

# The Rogue's Vade-Mecum ~ ログ必携

After the -ms version (1983). Last revised 1999-05-18.

[ [Introduction/イントロダクション](#) | [Architecture/建造物](#) | [Monsters/怪物](#) | [Objects/品物](#) | [Experience/経験](#) | [Fighting/戦闘](#) | [More About Using Magic/より高度な魔法の使い方](#) | [Exploring/探検](#) | [Secret Commands/秘密のコマンド](#) | [Winning/勝利](#) | [Glossary/用語集](#) | [Acknowledgments/謝辞](#) ]

## Introduction/イントロダクション

M. C. Toyと彼の友達によって書かれた洞窟ゲームRogueをプレイするだけなら、単にターミナルの操作方法を知っているだけで良い。しかし、Rogueの洞窟で長く生き延びるためには、君は膨大な量の専門的知識を必要とする。この文章は、そういった知識の一端を提供するための物である。君は、M. C. Toy氏によって書かれた*A Guide to the Dungeons of Doom ~ 運命の洞窟へのガイド*(このガイドはK. C. R. C. Arnoldによって、バージョン4用に改訂されている)を読んだことだろう。

この文書は、Rogueのバージョン4.2について記述してある。他のバージョンにおける違いは、注釈を付けてある。一般に、「V3」はバージョン3.6を意味し、「V4」はバージョン4.2(~5.2)を、そして「V5」はバージョン5.3を意味している。

## Architecture/建造物

[ [Rooms/部屋](#) | [Mazes/迷路](#) | [Doors/ドア](#) | [Passages/通路](#) | [Stairways/階段](#) | [Traps/罠](#) | [Searching/搜索](#) ]

### Rooms/部屋

洞窟の個々の階は、通常9つの長方形の部屋が3×3に配置されている。最大3つの部屋は、曲がりくねっていたり行き止まりになっていたりする通路に替えられているかもしれない。

1つの部屋は、常に最低2歩分の横幅と2~5歩分の縦幅(壁を含めない)がある。明るい部屋もあれば、暗い部屋もある。暗い部屋においては、君はどの方向にもたった1歩分しか見ることができない。しかし、明るい部屋では全て見ることができる。

V4やV5では、20分の1の確率で**宝の部屋**がある。宝の部屋は、巻物、水薬の入ったフラスコ、武器、サンドイッチ、そして恐ろしいにおいで満たされた部屋のことである。そのにおいは、8から10匹の怪物が一部屋に詰め込まれていることから来るのだ。更に悪いことには、その内のいくつかは本来もっと下の階の住民である場合もあるのだ。君が部屋の入り口のドアに出くわしたとき、君がそばを通った怪物が戦いを仕掛けてくるのと同様に、何匹かの怪物が君に戦いを挑んでくる。

そこで戦うのか、それとも階段目指して逃げるのか、それは全く君の自由だ。もし戦うと決めたのなら、入り口で戦うのがよい。

### Mazes/迷路

V5においては、君は部屋の代わりに迷路に出くわすかもしれない。迷路は、長方形の範囲全体を曲がりくねっている。部屋と同様に、迷路にも宝物、魔法の品々があるかもしれないし、怪物がいることもある。迷路はまた、宝の部屋であるのかもしれない。これらは通常の宝の部屋同様に危険ではあるのだが、怪物たちが結託して君を襲ってくることは少ない。

### Doors/ドア

個々の部屋には、通路へ通じる少なくとも1つのドアがある。あるドアは隠されているかもしれないが、君はsearchコマンドを使うことで、そういったドアを見つけることができるだろう。2つ以上のドアがある壁はないし、ディスプレイの端に面した壁にもドアはあり得ない。

### Passages/通路

2つの隣接した部屋は、対応する壁通しが通路で繋がっているかもしれない。隣接していない部屋通しは、曲がりくねった通路で繋がっているのかもしれない。各階には最低8つの通路があり、君が任意の部屋から別の任意の部屋に行くことができるようになっている。通路は常に暗い。魔法の杖を持ってしても、明るくする事は不可能である。

V5の通路は、隠された繋がりがああるかもしれない。

### Stairways/階段

階段は、下の階への通路になっている。実は、階段と言っても単に床に開いた穴でしかないため、魔法の手助けなしに君が上へ戻る事はできないのだ。怪物たちは絶対に階段を使わない。各階にはちょうど1つだけしか階段はない。

### Traps/罠

洞窟を探検している間中、君は仕掛けられている以下の罠に注意しなければならない：

Trap Door/落とし穴  
君を下の階に落とす。

Bear Trap/ねずみ捕り

4ターンの間、ずっと君を放さない。

Sleeping-Gas Trap/催眠ガス

6ターンの間、君を眠らせる。

Arrow Trap/弓矢の罠

君に痛手を負わせる。

Poison Dart Trap/毒矢の罠

君を弱らせ、1d4の傷を負わせる。

Rust Trap (V5 only)/錆の罠(V5のみ)

君の鎧を錆びさせる。

Teleport Trap/テレポート

君をこの階のどこか別の場所に送り込む。

経験と良い鎧は、弓矢や毒矢を避けるのに効果的だ。

その階に仕掛けられた罠がある確率は、階数を10で割った数値である。10階かそれよりも下の階では、必ず罠は仕掛けられている。

## Searching/搜索

もし君の視野の中に隠されたドアがあった場合、君が搜索する度に、君がそれを発見できる確率は5分の1である。また、罠を見つけられる確率は2分の1である。君がring of searching/搜索の指輪をしているなら、見つかる率はぐっと上がるが、それでも確実ではない。もし君が部屋の出口を捜しているのなら、もっとも効果的な搜索パターンは、3歩ごとに捜す事である：

```
-----
|. @ . . @ . . @ . . @ . |
|.....|
```

もし君が目が見えない状態なら、搜索は時間の無駄だ。

**隠されたドアを見つけられない確率。**

搜索回数	見つけれない確率
1	.800
2	.640
3	.512
4	.410
5	.328
6	.262
7	.210
8	.168
9	.134
10	.107
12	.069
15	.035

## Monsters/怪物

この洞窟には、26文字のアルファベットに対応した、26種類の怪物が棲んでいる。

怪物					
	名前	HD	AC/防御力	階数	ダメージ
A	giant ant ジャイアント・アント	2	3	3-12	1d6
B	bat バット	1	3	1-8	1d2
C	centaur ケンタウルス	4	4	8-17	1d6/1d6
D	dragon ドラゴン	10	-1	22-	1d8/1d8/3d10
E	floating eye フローティング・アイ	1	9	2-11	0d0

F	violet fungi バイオレット・ファンガイ	8	3	15-24	variable
G	gnome ノーム	1	5	6-15	1d6
H	hobgoblin ホブゴブリン	1	5	1-10	1d8
I	invisible stalker インビジブル・ストーカー	8	3	16-25	4d4
J	jackal ジャッカル	1	7	1-7	1d2
K	kobold コボルド	1	7	1-6	1d4
L	leprechaun レプラコーン	3	8	7-16	1d1
M	mimic ミミック	7	7	19-	3d4
N	nymph ニンフ	3	9	11-20	0d0
O	orc オーク	1	6	4-13	1d8
P	purple worm パープル・ワーム	15	6	21-	2d12/2d4
Q	quasit クアジット	3	2	10-19	1d2/1d2/1d4
R	rust monster ラストモンスター	5	2	9-18	0d0/0d0
S	snake スネーク	1	5	1-9	1d3
T	troll トロール	6	4	13-22	1d8/1d8/2d6
U	umber hulk アンバー・ハルク	8	2	18-	3d4/3d4/2d5
V	vampire バンパイア	8	1	20-	1d10
W	wraith レイス	5	4	14-23	1d6
X	xorn ゾーン	7	-2	17-26	1d3/1d3/1d3/4d6
Y	yeti イエティ	4	6	12-21	1d6/1d6
Z	zombie ゾンビ	2	8	5-14	1d8

最初の列は怪物の *hit dice*/ヒットダイス：8までの目があるさいころをその数だけ投げた合計で、ヒットポイントが決まる。例えば、Dragon/ドラゴンのヒットポイントは、10から80までのどれかである。続く列は、怪物のarmor class (q.v.)/防御力、棲息している階数、そして君にどれだけのダメージを与えるか、である。ダメージの3d10のような数値は、どんなさいころを何回振った合計でダメージが決まるかを示す。例えば3d10であれば、3回、(1から)10までの目を持つサイコロを振り、その合計という意味である。スラッシュで分けられているのは1ターンに複数回攻撃をしていく事を意味する。例えば、Xorn/ゾーンは、1ターンに4回も君を攻撃する事ができる。一部の怪物は、特殊な力を持っている：

- もし *Giant Ant*/ジャイアント・アントが攻撃をしてきたら、毒から身を守らなければならない。さもなければ、君はストレンクスを1ポイント失うだろう。クラス1のRogueの場合、65%の確率で毒針に刺される、しかし経験によって毒針を食い止められるようになっていくだろう。
- *Bat*//バットは、戦闘中でさえも移動する事ができる。
- *Dragon*/ドラゴンは火を吐く。
- *Floating Eye*/フローティング・アイは君を傷つける事はない。しかし、催眠の凝視で君を麻痺させてくる。
- もし *Violet Fungi*//バイオレット・ファンガイが君を捉えた場合、それ(それら!?)は巻き付いてくるので、君は走って逃げる事ができない。それは実際に君に攻撃を仕掛けては来ないが、腐敗毒を滲ませてくる。長く戦えば戦うほど、速くヒットポイントを失って行くだろう。
- *Invisible Stalker*/インビジブル・ストーカーは、見る事ができない。しかも、戦闘中でさえも移動する事ができる。

