
鉄牢 アイアンゲージ

りょう

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】

鉄牢 アイアンゲージ

【Nコード】

N7002Y

【作者名】

りょう

【あらすじ】

会話重視のテンポ良い作品になるようにがんばります。

「で、砂漠から戻ってきた商人は、どうなったんだ？」

酒場はMOBの上げる乾杯の掛け声、行き交うNPCたちの鎧と武器の擦れる音

あらゆる音が溢れていた。

モニターの向こうに座る情報屋とのボイスチャットはそんなノイズによって多少聞き辛い。

「俺は情報屋だぜ、わかるだろ？」

ヘッドホンの向こうから男の声が響く、少し低くかすれるような、落ち着いた、なんだか諭されているような声だ。

モニターの向こうでは、ダークブラウンの髪を真ん中から分けた人間族の男が喋っていた。

「といっても、もちろん口パクのアニメーション処理だが、相手のモニターにも俺のキャラクターが同じように写っているに違いはない。

「いくらなんだ。」

「30,000コロ？」情報屋はニヤリと笑って、トレードウィンドウを展開する。

「30,000コロ！高いんじゃない？」だって現金換算30円だぞ。

「ほかの情報屋はもつと安いかな、しかし、つかまされるネタは鮮度が古い。稼いでるんだろ？」

「それは、あんたに、振舞うためじゃない。10,000コロだ」

「25,000が限界だな、嫌なら他をあたれば良しさ。」

「その情報は何人に売ったんだ？ 15,000」

「独占したいならそれなりに払ってもらうが、、どうする？」

「20,000以上は出さないよ。それほど重要じゃない。」

「いいね、20,000コルで手を打つよ。これは他言無用。よいかな？」

「了解、トレードだ。」

俺はトレードウインドウを開いて、情報屋のスクロールと20、000コルをトレードした。

「毎度ありw、やつはこの町にたどり着いて死んだ。」

「死んだあ?!」ふざけるな俺の30円そんなことで巻き上げるのか!?

「そう、表向きは、そうなってる。しかし、実際は、町の衛兵によって、ヨルムの町に極秘に移送された。」

現在はヨルムの療養施設3号棟にいる。名前はハジだ。」

「何か話したんだろ? 新大陸のこと。」

「リザードマンが出たらしいな。これはサービスだ。」

「砂漠にリザードマン?」

「まあ、錯乱した只のうわごとだがね。じゃあ そろそろいくわ。よいトレードだった。」

情報屋はモニターの向こうに消えていく、それに合わせてモニターの画面も、密談モードからフィールドモードに変更された。今は3D画面で人の行きかう酒場が表示されている。とりあえず、ヨルムに行ってみるか。

