

プリンセス/PRINCESS【戦場に舞う歌姫】

南海に生きる歌姫の末裔 その声は味方を鼓舞し敵対者の力を奪う

- ▶ [画像](#)
- ▶ [スキル一覧](#)
 - ▶ [聖声スキル](#)
 - ▶ [邪声スキル](#)
 - ▶ [鞭スキル](#)
 - ▶ [その他](#)
- ▶ [スキル使用感](#)
 - ▶ [聖声スキル](#)
 - ▶ [邪声スキル](#)
 - ▶ [鞭スキル](#)
 - ▶ [その他](#)
- ▶ [使用感](#)
- ▶ [育成例](#)
- ▶ [コメント](#)

画像



スキル一覧

名称	最大 Lv	効果	解説	必要 SP
----	----------	----	----	----------

POWボーナス	10	攻撃力、物理防御力がアップ	ステータスPOWにボーナスを得る	2P
SPDボーナス	10	行動順、回避率がアップ	ステータスSPDにボーナスを得る	1P
INTボーナス	10	魔法攻撃力、魔法防御力がアップ	ステータスINTにボーナスを得る	1P

聖声スキル

名称	最大Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP		
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P
ノーブルマスター	10	支援声術スキルの威力や取得に関する	聖言を用いた声術の習熟度	-	-												
灼熱の韻	10	味方全体の攻撃力がアップ	激しい言葉で攻めの心を作るスキル	ノーブルマスターLv1	3			4							~Lv7	Lv8~	-
堅牢の韻	10	味方全体の防御力がアップ	堅く重い言葉で守りの心を作るスキル	ノーブルマスターLv1	3			4									
細波の子守唄	5	味方に睡眠 + 睡眠中LF・MNが回復	子守唄で味方を眠らせるスキル	ノーブルマスターLv3	5	6	7	-							Lv1~	-	
風と木の詩	10	味方全体のLIFEを毎ターン小回復	大自然の言葉で傷を癒すスキル	ノーブルマスターLv5	3			4							~Lv7	Lv8~	-
月明かりの詩	10	味方全体のMANAを毎ターン小回復	月光の言葉で安らぎ与えるスキル	ノーブルマスターLv10	3			4									

デモ ニック ケージ	1	Ex 敵・味方の魔法威力が大幅にダウン	呪言を天に響かせマナを弱体するスキル	フィアーマスタリーLv10 マレアシア北東の左右の塔の最上階にて入手	0	-	-	Lv1
------------------	---	---------------------	--------------------	---------------------------------------	---	---	---	-----

鞭スキル

名称	最大Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP		
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P
調教マスタリー	10	調教スキルの威力や取得に関係する	調教技術を用いた技術の習熟度	-	-												
調教鞭打	10	敵単体に小ダメージ+まれに恐怖	鞭をうち主人が誰かを教える攻撃スキル	調教マスタリーLv1	2					3					~Lv7	Lv8~	-
咎罰鞭打	10	敵単体に自分のLF減少ダメージ	受けた傷の罰を敵に与える攻撃スキル	調教マスタリーLv3 フィアーマスタリーLv3 調教鞭打Lv3	5					6							
リクエスト『自決』	5	敵が命令を受けた瞬間に己を攻撃する	恐怖した敵に自決の命令を下す	調教マスタリーLv3	8	6	4	2	0	-							
リクエスト『離反』	5	敵が敵に対し攻撃を行う	恐怖した敵に離反の命令を下す	調教マスタリーLv5	8	6	4	2	0	-					Lv2~	Lv1	-
リクエスト『守護』	5	敵が自分の身代わりにダメージを受ける	恐怖した敵に守護の命令を下す	調教マスタリーLv8	8	6	4	2	0	-							

ナインテール	1	Ex 敵単体に大ダメージ+高確率で恐怖	高速の鞭さばきで9回叩く攻撃スキル	調教鞭打Lv10 アイゼンの東、船入手後に行ける小さい森がある部分で戦う「官能の奉仕者」を倒すと入手	0	-	-	Lv1
--------	---	---------------------	-------------------	---	---	---	---	-----