- *Leprechaun/レプラコーン*は、君の金を盗んで、すぐにいなくなる。君が取られないようにと魔力に対抗するなら、洞窟の7階で2+1d120、8階で2+1d130、と言うように金を失うだろう。さもなければ、君は5回同量の金を失う事になる。もし君が *Leprechaun/レプラコーン*を倒したなら、君は金の入った壺を見つけるだろう。時には、君は *Leprechaun/レプラコーン*の親玉に出会うかもしれない。そいつの蓄えは普通のより5倍も多いらしい。
- *Mimic/ミミック*は色んな物に化ける事ができる。階段にさえ化けられる。
- *Nymph/ニンフ*は何か大事な物を盗んではすぐ消える。
- もし *Orc/オーク*のいる部屋に金塊があるなら、*Orc/オーク*は君を攻撃せずに金を守ろうとしてそこへ走っていく。
- *Rust Monster/ラストモンスター*は君を傷つけはしないが、どんな鎧も腐食させてしまう。ただし、*Leather armor/鉄の打たれていない革の鎧*だけは別である。
- *Troll/トロール*は再生する。だから、倒すのは厄介だ。
- 君が魔法に対して対策を取っていない限り、*Umber Hulk/アンバー・ハルク*の視線は、君を23+1d20ターンの間、混乱させる。
- *Vampire/バンパイア*は、噛みつく事で君の最大ヒットポイントを1d5減らす事ができる。こいつも再生する。
- *Wraith/レイス*は、毒を使った攻撃により、君の魔力や最大ヒットポイントを下げてる(もし君のレベルが1よりも下がると、君は死んでしまう)。

バージョン5では、怪物のリストが若干異なっている：

バージョン4		バージョン5	
A	giant ant ジャイアント・アント	R	rattlesnake ラトルスネーク
E	floating eye フローティング・アイ	I	ice monster アイスモンスター
F	violet fungi バイオレット・ファンガイ	F	venus' fly-trap ビーナス・フライトラップ
G	gnome ノーム		
I	invisible stalker インビジブル・ストーカー	P	phantom ファントム
J	jackal ジャッカル	E	emu エミュー
K	kobold コボルド	K	kestrel ケストレル
M	mimic ミミック	X	xeroc ゼロック
P	purple worm パープル・ワーム	J	jabberwock ジャバーウォック
Q	quasit クアジット	Q	quagga クアッガ
R	rust monster ラストモンスター	A	aquator アクエーター
U	umber hulk アンバー・ハルク	M	medusa メデューサ
X	xorn ゾーン	U	black unicorn ブラック・ユニコーン
		G	griffin グリフィン

*Griffin/グリフィン*は、13hit dice/ヒットダイス、armor class/防御力2、そして攻撃力は4d3/3d5である。こいつも再生する。  
*Griffin/グリフィン*は、*Bat/バット*や*Kestrel/ケストレル*同様、君が走るのに比べて2倍速く飛ぶ事ができる。

個々の洞窟の階には最初から1匹以上の怪物が棲んでいる(平均は4である)。やつらは、君が何か気を引くようなことをしでかすまで、じっとしている。*Violet Fungi/バイオレット・ファンガイ*に到っては、どんな状況下でも、かすかにさえ動かない。眠っている*Bat/バット*、*Centaur/ケンタウルス*、*Eye/フローティング・アイ*、*Gnome/ノーム*、*Invisible Stalker/インビジブル・ストーカー*、*Leprechaun/レプラコーン*、*Mimic/ミミック*、*Nymph/ニンフ*、*Orc/オーク*、*Purple worm/パープル・ワーム*、*Wraith/レイス*、そして*Yeti/イエティ*は、君が攻撃を仕掛けるまで、ずっといびきをかき続ける。その他の怪物は、君が近づくとたいていは起きてくる。

約80ターン毎に、新しい怪物が枠から這い出し、その階をうろつき始める。この新しい怪物は、*Dragon/ドラゴン*、*Floating eye/フローティング・アイ*、*Violet fungi/バイオレット・ファンガイ*、*Leprechaun/レプラコーン*、*Mimic/ミミック*、そして*Nymph/ニンフ*以外のものである。

君が怪物を倒した際、時折遺体の上で金や魔法の品々を見つける事がある。こういった品は、普通に見つかる品と同様に、あまり有益ではない。何か見つかる確率は、怪物の種類による：

## 品物を持っている怪物

怪物		確率
Centaur	ケンタウルス	.15
Dragon	ドラゴン	1.00
Gnome	ノーム	.10
Mimic	ミミック	.30
Nymph	ニンフ	1.00
Orc	オーク	.15
Purple Worm	パープル・ワーム	.70
Quasit	クアジット	.30
Troll	トロール	.50
Umber Hulk	アンバー・ハルク	.40
Vampire	バンパイア	.20
Yeti	イエティ	.30

## Objects/品物

[ [Magical Objects/魔法の品物](#) | [Ordinary Objects/普通の品物](#) ]

洞窟を探検していると、様々な品物を見つけるだろう。いくつかは本質的に魔力を持っており、残りは魔法や呪いをかけられない限り何も起こらない魔力のない物である。

## 品物の配分

記号	品物		%(V3)	%(V4)
]	Armor	鎧	9	8
:	Food	食料	18	17
!	Potion	水薬	27	27
=	Ring	指輪	5	5
?	Scroll	巻物	27	30
/	Staff or Wand	杖	5	5
)	Weapon	武器	9	8

## Magical Objects/魔法の品物

[ [Scrolls/巻物](#) | [Potions/水薬](#) | [Rings/指輪](#) | [Staves and Wands/杖](#) | [The Amulet of Yendor/イエンドアの魔除け](#) ]

## Scrolls/巻物

巻物には変わったタイトルが付けられている。巻物を読むとそれは消え去り、何か奇妙な事が起きる。

Identify/識別：

君の持ち物を何でも識別する。通常、魔力を持った品物に対して使われるが、武器や鎧の強さを測定するのにも使える。

Identify armor/鎧識別、identify potion/水薬識別、identify ring, wand or staff/指輪杖識別、identify scroll/巻物識別、identify weapon/武器識別：

*Identify/識別*によく似ているが、これらは特定の種類の品物にしか効果がない。

Enchant armor/鎧魔法：

君の着ている鎧がしばらくの間青く輝き、鎧が魔力で強化された事を示す。もし着ている鎧が呪われている場合、呪いを解いてくれる。

Enchant weapon/武器魔法：

装備している武器がしばらくの間青く輝き、魔力で強化された事を示す。もし装備している武器が呪われている場合、呪いを解いてくれる。

Food detection/食料発見：

その階にある全ての食料が表示される。

Light/光：

君のいる部屋を明るく照らす。通路では役に立たない。

Magic mapping/魔法の地図：

その階の地図を表示して、全ての部屋、ドア、通路、階段を示してくれる。V5では、罾の位置も示してくれる。

Monster confusion/怪物混乱：

君の手が赤く輝く。次に君の攻撃した怪物が、混乱する。

Remove curse/呪いを解く：

呪いを解く事で、脱いだり外したりできなかったものを、脱いだり外したりできるようにする。

Sleep/催眠：

4から8ターンの間、君をさわやかな眠りにつかせる。

Teleportation/テレポート：

その階のランダムな場所に君をテレポートさせる。

Aggravate monsters/怪物を怒らせる：

眠っていた物も含めて、その階の全ての怪物が、君の存在を感じて、それに反応してくるようになる。

Create monster/怪物発生：

君の目の前に、怪物を作り出す。その怪物は洞窟の階数に応じた物になる。例えば、1階にDragon/ドラゴンを作り出すことはできない。

Gold detection/金塊発見：

その階にある全ての金塊の位置を報告する。もし1つも無ければ、君は落胆するだろう。

Hold monster/怪物捕捉：

君から2歩以内の距離にいる怪物を、全て麻痺させる。もし君がそいつらに攻撃を仕掛けてしまうと、魔法は解けてしまう。

Protect armor/鎧保護：

着ている鎧を錆から守る。もし鎧が呪われていた場合、呪いも解いてくれる。

Genocide/大量虐殺：

この洞窟の全ての場所から、ある特定の種類の怪物を1匹残らず絶滅させる。これは、たった1種類の怪物にしか効果がない。

Blank paper/白紙：

何も起こらない。

Scare monster/怪物除け：

床にこの巻物を置いておくと、怪物は絶対にそれを踏まない。もし君が愚かにもこの巻物を読んでしまうと、それは消え去り、遠くから狂気の笑い声を聞く事になるだろう。

### 巻物の配分

名前		%(V3)	%(V4)	%(V5)
Aggravate Monsters	怪物を怒らせる	1	4	3
Blank Paper	白紙	1	1	--
Create Monster	怪物発生	5	5	4
Enchant Armor	鎧魔法	8	8	7
Enchant Weapon	武器魔法	10	10	8
Food Detection	食料発見	--	--	2
Genocide	大量虐殺	1	1	--
Gold Detection	金塊発見	4	4	--
Hold Monster	怪物捕捉	2	3	2
Identify	識別	21	27	--
Identify Armor	鎧識別	--	--	7
Identify Potion	水薬識別	--	--	10
Identify Ring, Wand, or Staff	指輪杖識別	--	--	10
Identify Scroll	巻物識別	--	--	10
Identify Weapon	武器識別	--	--	6
Light	光	10	--	--
Magic Mapping	魔法の地図	5	5	4
Monster Confusion	怪物混乱	8	8	7
Protect Armor	鎧保護	--	--	2
Remove Curse	呪いを解く	8	8	7
Scare Monster	怪物除け	4	4	3
Sleep	催眠	5	5	3
Teleportation	テレポート	7	7	5