そうそう、忘れていた。俺はリク 剣士だ。

MMORPGは専門誌が発売され、学生、社会人を中心に、男性だけじゃなく女性も巻きこんで

市民権を得てきている。

その中であって、ある種異質なMMORPGがある。

マギウス社の配信する「アイアンゲージ」 鉄牢だ。

ゲームのシステムは特に特筆するべきものは無く、選べる種族、職業も他のMMORPGに比べ、むしろ劣っている

魔法が回復職しかないMMORPGってどうよ？弓以外の遠距離攻撃手段がないって、ありえねえ。

しかし、毎号専門誌に特集ページがくまれるほどの注目度を誇っているのは、極端なまでの秘密主義と、

リアルトレード公認、AIとは思えないNPCの対応、そして、ネットに潜む一攫千金を前面に押し出した、

企業姿勢の賜物だろう。

アイアンゲージは本来、迷宮探検をメインにすえた探索型MMORPGとしてスタートした。

それは今も変わってはいない。

ただし、迷宮がどこにあるかを探索することから始まるMMOはどうかと思うぞ。

グランドクエストらしいものが存在しない・・・始まりの都市で、本来あるはずのチュートリアルが

「知りたいことは、町の皆に聞くと良いぞ。では、がんばってな。」の一言で終わったときは

どうしようかと途方にくれたが、酒場で知り合ったプレイヤーに有志によるHPを教えてもらったので何とか
続けている。

結果的に酒場で聞いて教えてもらったのでチュートリアルは有効だったが、

これでいいのかマギウス社と本気で頭を抱えた。

HPは当然ワンクリック課金アフェリつきだったが、本当に色々なことが書かれていた。

モニターの見方から、ボイスチャットの方法まで。

それまではただのチャットしか使えなかったし。

ボイスチャット まじらくちん。

NPCとの会話も違和感がないのはびっくりだけど。

俺はボイスチャットを覚えてからギルド登録もできたし、

装備の購入に値切りもできた。NPCと値切り交渉、これってすごくねえ？

3 アイアンゲージ（前書き）

アイアンゲージ開発秘話―MMOマガジンより抜粋―

司会「マギウス社の広報に問い合わせても、

何の反応もないアイアンゲージですが、

MMOマガジンの業界のツテを手繰り寄せて

今回は開発部のRさんと、Bさんに

内緒でインタビューに応じていただきました。

本当にありがとうございます。拍手 パチパチパチ

R氏「内緒ですのでww」

B氏「よろしく願います。」

司会「えーとまず始めは、とてもAIとは思えないNPCの会話についてですが、開発上の苦労話お聞かせ願えますか？」

R氏「ああ えーと、それはですね。」

B氏「実はその部分、外注なんですよ、メインフレーム周りとAI部分は

社長の独断で・・・」

司会「え、そうなんですか、他のMMOに比べても類を見ないほどの完成度

というか、実はバイトさん雇って個別に対応させてるんじゃないかってほど人間臭い対応ですよ。ぜひ開発非話を聞きたかったのですが・・・」

R氏「すみません、アイアンゲージの開発は社長の独断が結構大きいんですよ。」

B氏「そうそう、本来なら大々的に行うはずの新ダンジョン追加イベントだって内緒だから」

R氏「えーと、困ったなあ、それ言っちゃうかB、リリース時期はまだ未定です。」

司会「本当に未定なんですか？Bさん」

B氏「いや、実は・・・」

R氏「未定です。ですが期待しててください。」

司会「近日新ダンジョンリリースですか、楽しみです。ね。そういえば、Bさん、アイアンゲージって何で攻撃魔法が存在しないんですか？」

B氏「ですよね、社長の頭腐ってるんじゃないのかなって思いますよ。」

司会「というと？」

R氏「補足しますと、弊社のアイアンゲージは社長がプロデュースしており、その世界観、3つのサーバーの特色、職業、システムその他全て、社長のコンセプトをデータ化しています。ただし、社長本人は、MMOについての知識もなく、当然他社のMMOも知りません。それが、ある意味、アイアンゲージの特徴といっても良いのかと思います。」

B氏「売りといえばリアルマネートレードRMTだろ！」

司会「そうですね、実は私が個人的に不思議なのは、マジウス社さんは

アイアンゲージで採算が取れているのですか？ということなのですか・・・」

B氏「まあ社長の肝いりで行ってるやつだからね、採算度外視って感じかな？でもアイアンゲージの配信行ったことで、社の知名度が上がって本業の売り上げは伸びてるし、広告収入もそれなりに入ってるから、いいのではないかな？」

R氏「無料で参加できますが、スキルは購入制ですし、アイテムの販売についても3%の売買手数料をいただいていますので、とんとんぐらいでしょうかね」

司会「ありがとうございました。次回もよろしくお願いします。」

3 アイアンゲージ

明かりの消えた室内にピンスポットのように一条の光が差し込んでいる。

室内には集まった人々のささやき声が聞こえている。

あちこちで賭けが始まっているようだ。

ここは、アイアンゲージのサーバー ベガにある城塞都市ヨルム
今年のアイアンゲージの開催会場だ。

アイアンゲージは、マギウス社が配信するRMT推奨のMMORPGだが、
リアルマネートレード

その特筆すべきは、魔法職をそぎ落としたことと

それにより盗賊をクロースアップしたダンジョン探索ゲームシステムにある。

プレイヤーがマネーを得るためには、大量の敵を倒して報奨金をも
らうか、ダンジョンに潜ってその宝をGetするか、または生産ス
キルを取得してゲーム内で生産したアイテムを販売するか。

大きく分けてそのいずれかになる。

しかし、その全ての行為は情報に左右されるといって良い。

たとえば、どのフィールドにどんな敵がいるのか、その敵の強さ
は？ドロップアイテムは？

たとえば、ダンジョンはいつたいどこにあるのか？そこで遭遇する
敵は？どんな罠がある？

たとえば、現在一番売れているアイテムは何なのか？

全てが、取引材料となる。

それらの情報を管理しているのが盗賊ギルドだ、商人ギルドでも管
理しているようだが、こちらは有志によるため、情報の正確さに欠
ける。

話がそれだが、アイアンゲージにおいて、盗賊の優遇さ、重要性は
比類なきものといって良い。

そして、4ヶ月に一度開かれる、盗賊の祭典、アイアンゲージがここ、ヨルムで今まさにおこなわれようとしている。

「諸君、幅と奥行き、そして高さ。3つの要素からこの鳥かごは構成されている。

今回挑戦する雛鳥達は、見事にこの鳥かごから逃げることができるのか！

さあ、開催しよう、今年のアイアンゲージを！」

司会 というより主催者のヨルム領主の宣言により、いっせいに室内の明かりが灯る。

そこは確かに室内だった。

4 アイアンゲージ（前書き）

実は貨幣制度の説明だったりします。

4 アイアンゲージ

ビックエッグ？すり鉢状の底面に広大な鉄のオリとそこから延びる迷宮へ続く道、

天井からはモニター画面のような巨大なパネルが何枚もぶら下がり、それぞれに

巨大な鳥かごを模した鉄の牢屋の中の8人のプレイヤーを写していた。鳥かごからの出口は10本、いずれも3メートル程の高さの壁により仕切られた、一種の迷路になっている。

この競技は、一番早くこの牢獄から、迷路を踏破して脱出できるかを競う、迷路は随所に致死性の罠が仕掛けられており、また全てに道が出口に続いてはいない。

8人のプレイヤーに渡されているのは、松明と、ナイフのみ、後は個人で調達した仕事道具のみだ。

これは、SASUKE？

某人気季節物企画のTV番組のようだ。

「にいちちゃん、にいちちゃん、掛けねえのか？」

不意に後ろから声がしたと思うと、赤い髪の中年の男がオッズ表を片手にモニターに入ってきた。笑っている。

NPCだ、たぶん。この強引さはプレイヤーじゃない。というかプレイヤーだっただけなら尊敬する。きっと。

「一口銀貨3枚からだ、一番人気はハイドⅡ万能、1.5倍だ、」

「銀貨3枚？高いな。コロ換算では？」

「にいちちゃん、冒険者か、すまねえがコロはやってねえんだ。銀貨のみだ。もってねえのか？」

「持ち合わせがないな。」

「しょうがねえな。ゲージ見物に来て賭けをしねえなんて、何しにきたんだか・・・」

金がないとわかったとたん男の愛想笑いが消えた。と思ったらブツブツいいながら画面から遠ざかっていった。

通貨は実は持ってたんだよな。

アイアンゲージの世界はお金についてややこしい設定がされている。NPC間で流通する貨幣と、われわれプレイヤー、NPCが言うところの冒険者固有の通貨「コロ」がある。

商人ギルドで「コロ」は貨幣と両替してもらえるが、その際マギウス社に手数料として両替金額の1%を支払うことになる。

また、RMTはコロからのみ変更可能だが、アイアンゲージ内では一般には貨幣が主流で、コロでのやり取りはあまりできない。たとえるならドルで日本の買い物が難しいのと同じ感じ。

