦いを思い出す。ギルドメンバー全員(7人)でパーティを組み、回復アイテムのほとんどを使い果たしてぎりぎりのところで誰も死なずに済んだあの戦い。それを

「"ソロ"でやったというのか!」

「はい。毎回一番にクリアするパーティの人たちは、《記者》を通してこちらに情報をくれるので、弱点とかわかっていれば案外楽なんですよ」

あくまでのほほんとしているマコトルにさくらは怒り、呆れを通り越して頭痛を感じてきた。

頭痛が痛いレベルの頭の痛さである。

はじまりの街には《記録の石碑》というものがある。その石碑には、各階層のクリアした人数、クリアしたパーティ数、最初にクリアしたパーティメンバーの名前が書かれている。

それらの情報は、《記者》が毎朝確認して新聞として発行されている。新聞と言っても攻略情報と達成者データが載っているもので情報量は少ないが定期購読しているものは少なくない。真似て作られ現在5誌ほど作られている。

そのうち、一番情報に信憑性が高いものをさくらは毎日買っている。たしか26階層をクリアしたのはわずか8パーティ。そのうち、一人が職人カテゴリーでしかもソロ。

「ありえない…」

「まあまあ、あ、料理来ましたよ」

運ばれてきた料理を現実逃避するかのごとく自棄食いし始めるさくら。あまりの速度に、今度はマコトルが苦笑いになる。

あらかた食べ尽くした後で、お茶を啜りながらさくらはぼやく。

「さつき、スキル熟練度とアーツレベルがほぼ上がらなくなるほど

鍛えたと言ったが、そんな腕の鍛冶師であつたとしても私が求める系統の武器は作れないだろうな……」

その言い方にマコトルはむくねながらも丁寧に応じた。

「その武器って、なんなんですか？一応大抵のものはほとんど上がらないとこまで鍛えたんですけど」

「今までお願いしようとした者は、みんなそう答えた。でも誰も作れなかった。鍛冶師なら知っていると思うが作成系アーツは、そのアーツ自体が現れないと作ることができない。誰も出現条件を満たしていなかったんだよ」

”誰も条件を満たしていない従って作成できない”と諭しても、まだじつと見つめてくるマコトルにやれやれと思いつながら、先ほどまで使っていた武器をオブジェクト化する。

「《小太刀》だ。あるクエストをクリアした際に報酬で貰った」鞘から抜くと刃が光に反射し煌く。

「刀よりはリーチがないがその分小回りが利いて敵の攻撃を防御しやすい。そして短剣よりは切れ味がいいので攻撃力が高い。私好みの武器だ」

鞘に収め、アイテムウィンドウにしまう。

「これをメインに使っていきたいのだが、《長期耐久度》だ。次の物が手に入るまであまり無駄遣いはできない」

SLOの装備には《長期耐久度》と《短期耐久度》がある。モンスターに攻撃をするうちに、錆や刃こぼれ等が起こり攻撃力が下がる。これのこのゲームでは《短期耐久度》と設定し使い続けるうちに減少し攻撃力がだんだん下がっていく。これを回復するために、鍛冶師等に武器を研いで貰うのだが、《長期耐久度》が減少する。要するに研いでいるうちに、だんだん小さくなり有用性がなくなるのだ。《長期耐久度》が0になれば、アイテムは消失する。そして《長期耐久度》は今のところ回復する手段はない。

「あのクエストは、一人一回しか受けられず使わないと思われるギルドメンバーはクエスト開始条件を満たしていないし、満たすため

には自分のプレイスタイルに合った育成をやめてもらうしかない。
それではこの先のモチベーションや生存率に大きく影響するだろう。
それは私にとって望ましくない」

湯飲みに手をつけ、お茶をまた啜る。

「だから、『小太刀製作』のアーツを持つ鍛冶師を探していたのだ
が」

「確かに、かなりのレアアーツですね。僕もまだ持ってませんし…
あれ？」

入手手段が確立されるまで他の武器はどうかと勧めるためマコトル
はスキル・アーツウィンドウを可視モードで開いた。

「ある…」

「なん…だと…？」

『鍛冶スキル系アーツ：小太刀製作』 小太刀が製作できるように
なるアーツレベルが高いほど性能の良い武器を作れる。

出現条件：刀製作アーツLV25以上、短剣製作アーツLV25以
上、”小太刀スキルを持つプレイヤーと共闘する”

