



# Rune Worth



*T&E*SOFT®



## まえがき

本書の正式名称は、「ルーンワース『黒衣の貴公子』データハンドブック」と言います。とは言っても、「ルーンワース」という広大かつ深淵なる世界をすべて、一冊に詰め込むことは、到底不可能です。また今回のゲーム進行に関わる詳細事項に触れることは、実際のゲームのプレイ意欲に支障を来すことにもなります。

しかしながら制作者としては、ゲームを十二分に楽しんでもらうためには、まずこの世界の全体像を把握し、理解していただくことが必要不可欠であると認識しました。ゆえに、「ルーンワース」世界のデータをこのような形で、できる限り表現・凝縮したのです。

「ルーンワース」の基本的データは、おおよそ本書で分かっていただけではないかと思います。よろしくご活用ください。

そして、実際にゲームをプレイしてみて、また本書を見てみて、「ルーンワース」に対するご意見、ご感想などがありましたら、ぜひ当社宛に送ってください。返事などなかなかできませんが、「T&Eマガジン」誌上等でご回答させていただきたいと思います。よいアイデア、ここをこうしてほしいとか、こういうストーリー展開が美しいとか、バラエティーにお寄せください。

T&ESOFTの新しいARPG「ルーンワース」。皆さんのパワーで、盛り上げてください。

★ ★ ★

本書の内容は、第一章「ルーンワース ワールド」、第二章「『黒衣の貴公子』プロローグ」、第三章「メインキャラクター ガイド」、第四章「モンスター ガイド」、第五章「アイテム ガイド」の五部で構成されています。

第一章は、「ルーンワース」世界の全体を細かく記したワールド・ガイド。今回の「黒衣の貴公子」には無い事柄や設定も当然あります。

第二章以降が、今回の「黒衣の貴公子」のデータを掲載しています。文字どおり、ストーリーの発端から、主人公を中心とするメインキャラクターの紹介、敵キャラクター(すべてではありません)の紹介・解説、さらにアイテムの紹介も行っています。



# 創

光と闇の境界に

ルーンワースと呼ばれる世界があった。

かつて、あらゆるものがそこで生まれ、栄え、滅んでいった。

たとえ神々さえも例外ではなかったという。

# Rune Worth

これから語られるイア=ルーンワースの物語は、

絶対神イアティルスの誕生とともに始まる。

それすらも、ルーンワースにおいて語られるべき物語の

ほんの一部でしかないのだが……。

# 世



# CONTENTS

■まえがき	1
■ルーンワース創世	3
■ルーンワース ワールド	7
●神話	8
●地理	14
●交通	18
●経済	20
●宗教	22
●魔術	24
■プロローグ	29
■メインキャラクター ガイド	33
●主人公	34
●ガラン	35
●ペルレス	36
●ミリム・ルセアン	37
●レシエル・カロス	38
●アル・ライヤード	39
●カナン・エドワー・サイア	40
●マノイ・ポーン	41
●スサノバ・ロントリヌ・ダンヨース	42
●オールマム・バツハ	43
●エリース	44
●イアティルス	45
●ガルラスーン	46
●ウィル・ポー	47

■モンスター ガイド	49
●リューム	50
●ラウンガルロ	51
●ダイオン	52
●グループ	53
●ミスケスル	54
●タツガ	55
●ジャイルヌー	56
●ファーンブル	57
●レルック	58
●ジュルロ	59
●ギュアラント	60
●ダミヌス	61
●ファイマール	62
●ゲルク・ゴート	63
●ラウンオンス	64
●バルスドウ	65
●メイザー	66
●ナムンオルク	67
●ジムロ・ゾー	68
●ラウト・ネンクリル	69
●アーマイント	70
●オーパ・ローパ	71
●ヒュオー	72
●カントリム	73
●ドマウンクル	74
●ヴェイボウ	75

■アイテムガイド	77
●武器★リムサー	78
●防具★ニール・カマン	78
★ニッグ・カマン	78
★ワンス・カマン	78
★ルーン・カマン	79
★オードリオ・ラダン	79
●レベルアップ・アイテム★ラオニック	79
★ミ・セイル	79
★カインの聖剣	80
★ナイヤルの石板	80
●薬★ザン・リクシュ	80
★ラニユール	80
★プロドウイン	81
★カンカールの <small>しずく</small> 薬	81
●その他のアイテム★カルハニムスの鍵	81
★フェムリユールの笛	81
★オリハルコンの指輪	82
★ホーキン貝	82
★スイレンの鈴	82
★ウィル・ポーの砂時計	82



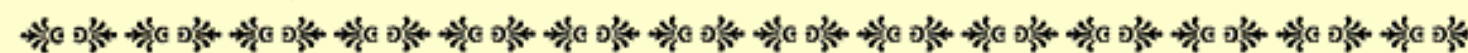
# Rune Worth World

ルーンワース ワールド

「ルーンワース」のあらゆる神羅万象をここに凝縮した。  
世界誕生のいきさつから、国家、人種、地理、宗教・信仰、交通事情など。  
“偉大なるルーンワース”の物語のほんの一頁が、今繙かれる。

- |   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| ● | 神 | 話 | ● |
| ● | 地 | 理 | ● |
| ● | 交 | 通 | ● |
| ● | 経 | 済 | ● |
| ● | 宗 | 教 | ● |
| ● | 魔 | 術 | ● |





## ●神々の誕生

絶対神イアティルスが、はじめてルーンワースの地に降り立った時、世界は静かな眠りについていた。

イアティルスの降臨を讃えるものは何もなく、ただ原初存在・ルーンワースだけがそこに在った。

まず最初にイアティルスが行ったことは、彼に仕える従属神たちを生み出すことであった。

ルーンワースの外界より一筋の光を採り入れたイアティルスは、その光を額に受けて風神・フェムリューを、手の平で水神・クウインタットを、胸で地神・ゲンパダルを、眼球で火神・ジェイガムの四聖天を生み出した。

つづいて、光を取り入れた方向を東と定め、それより順にアウントゥム、セベスマイダ、チエンバス、カンカール、ベトゥムヌワ、カルハニムス、レントポナン、イェンダリュの八聖宮神を創り揃えた。

だがこの時、イアティルスが外界より取り込んだ光は、彼の背後に闇を呼び込み、混沌神・ガルラスーンを誕生させてしまった。

## ●天地創造

つぎに絶対神イアティルスは、自らが統べるべき世界の創造に着手した。

イアティルスは、懐ろより〈アンディウスの聖布〉と呼ばれる一枚の布を取り出し、その端を四聖天に持たせたまま、四方に大きく広げさせた。

そして、イアティルスが、その広げた布の所々を掴み押さえると、大地は徐々にその姿を現していった。

ある程度の形が整ったところで今度は、自身の右手親指を噛み切り、溢れ出た血をそのまま布の上に滴らせた。

布の上に広がった血は、みるみるうちに海となり大地を潤し、ついにイア＝ルーンワースが誕生した。

この時、四聖天たちが漏らした感嘆の吐息は、多くの生命の種子を育んだまま全世界へと拡がり、イア＝ルーンワースにおける生命の祖となった。

## ●黄昏の時代

イア＝ルーンワースの創造を目の当たりにした混沌神ガルラスーンは、なんとかしてその美しい世界を我が手中に収めたいと考えるようになった。

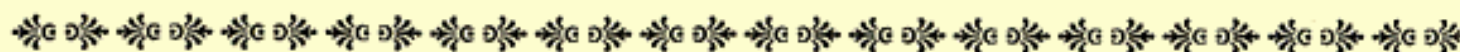
しかし世界は、八聖宮神たちの厳しい監視によって守護されているため、絶対神イアティルスと同等の力を持つガルラスーンといえども迂闊に手を出すことができなかった。

そこでガルラスーンは、かつてイアティルスがそうしたように、ルーンワースの外界から闇を採り入れて、自身の力が及ぶ世界を生みだそうとした。

ところが、ガルラスーンが持ち込んだ闇は、イア＝ルーンワースに予想外の災厄をもたらすことになってしまう。

光と闇という相反する性質が同次元に存在するという矛盾は、イア＝ルーンワースの因果律を狂わせ、あらゆるものの存在を崩壊させ始めたのだ。

後に、この時代を〈黄昏の時代〉と呼ぶようになる。





## ●サンタリルム議定

イア＝ルーンワースの加速度的な崩壊に慌てたイアティルスとガルラスーンは、世界の中心地と呼ばれる〈サンタリルムの間〉に神々を集め、事態收拾のための会議を開いた。

まずイアティルスは、混乱の源である光と闇を二つに封じ分け、世界の崩壊を食い止めることを提案した。

これには、ガルラスーンを含むすべての神々が賛同の意を示した。

だが、いかにイアティルスといえど、光と闇の二つの力を制御することは困難なため、光の力はイアティルスが、闇の力はガルラスーンが、それぞれ受け持つこととなった。

これより、ガルラスーンが闇の力を抑えている間は昼、逆にイアティルスが光の力を抑えている間は夜という形で、イア＝ルーンワースの

世界に昼夜の概念が生まれた。

そして今度はガルラスーンより、イア＝ルーンワースの平等な統治の監視者として、時間神の創造が提案された。

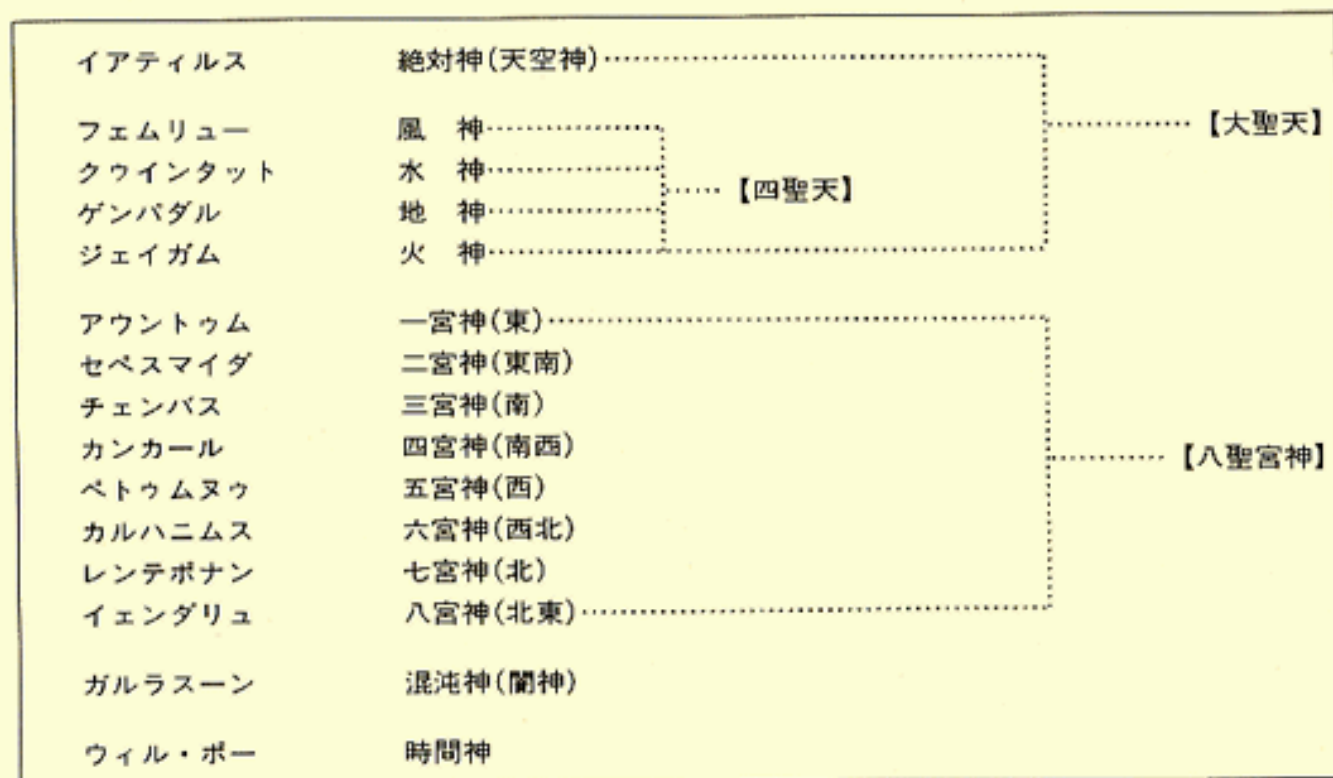
当然のことながら、真のイア＝ルーンワースの統治者であるイアティルスは不満を漏らしたが、実質上、ガルラスーンの協力なしに世界を維持することは不可能なため、この申し入れを受け入れざるを得なかった。

イアティルスとガルラスーンは、各々が一つずつ取りだした眼球に光と闇の力を与え、時間神ウィル・ポーを生み出した。

時間神ウィル・ポーは、何者にも拘束されない自由な立場と能力を保証され、イアティルスとガルラスーンの力のバランス、つまり時の流れの監視者となった。

ウィル・ポーの誕生により〈黄昏の時代〉は幕を下ろした。

## ●神々の体系





## ●神々の素顔

- イアティルス : 絶対神。イア＝ルーンワースの創造神。天空のルーンを司る神。イア＝ルーンワースの理を定める。  
【象徴】太陽、光、昼、善良、誕生
- フェムリュー : 風のルーンを司る神。  
【象徴】変化、力、分裂、獣、狂戦士
- クウインタット : 水のルーンを司る神。  
【象徴】知恵、精神、真実、精霊、竜
- ゲンバダル : 地のルーンを司る神。  
【象徴】安定、豊饒、協調、植物、王
- ジェイガム : 火のルーンを司る神。  
【象徴】愛、熱、虚偽、人、聖戦士
- アウントウム : 一宮神。東のルーンを守る神。  
【象徴】新生、赤子、生命
- セベスマイダ : 二宮神。東南のルーンを守る神。  
【象徴】法、賢者、魔術
- チェンバス : 三宮神。南のルーンを守る神。  
【象徴】美、妊婦、富
- カンカール : 四宮神。南西のルーンを守る神。  
【象徴】理性、女性、実体
- ベトウムヌウ : 五宮神。西のルーンを守る神。  
【象徴】不死、霊体、寿命
- カルハニムス : 六宮神。西北のルーンを守る神。  
【象徴】無秩序、盗人、呪い
- レンテポナン : 七宮神。北のルーンを守る神。
- イェンダリュ : 八宮神。北東のルーンを守る神。  
【象徴】清浄、処女、治癒
- ガルラスーン : 混沌神。闇のルーンを司る神。絶対神イアティルスの影から生まれたため、イアティルスと同等の力を有する。  
【象徴】感情、男性、幻影
- ウィル・ポー : 時間神。時のルーンを司る神。イアティルスとガルラスーンの眼球より削られた。過去・現在・未来のすべてを認識することができ、過去を知るための緑色の右目と、未来を知るための青色の左目を持つ。  
【象徴】時間、平等、両性具有、解放、黄昏



## ●異神

- ジ・ス : イアティルス降臨以前に、ルーンワースを支配していたと言われる神。ドートスルフとの最終戦争の後、突然ルーンワース界より去る。能力的にはイアティルスにも勝るとも劣らない。
- フェットウイ : イアティルスやジ・スよりも高次の存在。ルーンワースそのものと呼ばれている。その力はイアティルスを選かに凌いでいる。ガウミドル洋の海底深くにフェットウイを奉る神殿がある。
- ドートスルフ : ルーンワース界における暴虐な行動をフェットウイとジ・スにとがめられ、ルーンワースから追放された神。しかし、ドートスルフが封印された多次元界に歪みが生じ、現在再び復活を狙っている。

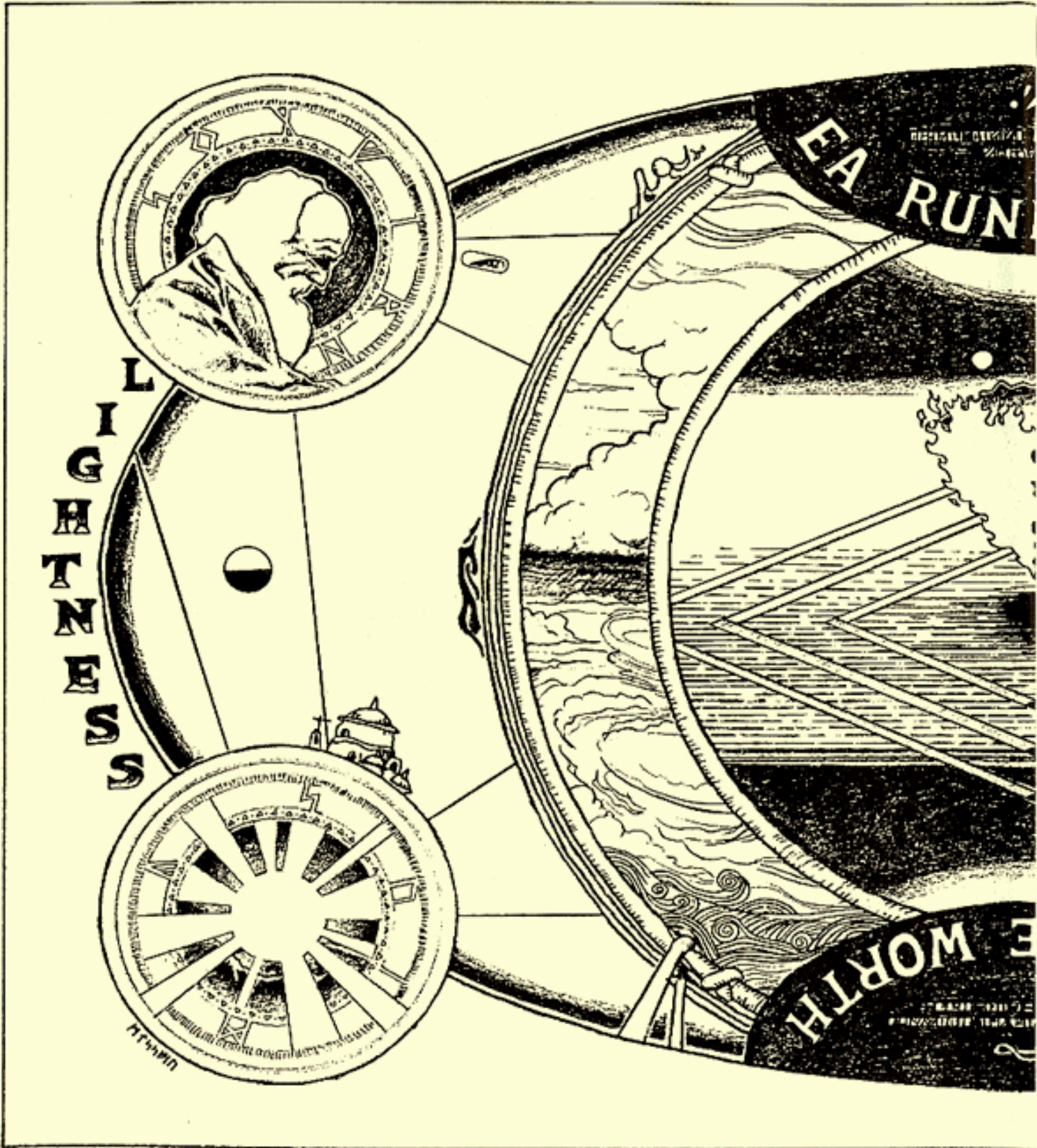
## ●ルーンワースの世界観

ルーンワースは光と闇の境界に存在する。世界は虚空環と呼ばれる膜によって被われ、光と闇の影響から完全に遮られている。虚空環の内側には、風環と言うものが浮かび、その中で水環が無限の水をたたえている。そして、水環の中央には火環が地環を支えるような形で存在している。