その他

名称	最大Lv	効果	解説	前提	消費MN										必要SP		
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1P	2P	3P
挑発	5	狙われ率アップ+挑発状態に移行	敵を挑発し攻撃を自分に向けるスキル	ノーブルマスターLv1	4					-					Lv2 ~	Lv1	-
プリンセスオーダー	5	敵単体がオーダー状態になる	ナイトが打ち倒すべき敵を指示する	ノーブルマスターLv5	8	6	4	2	0	-							
プリンセスリアクト	1	ターンの最後に再行動	姫のワガママを使い誰かのリアクトと同時に自分も行動する	SPDボーナスLv5	4	-									-	Lv1	-
キュア	10	味方単体のLIFEを回復	姫のたしなみである応急手当を行う	INTボーナスLv1	2					3					~ Lv7	Lv8 ~	-
キュアII	10	味方単体のLIFEを大回復	姫のたしなみである応急手当を行う	INTボーナスLv5	4	5		6	7								
女王の教え	5	女王の心構えで指導し所得経験値アップ	常時発動スキル	INTボーナスLv8	-					-					Lv2 ~	Lv1	-

スキル使用感

聖声スキル

灼熱の韻

ATK上昇：Lv1/10%、Lv5/20%、Lv10/35%。魔法には効果なし。
一定値で増加量が跳ね上がるので、半端な振りは厳禁。上げるなら一気に上げよう。

堅牢の韻

DEF上昇：Lv1/DEF10%、Lv5/15%、Lv10/25%。
プレス等の被ダメージはDEFとINTに依存するので、このスキルで僅かながら軽減することができるようだ。
一定値で増加量が跳ね上がるので、半端な振りは厳禁。灼熱と同じく、上げるなら一気に。
また灼熱の韻・堅牢の韻は敵から受けた攻撃・防御弱体化を相殺できるので、1だけでも振っておくと便利かも。

細波の子守唄

Lv	1	2	3	4	5
LIFE回復量	10	15	25	30	50
MANA回復量	2	3	5	6	8

対象を眠り状態に変化させる。ターンの終わりにLvに応じたLIFEとMANAを回復させる。睡眠にかけると回復効果追加。

盲目、麻痺、混乱、誘惑、睡眠状態に上書き可能。毒、呪い、恐怖、技不能、出血、石化は上書き不可。

前述の風と木の詩、月明かりの詩と回復効果は重複する。

序盤は回復手段として、中盤以降は危険な混乱・誘惑の解除手段として使えるので1振り推奨。

ゲーム序盤から取得出来るマナ回復手段の一つ。Lv5にもなればそれなりの回復力だが癖はかなり強く、

これを使いこなせるのは「上手い人」より「ヒマな人」と言えるかもしれない。

宿屋要らなくなるのは確かなので、序盤からドラゴン退治したい人はどうぞ。

風と木の詩

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
LIFE回復量	2	3	4	5	6	8	9	10	11	15

効果は戦闘終了時までだが、キュア系と月明かりの詩のコンボの方が早く全快。

しかし、全体回復は貴重である。その後のプリンセスも自由に動けるメリットもある。

運用次第ではこちらのほうが有効になることも。

回復が固定値なのでだんだん効果が薄くなっていくが、少なくとも中盤までは便利。

ナイトのフロントorバックシルドと併用すると回復いらずになる。

月明かりの詩

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MANA回復量	1	2	3	4	5					

戦闘終了時まで効果が続くので、戦闘開始時に発動し、敵1体残して防御し続ければExゲージ以外は回復できる。序盤でもLv7まで、MANAを4以上使うスキルがパーティに出揃う前にはLv10まで上げるのを推奨。僅か1でも、ターンが進めばバカに出来ない差が生まれる。ちなみにExで使っても回復量が増えたりはしない、Exゲージの無駄になるので注意。

ヒーラーのクラフトmanaと比較した場合、一度歌ってしまえばプリンセス本人がその後自由に行動できる点と本人も毎ターン5MANAずつ回復する（クラフトmanaは回復7-消費5で実質2MANAずつ）点が優秀。ボス戦時はMANAを持って余してしまいがちになるので、補助重視にする場合でもキュアや鞭に多少振っておくと良い。

