



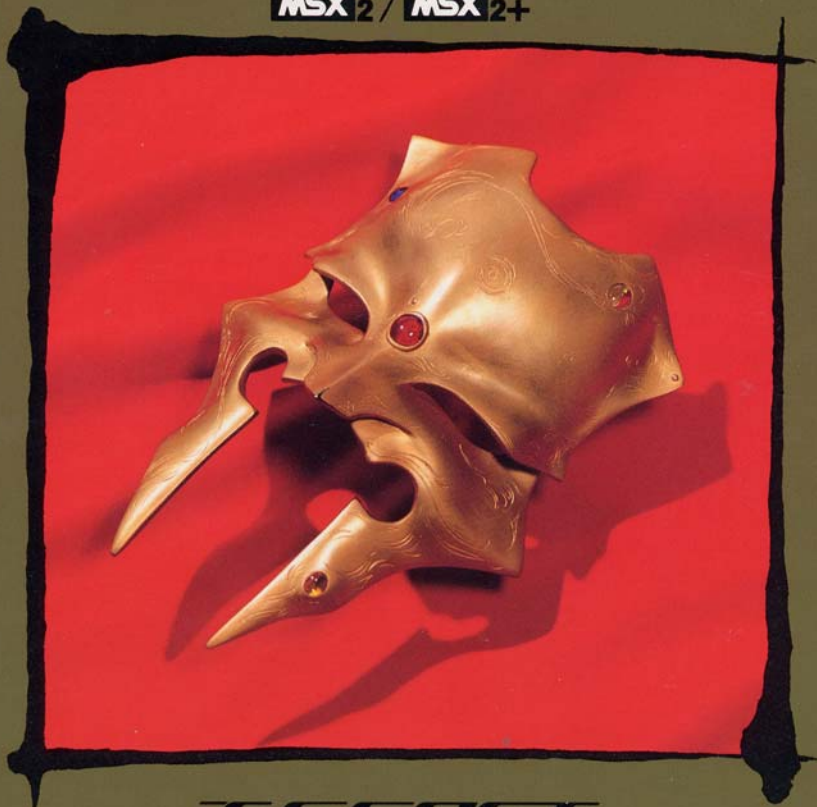
TM

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

# 黒衣の貴公子

## USER'S MANUAL

MSX2 / MSX2+



T&E SOFT®



## はじめに

このたびは、当社製品ルーンワース「黒衣の貴公子」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。

このルーンワース「黒衣の貴公子」は、いわゆるARPG（アクティブラールプレイングゲーム）をひとつのゲームジャンルに確立させ、そのブームを創りだした、当社製品「ハイドライド」シリーズにつづく新ARPGの第一弾です。

本ゲームの舞台となる『ルーンワース』という異次元世界を、できるだけ緻密に設定（国家情勢〈政治、経済、宗教、人種・民族、交通など〉、魔術体系〈神界魔術など〉、神々〈絶対神、四聖天神、八聖宮神、混沌神など〉など）したうえで、従来のARPGの基本的な形態（経験値によるレベルアップ＝敵キャラクター、モンスターを倒すこと、お金を得ること）から脱する、ゲーム中の自由度を極めて重視したゲームデザインを行いました。その結果、決められたストーリーに沿って進行する一本筋的なRPGが多い中で、ユーザーのプレイスタイルは、移動も戦闘も情報収集もプレイヤーの冒険心の思うままにできるようになりました。

またあらかじめお断りしておきますが、今回の作品には「黒衣の貴公子」というタイトルが付いているとおり、あくまで『ルーンワース』世界設定の一部で繰り広げられる物語に過ぎません。今後もより緻密に、より豊かに、トレンドリーなARPGを目指して「ルーンワース」を展開していく予定です。ご期待ください。

ゲームを順調に進行させるために、本マニュアルをよくお読みください。マイキャラの操作方法、セーブ・ロードの方法、パラメータの意味など、操作情報がいっぱい詰まっています。

また永久保存版「データハンドブック」もご参照ください。『ルーンワース』世界の全体像や詳細な設定、今回の物語のプロローグ、さらにメインキャラクターやモンスター、アイテムの図鑑が満載されています。

新ARPG ルーンワース「黒衣の貴公子」を十分に堪能してください。



## CONTENTS

- ハードウェアの基本構成・周辺機器・ゲームの起動方法…………… ②
- 操作方法・ゲームの始め方…………… ③
- プレイヤーのセーブ・ロード・マイキャラの状態…………… ④
- マイキャラウィンドウ…………… ⑥
- 町の中…………… ⑧
- 移動・戦闘・時間…………… ⑨
- 「おかしいな?」と思ったら…………… ⑩
- 開発後記…………… ⑪
- T&E SOFT ユーザーズクラブ会員募集中!!…………… ⑭
- T&E SOFT オリジナルグッズ販売のお知らせ…………… ⑮

# ハードウェアの 基本構成

ルーンワース「黒衣の貴公子」は、次の基本構成で動作します。

## ■パソコン本体

MSX2規格またはMSX2+規格対応(RAM64Kbyte以上/VRAM128Kbyte以上)のパソコンで、内蔵もしくは外付けの3.5インチ2DDのディスクドライブが1基以上接続されているものが必要です。

また、MSX-MUSIC規格のFM音源が内蔵されている機種の方は、自動的にFM音源に対応します。

※以後本マニュアルは、MSX2/MSX2+規格対応パソコンのことを、「MSX2」と表記します。

## ■カラーディスプレイ

アナログRGB入力のディスプレイの使用が好ましいのですが、ビデオ入力やRF入力のもので、ゲームを行うことは可能です。

## ■ユーザーディスク

ユーザーディスク用として、新品のフロッピーディスク(3.5インチ2DDに限る)を1枚、用意してください。ユーザーディスクは、データセーブをするために必要となります。このユーザーディスクが無いとゲームが進められません。

ユーザーディスクは、あらかじめMSX-BASICなどでフォーマット(FORMAT)しておいてください。2DD(2sides, double track)のフォーマット形式でフォーマットしてください。

フォーマットのためのMSX-BASICのコマンドは、「CALL FORMAT」です。詳しくは、MSX2本体もしくは外付けディスクドライブに添付されているマニュアルを参照してください。

# 周辺機器

ルーンワース「黒衣の貴公子」は、次の周辺機器もサポートしています。

## ■MSX仕様のジョイパッド

MSX仕様の2トリガーのジョイパッドやジョイスティックが使用できます。MSX2のジョイスティックコネクタ(機種によって呼び方が違う場合があります)に接続してください。ゲームの進行が、名前入力を除いて、全てジョイパッドで操作できるようになります。

ルーンワース「黒衣の貴公子」では、ジョイスティックよりも、ファミコンのコントローラーのような形状をしたジョイパッドの方が操作しやすいと思います。

## ■MSX-MUSIC対応FM-PAC

MSX2のスロットに差し込んでおくだけで、FM音源に自動対応します。なお、内蔵されているS-RAMには対応しません。

# ゲームの起動方法

次の順序でゲームを立ち上げてください。

- ①最初に周辺機器(ディスプレイなど)の電源を入れます。次にMSX2の電源を入れます。
- ②ドライブ1に「START-DISK」を入れます。
- ③しばらくするとデモが始まります。しばらくしてもデモが始まらないときは、リセットボタンを押してください。
- ④デモを終えたいときは、**[SPACE]**を押してください。ゲーム開始のための設定画面に移ります。

# 操作方法

ゲーム中の基本キー操作は、次のようになります。

キーボード	ジョイパッド	動作
SPACE SHIFT	A	怪物への攻撃。強制会話ボタン。 ウィンドウでの決定。
ESC Z	B	マイキャラウィンドウを開く。 ウィンドウでのキャンセル。
STOP		一時停止ボタン。
↑ ↓ ← →	↑ ↓ ← →	移動方向への指定。 ウィンドウでのカーソル移動。

※以後本マニュアルでは、**A**、**B**、**方向**キーで表記します。

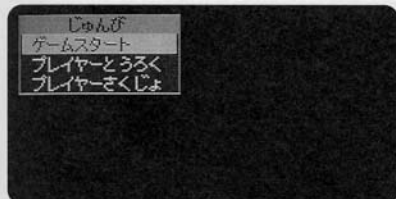
## ゲームの始め方

ゲームを始めるためには、次の設定をしなくてはなりません。

### ■じゅんぴ

マイキャラおよびユーザーディスク作成に関する作業を行います。

選択したい項目に、黄色い反転カーソルを合わせて**A**を押してください。これでその項目が選べます。このとき**B**を押すとキャンセルとなります。以後、特に説明のないときは、ウィンドウ内ではこのキー操作を行います。



### ■ゲームスタート

始めにゲームで使うマイキャラの選択となり

ます。何もマイキャラを設定していないときは、「とうろくされていません。」と表示されて「じゅんぴ」のウィンドウに戻ります。

マイキャラを選択すると、次にマイキャラの状態が表示されます。このマイキャラでよろしければ、「かくにん」で「はじめる」を選択してください。



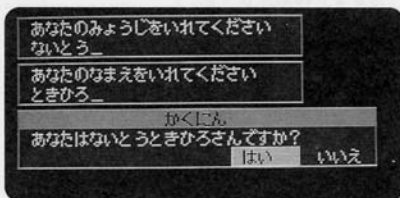
※ゲームスタートには、ディスクの交換作業が伴います。ディスクの交換は、画面上に表示されるメッセージにしたがってください。

## ■プレイヤーとうろく

マイキャラは最大8人まで登録することができます。

名前入力も、名字と名前に分けて入れることになります。

「あなたのみょうじをいれてください。」と表示されます。ひらがなカタカナで6文字まで入力できます。**[カナ]**を押すとひらがなが、**[カナ]+[CAPS]**を押すとカタカナが、それぞれ入力できます。もちろん英数大文字も入力できます。



※文字を入力するときは、キーを長く押し続けるとキーリピートがきいてしまいます。注意してください。

次に「あなたのなまえをいれてください。」と表示されます。名字の入力のときと同様に、ひらがなカタカナで6文字まで入力してください。

※名字とは、鈴木、佐藤のような、家の表札に使われている名前のことです。

名前とは、親からもった名前のことです。

【例】 やまだたろう……「やまだ」：名字  
「たろう」：名前

名字と名前の入力終了すると、登録の確認となります。名前をよく確認して、「はい/いいえ」で答えてください。

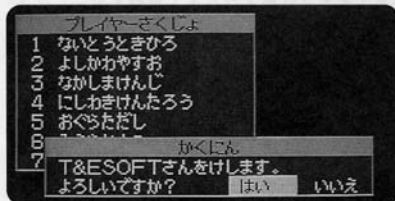
※プレイヤーの登録には、ディスクの交換作業が伴います。ディスクの交換は、画面上に表示されるメッセージにしたがってください。

## ■プレイヤーさくじょ

ユーザーディスクに登録されているマイキャラが不要になったときに、そのマイキャラをユーザーディスクから削除するために使います。

まず、ユーザーディスクに登録されているキャラクター名が表示されますから、削除したい名前を選択してください。

削除の確認を聞いてきます。「はい/いいえ」で答えてください。



※プレイヤーの削除には、ディスクの交換作業が伴います。ディスクの交換は、画面上に表示されるメッセージにしたがってください。

## プレイデータのセーブ・ロード

### ■プレイデータのセーブ

プレイデータのセーブは、街の中にある「宿屋」(後述)に泊まることによって行われます。泊まるまでのマイキャラの活動がセーブされます。なお、宿屋で泊まる以外に、データセーブを行う方法はありません。

所持金が無ければ、宿屋に泊まることもできません。ゆえにプレイデータのセーブもできません。闘技場(後述)などでお金を稼ぎ、いつも所持金は余裕があるようにしておきましょう。

※プレイデータのセーブのときには、ディスクの交換作業が伴います。ディスクの交換は、画面上に表示されるメッセージにしたがってください。

### ■プレイデータのロード

「ゲームの始め方」の「ゲームスタート」の項目でも説明しましたように、起動後、マイキャラの選択を行います。この選択が自動的にプレイデータのロードとなります。したがってゲーム途中で、プレイデータのロードはできません。プレイするマイキャラを他に替えたいときは、リセットボタン(電源スイッチ)を押して、再度ゲームを立ち上げてください。