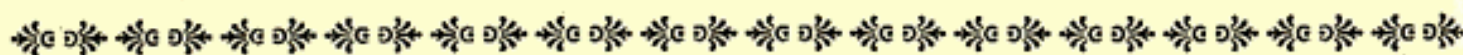
一般的に、虚空環の内側をルーンワースと呼び習わし、風環の内側は、その時々支配神の名前がつけられる。現在は、イアティルスの支配下にあるので「イア＝ルーンワース」と呼ばれている。

イアティルスを始めとする神々は、虚空環と風環の間の空間に住んでいる。この空間は、神々が存在するために必要な〈セイル〉と呼ばれる元素に満ちており、その量は無限である。神々は、基本的にはその空間に住んでいるが、ごくまれに風環の内側にも現れることがある。

風環の内側には、神によって創造された世界が広がっている。この世界は、人間を含めたさまざまな生物が生活している。この風環の内側は輪廻の法則によって縛られており、神さえもその例外ではない。逆に言えば、風環の外側は永遠の生命に満ち溢れているということである。







## ●神々と人

神々が生物を創りたもうた時、その根本意識に神の存在を植え付けた。生物は生まれながらにして神々の存在を知り、それへの畏怖を絶やすことはない。しかし、ほんの一握りの生物（人や亜人など）は、自我意識の目覚めにより根本意識の鎖を断ち切ろうとしている。

神々が、戯れにその姿を現す時、世界に重大な変化が起こるとされている。それは、戦乱や天災の前触れ、あるいは英雄の出現であることが多い。

ただし、神々はよほどのことがない限り、直接風環の内側に現れることはない。たいていは、実体のない精霊の形で現れたり、生物にひょう依したりしてその力を行使する。

## ●神々と異神

神々（この場合はイアティルスとその従属神）は、どこか別の時空間から原初存在ルーンワースへ現れたとされている。つまり、神々と同等の力を有する異神がこのルーンワースに現れていても不思議ではない。ジ・スやドートスルフと呼ばれる異神が、かつてルーンワースに存在していたことは、古代の大導師達によって確認されている。

神々は永遠の存在を保証されており、なに不自由無い生活を送ってはいるが、神とは言いながらも、いまだ欲望から脱しきれていない存在である。故に、神々同士の覇権争いも存在するわけである。

たとえば、先のジ・スとドートスルフも世界を賭けた大戦争を起こし、その結果、ドートスルフはジ・スに破れ、虚空環の外側に封じ込められた。そして、従属神を全て失ったジ・スも虚空環のどこかへ消え去ったと言う。



## 《メルサード大陸の外観》

ルーンワース世界における唯一の既知大陸が、このメルサード大陸である。

大陸は、ウェーデル山脈、エルマディン山脈という二大山脈によって南北に分けられている。東はサンサドーム海、西はガウミドル洋に面している。

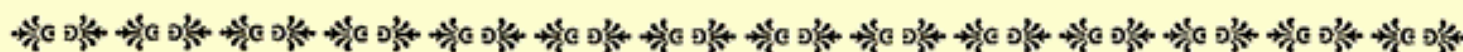
北メルサードは、中心をほぼ二分する形で赤道が走っているため、熱帯、亜熱帯の気候が主となっている。特にエルマディン山脈の北側は、広大なザイオムーン砂漠が広がっており、南北を陸路で行き来する旅人たちを苦しめる難所として有名である。

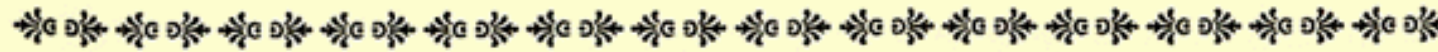
南メルサードは、その中央部にユフォーン湖、ワウスゴルム大森林を抱き、温暖で住み心地のよい土地である。メルサード大陸の文化は、主にこの南メルサードを中心に発展している。

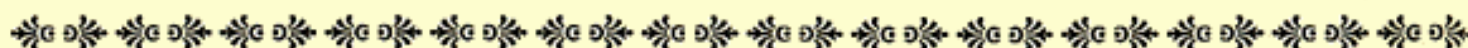
北メルサードの西側には、チェリナム島、カースバル島、ケリアス諸島といった島々が存在している。これらの島々は、もともとはメルサード大陸の一部だったものが、なんらかの理由（一説には、神々の間で起こった戦いが原因という説もある）で沈み、出来上がったと言われている。

また、サンサドーム海に浮かぶシシリス列島は、島全体が巨大な珊瑚礁で造られた大変美しい島々である。

メルサード大陸の南端には、シーントリブ氷河と呼ばれる巨大な氷河地帯が存在する。しかし、その過酷な気象は人々の進出を固く拒んでいる。







## 《メルサード大陸の主要地勢》

- シェルメール平原：メルサード大陸最大の平野
- デイミッツ草原：二つの大河によって潤された豊饒な土地
- ドネル高地：神聖サイア王国発祥の地
- ライワット溪谷：二大山脈の間に挟まれた大溪谷。ディトゥールの巢があるとされ畏敬の対象になっている
- ワウスゴルム大森林：様々な動植物の棲息する森林地帯
- ザイムオン砂漠：赤道直下の砂漠地帯
- ウェーデル山脈：世界最高峰のウェーデル山を含む山岳地帯
- エルマディン山脈：ウェーデル山脈とともにメルサード大陸を二分する
- シントリプ氷河：不毛の凍土が広がる未知の大陸
- バイバーシート半島：メルサード大陸から突き出した亜熱帯気候の土地
- カースバル島：サイスディッチ火山が中心にそびえる火山島
- チェリナム島：メルサード大陸最大の島
- シシリス列島：カルムーン帝国に併合されたチャバ王国が存在した
- ケリアス諸島：シャタパーサ連邦を構成する部族の住む島々。もともとはメルサード大陸の一部であったが、神々の戦争で巨大な魔術的爆発が起こり散々になった。
- サイスディッチ火山：現在も激しい活動を続ける火山。その噴煙が神聖サイア王国にまで届くため、洗濯好きの奥さん連中の間では嫌われている
- ウェーデル山：『メルサードの神柱』と呼ばれる
- ガウミドル洋：メルサード大陸の西側に広がる大海
- サンサドーム海：メルサード大陸の東側に広がる大海
- ドネルーフ湾：バイバーシート半島に囲まれた穏やかな内海
- オスマルト海峡：南方性の海流がぶつかる温暖な海峡
- ジブリーク海峡：冬期は流水によってシントリプ氷河とつながる
- ミスラン海峡：強い海流によって通過することが困難な海峡
- ユフォーン湖：メルサード大陸最大の湖
- パイスメイス河：サンサドーム海にそそぐ
- イプルス河：ウェーデル山脈に水源を持つ
- メルトウスニ河：ユフォーン湖にそそぐ
- チャナカーン河：ドネルーフ湾にそそぐ
- トリプレオ河：ガウミドル洋にそそぐ
- グヌメア河：チェリナム島唯一の河
- ヤクトズエル河：世界最長の河。たびたび氾濫を起こすことで有名





# ●ルーンワースの国家 と人種

## 〈国家〉

- 神聖サイア王国 : メルサード大陸最古の統一国家。王都はサイア
- オイロニー王国 : 砂漠によって他国との交易が遮られた絶対王制国家
- ヘルムンゼ王国 : チェリナム島を治める王政国家
- カルムーン帝国 : 近隣諸国を併合しながら拡大していった軍事国家。帝都は朱金城
- バハマーン神国 : 女王オールマムによって統一された宗教国家。神都はコントラバル
- ドネイセルム神領 : バハマーン神国の属領。元サリス王国
- ウェイデニッツ公国 : ワウスゴルム大森林を領土とする公王制国家
- ダンヨウース公領 : ウェイデニッツ公国の属領
- シャタパーサ連邦 : ケリアス諸島の都市国家の統一国家

## 〈人種〉

現在のところ、メルサード大陸では人間と亜人をあわせて12種類の種族が確認されている。人種差別はほとんど存在しないが、オイロニー王国やカルムーン帝国では選民思想の傾向が強く、バハマーン神国においては宗教上の階級が差別を生み出している。

## 【人間】

- ハーリュウス : 肌-白色、分布-神聖サイア王国・サリス王国王家のみ。南メルサード地方では、

高貴な血として崇拜の対象となっている

- ローリュウス : 肌-白色、分布-神聖サイア王国近辺
- ルエラン : 肌-褐色、分布-メルサード大陸のほぼ全域
- キベマオイ : 肌-黒色、分布-チェリナム島(主にヘルムンゼ王国)
- ノーランツ : 肌-黄褐色、分布-シェルメール平原近辺(主にカルムーン帝国)
- エルローム : 肌-乳白色、分布-シントリプ氷河(神々にシントリプ氷河で暮らすように命じられている)
- ラリネル : 肌-自由に变化、分布-不明(バハマーン神国の女王オールマムが有名)

## 【亜人種】

- ディムール(竜人) : 肌-青色、特徴-角と牙、分布-メルサード大陸のほぼ全域。※人間とディトゥール(竜)の混血。肉体の治癒能力が高い。ディムールの血に目覚めた者は図り知れない力を得ると言われている。
- サーバエル(多眼人) : 特徴-3つの瞳、分布-ウェーデル山脈・エルマディン山脈・ワウスゴルム大森林。※人間より高度な肉体と頭脳を持っているが、その個体数は極めて少なく、人里離れた山岳や森林の奥地に住んでいる。能力の劣る人間に対し優越感を抱いている。



**セレス(妖精)** : 特徴- 体長が人間の4分の1程度。昆虫のような羽根で飛ぶことができる。分布- メルサード大陸のほぼ全域(空中に住む妖精- ラ・セレス、水中に住む妖精- ミ・セレス、地中に住む妖精- ギ・セレス)。※敏捷性は高いが、他の能力は人間の4分の1。

**リンファ(有翼人)** : 特徴- 鳥のような翼で飛ぶことができる、分布- ライワット渓谷。※空を飛ぶために細身の体型を持つ。方向感覚に優れている。翼は折りたたんで背中に納めることができる。腕力や耐久力に欠ける。

**シオール(植物人)** : 特徴- 光合成で生きる、緑色の血。分布- ディミッツ草原。※光合成で生きる半植物人種。光合成を行う時は全身を緑色に染める。太陽の光と水さえあれば食事をとらなくても生きていける。痛感神経が鈍い。夜に活動することが苦手。自分達の素性を隠そうとしている。



## ●長さの単位

**ポート** : 眼球の瞳の大きさ。約1.2センチ。  
**ルート** : =100ポート。約1.2メートル。  
**ザート** : =1000ルート。約1.2キロメートル。

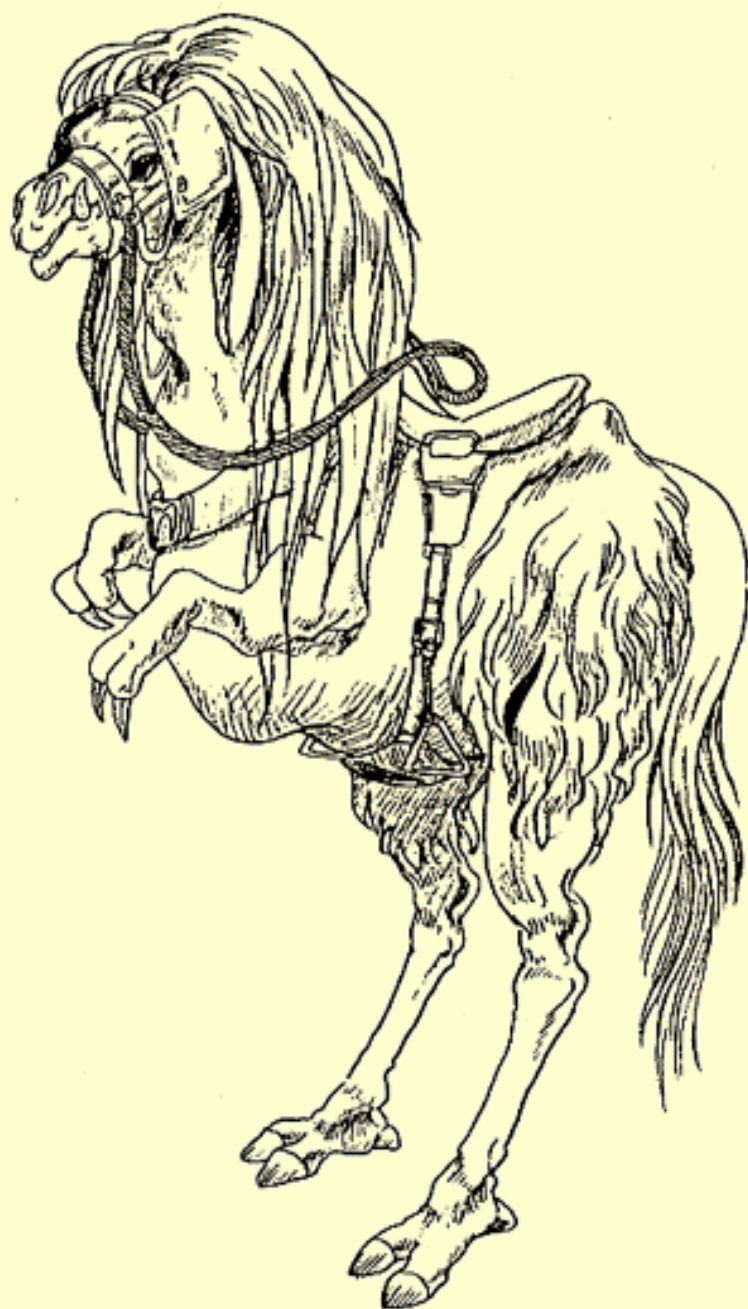
## ●地上用の乗物

**クオン** : 一般用の四足動物。我々の世界の馬と同等。  
**ラ・クオン** : 早駆け用の四足動物。翼を持ち短距離であれば空も飛べる。  
**ジ・クオン** : 戦闘用の四足動物。戦闘用の角を持つ。  
**ナ・クオン** : 貴族用の四足動物。クオンのアルビノ。高い知性を持つ。  
**ダム** : 荷物運搬用の六足動物。  
**ダナエル** : 荷物運搬用の八足動物。ダムの品種改良型。  
**ガルス** : 戦闘用の六足動物。鋭利な角と硬い甲殻を持つ。立乗り。  
**クオン・ポー** : クオンに荷台を取り付けた乗物。  
**ダム・ポー** : ダムに荷台を取り付けた乗物。  
**クオン・グル** : ジ・クオンに戦闘兵器の荷台を取り付けた戦車。  
**クオン・シュ** : 四頭のジ・クオンに鎧を取り付けた戦車。



## ●海上用の乗物

- シム           : 海洋哺乳類。我々の世界のイルカと同等。
- カリエ         : 手漕ぎ船。
- ゴード船       : 小型帆船。
- メレニアス船 : 大型帆船。主に国家間の海上交易に用いられた。



## ●飛行用の乗物

- ジマール       : 翼竜の幼生。
- ジ・ジマール : 戦闘用のジマール。火炎を吐くこともできる。
- ガリオール    : 魔術によって下僕となった竜。
- ファース       : 一人用グライダー。
- バサース       : 熱気球。

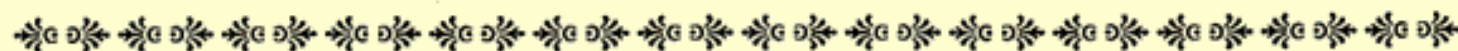
## ●メルサード大陸の交通

メルサード大陸は、二つの山脈によって北と南に分断されている。

北メルサード地方は島国が多く、ゴード船やメレニアス船による旅行や交易が発達している。そのため、海運商業の船を狙った海賊が横行している。

南メルサード地方は、ユフォーン湖を中心に張り巡らされた【アウントゥムの回廊】と呼ばれる道によって、各国間の旅行や交易が行われている。【アウントゥムの回廊】は、神聖サイア王国、ウェイデニッツ公国、ダンヨゥース公領、カルムーン帝国、バハマーン神国、ドネイセルム神領を結んでいる。

商人は、クォン・ポーかダム・ポーで商隊を組み、各国を渡り歩いて行商する。



## ●貨幣制度

メルサード大陸の各国家において、現在鑄造されている貨幣は以下のとおりである。貨幣の交換率は、神聖サイア王国の通貨セルツを基準とした。

なおシャタバーサ連邦は、各国の貨幣が流通しているため標準となる貨幣は存在しない。

### ■神聖サイア王国

- セルツ(Cz)：ニッケル貨  
●ドミ・セルツ(DCz)：銅貨  
= 10Cz
- ラング(Rg)：銀貨  
= 10DCz、100Cz
- ダン・ラング(DRg)：金貨  
= 5 Rg、50DCz、500Cz
- ガラン(Gr)：プラチナ貨  
= 10DRg、50Rg、500DCz、5000Cz

※ウェイデニッツ公国およびダンヨウス公領は、神聖サイア王国の貨幣を使用している。



### ■オイロニー王国

- トリム(TRM)：銅貨  
= [ 8 Cz]
- バラム(PRM)：銀+銅貨  
= 10TRM
- カラム(KRM)：金貨  
= 20PRM、200TRM



トリム



カラム

### ■ヘルムンゼ王国

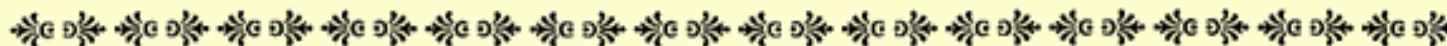
- ヘツ(H)：ニッケル+銅貨  
= [2.5Cz]
- サン(S)：銅貨  
= 5 H
- デム(D)：銀貨  
= 10S、50H
- カオ(K)：金+銀貨  
= 5 D、50S、250H
- バル(P)：金貨  
= 10K、50D、500S、2500H



