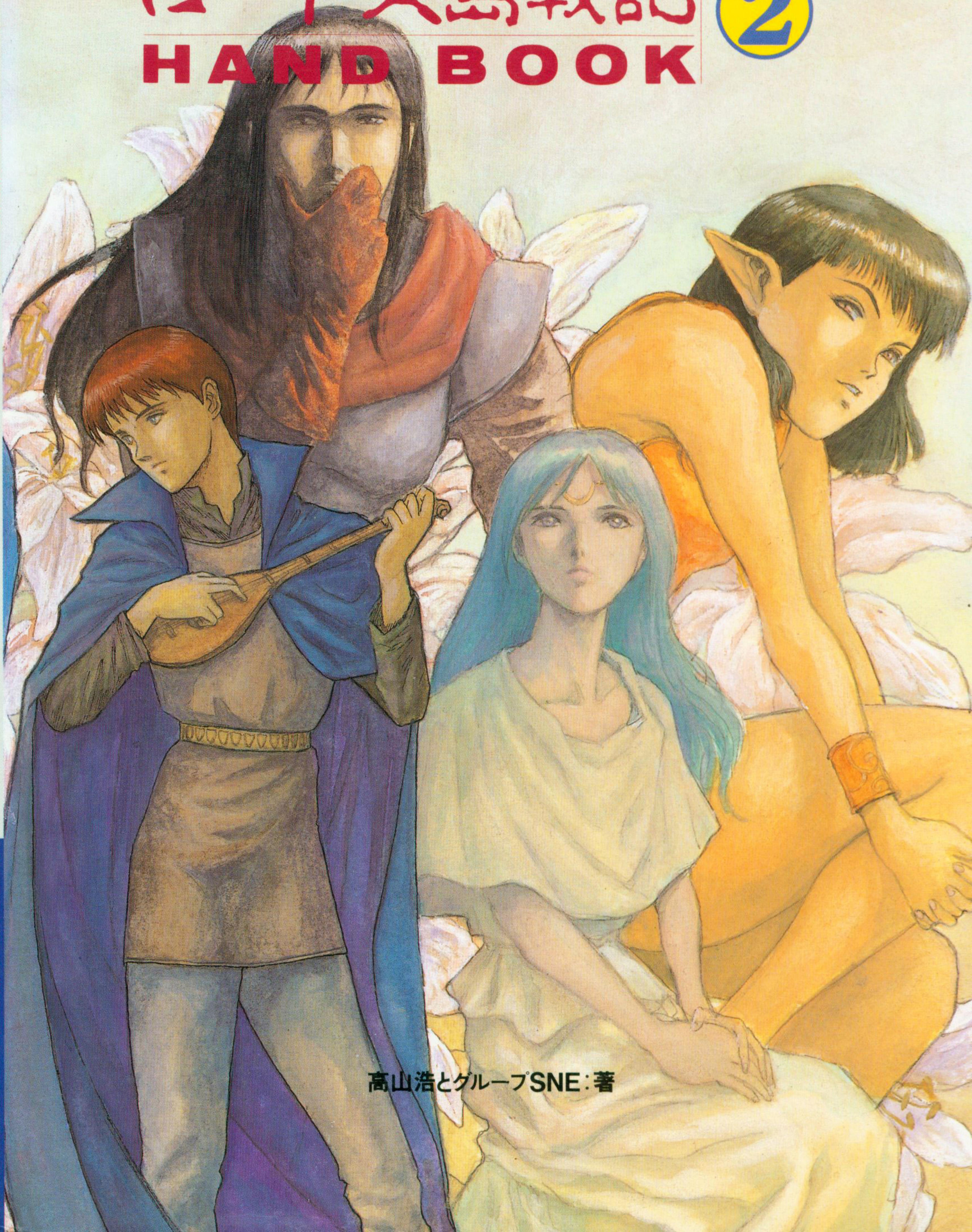


Record of Lodoss War

ロードス島戦記 HAND BOOK

2



高山浩とグループSNE：著

ロードス島戦記

ハンドブック(2)

高山浩とグループSNE：著

ゲームハンドブック
シリーズ

BNN
Big News Network

Record of Lodus War

ロードス島戦記
HAND BOOK

②

ロードス島戦記の世界



より

その魔神との激しい戦いは、一年余も続き
ロードスの各地に混乱と破壊の波が押し寄せ
たが、人間を始めエルフ、ドワーフらの光を
信仰する者たちが協力して、再び魔神を封ず
ることができた。

かくして、戦乱の時代は終わり、ロードス
には元の退屈ではあるが平和な日々が取り戻
されたのである。

パソコン版『ロードス島戦記

灰色の魔女』

「ロードス」という名の島がある。
「呪われた島」として名高い辺境の島だ。

怪物がうごめく迷宮や、そして人を寄せつけぬ魔の領域が各地に存在している。

ほんの三十年ほど前には、「呪われた島」というその不吉な名前を証明するかのよう

に、西の山中にある、「最も深き迷宮」と呼ばれる魔宮から、遙かなる古代に封印されていた、強大な力を持つ魔神たちが解放され、ロードス中を恐怖のどん底にたたき落とすという事件が起こっている。