## マイキャラの状態

ルーンワース「黒衣の貴公子」では、誰にでも簡単に楽しめるように、めんどろなパラメータは一切省いています。

じょうたい			
なまえ	T&ESOFT		
レベル	1		
たいりょく	20/	20	こっけきりょく 25
まりょく	20/	20	ぼうぎょりょく 30
しょしきん	500Cz		
しんたい	OK!		
ぶき	リムガー		
ぼうぐ	ニール・カマン		

## ●なまえ

ゲーム開始のときに、登録された名前が表示されます。親しみを込めて呼ばれるときは「名前」で、あらたまって呼ばれるときは「名字」で表示されます。

## ●レベル

総合的な強さの度合いを表わします。レベルアップは、従来のRPGによくある「経験値を貯める」方法ではなく、「レベルアップ・アイテムを使う」方法になっています。

この方法なら、経験値を貯めるために怪物を倒す必要はなくなり、レベルアップするときのタイミングも自分で決めることができます。

※経験値とは、怪物を倒したときに得られる数値のことです。今までのRPGでは、この数値をどれだけ貯めたかによって、自分の強さが決まっていました。

## ●たいりょく

自分の生命力を表わします。この数値がゼロになるとゲームオーバーとなります。体力の上限は、「ラオニック」というアイテムを使うことによって上がります。

このパラメーターは、画面下に「LIFE」という名前、常にバーメーター表示されています。また、ウィンドウ上では、「現在体力／最大体力」で表示されています。

※ルーンワース「黒衣の貴公子」では、多少の怪我であれば、立ち止まっていれば回復していきます。(当社製品のハイドライドⅠ・Ⅱと同様です。)

## ●まりょく

自分の魔力を表わします。この数値が大きいほど、たくさんの魔術を使うことができます。魔力の上限は、「ミ・セイル」というアイテムを使うか、教会や神殿で修行を積むことによって上がります。

このパラメーターは、画面下に「MAGIC」という名前、常にバーメーター表示されています。

## ●こうげきりょく

自分の装備している武器の攻撃力を表わします。逆に言えば、何も武器を装備していなければ、攻撃力はゼロになります。攻撃力がゼロだと、怪物に攻撃を仕掛けることさえできません。

## ●ぼうぎょりょく

自分の装備している防具の防御力を表わします。攻撃力同様、何も防具を装備していなければ、防御力はゼロとなります。防御力がゼロだと、怪物に一撃をくらうだけで、「ひんし」となってしまいます。

## ●しょじきん

自分の所持金を表わします。単位はCz(セルツ)です。ゲーム中で持ちこられる最大金額は999999Czで、それ以上は無視されます(捨てられる)。

## ●しんたい

自分の身体の状態を表わします。この状態は、画面右下にも表示されています。

次のような状態があります。

①	OK!	何も問題がない状態です。立ち止まっていると体力が回復してきます。
②	けいしょう	立ち止まっても体力が回復しません。
③	じゅうしょう	立ち止まっていれば問題はありますが、歩くとも体力が下がってしまいます。
④	ちほう	魔術の呪文を忘れてしまい、使うことができなくなります。教会や神殿で治療する以外、治す方法はありません。
⑤	まひ	攻撃をすることができなくなります。魔術は使えます。しばらくすると回復します。
⑥	きょうこう	方向キーの指示に従わなくなります。魔術も使えません。しばらくすると回復します。
⑦	でいすい	その場に寝てしまいます。しばらくすると、回復します。魔術は使えません。
⑧	どく	体力がどんどん減って行ってしまいます。待っていても毒は自然に消えないので、解毒処置をしてください。
⑨	ひんし	死ぬ寸前です。魔術も使えません。「ザン・リクシュ」というアイテムでのみ、回復が可能です。

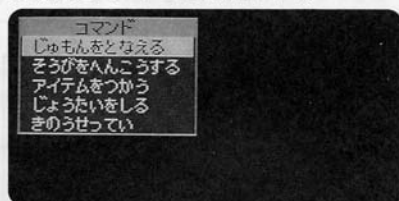
# マイキャラウインドウ

ゲーム進行中に[B]を押すと、闘技場以外のときは、いつでもこのマイキャラウインドウを呼び出すことができます。

## ■ コマンド

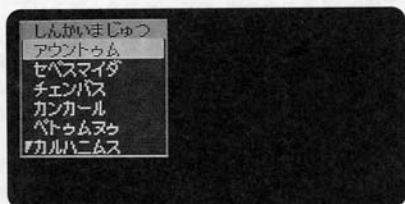
次の処理を選択するウインドウです。このウインドウが表示されているときに[B]を押すと、ゲーム再開となります。

ゲームが進むと、ウインドウ横に「顔」が表示されることがあります。これは、その仲間とともに旅をしていることを意味します。



## ■ じゅもんをとねえる

呪文をひとつも覚えていなければ、魔術を使うことができません。また、魔術を使うためには、呪文を唱えなければいけません。そのためには「ラース」に入信していなければいけません。



現在覚えている「神界魔術\*1」を表示します。この中から使いたい魔術を選択します。魔術を選択すると、その魔術の消費魔力、体系、効果、説明を表示します。

ウインドウの左側に▼が表示されているときは下方向に、▲が表示されているときは上方向に、それぞれカーソルを持って行くことができます。

「つかう／やめる」で選択してください。

魔術は、次の16種類あります。

八聖宮魔術*2	消費MP	効果
アウントゥム	25	迷宮の出口に移動します。自分が出口を知らなければ、この魔術でも迷宮から出ることはできません。
セベスマイダ	7	自分の周辺の情報を知ることができます。
チェンバス	6	どくとまひの状態を回復させます。
カンカール	5	怪物に自分に対する恐怖を与え、近づいてこないようにさせます。この魔術の効果があるのは、「知性のある怪物」だけです。しばらくすると効果がきれます。
ベトゥムヌウ	15	怪物からの攻撃のダメージを半分にします。しばらくすると効果がきれます。
カルハニムス	7	「魔術の鍵」がかかっている宝箱を開くことができます。呪文を唱えた周囲の宝箱に対して有効です。鍵があくと宝箱のフタがはじけます。
レンテボナン	可変	体力を完全に回復させます。魔力の消費量は、その回復させた量に比例します。残りの魔力が少ないときは、残りの魔力を全て使いきって、魔力消費分だけ体力を回復させます。
イェンダリュ	5	この魔術を使った後の、怪物への最初の一撃のみ、怪物に与えるダメージが4倍になります。



ラーズ=フェムル*2	消費MP	効果
フェ・リクシュ	3	自分以外の全ての相手を、一定時間その場に回転させて固定します。相手が回転しているときは、会話が攻撃もすることができません。
フェ・サーバシノ	7	自分の周りの怪物を吹き飛ばします。人間には効き目がありません。
フェ・ニルエン	3	昼と夜を逆転させます。
フェ・ネセノフ	10	一定時間無敵になります。
フェ・ベクトム	30	既に行ったことのある町なら、どこでも好きな場所に移動することができます。戦闘中は効果がありません。
フェ・ラエノート	10	ランダムな位置にワープします。どこに出現するかは使うまで分かりません。
フェ・ダルセン	2	自分が回転して、周りの敵を自分に近づけないようにします。
フェ・ザバロス	12	怪物の発生を止めます。これにより、怪物の数が倒しただけ減っていきます。しばらくすると効果がきれます。

呪文の選択が終わると、ウィンドウが消えてゲーム再開となります。今までのRPGと違い、魔術の効果は瞬時に現れません。まず、呪文の詠唱を始めます。そして、その呪文を全て詠唱し終って、始めて魔術の効果が見れるのです。呪文の詠唱中は、プレイヤーは何も手出しをすることができませんから、もし、そばに怪物がいたら、呪文の詠唱中にかなりのダメージを受けてしまうでしょう。

何らかの理由により、状態が「ひんし」になってしまったときは、呪文の詠唱は中断され、その場に倒れこみます。

途中で呪文の詠唱を中断したいときは、**A**か**B**を押してください。

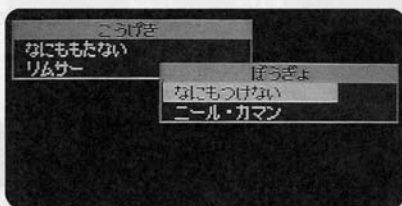
※1 ルーンワース「黒衣の貴公子」では、その世界設定の中から「神界魔術」を使います。「神界魔術」は、今までのRPGの魔法に近い考え方のものです。

※2 「神界魔術」は「ラーズ」によって分類されます。ルーンワース「黒衣の貴公子」では、「ラーズ=フェムル」と「八聖宮魔術」の魔術を採用しています。

## ■ そうびをへんこうする

武器や防具を身に付けます。「こうげき」のウィンドウでは武器が、「ぼうぎょ」のウィンドウでは防具が、それぞれ表示されますから、装備したいものを選んでください。

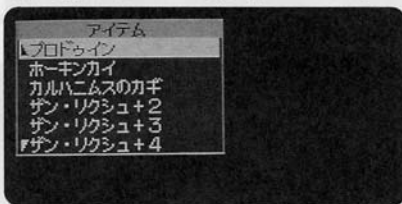
カーソルの初期位置は、現在の装備の状態を表わします。



## ■ アイテムをつかう

始めにアイテムの選択をします。次に、「つかう」、「する」の選択となります。カーソルの初期位置は、必ず「つかう」になっています。

アイテムは最大30個まで持つことができます。武器や防具の数はその30個に含まれません。



## ■ じょうたいをしる

自分の現在の状態を表示します。

## ■ そのたのきのう

次頁の項目から使いたい機能を選択してください。

## ●おんがく

ゲーム中のBGMを鳴らすかを設定します。この設定が有効なのはゲーム中だけで、タイトルデモやエンディングでは音楽は演奏されます。

## ●こうかおん

ゲーム中の効果音を消すかを設定します。この設定が有効なのはゲーム中だけで、タイトルデモやエンディングでは効果音は出力されません。

## ●メッセージ

ゲーム中の会話文などのメッセージ出力のスピードを変更します。一番速いスピードに設定したときは、ウィンドウいっぱいメッセージが出力されると、一旦キー入力待ちになります。

## ●ゲームをおわる

メッセージ出力とともにゲームを終了させます。このメッセージにしたがって、MSX2 からディスクを取り出してください。

間違えてゲーム終了をしたときは、**B**を押してください。ゲームに復帰できます。

# 町の中

町では、会話とお店で売買ができます。

## ■会 話

町で歩いている人間にぶつかることで会話となります。一度でも会話をしたときは一度その町から離れるか、**A**を押しながらぶつからないと会話をしません。

**A**を押している、「呼びかけ」モードとなり、自分のそばにいる人間は立ち止まって、こちらを向いて止まるようになります。



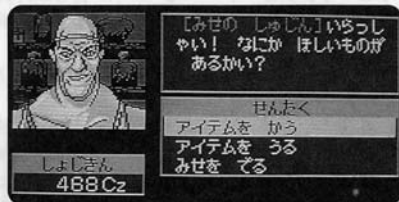
## ■店

店には次のような種類があります。

### ●よろず屋

日用品(アイテム)を買ったり、自分の不要な

品物を売ったりすることができます。値切ることもできますが、どんな条件でなら値切ることができるかは秘密にしておきます。

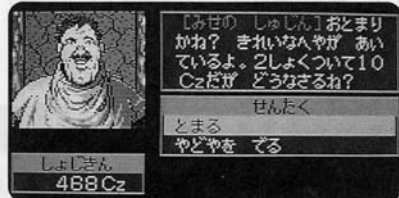


★アイテムを買うときは、買いたい品物をウィンドウから選びます。店の主人が、その品物の説明をしてくれます。それを買うのであれば「かう」を選んでください。

★アイテムを売るときは、自分のアイテムウィンドウの中から、売りたいアイテムを選びます。そのアイテムに対して、店の主人が査定してくれますから、その金額で気に入ったのなら、「うる」を選んでください。