### Potions/水薬

水薬は、魔法の飲み物だ。飲むと、君に何か不思議な事が起こる。それは様々な色をしているので、簡単に識別が付く。残念なのは、どの色の水薬がどんな効果を持つのかと言う規則が、次のゲームには変わってしまっているという事だ。

Gain strength/ストレンクス増強：

君はより強くなったと感じるだろう。君のストレンクスは、1増加する。

Healing/治癒・回復：

君は、気分が良くなるだろう。君の経験レベルと同じだけの個数の4面さいころを投げ、その合計分だけ君のヒットポイントは、最大値を超えない範囲で増加する。もし君のヒットポイントが最大値に達したなら、最大値が1増えることになる。また、目が見えな

い、混乱、もしくは幻覚の症状がある場合、治癒される。

Levitation/浮遊：

空中に浮かんでしまう。効果が無くなるまで、君は物を拾ったり階段を使ったりする事ができなくなる。

Magic detection/魔法発見：

その階にある魔法の品を全て表示する。それには、魔法で祝福されていたり、呪われていたり、錆びていたりするような武器、鎧のたぐいも含まれる。もし君が既に全ての魔法の品を拾っていた場合は、君はしばらくの間不思議な感覚に襲われるが、次第にその感覚も通り過ぎていくだろう。

Monster detection/怪物発見：

君は怪物の存在を感じられるようになる。その階にいる全ての怪物を表示する(もちろん、その効果は次の階まで続くかもしれない)。もし君が既に全ての怪物を倒していたなら、君はしばらくの間不思議な感覚に襲われるが、次第にその感覚もなくなっていくだろう。

See invisible/不可視物発見：

君は、約850ターンの間、見えない生き物、特にInvisible Stalker/インビジブル・ストーカーを察知できるようになる。V5では、目の見えない状態を治癒したりもする。

Extra healing/最大限の治癒：

Potion of healing/治癒・回復の水薬のようではあるが、ストレングスを2倍にする。しかも、目が見えない、混乱、もしくは幻覚の症状がある場合、治癒される。

Haste self/倍速：

君は自分自身がすごく速く動けるようになったと感じるだろう。怪物により多くダメージを与えられるし、もし怪物に追いかけてるのであればそれより速く走れる。V4やV5の場合、一度に2つ飲むと、君は気絶してしまうだろう。

Raise level/レベルアップ：

経験レベルが1上がる。

Restore Strength/ストレングス復活：

過去の最大値まで、君にストレングスを復活させる。

Blindness/盲目：

850ターン後に薬の効果が切れるまで、君は目が見えなくなる。慰めは、Floating Eye/フローティング・アイに催眠術をかけられたり、Umber Hulk/アンバー・ハルクに混乱させられたりしなくてすむという事である。

Confusion/混乱：

25ターン後に薬の効果が切れるまで、君はランダムな方向にしか進めなくなる。

Hallucination/幻覚：

品物や怪物の外観が、連続的に変わって見える。

Paralysis/麻痺：

3ターン後に薬の効果が切れるまで、君は動けなくなる。

Poison/毒：

ストレングスが1d3減る。幻覚状態を治癒する。もし君がSustain Strength/ストレングス維持の指輪をしているなら、ストレングスは減らないが、その代わりに幻覚状態は治癒されない。

Thirst quenching/喉の渴きを癒す：

この薬はかなり嫌な味がする。炭酸さえ入っていない。

#### 水薬の配分

名前		%(V3)	%(V4)	%(V5)
Blindness	盲目	4	4	5
Confusion	混乱	8	8	5
Extra healing	最大限の治癒	5	5	5
Gain strength	ストレングス増強	15	15	13
Hallucination	幻覚	--	--	8
Haste self	倍速	4	4	5
Healing	治癒・回復	15	15	13
Levitation	浮遊	--	--	6
Magic detection	魔法発見	6	6	6
Monster detection	怪物発見	6	6	6
Paralysis	麻痺	10	10	--
Poison	毒	8	8	8
Raise level	レベルアップ	2	2	2
Restore strength	ストレングス復活	14	14	13
See invisible	不可視物発見	2	2	3
Thirst quenching	喉の渴きを癒す	1	1	--

#### Rings/指輪

指輪は、指輪をした者に魔法の力を与える。君は左右それぞれの手に、同時には1つずつしか指輪をする事ができない。指輪は付けられて



いる宝石によって、容易に識別できる。水薬と同様に、どの宝石の指輪がどんな効果を持つのかと言う規則が、次のゲームには変わってしまう。

Add strength/ストレンクス増加：

戦闘時のストレンクスを増加させる。

Dexterity/器用：

戦闘時の器用さを増加させる。

Protection/プロテクト：

怪物の攻撃から守ってくれる。

Searching/搜索：

隠されたドアや罠を探す手助けをする。見つかる率はぐっと上がるが、それでも確実ではない。

See invisible(not in V5)/不可視物発見(V5以外)：

Invisible Stalker/インビジブル・ストーカーのような見えない物を見る事ができるようになる。

Increase damage/ダメージ増加：

君の一撃で怪物が受けるダメージが増加する。

Maintain armor(not in v3)/鎧保守(V3以外)：

着ている鎧をRust Monster/ラストモンスターの錆から防ぐ。

Regeneration/回復：

君の傷を速く癒す。1ターンに付きHPが1回復する。もし同時に2つの復活の指輪をすると、1ターンにつきHPが2回復する。

Slow digestion/消化遅延：

同じ量の食料で2倍の距離を移動できるようになる。もし君が同時に2つするなら、君はけっして空腹にはならないだろう。

Stealth/ステルス：

怪物に気づかれることなく、側に忍び寄る事ができる。

Sustain strength/ストレンクス維持：

水薬や毒矢、Giant Ant/ジャイアント・アントの攻撃などで、ストレンクスが下がらないようにする。

Teleportation/テレポート：

何の前触れもなく、頻繁にその階のどこかにテレポートする。

Aggravate monster/怪物を怒らせる：

怪物を引き寄せる。

Adornment/飾り：

実に印象的な指輪。しかし何の魔力も持たない。

*Protection/プロテクト*、*Add Strength/ストレンクス増加*、*Dexterity/器用*、あるいは*Increase Damage/ダメージ増加*の指輪の効果は、増加量で判定できる。増加量は持ち物リストに符号付きの整数として表される。例えば、“a +2 ring of dexterity.”のように。指輪の増加量は-1であるかもしれない。そういった指輪は呪われており、*Remove Curse/呪いを解く*巻物が無いと外せなくなる。明らかに同じに見える2つの指輪が、異なる増加量を示す事がある。*Teleportation/テレポート*や*Aggravate Monster/怪物を怒らせる*指輪は必ず呪われている。

ほとんどの指輪は、することで空腹になるのが速くなる。君は、下記の表から適切な値を1.0に加える事で、君の空腹になっていく割合を計算する事ができる。

指輪の配分と消化効果(V4)

名前		%(V3)	%(V4)	効果
Add strength	ストレンクス増加	9	9	+1.00
Adornment	飾り	1	1	----
Aggravate monsters	怪物を怒らせる	11	10	----
Dexterity	器用	8	8	+0.33
Increase damage	ダメージ増加	8	8	+0.33
Maintain armor	鎧保守	--	5	+1.00
Protection	プロテクト	9	9	+1.00
Regeneration	回復	4	4	+2.00
Searching	搜索	10	10	+0.33
See invisible	不可視物発見	10	10	+0.25
Slow digestion	消化遅延	9	9	-0.50
Stealth	ステルス	7	7	+1.00
Sustain strength	ストレンクス維持	5	5	+1.00
Teleportation	テレポート	9	5	----

指輪の増加量(減少量)は、消化の率に影響しない。

### Staves and Wands/杖

杖は、どんな方向にでも使用する事ができる(必要とあらば、武器として使う事だってできる)。Stuff(Stavesは複数形)/スタッフはいろん



な材質でできているが、多くは木製だ。Wand/ワンドは無機質の材料でできている。Stuff/スタッフとWand/ワンドとの唯一の違いは、武器として使った場合に、Stuff/スタッフの方がより多くのダメージを与えられるという事だけだ。

