

# SAO RTAカヤバーン撲殺 変則ルート

Noce

## 【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】

とあるSAORTAの方に啓示を受けて書きました。

どのSAO二次小説にもいなかった無手主人公によるRTA風小説です

縛り

1. 武器、プレイヤーメイド防具使用不可
2. HPへのステータスポイント割り振り禁止
3. Pohをぶちこころがす。
4. ボスレイド意外ソロを貫く

5. 単独ボス二十体撃破、レイド、パーティーの場合0. 5換算 LABを二十回以  
取る。

# 目次

あなたもわたしもニート(関係ない)

1

ニート生活一日目

9

## あなたもわたしもニート（関係ない）

はーい、よーいスタート。

n番煎じの人気便乗RTA、はーじまーるよー。

《はじめから》を選んで決定ボタンを押した瞬間に計測スタート。終了は百層でカヤバーンのHPがゼロになる瞬間です。

モードは《オリジナルストーリー》という、主人公である二刀流女顔まっくろくろすけの霧ヶ峰藤五郎君をNPCとして残してアインクラッドに乗り込めるモードです。霧磨担三郎君の立ち位置になりたいニキネキは《ストーリー》の方を選んでください。

キャラクタークリエイトの時間だオラア!!名前は『堀北鴨居』ほりきたかもい略してほも君です。まあ僕は普通にかもい君って呼ぶかもしれないしれなくなくなくなくなくないです。当然男です。ちなみに女でこれから走ろうとしているルートをやろうとしてもできません。心ぶっこわれて途中で「もうやだああくやだもうやだ……」ってなつて死にます（16敗）。まあ普通そこまで行かずにほもちゃんを心配した他キャラの妨害で大口スに陥ります

が（68敗）。男でも隠しスキル『悪魔さん』という、わかりやすく言うと倫理観の破綻というスキルを持ってないと確率は低いですが同じ事になります。また、男女共に友好関係はランダムで、場合によってはどう足掻いてもリセになる場合があります（38敗）。一桁代の確率でアスナの家族になれるんですけど、一回引いて弟になった時はすごかったです。何がすごいって？

単 独 行 動 が で き ま せ ん で し た 。

やめてくれよ……（絶望）。まったく、やめたくありませんよ！RTA。

アバター作成はランダム一択です。ここでブサイクを引くと、ただでさえ本ルートでは最低値を行く好感度がマイナスに陥ってしまうのでリセ案件ですが（9敗）……フアツ!? 最高級アバター出ました!! やった! ダイナマイツ! クール系長身最高級イケメン出ましたよ!! これはもう勝ったも同然ですよ。『悪魔さん』はクール系のアバターが持っています。女の子でも出ますが、正直望み薄な上に効果が男のより基本弱いです。アバターの質が高い方が悪魔さんも強い効果を持ちます。最高級アバターなので、最高の悪魔さんです。あ、ルートについてはスキップ不可のオープンング中に説明します。

このゲームでは始める前の設定でチュートリアルをとばす事ができます。チュートリアルは当然とばします。ここで忘れて始めると、とんでもない時間拘束されます

（3敗）。

その他の音量とか軽量モードとかもろもろは吹っ飛ばして設定終了。ゲームスタート。オープニングが流れます。オナシヤス！センセンシヤル!!

さて、今回走るゲームとルートについて説明しましょう。

まずはゲームです。今回プレイするのは川原礫先生の『ソードアート・オンライン』という作品を原作とした、『ソードアート・オンライン フライイング・ウィズ・ユー』です。このゲームは変態が作りました。誰がどう見ても変態の作品です。まず謎の超技術でゲーム内時間での一年は現実の一時間です。菅野美穂。ばかじやないですか（褒め言葉）。また、グラフィックがとんでもなく綺麗な上、全く違和感のない生物の造形、五感の完全再現などなど……これもうわかんねえな。現実と混ざっちゃいますよ。そんなゲームです。詳しくは調べてね。せ、説明がめんどくさくなつてなげるわけないじやないじやんアゼルバイジャン。