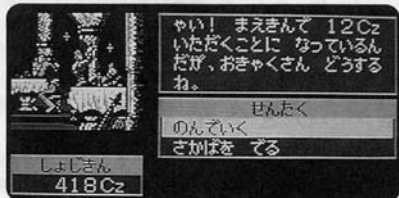
### ●宿 屋

宿泊するところです。ここで寝ると、体力だけが全て治ります。また、プレイヤーのセーブも兼ねます。起きたときは、当然朝になっています。



### ●酒 場

情報を仕入れる確率が高い場所です。どのテーブルに座るか選択してください。ここは、イベントがよく起こる場所でもあります。



### ●教会/神殿/大神殿

治療してもらったり、祈りを捧げたり、修行

をしたりする場所です。その規模によって、教会や神殿など呼び方が変わります。



★治療は、体力、魔力、状態の全てを回復させることができます。

★祈りを捧げておくと、ゲームオーバーになったときに、その祈りを捧げた街からコンティニュー(CONTINUE)することができます。コンティニューすると、所持金が半分に減ります。

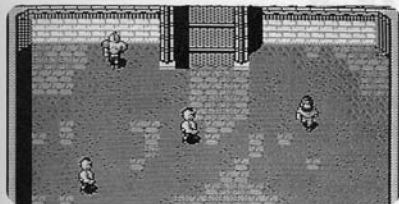
★修行を受けると最大魔力が上がります。大神殿では、さらに魔術もひとつ覚えることができます。

修行は、記憶力テストのようなものを行い、所定の数をクリアしたら修行を達成したと見なされます。

4つの宝珠が表示されます。この宝珠の光る順番を覚えて、その順番通りに、その方向の[方向]キーを押すだけです。

## ●闘技場

闘士と戦うことでお金を稼ぐことができる場所です。ここでの戦闘はマイキャラウィンドウを呼び出すことができません。武器を使うこともできず、攻撃は素手で行うことになります。また、体力がゼロになってもゲームオーバーではなく、単に闘技場での戦いが終わったという扱いとなります。



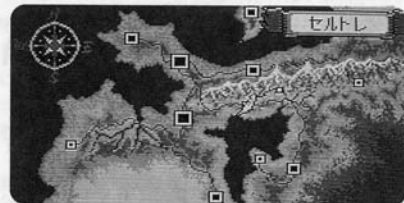
闘士を一人倒すと100Czもらえます。また、全員を倒すと2000Czとなります。

なお、一度闘技場で戦うと、しばらくの間、その闘技場は閉鎖されます。

## 移動

町と町との間の移動は、基本的に町の門から外へ出ることによってできます。町の位置を示したマップが表示され、移動できる町の名称とその位置が確認できます。そして[A]を押すと移動します。

なお、移動先は門によって決まっています。



## 戦闘

攻撃をしかけることができるのは、怪物などの自分にとって敵とみなす相手に対してのみです。町の人間などに攻撃をすることはできません。

[A]を押すと攻撃です。攻撃が当たったときは、敵は少し後ろに吹っ飛びます。攻撃が当たらなかったときは、敵はびくともしません。



## 時間

時間は画面上に表示されず、ゲームの内部時間としてカウントされます。

「ルーンワース」の世界は、一日は32時間です。昼16時間、夜16時間と設定されています。

町から町へ移動した場合は、その距離に応じた時間が経過します。なお、魔術やアイテムによって移動する場合は、移動距離にかかわらず、16時間経過したことになります(昼夜逆転)。

また、町の中にある建物に出入りすることで、2時間経過します。

## 「おかしいな？」と思ったら

ゲームを進めていくと、「何かおかしいぞ？」と思うことがあるかもしれません。そんなときは当社にお問い合わせになる前に、次の事項を確認してください。それでもおかしいと思われるときはお手数ですが、当社までお問い合わせください。

## ゲームが立ち上がらない

### ★原因

- ・接続コードがゆるんでいる。
- ・電源が入っていない（外付けディスクドライブ含む）。
- ・ドライブにディスクが正しくセットされていない。
- ・ディスクの読み込みのときにエラーが発生した。
- ・MSX2の内蔵ソフトがONになっている。
- ・ドライブを必要以上に接続している。

### ●対処

- ・接続コードを確認してください。
- ・MSX2, ディスプレイの順で電源を入れてから、ルーンワース「黒衣の貴公子」のディスクをドライブに入れてください。
- ・ディスクを正しく入れ直して、リセットボタンを押してください。リセットボタンが無い機種の方は、一度電源を切り、5秒以上待ってから再び電源を入れてください。電源を切るときはディスクを抜き、ディスクを入れるときは電源を入れてからにしてください。
- ・リセットボタンを押して立ち上げ直し、何度も同じようにおかしくなるのであれば、お手数ですが当社までご連絡ください。
- ・MSX2に内蔵ソフトが入っていると、ルーンワース「黒衣の貴公子」が正常に動作しないことがあります。必ず内蔵ソフトはOFFにしてください。
- ・ルーンワース「黒衣の貴公子」は、ドライブが1基あれば充分ですから、その以外のドライブはあらかじめ取り外してください。また、**[CTRL]**を押しながらリセットボタンを押して、デモが立ち上がるまで**[CTRL]**を押し続けると、より安全です。

●お問い合わせ番号  
ティーンアンドイーソフト  
☎052-773-7770  
(3:00 PM~6:00 PM)

## ゲームを始められない

### ★原因

- ・キーボードやジョイスティックの接続がしっかりしていない。
- ・途中でディスクを交換した。
- ・ユーザーディスクを作っていない。
- ・マイキャラを作っていない。

### ●対処

- ・コネクタの奥まで、しっかりと接続してください。コネクタに汚れが目立つ場合は、無水アルコール（カセットデッキのヘッドクリーニング液と同等のもの）やコネクタ用クリーニングキットなどで汚れを落としてください。
- ・ユーザーディスクを作るためには、新品の3.5インチ2DDディスクが1枚必要です。詳しくは、「ゲームの始め方」の「ユーザーディスクの作成」を参照してください。
- ・マイキャラを作るためには、「ゲームの始め方」の「プレイヤーとうろく」を参照してください。

## 画面がくずれる

### ★原因

- ・ディスクの読み込みのときにエラーが発生した。
- ・VRAM容量が64Kしかない。
- ・ゲーム途中でディスクを交換した。

### ●対処

- ・もう一度、リセットボタンを押して立ち上げ直し、何度も同じようにおかしくなるのであれば、当社までご連絡ください。
- ・VRAM容量が64Kの機種をお持ちの方は、正常に動作いたしません。
- ・ディスクの交換指示があるとき以外は、不用意にディスクを抜いたりしないでください。

# 開発後記

今回ばかりはゲームデザインの仕事をいたしました。始めは「たかが仕様書」とタカをくくっていたのですが、「されど仕様書」でした。シューティングゲームでも設定が多いものですが、ARPGともなると、そりゃーもー、狂喜乱舞の大騒ぎ。どどん仕様書が太くなり、それに伴ってぼくの右手のペンダこがブクブクと太ってしまいました。

最初はワープロで作っていた仕様書も、そのうち手書きに変わり、そしていつしか全ての仕様書が手書きへと変わっていったのです。変わった理由はふたつ。ひとつめはウィンドウ構成や画面構成などで図解入りの仕様書が増えたため。そしてもうひとつが、仕様段階でのバグが飛び交って、何度も何度も書き直したからです。

西脇くんや小倉くんのプログラマーの苦労を考えると、ぼくの苦労なんて可愛いものかも知れませぬ。

ルーンワース「黒衣の貴公子」は、今までのRPGの面倒だった部分をできる限り排除し、ストーリーを楽しむことに重点をおいた作りになっています。また、細かなマイキャラのアニメ(?)も見どころとなっています。マップの高さ設定や重ね合わせ、高速スクロールなど、あまりにもあたりまえのように思えてしまいますが、よく考えたら、ハードウェアスクロールなんて使っていないし、FM音源は重いし、メモリーは少ないし……と、ヘレンケラー並みの三重苦を背負っているんだもんね。いや、ホントにプログラマーさん、ごころーさん。デザイン課のみなさん、ごころーさん。ミュージシャンもごころーさん。来年も、ぼくのワガママ書いてよね。ふふっ。

開発部スケルトンヘッド

内藤時浩

懲りずにまたやっちゃいました。開発からすっぱり足を洗ったつもりだったのに、ふと気がつくとルーンワース「黒衣の貴公子」のスタッフになっていた私……。

「既成のRPGの設定を使わずに、オリジナル・ワールドで行こう!」と決意したのはいいけれど、世界創造がこんなに辛く苦しいものだとは思いませんでした。書き込めば書き込むほど己の無知・無教養が露呈されるばかりで、「ああ、こんなことならもっとマジメに学校で勉強すればよかった」と後悔することしきり。

とにかく、「今度生まれ変わったとしても、絶対に神様だけにはなりたくない!」というのが現在の心境です(この際フンコロガシでもいいや)。

ところで、ゲーム中に「黒衣の貴公子」のブレ・ストーリーの主人公が登場しています。〇〇剣の〇〇〇という名前なんだけど気がついてくれたかな?

世界設定・シナリオ

吉川泰生

ワタクシの役目は作画監督だ。

作画監督というと聞こえはいいが、よーするになんでも屋、雑用係である。

あちらで背景をどうしようかと困っていれば指示し、こちらでアニメーションの枚数を決めかねていれば、2枚でどうだ(やっとな国放送になりました。)&、宮沢賢治のようにシャシャリ出る。

ルーンワース「黒衣の貴公子」に限らず、今までのウチのゲームには全てそうやってきた。その合間に担当の仕事をごなす(今回の場合はオープニング・エンディングとビクチャー画です。)のである。

さて、これだけの大作となると、グラフィックの統一を図るのはたいへん難しい。

デザイナーは個性のカタマリといったヤツばかりだし、ひとりに全てを任すには絵が多過ぎるのでそういうワケにはいかない。サイズや影の付け方が違ったために、何度絵をやり直したことだろう。「絵のバグ」なんて今までほとんど出たことなかったのに……プログラマーの皆様、ゴメンナサイ(もちろん製品には「絵のバグ」など存在するべくもないはず)。

作画監督

中島健二

それは、長く短い日々だった。“ルーンワース”この言葉を初めて聞いたときから、いったいどのくらいの時間が経っているだろう。思えばつい昨日のような気がするし、遠い過去のような気がする。

ルーンワース「黒衣の貴公子」はメモリ容量との戦いであった。プログラムに手を加える度にはみだした数バイトを詰め込むために、何度悩んだことだろう。シナリオライターを書く、すさまじい量の会話データを前に、何度途方に暮れたことだろう。グラフィックデザイナーの描く、数多くのモンスターパターンを見る度に、ディスク容量のことを思って、何度胸を痛めたことだろう。

四季の移り変わりに気づく間もなく過ぎて行った日々……。

こんなに苦労を重ねて完成させたルーンワース「黒衣の貴公子」!!思いっきり遊んでやってくれ。

開発部 PC-88担当  
西脇健太郎

この春、ルーンワース「黒衣の貴公子」の開発に入ってから、私には苦悩の日々が待っていました。

まず、MSX2とのスピードの戦いから始まり、膨大なメッセージデータやミュージックデータ、多くのデカキャラ、複雑な特殊処理などに悩まされ続け、やっと完成した時はもう冬になっていました。

しかし、苦勞して開発した分、とても心に残るゲームとなりました。

私の関わったゲームはいくつかありますが、メインルーチンから全てを制作したゲームはこれが初めてになります。自分では出来栄に満足していますが、皆さんはどう思われるでしょうか。

同時期に「DD倶楽部」の改良版の開発にも携わりました。ルーンワース「黒衣の貴公子」のグラフィックは全てこのエディターで描かれています。こちらもよろしく。

開発部 MSX2担当  
小倉 正

この開発後記を書いている今、外はもう北風が吹いている。お鍋の美味しい季節になってきた、今年こそ蟹を沢山食べたいと思う今日の頃である。

今年は我が家にいろいろな出来事があった。

オウムの「アーニー」には恋人ができ、足掛け15年も飼っていて初めて、アーニーが女の子であることが分かった(でもこの名前、「セサミストリート」のアーニーとパートからとった名前だから、男の子の名前なんだけどなあ。)