▶ アンゼリカケージ

強化枠を使わない特殊効果。敵味方の魔法威力が大幅にアップとあるが、耐性値の上昇による弱点化。敵味方の魔法属性(炎・氷・雷・無)とステータス異常の耐性値を一律150にする効果がある。元より耐性150の場合は変化無し。メイジの魔法、サムライの魔法属性技、アイテムや武器に寄って属性付与した通常攻撃等の大幅なダメージアップが期待出来るが、諸刃の剣でもあるので使いどころが難しい。隠しボスを含む全ての敵に効果がある為、非常に強力。味方のステータス異常耐性も低下するが、先に技不能等でスキルを封じてしまえば問題ない。パーティの主力がメイジ(Ex技ジエンドオブワールド)+ファイター(Exでエレメントフォロア)であれば威力増強&技禁止が発動しやすくなり相性が良い。ペインカウンターの蓄積にも極めて有効。状態異常効果のあるスキルの成功率次第ではアンゼリカ状態でも不発に終わる事があるので、活用するならスキルレベルを最大まで上げたほうが良い。効果は3ターン持続する(使用后3ターン目の最後に「アンゼリカケージの効果が消え去った」と表示される)。デモニックケージが掛かっている間に使うと、打ち消しあってどちらの効果もなくなってしまうので注意。

邪声スキル

▶ 絶叫金切り

スタンの効果は使用したターンのみ敵の行動を遅らせるのみ。つまり結局行動はされてしまう。しかも抵抗されたり、このスキルよりも先に行動される可能性もあるので確実性もない。邪声スキルは使い辛い物が多いが、その中でも特に使い辛いスキル。取得はお勧めできない。

▶ 昏倒の誘い

睡眠により相手の行動を止められる。邪声系の中では比較的使いやすいスキル。ドラゴンにはほとんど効かない。雑魚の動きを止めるには有用。先手を取る必要がありながら発動速度がやや遅めのスキルなので、SPDやフィアーマスタリーでテコ入れしておきたい。後半は敵の行動不能を狙う事で有利になる場面が増えるので、デモニックケージ習得のついでに視野に入れるのもアリ。

▶ 乱心の誘い

混乱しても普通に攻撃してくる事もあるので、ダメージを防ぐ目的では昏倒の誘いより劣る。昏倒の誘いとの違いは、混乱状態は睡眠と違い攻撃しても状態解除されない事。

殲滅力の高いパーティでは必要性が薄いですが、スキル使用を封じる事が出来るので、後半の全体混乱や誘惑スキル対策になる。

また混乱状態にした瞬間スキルが解除されるので、ニードルガード等のカウンター系スキルにも有効。

▶ 報復の誘い

Lv10で受けたダメージの半分以上を相手に返す。

基本的に敵のLIFEはこちらよりたくさんある事がほとんどなので、こちらのLIFEと1:2交換していたら、命がいくつあっても足りない。

おまけに時間経過で解除されるので、普通にやってる限り、鞭で通常攻撃した方がより大きいトータルダメージが出る。

そのため、絶叫金切りと並んで使い道のないスキル。しかし、ボス相手でも他の邪声スキルより効きやすいため、安定したペイン蓄積として使えなくもない。

▶ 落葉金切り

相手を出血状態にできる。敵のLIFE割合のダメージなので対雑魚では役立たず。

時間経過で解除されないの、対ボスでは一度通せば以後継続的なダメージを与えられる。

ただ、よほどLIFEの多い敵でもない限りダメージ量は微妙。

▶ デモニックケージ

強化枠を使わない特殊効果。魔法属性耐性値とステータス異常耐性値が減少し、魔法属性による攻撃が軽減され、ステータス異常になる確率が下がる。

敵味方の魔法属性(炎・氷・雷・無)とステータス異常の耐性値を一律75にする効果がある。元より耐性75以下の場合には変化無し。

物理重視パーティならボス戦で利用すると非常に有利に戦闘が行える。

持続時間はアンゼリカケージと同じく3ターン。

アンゼリカケージが掛かってる間に使うと、打ち消しあってどちらの効果もなくなってしまうので注意。

鞭スキル

▶ 調教マスタリー

他職のソード、カタナマスタリー等と同様に、鞭の攻撃力が上昇する。上昇率はLv10で約1.3倍。

▶ 調教鞭打

Lv	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃力(%)	130	133	136	139	145	148	151	154	157	165
恐怖状態異常付与率(%)	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75