……さて、そんなゲームで今回走るのは『百層到達カヤバーン撲殺変則ルート』です。従来のカヤバーン撲殺ルートを少し改変したものです。

まず撲殺ルートの説明をします。オリジナルストーリーモードでは、七十五層の原作イベントを起こしてどうにか乱入するか、百層到達時に攻略メンバーとして参加するかで達成できるルートです。やり方は簡単、L Aを素手で行う。以上!!直前まで武器を使ってもいいですが、必ず素手でとどめを刺します。

このルート、意外と簡単そうに聞こえますが、ラスボスカヤバーンは大盾を持っているので、体がプレイヤーから遠いので拳が当たりにくいです。また回復スキルやHPを消費するスキルがあり、鎧には打撃ダメージ軽減効果があります。すべてのステータスが満遍なく上がっていないと、百層攻略に参加できないのですが、そういうふうなステータスを上げると、ギリギリまでATKに注ぎ込んだキャラでも、カヤバーンに攻撃しても数ドットしか減りません。前述のカヤバーンの装備やスキルのせいでそんなドット単位でのHP管理なんて人力じゃ無理です。このルートを走ろうとする人はほぼいません。唯一の人力での成功例はカヤバーンの幼なじみを奇跡的に引いた人で、始まった瞬間に家族の前で殴り殺してました。なんてことを……(憤怒)。

話が逸れました。そんなルートを攻略すべく試走を四桁以上重ねた結果、すこしの改変でカヤバーンを素手でぶち殺せることが判明しました。それは……『武器非装備& a m p : ツ口縛りで発生する特殊クエスト』を起こすことです!!二、三、二十三、四十三、



六十三、八十三、九十三、九十五層と八つの層を跨ぐ『魔人の小屋』って言う特殊長編クエストをクリアしていく事で、全階層ボスに対しても素手で勝てます。もともと一階層と十代階層は行けたんですが、それ以上はどうやっても素手では無理だと言われてきました。

しかし、この特殊クエストのおかげで、プレイヤースキルさえ磨けば理論上はアインクラッドを徹頭徹尾素手で攻略できます！詳しい説明はクエストクリア時にしますね。

そうやって鍛え上げた肉体でカヤバーンを撲殺します。まあ素手ならいいので首もぎ取ったり心臓引き抜いたりするかも知れませんが。

おつ、オープニングが終わりました。《はじまりの街》に降り立ったわけですが、行動可能になった瞬間にさっそく街の外へダッシュです。ここは絶対にもたついてはいけません（21敗）。西門に近いと短縮になります。今回は最短ではないですがなかなか近いです。幸先いいゾ、これ。

走りながら初期ステータスポイントをAG1に3/2、STRに残りを振ります。足が速い方がいいですが、ここでAG1に全振りするとモンスターを倒しにくくなるので、STRにも振ります。

街の外に出ました。進路を西南に取ります。何故西南かというと、先ほど街を駆け抜けるとき、「迷宮区は西南」と聞こえたからです。いや、幻聴じゃないです仕様です。毎

回モブβテスターが門の近くで話してるんです。さつき行動可能になった瞬間に走り出したじゃないですか、あれでギリギリこの会話が聞けるんです。

迷宮区の方は毎回ランダムで方角が変わるので、ここを逃すと最悪一層を一周する必要が有ります。西南の場合、門の中心を基準に143度の方向にあります。

迷宮区に向かつてダッシュしながら、モンスターを轢いてレベルを上げてる風景を倍速かけながら、このあとのことについて説明します。このあとは限界まで迷宮区に近づいて限界までレベルを上げ、手鏡イベントをこなしたらもう一度同じように走って迷宮区に突入します。イベント後に動くときたさんのキャラに目をつけられ、好感度が低いと途中であらぬ疑いをかけられて拘束されます(611敗)。気づくまで泣きそうになるくらいリセしました(泣いてないとは言っていない)。手鏡イベントで街に転移したら隠蔽スキルを取りましょう。スキルレベル1でも、阿鼻叫喚の街から見つからずに出るくらいは容易いです。レベル上げで得たステータスポイントは、最初のSTRとAGIを逆にして振りましょう。