相手のオウムは「大ちゃん」という。

家に来る前までは、全く人を寄せ付けない、粗野で、しかもオウムにとってはある意味では不治の病とも言われるノイローゼにかかり、全身の羽毛のあちこちがハゲテ、見るも無残な姿だった。我が家に来てからと言うもの、栄養剤や野菜、果物、おもちゃを与え、今では真っ白フカフカ、Q太郎のようになり、人の手に乗るくらい優しい子になった。

最初はなかなかアーニーに受け入れてもらえず、喧嘩でもされては命にも関わるため、私も気が気ではなかったが、最近はおやつも一緒、もちろん遊ぶのも……。

おかげで私は、今年は安心してルーンワース「黒衣の貴公子」のマップ作りに専念できました。

私がT & Eに勤め始めてから今までに、一番気に病んでいたのはやはり、毎日独りぼっちで部屋に残されるアーニーの事だった。が、彼女もこれからは寂しくはないだろう。

話を元に戻して……。

ルーンワース「黒衣の貴公子」の広々とした世界を、皆さん、じっくり味わってください。オウム使いの三浦さんでした、おしまい。

開発部 デザイン課  
三浦かよ子

# ルーンワース「黒衣の貴公子」 プロジェクトスタッフ

## STAFF

世界設定・シナリオ	吉川 泰生
ゲームデザイン	内藤 時浩
原 画	灰下 善美
メインプログラム	西脇健太郎 小倉 正
サブプログラム	萩原 英世 守実 克師
作画監督	中島 健二
グラフィックデザイン	三浦かよ子 新村 英明 服部 由慈 青山 悟 早瀬 孝子 鈴木英津子
作曲・編曲	富田 茂 長谷川和伯
協 力	奥田 孝明 倉石 政範 佐藤 直樹
監 修	横山 英二
製 作	横山 俊朗
製作・著作	株式会社ティーアンドイーソフト

# T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!!

T&ESOFTでは、1982年創業以来、ホビーとしてのパソコンゲームが社会的に認知してもらうためにはどうすべきか、さらにT&ESOFTの存在をどうアピールしていくべきか、を考えてきました。

☆ ☆

現在でも、ホビーといっても多種多様の形態があるわけですが、たいへん大きですが、創業当時も「たくさんあるホビーからパソコンゲームソフトをとりあげて、遊んでもらうためにはどうすべきか。」ということから出発しました。

まずゲーム内容の紹介していくことはもちろん、ソフト開発に携わっているプログラマーやグラフィックデザイナーなどの大勢のスタッフの現況やその気持ちなど、生の声をユーザーの皆さんに伝えてはどうか、またコンピュータ業界は他の業界に比較して新しい業界なんだから、その業界情報といったものをユーザーの皆さんに理解してもらうようにしてはどうか、などのトータル的なアピールを行ったらいいのではないだろうか、ということになりました。媒体としては雑誌形態がいいということにとりあえず決まりました。

さらにパソコンゲームソフトを通じて「ユーザーといっしょに遊びたい。」という当時は過激な(?)意見も出されました。それではT&ESOFTのプログラマーとユーザーとの直接的な交流の場を作ろうではないかということに、後日発展していきました。

他にもさまざまな発言が飛び交いましたが、現実的に可能なことからやろうということで、雑誌「T&Eマガジン」の創刊とあいなったわけです。ですから創刊号は、T&ESOFTユーザーズクラブ発足前に発行されています。

☆ ☆

現在のT&ESOFTユーザーズクラブは、創業後3年を経て、1985年1月に発足しました。会員数およそ5,000名、小さなクラブですが、パソコンゲームフリークをはじめ、プログラマー志望・デザイナー志望の方、パソコンを持っていない方まで、また上は会社員から下は小学生まで幅広い年齢層で構成されています。

会員証も発行しています。1989年には新しい会員証を作りました。「カード」であったのを、「シングルC D」に変えました。

会員特典としても、いろいろあります。もしよろしかったら、この「T&ESOFTユーザーズクラブ」に入ってみませんか。

☆ ☆

入会の手続きは簡単です。下記の要領をお願いします。

## ■会員特典

- ・ユーザーズクラブ会員証(シングルC D)の発行
- ・季刊(年4回)「T&Eマガジン」の無料送付
- ・年6回発行「T&Eプレス」(新聞)の無料送付
- ・オリジナルグッズの割引販売
- ・T&ESOFT主催のイベントに優先参加
- ・時限特典もあり
- ・その他、楽しい企画を考案中!!

## ★入会要領

- 住所
- 氏名(フリガナをふってください。)
- 電話番号
- 年齢(生年月日も書いてください。)
- 学校/職業
- 所有のパソコン機種名およびシステムを明記のうえ、1,300円(入会金300円+年会費1,000円)を現金書留または郵便為替で、T&ESOFTユーザーズクラブ宛にお申し込みください。到着次第、会員証をお送りします。



# T&E SOFTオリジナルグッズも販売中!!

「ルーンワース」グッズをはじめ、T&ESOFTの各種グッズは、当社の通信販売等で販売しています。ご希望の方は、現金書留か郵便為替(同梱の郵便振替用紙をご利用ください。)で、グッズ名、色、サイズなどの必要事項と、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、当社宛にお申し込みください(送料はサービスします。)。なお、速達希

望の場合は、300円をプラスしてください。

※グッズの標準価格およびT&ESOFTユーザーズクラブ会員価格は、税込価格です。

※T&ESOFTユーザーズクラブ会員の方は、会員価格でお申し込みください。会員番号を忘れずに書いてください。

※販売価格を一部改訂しました。

## ■グッズリスト

1990年1月現在

商品番号	オリジナルグッズ名<サイズ>	標準価格	ユーザーズクラブ 会員価格
<b>ルーンワース「黒衣の貴公子」</b>			
TEG-33	トレーナー(黒)<FREE>	¥3,400	¥3,000
TEG-34	// (マスタード)<FREE>	¥3,400	¥3,000
TEG-35	// (ワインレッド)<FREE>	¥3,400	¥3,000
TEG-36	// (白)<FREE>	¥3,400	¥3,000
TEG-37	// (ダークブルー)<FREE>	¥3,400	¥3,000
TEG-38	バンダナ	¥800	¥500
TEG-39	テレフォンカード	¥1,000	¥1,000
<b>ハイドライド 3</b>			
TEG-28	トレーナー(濃緑)<M>	¥2,500	¥2,000
TEG-29	// <L>	¥2,500	¥2,000
TEG-05	ミュージックCD	¥3,000	¥3,000
<b>サイオブレード</b>			
TEG-10	ミラーコーティングポスター(B2判)	¥1,200	¥1,000
TEG-15	サイオボール(浮き袋)	¥500	¥500
<b>ディーヴァ</b>			
TEG-26	トレーナー(グレー)<M>	¥2,500	¥2,000
TEG-27	// <L>	¥2,500	¥2,000
TEG-09	ポスター (B2判)	¥800	¥500
TEG-01	ミュージックLP	¥2,500	¥2,500
<b>レイドック</b>			
TEG-20	Tシャツ(白)<M>	¥1,500	¥1,000
TEG-21	// <L>	¥1,500	¥1,000
<b>ハイドライド</b>			
TEG-18	Tシャツ(白)<M>	¥1,500	¥1,000
TEG-19	// <L>	¥1,500	¥1,000
<b>T&amp;Eオリジナル</b>			
TEG-24	トレーナー(淡緑)<M>	¥2,500	¥2,000
TEG-25	// <L>	¥2,500	¥2,000
TEG-16	Tシャツ(淡緑)<M>	¥1,500	¥1,000
TEG-17	// <L>	¥1,500	¥1,000

## ● ご注意 ●

- ①このソフトウェアおよび取扱説明書は、当社の著作物です。その一部または全部を、当社の許可なく、複写・複製すること、およびレンタル業、もしくはそれに類似する行為に使用されることは、法律(著作権法など)で禁止されています。
- ②本製品のサポートは、別添のソフトウェア保証書の記載内容で行います。ただし、メンテナンスカードを当社にお送りいただいた方のみを対象とさせていただきます。メンテナンスカードは、必要事項をご記入の上、当社まで必ずご返送ください。
- ③取扱上の事故や経年劣化等によって、動作不良となったゲームディスクにつきましては、一枚1,000円(送料・消費税込み)にて有償交換いたします(切手・収入印紙不可)。本製品別添のソフトウェア保証書をご参照ください。
- ④本製品の内容に関する質問、ヒント等には一切お答えできません。
- ⑤本製品には万全を期しておりますが、万一当社の責任による不都合が生じましたら、ご面倒とは思いますが、当社ユーザーサポート係までご連絡くださいますようお願い申し上げます。

株式会社ティーアンドイーソフト

「ユーザーサポート係」

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 ☎052-773-7770

ルーンワース「黒衣の貴公子」ユーザーズマニュアル (MSX2/MSX2+)

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 ☎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

●MSXマークはアスキーの商標です。

\*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。

# 「ルーンワース」グッズ 発売中!!

「ルーンワース」グッズは、トレーナーが5種類、テレフォンカードとバンダナというラインナップです。

トレーナーは、「色が選べたら」というご要望が多かったので、今回は、黒、マスタード、ワインレッド、白、ダークブルーという全体的に渋目調の色からチョイスできます。サイズはフリー、デザインは、ルーンワース「黒衣の貴公子」のイメージである仮面をシルエットしたもの胸にあしらっています。

また、背中首あたりに「T&E SOFT STAFF」とロゴが小さく入っています。

T&E SOFT 初お目見えのグッズ、バンダナ。「ルーンワース」の広大な世界をデザインしました。ファッションに、実用に、そしてゲームに大変使い勝手のあるグッズです。

そして、ご存知の定番グッズ、テレフォンカード。50度数のオリジナルです。ご要望が多ければ、さまざまなデザインで販売したいと考えています。

※価格等は、15頁の価格表を参照してください。





*Time flows, that the world of the boundary between lightness and darkness.  
Everything had been born there and there finally the end had there.*

**T&ESOFT** <sup>®</sup> INC.

1810 YUTAKAGAOKA, MEITO-KU, NAGOYA-CITY 465 JAPAN  
PHONE: 052-773-7770

## ユーザーズマニュアル正誤表

<PC88>P. 8 ■呪文を唱える／<MSX2>P. 6 ■じゅもんをと  
なえる

入信は、町の教会で「祈りを捧げる（いのりをささげる）」ことによって行われますが、「レース」入信後も「祈りを捧げる（いのりをささげる）」ことを怠ると、破門させられて呪文が唱えられなくなります。破門されたら急いで町の教会へかけこんでください。神は決してあなたを見放しません。→追加

<PC88>P. 11 ●教会／神殿／大神殿／<MSX2>P. 8 ●教会  
／神殿／大神殿

★祈りを捧げておくと、ゲームオーバーになったときに、その祈りを捧げた町からコンティニュー（CONTINUE）することができます。コンティニューすると、所持金が半分に減ります。→誤

★祈りを捧げるということは、神々への信仰心を忘れないということです。この祈りを怠ると、所属している「レース」から追放され、一切呪文を唱えることができなくなります。→正

修行（しゅぎょう）によって、レベル（最大魔力）を上げることができるのは、1か所の教会につき、一度のみとなっています。→追加

※コンティニューは無くなりました。ご了承ください。



# 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
●ベルレス	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・ダンヨウース	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
●ファンプル	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

# CONTENTS

■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> の雫	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<sup>だけ</sup>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・ゲンバダルを、眼珠で火神・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ウム、セベスマイダ、チェンバス、カンカール、ベトゥムヌウ、カルハニムス、レンテポナン、イエンダリユ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摘み押さえると、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、溢れ出し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

イアー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、事態収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、イアールーンワースの

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、イアー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。

