NetHack Guide

RaymondEric S.

도운이

JaehoPak

zenguy (at) kornet.net

NetHack Guide

지은이 RaymondEric S.

도운이 JaehoPak

펴냄 2002. 01. 17. (목) 02:23:25 KST

이 문서는 http://www.nethack.org에 있는 Guidebook문서를 번역과 더불어 다른 기타 자세한 정보를 기록한 문서이다.

나우누리 공개 자료실에서 얻은 원 저자를 알 수 없는 NetHack매뉴얼을 참고 하였습니다.

차례

NetHack을 소개합니다. **4**
1. NetHack은 어디서 구하지**?** **5**
2. Character 설명 **6**
3. 각 종족에 관한 특징 사항 **8**
4. NetHack 실행 하기 **9**
5. NetHack 처음 화면 **11**
6. NetHack에 사용되는 키 **12**
6.1. [I] 12
6.2. [II] 12
6.3. [III] 13
7. NetHack 메인화면에 표시되는 아스키 코드 설명 **15**
8. NetHack에서 사용되는 보검들의 목록 **16**

NetHack을 소개합니다.

NetHack은 텍스트 기반 롤 플레잉 게임으로서 그 장르는 Rogue류라 할 수 있다. 요즘과 같이 3D로 무장하지 않은 그냥 초라해 보이는 시시해 보이는 이 게임은 특이하게 Ascii code와 확장 Ascii code로 구성되어지며, 게임상의 모든것들을 표현해낸다. 예를 들어 @(at)은 사람 &(and)는 귀신 이런식으로 Ascii code로만 게임이 구성되어져 있다.

아직 나는 NetHack을 한번도 제대로 해본적이 없는 그야말로 넷맹(?)이다. 하지만 NetHack에 상당한 흥미를 가지고 있으며, 기회가 닿으면 언제라도 중독될 준비가 되어 있다. 하지만 아직까지는 그러하지 못하고 있다. 그렇지만 이 작업이 따 끝날때 쯤이면 아마도 넷핵에 중독되어 있지 않을까? 생각한다.

근래에 들어서 당신은 자기 자신을 만족시킬 만한 그 무언가를 당신 주위에서 매일 찾고 있을 것이다. 더불어 많은 날동안 잠을 자면서 당신은 이상한 꿈속에서 물건을 훔친다거나 누군가와 전투를 벌이거나 혹은 어떤 멋진 개혁 운동에 참가하는 꿈이 자주 나타났지만 당신은 그 이유를 모르고 있을 것이다. 놀랄필요는 없다. 어쨋든 당신은 한평생 동안 꿈을 꿔왔으므로. 그리고 지금까지도 그것들과 관련된 모든것을 망각 하고 있으니.. 가끔씩 어두운 밤에 당신은 갑자기 깨어나곤 한다. 그리고 큰 소리를 지르거나 경험 해본적 없는 생생한 기억들로 인하여 겁에 질리고 있다. 그리고 당신의 꿈속 음침한 동굴 어느 구석이건 강력한 생물들이 숨어 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 당신의 꿈에 나타나는 자주 나타나는 상세한 저러한 것들이 진실 일까? 수 많은 밤을 지나, 당신은 불가사의한 동굴 가ㄲK이에 가고 싶은 욕망이 커졌을 것이다. 아침마다, 당신은 나 이전에 그 음침한 동굴에서 되돌아 오지 못하고 있는지 서둘러서 생각해내고 있을 것이다. 결국에 당신은 그리 멀지 않은 당신의 꿈속에 그 신비한 땅을 동경하며 찾아 해메는 자신을 적대시 하고 있을 것이다. 다른 모험가들이 그 동굴에서 험난한 시간을 보내고 돌아 왔을때, 그들의 모습은 처음 그들이 그곳을 통과하였을때보다 더욱더 행복해 보였을 것이다. 그리고 돌아오지 않은 그들 중 아무도 계속 가고 있지 않다고 누가 말하였는가?