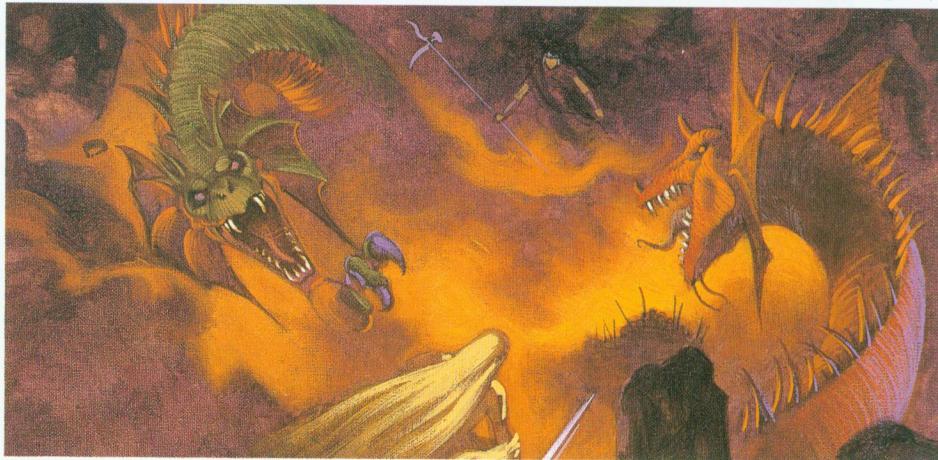
I. 神々の時代～古代王国

神々の戦い

創造と破壊の宿命の島の誕生

光と闇、対極の存在の戦いは、互いの肉体を滅ぼして終わりをむかえた。

▼神々の戦い 遠か神話の時代。光と闇の神々は互いを滅ぼさんと決戦に赴いた。



始源の巨人が永遠の悲憤と苦痛の果てに混沌の中に倒れ伏したのち、巨人の身体より様々なる神々が生まれ落ちた。

巨人の右足からは戦の神マイリーが、左の足からは商売の神チャ・ザが、頭からは知識の神ラーダが、胴体からは大地母神マーフアが、そして邪悪なる右腕から暗黒神ファラリス、善なる左手から至高神ファリスが生まれ落ちた。

神々は、世界に溢れていた力を分化し、まず精靈界を創り出した。ついで肉体を持つものたちが住むために物質界を、そしてこの二つの異質な世界を結びつけるために、妖精界という中間世界を最後に創り出した。

世界創造の最後、光の神々と暗黒の神々は、ともに相容れぬ互いを打ち滅ぼさんとして、みずからに従う数々の下級神や巨人、妖精や人間、そして最強の種族エンシェントドラゴン・ロードたちを率いて、干戈を交えた。

神々の肉体は最強のエンシェントドラゴンのロードたちによって焼きつくされ、ドラゴンロードたちもま

た最後の一頭となるまで、互いを殺し合った。

神々の戦いの終わりに、創造と破壊を司る対極の神である大地母神マーフアと破壊の女神カーディスは、直接矛を交えながら、当時は北の大陸と陸続きであったロードスの地へ至った。

光と闇の陣営に属し二人の女神を守らんとしたエンシェントドラゴンのロードたちは、互いの爪にかかり炎に焼きつくされて倒れた。

その後二人の女神は、互いの力を削りとり消耗させ、ついにマーフアとカーディスはともに滅び去った。

カーディスは暗黒の島マーモに伏し、マーフアは現在のアラニアの地に倒れたという。

マーフアはカーディスの邪悪な魔力が大地を汚すことを恐れ、最後の魔力をもじいてロードスの地を大陸から切り離した。

こうしてロードスはマーフアの豊穣の力に祝福され、カーディスの破壊の力に呪われた島となり、その歴史は偉大なる創造と悲惨な破壊の歴史を繰り返すことを宿命づけられた。

古代王国

魔法時代の全盛期——強大な力を持った人々の栄枯盛衰の時代



▲征服されるロードス島先住民
大陸から渡ってきたカストウール
王国の侵略。圧倒的な魔法の力の
まえになすすべもなかつた。

神々が互いを滅ぼし合ってから数千年ののち、暗黒の中から光の中へと歩み出た種族があった。それは、神々がみずからの似姿として創り出したという人間たちであった。

彼ら人間の古代種族たちは、知力、精神力において現在の人間を遥かに凌駕した上位種族であった。

これら古代の人間たちは、神々から豊かに受け継いだその魔力をもじいて、“魔法王国”カストウールを築き上げた。

カストウール王国は、北の大陸の東部を発祥の地とし、しだいにその版図を広げていった。

はじめは他の種族と争うことを避け、自然の理に従っていたカストウール王国にも、いつしか不遜と傲慢の悪疫が広まり、他の種族をその魔力で蹂躪し、隸属せんとするようになっていった。

王国が版図の拡大を始めて千年ののち、大陸から遙かに離れたロードスにも、王国の支配の手が伸びることとなつた。しかし最初のロードス大守は、先住民族と平和的な関係を結ぼうとして殺された。それ以後の大守たちは、抵抗するロードスの諸民族を力でねじふせ、服従させていった。