ついでに円との比較をすると、

1,000コロ＝1円

小銅貨1枚0.02円

銅貨1枚0.1円

小銀貨1枚2円

銀貨1枚100円

小金貨1枚2,000円

金貨1枚10,000円

晶貨1枚200,000円

となる。

誠にややこしい。

5 アイアンゲージ（前書き）

細々と書いてます。

誤字 脱字はご指摘いただけるとうれしいです。

5 アイアンゲージ

何で、ゲーム内通貨が2種類設定されているのか？

こんなゲーム聞いたことがない。

RMTの際運営側が課金するから、とか ゲームの世界観だとか、色々言われているが、もちろん公式の説明はなされていない。

マジウス社の公式HPにも、RMTについての説明はされている。

リクが理解していることは、換金するのはコロ、ゲーム内でアイテムとか購入するのは
硬貨、（円とかドルといった名称がなく、ただ金貨、銀貨と呼ばれているのはどうしたものか？）
ということだけだ。

一人運営のあり方について考えていると、不意にモニターの中に見知った鎧が映り込む。

と、その鎧を着た男がこちらに向かって歩いてくる。

「リクじゃん、珍しいねベガにいるなんて、ゲージ観戦かい？」

聞きなれた、ちょっと低めの男の声が聞こえた。

鎧の男は、深紅のレザーアーマに深紅のラウンドシールドを左手につけており、

頭部を保護するヘルムはつけていない。

ラウンドシールドはシールドとして機能するのかというくらい小さく、

直径がアバターの肘から指先までしかない。

下半身も深紅の脛あてをつけているが、特徴的なラウンドシールドのせいで、印象は薄い

「ツルカメさん、久しぶりです。こんなところで会うなんて奇遇ですね。」

「ああ、弓の手入れに来たんだよ、ついでにゲージ見物つてね。」

「あれ？ツルカメさんの弓つてベガで買ったんですか？」

「ちがうちがう、あれ特殊だから、研ぎ師がこししか居ないんだわ。」

「良い職人さんなら紹介してくださいよ。プレーヤーですか？」

「いいけど、親方気質っていうか、もろ職人だよ。ちなみにNPC
だけど・・・親方だ。」

「それは、是非お近づきになりたいですね。腕の良い職人さんは貴重
ですから。」

ツルカメさん・・・名前が残念だけど・・・は、弓の先が剣になっ
ている特殊な武器を使っている。

モンスターのドロップアイテムだったらしく、市場には売られてい
ないらしい。

以前商人ギルドで価値を調べてもらったらしいが、いくら値がつ
いたのか教えてくれなかった。

「弓の研ぎを頼んだら、1日草刈を手伝わされたよ。」

「草刈ですか？それってどうやるんですか？」

「草刈スキルって言うのを親方にもらって、フィールド画面で、赤
いドットをひたすらアタックする。んで、それを延々3時間・・・
修行だったよ。」

「お疲れ様でした。もう弓のメンテは終わったんですか？」

「いや、4日ほどかかるって言われた。だから、ここでゲージ見学。
」

「4日って言う結構かかりますね。16時間？」

「そそ、だから久ぶりにサブウエポンのショートソードじゃが丸君
の出番なんだなw」

「じゃが丸君ですか、そうですか、」

「うん、ところで、リクはアルタイルに籠もってるかと思ったんだ
けど、ゲージ目当てでもないでしょ？」

「今までゲージって見たことなかったんで、見物です。」

はい、ごまかしました。ハジの情報は20円も出して買ったんですから、いえません。

「じゃあ、一緒に見ようか？稼げるチャンスだし。」

じつは、すでに療養施設には足を運んできた。が門前払い、そんな男は居ない、来ても居ない

の一点張りで、施設の門番に中にもいれてもらえず・・・

あの情報屋、覚えてろよ ゴルア

とりあえず、明日出直そうかと思っているので、朝待ち状態です。お疲れ様です。

「いいですね、ここの楽しみ方ってどうするんですか？」

「んーはつきり言って賭け事かな？ ほら、アイアンゲージってRMTを公然と謳っているからゲーム内でカジノ施設とかってできないから、運営側としては、プレイヤー参加型のイベントを行っているってスタンスで、後はプレイヤーの自己責任って感じ、NPCは世界観にあわせた演出ね。」