주위 사람들에게 물어 보아라.. 당신이 한번쯤 들어 보았을 법한 지팡이나, 위대한 Yendor의 아뮬렛은 어느것이든지 만일 당신이 찾게 된다면, 아마도 당신에게 큰 부를 안겨다 줄 수 있을 것이다. 어느 한 전설은 당신에게 어느 한 사람이 아뮬렛을 찾게 되었는데 신에 축복으로 인하여 영원한 생명을 얻게 되었다는 것을 이야기 해주고 있다. 또, 'Gehennom'계곡을 넘어 위험한 미로의 안 깊숙히 있는 아뮬렛에 대한 풍설이 알려 지고 있을 것이며.. 오랜 전설을 듣고 당신은 즉시 마음 깊이 그것을 깨달아 발견되지 않은 어느 누군가 말한 아뮬렛을 동굴 깊숙히 내려가 열심히 찾을 것이다. 만일 믿기 힘든 아뮬렛의 힘에 대한 소문이 있더라도 당신의 모험담을 상당한 금액에 이야기꾼에게 팔아 넘겨야 할 결정을 내려야만 한다. 특히 꿈에서나 볼듯한 무시무시하고 마법적인 생물을 만났었다면 당연하다! 움막의 벽은 당신이 주의하여도 점점더 약해지므로 밤새 움막의 벽을 보강하며 보내야 할 것이다. 아침에 당신이 일어나, 당신의 소지품을 모으고 흥미로운 동굴을 향해 출발해야 한다. 평온한 여행이 당분간 지속되고, 당신은 고대의 황폐화된 위험한 미로에 들어가게 될것이다. 아주 늦은 밤 당신은 또한 야영도 하게 될것이며 어둠이 짖게 깔리 드넓은 하늘 아래 깊은 잠을 자게 될것이다. 아침에는 당신의 도구를 모으고, 당신이 지난날 밖에서 먹던 어떤 음식들을 먹고 나서 또 다시 모험을 향해 떠날 것이다.

1장. NetHack은 어디서 구하지?

NetHack의 공식 홈페이지는 http://www.nethack.org입니다. 이곳에서 가장 최신버전의 NetHack을 다운로드 받으실 수 있습니다.

NetHack은 아래의 각각의 OS에서 실행 가능합니다.

- MS-DOS, Windows3.1 (this is also the graphical version for Windows 95/98/NT/2000)
- Windows 95/98/NT/2000 (this Win32 version does not do graphics)
- OS/2
- Macintosh
- Linux
- Amiga
- Atari

2장. Character 설명

당신은 당연히 NetHack이란 게임을 시작 해봤을 것이다. 당신은 엄청난 양의 보물들을 움켜잡을 수도 있으며 위험한 미로에서 Yendor의 아뮬렛을 찾아 살아서 떠날 수 있다.

당신의 능력 그리고 체력은 위험한 모험과 긴밀한 관계를 지니며 당신의 훈련 성과 그리고 다른 세부적인 요소들에게 다양한 영향을 미칠것이다.

- 고고학자 [Archeologists]

  던젼을 아주 잘 이해함; 빠르게 움지이며 지역 nastie들에게 슬그머니 다가 선다. 그들이 시작할때에 진정한 과학적 탐사를 위해 장비를 준비 하여야 한다.

- 바바리안 [Babarian]

  그는 힌터랜드[HinterLand]의 용사이며, 전투에 아주 강하다. 그들의 시작은 퀘스트와 함께 憮[무]에서 시작한다. 그러나 그들은 흔치 않은 체력과 믿을 수 있는 갑옷 그리고 위대한 검을 양손에 지니고 있다.

- Cavemen and Cavewomen [Cavemen and Cavewomen]

  그들은 무식한 힘을 지닌채 시작한다. 그러나 불항하게도 그들의 무기는 신석기 시대의 것이다!

- 치료사 [Healers]

  의술과 약제조에 뛰어난 지식을 가지고 있다. 그들은 약초에 대하여 잘 알며, 간단하게나마 체력을 회복시켜주거나, 고통을 없애준다. 더불어 마취를 걸거나 독을 중화 시킬 수 있다. 그리고 그들의 기구들은 그들이 건강 또는 병을 미리 알아챌 수 있도록 해준다. 그들의 의술은 던젼에 들어가 어디에서건 합당하게 많은 돈을 벌개 해준다.

- 기사 [Knights]

  그들의 아주 우수한 갑옷과 치발리[Chivalry]에 대한 애착으로 인하여 다른 보통의 보병들과 다르다고 할 수 있다.

- 수도사 [Monks]

  그들은 고행자이다. 누군가에 의해 엄격한 체력 훈련을 한다. 그리고 정신적인 훈련을 하며 이것으로 인하여 그들은 실질적으로 전투에서 무기가 필요치 않다. 그들은 갑옷을 입지 않는다. 그러나 그들은 기동성을 증가 시킬 수 있다.