迷宮区に入ったらレベルが10になるまでレベリングです。ポイントはすべてSTRにぶち込みましょう。それで三層ボスまで攻撃が通ります。

あつ、縛りの説明を忘れてました。今しますね。

1. 当然ながら武器装備不可です。また、プレイヤーメイド防具も禁止します。もう

初期武器のショートソードは捨てました。売ってもたいしたコルにはなりません。売  
る時間でモンスターを狩った方がいいです。

2. HPへのステータスポイント割り振り禁止です。

3. 熊五郎次郎丸ことPohニキを撲殺をします。お気づきかもしれませんが、霧つ  
て付いた変な名前はキリト君で、熊と丸が付いた変な名前はPohニキです。

4. 当然ながらソロを貫きます。ただボス部屋はレイドの為に組みます。さすがに  
三十層を超えるとソロボス戦はきついものがあります。相性がいいと四十層でも行け  
ますけど。

5. 階層ボスの二十体単独撃破。レイドやパーティーの場合、0・5体でカウントす  
る。またレイド戦でLABを二十回取る。

この五つを守ってカヤバーンをぶちのめします☆

おや、手鏡イベントの前触れの鐘がなりましたね。レベルを確認しますか。……  
ファツ!?もう10超えてました。何故?……あ、クオクオハ……迷宮区の真ん前じゃな  
いですかヤダー!!おつかしいなあ、近すぎる。試走で一度もこんなことはありませんで  
した。迷宮区へは全力で走って未知のマップなんてことあるんですかねえ。そのうえ  
レベルアップが早すぎます。隠しイベントでも見逃したか……?……ま、いい方向に転

がったので見なかったことにします。

街に転移しました。ステータスを割り振って、イベント進行を待ちます。

## ニート生活一日目

カヤバーン撲殺変則ルート part 2、イキますよ〜イクイク。

今回はどれくらいやればわかんなくて、短く切つちやつて先輩に怒られたんで今回から長くします。これからも、オツスお願いします。

さて手鏡イベントが始まります。次々とはじまりの街の広場に見目麗しいプレイヤールが転移してきますね。この集団がすこしたらどういうふうに変わるのか見物ですね。麻婆豆腐は用意してあります（暗黒微笑）。てかこれ、明らかにカヤバーンのこと見えない人いますよね、ぜったい。そういう人はサウンドオンリー何でしょうか。段ボールかぶつてそう。

ちなみにこの時周りをみると原作キャラがいることがあります。一番近くて真横にいます。見えない位置にいることもあります。この時の位置は、主人公のほも君との関係で決まります。つまりここで友好関係ガチャの結果がわかります。言ってません

でしたが、家族または恋人の場合スタート時から横にいるか、強制的に合流イベントが起きます。この場合、そのキャラを気遣いながら行動しなくてははいけなくなるため、移動時間の大幅増加、レベリング効率の低下、無手戦法の仕様不可、強制パーティー結成とこのチャートの根本を破壊されます（29敗）。

今回は……ヲタクの女神アスナ様と、天然妹系ロリ美少女シリカ・ドラゴニユートちゃんが見界の端に見えますね。設定時にろくに触れなかったので説明しますが、ほも君こと堀北鴨居君は15歳の日本人設定で生成されました。年齢と二人の遠さから考えるに……中学つながりでしょうか。アスナ様とシリカちゃんに面識があるかどうかで変わりますが、おそらくアスナ様が『卒業した顔見知りの先輩』で、シリカちゃんが『新入生の女の子』でしょうか。これは楽な関係を引きました。二人ともいつか顔を合わせるかも知れませんが、あまり深い関係ではなさそうなので、チャートに支障は出ないでしょう。……おいヤメルルオ!!フラグじゃねえ!