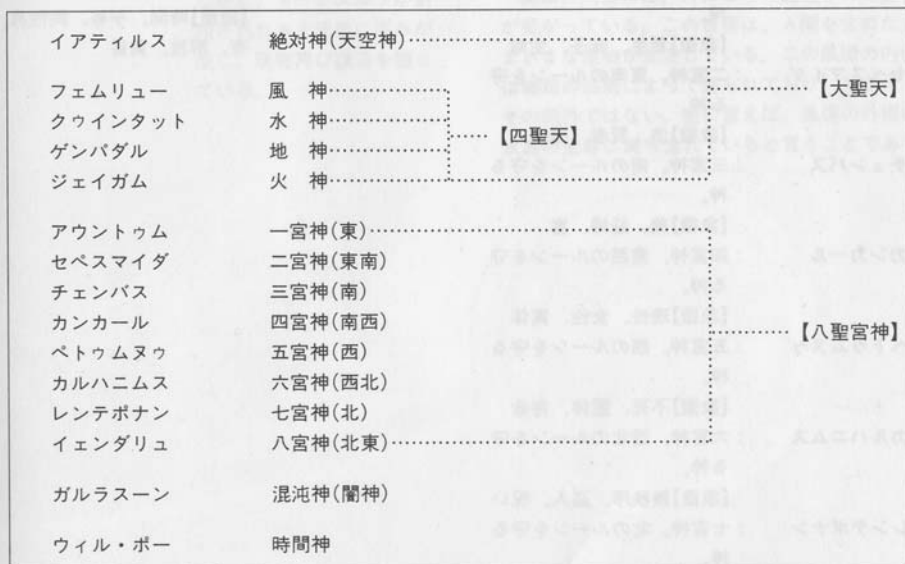
当然のことながら、真のイアールーンワースの統治者であるイアティルスは不満を漏らしたが、実質上、ガルラスーンの協力なしに世界を維持することは不可能なため、この申し入れを受け入れざるを得なかった。

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創られた。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 : イアティルス而降臨以前に、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・スよりも高次な存在。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遙かに凌いでいる。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。

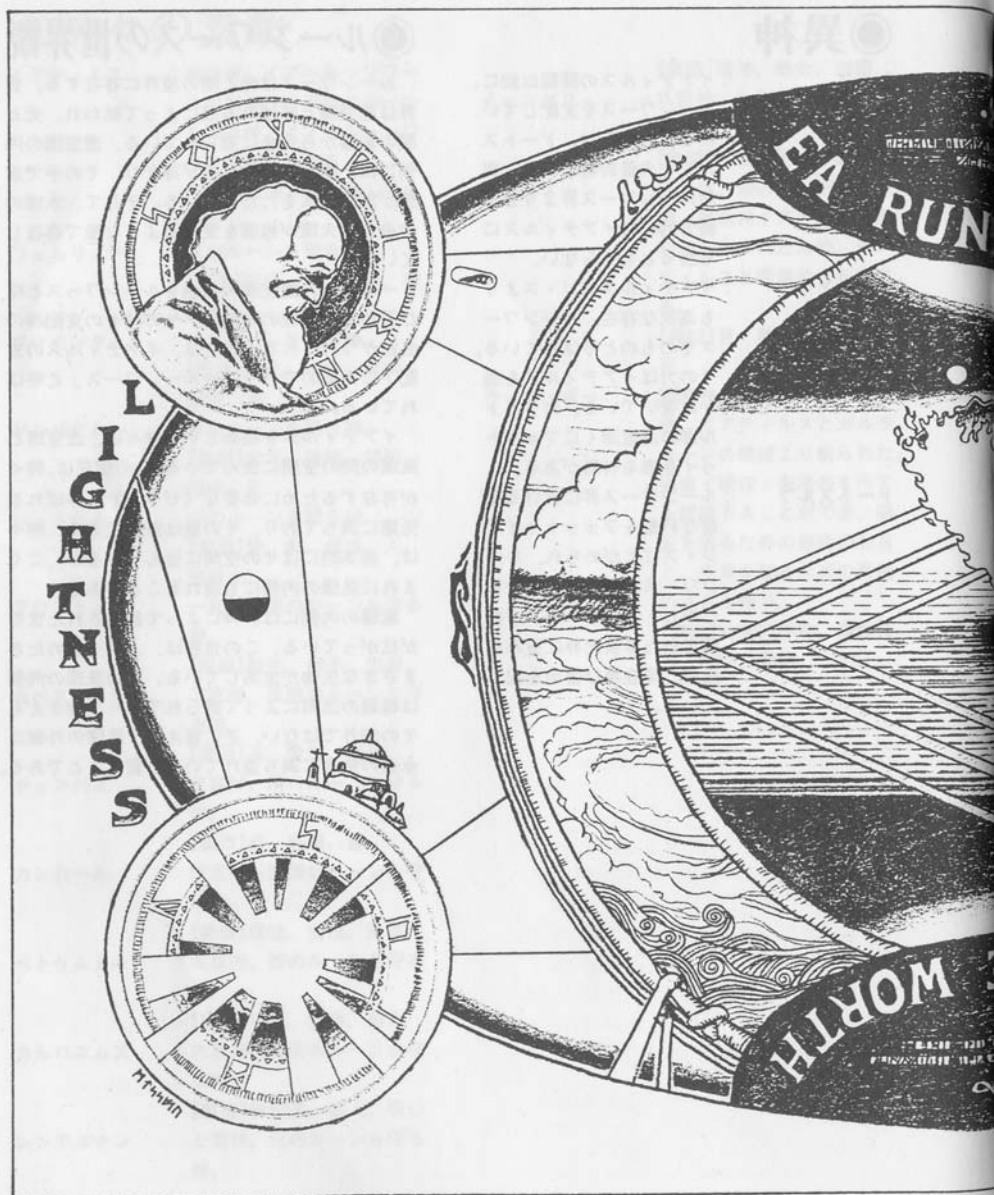
## ●ルーンワースの世界観

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言うことである。







## ●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(人や巫人など)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、古代の大導士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。

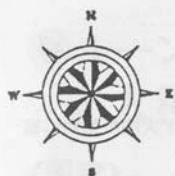
南メルサードは、その中央部にユフォーン湖、ワウスゴルム大森林を抱き、温暖で住み心地のよい土地である。メルサード大陸の文化は、主にこの南メルサードを中心に発展している。

北メルサードの西側には、チェリナム島、カースパル島、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》

- シェルメル平原：メルサード大陸最大の平野
- ディミッツ草原：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。デイトワ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
- ザイムオーン砂漠：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
- シーントリップ氷河：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：シャタバ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：冬期は流氷によってシーントリップ氷河とつながる
- 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
- バイスメイス河：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
- トリブレオ河：ガウミドル洋にそそぐ
- グヌメーア河：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
- ダンヨゥース公領 : 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
- キペマオイ : 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-シェールメール平原近辺(主にカルムーン帝国)
- エルローム : 肌-乳白色、分布-シーントリプ氷河(神々にシー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-自由に変化、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-一角と牙、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凶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-ウエーデル山脈・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。

リーンファ(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

シュム : 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、ダンヨウース公領、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・ポーカダム・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。

なおシャタパーサ連邦は、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  
= 5H
- デム(D)：銀貨  
= 10S、50H
- カオ(K)：金+銀貨  
= 5D、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
- ペチネム(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。

**パタヤムカ** : 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追放された神である。

**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影響力を有する。大導士のみ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、オールナム

### 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、道場に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（肩間）、トーカ（咽）、ガスル（胸）、パッソ（腹）、アダーユ（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



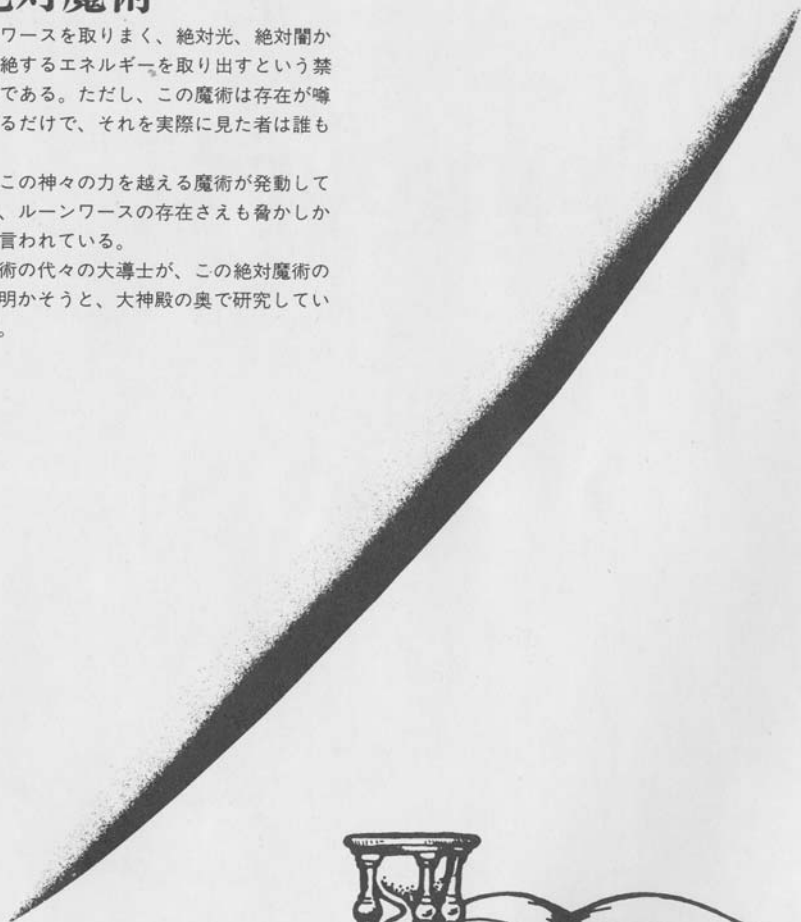
えを請うことができる。たとえ小さな町でも、一人や二人は波動士がいるはずなので、その人について学ぶと良い。

## ●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、この魔術は存在が囁かれているだけで、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、サリスの夜空が燈色に染まる。

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らせながら叫ぶ。

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。

そして節くれだつた指が、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! 頼んだぞっ!!」

疾風とともにサリス王の体が宙を舞った。

暗闇の中を慌ただ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い」

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、人種の垣塙もつばでもある。  
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●
  - ペルレス●
  - ミリム・ルセアン●
  - レシュエル・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。



◎ミリム・ルゼアン

性別-男  
年齢-18  
種族-ノール  
職業-傭兵

◎ガラン

- 性別-男
- 年齢-54
- 種族-ノール
- ウェーデル山麓に根城を持つ山賊《デイトールの牙》の頭領。
- 主人公の父親。  
《デイトールの牙》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。