サン

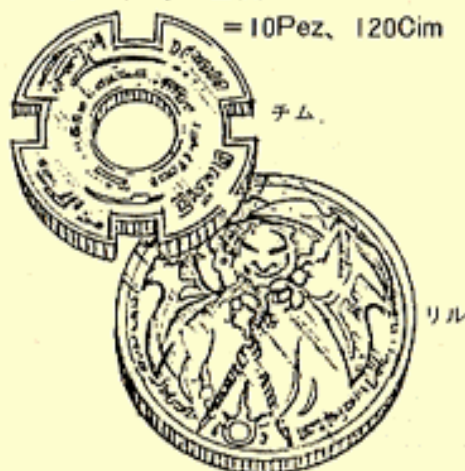


バル



## ■カルムーン帝国

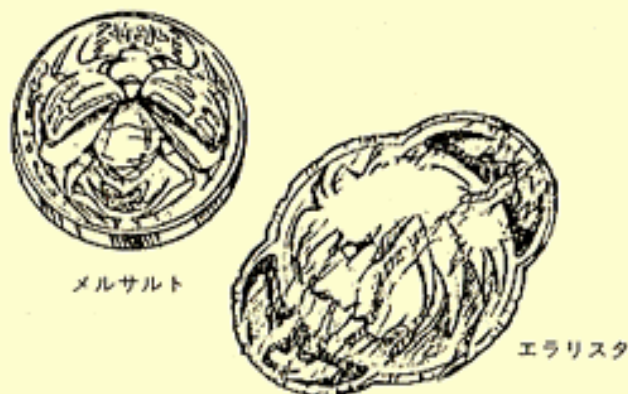
- チム(Cim)：銅貨  
= [ 4 Cz ]
- ペッツ(Pez)：銀貨  
= 12Cim
- リル(Ril)：金貨  
= 10Pez、120Cim



## ■バハマーン神国

- ワードミム(wm)：珊瑚貨  
= [ 1.5Cz ]
- メルサルト(ms)：琥珀貨  
= 4 wm
- ベチネム(pn)：翡翠貨  
= 30ms、120pn
- エラリスタ(el)：瑠璃貨  
= 4 pn、120ms、480pn

※ドネイセルム神領は、バハマーン神国の貨幣を使用している。



## ●宝石

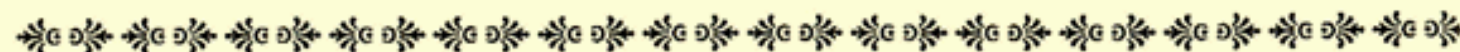
ルーンワースの世界において、宝石は特殊な力を得る重要なアイテムであるが、高額貨幣の代用としても扱われている。貨幣との交換単位は1カラットである。

- オリハルコン = 100Gr(ガラン)
- 瑠璃 = 10DRg(ダン・ラング)
- ダイヤモンド = 6 DRg
- 紫水晶 = 5 DRg
- ルビー = 3 DRg
- サファイア = 2 DRg
- アメジスト = 1.5DRg
- オパール = 1 DRg
- ムーンストーン = 1 DRg
- エメラルド = 4 Rg(ラング)
- 翡翠 = 2 Rg
- 真珠 = 8 DCz(ドミ・セルツ)

## ●鉱石

冒険の途中で希に鉱石の塊を手に入れることがある。貨幣との交換単位は1グラムである。

- ニッケル = 0.5Cz(セルツ)
- 銅 = 2 Cz
- 銀 = 2 DCz
- 金 = 2 Rg
- プラチナ = 3 DRg
- 天然磁石 = 1 Rg
- 水銀 = 5 DCz



## ● ラース

ルーンワースの世界には、さまざまな宗教団体が存在するが、その宗教団体をラースと呼び習わす。

## ● 正統宗教

絶対神イアティルスの主神とするラースである。奉るルーンによって6つに分けられる。また、正統宗教内におけるラースの二重登録は認められているが、どれか一つのラースにおいて中級導士の階位を手に入れなければならない。

- ラース=イアト : 絶対神イアティルスを支配神とする
- ラース=フェムル : 風神フェムリューを支配神とする
- ラース=クゥイン : 水神ク=インタットを支配神とする
- ラース=ゲンブ : 地神ゲンバダルを支配神とする
- ラース=ジェイ : 火神ジェイガムを支配神とする
- ラース=ガルラ : 混沌神ガルラスーンを支配神とする

## 1. 入信

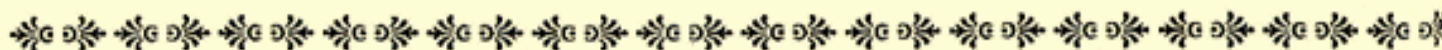
それぞれの町にあるラースの教会に寄進を行い入信の証とする。両親のどちらかがラースに属していれば、あえて寄進は必要としない。

## 2. 義務

新しい町を訪問した時は必ず教会に赴いて、一定額の寄付を納めなければならない。寄付が納められない場合は、教会の依頼する仕事を無報酬で引き受けなければならない。

## 3. 特典

教会での宿泊および食事は基本的に無料である。また簡単な治療も受けることができる。大神殿であれば、新しい呪文の取得も可能である。





## ●邪神宗教

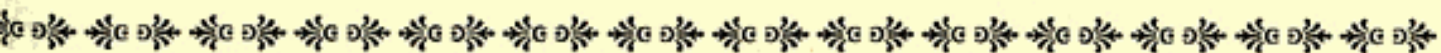
かつてルーンワースに存在したと言われる古代神や、遠い未来の世界に降臨すると予言された未来神をあがめ奉るラースである。

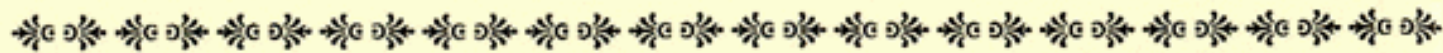
その数は確認されているだけでも数十種類に及び、以下に主な団体をあげておく。

- ジ・ス・テワ : イアティルスの降臨以前に、ルーンワースを支配していたと言われる神ジ・スをあがめるラース。
- アラリルト : 時間神ウィル・ポーが新たな主神となり、世界を再創造するとして活動するラース。
- チックテス : かつて神々に戦いを挑み破れた大波動士リュートの魂を復活させ、世界を神々の支配から解放させようとするラース。各国の支配者から弾圧の対象として指定されているため地下に潜って活動している。
- バタヤムカ : その教義、活動内容はほとんど知られていないが、【完全なる破壊】を基本理念としているラース。
- タリムテギユ : ルーンワースそのものを神として奉じるラース。
- フェットウイ : イアティルスよりも高次な存在であるフェットウイ(正確に発音を書き記すことは不可能)に世界全体の昇華を願い活動するラース。
- ギルトレカン : かつて正統宗教の最高位にまで登りつめながらも突如離宗し、エルマディン山脈に姿を消してしまった伝説の大導師ギルトレックが開宗したと言われるラース。
- デルムオア : 異神ドートスルフを奉ずるラ

ース。ドートスルフはルーンワースの多重次元から流放された神である。

- バハマーン : バハマーン神国の女王オールマムを神聖化して活動する新興ラース。女王オールマムの奇跡によって、ここ数十年の間に信者の数を増やし続けている。





## ●魔術体系

ルーンワースの世界において、魔術は四種類の体系に分けることができる。

絶対神イアティルスを始めとする神々の力を借りて行われる【神界魔術】、自然界および精霊界に宿る精霊を召喚して自在に操る【召喚魔術】、失われた神々もしくは、来るべき神々の力を呼び起こして行われる【捜神魔術】、自らの内なる波動力を引き出す【波動魔術】である。

他にルーンワースの外側に在る絶対光、絶対闇から超絶な力を取り出す【絶対魔術】という技術が存在すると言われている。

この世界では、科学と魔術の境界が明確でなく、おもに科学は【波動魔術】の一部として理解されている。

魔術は、宝石や金属などの特殊な物質を触媒として、その力を増減させることができる。

## ●神界魔術

神界魔術は、世界の理を司る神々の偉大なる力を借用することにより、さまざまな奇跡を起こす技術である。

この神界魔術の力を手に入れるためには、神々を奉るラースに入信し、その上級導士から呪文を学ぶ必要がある。また一度手に入れた呪文も、宗旨変更、または破門によって、神の加護から離れ失われてしまう。

基本となるルーンの種類によってラースは、大きく6つに分けられる。そのルーンとは、【風】

【水】【地】【火】の基本四大ルーンに【虚空】【混沌】の高次ルーンをあわせた6つである。

### 1. ラースへの入信

神界魔術を学ぼうとする者は、まず基本四大ルーン【風】【水】【地】【火】のうちより一つを選択し、そのルーンを司る神のラースに入信しなければならない。このルーンを選択は、自分の操る魔術の性質を決定づけるため、特に慎重に行う必要がある。

### 2. 魔術の修行課程

最初の二年間は地元の教会で、魔術の基本概念となる魔道神秘学および八聖宮のルーンについて学ぶ。その間に魔術士としての適性も試され、最終試験において不適性とされた者は、魔術士の道が永久に閉ざされる。

ただし、八聖宮のルーンで呼び出すことのできる魔術は、一般人にも認められた技術としてそのまま修得可能である。

魔道神秘学の課程を無事終了した者は、それぞれのラースの神殿に赴き、本格的な魔術の修行を始めることとなる。神殿での修行は、早い者で二年間、遅い者でも十年間程で終り、終了と同時に下級導士の階位が与えられる。

これよりは、自分自身で修行を始めなければならないが、そのまま神殿に残りさらに修行を重ねてゆく者も少なくない。通常は、もとの町に戻るか、深山に籠るかして中級導士の階位を目指して修行に励む。

一年に一度、かの神殿において中級導士の認定試験が行われる。この試験に合格すると、一人前のルーン・バタム(ルーンの使い手)として認められ、中級導士の階位が得られる。

中級導士の階位を得ると、ラースの再登録が認められるようになる。各々、自分が求めるラースの神殿の門をくぐり、さらに魔術知識を深めてゆくことができる。

そして、基本四大ルーン的全領域において魔術学を修めた者は、各ラースの神殿に仕える上





級導士となる。上級導士は、ルーン・カルバ(ルーンを究めし者)と呼ばれ、弟子をとって魔術を教えることができる。

また、上級導士の階位を得た段階で、高次ルーン【虚空】【混沌】の選択を行わなければならない。この高次ルーンに関しては、基本四大ルーンのように二重登録ができないので注意が必要である。

どちらかの高次ルーンを選ぶと、そのルーンの奥義を神より授かると言われている。

神界魔術界の最高階位は大導士と呼ばれ、上級導士の中から一人選任される。大導士は神に次ぐ存在としてその地位を保証され、他の魔術士たちに絶大なる影響力を有する。大導士のみに許された高次呪文で神界魔術界を治める。

### 3. 基本的な魔術の使い方

神界魔術は、神々の力を借用することによってその力を発現させる。

すなわち一般的に使われる神界魔術には、それぞれのルーンを単独で用いる聖名呪文14種類と、偉大なる6ルーンに八聖宮のルーンを複合させて用いる象徴呪文48種類、合計62種類の呪文が存在する(大導士のみに許された高次呪文は含まない)。

聖名呪文は、ルーンの保持する神の御名を唱えることによって効力を発揮し、比較的すばやい対応が可能である。また、消費する魔力も少なくて済む。

象徴呪文は、神の御名に聖句となる呪文を複雑に象徴させて唱えるため、効力を発揮するまでにある一定の時間を必要とし、消費する魔力も多い。

象徴呪文には、儀式魔術の性格を有する呪文も存在し、特殊なアイテムや環境が必要となる場合もある。ただしその場合、聖名呪文とは比較にならないほど強力な力を得ることができる。

## ● 召喚魔術

神界魔術が神々の力を借用するのに対し、召喚魔術では精霊の力を借用して(正確には精霊そのものを召喚するのだが)超常現象を引き起こす。こすると魔神が現れるマジックアイテムなども召喚魔術の一種と言える。

召喚魔術は、神界魔術のようにラースに縛られたりせず、誰でも簡単に技術を修得できる。そのぶん召喚される力は、神界魔術のそれより劣ることになる。

### 1. 精霊の種類

自然現象に宿る精霊：炎の精霊、氷の精霊、雷の精霊、風の精霊

天空に宿る精霊：月の精霊、彗星の精霊

土地や生物に宿る精霊：森の精霊、湖の精霊、山の精霊、竜の精霊

アイテムに宿る精霊：剣の精霊、鏡の精霊、指輪の精霊

### 2. 精霊の召喚方法

召喚魔術は、もともと民衆の間で生まれた生活魔術の性格が強く、その手法もさまざまであるため、系統だてて解説することは不可能である。

一般的には、召喚したい精霊の名前を唱和しながら結界を張り、その支配領域に精霊を呼び出して命令を与える方法がとられる。

結界を張る方法は人それぞれで、印を結んだり、アイテムを使ったり、果ては自分自身の肉体を結界として使ったりと、伝承された秘術の多様性がうかがわれる。

施術の性格上、消費する魔力の量は極めて少ない。

### 3. 召喚の失敗

召喚中に結界が破られると、施術者は精霊への支配力を失い召喚は失敗する。希に召喚し損ねた精霊に呪殺されてしまう場合もあり、施術には細心の注意が必要である。



## ● 捜神魔術

捜神魔術の基本的な概念は、神界魔術とほぼ同様で、力を借用する対象が異なるだけである。それぞれラースも存在し、決められた手順さえ踏めば、高位魔術の修得も可能である。

ただし国によっては、正統宗教以外は邪宗教として弾圧されることもあり、諸国を旅する冒険者には向いていない。

### 1. 邪神

ジ・ス、リュート、フェットウイ、ギルトレック、ドートスルフ、オールマム

### 2. 邪宗教

※宗教の項目を参照のこと。

## ● 波動魔術

波動魔術とは、あらゆる物すべてに内包される【波動】の力を利用して、超常能力を生み出す技術である。

他の魔術とはその性格を異にし、どちらかと言えば武術や剣術、もしくは科学や物理学などのような、訓練や勉強によって誰にでも身に付けることのできるものである。

我々の世界で言うところのクンダリーニー・ヨーガや仙道と、ほぼ同様のものとして捉えて差し支えない。

波動魔術の術者は波動士と呼ばれ、たゆまぬ自己の意識改革と修行によって、その力を向上させている。波動魔術を学ぼうとする者は、大抵が師匠のもとに弟子入りするか、道場入門することになる。

波動魔術は、他の魔術との組み合わせが容易で、かつ全く魔力を消費しない（かわりに体力を消費する）ことからその愛用者の数は多い。

### 1. 波動の基本概念

あらゆる物質は、【粒子】と【波動】という二つ

の極性によって存在している。粒子とは物質を構成する原子や分子であり、波動とはその原子や分子を繋ぎ止める鎖である。すなわち物質は、波動のもたらす共鳴作用によって、その姿や性質が決定されている。

この波動を自らの意のままに操ることができれば、超常的な力を生み出すことが可能となるという考え方が波動魔術の基本概念である。

### 2. 波動エネルギーの創生

まず、自分自身の肉体が秘めている波動の周波数を、特別な呼吸法によって統一化させる。統一化された波動は、肉体を構成する原子を活性化させ、オルムの座(チャクラ)と呼ばれる7つの部位で共鳴し始める。

オルムの座は、それぞれナッシュ(頭頂)、ケバス(眉間)、トーカ(咽)、ガスル(胸)、バツソ(腹)、アダージュ(腰)、ゾネル(股間)に存在する。

ここでオルムの座に意識を集中させれば、自己の内側に秘められた力を取り出すことが可能となる。

意識を集中させるオルムの座の組み合わせによって、生み出される波動力の大きさや性質も変化する。

### 3. 波動エネルギーの解放

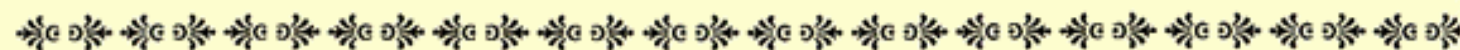
自己の内部に蓄積された波動エネルギーを、他の対象物に対して解放、または共鳴させることにより、さまざまな現象を引き起こすことが可能となる。

原子組成の位相バランスを変化させることで、物質の創生、移動、消滅までも行うことができる。

### 4. 波動魔術の修得

波動魔術は、学問としての色合いが強く独学でも修得することが可能だが、できれば師匠について学んだほうが修得スピードは早い。

大きな町であれば、波動魔術の看板を掲げた道場があり、規定の授業料を支払えば誰でも教





えを請うことができる。たとえ小さな町でも、一人や二人は波動士がいるはずなので、その人について学ぶと良い。

## ●絶対魔術

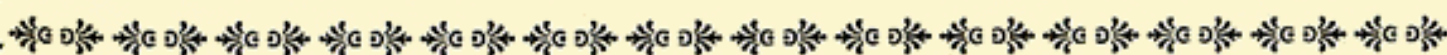
ルーンワースを取りまく、絶対光、絶対闇から想像を絶するエネルギーを取り出すという禁断の魔術である。ただし、この魔術は存在が噂されているだけで、それを実際に見た者は誰もいない。

もし、この神々の力を越える魔術が発動してしまうと、ルーンワースの存在さえも脅かしかねないと言われている。

神界魔術の代々の大導師が、この絶対魔術の謎を解き明かそうと、大神殿の奥で研究しているらしい。



*Rune World, it has the world of the boundary between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.*