- 성직자 [Priests and Priestesses]

  투사기질의 성직자들이다. 십자군 전사로서 무기, 갑옷, 그리고 마술사의 그림들을 지녔다. 그들의 능력은 때때로 그들을 위험으로부터 deities에게 기도를 통하여 구해낸다. 그러나 그들이 그 위험에 빠지고 만다.

- 레인져 [Rangers]

대개 그들은 숲속에서 산다. 그리고 가끔씩 던젼 안에서 바깥 이야기를 조금 한다. 그들은 궁술에 아주 능하며, 추적, 비밀리에 움직이는 능력은 더욱더 능하다.

- 부랑자 [Rogues]

  민첩하며, 몰래 남의 것을 훔치는 능력도 있다. 또한 함께 그는 자물쇠, 덫, 그리고 독에 관한 상당한 지식을 소유하고 있다. 그들의 거짓말은 뜻밖의 이익을 가져다 준다. 그리고 그들은 큰 이익을 위해 소비하기도 한다.

- 사무라이 [Samurai]

  일본 봉건시대의 무사로서 그들은 조용히 재빨리 방어를 하며, 다이쇼[Dai-sho]라는 것을 착용하고 있다. 더불어 아주 예리한 쌍검을 지녔다.

- 여행자 [Tourists]

  많은 금을 지닌채 게임을 시작하게 된다. 그로 인해 마음대로 물건 구매 또한 가능하다. 또한 크레딧 카드, 많은 음식들, 몇몇 지도들 그리고 마지막으로 값비싼 카메라 또한 지니챈 시작하게 된다. 카메라의 용도는 사진에 찍히기 싫어하는 몬스터들에게 사용된다.

- 발키리 [Valkyries]

  아주 용감한 여전사이다. 거친 북쪽 땅에서 강인하게 자랐으며 그들은 최악의 추위속에서 단련하였다.

- 마법사 [Wizards]

  마법에 관한 지식을 지닌채 게임을 시작하게 되며, 마법 아이템들을 선택 할 수 있다.

3장. 각 종족에 관한 특징 사항

당신은 또한 종족을 선택 할 수 있다.

- 드워프 [Dwarves]

  인간 또는 엘프들보다 작지만 강하다. 또한 개개인들이 사이가 좋다. 드워프들은 광업과 금속 제련에 상당한 기술자들이며 이것이 그들의 가장 큰 특징 이라 할 수 있다. 드워프의 갑옷은 엘프들의 미스릴[mithril]갑옷 보다도 질적으로 떨어 지지 않는다.

- 엘프 [Elves]

  재빠르고 민첩하며, 지각력을 지녔다. 그들의 양질의 숙련된 훌륭한 기술은 그들에게 무기와, 갑옷으로의 큰 도움을 자주 받을 수 있도록 해준다.

- 땅의 정령 [Gnomes]

  드워프와 비슷한 모습을 하였으면 드워프 보다는 몸집이 작다. 땅의 정령은 지뢰 공병의 전문가로서 알려져 있으며 또한 위험한 미로안에 존재하는 이 종족들에 의하여 지하 깊은 곳 비밀의 광산이 알려지게 되었다.

- 인간 [Humans]

  대부분의 세상 먼 곳 어디든 존재한다. 따라서 일반적으로 그들은 자주 다른 종족과 비교하게 된다. 비록 그들이 어떤 특별한 능력을 가지고 있지 않더라도 그들은 어떤 역활에서건 성공한다.

- 오크 [Orcs]

  오크족은 매우 야만적이며 잔인한 종족으로 가끔씩 자신들의 삶을 비관하는 생각을 한다. 그 어떤 것 보다도, 오크족은 엘프들과 함께 그들의 생각을 혐오한다. 그런 나머지 그들은 자신들의 방식대로 기회만 생긴다면 엘프들을 죽이려 한다. 오크족들의 방어복과 무기들은 하등한 질로서 형편 없는 것들 뿐이다.

4장. NetHack 실행 하기

우선은 처음 넷핵을 자신의 OS에 맞게 다운로드 받은 후 설치를 끝낸 상태에서 처음 넷핵을 시작했을 때의 화면이다.

```
NetHack, Copyright 1985-2000
     By Stichting Mathematisch Centrum and M. Stephenson.
 See license for details.


  Shall I pick a character for you? [ynq]
```

아시다시피 처음 실행했을때 나오는 화면으로서 새롭게 캐릭터를 만들것인지를 묻는 화면이다. 여기서 'y'를 입력하였을 경우는 무작위로 캐릭터가 선정이 된다. 그렇지 않고 'n'을 입력 하였을 경우에는 자신이 직접 캐릭터를 선택 할 수 있게 된다. 물론 'q'를 입력 하였을 경우는 여기서 끝내게 된다.