Lv10時、攻撃力は1.65倍、恐怖付与率は75%。

恐怖付与率は相手とのレベル差によって増減する。手強いと感じる竜・帝竜相手だと成功率1~2割程度。

強力なリクエスト系の前提なのでファイターのバランスキルで状態異常付与率を上昇させておこう。

恐怖はマヒで上書きされる事が無く、マヒは恐怖で上書きする事ができるので

ファイターのファンブレードやローグのタランテラとの併用しても問題は無い。

また、聖声重視のプリンセスでもLv11とっておけば火力の底上げになる。

咎罰鞭打

▶

ダメージの基本は $\{ (最大LIFE) - (現LIFE) \} \times (スキルLvに応じた倍率)$ 。

調教マスタリーや、Ex時の攻撃力上昇などの影響は受けない。

倍率はLv1:200%、Lv7:318%、Lv10:400%。LIFEを上げてナイトのガーディアンで守りつつ運用すれば安定した火力になる。

LIFE1で使えばラスボスも苦勞せずに倒せる。必中技なので盲目状態でも安心して使える。

▶ リクエスト系

成功率は100%で恐怖が付与されている限り、敵は何も出来ない。効果は恐怖している敵全体に及び、

効果は1ターンのみなので、ターンごとにかけなおす必要がある。

『自決』は他に眠ってる敵を起こさない。味方の睡眠付与スキルとの相性が良く、『離反』と比べてSPを2節約できる。

『離反』でも自分を攻撃対象にする。『守護』は挑発前提なので使いづらい。

スキルLvをあげると消費MANAを8 6 4 2 0と下げることが出来る。消費8のままでは厳しいので最低でも消費4程度には下げよう。

▶ ナインテール

単体に対して1.5倍+POW20分のダメージ&50%の恐怖状態異常付与。

威力はLV10時EX調教鞭打とほぼ同じなのだが、恐怖の付与率が低いので取る必要性がまるで存在しない。

Lv10かつLIFE1での咎罰鞭打に比べると威力は落ちてしまう。

9回叩くのはあくまで戦闘時のアニメーションの話なので、9連続攻撃を繰り返す訳ではないのであしからず。

その他

▶ 挑発

リクエスト『守護』発動時前提。『守護』を受けてる敵が戦闘不能になっても効果が続くので、時期を見誤ると逆に危険。

▶ プリンセスオーダー

ナイトのセイブザクイーンとのコンボ専用スキル。

プリンセス+ナイトの通常攻撃より強いので、取っておいてもいいスキル。

Lv5がMAXで8 6 4 2 0と消費MANAが減る。月明かりの詩をLv10MAX取っているならLv1でも十分だが、お好みで。

戦闘開始時には他の聖声や邪声を優先してかけたいだろうから、このスキルを使うのは遅れがちになると予測される。これを踏まえて導入を。

永続ではなく5ターンで効果が切れる。

[セイブザクイーン](#)も参照。

▶ プリンセスリアクト

他職種とのリアクトスキルとのコンボ専用スキル。これ単体では意味がない。

発動条件が簡単なリアクト（主にローグ）と組み合わせると強力。

▶ キュア

回復量はLv1:30、Lv5:70、Lv10:130程度。

とりあえずLv5まで振っておくと戦中戦後のあらゆる場面で便利。