かくしてロードス島は、その後数百年の間、湖上都市クードを中心としたカストウール王国の支配の下に置かれた。

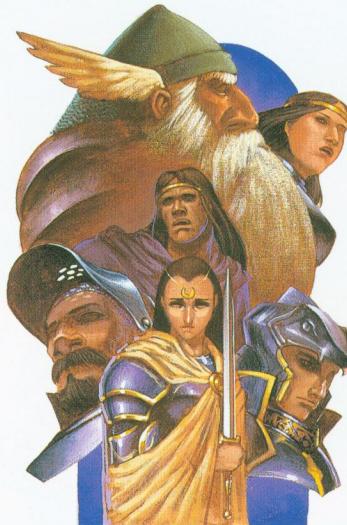
カストウール王国の末期、アレクラスト大陸から“灰色の魔女”付与魔術師カラガ、ロードス島へ渡ってくる。彼女は、王国の崩壊から現在まで五百年の長きに渡って、ロードス島の歴史をその背後から操っていくことになる。

II. 六英雄の戦い～英雄戦争

魔神戦争

大戦乱の時代へ

ロードス全土を巻き込む魔神との戦い。そしてこれ以後のロードスは戦乱の時代へと入っていった。



◆六英雄

魔神戦争の折、魔神王との決戦のために、もっとも深き迷宮に立ち向かった100人の勇士がいた。その中で生き残った6人を六英雄と呼ぶ。

古代カストウール王国が魔力の暴走によって滅び去ったあと、ロードス島南西部、現在のモス領内の山中に、王国の魔術師たちが遺棄した迷宮があった。

その迷宮の底には、異界から強力な力と知識をもった魔神たちを呼び出し、捕らえておく封印が施されていた。その迷宮を、人は“最も深き迷宮”と呼んだ。

三十年前、モス地方では、その厳しい地形ゆえにながく戦乱が続き、決着をつけるための方策を見い出せていなかった。

そのとき、その地方の小国の王が、モス全土を支配するための切札として、魔神たちを古代王国の封印から解き放ったという。

しかし魔神たちは、この王の手に負える代物ではさらになく、魔神の支配者である“魔神王”は、この小国をまず血祭りにあげたのち、ロードス全土を、そして物質界すべてを支配下におさめんとして、地上への戦いを挑んだ。

この魔神たちとの戦いはロードス全土を巻きこみ、

六年間にも渡る苦しい戦いが繰り広げられた。

この戦いの終わりに、最も深き迷宮の底にひそむ魔神王を倒した六人を、ロードスの民人は“六英雄”と呼んだ。

彼らは、ヴァリス神聖騎士団の長にして後のヴァリス国王ファーン、淒腕の傭兵にして後のマーモ皇帝ベルド、大地母神マーファの最高司祭ニース、失われた南のドワーフ族の“鉄の王”フレーベ、後の“モスの大賢者”ウォート、そして名前の知られていない魔法戦士の六人であった。

このときすでに元々の肉体を失い、その精神を魔法のサークレットの中に封じこめていた“灰色の魔女”カラは、最後の“正体不明の魔法戦士”として、六英雄に名を連ねていたのだが、それは後の英雄戦争勃発後、ウォートの口から語られるまで、ともに戦った暗黒皇帝ベルドや英雄王ファーンにすら知られることはなかったのである。

英雄戦争

暗黒皇帝ベルドはロードス島全土の制圧という野望もって侵攻を開始する。しかし、この野望は彼の死をもって挫折した。

▼カシュー王対ベルド皇帝 ファーン王を倒したベルドに対して、一騎打ちをいどむカシュー。



魔神戦争の終結から三十年のち、六英雄のひとりである戦士ベルドは、“暗黒の島”マーモを統一して暗黒皇帝を称し、ロードス島本土への侵攻を開始した。

このマーモの侵攻の影には、すでにマーフアの司祭レイリアの肉体を支配していた“灰色の魔女”カーラの策謀があったのだが、このマーモ帝国の侵攻によつてまずカノン王国が滅び、次にアラニアとヴァリスが脅威の矢面に立たされた。

ヴァリス王ファーンは、ロードス各国にマーモの脅威を説き、アラニア、フレイム、モスの各王国の戦力を糾合してこの困難に対抗した。

しかし当初は優勢に戦いを進めていた連合軍も、灰色の魔女カーラの陰謀により、まずアラニア国王カドモス七世が暗殺され、次にモス“竜の鱗”ヴェノンの大守ウェーナー公爵が王都を占領、公王一家を惨殺して、次の公王の名乗りをあげた。

砂漠の国フレイムでは、砂漠に住んでいた炎の部族が王都ブレイドへ攻めこんだ。

しかしこれは事あるを予期して片腕たる傭兵隊長シヤダムを国元に残したカシュー王の英断によって、ブレイドは守られ、フレイム軍はマーモ軍との戦いを放棄することなく戦場に残った。