『プレイヤーの諸君、私の世界へようこそ』

おつ、カヤバーンが出てきました。ここの千字以上（メメタア）の長広舌は、ごく稀に短縮されることがあります。その時は半分以下になるって聞いてびっくりしました。実際試走中に何回か聞いたんですけど、ほんとに短かったです。今回は……。

『私の名前は茅場晶彦。今やこの世界をコントロールできる唯一の人間だ。プレイヤー諸君は、すでにメインメニューからログアウトボタンが消滅していることに気づいていると思う。しかしゲームの不具合ではない。繰り返し。これは不具合ではなく、『ソードアート・オンライン』本来の仕様である』

ダメみたいです（諦観）諦めて聞きましよう。さて、こんな無駄な時間を過ごす必要はありません（手の平グレンラガン）。今回はみなさまのために短縮バージョンを流します。本編は小窓に移しましょうね。

じゃあ流します。見とけよ見とけよ。

『プレイヤーの諸君、私の世界へようこそ。私が、茅場晶彦だ。君達がログアウトできないのは不具合ではない。これが、『ソードアート・オンライン』本来の仕様なのだ。』

私はこの世界をもう一つの現実にした。君達のHPバーは、文字取り命の残量となったのだよ。わかるかい？これは デスゲームだ。この言葉で私のアイコンクラッドを説明するのは不愉快極まりないが、そういうことだ。HPがゼロになったとき、ナーヴギアから発せられる高出力マイクロウェーブが君達の脳を焼き切る。嘘だと思えばそれでいい。死ぬのは君なのだから。外部から外そうとしたり、ネットワークが二時間以上切断されても同様に君達は死ぬ。

さて、君達のためにしやべるのも飽きてきた。私は君達の生き様を見たいのだ。さつさと未来の話をしよう。私は百層がクリアされれば君達を解放する。簡単なことだ、君達はこのゲームをクリアすればいいのだよ。……これで『ソードアート・オンライン』の本当のチュートリアルを終了する。アイテムボックスにプレゼントがあるから、開けたまえ。それでは、健闘を祈る』



……はい、これが短縮バージョンです。こつちの方が魔王感ありますよね？これは絶望不可避ですよフカヒレ。さて、画面戻しましょうね。ちようどこつちもお話が終わってカヤバーンが引つ込みました。それでは！お待ちかね手鏡一斉発動のお時間で。ホラホラホラホラ、はやく使いなよ！使いなよ！……つか、使えよ！（豹変）

「……何だよ、何も起こんねえじゃ……ねえかって何だよお前誰だよお前!!」

「そつちこそ誰だよ!?嘘だろ嘘だろ、これリアル顔じゃねえか!」

「あんたネカマかよ!?つかその装備でこつちくんな気持ちわるッ!」

「てめーのほうが気持ち悪いわ!この短足三段腹顔の皮ダルダル童貞!!芋虫にも劣るんだよ畜生が!!」

「は!?芋虫かわいいダルルオ!」

おー始まった始まった（愉悦）。麻婆豆腐がびやあ。あ。あうまひい。いい!!毎回この場面を見るのが楽しみなんです。リセ決まってもここまではやってからリセしてるくらい好きです。数万人のプレイヤーが罵り合い殴り合い、絶望して打ちのめされ

てへたり込む様は、中身がAIと知っていても、サイツコウに愉しいです。さながら地獄ですねえーはっはっはー。あ、自分が入るのはのーせんきゆうーです。見物として、外から一つの作品として見てるんです。映画のワンシーンくらいの気持ちですよ。だから怒らないで（懇願）。すいません許してください！何でもしますから（何でもするとは言ってない）。……ていうか最後のやつ何芋虫の話してんだよ。お前後でじっくり話そうぜ。

