
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

【Zコード】

Z7002Y

【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つて多少聞き辛い。

「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、少し低くかされるような、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。

といつても、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ない。

「いくらなんだ。」

「30・000コロ?」情報屋はニヤリと笑つて、トレーディングカードを展開する。

「30・000コロ!高いんじゃない?」だつて現金換算30円だぞ。
「ほかの情報屋はもっと安いかもな、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いぞ。」

「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つてもうつが、ヽヽヽヽヽヽヽヽヽヽ?」

「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コロで手を打つよ。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0-0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、町の衛兵について、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」とだがね。じゃあ そろそろこくわ。

よしトレードだつた。」

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。

その中にあって、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、むしろ少ないのである。魔法が回復職しかないMMORPGってどうよ? 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はどうかと思うだ。

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、町の皆さん聞くと良いぞ。では、がんばってな。」の一言で終わつたときは

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

結果的に酒場で聞いて教えてもらつたのでチュートリアルは有効だつたが、

これでいいのかマギウス社と本氣で頭を抱えた。

HPは当然ワンクリック課金アフェリつきだつたが、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つたし。

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だし、

装備の購入に値切りもできた。NPCと値切り交渉、これつてすごくなえ？

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で
今回は開発部のRさんと、Bさんに
内緒でインタビュ－に応じていただきました。

本当にありがとうございました。拍手 パチパチパチパチ」

R氏「内緒ですのでwww」

B氏「よろしくお願ひします。」

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 エーと、それはですね。」

B氏「実はそここの部分、外注なんですよ、メインフレーム周りとA
I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、実はバイトさん雇つて個別に対応させてるんじゃない
ってほど人間臭い対応ですよね。ぜひ開発非話を聞いたかったので
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
いんですね。」

B氏「そうそう、本来なら大々的に行はば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、それいつちやうか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。ですが期待していくください。」

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/or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つても良いのかと思います。」

B氏「売りといえばRMTだろ！」
（リアルマネートレード）

司会「そうですね、実は私が個人的に不思議なのは、マギウス社さんは

アイアンゲージで採算が取れているのですか？」「と/or」となのです
が . . .」

B氏「まあ社長の肝いりで行つてやつだからね、採算度外視って感じかな？でもアイアンゲージの配信行つたことで、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？」

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るので、とんとんぐらいでしようかね」

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つて一束の光が差し込んでいる。

室内には集まつ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、

その特筆すべきは、魔法職をそぎ落としたこと

それにより盗賊をクローズ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、大量の敵を倒して報奨金をもらうか、ダンジョンに潜つてその宝を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、どこかのワ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。

話がそれたが、アイアンゲージにおいて、盗賊の優遇を、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のコルムで今まで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出しができるのか！

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コルム領主の宣言により、いつせこに室内

内の明かりが灯る。

そこは確かに室内だつた。

4 アイアンゲージ（前書き）

実は貨幣制度の説明だつたりします。

4 アイアングージ

ピックエッジ？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、迷路は隨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いる。

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。

「にいちゃん、にいちゃん、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ツ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つたら尊敬する。きっと。

「一口銀貨3枚からだ、一番人気はハイド＝万能、1・5倍だ、」

「銀貨3枚？高いな。コロ換算では？」

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

「持ち合わせがないな。」

「しようがねえな。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・・・」

金がないとわかつたとたん男の愛想笑いが消えた。と思つたらブツ
ブツいいながら画面から遠ざかつていつた。

通貨は実は持つてたんだよな。

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。
N P C間で流通する貨幣と、われわれプレイヤー、N P Cが貢ひつと
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、R M T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くるとうれしいです。

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。

マギウス社の公式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つて歩いてくる。
「リクじやん、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』ってベガで買つたんですか？」

「ちがうちがう、あれ特殊だから、研ぎ師がここしか居ないんだわ。」

「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、親方気質つていうか、もう職人だよ。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』の先が剣になつている特殊な武器を使つている。

モンスターのドロップアイテムだつたらしく、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つたらしげ、いくらの値がついたのか教えてくれなかつた。

「『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？それつてどうやるんですか？」

「草刈スキルつて言うのを親方にもらつて、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……修行だつたよ。」

「お疲れ様でした。もう『弓』のメンテは終わつたんですか？」

「いや、4日ほどかかるつて言われた。だから、ここでゲージ見学。」

「4日つて言つと結構かかりますね。16時間？」

「そそ、だから久しぶりにサブウェポンのショートソードじゃが丸君の出番なんだな。」

「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つてるかと思つたんだけど、ゲージ田当てでもないでしょ？」

