

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 STUDIO S 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 LOMELI, RYAN QUINN, EMIL SALIM, SHANNON WILLIAMS

世界設定監修 IAN LANDA-BEAVERS



Blizzard.com

© 2025 Blizzard Entertainment, Inc.. BlizzardおよびBlizzard Entertainmentのロゴは米国またはその他の国における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。

シャーバルは
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。

クンケン

森の
朽ちた子供。

ガルルルル



エンツタイグの民は
そこら中に足跡や
切り株を残す。

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。



「我々はシャールバルの番人であり、
その闇を窺うのも我々だ」

ドルイドを
連れてきた
イフェはそう言った。



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。



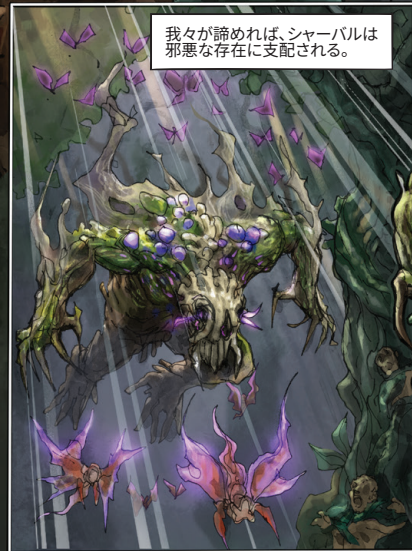
どうの昔に
道を違えたか。



いいや。



まだ救うべきものは
あるはずだ。



我々が諦めれば、シャーバルは
邪悪な存在に支配される。



ハイッルルッ



己が苦しみにも
気づかないか？



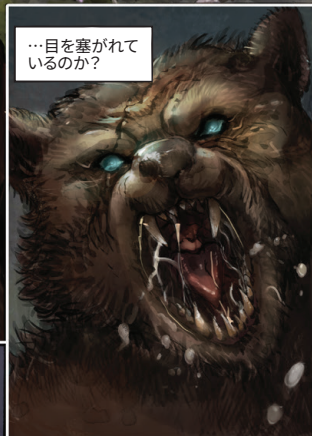
シュルシュル



それとも…



…目を塞がれて
いるのか？





パタ

パタ パタ

パタ

パタ パタ

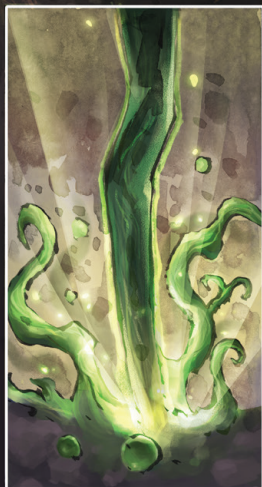
パタ

答えろ、
シャーバル。

パタ

パタ

お願いだ。



軽い足取りを
望まぬなら…



そう言ってくれ。

キーン

シャーバルは
生き方を教えない。

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。