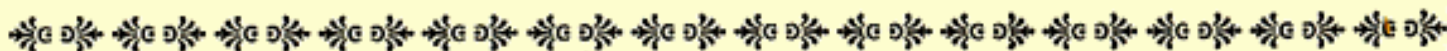




# Prologue

プロローグ





## サリス落城

神聖紀1527年、ハラスの月は上弦の3日のことである。

世界中の人々を震撼させる大いなる悲劇が、メルサードに咲く小さな花の如き王国を襲った。

王国の名はサリス、古い歴史と伝統、そして美しさと気品を兼ね備えた小国である。

ユフォーン湖の水面に映るサリス城の優美を詠った詩歌はあまたを数え、霧に包まれた美しき都サリスの名を世界中に知らしめていた。

時の国王トルネス・ラ・エフォ・サリスは、文学および音楽への造詣が深く、国を挙げてその学究を奨励したため、優秀な文人・楽士が多く輩出したという。

永きサリスの歴史の中でも、ひとときわ輝いていた時代であったといえよう。

たとえそれが、迫りくる惨劇への序章であったとしても……。

サリスを襲ったおそるべき災禍は西方より静かにやってきた。

すべてが眠りにおちるラハンの刻、突如、城の見張り塔が炎に包まれたのだ。

それに呼応して都のあちこちで火の手が上がり、サリスの夜空が橙色に染まる。

炎に追われ逃げ惑う人々の前に現れたのは、ジ・クォンにまたがった正体不明の騎兵たちであった。

そして……騎兵たちの無差別殺戮が開始された。

燃えさかる業火と阿鼻叫喚の地獄絵が王都全土に拡がってゆく。

それを静かに見つめる暗赤色の外套で全身を覆った死の使い魔たち。

バハマーン神国の暗殺魔術団〈ヴィーフォ〉である。

闇と血臭が王宮の中に充満していた。



ちろちろと赤い舌を出して燃える床には、首や手足を失った屍が累々と積み重ねられている。

二昼夜の攻防の末、サリス城を取り囲んでいた魔術結界は破られ、侵略者の刃はいままさにサリス王家の人々に振り下ろされようとしていた。

「陛下！ ここは我らに任せてお逃げください」  
近衛師団長のベルレス・サザビア・オーヘンツ・マイファーが額から血をしたたかせながら叫ぶ。

途中から折れた長剣と返り血を浴びて朱に染まった鎧が、それまでの戦いの壮絶さを物語っている。

「私とて国王としての誇りは持っているつもりだ。家臣と臣民を見捨て、己ればかりが逃げ出すわけにはいかぬよ」

サリス王は白い歯を見せ快活に笑った。

「ですが陛下……」

ベルレスは納得できぬ風に口ごもり、なおも執拗に国王を見返した。

「それよりもシャールとライル、そしてメリアを我が盟友サイアまで無事送り届けてくれぬか」  
そう言い終えるとサリス王は、周りを取り囲



む敵兵のほうに身体を向き直した。

手にはサリス王家に代々伝わる秘風剣サータルスがしっかりと握られている。

「ふふふっ、無駄じゃよ。サリスの血を引く者は、一人として逃しはせぬ」

不敵に言い放ったのは、暗殺魔術団〈ヴィーフォ〉の神団長ザルザ・ドレムである。

黒衣の外套に身を包み、体軀に似合わぬ大振り  
の曲刀を背負っている。

そして節くれだった指が、ゆるゆるとサリス  
王の胸元を指し示してゆく。

「殺れいっ!!」

ザルザの囁れ声が冷酷に響き渡る。

「ベルレス! 頼んだぜっ!!」

疾風とともにサリス王の体が宙を舞った。

暗闇の中を慌たしい足音が駆け抜けてゆく。

「王妃さま、こちらでござります! 足元にお  
気をつけくだされ」

そう叫びながら道を先導するのはアラハス・  
カリウン、王室付きのルーン・カルバである。

彼の魔術によって生み出された霊火が行く先  
を明るく照らす。

アラハスに続くようにして幼き子供が、そし  
て赤子を抱いた女が……走る。

しんがりを務めるのは近衛師団長ベルレスで  
ある。

だが彼の手には、もはや剣は無かった。





# Main Character Guide

メインキャラクターガイド

登場のしかたは、さまざまである。  
また、性格もそれぞれ違い、人種の垣<sup>るつぼ</sup>塀でもある。  
宗教、信仰もおのおの異なり、神様もいる。  
人類だけでなく、神をも含んで、織りなすルーンワースの世界。  
夢が現実に、幻も事実になっていく。

- 主人公●
- ガラン●
- ベルレス●
- ミリム・ルセアン●
- レシエル・カロス●
- アル・ライヤード●
- カナン・エドワー・サイア●
- マノイ・ポーン●
- スサノバ・ロントリヌ・ダンヨウース●
- オールマム・バツハ●
- エリース●
- イアティルス●
- ガルラスーン●
- ウィル・ポー●

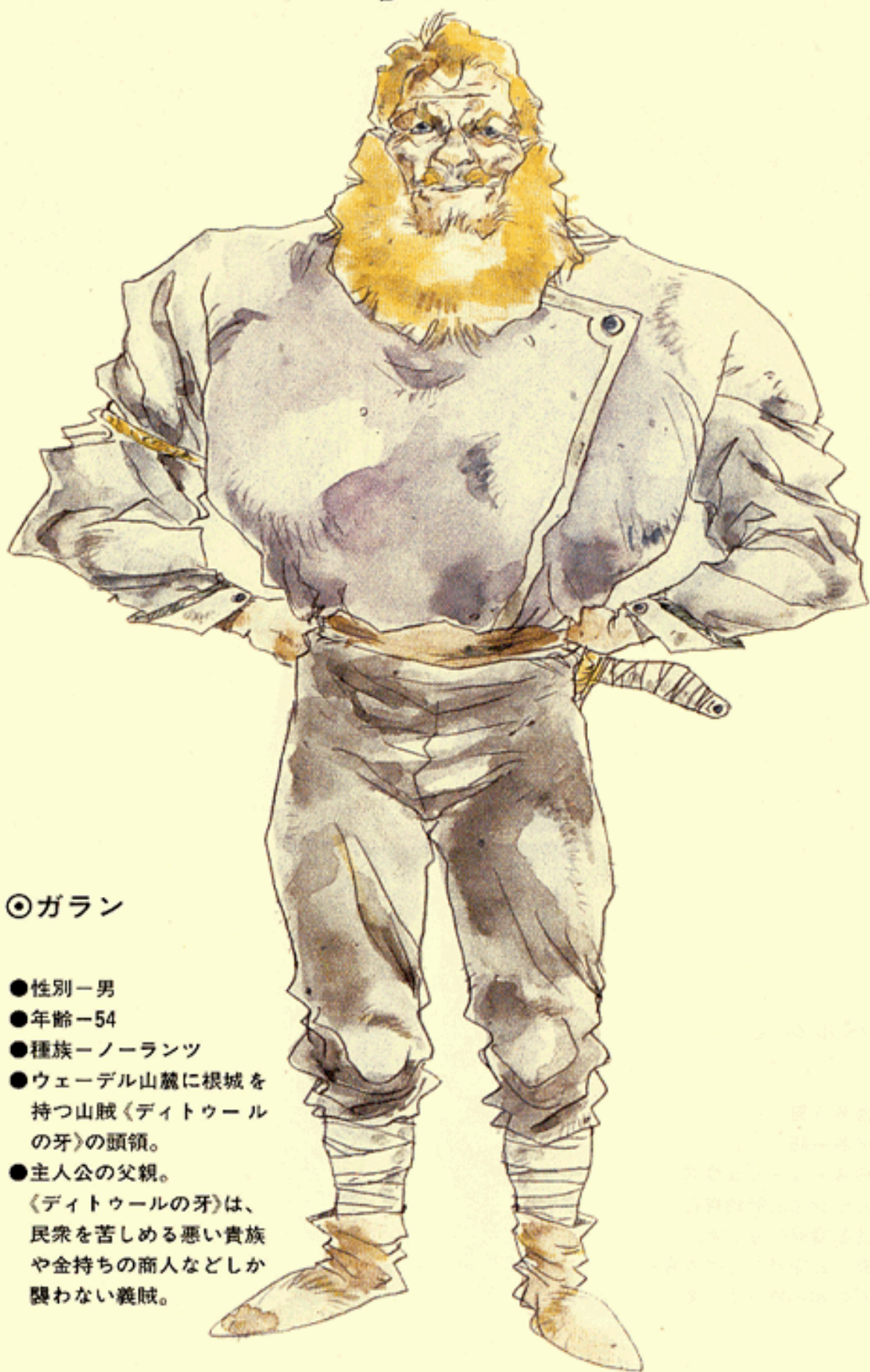




### ◎主人公

- 性別—男
- 年齢—17
- 今回の物語の主人公。
- キャラクター設定で、プレイヤーの好きな名前(姓名)を付けることができます。





## ◎ガラン

- 性別—男
- 年齢—54
- 種族—ノーランツ
- ウェーデル山麓に根城を持つ山賊〈ディトゥールの牙〉の頭領。
- 主人公の父親。  
〈ディトゥールの牙〉は、民衆を苦しめる悪い貴族や金持ちの商人などしか襲わない義賊。



◎ペルレス

- 性別—男
- 年齢—45
- 種族—ローリュウス
- ガランの右腕的存在。
- 波動魔術の使い手。
- 妻にお守りとしてもらった短剣を持っている。

◎ミリム・ルセアン

性別－女

●年齢－16

●冒険の刺激と未来の伴侶  
を求めて旅に出た。





◎レシェル・カロス

- 性別—男
- 年齢—24
- 捜神魔術、召喚魔術、波動魔術を使う。
- 暗殺魔術団〈ヴィーフォ〉の神団長。
- 黒衣をまとい、仮面で素顔を隠している。



### ◎アル・ライヤード

- 性別—男
- 年齢—32
- 種族—サーバエル
- ルーン・カルバ(上級導士)の位階を持つ。
- ミリムのお目付役として、共に旅をしている。
- 人類の愚かさを軽蔑しつつも、そのバイタリティーに関心を持っている。
- 人類とは異なる価値観や感覚を持っている。

◎カナン・エドワー・サイア

- 性別-男
- 年齢-51
- 種族-ハーリュウス
- 神聖サイア王国を治める  
国王。文武両道の賢王。



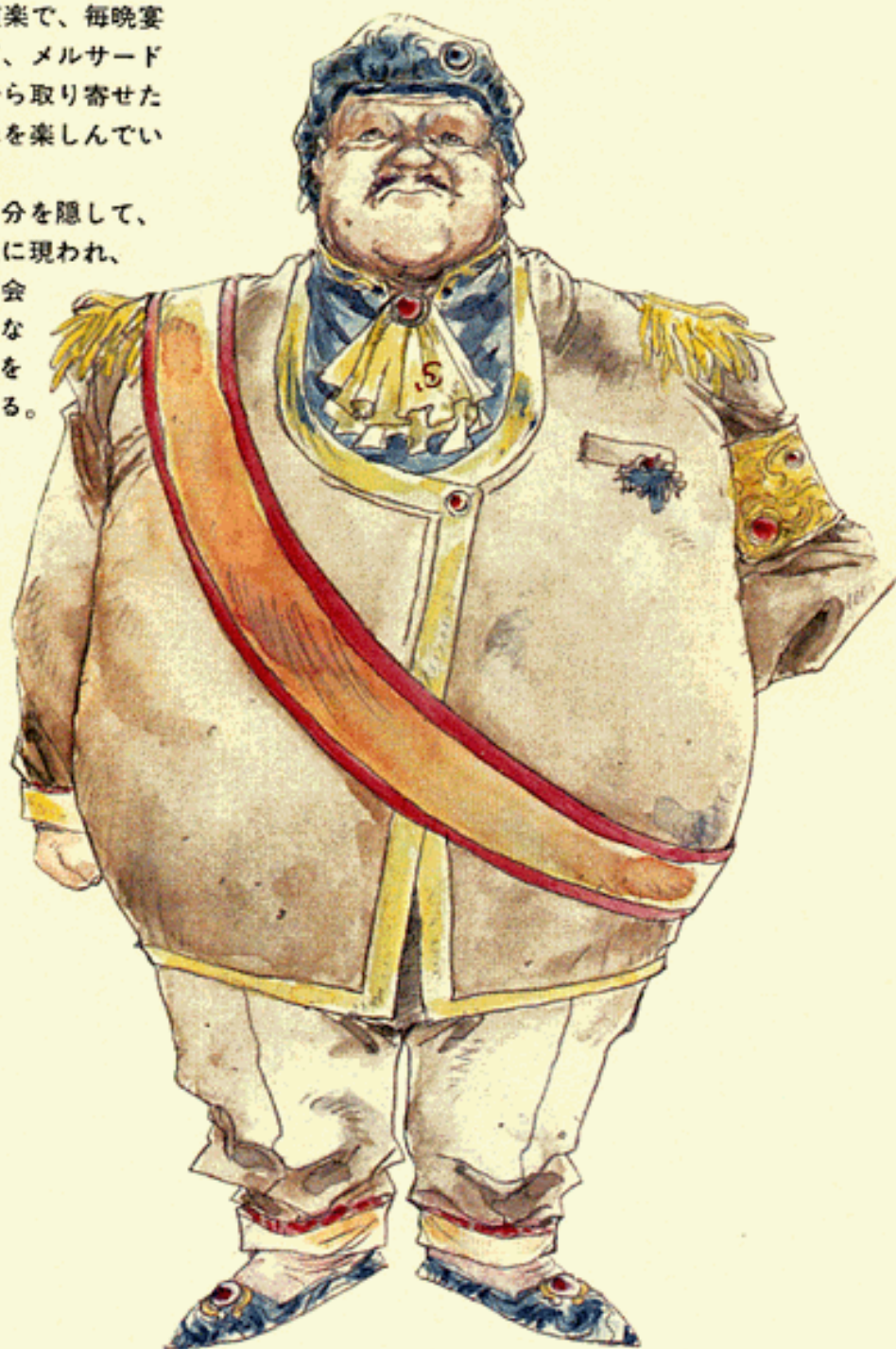


◎マノイ・ポーン

- 性別—男
- 年齢—35
- 種族—ルエラン
- カウミドル洋を荒らし回る海賊〈レガザノ〉の頭領。

## ◎スサノバ・ロントリヌ・ダンヨウス

- 性別—男
- 年齢—62
- 種族—ローリュウス
- ダンヨウス公領の領主、公爵。
- 無類の食道楽で、毎晩宴会を開いて、メルサード大陸全域から取り寄せた山海の珍味を楽しんでいる。
- しばしば身分を隠して、町の居酒屋に現われ、いつもの宴会では味わえない庶民の味を堪能している。







◎オールمام・バツハ

- 性別—女
- 年齢—37
- 種族—ラリネル
- バハマーン神國の女王。  
邪神宗教バハマーンの美  
しき巫女。



◎エリース

- 性別-女?
- ユフォーン湖の精霊。



◎イアティルス

●イア=ルーンワースの主  
神。



◎ガルラスーン

- イアティルス影から生まれた混沌神。
- イアティルスと同等の力を有する。



◎ウィル・ポー

●光と闇の争いを調停する  
ために生まれた時間神。



# Monster Guide

## モンスターガイド

すべてのモンスターを網羅しているわけではない。  
新たなモンスターは、君の眼力で、その特徴や行動パターン、攻撃パターン、  
弱点などを見極めるしかない。  
多くのモンスターとの戦いの中で、君は経験を重ね、能力を向上させる。  
そして、冒険の終着に徐々に近づくのだ。  
これらのモンスターは、君の冒険の礎となって、  
きっと果ててくれるにちがいない。

- リューム ◆ ゲルク・ゴート
- ラウンガルロ ◆ ラウンオンス
- ダイオーン ◆ バルスドウ
- ガルーブ ◆ メイザー
- ミスケスル ◆ ナムンオルク
- タッガ ◆ ジムロ・ゾー
- ジャイルヌー ◆ ラウト・ネンクリル
- ファーンプル ◆ アーマイント
- レルック ◆ オーバ・ローバ
- ジュルロ ◆ ヒュオー
- ギュアラント ◆ カントリム
- ダミヌス ◆ ドマウンクル
- ファイマール ◆ ヴェイボウ



## リューム



セルトレ地下に棲む怪鳥ザンジオの幼鳥。体長1.3m、体重250kg。幼鳥だからといって侮ることはできない。なぜなら成長期であるため成長後の親鳥以上に食料を蓄えなければならない時期なのである。このリュームは雷電鳥とも言われ、食料は雑食であるが、つねに食料を求めていると発電する力を失ってしまうのである。攻撃は身体から得意の電磁波を発して体当たりをしてくる。この電磁波

の力というのは、雷撃の倍の威力を持つと言われており、もろに食らったら黒こげにされてしまうから恐ろしいモンスターだ。

身体は小柄で脚は速そうに見えるが、その体重のせいかそれほどでもない。多少のダメージならと安心してると一撃でやられてしまう時があるので、心して戦わないと痛い目に会う。セルトレ地下モンスターの中で手強いヤツのひとつである。

## ラウンガルロ

セルトレ地下に生息する巨大女王蜂の衛兵蜂。セルトレ地下に巣をつくり、女王蜂を護衛するのがこのラウンガルロの役目なのだ。

体長2m、体重55kg。実はこの巨大蜂というのは、ドートスルフが創造した見せかけのモンスターで、蜂族ラウンガルロを自分の配下に置くための罠であったのだ。そうとも知らずにラウンガルロは女王蜂に仕えているのであった。

このモンスターのエネルギー源は、普通の蜂と同じように花のミツや樹液などである。移動時は大きな羽根をはばたかせ飛行する。その羽根の起こす風力は相当なもので、人間など簡単に吹き飛ばされてしまう。攻撃方法は臀部より連射される猛毒針である。要注意の毒針攻撃であるが、針が尽きてしまうとこのラウンガルロも絶命してしまう。ドートスルフに操られているとも知らずに戦い続ける哀れなモンスターである。





## ダイオン

ウェーデル山に棲む岩石モンスター。いつもはただの岩石だが、侵入者が近づくとヒト型モンスターへと変身して襲いかかってくる。体長(変身後)2.5m、体重1.5t。

実はこのダイオン、もとは人間であった。過去にウェーデル山に侵入した者が悪しき神々の魔力によって転生した姿なのだ。その面影として頭には顔がふたつあり、片方はその者

が転生した姿の現れとも言われている。

このモンスターはもとは人間であっただけに知力はとても優れている。人間でいた頃の記憶はまったく消されており、人間を憎むことだけを考えるようにされている。鋼鉄をも砕くほどの鋭いパンチ攻撃は、スピードが速いので、用心して戦わなければならない。



## ガルーブ



ウェーデル山に生息する巨大吸血カメレオンである。体長2.3m、体重93kg。モンスターの中では軽い方である。昔はウェーデル山中に住むふつうのカメレオンであったのだが、ある日ドートスルフの邪悪な魔力によって吸血モンスターに変身させられてしまった。それからは人や動物を獲物にし、その生き血をすすって生きている。攻撃方法は特有の複眼を使い、夜でも簡単に獲物を捜し出し、不気味な長い舌で生き血を吸う。また熊のような鋭いツメで相手の肉をえぐり取る。まともにこのツメにやられたら人間などひとたまりもないだろう。

大きな特徴としては、保護色でどんな所にも身を隠すことができる。移動スピードはそんなに速くはないが、どこから襲ってくるかが分からないので油断は禁物である。

## ミスケスル

ウェーデル山麓の湖に棲む半魚人タイプのモンスターがミスケスルである。体長2.5m、体重105kg。

このミスケスルは古代、湖に生息していた大魚が進化し、怪物化したものである。今では陸上でもその姿を見せるようになってきた。

全身は鋭利なウロコで覆われており、水かきやヒレなども退化せず、そのまま残っている。このミスケスルのエネルギー源は、動物や人間の肝である。非常に食欲で、獲物が見つからない時には、共食いすらしてしまう。

移動方法は人間と同じ二足歩行であるが、歩行スピードはあまり速くない。

攻撃は重い体重を利用して、体当たりをしてくる。相手をジワジワ追い詰め、いきなり襲いかかって肝を食う。また、身体からにじみ出る体液は触れただけでかなりのダメージを食らう。だが動きが遅いので、落ち着いて対処すればさほど怖くない敵である。