「今までゲージつて見たことなかつたんで、見物です。」

はい、ごまかしました。ハジの情報は20円も出して買つたんですから、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、来て居ない

の一矢張りで、施設の門番に中にも入れてもらはず・・・
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つてるので、朝待ち状態です。
お疲れ様です。

「いいですね、こここの楽しみ方ってどうするんですか？」

「んーはつきり言つて賭け事かな？ ほら、アイアンゲージってＲＭＴを公然と謳つているからゲーム内でカジノ施設とかつてできな
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つてい
るつてスタンスで、後はプレイヤーの自己責任つて感じ、NPCは
世界観にあわせた演出ね。」

「何でもありますね、マギウス社。」

「おかげで、こっちも稼げるつてわけだね、リクは硬貨はある？
「はい、持つてますけど。」

「じゃあ、ちょっ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つていながら、
なんだか一ヶ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ゐるんだ、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人つてことだ・・・

・・・

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

剣士用のゲージは、コロシアム風に戦闘だし、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。

「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？」

「聞いてなかつたでしょ。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

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。」

「そうですか、だつたら 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つた中年男から、銀貨6枚分の掛け札を買って、

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。

ここからだと、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倍だつた。

勝つ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倍だつた。

「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楯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。

今大写しになつているのは、マイツの方だ。

黒いレザーアーマをつけ、直立不動の姿勢で立つている男が、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。」

マギ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は可能となつていて。

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 ランダムにロットする。

NPCに対する攻撃は可能だが、NPCは死亡した場合でも何もロットせず、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 ランダムにロットする。

そのため、NPCの殺戮はメリットがない。

PKを行つたり、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つ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つた。

死んじやえ、青い鎧。卑怯なやつだ。名前はベルクとなつていた。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つていた。

そしてラクロア越しに3人のプレイヤーが剣を握つて争つている。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つていて。

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 だつた。

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てから波乱含みだあ」

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つて爆進中だあ、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つていった。

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。
グリフォ伯 ドワーフ族
吸血サンド 白いやつです
かなもん 今回のの人気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。前回は回廊内で罠解除に失敗し、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！」

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、俺を罵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つてい

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、オツズ人気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だ！」

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。かあーっ運営はえげつないねえ。賭け事で直前に勝ち田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、お預けですか〇・二・・
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つて走る。

俺も走った、ただしまいくに向かつて走る。

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 . . .

マイツに追いす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？ 騰か！

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、モニター画面がファーリードモードの切り替わる、
今まで現れていなかつ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、
開いたウインドウには、「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。

アイテムウインドウを開き、小石を取り出すと、おもむろ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一本生える。

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かったのだ。

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」ターゲットスコー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、槍をぐぐり前進する。

数メートル向こうに分岐路が見える。

壁、床、天井、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、通路に対し日星スキルを発動する。

新たに開いたウイ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？

日星スキルを発動するが、ウイ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・7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。

これはま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。巻き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、焦つて罠にかかるのは愚か者だ。

一步一歩、進みながら、カーソルを合わせ、田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、違和感は無い。

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。

あると思つていましたが、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？

岩の後ろには何も無かつたです。
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っと正解。

でも、男なら右行くよね。

罠と判つ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ほどだつた漆黒が1／2に、さらにヒリヒリする鍾乳石の影があり

そこも当然漆黒 . . .

あちやー 早まつたか。

とそこに「ホールが入る。

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「ホールを告げている。

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「ホールを受ける

「ちょっと、大丈夫なの？ そんな所入つて。あなたは私どちがうん
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ホールつて？」

「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
んでしよう？」

有つても使いませんがね . . .