スバル

ガラン

ミリム

ルゼアン

デイトール

ノール

ウェーデル

山麓



◎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。

くまの◎

第一話から

は—部手巻

でくまの—部手巻

と部手巻—部手巻

—部手巻—部手巻

部手巻—部手巻

部手巻—部手巻

部手巻—部手巻

部手巻—部手巻

部手巻—部手巻

部手巻—部手巻

部手巻—部手巻

◎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。



◎アル・ライヤード

◎リム・ルセアン

◎リム・ルセアン

◎リム・ルセアン◎

◎リム・ルセアン

◎リム・ルセアン

◎リム・ルセアン

◎リム・ルセアン

◎リム・ルセアン

◎リム・ルセアン

◎リム・ルセアン

◎リム・ルセアン

◎リム・ルセアン

◎リム・ルセアン



レシエル・カロス

性別—男

年齢—24

捜神魔術、召喚魔術、波動

魔術を使う。

### ◎レシエル・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。

◎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。





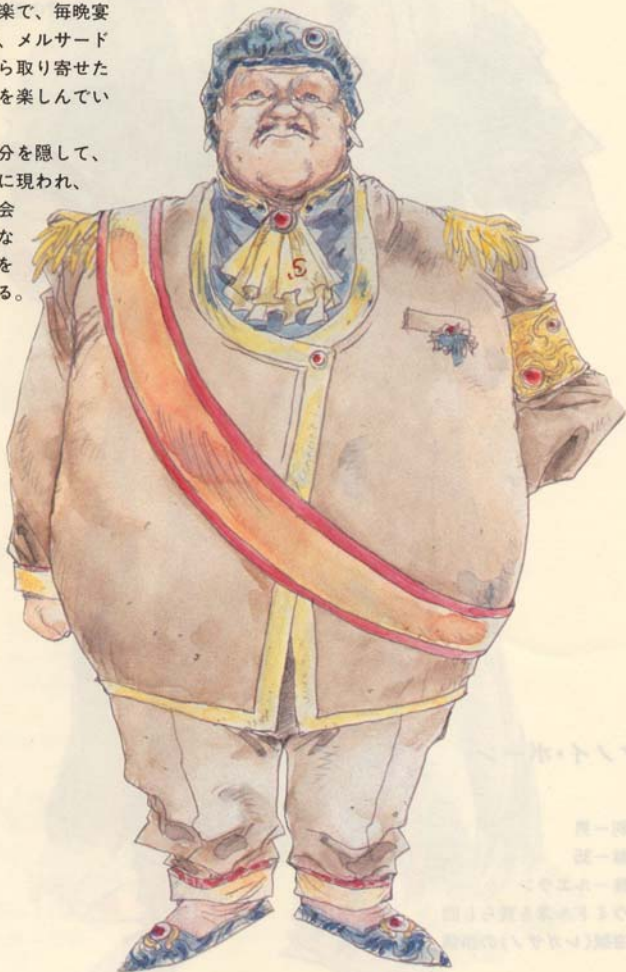


◎マノイ・ポーン

- 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mammoth・バハハ

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

スーリエ◎

17歳 - 20歳

魔法の使い手として活躍



◎エリース

- 性別一女？
- ユフォーン湖の精霊。

バットマンのボート◎

★一頁の巻  
任一様平巻  
ユカリでー祝賀巻  
三才の雛餅へーマハハ巻  
美のベーマハハ巻の巻  
★大巻も♪



◎イアティルス

●イアールーンワースの主  
神。

イアールーンワース

イアールーンワースの主神  
イアールーンワースの主神  
イアールーンワースの主神  
イアー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。

スワトテノ

主のイアティルス



◎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<sup>きそ</sup>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  
ガループ ◆ 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 ◆ オーパ・ローバ  
ジュロロ ◆ 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ない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い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かせ飛行する。その羽根の起こす風の力は相当なもので、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。



## ダイオーン

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。

実はこのダイオーン、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もと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しまっている。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。



## グループ



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、落ち着いた対処すればさほど怖くない敵である。



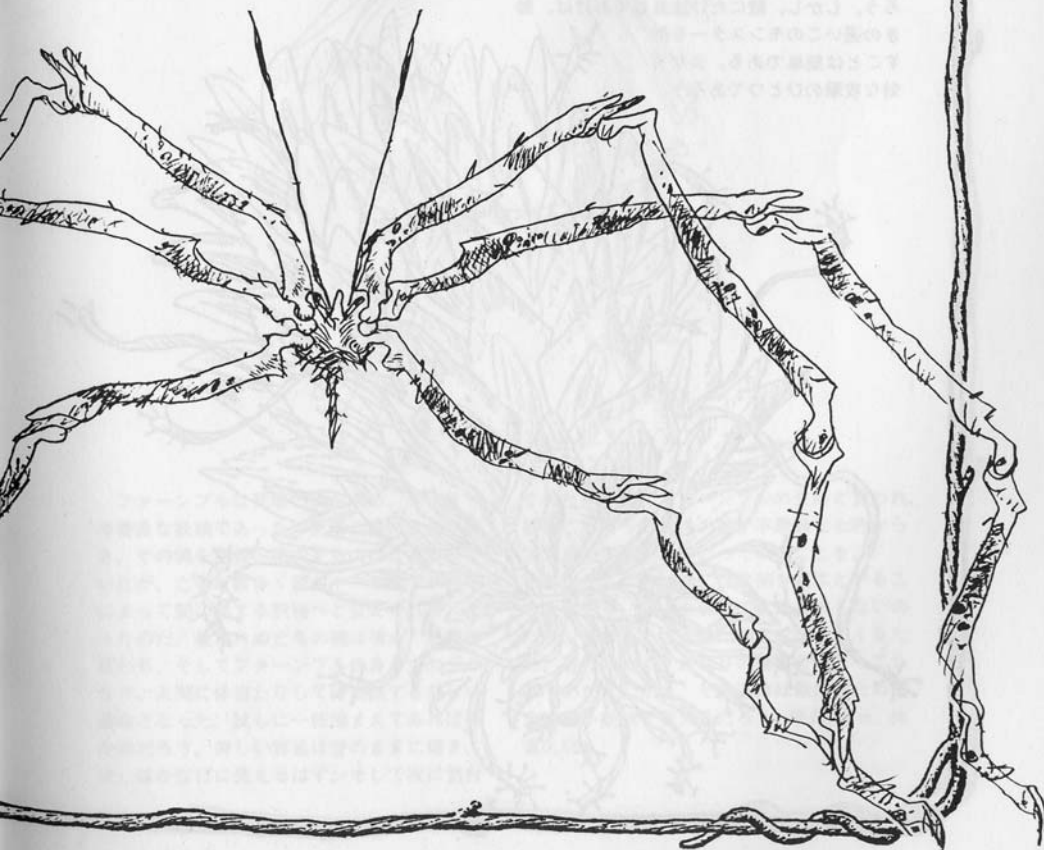
## タツガ

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ばね返るだけだ。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か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、周囲の獲物を捜し続けている。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。





## ファーンブル



ファーンブ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。そしてファーンブ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。かつてファーンブルの生命と言われ、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らるだろう。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、それは遠目で見ただけに限る。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。剥製になったり、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。



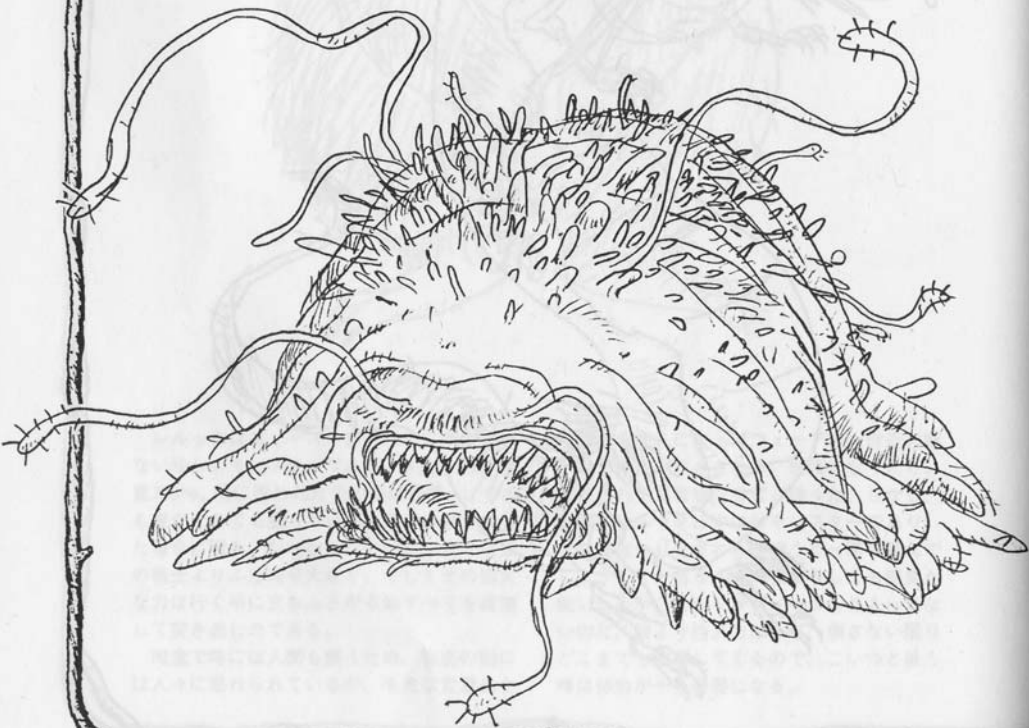
## ギュアラント

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。その触手が藪のようにうねり、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締め中央の口に運ぶ。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わ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。

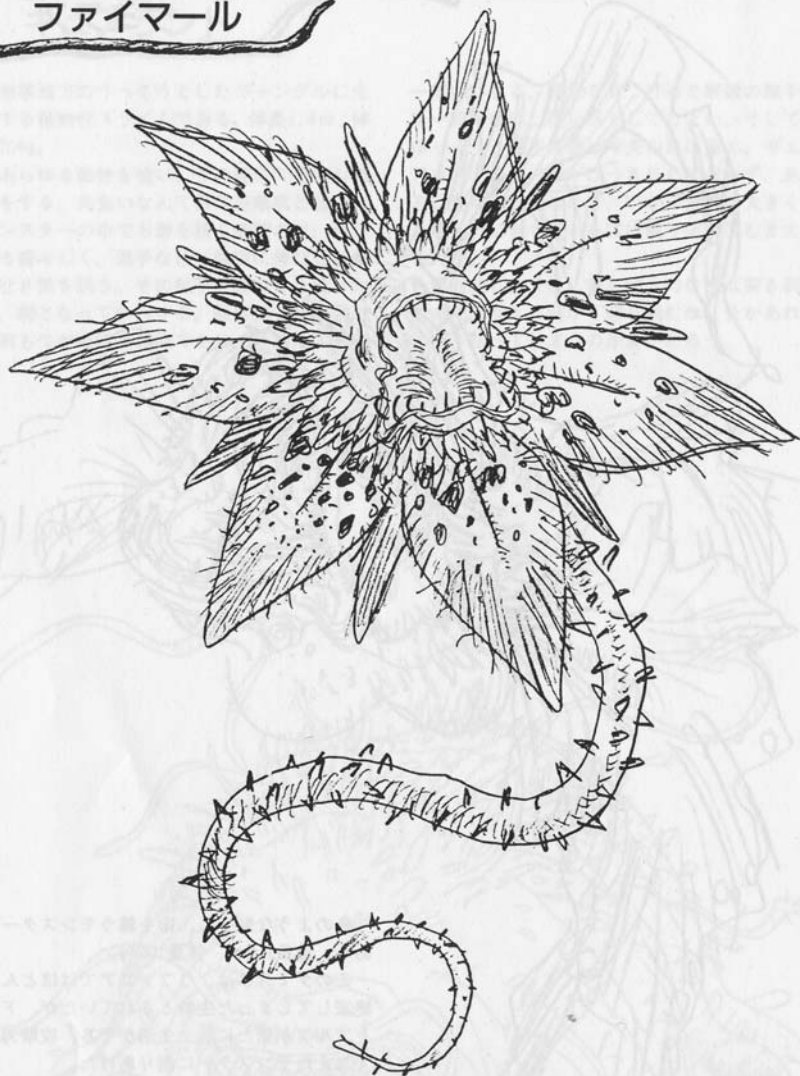
このダミヌスは、リファニアではほとんど絶滅してしまった生物とされていたが、ドートスルフが新たに陸上生活ができ、攻撃力まで加えたモンスターに創りあげた。

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とは全く持たず、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。