君が杖を見つけたとき、最初から2+1d5発の魔法の弾が込められている。君がそれを使い果たしたとき、杖にはもはや何の魔力も残らない。

Light/光：

君のいる部屋を明るく照らす。他の杖とは異なり、1+1d5+1d10回使う事ができる。

Striking(not in V5)/攻撃(V5以外)：

怪物の頭を攻撃する。1d8のダメージに増加量+3を足して、間違いなくそこにダメージを与える。20回に1回は、3d8ダメージに増加量+9になる。

Lightning/稲妻：

稲妻を放射する。それは(+1,+1)の魔力を持つ。6歩分の距離まで到達し、ダメージは6d6である。稲妻は壁で跳ね返ってくる。

Fire/炎：

爆発する炎を放つ。その他の点では、Lightning/稲妻に似ている。

Cold/氷：

氷を噴射する。その他の点では、Lightning/稲妻に似ている。

Magic missile/魔法のミサイル：

魔法のミサイルを怪物におみまいする。届く範囲は無制限。怪物が魔力に対して上手く切り抜けない限り、1d4のダメージに魔力(+2,+1)を与える。

Haste Monster/怪物加速：

戦闘中、怪物は君よりも速く攻撃できるようになる。また、君を追いかけているとき、君よりずっと速く走れるようになる。

Invisibility(V5 only)/不可視(V5のみ)：

怪物の姿を見えなくする。

Polymorph/変身：

ある怪物を別の種類の怪物に変身させる。

Slow monster/怪物遅延：

戦闘中、怪物は君よりも遅い攻撃しかできなくなる。また、君を追いかけているとき、君の2倍遅く走る事しかできなくなる。

Drain life/生命力放出：

怪物から生命力を吐き出させる。君は自分のヒットポイントの半分を失うが、怪物もまた同じ量のヒットポイントを失う。もし君が全く無傷であるなら、Dragon/ドラゴンやPurple worm/パープル・ワーム等の恐ろしい敵に対処する優れた方法である。

Teleport Away/テレポート：

その階のどこかへ怪物をテレポートさせてしまう。時間稼ぎにはよい方法だ。

Cancellation/魔力封印：

怪物の魔力を封じてしまう。たとえば、Unber hulk/アンバー・ハルクが視線で君を混乱させてくるのを防ぐ事ができる。これは、Ant/ジャイアント・アント、Dragon/ドラゴン、Eyes/フローティング・アイ、Fungi/バイオレット・ファンガイ、Invisible stalkers/インビジブル・ストーカー、Leprechauns/レプラコーン、Nymphs/ニンフ、Rust monsters/ラストモンスター、Umber hulks/アンバー・ハルク、そしてWraith/レイスに効果があるが、Mimic/ミミックにだけは効かない。

Teleport to/怪物呼び寄せ：

君のすぐ横に怪物をテレポートさせてくる。君が怪物の倒し方を熟知しており、経験値を稼ぎたいというようなとき以外は、けっして使ってはならない。

Nothing/不発：

不発弾。これを持ち運ぶ唯一の価値は、Nymph/ニンフが持ち物を盗む際、何か別の価値のある物の代わりにこれを盗んでいってくれはしないかという期待を持てる事だけだ。

#### 杖の配分(V3, V4)

Cancellation	魔力封印	5	Magic missile	魔法のミサイル	10
Cold	氷	3	Nothing	不発	1
Drain life	生命力放出	9	Polymorph	変身	15
Fire	炎	3	Slow monster	怪物遅延	11
Haste monster	怪物加速	9	Striking	攻撃	9
Light	光	12	Teleport away	テレポート	5
Lightning	稲妻	3	Teleport to	怪物呼び寄せ	5

#### The Amulet of Yendor/イエンドーの魔除け

Amulet of Yendor/イエンドーの魔除けは比類無い素晴らしき物だ。持っている者に、浮遊の力を与える。洞窟の中では、何世紀にも渡ってエレベータが故障したまま放置されているので、これ無しでは洞窟から抜け出す事はできない。

#### Ordinary Objects/普通の品物

##### 武器

君はRogueで様々な種類の武器を手に入れるだろう。

## 武器

武器		装備	投げる
arrow	弓矢	1d1	2d3*
crossbow (not in V5)	クロスボウ(V5以外)	1d1	1d1
crossbow bolt (not in V5)	クロスボウ・ボルト(V5以外)	1d2	1d10
dagger	短剣	1d6	1d4
dart	ダーツ	1d1	1d3
long sword	長い剣	3d4	1d2
mace	棍棒	2d4	1d3
rock (V3 only)	岩(V3のみ)	1d2	1d4
short bow	短い弓	1d1	1d1
sling (V3 only)	パチンコ(V3のみ)	0d0	0d0
shuriken (V5 only)	手裏剣(V5のみ)	1d2	2d4
spear	槍	1d8	1d6
two-handed sword	両手用の剣	4d4	1d2
--	--	--	--
staff	スタッフ(杖)	2d3	1d1
wand	ワンド(杖)	1d1	1d1
--	--	--	--
bare hands	素手	1d4	---

\* V3では、arrow/弓矢は1d6のダメージである。

狙いを正確にするには、shoot arrow/短い弓矢を射るにはshort bow/短い弓で、crossbow bolt/クロスボウ・ボルトを射るにはcrossbow/クロスボウを用いるべきだ。何かを撃つには、それに適切な武器をwield/装備し、それをthrow/投げる。

全ての武器には2つの増加量がある。1つは正確さに関する物で、もう1つは与えるダメージに関する物だ。ほとんどの怪物に対して、正確さよりもダメージの増加の方が価値がある。どちらの増加量も、魔法で増えたり呪いで減ったりする。武器が呪われている場合、*Enchant Weapon/武器魔法*の巻物か*Remove Curse/呪いを解く*巻物を読む事によってだけ、武器を手から放す事ができるようになる。武器は、10分の1の確率で呪われており、また20分の1の確率で魔法で祝福されている。

杖はダメージの増加量+1に匹敵する(*Striking/攻撃*以外の場合)。しかし、魔法の巻物でそれを上げる事はできない。

## 鎧

この表は君が見つかる鎧の種類を示している。

## 鎧の階級と配分

名前		階級	階級(V5)	%
Leather armor	革の鎧	[8]	[2]	20
Studded leather armor	釘付きの革の鎧	[7]	[3]	15
Ring mail	環状鎖帷子	[7]	[3]	15
Scale mail	鱗状鎖帷子	[6]	[4]	13
Chain mail	鎖帷子	[5]	[5]	12
Splint mail	重ね札鎖帷子	[4]	[6]	10
Banded mail	带状鎖帷子	[4]	[6]	10
Plate mail	鋼鉄の鎧	[3]	[7]	5

魔法でストレンクスが上がるかもしれないし、呪いで下がるかもしれない。Rust Monster/ラストモンスターやRust Trap/錆の罠は、Leather armor/革の鎧以外の鎧の階級を9/1(V5以外で9/V5で1)まで下げてしまうかもしれない(普通の服は階級値10/0である)。呪われた鎧は*Enchant Armor/鎧魔法*、*Protect Armor/鎧保護*、または*Remove Curse/呪いを解く*と言った巻物が無いと、脱ぐ事ができない。全ての鎧の20%が呪われており、8%が魔法で祝福されている。

階級-5/15の鎧は、bat/バットやhobgoblin/ホブゴブリンに耐えられる。階級-19/29の鎧は、何に対してでも、例えばpurple worm/パープル・ワームにさえ、耐える事ができる。

V5では、良い鎧ほど階級が高くなる。それ以前のバージョンでは、良い鎧ほど階級が低くなる。

## 食料

君は1包みの食料を持って洞窟に入る。洞窟では2種類の食料が手に入る：標準的な食料の包みと、果物だ。君が“fruit/果物”を何か好きな物に設定し直さない限り、果物はslime mold/粘菌となる。食料の10分の1が、果物だ。

標準的な食料の包みは2種類の味がする：美味しいか、ひどい味かだ。ひどい味の方を食べたときには1だけ経験値が上がるが、それ以外にこの2種類に違いはない(粘菌の方は、このゲームではいつも美味しい物だ)。

平均的な食料の包みで、1300ターン分、君の腹を満たす。せいぜい1700ターンもすれば、君は空腹だと言うだろう。そのままですと、更に150ターンもすれば、君は飢えのため衰弱してくる。直す方法は、何か食べ物をeat/食べることだ。食べもせずに更に150ターンもすると、予測できない間隔で頻繁に気を失いかける。最終的に、君は餓死する事になる。

## Experience/経験

怪物を打ち負かすと、君の経験値は下記の表に従って増加する：

経験 (V4)

A	9	H*	3	O*	5	U	200
B*	1	I	120	P	4000	V	350
C	15	J*	2	Q	32	W	55
D	6800	K*	1	R	20	X	190
E*	5	L	10	S*	2	Y	50
F	80	M	100	T	120	Z	6
G*	7	N	37	--	--	--	--

この値に対して、怪物のヒットポイントの6分の1をボーナスとして加える(\*印付きの怪物は、8分の1)。hit dice/さいころ投げが6より大きい怪物はボーナスを4倍、hit dice/さいころ投げが10以上の怪物は20倍のボーナスとなる。26階よりも下の怪物を倒した場合、ヤツらは異常にタフだという事から、君は更にボーナスを受け取る。

君は、ひどい味の食料を食べると経験値が1増える。

君の経験レベルは、下記の表に従って決定される。経験レベルが増える度に、君の現在のヒットポイントおよびヒットポイントの最大値は、1d10だけ増加する。君が戦闘に熟練すればするほど、君の傷が治るのも速くなっていく。

経験レベル

経験値 (V4)	経験値 (V5)	経験レベル	治癒比率(HP:ターン)
0	0	1	1:18
10	10	2	1:17
20	20	3	1:15
40	40	4	1:13
80	80	5	1:11
160	160	6	1:9
320	320	7	1:7
640	640	8	1:3
1,280	1,300	9	1d2:3
2,560	2,600	10	1d3:3
5,120	5,200	11	1d4:3
10,240	13,000	12	1d5:3
20,480	26,000	13	1d6:3
40,960	50,000	14	1d7:3
81,920	100,000	15	1d8:3
163,840	200,000	16	1d9:3
327,680	400,000	17	1d10:3
655,360	800,000	18	1d11:3
1,310,720	2,000,000	19	1d12:3
2,621,440	4,000,000	20	1d13:3
-----	8,000,000	21	1d14:3