しかし、カーラの後方攪乱が効を奏し、内部に次々と離反転進する部隊が生じたため、連合軍はヴァリス領内にまでマーモ軍の侵攻を許してしまった。

ついにロイドの東の平原で相対した両軍は、その総力をもって激突し、戦いの帰趨は二人の英雄の一騎打ちに委ねられた。

この戦いで、かつてともに肩をならべて戦ったファーンとベルドはともに倒れ、偉大な皇帝を失ったマーモ軍は総崩れとなって後退していく。

この時、敬愛する主君を倒された黒騎士アシュラムは、傭兵王カシューに復讐を誓い、これが『五色の魔竜』への伏線となっていく。

こうして英雄戦争は、戦いに参加した者すべてに苦い記憶を残して終結した。

英雄戦争以後の情勢

戦争終了後、世界は危うい均衡のもと平和を保っている。この時ロードス島の歴史を動かす重大な動きが始まった。

英雄戦争が終結した後、各国の政治体制や取り巻く情況は、大きく変化している。

“賢者の国”カノンでは、英雄戦争終結後もその地を制圧したマーモ軍による苛酷な圧政が続けられており、外部からの救援も思うに任せない状態である。

“千年王国”アラニアでは、英雄戦争の最中、王弟ラスター公爵の反乱によって国王カドモス七世が殺害された。その後、先王派のノービス伯とラスター公との間で内乱が起き、いまだおさまる気配はない。

“竜の王国”モスでは、王国の大半を支配する“竜



▲シユティングスターとの戦い
魔竜シユティングスターを倒すために立ち上がった勇者たち。

の鱗”ヴェノン公国に対して、ジェスター公爵のハイランド公国が公子レドリック以下の竜騎士団をもって対抗していた。

なおリブレイ版第二部に登場した傭兵戦士シーリスは、現在レドリック公子の妃となっており、『五色の魔竜』のなかで重要な役を帯びて登場する。

“神聖王国”ヴァリスでは、英雄王亡きあと先王の一人娘フィアンナを妃に迎えた神官王エトが即位し、国情を安定させる努力が実を結び始めたところである。

“自由都市”ライデンは、荒廃したロードス各地から次々と流入する難民の増大と横行する海賊のために

国力が疲弊し、自治の伝統を放棄してフレイムに保護を求めるまでになっている。

唯一“砂漠の王国”フレイムだけが、傭兵王カシューの強力な指導の下に結束し、長年の懸案であった砂漠の部族どうしの対立や魔竜シーティングスターの問題も解決され、国力を充実させていくとしている。

小説版とは異なり、炎の部族の族長ナルディアは存命で、『五色の魔竜』では、パーティの仲間となって活躍するイベントが用意されている。

一方“暗黒帝国”マーモは、皇帝ベルドを失って国内の体制は一時混乱したが、黒騎士アシュラム、黒の



▲新たなる戦いの予兆 若者達は新たなる冒険へと旅立つ。

導師バグナード、闇の大僧正ショーデルといった有力者は評議会を結成、その集団指導体制により帝国の分解は回避された。

現在、黒騎士アシュラムの配下の者たちが、なにか大きな策謀を実行に移すために、ロードスのあちこちで秘密裏の工作に従事しているという風聞が聞こえてきている……。

そして

英雄戦争の戦塵まだ消えやらぬ、ある日。

うららかな陽光がふりそそぐ港街ライデンの街角。

「ライデン冒険者ギルド」と印された真新しい表札が掛かった門を、手にした背囊には真新しい装具を、そして胸には無限の夢を詰めこんだ若者たちがくぐつていった。

彼らは、知らない。

彼らにとって小さな一步に過ぎないその歩みが、ロードス島の歴史にとって比類なき偉大な一步であったことを……。

ロードス島戦記関連商品



小説①～⑥激動のロードス島を綴ったベストセラーアート。470～600円Ⓐ



リプレイ I～III ロードス島戦記の原点ともいべき作品。470～500円Ⓐ



カセットブック①～⑤①～③はオリジナル脚本。CD版も発売。各1600円Ⓐ



コンピレーション①～⑩テープルトーク版RPGシステム。①1200円、②1200円Ⓐ



ロードス島戦記II一灰色の魔女～98、88VA、X68K、MSX2版がある。各9800円Ⓑ



福神漬98、MSX2版。3800円Ⓑ(X68K版はTAKERUで発売。3500円Ⓑ)



ロードス島戦記II一五色の魔童～98版がある。9800円Ⓑ



オリジナル・ビデオ・アニメーション①～⑯ビデオカセット版。各4800円Ⓐ



オリジナル・ビデオ・アニメーション①～⑯OVAのLD版。各卷に2話づつ収録。各9200円Ⓓ



パソコンゲーム版の音楽集①②各3000円Ⓓ



PCエンジン版ロードス島戦記CD-ROMならではの臨場感。7200円Ⓓ



ソフトビニール、レジンキーストマーモデルなど各種。980～4500円Ⓓ



メタルフィギュアキャラクターは全部で30種類。各400円Ⓓ

©グループSNE／角川書店／角川メディアオフィス／丸紅／東京放送
©1992工画堂スタジオ ©グループSNE／角川書店／出渕裕

©Humming Bird Soft ©1992HUDSON SOFT

Ⓐ角川書店 03(3817)8521
Ⓑエム・エー・シー ハミングバードソフト 06(315)8255
Ⓒピクターミュージック産業映像部 03(3746)5627
Ⓓピクターミュージック産業文芸部 03(3746)5654