'n'을 입력 하였을때 나타나는 화면은 아래와 같다.

```
                                                      Pick a role
NetHack, Copyright 1985-2000
         By Stichting Mathematisch Centrum and M. Stephens a -
an Archeologist
         See license for details.                     b - a Barbarian
                                                c - a Caveman
                                        h - a Healer
Shall I pick a character for you? [ynq] n             k - a Knight
                                                      m - a Monk
                                                      p - a Priest
                                                      r - a Rogue
                                                      R - a Ranger
                                                      s - a Samurai
                                                      t - a Tourist
                                                v - a Valkyrie
                                                w - a Wizard
                                                * - Random
                                                q - Quit
                                                (end)
```

각각의 캐릭터는 "2.Chracter 설명"항목에서 이미 설명을 마친 상태이므로 여기서는 각자 자기가 원하는 캐릭터를 선택하면 된다. Babarian선택시 'b'를 입력하면 선택이 된다.

```
h - human
o - orc
* - Random
q - quit
```

자신이 선택한 캐릭터의 종족을 선택할 수 있다.

```
m – male
f – female
* – Random
q – Quit
```

이 항목에서는 자신의 캐릭터의 성별을 선택 할 수 있다.

```
n – neutral
c – chaotic
* – Random
q – Quit
```

캐릭터의 성향을 결정 할 수 있는 항목이다.

5장. NetHack 처음 화면

NetHack을 처음 실행했을때 아래 부분에 위치한 항목들에 대하여 설명을 하겠습니다. 그외에 맵은 게임 실행때마 매번 다른 맵이 표시되므로 생략하였습니다.

```
Zenguy the Stripling        St:18/04 Dx:12 Co:18 In:8 Wi:7 Ch:8  Neutral
Dlvl:1  $:0  HP:16(16) Pw:2(2) AC:6  Exp:1
```

zenguy = 지금 게임 중인 플레이어의 이름이 표시된다.

Stripling = 게임을 진행하면서 등급, 경험레벨의 상승에 따라 바뀐다.

St = Strength : 1~25까지 있다. 그러나 gauntlets of power가 없을 경우에는 최고 18/**까지 수치가 올라간다.

Dx = Dextery : 1~25까지 있다. 그러나 gauntlets of dexterity가 없으면 18이 최고다.

Co = Constituon : 1~18까지 있다. Strength와 함께 Capacity에 관련이 있다.

In = Intelligence : 1~18까지 있다.

Wi = Wisdom : 1~18까지 있다.

Ch = Charisma : 1~18까지 있다. 그러나 ring of adornment를 끼면 18이상도 가능 하다.

Neutral = 성향으로서 게임마다 다르게 표시된다.

Dlvl = 던젼 레벨

$ = 금

HP = Hit Point : 현재값(최대값)의 모양을 함. 0이면 죽음

Pw = Magic Power : 마법책을 읽고 익힌 마법을 사용할 때나 텔리포트를 임의로 할 때 사용된다.

AC = Armor Class : 낮을 수록 좋다.

Exp = Experience Point : 경험 레벨 등급으로서 최대 30까지 상승 가능 하다.

6장. NetHack에 사용되는 키

6.1. [I]

' ? ' = 도움말을 보여준다.

' / ' = 어느 아스키 문자가 어떠한 기능이 있는지 이미 자신이 알고 있는 한도내에서 알려준다.

' & ' = 어느 명령어가 어떠한 기능을 수행하는지 알려준다.

' < ' = 계단에 오를때 사용된다 (한층 위로)

' > ' = 계단을 내려갈때 사용된다. (한층 아래로)

' . ' = 그 자리에서 아무 행동도 취하지 않은채 휴식을 취한다.

' a ' = 자신이 가진 물건중에 tool란에 있는 도구를 이용하다.

' A ' = 입고 있던 갑옷이나 장갑, 신발 등 보호장지를 몽땅 벗는다.

' ^A ' = 이전에 사용된 명령어를 다시 사용한다.

' c ' = 문을 닫는다.

' C ' = 몬스터에게 자신이 직접 이름을 지어준다.

' d ' = 가지고 있던 물건을 버린다. (만일 d7a하면 물건목롱중에 a번 물건을 7개 버린다는 뜻)

' D ' = 물건을 한꺼번에 버린다. 'Da'는 가지고 있던 물건을 봉땅 버린다. 'Du'는 상점에서 나갈때 계산하지 물건을 바닥에 내려 놓는다. D%u는 돈을 내지 않은 음식만 내려 놓는다.