「まあね、有つてもクリーチャーが来そうだから使いませんがね。
「」のままじや、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。

「焦らし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 相変わらす。

「あ、そこ、罠があるよ。止まつて！」

とりあえず止まる。

日星スキルを発動。

ウインンドウに赤い文字が浮かぶ

「トライップ」

ほんとにあつた。

「マジであったぞ。」

「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つと」

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？

「ここって出口か？」

「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。

通路は明るかつた。といつ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。

その拳銃行き止まりか。

壁、床、天井、いずれも罠は無い。日星スキルを使う。
床、クリア、壁、クリア 天井、クリア
はあー行き止まりだ。

戻るか。

「不味いわね。もうすぐグリフ伯が回廊を抜けたわ。」

「マイツは？」

「さつき死んだわ、後残つて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、もつと悔しがると思つていた。」

「そつか。次はゲージの外で逢あう。」

「怒つてないの？」

「何で？」

「私が間違えたのよ。そして貴方をここに導いた。」

「ケイトが居なきや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？」

「私が間違うはず無いでしょ。本当なら・・・この先に出口があつたのよ。」

「ケイトを信じじるよ。だから、さつと出口はあるんだ。」

「そうだ、何か条件があるはずだ。出口につながる条件が。
「ちょっと戻るよ」

「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。それを探すぞ」
「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枚すつた・・・」

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つた掛けが舞つてゐる。
どこの競馬場だここは。

「しつかし、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。」

「後は何人残つてるんだ?」

「えーと3人ですね。あー青いのが残つてゐる。」

「ベルクが残つてるのかー、あいつがんばつてゐるなあ
え?」

「ほんとに、つてツルカメさんの知り合いでですか?」

「うん、友人だよ。」

「賭けなかつたでしょ。」

「友人だからね。」

それは、モラル的に?それとも知つてゐからこそ?

「そうなんですか。」

「何度も迷宮に潜つた事があるよ。腕は良いけど、どつちかって言
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？」

「こ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。」

「執念深つ」

うらみ買ひと後ろから刺されそつだな。

「今度一緒にパーティー組んでみよつよ。」

出来たら遠慮したいけど . . .

「足引っ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つていく。

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ません。

白塗りの壁と、高い堀垣に囲まれた、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ZPCに確認しながらグネグネ進み、やつとたどり着いたが、今日は大通りから右に一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つたんだ？

「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？」 もつとよこせと言つてくる。

「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？」

手の中の銅貨を力チャヤ力チャいわせて門番は考え込むようなそぶりをする。

「あれ？ ハジじゃありませんか？ おかしいなあ」

今度は小銀貨2枚

「ああ そういうえば、北病棟の32号室にそんな奴がいたっけ？」
門番はニヤリと笑つて手の中のコインを懷に収めた。

「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、よろしくお願ひします。」

俺は頭を下げるべ、北病棟を目指して歩き始めた。

真つ白な壁、真つ白な床、真つ白な天井、
大きな丸窓から見える景色は真つ白な堀垣 . . .

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、その目の中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 . . . ハジさんですよね。」

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つ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ッとその調子だよ。

もう一ヶ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
つたが、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らう。」

そうだよ、悪かったな。

「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つてみる。

「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。」

えつ入院患者の世話焼き爺いじゃ無かったの一ツて言つよつこんな爺いに主治医押し付けるつて、どんだけ働かせるんだこのゲーム。

「大方、入院患者とでも思つたんだろうつてw」

爺いは意味ありげにニヤリと嗤つ。

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？」

爺いがこりひりを踏み出すような声で呟ついた。

M M O R P G の例に漏れず、鉄牢でも N P C からの依頼は存在する。単発のもの、チュートリアル的な使いもの、そしてイベントの導入として . . .

ちょっとだけ、つていうか かなり 興奮w します 僕。

今回のクエスト、今まで聞いたことが無いです。つていうか誰を誘うか検討しないと . . .

サーバーアルタイルの、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の存在もその時聞いた。
ある意味 僕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
仕方無いッちや仕方ないけど、
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れるような、落ち着いた、なん

だ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、もつたいてぶるよって答える。

「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つてくれ。」

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枚もすつたぞ。」

俺は彼に食つて掛かつた。

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、最後はとつてつけたような巨人族まさに穴埋め的だ。

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、それ以外かしかなしけどね。

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？つてなる。

そういう意味では盗賊もん？つ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、罠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に対するオーケション権と、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、ネタしか無い〇＼＼
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、ゲームの仕様的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

掲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？」

彼が商売つ氣たっぷりで問い合わせる。

「それはこちらで調べるからいいです。」

「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

ばっさり俺が切って捨てた。

「あ？」

「たぶん、簡単に入手できない予感がするの．．．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。行き先が決まつたら連絡してくれるかい。」

「了解しました。よろしくお願ひします。」

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と話していく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で。
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のが一番の問題点
だった。