Ⓔブライダル工業 TAKERU事務局 052(824)2493
Ⓕハドソン 03(3260)4622
Ⓖ海洋堂 06(909)1051
Ⓗ青島文化教材社 054(263)2461

R e c o r d o f C o d o s s W a r

12-ドス島戦記
H A N D B O O K
②



高山浩とグループSNE著

株式会社ビー・エヌ・エヌ

目次

カラ一口絵

ロードス島年代記 2
神がみの時代～古代王国/六英雄～英雄戦争/英雄戦争以降の情勢/
ロードス島戦記関連商品

ロードス島マップ 14

2-1 データ編 II 17

魔法リスト 19

アイテムリスト 34

・武器 38

・防具 50

・その他のアイテム 56

2-2 戦闘編 67

2-3 『五色の魔竜』攻略編 —————— 79

フローチャート	81
各ミッションの攻略法	83
禁じられたゴブリン退治/シーブスギルドの残党狩り/古代王国の廃墟/フレイムへの長い旅/青竜の島/火竜山/氷竜ラムド/金鱗の竜王マイセン/ファリス神殿/カノン解放/邪神カーディス/ブレード殺人事件/商隊の護衛/セシリ救出/砂漠の魔人/ウォートの暇つぶし/ルード解放/誓約の湖/ほほえましき野望	

2-4 ロードス島商店B N N 支店編 —————— 125

ユーザー葉書	127
福神漬	143
MSX2 & X68K版そして福神漬2	150
あとがき 安田均	153

【ロードス島戦記ハンドブック①巻・目次】

カラー図鑑

ロードス島マップ

ワールドガイド

ロードス島戦記ハンドブックによせて

1-1 キャラクター編

種族と能力値

パーティの作り方

ロードス島人名録

1-2 システム編

入力・操作

画面

1-3 データ編 I

モンスターデータ

1-4 『灰色の魔女』攻略編

フローチャート

各ミッションの攻略法

あとがき 水野良

ライデン

フレイム

プレード

ヴァリス

ロイド

モス

ドラゴンブレス

Island DLOSS

アラニア

アラン

カノン

カノン

マーモ

ダークタウン



カバー・口絵デザイン

宇治晶デザイン室

本文デザイン

甲賀美佐子

カバーイラストレーション

出渕裕

口絵イラストレーション

出渕裕

佐藤樹云

マップイラストレーション

末広雅里

本文イラストレーション

山田章博

佐藤樹云

乱丸

佐々木亮

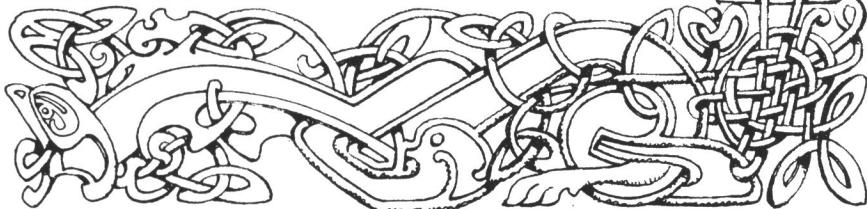
2-1

データ編Ⅱ



魔 法

ロードス島戦記では、魔法は強い力を持っていて、戦闘やその他の場面で重要な役割を持っている。それらの魔法は5つの種類に分類されていて、それぞれ異なる性質を持っているのだ。