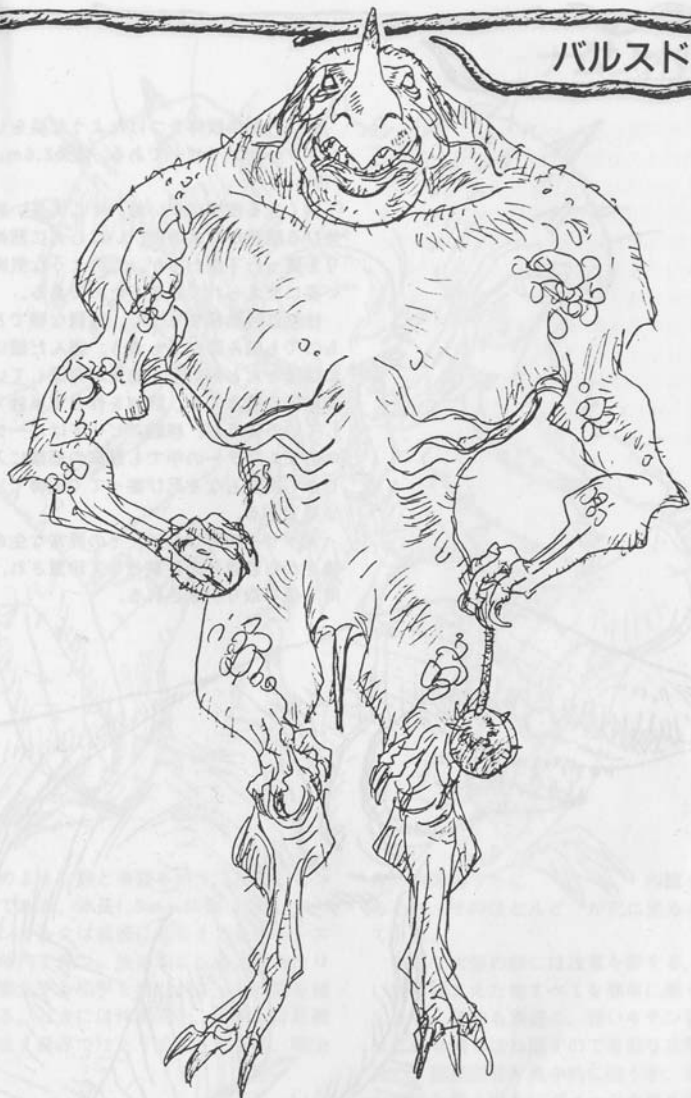
実はこのラウンオンスは、ルーンワースには存在していなかった生き物である。ある時、邪神ドートスルフが別次元から連れてきたのである。もともとかなり暴れ者であった上に、ドートスルフによってさらに凶暴なモンスターに改造され、コントラバルタワーに放り込まれた。

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良い。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155 kg。

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。

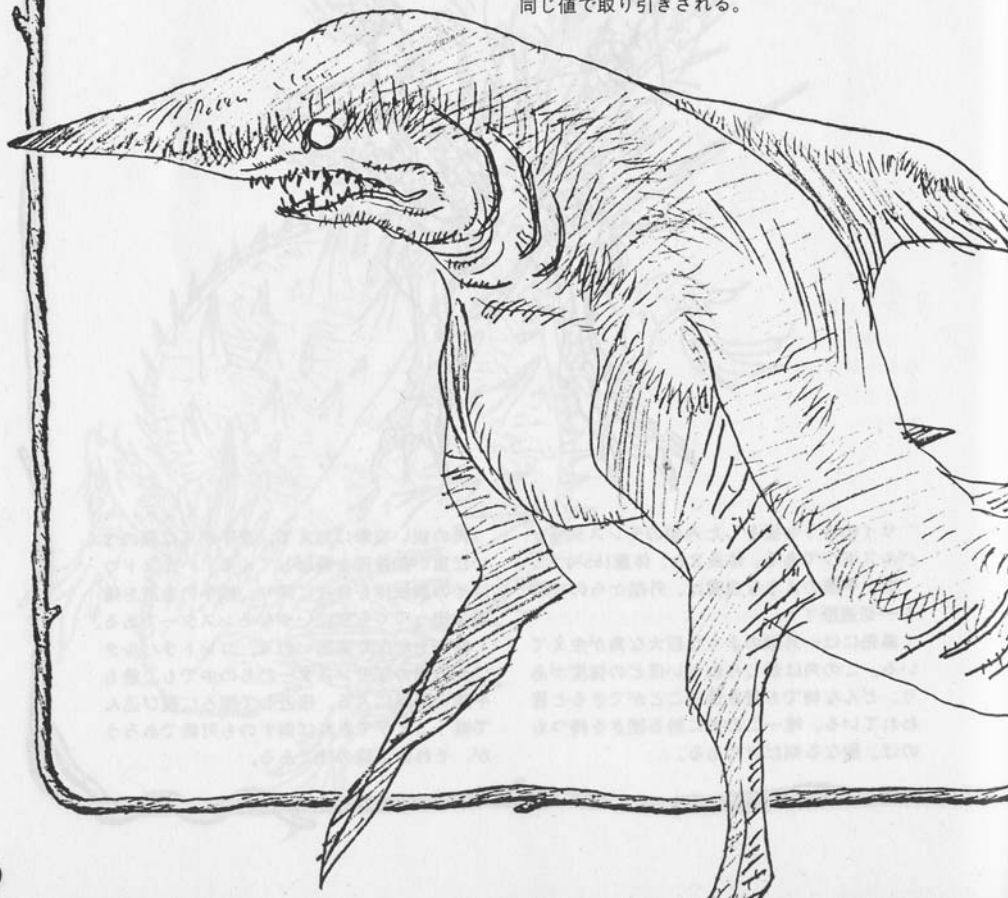
## メイザー

敵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。濁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捜し、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こ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て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合うのだ。



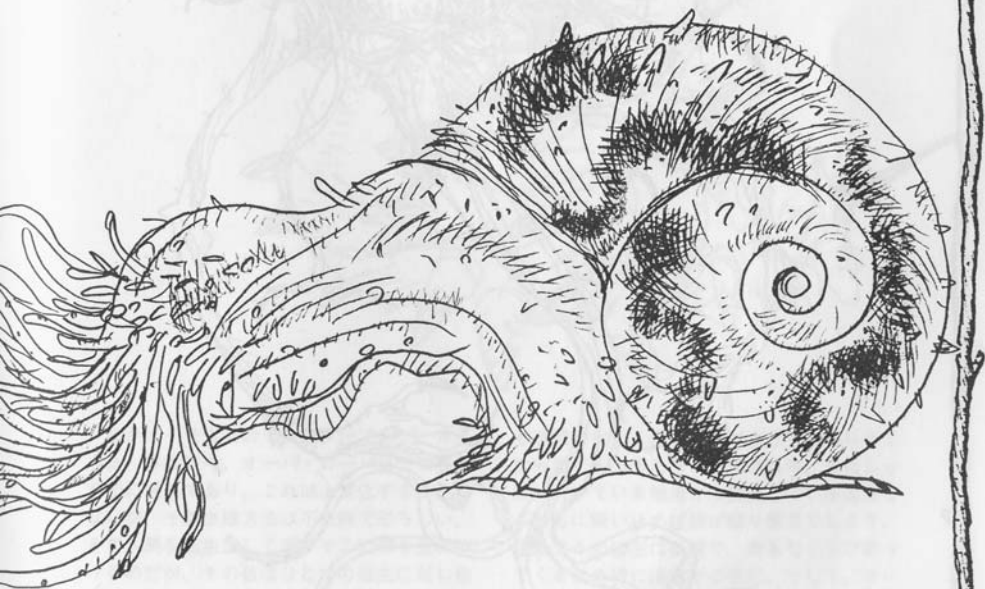
## ラウト・ネンクリル

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貪り喰うのだ。

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。

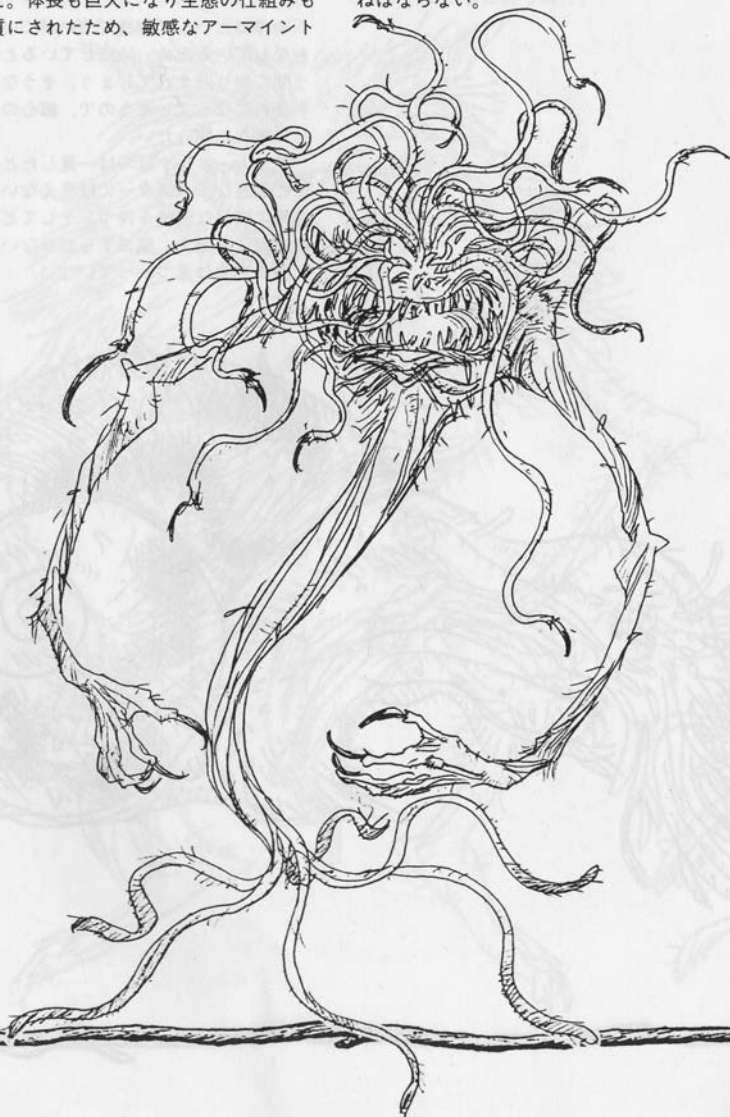


## アーマイント

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。感應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、街路樹に観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應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應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2m、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言う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

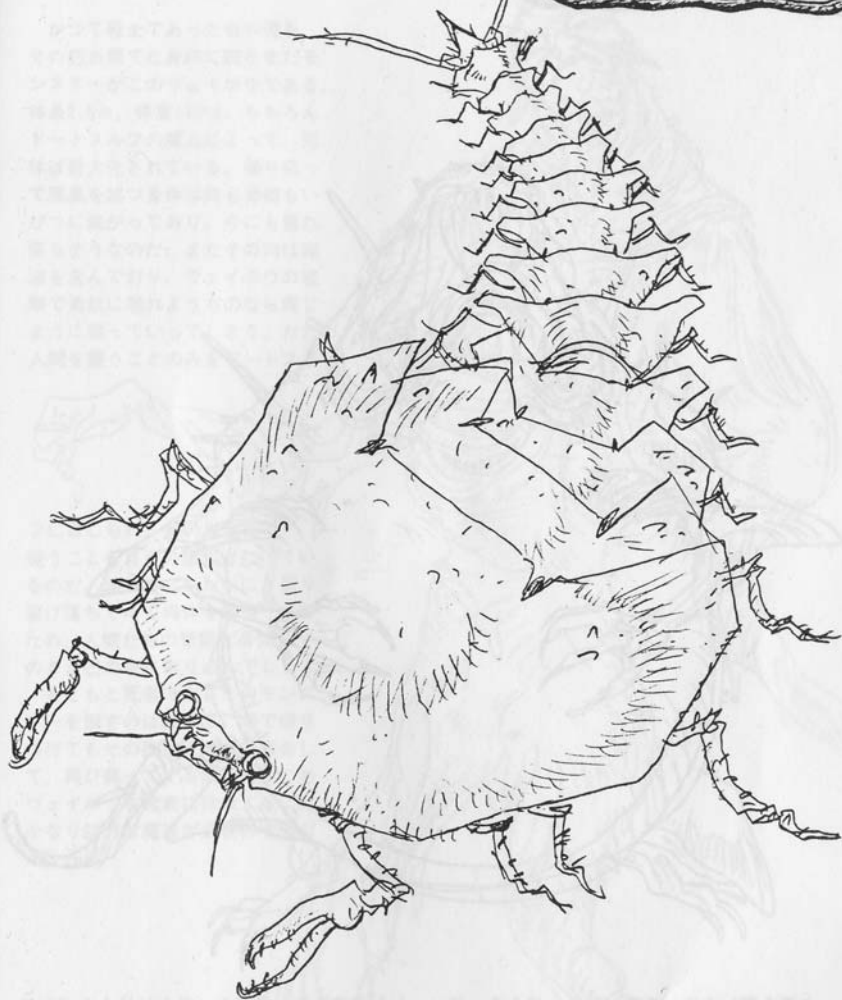
ヒューオーは巨大な蛇のモンスターである。体長1.5m、体重65kg。やはりドートスルフの魔力を受けて全く別の生物となり果てってしまった。