「『スキルリンク』か、聞いてはいたがそういうものとは私も運が
いい」

可視モードになっているのでさくらくとウィンドウを確認できた。出
現条件を見て納得する。そして呟いた。

「あの…それって」

「特定の条件を満たしたものの同士が行動することで、新たなスキル
またはアーツが生み出されるフラグのことらしい。今回の場合、小
太刀スキルを持った私と鍛冶のレベルを鍛えていた君だ。『術：ス
キル』を『絆：リンク』させる。このゲームタイトルの真の意味ら
しい」

「『術：スキル』を…『絆：リンク』…」

マコトルは生唾を飲み込んだ。

「とりあえず、小太刀の製作をお願いしたい。駄目か？」

マコトルは笑顔で答える。

「はい、承りました」

Skill-Link (後書き)

描きたかった場面、その1。その2まで遠いお…

今回で描きたかったものは、タイトルの由来その1です。

実はもう一つあるんですが、時系列順だと場面その5くらいなんですよね。いつになることやら

感想お待ちしております

広告よろしく願います

カン！カン！カン！カン！

食事を取った後、早速マコトル達は21階層目の工房施設に向い小太刀を作っていた。

「できましたよ。さくらさん」

出来上がったアイテムをトレードウィンドウに入れる。

「うん。これで、長期耐久度を気にせず小太刀を使える。ありがとう、代金は」

「ただで結構です。助けてくれましたしあと新しいアーツも覚えられましたし」

笑顔でマコトルは答えるがその後表情が少し曇る。

「ただ、小太刀のアーツは覚えてたのでまだいい鉱石が使えず性的にはあまりいいものではないんですが…」

「気にすることはないよ。さっきも言った通り、確実に手に入るツテを知ることが重要だったんだから」

不安げなマコトルに、さくらは笑いをかけて落ち着かせようとする。
「それより、この情報は”記者”に話してもいいか？私としては秘匿するよりもプレイヤー全体の底上げを図りたいから普段なら情報を流すのだが、二人で手に入れた情報だから確認を取りたい」

「僕も情報を流したほうがいいと思います。でも、1誌だけにしておくべきだと思います。具体的には、スキルリンクリサーチにリークしたいのですが」

1誌だけというところにさくらは疑問を感じた。

「スキルリンクリサーチは、情報源として信頼できるし私も購読しているからいいのだが、なぜ一社だけなんだ？」

「あまり広めすぎると負担が大きすぎるので。新しい武器系統は戦闘職の方なら本格的に使うかどうかは別として、さわり程度には使

つてみたいとは思うでしょう。スキルリンクの条件を満たそうとすると、さくらさんに負担が掛かりますし、そうならないようにすると注文が殺到しすぎて僕一人が追いつかないんですよ」

「なるほど」

さくらは納得する。小太刀製作アーツの発生のためには、小太刀スキルを保持した者の協力が必要になる。さくらが他の鍛冶師達につけば何とかなるかもしれないが、打ち合わせや待ち合わせ等の浪費時間が多い。

そもそも”共闘”の定義がわからないのだ。職人の負担となるレベルの階層で、戦わなければならない場合。負担が重過ぎる。

かと言ってマコトルが大量生産するためには素材が必要になるし、大量に押しかけられても裁ききれない。

「わかった。では今から行くか？」

「いえ、待ってください。もう一つ試したいものがあるのでそれが終わったら行きましょう」

マコトルは再び鉾石に向ってハンマーを叩き始めた。

最近スキルリンクリサーチは、拠点を21階層に移した。

まだ20階層以下で頑張っている者達のために、下の拠点は残してあるが上の情報も欲しいのだろう。おそらく21階層商人達のレートを提供することで読者を確保し運営資金が欲しいと言っている。

ちなみに21階層の拠点も下の拠点も、宿屋のレンタル会議室である。

「こんにちは、ふみやんさん」

「いらつしゃい、ようこそスキルリンクリサーチ21階層支部へ。

あなたは我らに情報を授けるのか、それともあなたを宣伝して欲しいのか。」

入ってくるなり、おどけた口調で意味深でもない言葉を語る青年に

さくらは、訝しむ。これがSLOの情報誌一信頼度の高い新聞のスタッフなのか。

「相変わらずですね。それでよく編集長が務まりますね」

「そーいうなって、これくらい軽いほうが口は滑らかになるんだよ、互いにな。久しぶり来たな、マコトル。広告か？」

マコトルが呆れた風に言うものの、気にせず軽い口調で話しかけてくる。

「そうですね。広告をお願いします」

「マコトルどういことだ、情報提供じゃないのか？」

さくらがツツコむと、マコトルは頬をかく。

「今回の場合、ほぼ同義なんですよね。そー言うわけなんで、広告をお願いします」

「あいよ。それよりよ。なんでCFCのA・桜さんと一緒にいるんだ？CFCは最速クリアの有名どこだからな。英雄みたいなものだぞ。まあ情報提供は他の人がやるからあんまり表に出ないけど」