13（前書き）

情報屋視点です。

リク君と知り合ったのは3ヶ月ほど前になる。クエストの誘いをメールチャットではなく、直接来て行うのは、効率が悪い事この上ないが、好感はもてる。

彼と初めて会ったのは、始まりの塔の前だつた。

始まりの塔というのは鉄牢の3つのサーバーにそれぞれある初心者のチュートリアル施設の名称だ。

初めてサーバーにアクセスしたプレイヤーはチュートリアルを受け、その後自分の降り立つサーバーを決める。そしてそのサーバーに初めてアクセスした際に、その塔の扉から出てくる事になる。

俺もそうだったが、ほとんどのプレイヤーは出てきてもしばらくはキヨロキヨロして動き出さない。あまりに大雑把なチュートリアルに毒氣を抜かれ、立ちすくむのだ。

まあ、塔の中から出てくるのは、アクセスしたばかりのプレイヤーなので、声をかけるのはたやすい。

俺は営業活動の一環として、毎日そこに来ていた。

初心者に、ゲームのサイトの紹介と、情報屋としての自分のアピールだ。

リピーターも結構いるし、定期収入につながるからな。

俺は彼らに、先行投資として、初心者向けマチュアの迷宮の場所を教える。

ほとんどが戦闘職の彼らは、一人でも潜れるマチュアの迷宮で、レベルを上げて、

次の迷宮を探す、この際に俺から次の迷宮の情報を買っていくのだ。そしてレベルアップしながら、時には情報を売り、また、買って行く。

たまには、パーティーに招聘される事もある。

鉄牢を俺が始めたきっかけは、一攫千金のニユースからだった。

当時の鉄牢は、斬新過ぎるゲームとして、不人気街道をまつしぐらクソゲーとして、いつ配信停止になるかが話題だった。

RMTを謳っていても、お金を稼ぐ手段が無さ過ぎるのだから。生産系はスキルが上がらない。農業、鍛冶のスキルは存在するが、スキルアップにかかる経験値がとんでもなく、工房、農地の借用料が月最低でも500・000コロ=500円からかかる。

普通の人は別のゲームに走るさ。

また、素材採取やmobモンスターの討伐という通常のMMORPGで行う経験値やお金稼ぎの手段が無い。

あくまでも迷宮に下りて経験値やドロップアイテムを稼ぎ売つてお金に換える。

スキルもアイテムを売つて得たお金で買うか、コロで購入するしか無い。

スキルのアップ条件はそのスキルを使って育てるのだが、戦闘スキルなんかは、育てるよりもともと高スキルを購入するほうが手軽な上、

コロにより高額武具、高額防具を購入する事でたやすく補えたりする。

そんな クソゲーの鉄牢が人気ゲーム第一位になつたのは、あるHPソードに起因する。

それは、新迷宮の発見が発端だった。

あるプレイヤーの商人が、サーバーシリウスの山岳地帯を歩いているとき、

ゴブリンが出入りしている洞窟を見つけた。

商人は町に戻り、その情報をギルドの掲示板にアップした。

その洞窟は新しい迷宮としてギルドより公認され、迷宮に入るプレイヤーから1回入るたびに銀貨1枚の通行料が必要になつた通行料はその半分をギルドがとり、残りの半分は発見したプレイヤーに支払われている。今でもだ。

さらに、その迷宮の最深部にいたボスモンスターを初回に討伐した
プレイヤーはネームキーと呼ばれるアイテムを得た。

そのアイテムは迷宮に名前をつける権利を与えるものであった。

プレイヤーは自分のキャラネーム「ザイラー」をつけ、今もその迷
宮はザイラーの迷宮と呼ばれている。

そして未曾有のゴールドラッシュ時代が到来した。

それぞれのサーバーで新たな迷宮が発見された、あるときネームキ
ーを手に入れたプレイヤーがそのネームキーをオークションに出し
た。

そのキーはある大手出版社が購入し、企業名を冠した迷宮として情
報誌面を賑わせた

その落札価格は、300'000'000円 = 30万円に及んだ。

そして今に至る。

その後もあらゆる迷宮が発見され、攻略され、落札された。

現在もあらゆるサーバーで迷宮が検索されている。

そしてクエストアイテムのマルカン草、

鉄牢を始めて、1年が過ぎるが、聞いた事もないアイテムだ。

気になつたので知り合いの商人に相場確認といつ名目で、探りを入れたが、彼女も知らなかつた。まあ彼女の事だ、3日以内には新ア
イテム マルカン草の噂が鉄牢の中で飛び交う事だろう。
情報の出所はわからないが、なにやら大きな話になりそうだ。
早速、裏板を覗いてみたところ、「マルカン草の情報求む」の見出
しが載つていた。