さて、ついにこれから迷宮区に突入します。まずはさつきから走ってますが、隠蔽スキルを使用しながら最初と同じく西門へダッシュです。プレイヤーが多くて地面はまともに走れないので、建物の上や壁、鉄柵や街路樹をうまく使って行きましょう。ここが無理に地面を走ると、ただでさえ本チャートでは上げる機会がない原作キャラ、特にアルゴネキの好感度がだださがりします。そうするとアルゴネキ経由で霧彦彦鈴太郎君を筆頭に攻略組の覚えが悪くなり、場合によってはラフコフ側との疑いをかけられます。そうするとボス攻略レイドへの参加拒否、街中での行動制限、ひどいと拘束されます。立派なりせ案件ですので、しっかり避けて行きましょう（4敗）。

また隠蔽スキルを使わずに移動を行った場合、『あんなことがあったのに動きに迷いが無さすぎる』『動きが素人ではない』と、運営側、その中でもカヤバーンの協力者ポジ

を疑われ、同様の措置をとられます（17敗）。

街の外に出ました。さっさと迷宮区に向かって走ります。ちなみに迷宮区に近ければ近いほどモンスターが強くなっていきますので、移動はレベリングとイコールです。全速力で走りつづけ、モンスターが視界に写ったらその勢いで眉間に踵をライダーキックで叩き込みます。一桁層のモンスターは総じて柔らかいので、これで頭蓋骨が割れて大ダメージです。後は同じく眉間を殴り続けると、かかっても20秒ほどで倒すことができます。ソードスキルなど百花繚乱、急所蹴りこそ王者の技よ!!いや、ネタ抜きで今はこつちの方が強いです。動きの鈍いモンスターにわざわざゆっくり近寄って、間合いを計って構えてソードスキル発動!!なんて毎回やってたら日が暮れちゃいますよ。他のプレイヤーのレベルアップが遅いのは、わざわざなれない上に必要以上に疲れるソードスキルを使いまくってるせいで、一体倒すのに時間をかけ過ぎてるからです。まあうまく戦えないのもあるんですけどね。ほも君は異常、はつきりわかんかね。

迷宮区に突入しました。こ→こ←一層の迷宮区は、コボルト一家のおうちになっています。迷路に住むなんてはえへくすつごい。コボルト達は人がたのモンスターです。体の構造は細部こそ違いますが、おおむね人間と同じです。さて、皆さんは人がたの敵

に対しての戦闘で、どのような手法を取りますか？基本は武器を使つてすこしでも有利に立とうとするでしょう。ゾンビゲーや無双ゲーなどでも、武器を強化していくシステムが主流です。強い武器で敵を薙ぎ倒して行くのは爽快です。しかし、このチャートは一層から百層まで無手縛りです。なので……ほも君が使うのはフランク流戦闘術です。フランク・ウエストさんをリスペクトして戦います。サマーソルトキックで首もいんだり、フェイスクラツシヤーで地面にたたき付けて倒します。え？フランクさんも武器を作つて戦うつて？細けえこたあいんだよ！グリーンだよ！

……一層の迷路区の道順は四通りあります。迷宮区に分かれ道は、一桁層は基本三択です。迷宮区に入った直後に接敵し、それが四体だった場合、右右左右左右真つすぐ右右右右真つすぐ真つすぐ左左右左右左右左右左右左右左左左左左左真つすぐ真つすぐ左左左真つすぐ左左右左右左右左右左右左右左左左左左左真つすぐ真つすぐ右左左真つすぐ真つすぐ右左左右左右左右左右左左左左左左真つすぐ右左右で、入つてすぐに三択ではなくT字路だった場合、左左左右右左左左左左左真つすぐ右左右で最短で着きます。今回はT字路だったので嬉しいです。この最短ルート場合、一箇所だけとんでもない口スを生む場所があります。落とし穴です。地味に安全地帯セーフティエリアになつていたので死にはしませんが、他プレイヤーに助けてもらわないと出れないので、

間違えないように行きましょう。間違っても曲がった瞬間にあるので止まることは不可能に近いです。(18敗)。

ボス部屋に着きました。レベルチェックとステータスポイント割り振りをしましょう。……レベルは14、ステータスポイントは例のごとくSTRとAGIへ。一度も手をつけてこなかった初期配布ポーションでHPを全快にします。

……さて、これから第一層ボス「イルファング・ザ・コボルトロード」との戦闘に入ります。さあ、ボス部屋の扉を開けます!!