「まあ、今回の件で色々ありまして」

苦笑するマコトルを見て、詮索は意味なしとふみゃんは悟る。椅子に座りながら本題に移ろうとする。

「じゃあ、いいや。広告の情報詰めればわかるだろ。で、どんな広告作りたいんだ？あ、座って座って」

「デザインは、お任せします。見出しとして、でっかく”新武器系統小太刀製作始めました”って書いていただければ」

ふみゃんは、紙と鉛筆をオブジェクト化して、メモを取り始めた。

「はいはい。新武器系統小太刀ね。ってええええええええええ！？」

”新武器系統”が鉛筆を床に落とす程のインパクトのある出来事であることは間違いない。カランと鳴って床に叩きつけられた鉛筆を拾い。どーにか気持ちを落ち着けようとする。

「おいおい、マコトルよ。それって”広告”レベルじゃなくて一面ぶち抜きのビックニュースだぞ。しかも製作を始めたって事は、鍛冶師スキルのアーツも出たってことだろ。条件は？っーか可視モー

ドにしる。とてもじゃないが納得できねえ」

「いいですよ。どうぞ」

そう言つて、マコトルはスキル・アーツウィンドウを可視モードにする。

「ふんふん、なるほど、これで繋がった。そんな条件があるつてことは、小太刀スキルを持っているのはあなたつてわけだ。A - 桜さん？」

「知り合いに同じ読みをする者がいなければ、さくらで構わない。まあ、そういうことにはなるだろう、どうぞ」

さくらもスキル・アーツウィンドウを可視モードにした。小太刀スキル及び基本アーツの出現条件は、小太刀を使ってモンスターを50体倒す。

「スキルやアーツ自体は小太刀を振るつていれば、覚えられるが問題は入手方法だったんだ」

「あゝ、レアドロップで入手したのか？確かにそれじゃアレのせいで多くは使えないだろうに」

さくらは首を横に振る。

「いや、一回限りのクエストの報酬だ。そのクエストの発動条件はカタナスキル熟練度200、短剣スキル熟練度200だ」

補足しておくとも熟練度の最大値は1000である。だが、クリア済み階層を考えるに200と言う数字は、一つ一つがトッププレイヤーの適正值と言える。

「そいつはスゲー際物だな、パワーとスピードの代表両方をそこまです鍛えてる人間はほとんどいねえ」

「片方そこまで鍛えたら、大概もうそれをベースに戦闘スタイルを確立しますから、確かに珍しいと思います」

ふみゃんはおおげさに首を縦に振る。

「で、なんでさくらさんはそこまでできたんだ？」

「そこまで、大げさではないんだ。初めは、カタナの情報が手に入つた時点で懂れて使つていたというだけなんだが、使っているうち

にSTR補正とは別に重すぎると感じるようになっていた。だから軽いスピード系に切り替えたんだ。細剣とも迷ったんだが、リーチよりも手数だと思って短剣にしたんだ」

さくらはこんなところだろうと自分の話をしめた。

「なるほどなるほど、二人共、情報提供ありがとうな！マコトル今回のこれは、今作れるのはお前だけって情報はキチンと載せた上で、一面扱いにするから、広告費はいらねえよ」