早いなあ w

このアイテムも金になるに違いない。
敏い者は動き始めるだろう。

13（後書き）

こんな駄文にお付き合いいただきありがとうございました。
読んでくれた方200人になりましたら、書き直しなんか検討して
みようかと思っています。

14 (前書き)

話がなかなか進みませんorz

実は、ラナンの町の場所も聞いていたのだけど・・・ボリボリ意味不明だった。

爺い曰く この町から南に行くとオオイドの堰に出て、そのまま南下するとカズグラの町に出る。カズグラの町から東に街道沿いに進むとラナンの町に着く。馬で5日程の行程らしい。

しかし、そんな町もオオイドの堰も、見たことが無い。ていうか、ヨルムの町から南に下ると平原が続きその先は海だ。なんじやそりや。

爺いN P Cの癖にボケてんのか？

ありえねえ。

運営それはしちゃいけないぞ。

N P Cの管理はきちつとしようよ。

とはいって、このままでは不味いので

他のN P Cにもオオイドの堰の場所を聞いてみた。

知らないといったN P Cが5人 知っているといったN P C2人みんなそろつて南に進むと着くという。

俺がおかしいのか？

町の中ほどで露天を開いて、なにやら土産物を売っていた男に聞くと

オオイドの堰は過去の砦の名残で、今は切り立つた岩山に石垣が並ぶ勇壮な

史跡だという。今は南東に立派な街道ができる為、堰を越える者は

少ないが、

昔はヨルムに来る商隊にひとつでは苦難の峠だったらしい。

つて事は、ここヨルムから南に向かうと山があるというのか？ そんな話は聞いた事がない。

実際にオオイドの堰に行ってみようと、ヨルムの町の雜踏を抜け、正門を越えてフィールドモードで街道を南に向かう

正門の前には町へ入つてくる商人たちの荷車や、馬車、それを担当して立られた屋台、立ち売りの子供たちが密引きの声をあげていたり、かなり

にぎやかだ。

町からのがれのびる街道を進めば平原を通り抜け海沿いに道が左右に別れ、近隣の漁村に

つながっている。はずだ。

NPCに聞いた山なんかどこにも無い。そして一人ぶらぶら街道を南にくだり、やはり海にたどり着いた。Orz さすが、アイアンゲージ、すんなりクエストさせてくれない。海に向かい途方にくれていると

「陸、いつまで起きてるの、明日も学校でしょ、もう寝なさい。」
我が家家の暴君　おかんの声がした。

「うん、もう寝る。お休み。」

素直に答えてログアウトする為町へと戻った。
つまづいたら、休んでみる。

消極的だがひとつ解決策だ。

今日はここまでw

時計を見ると2時になろうとしていた。

6時間ゲームしていたがそのうち5時間が街道移動つてビリよ?
ありえねえ

明日はどうしようか。

15 (前書き)

