

BLIZZARD  
ENTERTAINMENT

# DIABLO IMMORTAL®

重い足取り

RYAN QUINN

ALAN QUAH



# 重い足取り

DIABLO  
IMMORTAL®

シャーバルの荒野に位置する最初の森では、不気味な悪が腐敗している。フェイは行く先々で腐敗の種をばら撒き、動植物や人の子すらも飲み込んでいる。しかし自然が敵意を示すなら、ドルイドはそれに応じなければならない。

文 RYAN QUINN アート ALAN QUAH

彩色 KOMIKAKI STUDIOS レイアウト COREY PETERSCHMIDT

レタリング ANDWORLD DESIGN 表紙 ALAN QUAH

Blizzard Entertainment

シニアディレクター、ストーリー&フランチャイズ開発 VENECIA DURAN

シニアマネージャー、ライティングおよび書籍 MATTHEW COHAN 監修者 CHLOE FRABONI

シニアブランドアーティスト COREY PETERSCHMIDT プロダクション BRIANNE MESSINA,

TAKAYUKI SHIMBO, VALERIE STONE, LAURA WOODWARD

ゲームチーム監修 DAVID LOPEZ, RYAN QUINN, EMIL SALIM, SHANNON WILLIAMS

世界設定監修 IAN LANDA-BEAVERS

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT

Blizzard.com

© 2025 Blizzard Entertainment, Inc., BlizzardおよびBlizzard Entertainmentのロゴは米国または他の国におけるBlizzard Entertainment, Inc.の商標または登録商標です。

出版: Blizzard Entertainment

このコミックはフィクションです。名称、キャラクター、場所、事象は作者あるいはアーティストの創作、あるいはフィクションとして使用されています。存命・故人を問わず実在の人物、事業所、事象、場所とは一切関係ありません。

Blizzard Entertainmentは作者およびサードパーティのサイト、サイトの掲載内容に関して、一切の責任を負いません。

シャーパルは  
子供たちの幸福を望む。



なぜ?

なぜこんなことに?

皆の生き方は正しかった。

町は森の奥から離れている…原因は別か。

フェイだ。

クンクン

森の朽ちた子供。

グルルルルル



クンクン

皆死に絶え、村も滅んだ。

フェイは無差別に奪っていく。我々の生き方など関係ない。



ドルイドを連れてきたイフエはそう言った。



我々は間違ったのか。

荒野に…番人は…必要ない。  
生きるか…死ぬかだ。







ブンユツ







軽い足取りを  
望まぬなら…



そう言ってくれ。

キーン



言葉では。

だが必要なものは示してくれる。

もっと耳を澄まさねば。