忙しくなるぞ」と気合を入れたふみやんを見てこれ以上は邪魔だろうと、さくらは席を立とうとする。だが、マコトルは他にも用があったのだ。

「ふみやんさん、それとは別件でもう一つ広告だしたいんだけど」

「はいはい、なによ」

気合入れたところで出鼻を挫かれつつも、一面ぶちぬき級的情報を提供してくれた二人に、帰れとは言えない。

「属性武器製作用鉱石出現。製作しますので鉱石を持って来てください。ついでに属性鉱石を集める依頼出したいからそっちもよろしくお願いします」

「……はあっ！？」

その部屋にいた全員が素っ頓狂な声を上げた。

広告よろしくお願いします（後書き）

初めて文章評価、ストーリー評価ができました。
ありがとうございます。

感想もお待ちしております。

属性鉱石求めています。属性武器欲しい人は、作るから鉱石持って来てください

「属性攻撃武器の鉱石だと？」

「証拠ならありますよ。ほらこれです」

そういうとマコトルはアイテムウィンドウを可視モードで開き、あるアイテムの詳細を開く。

アイテム名：火の剣、攻撃力：+300 属性付加：火+30 銘：
マコトル

《銘》とは、そのアイテムの製作者のことである。《銘》がなければ、それはプレイヤーメイドではなくドロップ品ということだ。

《銘》にマコトルの名が刻まれているということはマコトルの情報が正しいと言うことに他ならない。

「マジかよ……」

「だが、確かにマコトルの銘がある」

「手に入れた鉱石を使ってみただけです」

同様すると頬をかく癖があるのか。マコトルは先ほどから何回も頬をかいている。

「ただ、その鉱石を使って武器を作るには各鍛冶アーツのLV25以上必要なんです。僕は小太刀以外はもうLV30なんで」

ちなみにアーツのレベル最大値は100である。

「へえよく上げたな。結構武器系統専門とかって一つしか上げてない場合が多いのに」

「下位プレイヤーに武器を配る人達と組んで大量に生産していたんで」

「そんな活動もしていたのか」

さくらは、マコトルの評価を上げた。

「脱線気味なんで戻すぜ、その鉱石が採掘できるポイントはどこ

だ、それわかんなきやこの情報ほとんど意味ねーぞ」

ふみやんの目がギリりと鋭くなる。この情報の中で一番重要な部分はその採掘ポイントだ。あるとはわかっていても手当たり次第探す労力を注ぎ込むにはこの牢獄を脱出する上では時間がかかり過ぎる。「27階層の鉱脈です。多分あの階層のポイントならどこでも手に入れます。少しずつ移動しながら掘ったら、属性の違う鉱石が手に入ったので分布状況は把握してませんが」

「27階層っ！？お前《職人》だよな！」

すつとんきような声を上げる。声を上げたのはふみやんだが、この場にいるほかの記者達も口をあんぐりと開けていた。

さくらの額を押さえながら普通はそういう反応だろうと先ほどの自分の衝撃を思い返していた。

「カテゴリー上は一応」

「危ねーだろ！未攻略すぐ下の階層なんていくなよ！二つ下だつてまだ8パーティーしかクリアしてないってのに」

「26階層はクリアしたんだから、一応27階層を探索する権利はあると思うんですが」

危険性を説こうとするふみやんに対してあくまでのほほんと返すマコトル。

「おまつ！？確かソロでやってたよな」

「ええ、ソロでクリアしました。あ、情報ありがとうございます。」

スキルリンクリサーチの情報が無かったら一人で26階層までクリアできませんでした」

にこにこしながらペコリと頭を下げるマコトルに周囲の人間は頭を抱えた。

「はあ、言っても聞かねーようだ。もういい、命を粗末でもしてろ、まだ他にも情報があつたりとかしねーよな？」

「ええ、これだけです」

「わかった。号外でばらまく。この二つの情報なら号外出せる。じやあな」

「お邪魔しました」

外に出るとさくらは額を押さえながらも疑問を口にした。

「鉱石の情報はいいのか？27階層だと採掘部隊は安全マージン上
厳しいというより不可能に近い。できることはできるが素材がない
ぞ」

なんでもないといった風でマコトルは答える。

「そこは大丈夫ですよ。さくらさん、今までレアドロップでしか手
に入らなかったものが普通に手に入るということはゲームとしてど
んなメッセージを持っていると思いますか？」

「”それを使わなければクリアできない場所がある”か？」

その疑問符に大きくうなづく。

「そういうことです。そうなるとトッププレイヤーの方はかき集め
てメインウエポンは全属性揃えるでしょう。何があるかわからない
ので。そーなると僕一人じゃやっぱり負担が掛かりすぎます。だか
らこれくらいでいいんです」

「そうか」

その後二人は互いにフレンド登録をして別れた。

翌日よりマコトルへの依頼が殺到したことはいうまでもないだろう。

属性鉱石求めています。属性武器欲しい人は、作るから鉱石持って来てください。

祝！初感想ゲット！ありがとうございます！

ユニークももうすぐ1000を超えそうでうれしい限りです。

キャラ案も募集は続いています。

作者自身が小太刀を出したとおり、けっこマニアックな武器でもできるだけ書いてみるつもりなのでありましたら感想にどしどし書いてください。

もちろん普通の感想も大歓迎です。誤字脱字の指摘もあると大変うれしいです。

予言

スキルリンクリサーチが号外を出してから1週間が過ぎた。

予想通り属性武器の注文が殺到し、マコトルはてんてこまいだった。初日、二日目あたりまではまだなんとかなっていた。

属性鉱石を入手していなければ作れないので、トップのトップしかささっと手に入れて依頼するというのができなかったからである。属性武器の情報を知ったプレイヤー達が強行軍で26階層を突破し、鉱石を手に入れてから21階層のレンタル工房の人口密度が激増した。