「何でもありですね、マギウス社。」

「おかげで、こっちも稼げるってわけだねw、リクは硬貨はある？」

「はい、持ってますけど。」

「じゃあ、ちよつとだけ運試ししようか。」

モニターの中のツルカメさんの顔は変わっていないが、なんだかニツコリされたような気がした。

「今回の参加者は、8人中6人が前回も出場してるんだ、新参者2人の内1人は前々回の参加者、まったくの新人は1人ってことだ。」

「...」

ゲージはマギウス社が、職業ごとに企画するイベントだ、今回の盗賊用イベントは、迷宮を模した罠満載の通路をプレイヤーが走破できるか、出来たとしたら誰が一番かを競う。

剣士用のゲージは、コロシウム風に戦闘だし、弓士用も射的大会だ、面白いのは商人用のキャラバンと呼ばれる4都市を結んで行われる貿易レースくらいかな

6 アイアンゲージ（前書き）

アイアンゲージのゲーム画面は、プレイヤーアバターを正面に映す俯瞰画面とアバター視線での対話画面の2種類があります。

6 アイアンゲージ

「リク、聞いてる？」

「あ、すみません、なんですか？」

「誰に賭ける？」

「えーと、誰がお勧めですか？」

「聞いてなかったでしょう。お勧めは、前回参加者のマイツと、かなもん この二人は前回もゲージを脱出している。

あと、今回の新人 チャーリー君 前々回の参加者レオナルドは実力はあるが、難しいだろうな。」

「そうですね、だったら マイツとチャーリー君をそれぞれ銀貨3枚づつ買います。」

「じゃあ あそこのNPCの所で買おうか。」

テーブルを出して、その上にオツズ表を飾った中年男から、銀貨6枚分の掛札を買って、

リクとツルカメさんはすり鉢状の縁に当たるゲージから最も遠い一番上の席に腰掛けた。

ここからだ、参加プレイヤーは子供くらいの大きさだ。モニターの解像度が低いため、

プレイヤーが何をしているか迄はわからない。

オツズはマイツが6倍、チャーリー君が4倍だった。

勝った場合の払い戻しは、商人ギルドで行われるらしい。

ツルカメさんは、かなもん とチャーリー君を銀貨5枚づつ買っていた。ちなみに かなもん のオツズは2・5倍だった。

「ツルカメさんは職業何なんですか？」

「ああ 僕は弓士だよ。」

「弓士って接近戦出来るんですか？」

「剣士ほど接近戦に特化してはいないけどね、スキルとして剣技と盾を伸ばしているから、それなりには戦えるよ。」

あ、それより、そろそろ始まりそうだよ。」

あわてて中央上部に浮かんでいるモニターをクリックする。

モニター画面が上下に分割され、上部にモニターが大写しになる。

モニターは参加プレイヤーと等しく用意されており、参加プレイヤーを追いかけるように表示される。

今大写しになっているのは、マイツの方だ。

黒いレーザーアーマをつけ、直立不動の姿勢で立っている男が、マイツのようだ。

ゲーム内時間で21時を過ぎた瞬間、主催者のヨルム領主の顔がモニターに大写しになる。

「諸君、これよりゲージを始める。」

厳かな宣言と同時に、モニター内のマイツが走り出した。

マイツの右側に青い鎧をつけたプレイヤーが映る、とそのプレイヤーがいきなりマイツに切り掛った。

！！

「PK有りなんですか！」

「ここはベガだからね。限定空間でのPKは認められているよ。」

マジウス社のアイアンゲージはベガ、アルタイル、シリウスの3つのサーバーで運営されている。

それぞれ、始まりの町ユースタウンは共通だがそれ以外は地形も、サーバーの特徴も異なっている。

それはPKの有無だ、アルタイルはPK不可、シリウスはPK可能、そしてベガは、限定空間でのPKは可能 となっている。

限定空間というのは、町の外、または町の中でも決められた場所を指し、PK可能エリアに入るとモニター上部に赤いラインが現れる。アイアンゲージの中で死亡した場合、所持金の3割、所持アイテムのいくつかを ランダムにrootする。

NPCに対する攻撃は可能だが、NPCは死亡した場合でも何もrootせず、ただ消えるだけだ。

そして衛兵が現れ、プレイヤーを攻撃する。

衛兵は死ぬことがなく、プレイヤーは逃げ切るか、死亡するしか道はない。

死亡した場合は当然所持金の3割、所持アイテムのいくつかを ランダムにrootする。

そのため、NPCの殺戮はメリットがない。

PKを行ったり、NPCを殺した場合、レッドプレイヤーとみなされる。

これは、名前の色が赤く表示されることで判別される。

おそらく、ゲージの中はPK可能空間なのだろう。

そして我らがマイツは、青い鎧の男の短剣を避け、右から二つ目の入り口に転がり込んだ。

とたんに入り口が下からせり上がった鉄格子によって阻まれ青い鎧の男は別の入り口を選ばなくてはいけなくなった。

死んじゃえ、青い鎧。卑怯なやつだ。名前はベルクとなっていた。

別のモニターをクリックすると、そこにはデッドの赤文字と死亡したプレイヤー ラクロアの死体が映っていた。

そしてラクロア越しに3人のプレイヤーが剣を握って争っている。

3人がかりでラクロアを殺して、次の犠牲者を決めているらしい。

3人の名前は赤文字に変わっている。

白いのが、吸血サンド、茶色の小柄なのがグリフ伯、多分ドワーフ族だろう。最後の一人が かなもん だった。

しかし、吸血サンドって魔物っぽ。センスないなあ。

「いきなりの奇襲を受けラクロアが死亡しました。今回のアイアンゲージは初めから波乱含みだあ」

会場アナウンス？実況中継？主催者の声が響く。

「一方、回廊に飛び込んだのは現在4人、人気no.1 ベルク、ダークホースのチャーリー君、

他二人もゴールに向かって爆進中だあ、出遅れた3人はまだゲージの中だ、そろそろ回廊の入り口も閉まるぞ。このままだと失格だあ」
時間が来ると回廊の入り口が閉まるらしい。てか領主ウザい。