## Fighting/戦闘

### 基本的な戦略

君が怪物を攻撃するとき、君がダメージを与えられる確率は5%、それに経験レベルの5%を加え、怪物の鎧の階級値の5%を加えた物になる。怪物の方が君を攻撃する場合の確率は20%、それにhit dice/さいころ投げの5%を加え、君の鎧の階級値の5%を加え、君のしている防御系指輪の増加量の5%を引いた物になる。戦闘は、君と怪物が互いに打ち合い、君か怪物かのいずれかのヒットポイントが尽き果てるまで続けられる。戦いの間中、君は片方の目でずっと自分のHPが尽き果てないように見つめ続けていなければならないだろう。

下記の表は個々の怪物が君に与えられるダメージの最大値を示している。

#### モンスターによるダメージ の最大値 (V3, V4).

A	6	H	8	O	8	U	34
B	2	I	16	P	32	V	10
C	12	J	2	Q	8	W	6
D	46	K	4	R	0	X	33
E	0	L	1	S	3	Y	12
F	--	M	12	T	28	Z	8
G	6	N	0	--	--	--	--

#### モンスターによるダメージ の最大値 (V5).

A	0	H	8	O	8	U	36
B	2	I	0	P	16	V	10
C	12	J	32	Q	8	W	6
D	46	K	4	R	6	X	16
E	2	L	1	S	3	Y	12
F	--	M	34	T	28	Z	8
G	27	N	0	--	--	--	--

このように、もし君がホブゴブリンと戦っていて君のヒットポイントが8以下にまで下がってしまったら、ホブゴブリンは君を1ターンで殺す事ができるので、君は逃げる事を考えた方が良い。

君がどのくらい強く怪物にダメージを与えられるかは、君の武器と物理的なストレングスによる。

ストレングスとダメージ		
ストレングス (V3)	ストレングス (V4)	ダメージ
3	3	-4
4	4	-3
5	5	-2
6	6	-1
7-15	7-15	0
16-18/50	16-17	+1
18/51-18/99	18	+2
18/00	19-20	+3
	21	+4
	22-30	+5
	31	+6

君がレベル1のRogueとしてゲームを始めたとき、戦闘は2つの理由でうまくいかない傾向にある：

1. 君にはdexterity/器用さが足りない。
2. 君のヒットポイントは、たった12しかない。

1階では、Hobgoblin/ホブゴブリンがもっとも恐ろしい敵(1d8)だ。ストレングスが16、経験値はない、持っているのは(+1,+1)のmace/棍棒と+1のring mail/環状鎖帷子、そしてヒットポイントが12。もし君が死ぬまでHobgoblin/ホブゴブリンと戦うなら、君が先攻だったとしても、8分の1の確率で殺される状況にある(もし君のヒットポイントが1に下がっていたりすると、確率は更に悪い方へ向かう)。しかし、Jackal/ジャッカルやSnake/スネークでさえも、君の慣れない攻撃を避けている間に、幸運にも何発かの攻撃を命中させる事だってある。君のヒットポイントが危険なほどにまで下がったら、逃げるしかない！ これは災難に遭う前に対処すると言うだけでなく、傷を治すチャンスを得る事にもなる。

怪物たちも君と同様に斜めに走る事ができるので、君の最善策は、怪物と反対側の最も近い通路に向かって最短距離で向かうと言う事になる。君がもう1発の攻撃を受けられるまでに回復したなら、君は再度攻撃を仕掛ける事ができる。丸く繋がった一連の部屋はことのほか役に立つ。行く手が別の怪物にふさがれない限り、君はずっと半永久的に走り続ける事ができるからだ。

戦闘の作法は次のような物だ：君が怪物の隣に足を踏み入れたなら、怪物が先に攻撃を仕掛けてくる。君と怪物とが同時に隣接した場所に入った場合は、君が最初に攻撃を仕掛ける事ができる。寝ている怪物が先に攻撃を仕掛けてくる事はない。

## 乱闘

時折、君が2匹以上の怪物が同時にいる場所に飛ばされたり、1匹の怪物と戦っているときに別の怪物が戦闘に参加してきたりする事がある。このような場合、部屋の入り口や通路に逃れるのは、よい戦略である。と言うのは、通路には一度に1匹の怪物しかいる場所がないので、敵を1匹ずつ倒していく事ができるからだ。

もし君が追い詰められているのなら、最初に最も重要な怪物を倒す事を試みると良い。倒そうとすると素早く倒せるが、倒さなければ大きなダメージを与えてくるという点で、Gnomes/ノーム、Hobgoblin/ホブゴブリン、そしてOrc/オークは重要だ。Troll/トロール、Umber Hulk/アンバー・ハルク、そしてXorn/ゾーンは、逆の意味で重要だ。眠っているヤツらを起こしてしまうと、君は素早く倒されてしまうだろう。Centaur/ケンタウルス、Jackal/ジャッカル、そしてMimic/ミミックはさして重要ではない。耐久力に比べてストレンクスが不釣り合いなまでに大きかったりはしないからだ。

## 逃亡

怪物たちも君と同様に斜めに走る事ができるので、君の最善策は、怪物と反対側の最も近い通路に向かって最短距離で向かうと言う事になる。長く走れば走るほど、君の傷も癒える。君がもう1発の攻撃を受けられるまでに回復したなら、君は再度攻撃を仕掛ける事ができる。

丸く繋がった一連の部屋はことのほか役に立つ。行く手が別の怪物にふさがれない限り、君はずっと半永久的に走り続ける事ができるからだ。他にも走り続けられる方法はある。熟睡している怪物の回りを走るのだ。これらの方法は別の怪物が別の方向から攻撃を仕掛けてくると失敗するので、もし君がかなり危険な状態であるなら、逃げる前に魔法の杖を使う事を考えた方が良い。

## 特殊能力を持つ怪物たち

ある種の怪物たちには、弓矢のような飛び道具で攻撃をするに限る。Floating Eye/フローティング・アイ、Leprechaun/レプラコーン、そしてNymph/ニンフは、こういった攻撃の良いカモになる。ヤツらは攻撃されたり怒らせたりしない限り、ずっと同じ場所に居続けるからだ。ヤツらを見つけたら、安全な距離の逃げ場を確保した上で、飛び道具で攻撃を仕掛ければよい。もしその部屋がこの戦法を採るには小さすぎる場合、その怪物は放っておく方が良い。Leprechaun/レプラコーンやNymph/ニンフは、君から欲しい物を奪うのに、ほんの一撃しか必要としないからだ(戦う前に、重要な品物を落としておくだけで、Nymph/ニンフに取られないようにできるんだが)。

君があらかじめ怪物の居場所を知っているなら、長距離攻撃はどんな特殊な能力を持つ怪物に対しても賢明な方法だ。通常、君はそんな情報を *Monster Detection*/怪物発見の水薬や、*Light*/光の巻物、杖などを使って得る事ができる。物を盗まない怪物と戦う場合に、部屋の大きさはさして重要ではない。怪物が君の側ににじり寄る前に、mace/棍棒やsword/刀に持ち替えればよい。

どんな場合でも、君が弓と矢で怪物を倒すのをやめる時には、必ず最初にmace/棍棒やsword/刀に持ち替える事。

## Floating Eyes/フローティング・アイ

もしFloating Eye/フローティング・アイが君に攻撃を仕掛けてきたら、君は2~3ターンの間その場に釘付けにされてしまう。君が釘付けにされている間もヤツは攻撃をし続けるし、催眠効果はどんどん累積していく。このように君は釘付けにされたまま、餓死するか、別の怪物に食われてしまう。

良い鎧を着ているほど、この運命から逃れる事ができるようになる。この表は、君の最初の一撃でEye/フローティング・アイを仕留められないと仮定した上で、君が釘付けにされずに勝てる確率を表している。

永久に釘付けにされる確率

AC/防御力	確率	AC/防御力	確率
3	0.000	7	0.346
4	0.038	8	0.425
5	0.156	9	0.498
6	0.257	10	0.564

*Protection*/プロテクトの指輪をしていると、釘付けにされる確率を減らす事ができる。

## Rust Monsters/ラストモンスター

Rust Monster/ラストモンスターと戦う場合、まず鎧を脱げ！ 君がRust Monster/ラストモンスターと戦う際、鎧は不要だし、着ているとどんどん劣化していく。Rust Monster/ラストモンスターは君が鎧を脱ぐ間に2回攻撃できるので、Rust Monster/ラストモンスターが来るのを先に知る事が非常に大切になる。

君が他の怪物と既に戦っている場合や、鎧がこれ以上悪くなりようがないほど錆びているとか、着ている鎧が呪われている場合、当然このアドバイスは有効ではない。

Rust Monster/ラストモンスターは、9階から18階の間に出現する。この階の間は、Rust Monster/ラストモンスターから一番良い鎧を守るために、2番目か3番目によい鎧を着ているべきだ。

## 魔法の品

いかに厳しい状況にあっても、けっしてうろたえるな！ 怪物の皮をはいでやる方法が、1つや2つあるはずだ。持ち物リストを取り出し、手に持って、どんな持ち物があるのか見極めなさい。

### Potions/水薬

*Healing/治癒・回復*の水薬は瞬時に君の傷を癒してくれるが、*Dragon/ドラゴン*や*Purple Worm/パープル・ワーム*のような強力な怪物から攻撃されると、この水薬の効果ぐらいではたいした時間持たないかもしれない。*Haste Self/倍速*の水薬は、君を敵の2倍の速さで動けるようにしてくれる。もし君が非常に弱っているなら、飲むのに1ターン必要ではあるが、*Restore Strength/ストレンクス復活*の水薬が、戦いを君の有利な方にひっくり返してくれるかもしれない。