強行軍で突破した者達は、自分がクリアした階層+5以上の街およびフィールドに行けるとは言え、最低限の安全マージンを考えると自力で27階層に到達する力が必要だと感じたのだろう。

工房には、注文しにくる者、情報の真偽を確かめにくる者、またそれらの行列から何かの特別イベントと勘違いした野次馬が殺到、炉を使っているのだでさえ暑いのに人が隙間なく訪れたせいで汗が雲のようにもくもくと立ち込める状況と化していた。

——さながら旧コミケ会場——

当然マコトルはその会場に足を入れたことがある世代ではない。ただそのような描写がアニメや漫画で言われていたことを思い出しただけだ。

しかし、そのような気持ち悪さも脳に信号として与えられるこのハードの凄さというべきか、そこまで解析して指示を出しているプログラムの凄さは、ある意味尊敬できよう。

さておき、注文された武器製作の消化もひと段落した時、さくらからメッセージが届いた。

それはギルドに入らないか？という勧誘の類であったが、内容はなにがなんでも入ってもらう。という命令形式な文章になっていた。どうやらふみやんが号外で稼いだ資金でCFCにマコトルを預かってくれないか？と依頼したらしい。

マコトルが生み出す利益が高い。しかし、暴走しすぎで命がいくつあっても足りない。従ってトッププレイヤーギルドが首輪つけてほしい。

『高報酬で頼まれたが、CFCも考えた結果首輪は必要となったので報酬は受けとらず、あとは本人次第ということになったから話し合いのためにとりあえず来い』とのことだ。

マコトルは話を受けようと指定された場所へ向う。

この間の件もあるし、流石にソロでやっていくのは危険と判断したからだ。

職人の場合、スキルやアーツの向上のために拘束されないほうがいいことが分かっていたとしてもだ。

まだ固定の店舗を構えて注文をこなしていればいいというほど資金もないし、名も売れていない。

それをやるのは最低でも50階層以上だ。

ならば、拘束されても上を目指す。

待ち合わせの場所にはさくらがすでに待機していた。

「さくらさん」

「よく来てくれた。こつちだ」

案内されたのは、26階層のレンタルギルドホーム、こじんまりとしてシックなログハウスがこの牢獄内で安らぎを与えてくれそうだった。

「ようこそ、CFCの仮住まいに。リーダーのうだ。武器は弓を使っている」

眼鏡をかけた黒髪の男が自己紹介共に握手を求めてきた。にっこりスマイルをつけて

「はあ、どうもマコトルです」

ペコリとお辞儀してから手を握る。

その時奥のほうで寝転がっていた男がむくりと起き上がる。

「お前か、職人の癖にもう26階層をソロでクリアしたってバカは？」

荒々しい声とつんつんと跳ねた髪の毛が特徴的だ。

「俺は、このCFCの人事兼サプリーダー、アージだ。お前をギルドにいれるかどうかは俺が決める」

そう言いながら睨みつけてくるアージに負けまいと、マコトルもアージをじつと見つめる。

「アージはギルドの防御担当だね。あれはポーズなんだ。メンバーになったら全員絶対を守るとか豪語する男だからね」

さくらがマコトルをなだめるために、やさしく言つとアージは大きく舌打ちをしてから頭を下げさにかく。

「あゝ、もうプランが台無しじゃねーか、とりあえずいくつか質問に答えてもらう、いいな？」

「はい」

「武器は片手槌って聞いているが、メインにしようと思ったのはいつだ？」

「1階層で、武器製作と鉱石採掘をした際に、片手槌の熟練度が上がると分かった時です」

「他の武器スキルを上げるつもりは？」

「今のところありません」

「戦闘用にスキルスロットに入れてるやつは？」

「片手槌スキル、索敵スキル、状態異常体性スキル、隠密スキル、打撃が効かない相手用に片手剣スキル」

「これで最後だ。お前は《戦闘職》か？それとも《職人》か？」

マコトルは即答でしかもはっきりと答えた

「職人です」

その答えを聞いたアージは、大きく息を吐く。

「わったよ。ギルドに入ることを認める。依頼してきたブン屋には、『とりあえず、入れて60階層くらいまでは面倒を見るが最後まで共にすることはおそらくできない。危機管理だけは叩き込むからそれで勘弁してくれ』って伝えておけ」