アナウンスを聞き、争っていた3人はいっせいに回廊の入り口へと散っていった。

6 アイアンゲージ（後書き）

アイアンゲージ参加者について

ラクロア 死亡 実は巨人族でした。

グリフ伯 ドワーフ族

吸血サンド 白いやつです

かなもん 今回の人気NO・2

マイツ 黒いやつです。

レオナルド 前回は予選で死亡

チャーリー君 期待の新人

ベルク 今回人気NO・1 青いやつです。

7 転視「ベルク」

アイアンゲージも今回で3回目だ。初回は、ゲージで切り殺された。前回は回廊内で罨解除に失敗し、あえなく死亡した。

今回こそ、優勝してやる。

「諸君、幅と奥行き、そして高さ。3つの要素からこの鳥かごは構成されている。」

今回挑戦する雛鳥達は、見事にこの鳥かごから逃げる事ができるのか！

さあ、開催しよう、今年のアイアンゲージを！」

薄暗いゲーム画面の中に一筋の光がさし、そこに映し出された領主の宣言が響く。

宣言を聞きながら、ゲージの中を探る。

すり鉢状の競技場の中には金属の格子で囲まれた舞台とそこから続く10本の回廊の入り口が浮かび上がる。

「今年のアイアンゲージに挑戦する雛鳥たちを紹介しよう。」

領主に当たるスポットライトが消える。

新たな光の筋が一人のプレイヤーに当たる。

「100人の挑戦者を勝ち抜いた8名のプレイヤー達を紹介しよう。」

ライバル達はみんな有名プレイヤーだ、前回のゲージでも顔を合わせているやつがほとんどで、

俺を罨にかけたマイツもいた。

ゲージは盗賊にとって、賞金を稼ぐ場所であるとともに、名前を売るチャンスでもある。

固定メンバーでパーティを組んでいるものなら別だが、

ここに出てくるやつは、ほとんどがフリーランスだろう。

契約金で間に合わせのパーティを組むプロフェッショナルだ。

このゲームで優勝することは、盗賊としてトップスキルを持ってい

ることの証明だ。

当然契約金のアップ、パーティ依頼の増加を意味する。

アイアンゲージは、盗賊の需要が非常に高いのだから。

不意に明かりに照らされ、俺は目を細めた。

「最後は ベルク！不屈の蒼龍ベルク、オッズ人気NO.1の優勝候補だ。」

会場から歓声があがる。

「この選ばれた8羽の雛鳥たちが今年のアイアンゲージに挑戦する。栄光と死、金と危険隣り合わせのアイアンゲージを制するのは果たして誰だ！諸君、あの砂時計が落ちきるまで暫し時間を与えよう。勝者を今一度考える時間を！」

会場の明かりが灯りゲージ内は一気に明るく照らされる。

かぁーっ運営はえげつないねえ。賭け事で直前に勝ち目を変えるのは飛び込み自殺ってんだ。

こんだけ盛り上げて、お預けですかOrz...

そんなことを考えながらすばやく回廊入り口に視線を移す。

そして、ライバル達に、いや、憎きマイツに。

アイアンゲージはサーバーベガで行われ、ここは特別エリアだ。回廊に入る前にこの短剣で一太刀入れられたら、前回の溜飲が下がるんだが...