魔法の種類

シャーマンマジック：精霊の力を借りる魔法。精霊を召喚したり、精霊力を使うのが中心となる。シャーマンとウィザードが使うことができる。

ソーサラーマジック：物質の成り立ちを学問的に研究しておこなう魔法。物質の変化をおもに扱う。ソーサーとウィザードが使うことができる。

コモンマジック：日常使っている言葉を使用する簡単な呪文。ソーサー、シャーマン、ウィザード、プリースト、ナイト、スカウトが使うことができる。

プリーストマジック：信仰により、神から授かる呪文。宗派によって特殊な呪文が存在する。プリーストが使うことができる。

デーモンスクリーム：邪悪な力をもって、災いをなす魔法。デーモンやダークエルフなど敵だけが使うことができる。

呪文リストの見方

呪文番号 : モンスター・データなどで、この番号を使う。

LV : 呪文レベル

MP : 使用するときに消費するMP

範囲 : 呪文の効果がおよぶ範囲。

敵単：敵1体

敵全：敵全員

A×A：数字の範囲すべてに効果がある

味単：味方1人

味全：味方全員

術者：呪文を唱えた本人のみ

召喚：モンスターを召喚して支配する。召喚している間、術者は行動できない。

壁 : 指定した地点から壁を建てる

シャーマンマジック

01 ファイアボルド

LV:1 MP:5 範囲:敵単

2D8+MSのダメージを敵に与える。抵抗されると効果がなくなる。

02 スネー

LV:1 MP:5 範囲:敵単

敵を移動できなくする。ただし、攻撃や魔法を使うことはできる。

03 サイレンス

LV:1 MP:3 範囲:敵単

敵を話せなくして、魔法の使用を封じる。

04 ウィル・オー・ウィスプ

LV:1 MP:5 範囲:召喚

ウィル・オー・ウィスプを召喚して戦わせる。移動力が大きいので、広いマップで使いである。

05 シェード

LV:2 MP:5 範囲:召喚

シェードを召喚して戦わせる。攻撃力はウィル・オー・ウィスプを上回る。

06 インビジビリティー

LV:2 MP:6 範囲:味単

姿を消して、敵の目標から外れることができる。

07 プッシュ

LV:2 MP:6 範囲:単体

指定方向に無理やり移動させる。距離は術者のLVとともに増える。

08 シャドウボディー

LV : 2 MP : 5 範囲：味全

敵の攻撃を当たりにくくする。

09 フレームボディー

LV : 3 MP : 7 範囲：味單

体を炎で包み、隣接した者に1D8+MSのダメージを与える。

10 エア・アーマー

LV : 3 MP : 5 範囲：味單

敵から受けるダメージを5点減らす。

11 スリープ

LV : 3 MP : 5 範囲：敵単

敵を眠らせる。スリープクラウドより抵抗しにくい。

12 ヴァルキリーズジャベリン

LV : 4 MP : 10 範囲：敵単

4D10+10+MSのダメージを与える。単体に与えるダメージは最大。

13 フアナティシズム

LV : 4 MP : 4 範囲：味單

命中率とダメージを増やすが、敵からの攻撃も当たりやすくなる。

14 コンフュージョン

LV : 4 MP : 20 範囲：5×5

敵を混乱させ、敵味方の区別をなくす。

15 ファイアウォール

LV : 5 MP : 12 範囲：壁

炎の壁を作り、3D10+MSのダメージを与える。

16 ブリンク

LV:5 MP:5 範囲:術者

タクティカルコンバット中に、戦場のどこにでも一瞬で移動できる。

17 サモンエレメンタル

LV:5 MP:10 範囲:召喚

エフリートかシルフを召喚する。召喚した精霊の呪文が魅力的。

18 ファイアストーム

LV:6 MP:20 範囲:7×7

4D10+MSのダメージを与える。

19 スピリットバリアー

LV:6 MP:15 範囲:味単

ダメージを50点まで吸収する究極の防御呪文。

20 アースシェイク

LV:7 MP:25 範囲:7×7

10D10+MSのダメージを与える。空を飛んでいるモンスターには効果がない。

21 ヴォーテックス

LV:7 MP:25 範囲:敵単

敵を一瞬にして消し去る。抵抗は困難だが、もともと魔法が効かないモンスターには効果がない。

ソーサラーマジック

22 エネルギーボルト

LV : 1 MP : 5 范囲：敵単

2D10+MSのダメージを与える。抵抗されても半分のダメージを与える。

23 シールド

LV : 1 MP : 5 范囲：味全

敵の攻撃を当たりにくくする。

24 リードランゲッジ

LV : 1 MP : 5 范囲：特殊

暗号で書かれた手紙やダンジョン内の古代文字を解読することができる。

25 リープクラウド

LV : 5 MP : 5 范囲：3×3

敵を眠らせる。比較的抵抗はしやすい。

26 ファイアウエポン

LV : 2 MP : 5 范囲：味単

通常の攻撃をおこなったときに、ダメージ+10。

27 ビジョン

LV : 2 MP : 5 范囲：特殊

視線を飛ばして、ダンジョンの様子を調べることができる。モンスターやイベントの場所に行くと消えてしまう。

28 レビテーション

LV : 2 MP : 5 范囲：味単

空中に浮く。移動はできないが、敵からの通常攻撃を受けなくなる。

29 スパイダーウェブ

LV : 2 MP : 8 範囲：敵単

魔法の糸で絡めとり、敵を行動不能にする。

30 ドラゴントゥースウォリアー

LV : 3 MP : 12 範囲：召喚

ドラゴントゥースウォリアーを支配する。

31 スロー

LV : 3 MP : 5 範囲：敵単