' ^D ' = 물건을 발로 찬다. 보통 안열리는 문이나 상자에 사용한다.

' e ' = 음식을 먹는다.

' E ' = 바닥에 글씨를 새긴다.

' i ' = 물건 목록을 표시하여 준다.

' I ' = 자신이 원하는 것만 보여준다. 'I*'는 보석만을 보여주며 'I$'는 돈의 액수를 'Iu'는 상점에서 돈을 내지 않은 물건만 보여준다.

' o ' = 문을 연다.

' O ' = 게임의 옵션을 조정한다.

6.2. [II]

' P ' = 반지나 아뮬렛을 착용 한다.

' p ' = 상점에서 돈을 지불 한다.

' ^P ' = 이전에 나왔던 메세지를 차례대로 보여준다.

' q ' = 물병, 분수, 싱크대등에서 물을 마신다.

' Q ' = 게임을 저장하지 않은채 끝낸다.

' r ' = 마법책이나 마법두루마기를 읽는다. (Scroll을 읽을시에는 마법 사용이 가능하다.

' R ' = 끼고 있던 반지와 부적을 착용 하지 않는다.

' ^R ' = 화면을 다시 한번 그린다. (화면이 깨졌을 경우)

' s ' = 자신의 주위(한칸)에서 비밀문, 함정등을 찾는다. 보통 여러번 명령을 내려햐 하며 이때에는 '10s'처럼 하면 된다.

' S ' = 게임을 저장하고 끝낸다. 저장한 게임은 다시 시작할때 자동으로 로드되어 시작이 된다.

' t ' = 물건을 던지거나 무기를 던져서 공격한다. 화살또는 단검과 같은 아이템을

' T ' = 갑옷이나 투구, 장갑, 신발, 망토 등을 벗는다.

' ^T ' = 힘(Strength)이 강해졌을 경우에 이 명령어로 공간이동을 할 수 있다.

' v ' = NetHack의 버전을 보여준다.

' V ' = 게임의 역사를 보여준다.

' w ' = 손에 들고 있던 무기를 교체한다. 만일 'w-'하면 맨손이 된다.

' W ' = 갑옷이나 투구, 장갑, 신발, 망토 등을 입는다.

6.3. [III]

' x ' = 이미 이전에 마법책 등을 통하여 익힌 마법들을 보여준다.

' X ' = 이 명령은 Discovery모드로 변경하여 안죽는 상태가 된다. 그러나 점수는 기록이 되지 않는다.

' z ' = 마법의 지팡이를 사용한다.

' Z ' = 이전에 익힌 마법들을 사용할 수 있다.

' : ' = 자신이 서있는 곳에 대한 정보를 말해줌. 즉 자신의 발밑을 본다.

' . ' = 떨어져 있는 물건을 집는다.

' @ ' = 보통 이동할 경우 바닥에 물건이 있어도 집지 않지만 이 명령어를 쓰면 물건을 집어 들고 이동하게 된다.

' ^ ' = 자신이 발견한 함정이 어떤 종류인지 판별하여 본다.

') ' = 자신의 손에 지금 어떠한 무기를 착용하고 있는지 알려준다.

' [' = 지금 착용하고 있는 옷에 대하여 알려준다.

' = ' = 현재 착용하고 있는 반지를 보여준다.

' " ' = 착용중인 아뮬렛을 보여준다.

' (' = 지금 자신이 사용중인 도구를 보여준다.

' $ ' = 현재 지닌 현금의 액수를 보여준다.

' + ' = 'z'와 같은 기능한 하는 키이다.

' \ ' = 자신이 발견한 물건들에 대한 정보를 알려준다. 즉 자신이 발견한적이 있던 물건이 만일 있다면 그것에 대한 기능과 더불어 여러 설명을 보여준다.

' # ' = 이 명령어는 '#'에 또 다른 글씨를 써야 실제 명령이 나타난다. 이 명령어 대신에 Alt로 대신할 수 있다.

' a ' = 물건앞에 붙어 있는 글씨를 정리하여 준다.

' c ' = 다른 사람과 말을 한다.

' d ' = 어떤 물건을 액체(Potion, 분수 등)에 담근다.

' f ' = 상자나 문을 강제로 연다.

' j ' = 다른 곳으로 점프하여 이동한다.

' l ' = 바닥의 상자를 본다.