それは、暗い誘惑だ。殺す必要は無い、この短剣ディゾルディネの一太刀は対象者に混乱を起こす。

それで終わりだ。 そんな妄想をしながら、モニター画面を見つめる。画面右上の砂時計はもう砂がほとんど残っていない、そして砂が落ちきったとき

「諸君、これよりゲージを始める。」

領主の声が響き、回廊の入り口の格子が開放された。

プレイヤーが一斉に回廊に向かって走る。

俺も走った、ただしマイツに向かって。

走りながらディゾルディネを逆手に持ち、マイツの後ろから切りつ

ける。

マイツは十分予想していたのだろう、俺の攻撃を自分の持っていたクナイではじき、

足を止めずに回廊に向かいひた走る。

マイツに一太刀入れなくては・・・

マイツに追いつがるように足を速め再度切りつける。

マイツは足元に何かをころがした。

なんだ？罠か！

しまった、一瞬の隙を突き、マイツは足を速め、回廊に飛び込んだ。ギン！

高い金属音を立て、回廊の入り口を鉄格子がふさぐ。

アイアンゲージの名のとおり、鉄の牢獄が完成した。

しかたなくマイツの飛び込んだ回廊の右隣の回廊に飛び込む。

回廊の中に待ち構える罠たちと対峙するために。

回廊の中に入ると、モニター画面がフィールドモードの切り替わる、今まで現れていなかったベルクのアバターが画面中央に現れ、視線が俯瞰に切り替わる。

ベルクの向こうに緑のターゲットスコープが現れ、スコープを壁、天井、床に合わせると、罠があれば緑から赤に変わりその存在を教える。

ちょうど、目の前の床にあわせたカーソルが赤く輝く。

ベルクを止まらせ、マウス操作で、調べるコマンドをクリック、開いたウィンドウには、「落とし穴」の文字とその範囲を示す赤い枠が現れる。

ベルクのアバターを操作し、赤枠を避けて進める。すると偶然重なった壁にも罠の反応が、

陰湿だ。さすがアイアンゲージ、

再度 歩を止め調べる。

「????」レベルが足りないのか、罠の種類が現れない。

アイテムウィンドウを開き、小石を取り出すと、おもむくに罠に向かい投げる、

カシャン！

大きな音とともに壁から木の槍が1本生える。

回廊の入り口が鉄格子で閉ざされた理由は、その回廊が一人にしか対応していないためだ。

そのため、基本的に一度発動した罠はそのまま戻らない。

「えぐいな」ターゲットスコップを槍の生えた壁に合わせる。

「槍、発動済み」の文字が浮かぶ。

追加の罠がないことを確認し、槍をくぐり前進する。

数メートル向こうに分岐路が見える。

壁、床、天井、壁、カーソルを合わせるが、いずれも罠は無し、よし、いける！

分岐路の手前までダッシュ、急停止、通路に対し目星スキルを発動する。

新たに開いたウィンドウには何も表示されない。

半歩進み、右へ通路を曲がる。

床、天井、壁、カーソルを移動し、罠がないことを確認する。

異常なし、しかし、天井から瘤のような塊がぶら下がっている。なんだ？

目星スキルを発動するが、ウィンドウには何も現れない。

でも、なんかある！

回廊の中は薄暗く視界も6メートル程、モニター画面の中は1/3ほどが漆黒に

包まれている。

そして演出なのか、たまにノイズが入る。

これはただでさえ悪い視界をさらに悪くしている

しかし、あからさまに天井からぶら下がる瘤状の物体は……罠

だよな絶対。

引き返し先ほどの分岐で別の方向に行くこともできるが、いや、これは行くしかない。

思い直し、前進する。

瘤との距離がつまり、はつきりと見えた。

石のようだ、

真下は通らず、左に迂回する。急ぎ通り過ぎようとしたが、思いなおす。

瘤の裏側に何かあるかも。

瘤自体はただの石であってもその裏側に罠が仕掛けられているかも知れない。

いたずらに時間だけを費やしている気がしないでもないが、焦って罠にかかるのは

愚か者だ。

一步一步、進みながら、カーソルを合わせ、目星スキルを発動出せる。

不思議とモニター画面の中のベルクと自分が一体化したような不思議な感覚に見舞われるが、違和感はない。

そして、岩のぶら下がっているところの手前で立ち止まりおもむろに短剣を前方に

突き出した。

ブーンッ

あわてて後ろに下がる。

はい、びっくりしました。

あると思っていましたが、いきなり上から金属の刃が落ちてきました。

これ、岩に気をとられてたら、やばいでしょう。

岩の後ろには何も無かったです。

しばらく進み、また分岐に出る。

右は細い鍾乳洞のような道へ、正面は今まで歩いてきた回廊が

続いている。

これ、まっすぐ行くのがきつと正解。

でも、男なら右行くよね。

罨と判つていても飛び込まなくてはいけない時がある。

というわけで、右に入りました。はい。

モニターの視界がさらに悪くなる。

今まで1/3ほどだった漆黒が1/2に、さらにところどころ鍾乳石の影があり

そこも当然漆黒・・・

あちゃー 早まったか。

とそこにコールが入る。

アイアンゲージはゲームだ。

当然PCのマルチタスクで別アプリも平行して立ち上がっている。

ボイスチャット専用アプリが友人のコールを告げている。

アイアンゲージのボイスチャット機能をOFFにして、友人のコールを受ける

「ちょっと、大丈夫なの？そんな所入って。あなたは私とちがうんだから。」

上から目線は相変わらずだな。

「まあ、ぼちぼちね。この忙しい状況に外からコールって？」

「見てられないのよ、あまりに愚かだから、松明なんか持つてないんでしょ？」

有っても使いませんがね・・・

「まあね、有ってもクリーチャーが来そうだから使いませんがね。」

「このままじゃ、負けるわよ。マイツはもう半分くらい進んでいるし、かなもん も

先行している。」

そんな情報いらん。

「焦らせてくれてありがとう、ケイト。良い話が欲しいな。」

「良い話？私が援軍よ。最高でしょ。」

上からだねえ 相変わらず。

「あ、そこ、罠があるよ。止まって！」
とりあえず止まる。

目星スキルを発動。

ウインドウに赤い文字が浮かぶ

「トラップ」

ほんとにあった。

「マジであつたぞ。」

「でしょ。貴方は鈍いから。私が居ないとね。」

とりあえず解除して先に進むか・・・

鍾乳洞は罠とクリーチャーに溢れていた。

「もう少し何とかならないのかなっ」と

沸いてくるゴブリンを短剣で倒しながらケイトに愚痴る

「もう少しで抜けるわよ。右2匹急いで。」

「はいはい、右ね。」

近づいてくるゴブリンを処理しながら、前方に光が見えたことを確認する。

出口か？

「ここつて出口か？」

「そうね、とりあえず、通路に戻れるわ、あ、右ね。」

「ケイトは何で判るんだ？」

「感よ。」

またか。

通路は明るかった。といってもモニター画面の1/3は漆黒だが・・・

ケイトに言われたように右に進む。

しばらく進むと通路は右に折れた。そして、行き止まり。

ここまで罠は3つ、飛び出す壁と、ギロチン、そして解除できたが、ガス。

その挙句行き止まりか。

壁、床、天井、いずれも罫は無い。目星スキルを使う。

床、クリア、壁、クリア 天井、クリア

はぁー行き止まりだ。

戻るか。

「不味いわね。もうすぐグリフ伯が回廊を抜けるわ。」

「マイツは？」

「さっき死んだわ、後残っているのは貴方も入れて3人よ。」

「意外と少ないな。」

「今グリフ伯が回廊を抜けたわ。」

「そうか、残念だな。」

まだ、俺は生きている。

「意外、もっと悔しがると思っていた。」

「そっか。次はゲージの外で逢おう。」

「怒ってないの？」

「何で？」

「私が間違えたのよ。そして貴方をここに導いた。」

「ケイトが居なきゃ鍾乳洞で死んでたさ。」

「それはそうかもしれないけど・・・」

「何でここに導いたの？」

「出口につながっていたのよ。」

「出口に？」

「私が間違っはす無いでしょ。本当なら・・・この先に出口があったのよ。」

「ケイトを信じるよ。だから、きっと出口はあるんだ。」

「そうだ、何か条件があるはずだ。出口につながる条件が。」

「ちよつと戻るよ」

「他に出口は無いわ」

「出口につながる手がかりがあるはずだ。それを探すさ」
「そうだ、あきらめない。」

8 (後書き)