敵の移動力を減らす。

32 クイック

LV : 3 MP : 5 範囲：味単

味方の移動力 +2。

33 ライトニングボルト

LV : 3 MP : 10 範囲：特殊

稻妻を走らせ、8D4+MSのダメージを与える。『灰色の魔女』は指定地点から上方へ、『五色の魔竜』だと指定地点から、指定方向へ稻妻が走る。

34 ファイアボール

LV : 4 MP : 15 範囲：5×5

3D10+MSのダメージを与える。

35 テレポテーション

LV : 4 MP : 5 範囲：味全

街の広場で使い、今まで訪れたことがある街に瞬間的に移動する。

36 ブリザード

LV : 5 MP : 20 範囲 : 7×7

10D4+MSのダメージを与える。

37 フォースフィールド

LV : 5 MP : 12 範囲 : 壁

通過不能の透明な壁を作る。

38 ロア

LV : 5 MP : 25 範囲 : アイテム

アイテムを鑑定する。

39 フリーズブラッド

LV : 6 MP : 25 範囲 : 敵単

敵を一瞬にして殺す。アンデッドには効かない。

40 コマンドゴーレム

LV : 6 MP : 20 範囲 : 召喚

ゴーレムを支配する。術者のLVによって、ゴーレムの種類が変化する。

41 コモンマジック

LV : 6 MP : 30 範囲 : 味単

ナイト、スカウトにコモンマジックを教える。

42 メテオストライク

LV : 7 MP : 30 範囲 : 9×9

8D10+MSのダメージを与える。

43 ディスインテグレート

LV : 7 MP : 30 範囲 : 敵単

敵を分解する。抵抗は困難だが、魔法がきかないモンスターには効果がない。

コモンマジック

44 カウンターマジック

LV: 1 MP: 5 範囲: 味全

抵抗力 +30%。

45 ボディプロテクション

LV: 1 MP: 3 範囲: 味單

通常攻撃のダメージをダメージを3点減らす。

46 ライト

LV: 1 MP: 2 範囲: 特殊

暗いダンジョンを照す。

47 デテクション

LV: 1 MP: 5 範囲: 特殊

ダンジョンを7×7の範囲で調べる。

48 アンロック

LV: 2 MP: 5 範囲: 扉

錠を開けることができる。ただし、効果がない特殊な錠もある。

49 エンチャantedウエポン

LV: 2 MP: 3 範囲: 味单

通常攻撃のダメージ +5。

50 ディスペルマジック

LV: 3 MP: 5 範囲: 3×3

持続している呪文を消し去る。場所にかければ、壁を消す事もできる。

プリーストマジック

51 ヒーリング

LV : 1 MP : 1 範囲 : 味単

LPを1D10+MS点回復。

52 トランスファーメンタルパワー

LV : 1 MP : 10 範囲 : 味単

MPを10点だけ移す。

53 ターンアンデッド

LV : 1 MP : 5 範囲 : 3×3

アンデッドを破壊。

54 ウーンズ

LV : 2 MP : 5 範囲 : 敵単

1D10+MSダメージを与える。

55 ブレス

LV : 2 MP : 4 範囲 : 味全

敵の攻撃を当たりにくくする。

56 ホーリーウエポン

LV : 2 MP : 4 範囲 : 味単

命中率を上げ、しかもダメージ+4。

57 キュアインジャー

LV : 3 MP : 5 範囲 : 味単

LPを4D8+8+MS点回復。

58 サンシャイン

LV : 3 MP : 4 範囲 : 敵全

アンデッドの命中率とダメージを減らす。

59 フェインデス

LV : 3 MP : 5 範囲 : 味單

戦闘中だけ死亡扱いにして、特定のキャラクターを戦線離脱させる。

60 ニュートラライズポイズン

LV : 4 MP : 4 範囲 : 味單

毒を消す。

61 キュアディジーズ

LV : 4 MP : 6 範囲 : 味單

病気を治す。

62 キュアパラライズ

LV : 4 MP : 4 範囲 : 味單

麻痺を治す。

63 リフレッシュ

LV : 5 MP : 10 範囲 : 味單

死亡以外の状態を治す。

64 サモンヒーロー

LV : 5 MP : 10 範囲 : 召喚

術者より五レベル高いキャラクターを召喚する。

65 レジスト

LV : 5 MP : 10 範囲 : 味單

抵抗力+50%。

66 リザレクション

LV : 6 MP : 20 範囲 : 味單

死んだキャラクターの復活。

67 バニッシュ

LV : 6 MP : 20 範囲 : 敵單

召喚されたモンスターを確実に送還する。

68 ホーリープレイ

LV : 7 MP : 30 範囲 : 味全

戦闘から離脱して、訪れたことのある街に瞬間移動する。

宗派による特殊呪文

●ファリス

69 コマンド

LV:2 MP:4 範囲:敵単

次のラウンド行動できなくなる。

70 バリアー

LV:5 MP:10 範囲:味全

ダメージを3点減らすうえに、敵の攻撃も当たりにくくする。

●マイラー

71 バトルソング

LV:2 MP:5 範囲:味全

命中率と攻撃回数を増やす。

72 ウエポントランス

LV:5 MP:10 範囲:味単

武器の最大ダメージを与えるようにする。

●チャ・ザ

73 ラック

LV:2 MP:5 範囲:味全

ダンジョンにいる間、幸運度を2倍にして、罠などにかかりにくくする。

74 ピース

LV:5 MP:12 範囲:特殊

戦闘を終わらせることができる（必ず効くわけではない）。

●ラーダ