もし君が絶望的な状況に陥ってしまったのなら、未確認の水薬を飲んでみて助かるのに賭けるのも一考だろう。

### Scrolls/巻物

*Genocide/大量虐殺*の巻物は、単に今君が対している敵を滅ぼすだけでなく、同じ種の仲間からの攻撃を未然に防ぐ意味がある。*Hold Monster/怪物捕捉*の巻物も非常に効果的だ。しかし、*Confuse Monster/怪物混乱*の巻物は余り効果が無い。と言うのも、君は混乱させるために怪物に攻撃を仕掛けなければならないし、混乱させられたからと言って、怪物はまだ君を攻撃してくるからである。

*Teleportation/テレポート*の巻物は、君に休息の時間を与えてくれる。

*Scare Monster/怪物除け*の巻物を落としておくのに最良の場所は、まっすぐな通路である。怪物は動けなくなり、歯ざしりするだろう。逃がすのも馬鹿らしいので、落ち着いて飛び道具でやっつければ良い。

### Staves and wands/杖

たいていの杖は、戦闘に有効である。*Haste Monster/怪物加速*、*Teleport To/怪物呼び寄せ*、*Invisibility/不可視*、そして*Nothing/不発*は、明らかに例外である。気をつけなければならない事を4点掲げておく：

- 杖は、本当に必要なときに限って、魔法の弾が尽きてしまうかもしれない。*Identify/識別*の巻物で予め調べておかない限り、君は杖を使ったのに何も起こらなかった事しか、魔法の弾が尽きた事を知る事はできない。杖に込められた魔法の弾を浪費するな！
- 怪物の種類によっては、魔法の攻撃に耐性があるヤツもいる。*Troll/トロール*に*Cold/氷*の弾を撃ってやると、君の所に跳ね返ってくるかもしれない。
- Drain Life/生命力放出*の杖は、無指向性である。2匹以上の怪物が同時に君を攻撃している時に使うと、ヤツらは皆同じようにダメージを受ける。
- Polymorph/変身*の杖を使うと、どんなヤツに変身してしまう可能性だってあるのだ。*Troll/トロール*が*Jackal/ジャッカル*になってくれる可能性もあるが、*Purple Worm/パープル・ワーム*になってしまうことだって同じようにあり得る。

### タイムワープ

*Haste Self/倍速*の水薬や*Slow Monster/怪物遅延*の杖のおかげで、戦っている怪物よりも自分が2倍速く動ける事に気づくかもしれない。この有利な条件を活かす方法が3つある。

- 君は走る事ができる。これは確かに君の隠れ場所を確保してくれるが、たいした援護にはならないだろう。
- 君はその場にたって、怪物の1攻撃に対して2回ずつ攻撃する事ができる。これは確かに援護にはなるが、特に*Xorn/ゾーン*を戦っているときなどでは、君を死に追いやるかもしれない。
- 1ターンずつ交互に、攻撃しては逃げるという事ができる。この方法では、自分はひっかき傷一つ作らずに、*Xorn/ゾーン*でさえ徐々に弱らせていく事ができる。

逆に、君が無意識のうちに*Haste Monster/怪物加速*の杖を使ってしまった場合、君にはたった2つだけの選択肢がある：戦うか逃げるかだ。もし君が走って逃げるのなら、*Snake/スネーク*でさえ、自分は何も攻撃されずに徐々に君を死に追いやる事だってできるのだ。絶対に加速している怪物から走って逃げるな！

## More About Using Magic/より高度な魔法の使い方

### Identification/識別

物を識別する最も簡単な方法は、*Identify/識別*の巻物を使う事だ。しかし、それを持っていなくても、別の方法がある。

### Scrolls/巻物

巻物は、読んでみれば識別できるだろう。*Identify/識別*、*Genocide/大量虐殺*、*Magic Mapping/魔法の地図*、*Food Detection/食料発見*、*Gold Detection/金塊発見*、*Light/光*、そして*Sleep/催眠*の巻物は、読むとすぐに自分から知らせてくる。*Monster Confusion/怪物混乱*、*Enchant Weapon/武器魔法*、*Enchant Armor/鎧魔法*、*Remove Curse/呪いを解く*、*Aggravate Monsters/怪物を怒らせる*、*Scare Monster/怪物除け*、そして*Blank Paper/白紙*の巻物は、それぞれが特徴的なメッセージを出すので識別できるだろう。

*Teleportation/テレポート*と*Create Monster/怪物発生*だけは何のメッセージも出さないが、その効果から明らかだろう。ただ*Hold Monster/怪物捕捉*の巻物だけは、読むだけでは識別できない(君が怪物の横に立って読まない限り)。

## Potions/水薬

君は、飲んでみることで水薬を識別できる。*Monster Detection/怪物発見*と*Magic Detection/魔法発見*の水薬だけは、状況によってはこの方法では識別できない。

## Rings/指輪

指輪が呪われているかどうかは、一度指輪をしてから、外そうとしてみれば判る。もし呪われた指輪であれば、外せないだろう。この方法は、本気で薦める訳にはいかない。

いくつかの指輪は、その効果からすぐに識別できる。*Add Strength/ストレンクス増加*の指輪は、すぐに君の表示されているストレンクスを更新するので判る。*Regeneration/回復*の指輪は、戦闘後、君の傷が恐るべき速さで治っていく事から識別できる。*Sustain Strength/ストレンクス維持*の指輪はGiant Ant/ジャイアント・アントに刺されればすぐに判るし、*Maintain Armor/鎧保守*の指輪はRust Monster/ラストモンスターにかまれればすぐに識別できる。*Teleportation/テレポート*の指輪は、洞窟の至る所に君をジャンプさせるから判る。

*Searching/搜索*の指輪は、君がsearch/搜索もしていないのに、初めて罠を見つけてしまった時に判る。*See Invisible/不可視物発見*の指輪は、16階かそれよりも下の階でInvisible Stalker/インビジブル・ストーカーに最初に出会うまでは、全く何の効果もない。*Aggravate Monsters/怪物を怒らせる*の指輪をしていると、何もしていないのにLeprechaun/レプラコーンが攻撃してくるので判る。

他の指輪は、段階的に推定しながら結論を出していくことでしか識別できない。

## Staves and wands/杖

たいていの杖は、特徴的な効果をもたらす。*Light/光*の杖は自らはっきりと知らせてくる。*Lightning/稲妻*、*Fire/炎*、そして*Cold/氷*の杖は、似たようなメッセージしか出さないが、inventory/持ち物リストでそれが何を放つのが判る。*Magic Missile/魔法のミサイル*と*Striking/攻撃*の杖は、特徴的なメッセージで識別できる。

*Drain Life/生命力放出*の杖は、*Teleport Away/テレポート*の杖によく似ている。違いは、君が怪物のヒットポイントを放出させる際、君がやっつけたと表示される点と、君のヒットポイントが下がっている点だ。

*Teleport To/怪物呼び寄せ*の杖は、既に君に対して攻撃を仕掛けてきている怪物に対して使う場合、よく*Cancellation/魔力封印*の杖と間違えてしまいがちだ。これを識別する唯一の方法は、遠くにいる怪物に対して振りかざしてみる事だ。特別な力を持つ怪物に対して使ってみるまで、*Cancellation/魔力封印*の杖を識別するのは非常に困難なことだ。この2つの杖の両方とも、*Nothing/不発*の杖とよく間違えられる。

*Slow Monster/怪物遅延*と*Haste Monster/怪物加速*の杖は、簡単に認識できる。怪物が1回攻撃してくる間に2回攻撃できるようになるか、怪物が2回する間に1回しかできなくなるかだ。*Polymorph/変身*の杖も、たまたま怪物がそれ自身に変身する時以外は、非常に簡単に識別できる。

## Armor/鎧

鎧は、着てみるとすぐにストレンクスが表示される。この方法の唯一の欠点は、鎧が呪われているかもしれないという事だ。この危険は、君の予備のscale mail/鱗状鎖帷子が+3だと発見される見通しがあるので、多少埋め合わせができる。

## Gaining strength/ストレンクス増強

*Restore Strength/ストレンクス復活*の水薬は、君のストレンクスを、過去の最大値まで引き上げる。その水薬はよく見つかるので、君は最大ストレンクスを極限まで増やそうとするはずだ。*Gain Strength/ストレンクス増強*の水薬を飲む最良の時は、君のストレンクスが最大であるときだ。つまり、ゲームの最初とか、*Restore Strength/ストレンクス復活*の水薬を飲んだ直後とかだ。経験を積んだRogueたちは、*Restore Strength/ストレンクス復活*の水薬を発見するまで、*Gain Strength/ストレンクス増強*の水薬を取っておくものだ。もし君のストレンクスが6以下であるなら、怪物たちから砂を蹴りかけられるのを防ぐために、すぐに*Gain Strength/ストレンクス増強*の水薬を飲んでしまいたくなるだろう。

## Enchanting armor/鎧魔法

ここに、*Enchant Armor/鎧魔法*の巻物を使う、3つの一般的な方法がある：

1. 呪われた鎧を脱ぐ。もちろん、*Remove Curse/呪いを解く*の巻物でも同様の効果があるのだが、もし君がこれしか見つけられなかった場合には使える。
2. ものすごく良い鎧を創り出す。+3のbanded mail/帯状鎖帷子は、Vampire/バンパイアやXorn/ゾーンに出くわしそうな時、かなりの安心感をもたらしてくれる。
3. 素晴らしい錆びない鎧を創り出す。普通のleather armor/革の鎧は、階級が8である。もし君がその階級を5まで引き上げられたら、Troll/トロールとRust Monster/ラストモンスターの両方に対して同じように、うまく身を守る事ができる。