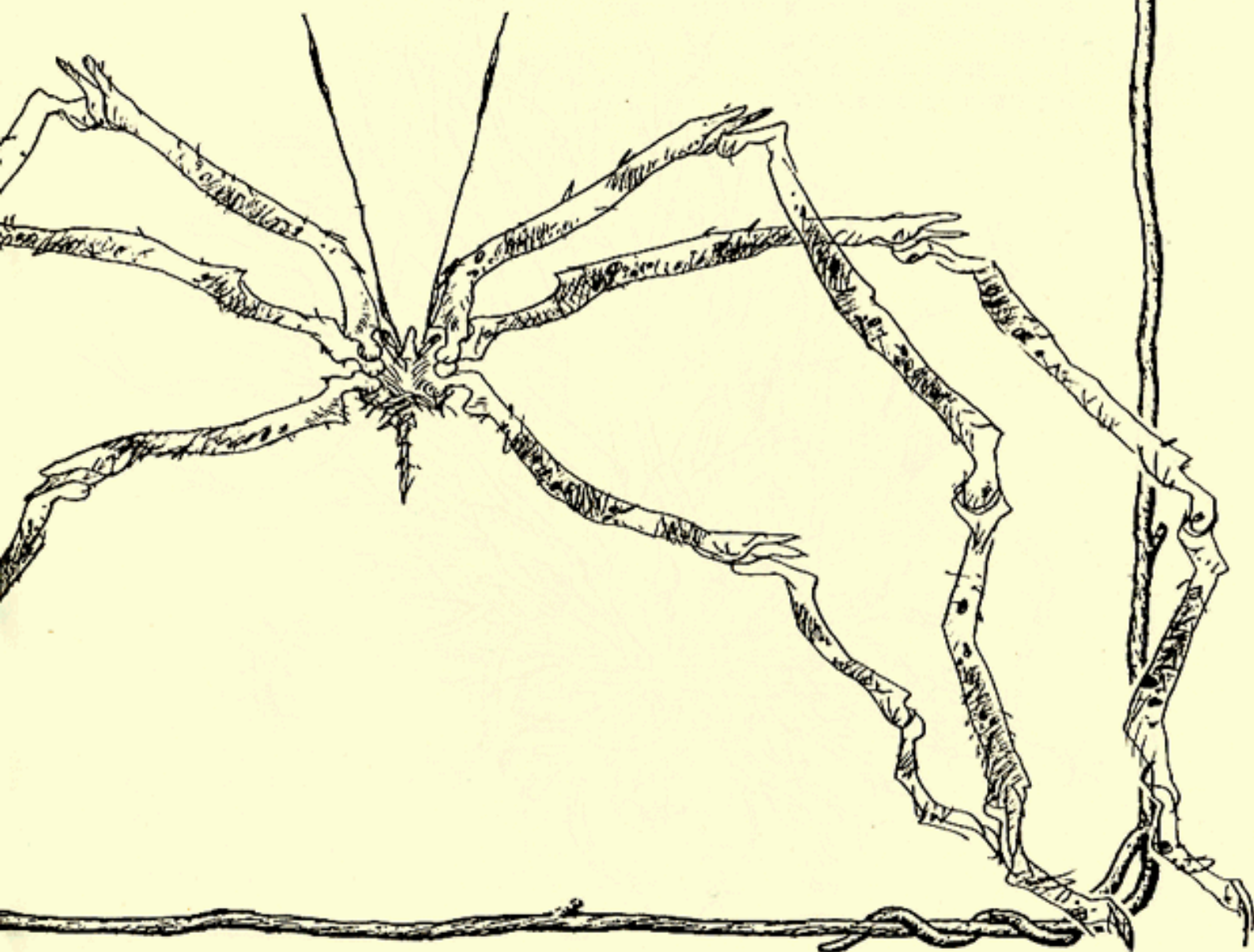
## タツガ

タツガは地上に棲む巨大なカニのモンスターである。体長8m、体重115kg。特徴のある長い脚を器用に動かし、大きくジャンプし前後に移動する。この脚を使った素速い攻撃はとてつもなく鋭く、厚い岩石をも打ち砕く破壊力があると言う。もちろん殻も硬いため、下手な刃物などは折れるかはね返るだけだ。動きの速いモンスターで多くの脚を巧妙に操る。その動きの速さの秘密はどうやら二本の触角にあると言われているが詳細は不明。

日中はあまり活動的ではなく、薄暗い繁みに隠れながら常に触角を震動させ、周囲の獲物を探し続けている。その食欲さは動物だけでなく人間をも好み、口から出す泡で溶かしながら喰うため一片の骨すら残さない。

その様子は辺境の村人たちに恐れられているが、タツガの肉は高級な食料となるため専用のハンターもいるらしい。

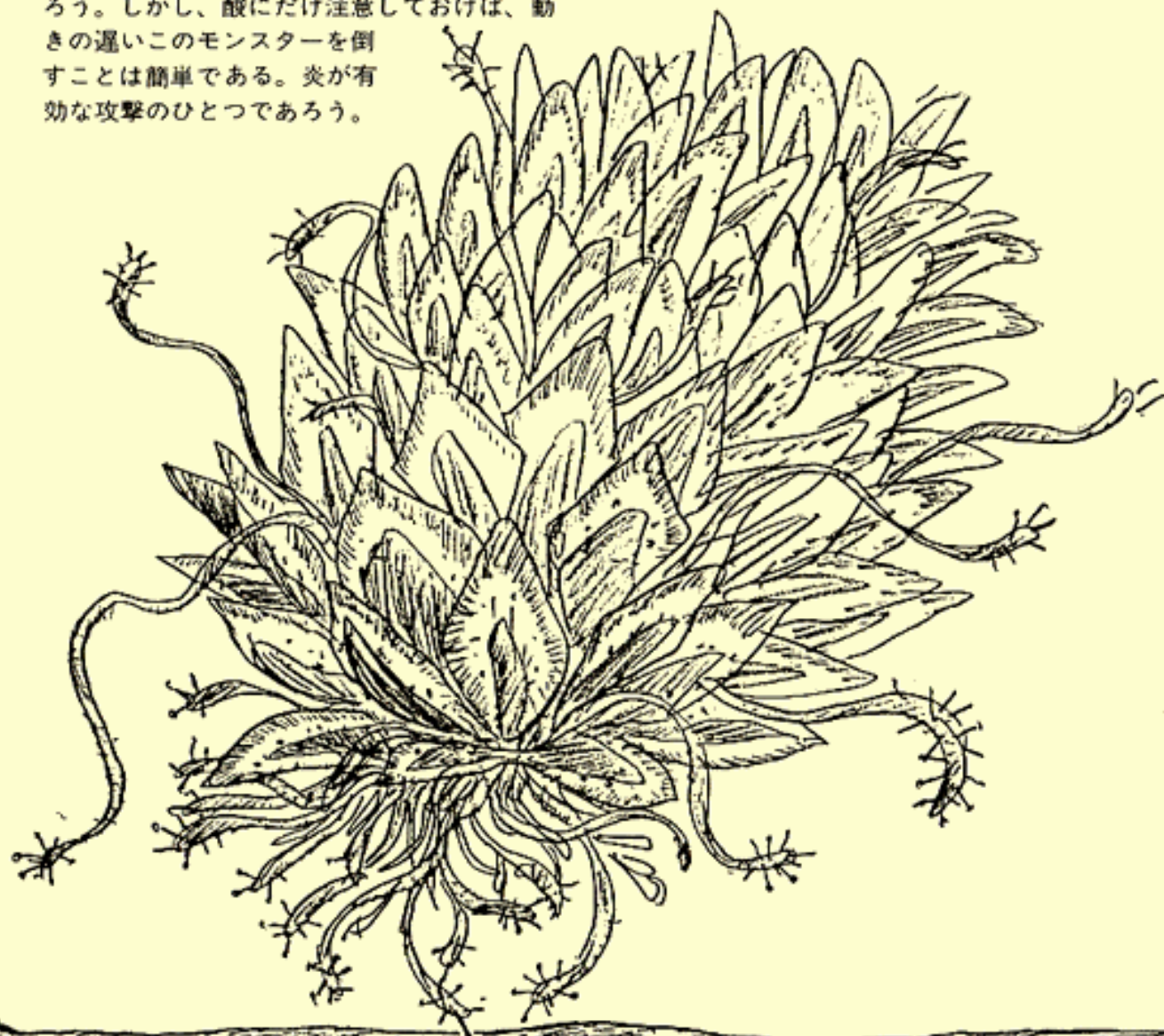
とにかく森林を歩く時は、突然襲ってくるので十分注意が必要だ。



## ジャイルヌー

体長1.2m、体重53kg。一見ジャイルヌーを識別するのは難しい。なぜならその姿は平凡な植物のそれであり、しかも特徴を生かすが如くうっそうとした森林に生息するのである。もともとは単なる食虫植物だったものが、ドートスルフの魔力の影響か、突然生態系そのものが破壊され狂ってしまったのだ。

かつて備えていた微弱な酸も今では攻撃用に強力になり、まともに浴びれば命も危ない。そして、相手を半死半生にさせた後で、その不気味に伸びる数本のつたをからめさせ直接動脈に突き刺すと、みるみるうちに体内の血液を吸い尽くしてしまうのだ。運悪く生きながら血を吸われる人間は、最後に薄れていく意識の中でジャイルヌーの身体の色が葉緑素の緑から血液の赤に変わっていくのを見るだろう。しかし、酸にだけ注意しておけば、動きの遅いこのモンスターを倒すことは簡単である。炎が有効な攻撃のひとつであろう。



## ファンプル



ファンプルは死者の魂を清め、浄化させる善良な妖精であった。死者と共に自らも逝き、その魂を霊界へ案内するのだと言われていたが、亡者を数多く望むドートスルフの手によって闇に属する妖精へと変えられてしまったのだ。救われぬ亡者の魂は増え、悪霊に変わる。そしてファンプル自身も火の玉となり、人間に体当たりしては消滅する悲しい運命となった。試しに一匹捕まえてみれば分かるだろう。美しい容姿は昔のままに輝き、少しはかなげに見えるはず。そして次に気付

くのだ。かつてファンプルの生命と言われ、妙薬にもなった宝珠の色が不思議な七色からどす黒い闇の色に変わっていることを。

とにかくこの妖精には防御を基本とすることを勧める。個々の破壊力はそう強くないのだが、身体も小さく速い動きで襲ってくるため、避けにくく、かなりの確率で当たってしまうのだ。しかも、その追跡は執拗なため始末に悪い妖精と言えるだろう。体長0.2m、体重0.5kg。

## レルック



レルックはエリースレム近辺にしか生息しない珍しいモンスターである。体長2.5m、体重300kg。毛に覆われたその姿は表情、しぐさも豊かでとても愛らしいが、それは遠目で見た場合に限る。なぜならこのレルックは屈強の戦士よりふた周り大きく、そしてその強大な力で行く手に立ちふさがる物すべてを破壊して突き進むのである。

肉食で時には人間も襲うため、容姿の割には人々に恐れられているが、毛皮は貴重品と

なるため商人によってウェーデル山付近の寒い地方に取り引きされる。刺製になったり、調教されて見世物なるなど様々だ。しかし、野性のレルックはやはりモンスターであり、その体当たりをまともに喰うと一撃で死んでしまうこともある。逆に攻撃をしても感覚が鈍いためか、なかなかダメージを与えられないのだ。何より持久力があり、倒さない限りどこまでも攻撃してくるので、こいつと戦う時は体力が十分必要になる。

## ジュルロ

ジュルロはもともとドラゴンだったらしい。不思議なことにどんどん退化を重ねているのである。今では翼が無くなり、知能も低下し、ついには地上を這いずり回る卑しいモンスターとなった。体長3.8m、体重210kg。

眼球は不特定に散らばってついていて、白く濁っている。またジュルロは人間の魂を喰

うと言われており、白い眼はその魂の姿を見るためのものだと言う説もあるが、真相は分からない。ただ通常の視力が無いかわりに嗅覚は発達しており、200m先からでも人間の匂いを嗅ぎ分けられる。

ジュルロの身体は堅いウロコで覆われており、剣を貫くには多少苦勞するかもしれない。そして、口からは一度に三つの炎を吐く。その炎はなぜか温度が低く、一度まとわりつくとも簡単には消えない。焼き殺すと言うより、炎で窒息死させるのである。普通の炎でないことは明らかで、退化と共にジュルロの生態の謎となっている。





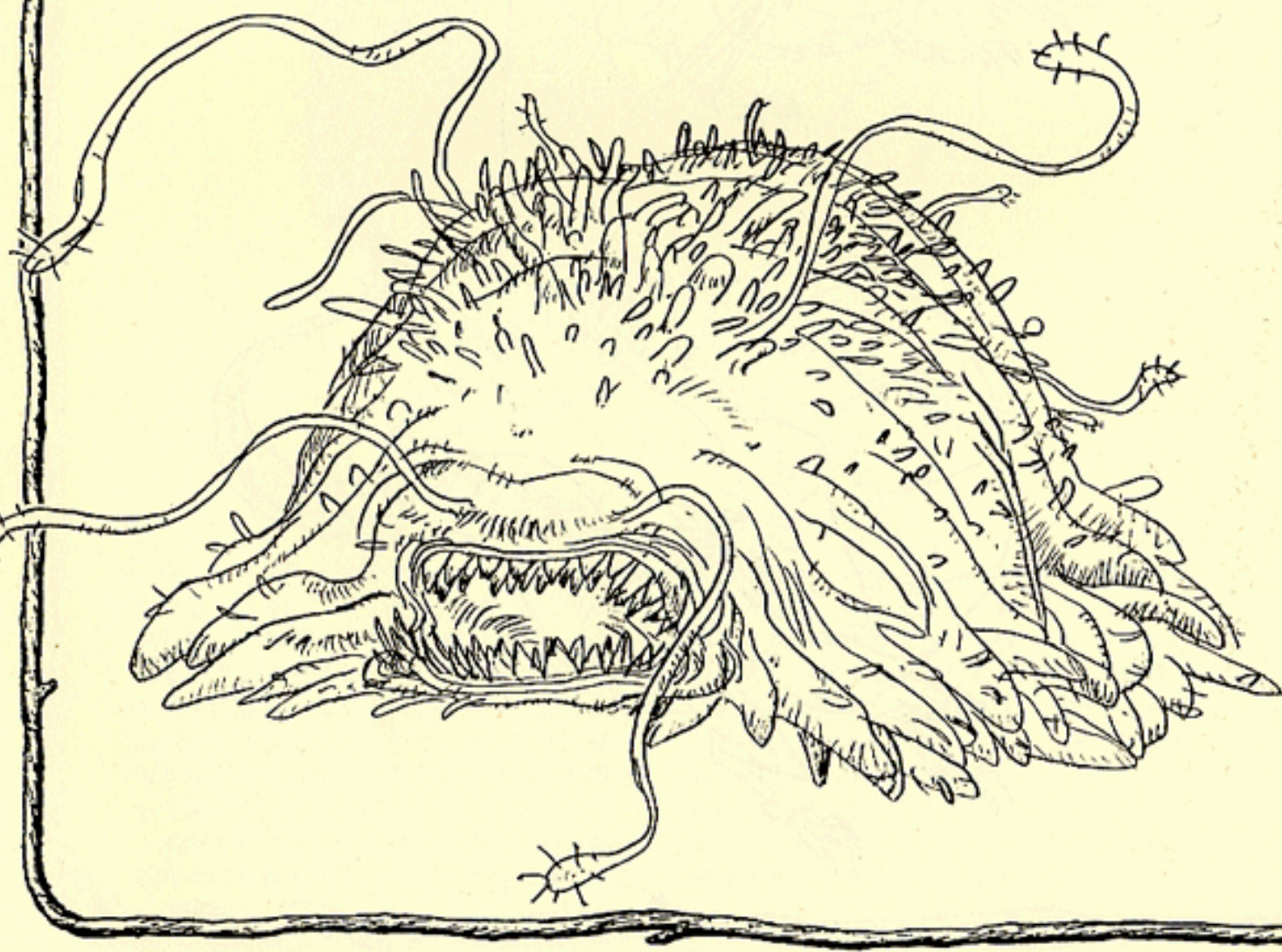
## ギュアラント

熱帯地方のうっそうとしたジャングルに生息する植物性スライムである。体長1.4m、体重70kg。

あらゆる動物を喰い、その養分で分裂し増殖をする。共食いなんて日常茶飯事と言う、モンスターの中でも群を抜く食欲さだ。見た目も毒々しく、派手な色と無数に伸びた触手が吐き気を誘う。その触手が髪のようにうねり、脚となって歩行する。眼は無く、仲間の区別もつかぬほど低能であり、性格は凶暴の

一言に尽きる。獲物を見つけると無数の触手を一斉に伸ばし覆い尽くしてしまい、そしてゆっくりと触手を縮め中央の口に運ぶ。ギュアラント自体の形がはっきりしておらず、ある程度伸縮自在なので、いかに獲物が大きくともそれに合せて口を広げ取り込めてしまえるのだ。

撃退法としては、剣を使うのならば突き刺すのではなく、細かく切り刻むか、炎があれば焼き払ってしまうのが良いだろう。



## ダミヌス



魚のような形をし、宙を舞うモンスターである。体長1.8m、体重100kg。

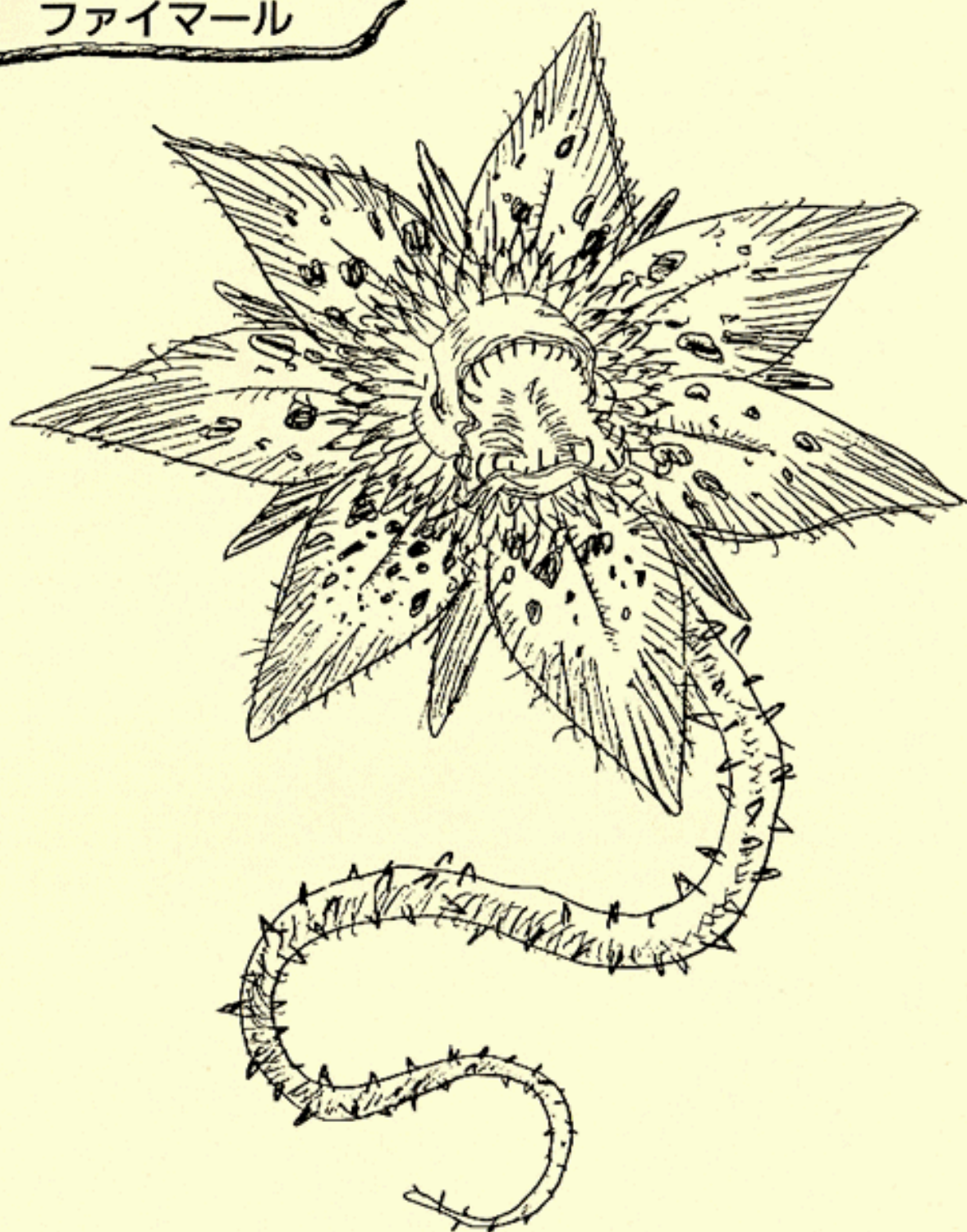
このダミヌスは、リファニアではほとんど絶滅してしまった生物とされていたが、ドートスルフが新たに陸上生活ができ、攻撃力まで加えたモンスターに創りあげた。