マイツはゴールできませんでしたね。
あと一人の生き残りはレオナルドでした。

9 あーあ（前書き）

視点が戻ります。

リクが主人公です・・たぶん

9 あーあ

「あー死んじゃった。」

「うそだろ、銀貨6枚すった．．．」

マイツが倒れ、お互いの賭けていたプレイヤーが全滅した。
ゲージの会場にも紙くずになった掛札が舞っている。

どこの競馬場だここは。

「しかし、あそこでしくじるとはね。あと少しだったのに。残念。」

さすがに悔しそうだなあツルカメさんも。

「僕もですよ。痛いなあ銀貨6枚。」

「後は何人残ってるんだ？」

「えーと3人ですね。あー青いのが残ってる。」

「ベルクが残ってるのかー、あいつががんばってるなあ
え？」

「ほんとに、ってツルカメさんの知り合いですか？」

「うん、友人だよ。」

「賭けなかったでしょ。」

「友人だからね。」

それは、モラル的に？それとも知ってるからこそ？

「そうなんですか。」

「何度か迷宮に潜った事があるよ。腕は良いけど、どっちかって言う
と、

バトルマニアだからなあ。剣士のほうが向いてる感じだった。」

いきなり切りつけてたしね

「どんな人なんですか？」

バトルマニアね。

「んーまじめな感じかな。」

「目的のためには手段を選ばないタイプですか？」

「いや、結構常識人だよ」

なぬ？

「いきなりマイツに切りつけたじゃないですか。」

「前回の仕返しだよあれは。」

「執念深っ」

うらみ買つと後ろから刺されそうだな。

「今度一緒にパーティー組んでみようよ。」

出来たら遠慮したいけど・・・

「足引つ張らないようにがんばります。」

レベルが低いからそれを口実にするか。

「そろそろ、落ちるよ。」

「はい、おやすみなさい。」

「うん、では」

ツルカメさんがその場にしゃがみこむ。

そして次第に透き通っていく。

完全に消えたのを確認し、俺も出口に向かう。

背後で司会者がグリム伯が一抜けしたことを告げていた。

まあ 関係ないけど・・・

そろそろ夜が明ける もう一度施設に行つて今度は門番を買収してみよう。

9 あーあ（後書き）

ベルクがどうなったかは、そのうち書くかもしれません。

白塗りの壁と、高い塀垣に囲まれた、まさに病院ですといった感じの建物は

町の中心から南に外れた所に建っていた。

昨日は入り組んだ通路を町のNPCに確認しながらグネグネ進み、やっとたどり着いたが、今日は大通りから右に二本それた通りをまっすぐ歩くと、すぐたどり着いた。

昨日の苦労はなんだったんだ？

「入るのか？それとも帰るのか？」

手に持った棍棒をもてあそびながら、正面入り口の前に立っている門番が不機嫌そうな声をだす。

すばやく、小銅貨を握らせると、「面会は誰にだ？」もつとよこせと言ってくる。

「商人のハジさんです」

すかさず銅貨を3枚追加した。

「そんな奴、いたかな？」

手の中の銅貨をカチャカチャいわせて門番は考え込むようなそぶりをする。

「あれ？ココじゃありませんか？おかしいなあ」

今度は小銀貨2枚

「ああ　そういうば、北病棟の32号室にそんな奴がいたっけ？」

門番はニヤリと笑って手の中のコインを懐に収めた。

「そうですか、ありがとうございました。又何かありましたら、よろしく願います。」

俺は頭を下げると、北病棟目指して歩き始めた。

真っ白な壁、真っ白な床、真っ白な天井、
大きな丸窓から見える景色は真っ白な塀垣．．．

8畳ほどの個室の中央に据えられた白いベッドの上には、視線を中空に漂わせる

無精ひげの男、その目の下の隈は男が極度の疲労状態にあり、
今も現実ではない（確かにゲームだが）所で暮らしていることを物語っている。

ゲームなのに、表情リアルっぽいです。

「あの．．．ハジさんですね。」

駄目だろうなっと思ったが声をかける。

表情に変化は無く、こちらを見もしない。

「ハジさん、聞こえますか！」

大きな声で、呼びかける。

「無駄無駄、」

後ろから声が聞こえて、びっくりした。

あわてて画面を右にスクロールさせる。

淡い青のつなぎのような服を着て、

同色のナース帽のようなものを被った爺いが立っていた。

「その男は、ここに担ぎこまれてからズーツとその調子だよ。

もう二月くらいになるかのう。最初のうちは色々な客が訪ねてきと

ったが、皆、脈無しとわかると、誰も来なくなつた．．．お前さん

も、この男から何か聞きだしたいって客だろう。」

そつだよ、悪かつたな。

「ええ、彼と一緒に私の友人も旅に出たものですから、せめて消息を知りたくて．．．」

とつさに適当な理由を言ってみる。

「この男と旅に出たものは多いんだなあ、みんな消息不明らしいな

「w」

爺いは意味ありげにニヤリと笑う。

そうだよ、今思いついたんだよ。悪かったな。

「失礼ですが、貴方は？」

バツが悪いのを隠す為、話を爺いに振る。

「この男の主治医だ。」

えっ入院患者の世話焼き爺いじゃ無かったの！って言うよりこんな爺いに主治医押し付けるって、どんだけ働かせるんだこのゲーム。

「大方、入院患者とでも思ったんだらうてw」

爺いは意味ありげにニヤリと嗤う。

その通りです。というか、爺いその格好は患者みたいだぞ。

「まあ良い、それより お前、冒険者のようだが、仕事を頼めるかな？」

爺いがこちらを値踏みするような目でそう言った。

MMORPGの例に漏れず、鉄牢でもNPCからの依頼は存在する。単発のもの、チュートリアル的なお使いもの、そしてイベントの導入として・・・

ちよつとだけ、っていうか かなり 興奮wしてます 俺。

今回のクエスト、今まで聴いたことが無いです。っていうか誰を誘うか検討しないと・・・