あつるひ あつるひ 私はげんきいー 小銭が足りないコツ
コツ歩くー。クリスマスなので買出しの帰り、歩いて帰りました。
はい、外は寒い風が吹いてました。

毎日、アイアンゲージを始める前に、件の有志作成HPに目を通すのは習慣になつていてる。

トピックスだつたり、与太話、釣り見出し満載の掲示板だつたり、ログイン後の話のネタ仕込みつて感じだけどね。

今日もそんな感じでHPを開いた俺は、ナンデ！って感じで固まつてしまつた。

トピックスも、掲示板も、マルカン草祭り状態。

情報求むから、見つけました∨ から、売ります から、なにそれ？ まで

例えば、マルカン草は植物系モンスターでドロップしたマルカン汁は、全てのステータスをじゅわせる効果がある、うんぬん… なんだこれ？ 夢か？

昨日の今日で、HPお祭り騒ぎつてどうよ。

あの爺いクエストばらまいてたのか？ それとも…・情報屋がリークしたのか？

後者なら、俺がマルカン草を見つけなくては問題ないが、爺いが犯人ならまずい。

このクエスト、時間制限があるつてことだ。

とりあえず、ログインして…

海の前で途方に暮れた。Orz

時間帯が悪いのか、夜の海辺は、誰もいない。
NPCすら居ない。

仕方なく、移動、街道に戻り、さらに南に向かつ。

アイアンゲージの中の情報はどんなものでもお金になる。

当然、地理情報、地域情報、物価、全てがお金に換金できるらしい。商人や盗賊ならね。

しかし剣士の俺は、自分の持つ情報を商人や盗賊に売つて稼ぐこと

しかできない。

同じ情報を何人かに売れば良いって？

甘いな、情報の販売はスクロールで行われる。

スクロールを作成し、それを売買することで口の移動を行つわけだ。

スクロール以外で情報は販売できない。無償提供になる。

情報を売ろうとした場合、持つてている情報のカテゴリーを選び、タイトルを記入する。

これは直接収入につながるため釣り気味になるが、度を越すと弾かれるため、簡潔に記載する方が良い。

そして、内容と、情報金額を記入する。

最後に中身を確認し、OKを押せばスクロールの出来上がりだ。

出来上がったスクロールには情報提供者としてスクロール作成者の名前が付与され、掲示板に載つた際には、情報提供者として、掲示板に載せた商人か盗賊のIDが追加で付与される。

あまりにくだらない情報ばかり作成するプレイヤーは敬遠される。ガセ情報の作成、提供はペナルティーの対象として、掲示板の使用禁止だつたり、

スクロール買取の拒否をされることもある。

まあ どこの世界も信用第一ってことですね。

まあ なんでスクロールの説明をしたかつて言つと、
この状況を売ろうと思つたからなんだな。

ズバリタイトルは「求むオオイドの堰の地理情報」カテゴリーは「情報希望」だ。

報酬は、300・000コロ=300円だな。

現状打開としてはそれしかないかなつてことで、マルカン草の事が祭状態になつてるわけだし、結局、このまま一人で探していくも、見つからないかもしけないからね。

あとは、商人ギルドと盗賊ギルドのどちらかで、掲載してもらえば

いいわけだ。

今回は商人、ギルドの方がいいな。

そんなわけで、次の街に着いたらギルドに行こう。

なんて考えながら南に向かい歩いていると、モニター右隅に白い物体が動いているのを見つけた。

白い物体はきのこのような形で手足があつて、5個? 単位は匹か? 船でこちらに向かってくる。

なんだあれ?

アイアンゲージではフィールドでモンスターに出くわすことがあります。はずだ、たしか

でも、人じやないし、きのこ人?

気がつかれる前に隠れることにした。左右を見回し、左手の灌木の間にしゃがみこむ

しばらくすると船は、止まり、そこからきのこ人が5人降りてきた。頭の傘が大きすぎえらぐ、バランスが悪い。片手に持つオールが傘の部分にぶつかりそうだ。

服はつけていないが、白い体に白い手足、傘の部分も白に所々赤とか黒のブチが入っている。

モンスターなんだろうきっと。

きのこの人たちはオールをもつた状態で、無言でこちらに歩いてくる。顔を、傘の部分の下にあるらしい。

まだよく見えない。

そして、画面の中央を横切って、左端、つまり平原に向かって歩いていく手に持つたオールを杖がわりにして、ヨチヨチ歩いていくその姿は、ちょっと可愛かった。

大きさも多分子供と同じくらい。

某携帯会社のキャラクター? あんな感じです。

うまくいけば、新しい迷宮、新モンスター、ここは後つけるしかないでしょう。

見えなくならない程度に距離を置いて、平原をしゃがんだまま移動

する。

近すぎると、気がつかれるので、ギリギリの距離で、、、そして見失いました。○rn

最初はゆっくり進んでいくくらいのスピードだつたんだけど、平原を抜けて灌木が増えてきたあたりで、突然消えました。画面から一瞬で。

慌てて消えたあたりを調べたけど、洞窟も洞穴も何もありませんでした。

全く何もないところでいきなり消えました。

地面にも何もなく、灌木とか動かないかも調べたけど、それも動かず、そのうち日が登り始めたので、諦めて当たりを見回すと、そこは、丘陵地帯だった。

平原を1時間ほど進んだといひで当たりの景色が一変していました。そこは丘陵地帯。灌木と低い木々、奥に見えるのはうつそうとした森林、そしてその森林に続く山脈・・・あれ？

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/n7002y/>

鉄牢 アイアンゲージ

2011年12月25日14時49分発行