以前は水中に棲み、まったく人間に危害を加えることはない、おとなしい魚であった。また知能が異常に発達していて、人間や動物たちを助けたりしていた事実もあった。

だがモンスター化してからは意志というものは全く持たず、ただドートスルフの意のままに動くようになってしまった。

ゆっくりと空中を移動し、体内の濃硫酸を口から泡のように吐いて攻撃する。

## ファイマール



食人花モンスター・ファイマール。コントラバルタワー7階に棲む凶悪な食人花である。体長1.2メートル、体重105kg。

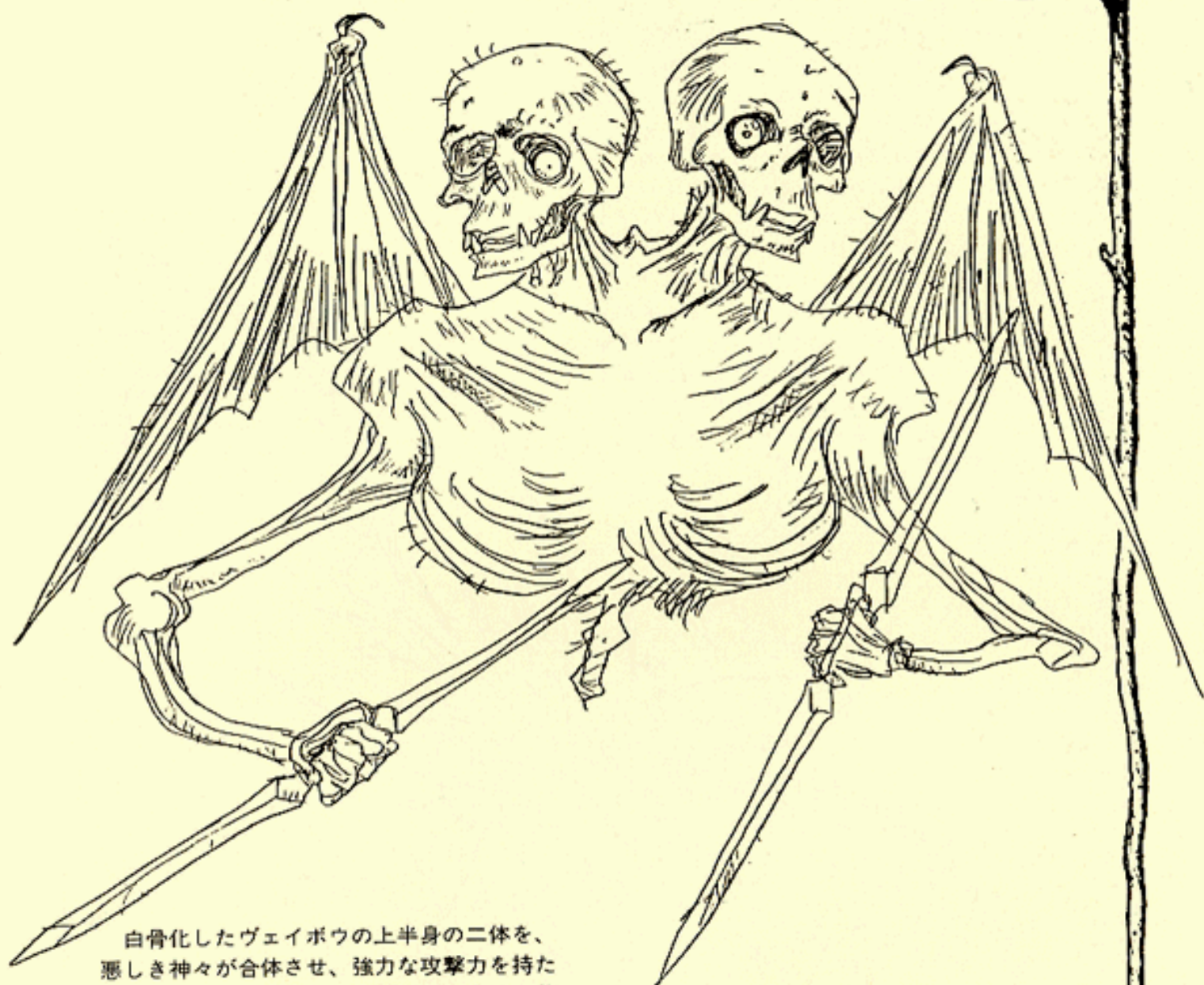
ファイマールの樹液は不老不死の妙薬となることが広く知られている。この花の樹液を求めて、コントラバルタワーを訪れた人は数え切れないが、未だにひとりしか持ち帰った者はいないと言う。他の者はみんな、タワーに棲息する邪悪なモンスターたちに喰われて

しまったのだ。

なぜこの花の樹液が不老不死をもたらすかと言うと、実はそのエキスは人間の魂と血液からできているからである。

また、ファイマールの放つ花粉は毒素の塊なので、人が近づくことは非常に困難なのだ。できればこのモンスターとの戦いは避けたほうが良いだろう。

## ゲルク・ゴート



白骨化したヴェイボウの上半身の二体を、  
悪しき神々が合体させ、強力な攻撃力を持た  
せたモンスターがゲルク・ゴートである。体  
長2.9m、体重190kg。

このモンスターはかなり巨大で、ヴェイボ  
ウより格段に大きい。背中の羽根で素速く移  
動し、二本の鋭い刃で攻撃するかなり手強い  
敵だ。ゲルク・ゴートにダメージを少しでも  
与えるのは至難の技であろう。

ヴェイボウと違って体内に毒性の体液は持  
たない。だが、人間の脳みそを好み、それを  
エネルギー源としている所は同じである。

コントラバルタワーにやってきた戦士たち  
は、ゲルク・ゴートに会う前にほとんど殺さ  
れてしまうので、いつもエサに飢えているの  
だ。別名死霊の戦士と呼ばれる。

## ラウンオンス

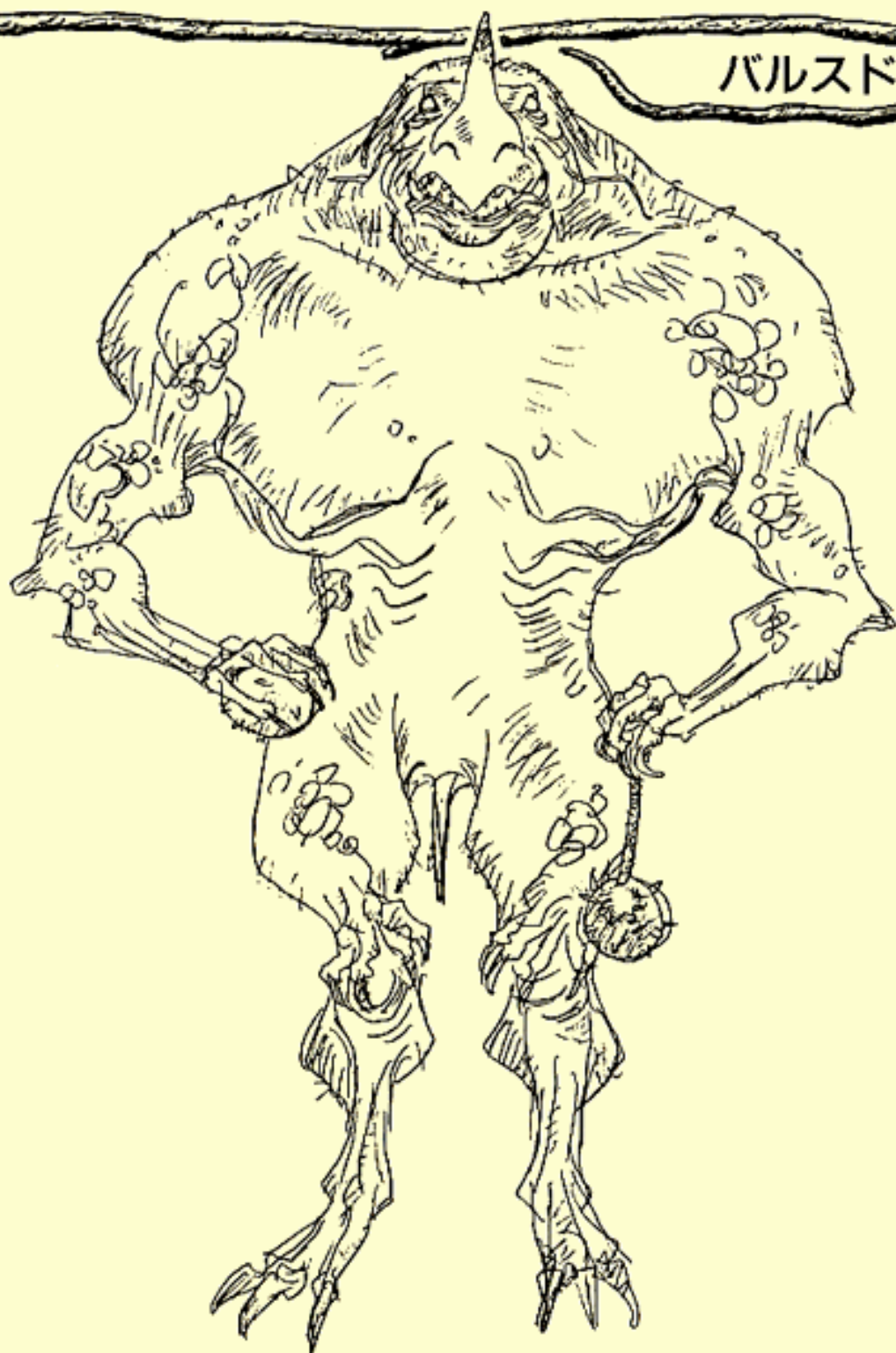
イグアナが巨大化したようなモンスターがラウンオンスだ。体長1.2m、体重90kg。

実はこのラウンオンスは、ルーンワースには存在していなかった生き物である。ある時、邪神ドートスルフが別次元から連れてきたのである。もともとかなり暴れ者であった上に、ドートスルフによってさらに凶暴なモンスターに改造され、コントラバルタワーに放り込まれた。

見かけは他のモンスターと比べて、それほど強そうには見えないが、口からの汚物攻撃には注意した方がよい。油断していると身体が麻痺し、ドロドロに溶かされてしまう。そしてどんな攻撃にも強いので、このラウンオンスを撃退することは容易ではない。



## バルスドウ



サイのような姿をした人型のモンスターがバルスドウである。体長2 m、体重155kg。

厚い甲羅のような皮膚は、外敵からの攻撃を一切遮断する。

鼻先には一角獣のような巨大な角が生えている。この角は信じられないほどの強度があり、どんな物でも貫き通すことができると言われている。唯一この角に勝る硬さを持つものは、聖なる剣だけである。

角の鋭い攻撃に加えて、両手からは鎖のついた重い鋼鉄球を飛ばしてくる。バルスドウはその鋼鉄球を自在に操り、相手の急所を確実に狙ってくる実にいやなモンスターである。

移動もかなり素速いので、コントラバルタワーの強力なモンスターたちの中でも、最も手強い部類に入る。接近して懐ろに飛び込んで戦うことができれば倒すのも可能であろうが、それは至難の技である。

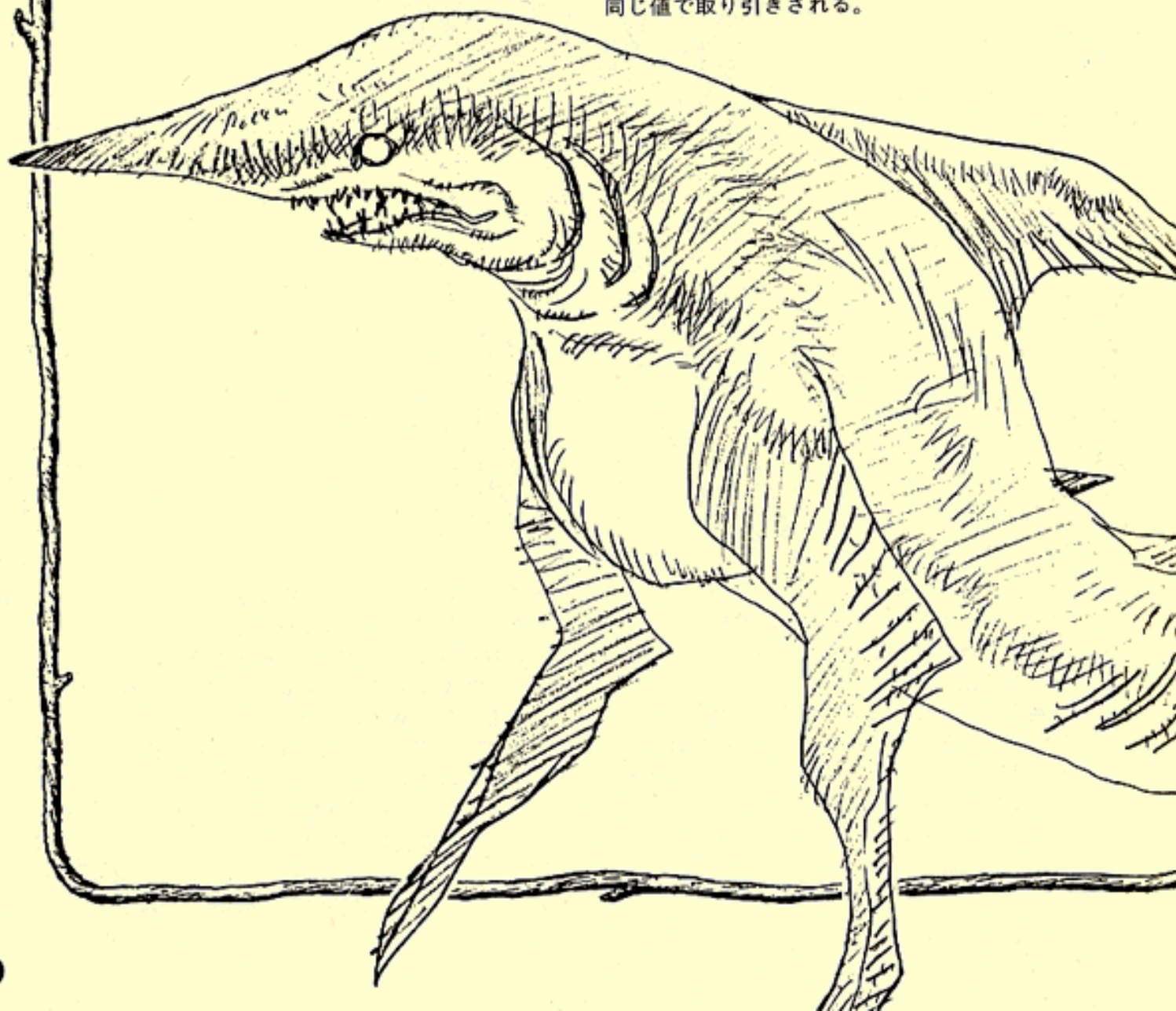
## メイザー

鮫に人間の肢体をつけたような姿をしたモンスターがメイザーである。体長2.6m、体重170kg。

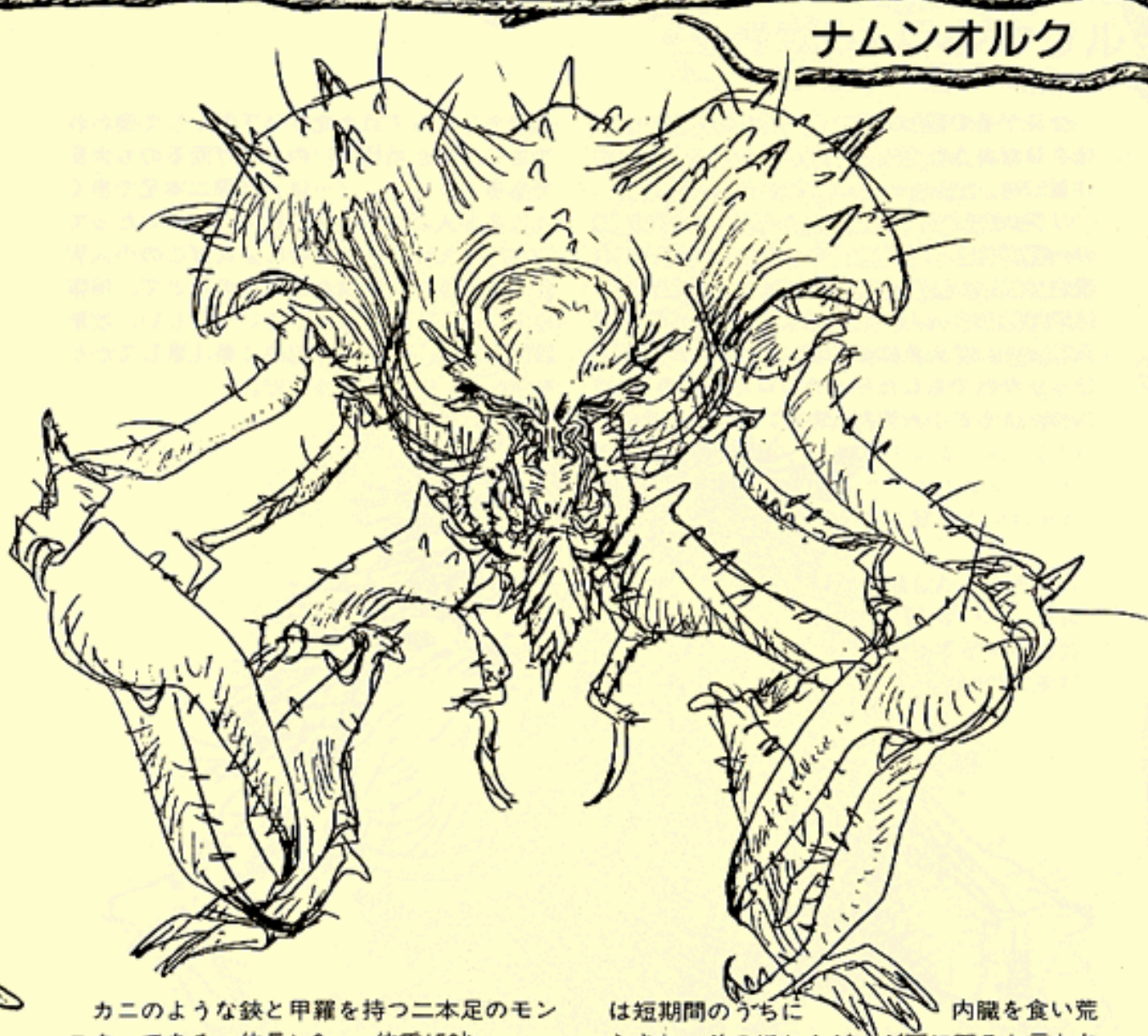
鈍く光る皮膚に鋭い歯。そして長い胴から伸びる醜悪な二本の肢。いにしえに邪神の怒りを買った下僕たちが、このような気味の悪い姿に変えられてしまったのである。