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。そうに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。





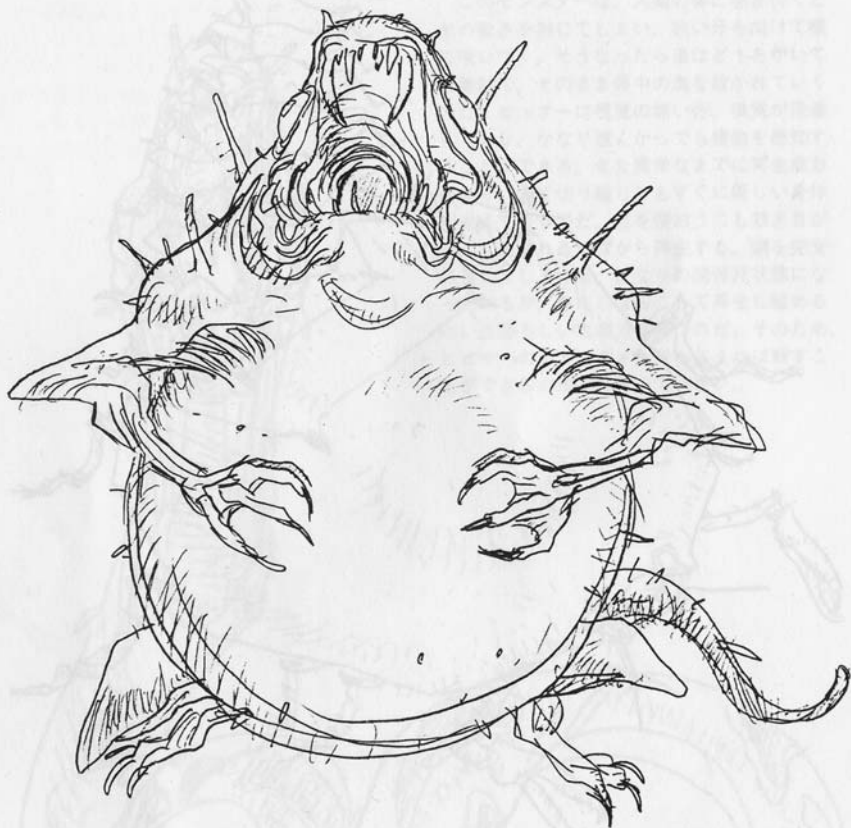
## カントリム



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。

## ドマウンクル



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にないドマウンクルだが、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。なぜならドマウンクルは邪神の転生

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、ドマウンクルが空気を吸い込んだ一瞬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ぬだろう。

## 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復合して、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、新たな体験の予感が君を襲う。

アイテムは、身を護り、敵を減ぼす。

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 ◆ カンカールの罨しずく
- ルーン・カマン ◆ カルハニムスの鍵
- オードリオ・ラダン ◆ フェムリユールの笛
- 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



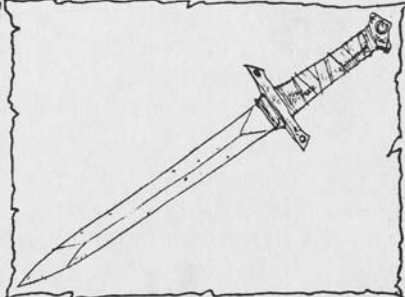
## 武器 (売買不可能)

### ●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。



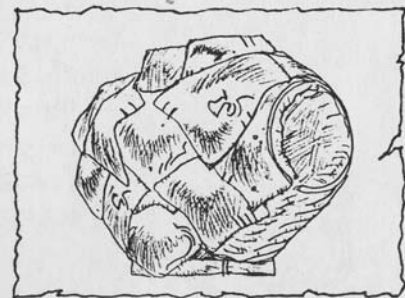
### ●ニッグ・カマン

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機会が多い。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、さらに硬化化されている。防御力=80。



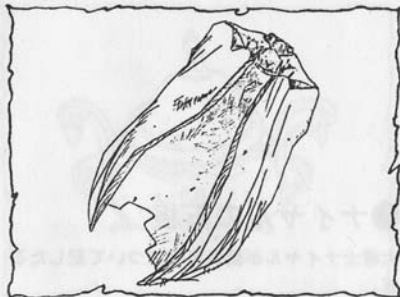
### ●ルーン・カマン

ルーン・カルバ(上級導士)の防御の呪文が加えられた薄衣。抗呪(呪文防御)能力も有する。通常は衣服の裏地として使用する。防御力=120。



### ●オードリオ・ラダン

女神カンカールの髪を編み込んだと言われる外套。抗呪能力も極めて優れている。防御力=200。



## レベルアップ・アイテム

(売買不可能)

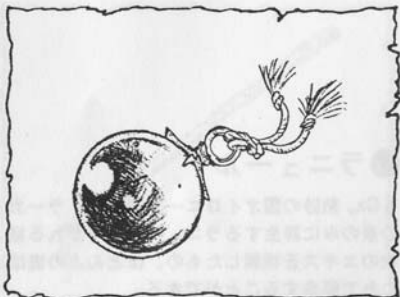
### ●ラオニック

力の神フェムリューの毛髪を埋め込んだ琥珀。この琥珀を太陽にかざすと、身体中に力が満ち溢れる。



### ●ミ・セイル

神々のエネルギー「セイル」の力をオリハルコンの珠に封印したもの。この珠を割った者は、セイルの力で新たな魔力を得る。



### ●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。



### ●ラニューール

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ュー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。



## ●プロドウイン

2Cz. 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。



## ●カンカールの雫<sup>しずく</sup>

10Cz. 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。

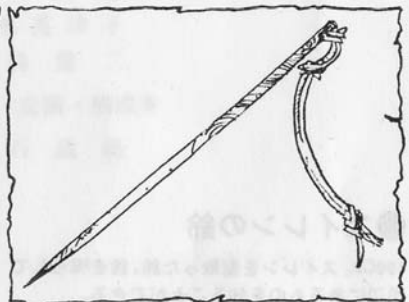


## その他のアイテム

(売買可能)

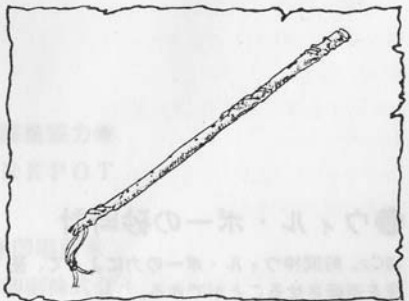
## ●カルハニムスの鍵

30Cz. 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

50Cz. 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。





### ●オリハルコンの指輪

200Cz。オリハルコン(宝石)を複雑な形状にカットした指輪。大地の気を体内に集めてくれる。



### ●ホーキン貝

20Cz。ドネルーフ湾沿岸で採れる二枚貝。水に浸すとふたつに割った貝同士が呼びあって、瞬間移動を行う。



### ●スイレンの鈴

100Cz。スイレンを型取った鈴。鈴を鳴らして周辺にあるものを知ることができる。



### ●ウィル・ポーの砂時計

10Cz。時間神ウィル・ポーの力によって、昼夜を逆転させることができる。



# 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●

INKPOT

## ●印刷所●

山興印刷株式会社

# 「千公貴の決意」スーパーヒーロー てんまろ滑輪でヤマトの伝説を解く

## ●オリハルコンの指環

オリハルコンの指環(宝石)を盗んだ者が、  
ヤマトの伝説にまつて封印されてお  
る。

## ●ホーキング貝

ホーキング貝の音で眠る二匹の、  
ヤマトの伝説にまつて封印されてお  
る。

## ●スイレンの鏡

### 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

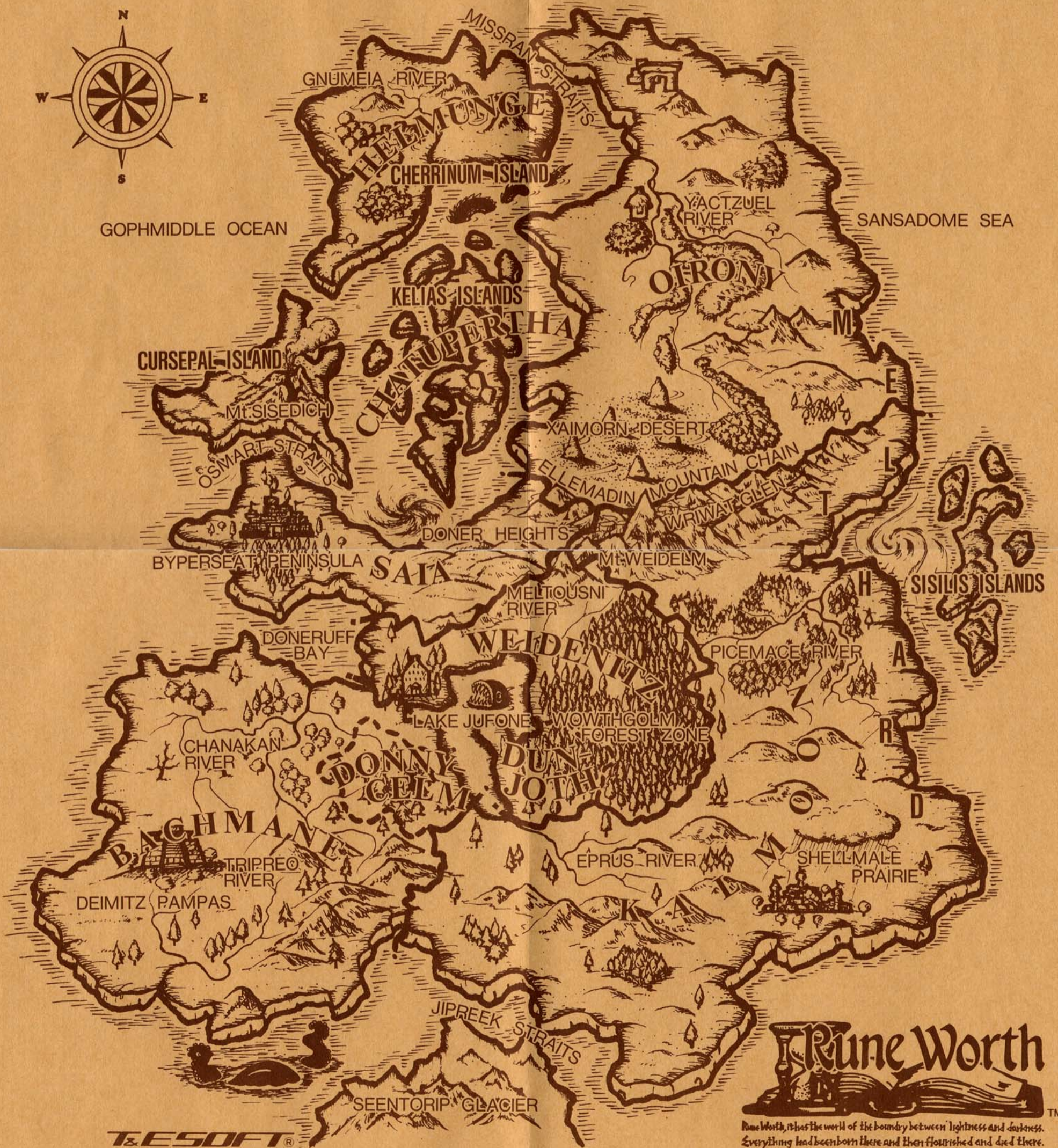
※本書を編著者の許可なく、複写、複製、転載およびレンタル業に使用することを固く禁ず。







GOPHMIDDLE OCEAN



T&ESOFT®



Rune Worth, the world of the boundary between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.