サーバルアルタイルの、とある酒場の隅の席、この時間はあの男が客待ちに使っている。

この男と知り合ったのはゲームを始めて3日目だった

有志によるHPの存在もその時間聞いた。

ある意味 俺の師匠的な存在なのだが、

金にがめついんだよね これが。

まあ お金目当てにこのゲームをやっている訳だし

仕方無いツチャ仕方ないけど、

やっぱり殺伐としてしまうわけで、

もう少し 気の置けない関係になりたいものだなあ

などと考えているが

もちろん男に興味は無いよ。

「んで、そんな薬草聞いたことある？」

とりあえず、今日彼を訪ねたのは昨日の爺いの依頼、

「マルカン草を探してきて欲しい 薬を作るのに必要だから。」

つてことで、マルカン草なるものが何なのか？の情報収集の為だ。

「いや、覚えが無いなあ。何でそんなものを探してるんだ？」

ボイスチャットの声は少し低くかすれるような、落ち着いた、なんだけか諭されているような印象で

彼が年上そうだということを伺わせている。

モニターの向こうに映るダークブラウンの髪を真ん中から分けた人間族の男はさりげなく探りを入れてきた。余談だが、密談モードは結構好きだ。

俺は、少し、もったいぶるように答える。

「俺は剣士だけど、情報は金になることを知ってるよ。」
「いつぞやの意趣返しだ。」

「日々進化し続けるのは良い事だなリク君。」

「進化というより成長といってくれ。」

それで思い出した。この間は2ヶ月も昔の新鮮な情報を譲ってくれてありがとう。

おかげで銀貨6枚もすったぞ。」

俺は彼に食って掛かった。

運営の公式発表によると、

アイアンゲージ（鉄牢）には4つの種族と6つの一次職がある。

種族は人間、エルフ、ドワーフ、最後はとってつけたような巨人族まさに穴埋めだ。

もちろん、攻撃魔法の使えないエルフや、生産スキルが壊滅状態のドワーフもかなり疑問だが、

職業は、6つの一次職と12の二次職がある。

とりあえず二次職は置いておいて、

6つの一次職については、戦士、剣士、僧侶、盗賊、商人、弓士とかなり偏っている。

まあ攻撃魔法が無い以上、肉弾戦か、回復役か、それ以外かしかないけどね。

気になるのは商人だけどMMORPGは基本的に誰でも売り買いできるから職業としての

商人て？ってなる。

そういう意味では盗賊も ん？って感じだけど迷宮探索がメインのはずなこのゲームにおいて、罾解除や鍵空けスキルを持つ盗賊は迷宮探索には無くてはならない。

しかし、商人は・・・要らないよね これ？

考える事は皆同じなので、商人の職業比率は一番低い。

戦闘にも、迷宮探索にも向かない。しかし、彼らは稼ぐ事に関しては類を見ない才能がある。

それは、NPCに対するオークション権と、商業ギルド独自の情報

網だ。

アイアンゲージにおいて情報の価値は計り知れない。

迷宮の場所の発見、護衛の需要、物価の変動、全てが情報として流通している。

プレイヤーからの情報が集まる掲示板が存在しているが、

残念ながら有料な上、デマが多く精度が低い。

無料の掲示板は、ネタしか無いOrz

その中で、商人だけがそれぞれ運営主催の有料掲示板を持ち、

その閲覧権がある。信頼の置ける情報を売買できるわけだ。

運営主催なだけに、デマ情報は無い、非常に高額らしいが・・・決済はコロだそうだ。

運営儲けてますね。

そして、盗賊は、特殊な進化を遂げていた、

もともと、ゲームの仕様に優遇されていた職業だが、各有力ギルドが協力し、

ゲーム内に共有掲示板を運営している。

情報はギルドが管理し、タイトルと内容がかけ離れているものは弾かれる。

投稿時には提供者希望の情報価格も提示され、掲示板閲覧者が内容を見る為には

揭示された情報価格を支払う事になる。

情報に嘘があつた場合、情報提供者はギルドからの除名を含む処分を受ける。

情報には閲覧者限定でコメントが追加でき、コメント内容は自由に閲覧できる。

商人用掲示板は表板 盗賊ギルド掲示板は裏板と呼ばれる。

「マルカン草、板で調べてみようか？」

彼が商売つ気たつぷりで問いかける。

「それはこちらで調べるからいいです。」

ばつさり俺が切って捨てた。

「じゃあ 何でリク君が俺にその話を持ってきたのかわからないなあ？」

「たぶん、簡単に入手できない予感があるので．．．在り処がわかつたら、一緒に採りに行きませんか？」

「うれしいねえ、パーティーの依頼か。報酬は？」

「そうですね、報酬は等分でいいですか？」

「仕事に差しさわりが無ければ参加するよ。リク君と探索に行くのは久しぶりだね。行き先が決まったら連絡してくれるかい。」

「了解しました。よろしくお願いします。」

俺はとりあえず伝えるべきは伝えたので満足して席を立った。

実はマルカン草については爺いから 情報を聞いている。

ラナンの町の東の高原にある洞窟に咲く草らしい。

ラナンの町が、どこにあるのかは、実は知らない。

NPCと話していてたまに感じる違和感として、地名がある。

彼らの話している地名が、ゲームの地名と食い違う場合があるのだ。

運営回答では、迷宮を探したりする関係上、

NPCに聞いてすぐ場所が判明するようでは、

問題があるため、であつたが、よくわからない？

場所と地名が食い違う事が問題のような気がするのだが．．．

地域の固有名称と公式な呼び方が食い違うのは良くある事で、済まされてしまうらしい。

運営の悪意が感じられる。

そんなわけで、ラナンの町がどこにあるかを探するのが一番の問題点だった。

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/n7002y/>

鉄牢 アイアンゲージ

2011年12月17日12時53分発行