「アージ！お前らしくないぞ。途中で見捨てるつもりか！？」
さくらはアージの言い分に激怒する。

いつもは仲間を守るために激昂し、ギリギリながらも守りきるのがアージだ。そのアージが途中で見捨てるような宣言をしたのだ。今まで見てきた人物像が壊れていくのを感じ怒りを覚えてもおかしくはないだろう。

「と、言われてもな。面倒だが理由は説明してやる。その前にマコトルも俺が言った条件でいいよな？」

こくりと首を縦に振る。

「できるだけ、しがみつくつもりではありますが、限界が着たら自分自分から抜きたいと言うでしょうね」

「マコトル…君は…」

「要約するとプレイスタイルの違いだ」

二の句が告げられないさくらに、アージは説明を始めた。

「詳しく言つとだな、マコトルのゲーム進行速度はソロで職人としては異常だ。だが、広げてみると異常性はなくなるんだよ。SLOにおけるスキル及びアーツにはポイントと言うものを振り分けないあくまでそれぞれに対応した経験点を得ることで成長する。ってことは時間さえかければ”自分の戦闘スタイル”を決めるために色々なスキルを試してもいいってことだ。お前がカタナと短剣を経て小太刀を見つけたようにな。んで…そこらへんをこいつは」

一旦言葉を切り、視線をマコトルに向ける。

「ほぼ最初から、片手槌だけに注ぎ込んだ。しかもだ。片手槌を使った採掘と、鍛冶で片手槌スキルの熟練度が上がることが分かっただけから決めた。効率だけしか求めてない。つまりこいつにとって戦闘は片手間なんだ。脱出するために戦闘職のトップをサポートする武

器を作ること。そのために素材の仕入れ等の目的でトップのすぐ下で闘わなければならない。そのためだけなんだ」

「それと、途中で見捨てることに何の関係が…？」

さくらの呟きをアージは手で制した。

「まだ前提だ。長いが最後まで聞けつて。ここまでは、攻撃すぎるはほぼ一つ特化させたことで俺達が戦闘スキルで試行錯誤した時間は鍛冶スキルに当ててきた。だから俺達と同じかちよい上くらいの強さを持つてる。これからは俺達もスタイルが固定化されてきて分散気味だったスキル・アーツのための時間の使い方を集中できるようになる。そうなるにあつという間に立場が逆転どころか置いてく格好になる。こいつの鍛冶の成長に使う時間は減らず、俺達の絞ったスキルの成長に当てる時間が増えるんだからな」

長々と話したせいで疲れたのか、アージは水をアイテムウィンドウから取り出し口に含む。ほうと息を吐いて言葉を続けた。

「こいつが鍛冶を捨てれば、最後まで連れて行く責任は持てるんだが、最後の質問で職人って即答しやがった。自分のプレイスタイルは捨てない。60階層くらいまではいろいろやってしがみつくだろうがそれ以上は、差が開く一方。こいつもそれがわかってるからさつき『自分で抜ける』って言ったんだ。60くらいになれば、資金も貯まってプレイヤーショップを買う金があると思うし、俺達が足踏みすることもこいつは望まねえ。だからこいつは60階層くらいで自分から抜ける。これが俺が考えた結論だ。予言っぽいが断言できる」

アージは、マコトルに向き直る。口調は荒っぽいながらもすごく考えている。これがCFCの『守護神』。

「それでも良ければ、俺はお前を歓迎する。その時まで絶対を守る。俺達のギルドに来るか？」

マコトルに手を差し出す。その手は大きく、力強さを感じた。

「はい」

マコトルはその手を強く握った。

眺めていたUが微笑み。その上に手を載せる。

「改めてよろこそ。ギルドCFC。」 community for
clear”へ」

予言（後書き）

今までマコトルがチートのように感じてきていた人がいるかもしれませんが、実はスタートダッシュに成功してただけでプレイスタイルを貫くと逆転は容易であると言う話です。

CFCのお話ですが、Uは指揮官で、アージが盾。こんなデスゲームなので、壁役のキャパが重要視されるので、壁役の発言力は高くなります。

こっから飛びます。・・・多分次回は50か60くらいの階層になるかと

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n1943y/>

Skill Link Online

2011年11月24日14時03分発行