終盤でもコストパフォーマンスに優れるため、損はない。

▶ キュアII

回復量はLv1:70、Lv5:140、Lv7:210程度。Lv10で全快。

月明かりの詩があれば燃費の悪さは気にならないので、こちらの方が最終的には使いやすい。

早いうちに振りすぎると回復過剰になるため、メンバーのLIFEと相談してLvを上げるとよい。

▶ 女王の教え

Lv	1	2	3	4	5
取得経験値	+10%	+12%	+14%	+16%	+20%

同スキル所持者が複数居ると効果は累乗される。死んでいると効果無し。

Lv5なら、2人：1.44倍、3人：1.728倍、4人：2.0736倍。

経験値レベル差補正があるので少々使いづらい。

フロワロシードを倒した時に結構な恩恵があるといえはる。

使用感

支援特化型の職業。

灼熱の韻、月明かりの歌、アンゼリカケージが非常に強力な難敵も力押しで撃破できる。

アンゼリカケージの使用やハイディングリアクトログと組むことで高確率で恐怖付加 リクエストと無力化できる。

足が速く歌系のスキル系はまず先制でかけられる。支援に回ると意外と忙しい。

MANA回復が出来るので宿屋に泊まらなくても探索が可能。

強化枠を使いまくるので自己支援スキルの多いキャラとはちょっと合わせ難いか。

火力は低いものの調教鞭打で恐怖が入るとリクエストで無力化、大体3~4ターン位は拘束できる。

ボスにも入りにくいが一応低確率で効く様子。

支援が終わって特にやる事が無くなったら攻撃してると時々かかる。

ちなみにアンゼリカケージを使うと恐怖の入る確率が目に見えて跳ね上がる。

真面目にボスに対して恐怖を入れたいと思うのなら併用すると良い。

咎罰鞭打は強いが普通に使うにはかなり使い難いので、生かすつもりなら専用のパーティを組んだ方が良いかも。

プリンセスリアクトは味方次第で強くも弱くもなる。要パーティとの相談。

プリンセスはキュア、キュアIIおよび月明かりの詩があり、

LIFEとMANAの回復を同時にこなせるため、ヒーラーの代用とすることも可能。

プリンセスを回復役にあてるメリットとして

- ▶ 回復能力に加えて強力な戦闘補助スキルを持ち、回復の必要がない状況では補助に回れる。
- ▶ 序盤~中盤ではLIFEや防御力がヒーラーより高く、防御力向上スキルもあるので殺され辛い。
- ▶ プリンセスの鞭は後衛用武器であり、安全な後列からそれなりにダメージを出せる。

という点があげられる。

回復以外が不得手であるヒーラーと違い、プリンセスは強力な補助スキルを併せ持っており、

パーティの殲滅力があまり下がらなくて済む点と、本人が死に辛い点が特に大きい。

回復が必要ない相手には攻撃的なスキルを、回復しきれない相手には防御的なスキルを、と相手に応じて手を変えられる点が強み。

ヒーラーがいない事による明らかなデメリットは、

- ▶ 状態異常に対処出来ない
- ▶ 蘇生ができない
- ▶ 全体回復（蘇生・状態異常含）ができない
- ▶ 先制攻撃の無効化ができない
- ▶ エンカウント減少が無い