' m ' = 자신이 괴물로 변했을 때 그 괴물의 특수한 능력을 사용한다.

' n ' = 가지고 있는것에 이름을 붙일 수 있다.

' o ' = 신전에 제물을 바친다.

' p ' = 신에게 기도한다. (음식이 없거나 병에 감염 되었을 때 등)

' r ' = 마법의 램프를 가지고 있다면 램프를 문지른다.

' s ' = 자리에 앉는다. (알을 낳을 수 있는 괴물로 변했을때 알을 낳기 위해 사용되기도 하며 왕좌에 앉을 때 또한 사용된다.

' t ' = 한번 죽었다 살아난 괴물을 또 다시 물리칠 때 사용된다.

' u ' = 함정에 빠진 것을 구해줌

' w ' = 얼굴을 닦는다. 얼굴에 무엇인가가 묻었을 때

7장. NetHack 메인화면에 표시되는 아스키 코드 설명

' - ' = 방의 벽

' . ' = 바닥, 빙판, 복도

' # ' = 부엌에서 쓰이는 싱크대, 올려진 성의 문, 구름

' < ' = 올라가는 계단

' > ' = 내려가는 계단

' + ' = 닫힌 문, 마법채

' @ ' = 플레이어, 또는 다른 캐릭터 (간호원, 병사, 장교, 그외 등등)

' $ ' = 금덩어리

' ^ ' = 함정, 마법의 문(Magic Portal)

') ' = 각종 무기

' [' = 각종 갑옷, 장갑, 헬멧, 신발

' % ' = 음식(상한 것, 독이 들어 있는 것도 있음)

' ? ' = Scroll (마법이 기록되어 있는 두루마기 - 1회용 마법 -)

' / ' = 지팡이 (보통 마법 지팡이)

' = ' = 반지

' ! ' = 물약

' (' = 유용한 물건 (램프, 벽을 팔 수 있는 곡괭이, 열쇠 등)

' " ' = 아뮬렛 또는 거미줄

' * ' = 보석 또는 쓸모없는 돌

' ' ' = 조상, 입상, 큰돌

' - ' = 신전 또는 쇠공을 플레이어에게 연결해주는 체인

' a - z ' = ' A - Z ' = ' & ' = ' ‘ ' = 각종 적, 괴물

8장. NetHack에서 사용되는 보검들의 목록

SPECIAL WEAPONS

ANGERVADIL(ANGURVADEL) Literally, stream of anguish. In Norse mythology Frithiof(Frithjof)'s sword. It was inscribed with runic letters which blazed in time of war and gleamed with a dim light in time of peace.

ARONDIGHT In medieval legend sword of Sir Lancelot of the Lake(Lacelot du Lac).

ASCALON Sword of Saint George, patron saint of England. In legend, Saint George killed a dragon with it to save Cleodolinda, daughter of the King of Lydia, or Sabra, daughter of Ptolemy, in much the same manner that Perseus and Susa-no-wo killed dragons to save maiden. This legend is an allegory expressing the triumph of Christianity over evil. Compares with Excalibur.

AZOTH Sword of Paracelsus. A small demon in the shape of a bird lived in the hilt of this sword.

BALISARDA In Ariosto's Orlando Furioso a miraculous sword made by the sorceress Falerina in the garden of Orgagna. It was able to cut through enchanted substances and was given to Rogero for the purpose of dealing Orlando his death blow.

BALMUNG literally, grief. In Norse mythology broad long sword of Siegfried. Obtained from the dwarfs of the land of the Nibelungs(land of mist), and with which he slays them. Thus the sun obtains his rays from the mist and with the rays slays the mist. Identical with Gram.

BLUTGANG Sword of Heime.

CALABOLG In Irish legend magic sword of Fergus; forged in fairyland. Name signifies hardbelly or that which is capable of consuming anything. Compares with Excalibur and with the sword of Susa-no-wo.

CHRYSAOR In Edmund Spenser's Faerie Queene a sword of Artegal(Sir Arthegal) representing justice.

CLEAVER axe(chaotic). especially a butcher's implement for cutting animal bodies into joints or pieces.

COLADA Sword of Cid, ideal Spanish hero. a magic sword which giving him sun attributes.

CORROUGUE Sword of Otuel.

COURTAIN Sword of Ogier the Dane(Holger Danske, Olger) who was legendary Danish hero and one of King Arthur's knights and one of twelve palladins of Chalemagne.

CURTANA The sword of Edward the Confessor. Having no point it became an emblem of mercy and was borne before English kings at their coronation.