性格は残酷極まりなく、強靱な顎でどんなものでも噛み砕いてしまう。濺んだ眼には視力はほとんど無いが、聴覚が発達しているので暗闇に棲息する。群れを作らず単独で行動しているようだ。移動スピードはルーンワースのモンスターの中でも最高の部類に入る。しかも、音もなく忍び寄ってくるので注意が必要である。

メイザーの背びれは、その異常な生命力の強さから若返りの妙薬として珍重され、金と同じ値で取り引きされる。



## ナムンオルク

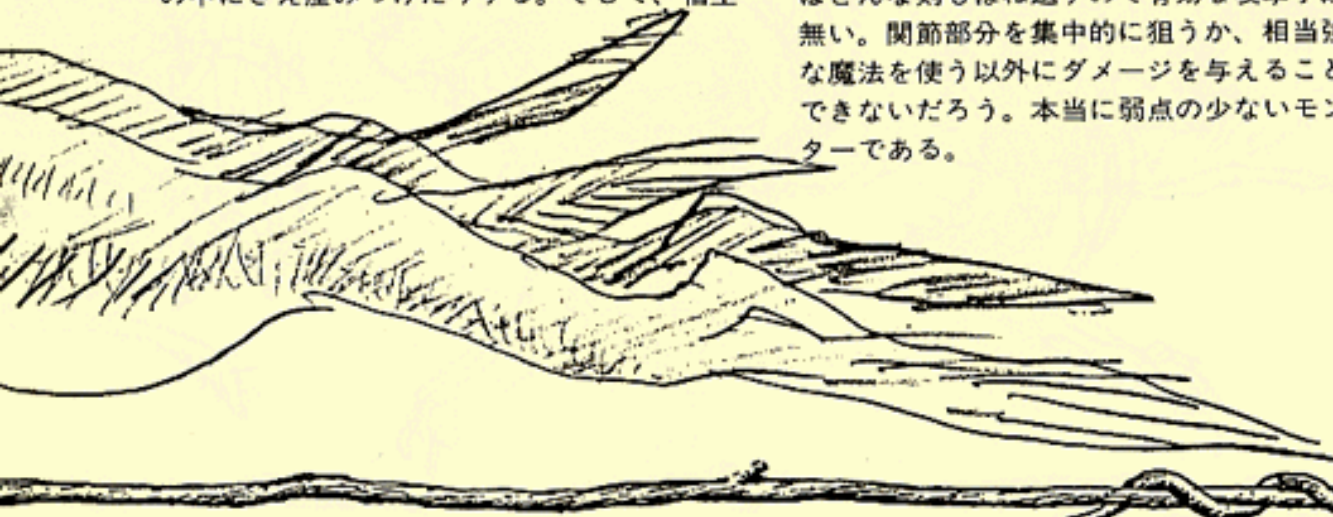


カニのような鉗と甲羅を持つ二本足のモンスターである。体長1.9m、体重150kg。

ナムンオルクは成獣になるまで他のモンスターの体内で育つ。生殖期になると手あたり次第に寄生する相手を探し、こっそり卵を植えつける。ときには仲間同士、ときには死骸の中にさえ産みつけたりする。そして、宿主

は短期間のうちに内臓を食い荒らされ、そのほとんどが死に至ると言われている。

強力な大型の鉗には注意を要する。その鋭い鉗は捕まえた物すべてを簡単に断ち切ってしまう。移動も素速く、硬いキチン質の甲羅はどんな剣もはね返すので有効な攻撃手段が無い。関節部分を集中的に狙うか、相当強力な魔法を使う以外にダメージを与えることはできないだろう。本当に弱点の少ないモンスターである。





## ジムロ・ゾー

全身が毛で覆われており、ネズミと狼を合体させたようなモンスターである。体長2.5m、体重97kg。

リファニアの洞窟で古くから伝わる小人族の一種であり夜行性に富み、目は猫の1.5倍の視力を持つ。ただし光には弱く外へ出るとは不可能とされている。手に鋭く長い爪が生えており、その爪には猛毒が流れているためひっかかれでもしたらイチコロだ。このモンスターはもと小人族だったが、ドートスルフ

の魔力によって巨大化され下僕として使われており、足が結構速いので逃げ回るのも大変である。ジムロ・ゾーは、実際二本足で歩くところが人に似ているだけで、他はいたって動物的。だが、ある賢者によればこの小人族は将来進化の可能性があるとのことで、捕獲され研究の対象ともなっているらしい。攻撃は素速く、腕力と爪の猛毒に要注意してかからないと痛い目に会うのだ。



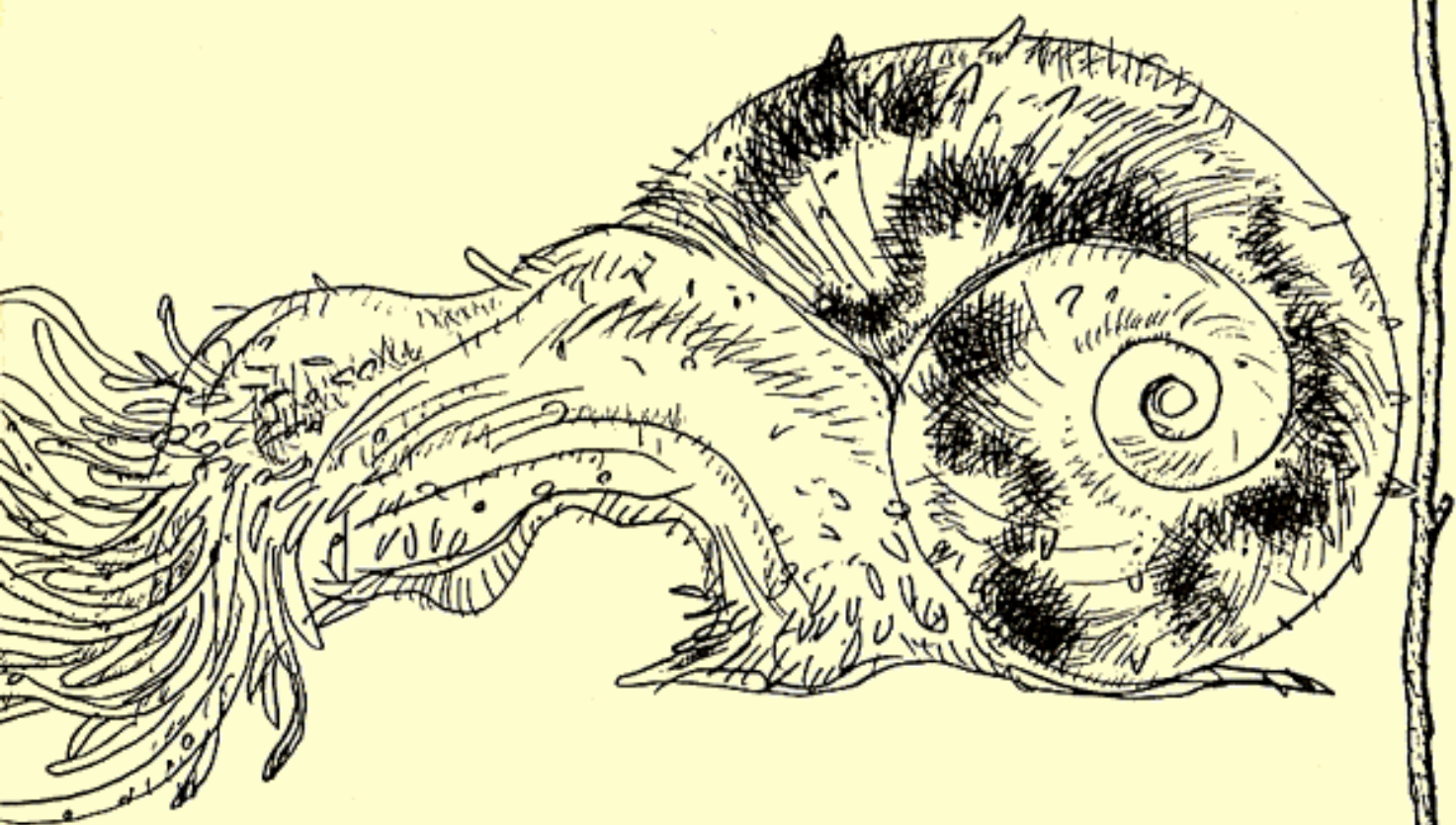
## ラウト・ネンクリル

巨大なエスカルゴのモンスターが、このラウト・ネンクリルである。体長3.6m、体重312kg。

身体自体はとても柔らかいのだが、その分殻が厚くて硬く、生命力の強さは他のモンスターの比ではない。口に数本の細かい触角がついており、そこからは常に強力な酸がしたり落ちてている。肉食のラウト・ネンクリルは、その酸で獲物の肉を溶かして食り喰うのだ。

動作はたいして敏捷でないが、いつも群れをなしているため、油断しているとあっという間に取り囲まれてしまう。そうなるともう手後れになってしまうので、細心の注意をもって戦いに臨みたい。

ラウト・ネンクリルは一見したところそれほど凶悪なモンスターには見えないが、実は非常に残忍な性格を持つ。そしてどんな強力な攻撃にも耐え、魔法すら効かないので未だに倒す方法は見つかっていない。

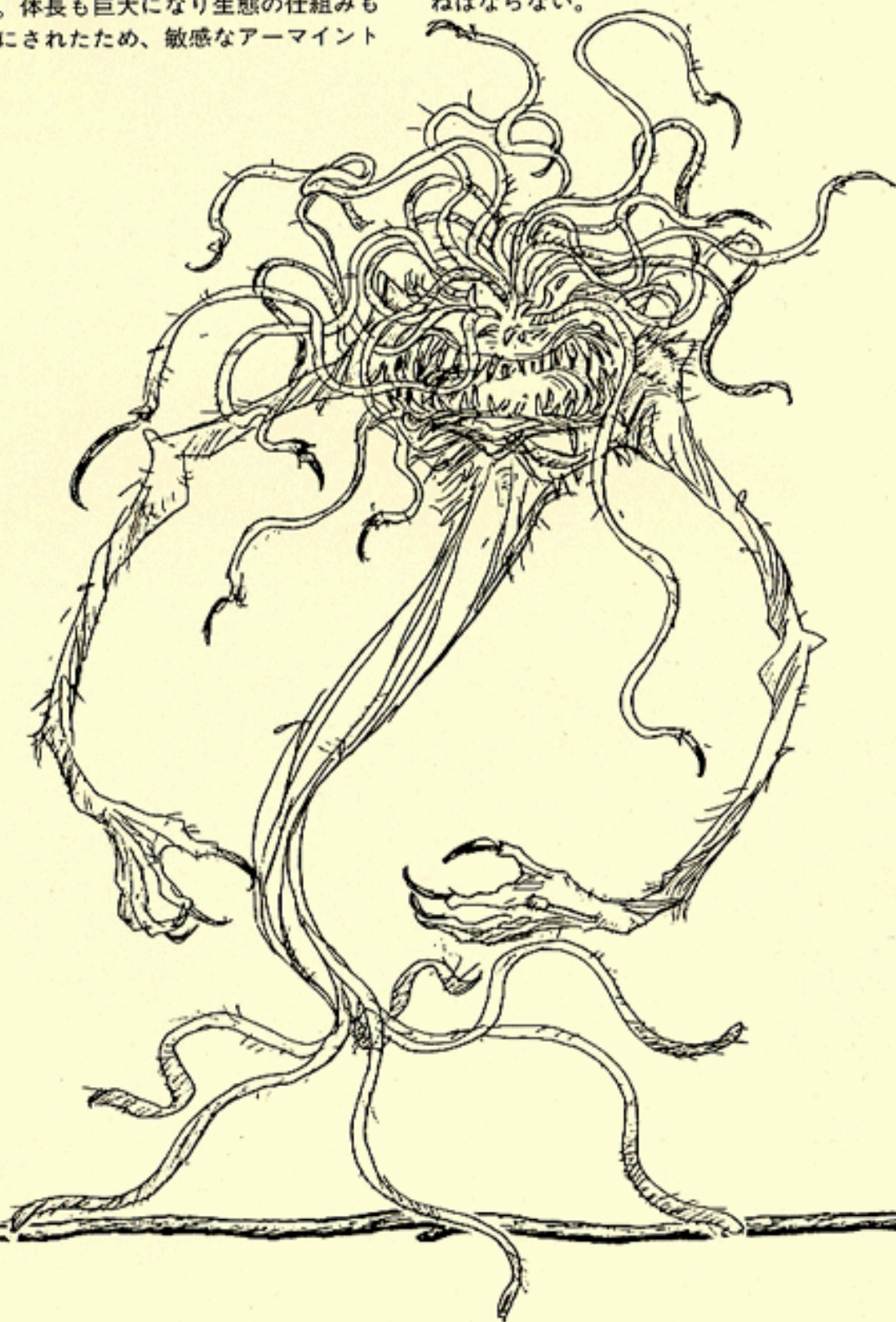


## アーマイント

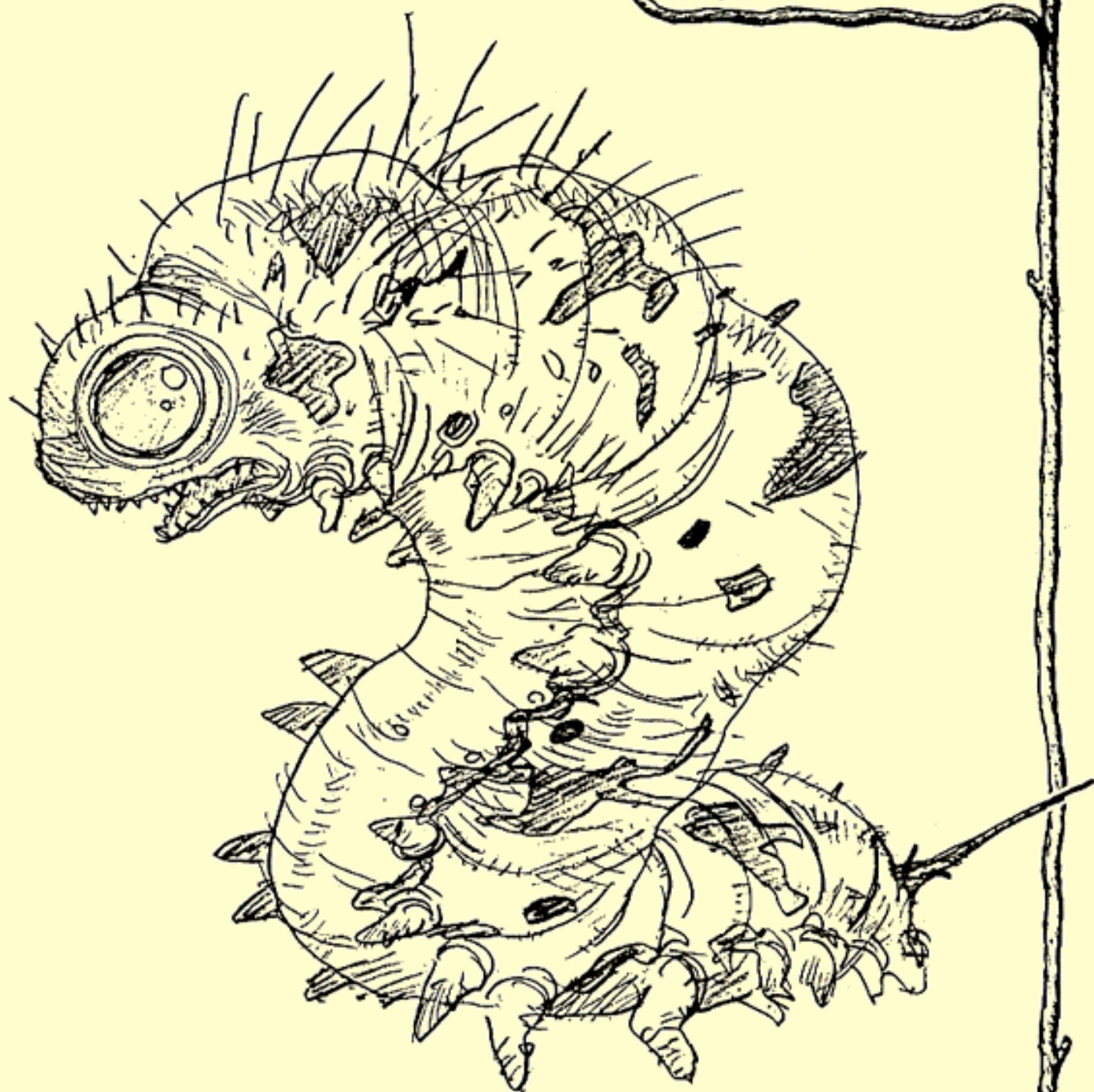
アーマイントは温暖な地方ならどこにでも見られる分布域の最も広い植物である。体長2.2m、体重102kg。感応能力があり感情を穏やかにするなどの作用があったので、街路樹に親葉植物にと数多くの人々に親しまれていた。そこに目を付けたドートスルフは自らの魔力によってアーマイントを以前の面影すら残さぬほど凶悪なモンスターに変えることにしたのだ。体長も巨大になり生態の仕組みも全く異質にされたため、敏感なアーマイント