## Polymorph/変身

もし君が、探検の初期にうまく*Polymorph/変身*の杖を手に入れられたなら、長く明るい部屋にいる寝ている怪物を見つけた時に、ちょっと楽しい事がある。怪物からできるだけ遠ざかって、ヤツを何か凶暴な怪物に変身させてから、弓矢で倒すのだ。君の経験値が相当高く上



がることだろう。

Dragon/ドラゴン、Purple Worm/パープル・ワーム、そしてXorn/ゾーンは、この作戦に向いていない。ヤツらは君の矢など物ともせず、君を食べてしまいそうだ。

もし君が *Scare Monster/怪物除け* の巻物を余分に持っているなら、どんな怪物だって相手にできる。先に *Aggravate Monsters/怪物を怒らせる* の巻物を読んでみるのも良いだろう。

## 黒魔術を使う

*Haste Monster/怪物加速* の杖を捨てない方が良い。Nymph/ニンフへのチープなプレゼントにするなど、悪い魔法の品と言えども良い使い道はあるものだ。

## Scrolls/巻物

*Aggravate Monsters/怪物を怒らせる* の巻物は、狭い部屋にいる Leprechaun/レプラコーンや Nymph/ニンフを、ヤツらを射貫くのに十分な広さの部屋へと引っ張っていくのに使える。もし君が *Scare Monster/怪物除け* の巻物の上に立っているなら、全ての怪物を恐れずに引きつけておく事ができる(Dragon/ドラゴンだけは別だが)。

## Potions/水薬

*Levitation/浮遊* の水薬は、ドアの真正面にある罠をやり過ごすのに便利だ。それに、怪物たちを起こさずに横を通り過ぎる事だってできる。

*Poison/毒* は、幻覚状態を治療するのにも使える。

もし君が Umber Hulk/アンバー・ハルクや Medusa/メデューサ(もしくは Floating Eye/フローティング・アイ)を恐れているなら、*Blindness/盲目* の水薬を飲んでみるのが良い。たぶん、混乱させられるよりはマシなはずだ。

## Rings/指輪

もし君が戦闘中倒されそうになったなら、*Teleportation/テレポートの指輪* をしてみると良い。多少の不便はつきまとうが、君の命を救ってくれるかもしれない。

## Staves and Wands/杖

Umber Hulks/アンバー・ハルクや Medusa/メデューサに *Invisibility/不可視* の杖を使うと、君は混乱させられずに済む。

2匹の怪物が部屋を通って君を追跡しているとき、君が戦いたい方をスピードアップさせるのに *Haste Monster/怪物加速* の杖を使うと言う手がある。ドアにたどり着いたとき、Zombie/ゾンビだけが君を攻撃していて Troll/トロールは何もできずに待たされている、この状態であれば、君に *Healing/治療・回復* の水薬を飲んだり鎧を交換したりする時間があるかもしれない。

同様に、*Teleport To/怪物呼び寄せ* の杖も同じ目的のために使う事ができる。

## Traps/罠

Trap Door/落とし穴や Teleport Trap/テレポートの罠は、共に怪物から逃れるのに使える。

## Exploring/探検

洞窟のかなり下の方の階で、全ての部屋を見つけて探検してみたい。それぞれの階は9つの部分に分けられるのだが、それぞれの部分が部屋、曲がりくねった通路、途中で切れている通路のいずれかになっていると言う事を覚えておかななくてはならない。十分捜せば、君は全てを見つける事ができるだろう。

行き止まりの通路と、部屋へ通じる通路とを区別できる絶対確実な方法が、たった2つだけ存在する：

1. どの部屋も、壁は含めずに2歩分の長さで2歩分の幅が無ければならない。もし、今いる通路の端に、部屋が存在するのに十分なスペースの無い場合、それは行き止まりの通路である。
2. *Magic Mapping/魔法の地図* の巻物を使えば、全ての疑問は解消する。

もし君が行き止まりの通路にいるのかどうか分からない時は、しばらく捜した後、搜索を打ち切る方が良い。通路の長さから判断しない方が良い。行き止まりの通路も、やたらと短い場合がある。

暗い部屋に入った時、すぐにドアを捜すのは良い習慣である。かと言って、位置によってドアがあり得ない壁は、それに沿って歩く必要もない。もし部屋がスクリーンの端まで広がっているなら、君は部屋の端に壁が存在するかどうかすら確かめる必要はない。

暗い部屋をまっすぐ横断していくのは、簡単ではあるが無駄が多い。例えば：

```
|.....
+@@@@@@@@@@@.
-----+---
```

部屋の向こう側へまっすぐ走っていくことで、君は3歩分の幅を探検したことになる。より優れた方法は、下記の通りだ：

```
-----+-----
|.0.0.0.0.0.
+0.0.0.0.0..
-----+---
```

ジグザグに行くことで、君は4歩分の幅を探検できるのだ。この例では、君は全体を回るのを節約できる。一般的に、距離にして33%の節約ができると予測できる。

罨を避けるためには、通ったことのない場所を避けて、できる限り来た道に戻る方が良い。上で示したようにジグザグに来た場合は、リスクをざっと半分にする事ができる。

君を永遠に葬り去ってしまうような恐れのある怪物たちの棲む階に下りる時には、ドアや階段を発見することが非常に重要になってくる。全ての部屋を全部探検しなければいけないとか、頑固なことを言っているのはダメだ。手頃な金塊や役に立つ物を1つ2つ見つける程度で満足しておくが良い。対抗できないような何かの怪物に追いかけている時、閃光のように階段に向かって進め。

そして、19階以下の場合、階段を見つけたらその上を歩いてテストしてみると良い。それがmimic/ミミックかもしれないからだ！

## Secret Commands/秘密のコマンド

Ctrl-P(^P)を押すと、君は強大な力を持つ洞窟の支配者になれる。ただし、パスワードを知っていなければならないのだが(これは主に、プログラムのデバッグのために使われる。V5では機能しない)。

君は`rogue`を空白の引数を付けて起動することで、洞窟の支配者としてゲームを始めることもできる。すなわち、

```
rogue '' ...
```

この場合でも、パスワードは必要だ。

もし君が洞窟の支配者になったなら、その階にいる全ての怪物の気配を感じ取ることができる。また、君は下記の特別なコマンドが使えるようになっている：

- C  
新しい物を君の荷物に入れる。君は種類と通し番号を指定しなければならない。例えば、“1”と“6”だと、*Monster Detection/怪物発見の水薬*になる。
- @  
君の現在の座標を表示する。
- ^A  
君の荷物の数を数える。
- ^C  
通路を表示する。
- ^D  
1つ下の階に行く。
- ^E  
どの位の間ものを食べないで生きていられるかを表示する。
- ^F  
その階にある怪物以外の物を全て表示する。隠されたドアは&で表される。
- ^H  
君に+1,+1 two-handed sword/両手用の剣、+8 plate mail/鋼鉄の鎧を授け、経験レベルを9上げてくれる。
- ^I  
その階にある全ての金塊と物の一覧を表示する。
- ^N  
杖の魔法の弾を満タンにする。
- ^P  
普通の魔法使いになる。
- ^T  
どこかに自分自身をテレポートさせる。
- ^U  
1つ上の階に行く。
- ^W  
何かを識別する。

これらのコマンドは、さほど強力な物ではない。コマンドを乱用すると、洞窟の-3階に行ったり、虎目石の水薬を飲んだり、稲妻の指輪をしたりできる。

## Winning/勝利

君がどうにかこうにか洞窟から生きて帰って来られたら、君はギルドに全ての略奪品を売って、探検家を引退することができる。Amulet of Yendor/イエングーの魔除けは金塊1,000個分の価値がある。他の魔法の品々の価値は、下記の表で示される。

## Scrolls/巻物

Genocide	大量虐殺	300	Remove curse	呪いを解く	105
Scare monster	怪物除け	200	Identify	識別	100
Hold monster	怪物捕捉	180	Create monster	怪物発生	75
Teleportation	テレポート	165	Gold detection	金塊発見	50
Enchant armor	鎧魔法	160	Aggravate monsters	怪物を怒らせる	20
Magic mapping	魔法の地図	150	Sleep	催眠	5
Enchant weapon	武器魔法	150	Blank paper	白紙	5
Monster confusion	怪物混乱	140	--	--	--

## Potions/水薬

Raise level	レベルアップ	250	Magic detection	魔法発見	105
Extra healing	最大限の治癒	200	See invisible	不可視物発見	100
Haste self	倍速	190	Blindness	盲目	5
Gain strength	ストレンクス増強	150	Confusion	混乱	5
Monster detection	怪物発見	130	Paralysis	麻痺	5
Healing	治癒・回復	130	Poison	毒	5
Restore strength	ストレンクス復活	130	Thirst quenching	喉の渇きを癒す	5

## Rings/指輪

Stealth	ステルス	470	Maintain armor	鎧保守	380
Regeneration	回復	460	See invisible	不可視物発見	310
Dexterity	起用	440	Sustain strength	ストレンクス維持	280
Searching	搜索	420	Slow digestion	消化遅延	240
Protection	プロテクト	400	Teleportation	テレポート	30
Add strength	ストレンクス増強	400	Aggravate monster	怪物を怒らせる	10
Increase damage	ダメージ増加	400	Adornment	飾り	10