イクゾー! テツテツデデデデ! (カーン) デデデデ!

さあダツシユダツシユウ!! すぐさまコボルトロードに向かって全力疾走します。取り巻きの道を塞ごうとするので避けましょう。真上を跳んで避けます。この時下から捕まれないように注意しましょう。数十秒ですが、それでコボルトロード側は防衛体制

を万全にしてしまうので、そうなるのととてもやりにくくなります。しつかり跳び越えて、まだ取り巻きが比較的散っている状態のコボルトロードに突っ込みましょう。十分近づくと、まず左手でこちらを掴もうとしてきます。それを紙一重で半身になって避けます。避ける方向は腕の外側に避けましょう。避けたら、手首に取り付いて腕と水平に跳び上がり、伸びきった肘の外側に向けて体のねじりを加えた全力の蹴りをお見舞いしましょう。これで高確率で左腕の肘関節が破壊できます。……破壊できました!! やつぱり一桁層のモンスターは総じて柔らかいですねえ!!

左腕が使えなくなって怯んだコボルトロードの腕を素早くはい上がり、首に取り付きまゝ。無事な右腕でほも君を掴もうとして来るので、拳でかち上げます。そうして稼いだ時間で、薄い板金の兜に覆われた後頭部を乱打します。運が良ければこれでダウンするんですが……：：：：そううまくいきませんね。体を揺すって落としかかってくるんですが、根性で堪えて乱打しつづけます。右腕の迎撃もこなし、暴れるコボルトロードの上で後頭部を乱打乱打拳の嵐です。一秒間に3回くらい殴れます。

これが続いていると、5分程で兜の耐久値がなくなり、ポリゴン片になって消え、頭が丸出しになります。つまり900回程で壊れる計算になります。試走よりレベルが

高いので気持ち早く壊れました。……ツと!!危なかつたです。倒れ込みを忘れてました。コボルトロードは稀にほも君が上にいると倒れ込んでほも君を潰そうとします。大きく息を吸い込むみ膝を曲げる予備動作があるので、倒れ込みに合わせて前に移動し、倒れたコボルトロードの眉間を連続で踏み付けます。ここはウィークポイントでダメージにボーナスがかかる上に、スタン値が貯まりやすいので高確率でダウンが取れます。今回もダウンしました。

ダウンを確認したらすぐさま腹に移動します。そしてヘソに手刀をぶち込んで腹に手を入れ、内臓を引きずり出します!これで第一層ボス「イルファング・ザ・コボルトロード」の討伐は完了です。

主が死んだので、このボス部屋にはほも君が出ない限りモンスターがポップしなくなりました。後は出番／zeroの取り巻きを経験値に変えます。

終わったらレベルチェックタイムです。レベルは……一つ上がりましたね。もともとレベルが高かったので、一つ上がっただけでも幸運です。

あ、そうそう、手鏡イベントの前にレベルが予想より高かった理由わかりましたよ。あのあと見返してみたら、途中で「フレンジーボア・プリンセス」を倒してました。プリンセスと付いたモンスターは経験値が桁違いに多く貰えます。8. 10倍速で見逃してました。

原作でビーターさんが着たLABコートを着て、第二層のアクティベートに向かいます。アクティベートを完了すると、血相変えてプレイヤーがなだれ込んで来るので、急いで街の中に駆け込みましょう。NPCの店でドロップアイテムを売りましょう。NPCの職人に防具を作ってもらってもいいですが、あまり性能がいいのはできないので（やらなくて）いいです。

すべてコルに変えたら、ポーションをすこし購入して東門に走ります。ここも隠蔽スキルを使つて行きます。一層同じ理由です。てかこんなはやく攻略してたら同じだろ、と思つたそのあなた。なぜか速い攻略は誰も気にしないのです。むしろプラスの印象を与えます。たまげたなあ……。