はその変化途中で半数は死滅した。

アーマイントはその感応能力で人間を錯乱させ、その隙に上体を切り離して襲ってくる。そこに大きな口と数本の触手が付いており、一度喰いついたら決して放さないのだ。また、アーマイントの放出する感応波は悪意に満ちており、それに呑み込まれると発狂さえするので、戦う時は自分の精神をしっかりと保たねばならない。



## オーパ・ローパ



まさにイモムシのモンスターである。体長2 m、体重97kg。オーパ・ローパはこの姿ですでに成虫であり、これ以上変化することはないが、その生殖方法は不気味で恐ろしい。まず人間を宿主として選びそこに卵を生みつけるのだが、その数はひとつの宿主に対し数万個。宿主は生きたまま繭にくるまれ、わずか十日間で孵化する幼虫たちの最初のエサとなるのだ。オーパ・ローパは毒の塊と言って

も過言でなく、素手で触れようものならそこから毒が入ってたちまち溶け落ち、またしっぽに付いている触角から放出している毒素をまともに吸い込めば肺が腐り果ててしまう。活動するのは主に夜間で、音もなく忍び寄ってくるため特に注意が必要だ。そして、オーパ・ローパを攻撃する時は体液もすべて猛毒とすることを頭に置いておこう。誤って浴びれば共倒れになりかねないのだ。

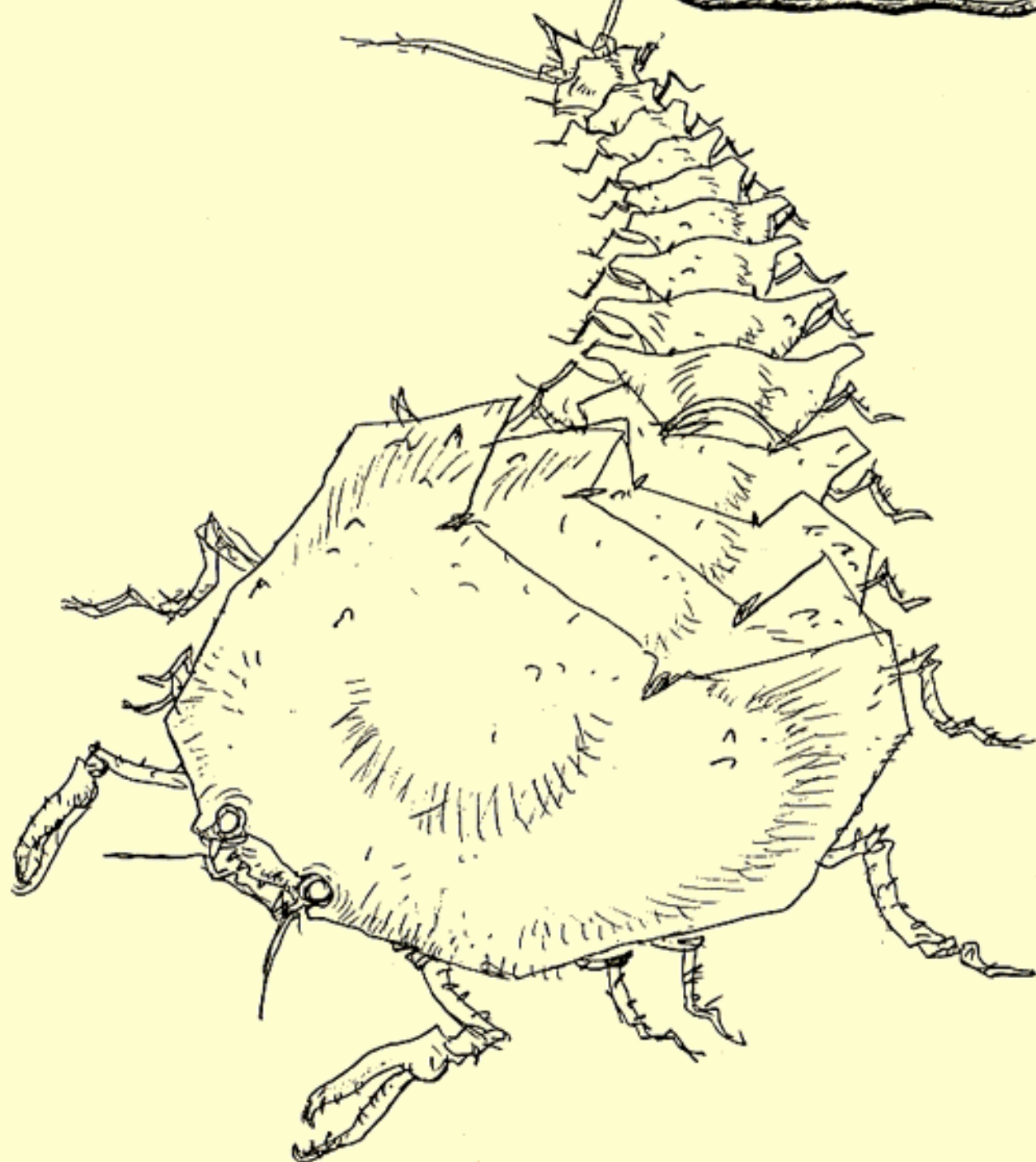
## ヒューオー

ヒューオーは巨大な蛭のモンスターである。体長1.5m、体重65kg。やはりドートスルフの魔力を受けて全く別の生物となり果ててしまった。

このモンスターは、人間の体に巻き付くとその動きを封じてしまい、鋭い牙を向けて喉に喰いつく。そうなったら後はどうあがいても無駄で、そのまま体中の血を抜かれていくのだ。ヒューオーは視覚の無い分、嗅覚が発達しており、かなり遠くからでも獲物を感知することができる。また異常なまでに再生能力があり、剣で切り離してもすぐに新しい身体が生えて来るのだ。炎を使おうにも効き目がなく、焼かれるそばから再生する。頭を完全に潰してしまえば、かなりの間仮死状態になっているが、またしばらくして再生し始めるという恐ろしい生命力を持つのだ。そのため、ヒューオーのどこにダメージを与えれば殺すことができるのかまだ解っていない。



## カントリム



このカントリムは三葉虫のモンスターである。体長2.2m、体重105kg。これは、かなり大型のモンスターと言える。その甲羅は特殊な金属物質であるためとても堅い。この金属はカントリムからしか採取できないため大変な貴重品であり、宝石と同様の価値で取り引きされている。そのためハンターは数多く存在し、みな生命の危険を冒してまで捕獲するのだ。

カントリムの身体は非常に高圧の電流を帯びている。その高圧電流の流れたハサミも鋭いため、攻撃は剣よりも魔法攻撃が良いだろう。ただしこのモンスターは生来おとなしく、ハンターなどの外敵から身体を守るか、よほど気がたっていない限り自ら攻撃をしかけることはない。もし出会ってしまったら、気づかれないうちに回避するか、距離をおいて魔法攻撃するのが得策だろう。

## ドマウングル



とても醜いカエルのモンスターである。体長0.8m、体重62kg。このように、ふだんはたいした大きさでないドマウングルだが、いざ攻撃を始めると体長はその4倍に膨れ上がるのだ。ひとつは相手を威嚇するため、そしてもうひとつは、思い切り吸い込んだ空気圧の力を利用して酸の汚物を飛ばすためだ。

湿地を好むため行動範囲は狭いのだが、テリトリーに侵入する人間に対しては狡猾に攻撃する。なぜならドマウングルは邪神の転生

した姿であると言われ、見かけによらず知能は高いのだ。性格は残忍極まりなく、人間を殺すことを至上の喜びとし、自らの酸で形を無くした人間の血肉を喰う。このモンスターを倒すには、ドマウングルが空気を吸い込んだ瞬間のタイミングを見逃さずに、大きく張った腹を剣で刺し貫くことだ。そのためには、非常に危険だが接近戦に持ち込まねばならないだろう。

## ヴェイボウ

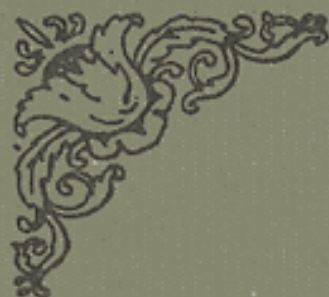
かつて戦士であった者の魂を、その朽ち果てた身体に蘇らせたモンスターがこのヴェイボウである。体長2.5m、体重110kg。もちろんドートスルフの魔力によって、死体は巨大化されている。腐り切って異臭を放つ身体は肉も骨格もいびつに曲がっており、今にも崩れ落ちそうなのだ。またその肉は毒液を含んでおり、ヴェイボウの攻撃で素肌に触れようものなら同じように腐っていってしまう。ただ人間を襲うことのみをドートスル



フに命じられ、その意図に従うことを自らの意志としているのだ。そして、しだいに腐り溶け落ちてゆく肉体を維持するため、人間たちの新鮮な身体をそのまま己の中に取り込んでしまう。

もともと死者であるこのモンスターを倒すのは難しく、剣で切りつけてもその肢体はすぐに複合して、再び蘇ってくる始末だ。このヴェイボウを確実に抹殺するにはかなり強力な魔法が必要になるだろう。





# Item Guide

## アイテムガイド

すべてのアイテムを列挙しているわけではない。  
あらん限りの能力を用いて、新しいアイテムを探し出そう。  
アイテムを手にするたびに、新たなる体験の予感が君を襲う。  
アイテムは、身を護り、敵を滅ぼす。  
さらに冒険の終着へ君を誘うのだ。

- リムサー ◆ ザン・リクシュ
- ニール・カマン ◆ ラニユール
- ニッグ・カマン ◆ プロドウイン
- ワンス・カマン ◆ カンカールのしやく響
- ルーン・カマン ◆ カルハニムスの鍵
- オードリオ・ラダン ◆ フェムリュウの笛
- ラオニック ◆ オリハルコンの指輪
- ミ・セイル ◆ ホーキン貝
- カインの聖刻 ◆ スイレンの鈴
- ナイヤルの石板 ◆ ウィル・ポーの砂時計



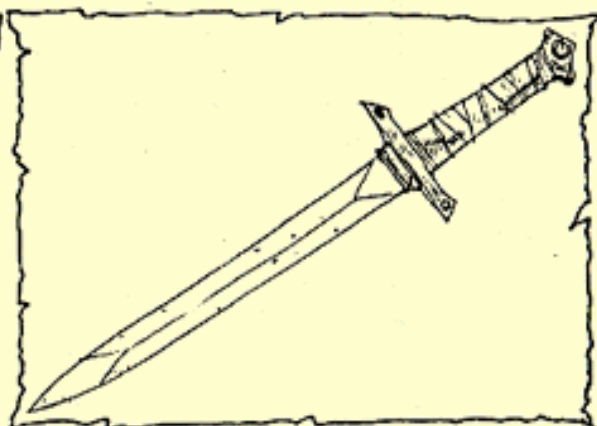
## 武器 (売 買) 不可能

### ●リムサー

一般的な剣。

攻撃力=25

直接攻撃射程=2、間接攻撃射程=0。



## 防具 (売 買) 不可能

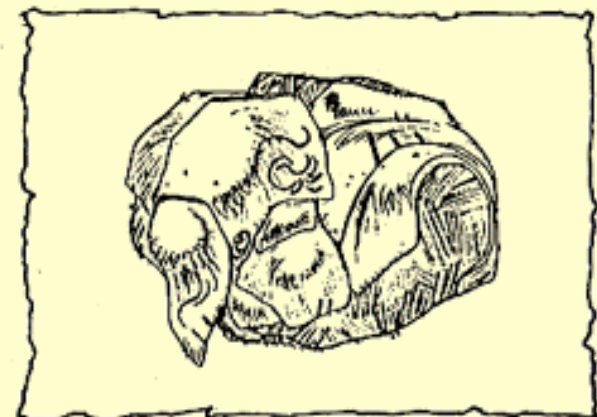
### ●ニール・カマン

軟体動物ニールの外皮を加工して造られている。ニールの外皮は薄く、熱すると透明になってさまざまな形に加工できる。ニール・カマンは、通常は肌の上に直接装備する防具である。防御力=30。



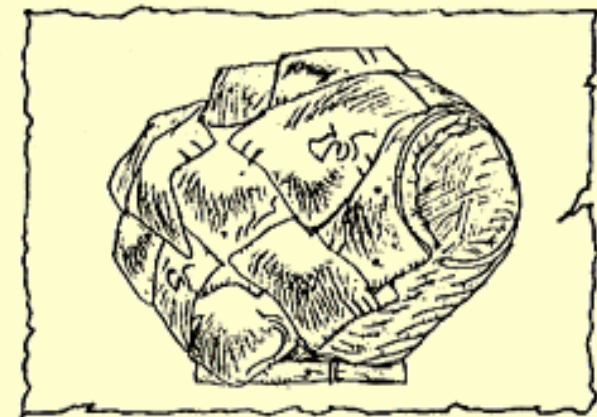
### ●ニッグ・カマン

甲殻動物ニッグの外殻を加工して造られている。凶暴な性質のニッグは捕獲が難しく、その外殻で造られるニッグ・カマンは高価である。ニッグ・カマンは、衣服の下に装備する場合が多い。防御力=50。



### ●ワンス・カマン

ニッグ・カマンを、捕食植物ワンスから抽出される消化液に5年間浸し、柔軟性を持たせたもの。ニッグ・カマンより軽く、動きやすい。乾燥したワンスの消化液によって、さらに硬質化されている。防御力=80。



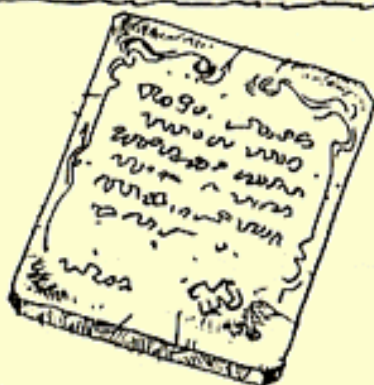
### ●カインの聖刻

伝説の剣聖カインによって授けられる聖戦士の印。



### ●ナイヤルの石板

大導師ナイヤルが魔術奥義について記した石板。



## 薬 ( 売 買 可 能 )

### ●ザン・リクシュ

5~20Cz(セルツ)。チェリナム島原産のリクシュと呼ばれる大木から採れる樹液を精製し小瓶に詰めたもの。飲むと体力が回復する。



### ●ラニユール

5 Cz。熱砂の国オイロニー王国のマイラーカの泉のみに群生するラニユールと呼ばれる植物のエキスを精製したもの。ほとんどの毒はこれで解毒することができる。



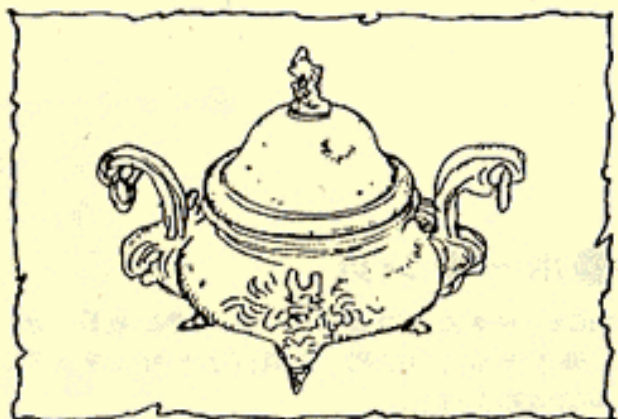
## ●プロドウィン

2 Cz。南メルサード大陸に棲息するプロドワと呼ばれる小動物の肝臓から採れる薬。二日酔いや酔いざましによく効く。



## ●カンカールのしずく雫

10 Cz。ウェーデル山脈の奥地にある不凍滝の水。精神安定剤として広く使われている。

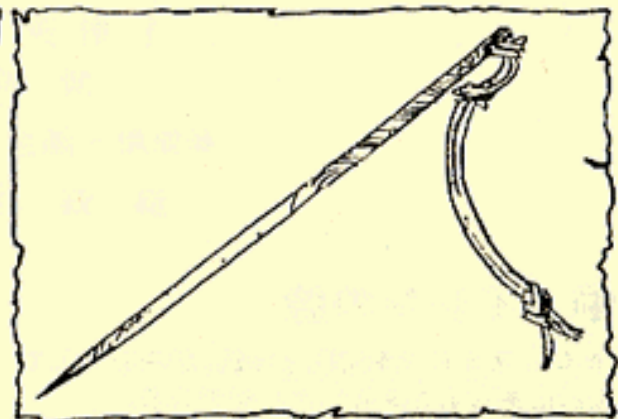


## その他のアイテム

(売買可能)

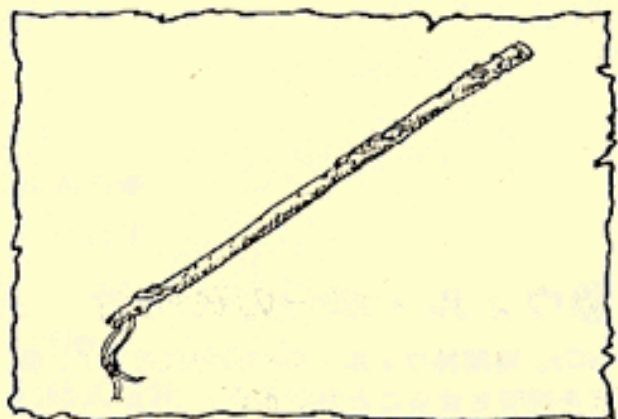
## ●カルハニムスの鍵

30 Cz。盗人の守護神カルハニムスの名前を冠せられた鍵。見かけは単なる一本の針だが、どんな錠でも開けてしまう。



## ●フェムリューの笛

50 Cz。狂戦士フェムリューを呼び出して武器に憑依(のりうつる)させる笛。次の攻撃でその力は解放される。



# ルーンワース「黒衣の貴公子」 データハンドブック制作スタッフ

## ●イラストレーション●

灰下善美  
中島健二  
三浦かよ子

## ●執筆●

吉川泰生  
服部由慈  
鈴木英津子  
中島健二

## ●編集・企画・構成●

倉石政範

## ●編集協力●

I N K P O T

## ●印刷所●

山興印刷株式会社

## ルーンワース「黒衣の貴公子」データハンドブック

1990年1月12日 発行

編 著／株式会社 ティーアンドイーソフト

発行者／横山 俊朗

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

TEL／052-773-7770

テレフォンサービス／052-776-8500

印刷所／山興印刷株式会社

©1990 T&E SOFT Printed in JAPAN

※本書を編著者の許可なく、複写、複製、転載およびレンタル業に使用することを固く禁ず。