の5つだが、状態異常・蘇生は、アイテムで解決可能。

（蘇生アイテムは手に入るのが後半だが）

中～後半にかけてからは金銭的余裕がでてくるので、アイテム代もなんとかなる。

全体回復はLIFEだけなら同様にアイテムで解決可能だが、後半は全体状態異常をしてくる雑魚もそれなりに居るためアイテム回復では追いつかない場合もある。

先制攻撃はどうにもならないので人によってはストレスを感じるかもしれない。

エンカウント減少に関しては前半は竹笛、後半はロナムフルートで代用可能ではあるが、

効果時間が短く回復アイテムもヒーラーより多く持ち込む必要があるのであまり現実的でない。

サムライがパーティにいないと探索効率が悪くなる。

このようにプリンセスにはないメリットもヒーラーにはあるため、どちらを採用するかは好みが分かれるだろう。

但し、なんとかなるとは言ってもアイテムを常に山盛りで持ち歩くのは面倒だし、

戦闘でのヒーラーが居る事での安定感は回復アイテムで補いきれる物ではない。

本当にピンチの時はヒーラーじゃないと間に合わない。

そういう意味ではデッドマンリアクト&奇跡の代行者や、高Lvのキュアオールを使えるヒーラーの方が安全と言える。

ヒーラーが居ればプリンセスが回復スキルを取る必要性も薄くなるため、

回復系スキルを優先するとなかなか手の伸び難い邪声系スキルを取得したり、

回復する手間が省けるため思う存分鞭を振るう事もできる。

無論パーティに1人はヒーラー必須という訳でもないが、プリンセスが居ればヒーラーは要らないという訳では無い事は頭に入れておこう。

育成例

攻撃型にするか、サポート型にするかで傾向がガラッと変わる。

▶ 攻撃型

調教鞭打はダメージソースとして優秀なので、調教マスターと共に早い段階でLv10にしておきたい。

リクエスト系は、『自決』『離反』の用途を考えた上で取得。

咎罰鞭打は性質上、ナイトのガーディアンとヒーラーのリザレクションがないと使いにくいので、パーティに入れておくのを推奨。

リクエスト『守護』と組み合わせる使う手もあるがタイミングが難しいためお勧めは出来ない。

ナイト側もセイブザクイーンを取得する必要があるが、咎罰鞭打用にナイトがいるのならプリンセスオーダーにも手を伸ばしておくパーティの火力の底上げになる。

▶ サポート型

例：

ノーブルマスターLv10 月明かりの詩Lv7 灼熱の韻Lv5・堅牢の韻Lv5 調教マスターLv1・調教鞭打Lv1（風と木の詩を取るならこの辺り） 月明かりの詩Lv10 灼熱の韻Lv10・堅牢の韻Lv10 昏倒の誘い 鞭・調教系スキル

まずは長期になりやすいダンジョン対策に、月明かりの詩を優先的に取得する。
可能な限り速やかにMANAが4回復するLv7まで、折を見てLv10まで上昇させたい。
癖があり扱いに慣れが必要だが、細波の子守唄も序盤からのMANA回復手段になる。
月明かりを低いLvから目指そうとすると、他の仕事がこなせなくなるのでこちらで代用する事も考えてみよう。
また混乱、魅了を抑える事も出来るので持っていて損は無いはず。
パーティにメイジがいるなら堅牢の韻、主なダメージソースが物理なら灼熱の韻を優先的に上げる。
スキルを広く習得する際には、Lv1でもそれなりの効果はあるし消費量の増える直前のLv5で一時止めて置くのもあり。

木と風の詩は効果は地味であるものの、パーティの耐久力に大きく寄与するため好みで上げてもいい。
満遍なく回復するので前衛を増やし被害を散らしたりシルド系で被ダメージを抑えるのがコツ。
調教マスターと調教鞭打をLv1ずつ取っておけば、BUFFを掛け終えた後にも活躍出来る。
邪声スキルは全体的に使い勝手が悪いので基本後回し。しかしながら、後半は全体魅了や全体恐怖などといった状態異常のキツイ雑魚が多く、先手で行動不能にする為に昏睡の誘い辺りを考えたい所。
アンゼリカケージとデモンクケージは魔法威力や状態異常耐性を操作でき、ボスに非常に有効な為、パーティにあわせての取得を視野に入れるのもいい。

コメント

- ▶ 「スキル使用感」の「邪声スキル」「落葉金切り」が抜けてます -- 通りすがり (2009-03-16 10:57:24)
- ▶ 官能の奉仕者のニンテールは、きっちり9回叩いてきたのにな。 -- 名無しさん (2009-03-23 20:18:37)
- ▶ ヒーラーデメリットのサムライの件 意見として残してるけど不要と判断された方いましたら編集してください -- 名無しさん (2009-03-25 14:25:00)
- ▶ 編集しました。ぶっちゃけサムライorヒーラー(ロナムフルート)のいずれかがいればエンカウントはあまり気にならないと思う。 -- 名無しさん (2009-03-25 15:08:49)
- ▶ ロナムフルート入手時期を後半とするなら蘇生アイテムも後半と書かざるを得ない。あと竹笛も忘れないであげてください -- 名無しさん (2009-03-25 15:20:47)
- ▶ 育成例のサポート型。「昏倒の誘い」が「昏睡の誘い」になってます -- 名無しさん (2009-04-12 23:38:49)
- ▶ 咎罰鞭打、敵のパリング系スキルも貫通してダメージ叩き込めたんだけど既出？ その後カウンタダメージで倒れることもままあるがw -- 名無しさん (2009-04-14 15:40:43)
- ▶ Exde -- 名無しさん (2009-05-21 11:04:49)
- ▶ 失礼 EX聖声って効果増幅したりする？ -- 名無しさん (2009-05-21 11:05:23)
- ▶ 官能の奉仕者って、事前にどこかの町の人から情報を得られないのでしょうか。 -- 悪刀 (2009-05-22 21:22:17)
- ▶ どこかの本棚で読めた気がする。フォード記だったかな？ -- 名無しさん (2009-05-22 23:04:00)
- ▶ 情報ありがとうございます。探したらスタリ小遺跡の本棚にありました。異形なんたら -- 悪刀 (2009-05-24 10:24:14)
- ▶ 失礼。「異形研究録4」です。 -- 悪刀 (2009-05-24 10:28:18)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