DEMONBANE long sword(lawful). the long sword which especially versus demons.

DRAGONBANE broadsword(neutral). the broadsword which especially versus dragons.

DURANDAL(DURANDANA, DURINDANA, DURENDAL) Magic sword of Roland(Orlando). Reputed to have been given to him by Charlemagne; to have been captured by Roland from the giant Jutmundus; to have been the creation of fairies, who endowed it with such virtue its wielder could

split a mountain with it. Compares Excalibur, Gram, Morglay. It once belonged to Hector; Roland took it from Jutmundus. In its hilt it had a drop of Saint Basil's blood, a hair of Saint Denis, thread of Virgin Mary's cloak, a tooth of Saint Peter. It was unbreakable and, when he knew he was doomed, Roland cast it into a poisoned stream, where it disappeared(thus heaven's light vanished). Equates with Excalibur.

EXCALIBUR(ESCALIBOR, ESSICALIBUR) long sword(lawful). the long sword which defends the attack of enemy and give holder a searching ability. the sword of King Arthur. Magic sword of King Arthur. The only knight who could tear the sword from the stone in which it had been firmly fixed, it became his. With the feat he proved his right to the throne of England. In another legend the sword was bestowed on him through Merlin, who led him to the lake, where the Lady of the Lake appeared and told him to take the sword which an arm 'clothed in white samite' held in hand. At Arthur's death, Sir Bedivere, instructed by Arthur, threw the sword into the water, where it was caught by an arm and hand 'clothed in white samite.' The hand waved it three times and then with the sword disappeared into the water. The life of Arthur was tied to the sword, i.e. the life of the sun is attached to its never-failing rays. Morgan Le Fay, Arthur's sister, desiring the sword for her lover Sir Accolon, tried to take it from Arthur. She succeeded only in obtaining the scabbard, which, in anger, she huried into the lake, but with injury to the sword, the death of Arthur at some future time was assured. The sword is also known as Caledvwich, Caliburn, Mirandoise. Or Arthur may have possessed more than one magic sword. Excalibur compares with Ascalon, Caladbolg, Gram, Kusanagi, Morglay, and other magic weapons, which are usually instruments of fertility as well as of destruction. It also compares with the brand to which the life of Meleager was tied. The exact meaning of Excalibur is unknown; it is believed to signify liberated from stone, and it accepted as an earlier form of excelsior.

FIRE BRAND long sword(neutral). the long sword which gives user a defend ability and fire attack.

FLOBERGE(Flamberge) Sword of Charlemagne, Maugis, and Rinaldo. It means 'flame-cutter.' When grown Maugis took from Anthenor the Sacracen the sword Flamberge. He gave it to his cousin Renauld, who also known as Malagigi.

FROST BRAND long sword(neutral). the long sword which gives user a defend ability and frost attack.

GAI BOLGA A magic sword.

GLORIOUS Sword of Oliver.

GRAM literally, grief. In the Volsung Saga a sword of strife. Odin plunged it into the oak Branstock to become the gift of the man who pulled it out. It resisted the strength of all until tugged at by Siegmund, son of Volsung. Siggeir, the husband of Signy, Siegmund's twin sister, warred with Volsung and his sons for the sword, and Volsung and nine of his sons were slain. In the battle between Siegmund and Lynge, the sword split in two, portending the death of Siegmund. Later the celestial smith Regin welded it together and gave it to Sigurd, Siegmund's son. With the sword, Sigurt slew Fafnir, the dragon, and later Regin himself. Also known as Balmung. It represents the rays of the sun, which slay the powers of darkness and famine. At the wedding of Siggeir and Signy, Odin plunged the magic sword Gram into the oak tree named Branstock which planted by Volsung. It was to become the gift of the man who could remove it from the tree. It defied all men except

Sigmund. Sigmund thus assured victory in his undertakings aroused the envy of King Siggeir, who became his mortal enemy.

GIANTSLAYER long sword(neutral). the long sword which especially versus giants.

GRAYSWANDIR silver saber(lawful). the silver saver which parches vampires.

GREYSTEEL Sword of Koll the Thrall.

GRIMTOOTH orcish dagger(chaotic).

HAUTE-CLAIRE Sword of Closamont and Oliver. Its meaning 'very-bright.'

HRUNTING One of the two magic swords of Beowulf. Given to Beowulf by Unferth, King Hrothgar's spokesman. In other legend, he found it in Grendel's cave under the sea. With it Beowulf slays the dam of the monster Grendel. Typifies sun rays on water.