## Staves &amp; Wands/杖

Slow monster	怪物遅延	350	Cancellation	魔力封印	280
Teleport away	テレポート	340	Light	光	250
Cold	氷	330	Magic missile	魔法のミサイル	170
Lightning	稲妻	330	Striking	攻撃	75
Fire	炎	330	Teleport to	怪物呼び寄せ	50
Polymorph	変身	310	Haste monster	怪物加速	5
Drain life	生命力放出	300	Nothing	不発	5

指輪や杖の価格は、基本価格である。個々の指輪や杖の増加量(+数値)は、値1につき金塊20個分の価値が足される。例えば、+1 ring of increase damage/ダメージ増加の指輪の価値は、420である。どの指輪も、減少量(-数値)は1につき金塊50個分だ。未確認の魔法の品物は全て、半額の値しか付かない。

鎧や武器の価値は、下記の表の通りである。

## 鎧や武器の販売価格

鎧			武器		
leather armor	革の鎧	120	--	--	--
studded leather armor	釘付きの革の鎧	220	dagger	短剣	2
ring mail	環状鎖帷子	225	spear	槍	5
scale mail	鱗状鎖帷子	330	mace	棍棒	8
chain mail	鎖帷子	475	long sword	長い剣	15
splint mail	重ね札鎖帷子	580	short bow	短い弓	15
banded mail	帯状鎖帷子	590	crossbow	クロスボウ	30
plate mail	鋼鉄の鎧	750	two-handed sword	両手用の剣	75

個々の鎧の増加量(減少量)は、1につき金塊110個分の価値が足される(引かれる)。個々の武器の増加量(減少量)は、基本価格の3倍分の価

値が足される(引かれる)。価値が0を下回ることはない。

食料の包み(フルーツも含む)は、1つにつき金塊2個分として売れる。

## Glossary/用語集

Agate(めのう)

ストライプ模様や濁った玉髓の種類。

Alexandrite(アレキサンドライト)

日光の下では緑に、洞窟の光の中では赤く見える石。

Amethyst(アメジスト、紫水晶)

紫の水晶の一種。

Aquator(アクエーター、水ごけの怪物)

水をジェット噴射して攻撃する怪物。

Balsa(バルサ)

とても軽い熱帯の木。

Beryllium(ベリリウム)

軽く、もろい金属。

Black unicorn(ブラック・ユニコーン、一角獣)

凶悪で孤高の、魔力を持った1本角の馬。

Carnelian(紅玉髓)

紅い玉髓の一種。

Centaur(ケンタウルス)

人間の頭や胴体と、馬の体を持つ怪物。いつも棍棒を持っている。

Cinnabar(辰砂、丹)

赤い硫化第二水銀。杖には使わない方が良い。

Crimson(深紅色)

濃い紫がかった赤。

Cyan(シアン)

明るい緑がかった青。

Diamond(ダイヤモンド)

結晶化した炭素。どんな物よりも透明で堅い。

Dogwood(ハナミズキ)

堅く強靱なツゲに似た木。

Dragon(ドラゴン)

巨大で紅く、羽を持ち火を吐く爬虫類。

Electrum(琥珀金)

銀と金の合金。

Emerald(エメラルド)

明るい緑の緑柱石。

Emu(エミュー、大うずら)

大きな飛べない鳥。

Fall(墮落)

シェークスピアの杖。うまく行けば、**rogue**の将来のバージョンからは削られるだろう。

Floating eye(フローティング・アイ)

透明な、1つ目の海洋生物。

Garnet(ガーネット)

濃い赤色の、ガラス質の石。

Germanium(ゲルマニウム)

もろく灰色がかった金属。

Gnome(ノーム)

地下に棲んでいる、醜く不格好なドワーフ。

Granite(花崗岩)

硬い灰色の、火成岩。

Griffin(グリフィン、翼ライオン)

鷲の頭と羽、ライオンの体と爪を持つ、獰猛な怪物。

Hobgoblin(ホブゴブリン、小鬼)

巨大で毛深く汚い地下の生き物。たいていは武器を持ち、鎧を着ている。

Ice monster(アイスモンスター、氷の怪物)

1つの目から凍てつく氷霧を放出する、人間型の怪物。

Invisible stalker(インビジブル・ストーカー)

見えない空気中に棲む怪物。一途で情け容赦がない。

Ironwood(鉄木)

様々な非常に堅い木。

Jabberwock(ジャバーウォック、巨大トカゲ)

獰猛な怪物。“噛みつく顎”(2d12)と“引っ搔く爪”(2d4)を持っていること以外、ほとんど何も知られていない。

Jackal(ジャッカル)

アジアや北アフリカに棲む、臆病な黄色い野生の犬。

Jade(翡翠)

硬く緑の不透明な石。

Kestrel(ケストレル、大はやぶさ、長元坊)

大きな海鳥。

Kobold(コボルド)

直立歩行して剣を持っている、小さく凶暴な地下の生き物。

Kryptonite(クリプトナイト)

惑星クリプトンからの緑の隕石。

Kukui(クークーエー)

大きな熱帯の木。

Lapis lazuli(ラピスラズリ)

瑠璃色の不透明な石。

Leprechaun(レプラコーン、金持ち妖精)

金塊の壺を持っている、小さな人間型の賢い妖精。

Manzanita(マンザニタ)

砂漠の灌木。

Medusa(メデューサ)

見つめると生き物を石に変えることのできる、ヘビの髪を持った恐ろしい女性。

Mimic(ミミック)

色んな物に化けられる、地下の肉食動物。

Moonstone(ムーンストーン、月長石)

乳白色の水晶の一種。

Nymph(ニンフ)

美しい少女の格好をした、自然の精霊。

Obsidian(黒曜石)

真っ黒な、ガラス質の火山岩。

Onyx(オニキス)

色の層を持つめのうの一種。

Opal(オパール)

光を屈折させて色に分解できる、乳白色の二酸化ケイ素。

Orc(オーク、欲張り鬼)

起こりっぽくて臭いにおいのする、醜い愚かな二足動物。

Pearl(パール、真珠)

貝の中から取れる、丸い固まり。

Peridot(ペリドット)

濃い黄緑色の石。

Pewter(ピュータ)

錫と鉛の合金。

Purple worm(パープル・ワーム)

鋭い歯のたくさん付いた丸い口を持つ、穴の中に棲んでいる大きな動物。

Quagga(クアッガ、大つのじか)

大きくぼさぼさの毛を持つ人間型の生き物。おそらくは *quaggoth* のミスプリント。本当の *quaggas* は、現在絶滅しているが、縞模様のあるロバのような動物である。

Quasit(クアジット)

小さく卑劣な、悪魔のような生き物。

Rattlesnake(ラトルスネーク、がらがらへび)

尾にガラガラが付いた毒ヘビ。

Ruby(ルビー)

コランダムの濃い赤色のもの。

Rust monster(ラストモンスター)

金属を喰らう、グロテスクで長い尾を持つ四足獣。

Sapphire(サファイヤ)

コランダムの濃い青色のもの。

Shuriken(手裏剣)

小さなギザギザの刃の付いた円盤。投げると武器になる。

Silicon(シリコン)

岩から抽出される、硬く灰色をした物質。

Taaffeite(ターファイト)

珍しい藤色の石。

Tiger's eye(タイガーアイ、虎目石)

色が揺らめいているように見える、黄褐色の石。

Topaz(トパーズ)

黄色がかった結晶質の石。濃い黄色のものもある。

Troll(トロール、巨人)

恐れ知らずで非常に強く、人間の肉を喰らう、大きな緑色のヤツ。

Tungsten(タングステン)

重く、灰色がかった白色の金属。

Turquoise(ターコイズ)

不透明で、不規則な青緑色の石。明るい青がかった緑色ものもある。

Umber Hulk(アンバー・ハルク)

巨大な爪と4つの目を持つ、大きく濃い色をした怪物。

Vampire(バンパイア、吸血鬼)

生け贄から血を吸う、夜行性の食屍鬼。

Venus' Fly-Trap(ビーナス・フライトラップ、はえとりぐさ)

大きな緑色の植物で、Violet Fungi/バイオレット・ファンガイ(下記参照)に似た行動をする。

Vermilion(朱)

濃い黄色がかった赤。

Violet Fungi(バイオレット・ファンガイ)

つるで動いている生き物を捉えて、その肉を腐敗させてしまう、大きな真菌。

Wraith(レイス、死霊)

敵から生命力を吸い取る悪い死霊。

Xeroc(ゼロック、物まねの怪物)

*mimic*/ミミックの項を見よ。

Xorn(ゾーン)

自分の分子を再構成することのできる、3本腕、3本足の怪物。

Yeti(イエティ、雪男)

チベットの山に住んでいて直立歩行する、大きく白い毛がぼさぼさの生き物。

Zebrawood(ゼブラウッド)

縞模様のある、硬い熱帯の木。

Zircon(ジルコン)

透明な赤みがかった石。

Zombie(ゾンビ)

歩く死体。

## Acknowledgments/謝辞

Helpful comments and criticism were offered by J. T. Nutter, T. R. Pellitieri, and E. A. Flinn.

## Appendix

[Catalogue of Messages/メッセージのカタログ](#)

---

Col. G. L. Sichertman [ [HOME](#) | [MAIL](#) ]

日本語訳 Y.Oz (Y.OzVox)