東門の守衛NPCに話を聞きます。ここの会話で迷宮区の方がわかります。



『よお、兄ちゃん元気かい？ウルバスへようこそ。ま、何もない街だが、ゆっくりして  
いってくれ』

……やべえよ……やべえよ……。最大マップを引き当ててしまいました。この守衛が『兄  
ちゃん』と呼びかけ、街の名前『ウルバス』を口にしました。この二つが揃うと最大マッ  
プです。どちらか片方だと最小マップの可能性がありますが、今回は二つ並んでしま  
いました。また、このマップの難点は単に広いだけではありません。迷宮区が東端か西  
端のどちらかに生成され、どっちにあるか見分ける方法がないのです。今まで快調に進  
み、試走よりも一時間程速かったのですが、これは間違えるとこの貯金がなくなってい  
ます。さてはて、どうしたものか……。

「そこのオニイサン、オイラの情報、買わないかい？」

女神 アルゴ が あ ら わ れ た ！

エ!? ナンデ!? アルゴナンデ!? 今までの試走で一桁層では会わなかったのに、何があったんでしようか。いや、嬉しいです。嬉しいですけど、なにか後でとんでもないことが起こりそうで怖いです。

「オニイサンが〔カモイ〕だろ? 他プレイヤーがデスゲーム開始一時間で、階層ボスのソ口撃破を達成したカモイを探してる中、一人だけ違うことしてるからわかったのサ!」

がわ“い”い“な”あ”どや”がお”アル”ゴネ”ギ。しかし最高に運がいいです。アルゴネキはランダム生成のマップを、βテストで解放されたされている十層までは記憶しています。アルゴネキの情報に従えば考えなくてもボス部屋にたどり着けます。これで大幅に時間短縮になりましたね。

アルゴネキから、攻略のお礼として格安で十層までの手書きマップをもらいました。

アルゴネキとフレンド登録したら、眩しい笑顔を残して去って行きました。惚れそうですね。てかカモイ君ちよつときめいてます。会話からわかったのですが、今回は天文学的確率でアルゴネキに気に入られたようです。『かもちゃん』って呼ばれるようになりました。やっただぜ（大勝利）。

さて、落ち着いて迷宮区の方に向かいます。今回は東端のマップでした。さつき西端に行こうとしてたので、危なかつたです。アルゴネキには感謝しかありません。

ぐりんぐりん木を避けながら蜂をぶち殺します。蜂はフレンジー・ボアへと同じ攻撃方法で倒します。ただし眉間ではなくて腹をおもいつきり蹴り抜きます。時々一撃で倒せるので爽快です。途中で出てくるようになる牛はもつと楽です。武器の振り下ろしを誘って、たたき付けられた武器を踏ん付けて顎先を蹴り抜き、よろめいたところを倒してマウントとって殴り殺します。

そうこうしているうちに迷宮区に到着です。レベルに余裕があったので、とてもはやく着きました。さて、迷宮区に入り……ましょ……ヤツベエ……。とんでもないことを忘れていました。ヤバいです、激ヤバです。冷や汗で海できるくらい焦ってます。

本チャートにおける最大のキー、特殊クエスト『魔人の小屋』フラグ立てを忘れま  
した。

あ“ あ“ あ“ あ“ あ“ あ“ あ“ やだもお” お” お” お” お” お” お” お” !!! 先着一  
名の特特殊クエストですよ!? フラグの立つ場所はウルバスのすぐ近くですよ!? もう夜中  
で全く道とか見えませんが勘で走ります。激ヤバですほんとに。これ他の人がとって  
たら詰みます。どうやっても挽回できません。このクエスト、ウルバスの近くのぼろ小  
屋に入って、紅い宝石を拾うことでフラグが立つんですが、宝石が出現する条件が、無  
手、今までずっとソロの二つなんです、満たしてないプレイヤーが小屋に入っても、ク  
エストフラグが消滅するんです。ふぎけんじやねえよお前どうしてくれんだよ（責任転  
嫁）！

あ“ あ“ あ“ あ“ あ“ あ“ あ“ い“ そ“ け“ ！ ！