JOYEUSE A miraculous sword which appears in several romances of chivalry. The sword buried with Charlemagne(Charles the First, called the beginning of the Holy Roman Empire. 742 814. Son of Pepin the Short) was called Joyeuse. Typifies light rays.

KREES In the East a sword which in ceremonial dances is waved like a flame. It typifies the rays of the sun.

KUSANAGI In Japanese mythology the magic sword which Susa-no-wo extracted from the tail of Koshi, the eight-forked dragon, and from which Amaterasu created deities; hence a phallus, giver of fertility. Later the sword of Yamato-Takeru, warrior-hero. With it he hacked down the burning bushes in which he was ambushed, whence its name, which means Herb-Queller. Also called Ame-no-Murokumo-no-tsurugi, i.e. sword-of-black-clouded-heavens. Compares with Excalibur.

MAGICBANE athame(neutral). the magic athame which gives monster a effect of confusion, stunning, scareness, and absorbes enemy's magical attack.

MASAMUNE 13th 14th century, the great quality sword in Japan.

MERVEILLEUSE Literally, marvelous or wonderful. Magic sword of Doolin of Mayence, 14th and 15th century French romantic hero, the father of Ogier the Dane(Holger Danske, Olger) who was legendary Danish hero and one of King Arthur's knights and one of twelve palladins of Chalemagne.

MIMUNG A sword borrowed from a witch by Siegfried.

MIRANDOISA Magic sword of King Arthur. Usually called Excalibur. Name resolves into miraculous or wonderful A(sun).

MJOLLNIR(MIOLNIR, MJOLNIR) war hammer(lawful). the war hammer which gives attack a shock effects. In Norse mythology the magic weapon of Thor. Short-handled hammer(smasher), which he used in peace and war, either to bless or shatter. It never missed that at which it was thrown, returned to its owner of its own accord, and became so small when not in use it fit into Thor's pocket. Lightning or thunderbolt symbolized by the swastika, and used as an amulet for healing and to keep demons away.

MORGLAY Literally, great sword. Magic sword of Sir Belvis of Hamtoun(Hampton).

MURAMASA tsurugi(lawful). the tsurugi which only useable to samurai, and it's attack cut the enemy into two pieces.

NAEGLING One of the two magic swords of Beowulf. with it Beowulf killed the dragon which attacked his people. Typifies light rays.

NAGLERING Sword of Dietrich von Bern(Diderick). Dietrich is led by Lauren, king of dwarfs, into hills made brighter than the sun by gems. He obtains the sword Naglering from Alberich the dwarf, who had forged it for the fire-giants Grim and Hilde and with the sword slays a man-devouring monster as well as Grim and Hilde. Identical with Balmung.

NOTHUNG Siegfried's sword.

OGRESMASHER war hammer(lawful). the war hammer which especially versus ogres.

ORCRIST two-handed sword(lawful). the two-handed sword which especially versus orcs.

PHILIPPAN Sword of Antony the triumvir.

QUERNBITER Literally, a foot-breadth. A sword of Haco I and Thoralf Skolinson.

SANGLAMORE Literally, big bloody glave. A sword of Braggadochio, a braggart, swaggerer, a vain boaster; one who is pretentious and who speaks of his valor but is a coward at heart, alluring to the character in Spenser's Faerie Queene..

SAUVAGINE A sword of Ogier the Dane(Holger Danske, Olger) who was legendary Danish hero and one of King Arthur's knights and one of twelve palladins of Chalemagne.

SCHRIT A sword of Biterolf.

SNICKERSNEE(SNICK-A-SNEE, SNICK-OR-SNEE) katana(lawful). a large knife or sword.

SUNSWORD long sword(lawful). the long sword which especially versus undeads.

STING elven dagger(lawful). the elven dagger which gives holder a warnings, and especially versus orcs.

STORMBRINGER broadsword(chaotic). the broadsword which defends enemy's attacks and drains target's level.

TIZONA Literally, the poker. A favorite sword of Cid. It was buried with him. Light rays.

TRANCHERA Literally, trenchant. A sword of Agricane.

TROLLSBANE morning star(lawful). the morning star which especially versus trolls.

VORPAL BLADE long sword(chaotic). the long sword which cut off enemies' neck.

WASKE A sword of Iring.

WELSUNG A sword of Dietlieb and Sintram.

WEREBANE long sword(lawful). the long sword which especially versus lycanthropes(Were-s).

YOSHIMITSU 13th 14th century, the great quality sword in Japan.

ZUFLAGAR A sword of Ali.