75 アラート

LV : 2 MP : 5 範囲 : 味全

次に休息するまで、敵から先制攻撃を受けなくなる。

76 ウィークポイント

LV : 5 MP : 8 範囲 : 味單

クリティカルヒットの確率が3倍になる。

●マーファ

77 レベルレストレーション

LV : 2 MP : 10 範囲 : 味单

レベルドレインされたレベルを回復させる。

78 ガイデッドテレポテーション

LV : 5 MP : 20 範囲 : 味全

マーファの寺院まで瞬間的に移動できる。

デーモンスクリーム

79 メンタルアタック

LV：－ MP：5 範囲：敵単

MPに1D8+MSダメージを与える。

80 サモンインセクト

LV：－ MP：10 範囲：3×3

3D8+MSダメージを与える。

81 ポイズンタッチ

LV：－ MP：5 範囲：敵単

毒を与える。

82 マインドブラスト

LV：－ MP：10 範囲：5×5

MSに1D8+MSダメージを与える。

83 プレーグ

LV：－ MP：5 範囲：敵単

病氣にする。

84 ゲート

LV：－ MP：25 範囲：召喚

デーモンを召喚する。

85 カース

LV：－ MP：30 範囲：5×5

命中率や防御力を下げる。

アイテム データ

ロードス島戦記には、かなりたくさんのアイテムが登場する。そのすべてを見るのはかなり困難なんだけど、このリストを見ればすべてのアイテムを知る事ができる。でも、手に入るかどうかは運しだいって面もあるから、ゲームで頑張ってほしい。



アイテム・データの見方

- ・**アイテムネーム** アイテムの名前。
- ・**カテゴリーネーム** アイテムの見た目。つまり、ダガー+1もダガー+2も見ただけではたんなるダガーと同じってこと。鑑定する前のアイテムは、すべてこの名前であらわされる。
- ・**タイプ** そのアイテムがどんな品物なのかを分類している。ウエポンなら武器、アーマーなら鎧っていうことだ。
- ・**価格** そのアイテムの基本価格。市場で購入するときの価格で、売値や他の場所での値段は、この価格をもとに計算される。
- ・**使用可能クラス** ○が書いてあるクラスだけ使用できる。
- ・**魔** 魔法がかかっている品物かどうかをあらわす。
- ・**呪** 呪われた品物であるかどうかをあらわす。
- ・**夕** 戦闘中かキャンプ中に使用することで、何か効果があるアイテムかどうかをあらわす。
- ・**クリティカル** 武器として使える場合、切る（スラッシュ=SL）武器なのか、殴る（クラッシュ=CL）武器なのか、それとも突き刺す（インペール=IN）武器なのかをあらわす。前にPと書いてある武器は長い武器で、ひとつ離れた敵も攻撃することができる。Mは飛び道具。
- ・**ダメージ** 2D6+3というようにサイコロであらわされる。この例だと、6面ダイスを2個ふって、それに3を足した値がダメージになるわけだ。
- ・**WB** 武器の命中しやすさをあらわす。この数字が大きいほど、命中率が高い。
- ・**影響パラメータ** 身につけた時影響する能力。FSは武器の技術。STは筋力。AGは敏捷度。LUは幸運度。ADDはダメージ。TOHITは攻撃したときの命中率。
- ・**影響** 影響パラメータにいくつ変化があるか。
- ・**AV** 鎧の場合、どれだけダメージを減らすことができるかをあらわす。
- ・**TMR** 鎧や馬上武器の場合、戦闘中の移動力にどれだけ影響するかをあらわす。ただし、最低歩は動ける。
- ・**SB** 盾の場合、どれだけ敵の攻撃の命中率を下げるかをあらわす。この数字が大きいほどいい盾ということ。
- ・**1/2** そのアイテムが『ロードス島戦記—灰色の魔女』にものか、『ロードス島

戦記II—五色の魔竜』のものかということ。1/2は両方に登場するアイテム。

特殊アイテムについて

リング

魔力を秘めたリングには、大きくわけて2種類あります。ひとつは、「プロテクション・リング」。これは身につけた者のAVを増します。つまり受けたダメージを減らすのです。もう一つは「ディフェンス・リング」。こちらは敵の命中率を下げます。つまり。敵の攻撃が当たりにくくなるのです。

異なる魔力が反発するため、2種類のリングを同時に身につけることはできません。どちらを身につけるかは、あなたの選択になります。ただし、「デンジャーフィンガー」と呼ばれる呪われたリングには気をつけてください。

マスク

魔法のマスクには、身につけた者の本質を変化させる力があります。例えば、「マスク・オブ・ウォリアー」を身につければ、その者は元のクラスと同じレベルのウォリアーに変身できるのです。こういったマスクには、ウォリアー、シャーマン、ソーサラー、プリースト、スカウトの5種類が確認されています。

この他に、「マスク・オブ・ドラゴン」という特殊なマスクも存在します。このマスクを身につけた者は、ドラゴンに変身するわけではありませんが、まるで、ドラゴンのように口から炎を炎を吐くことができるようになります。炎のダメージは使用者の体力によって変化するので、ウォリアーやナイトなどが身につけるほうが、より効果的でしょう。

グラブ

グラブには、「グラブ・オブ・クラッシュ」と「グラブ・オブ・マスター」があります。「グラブ・オブ・クラッシュ」は与えるダメージを増やし、「グラブ・オブ・マスター」は攻撃の命中率を上げます。この他にも、「グラブ・オブ・ファンブル」というものも存在しますが、これは呪われているので使用しないほうがよいでしょう。

ブーツ

魔法のブーツをはくことで、移動力を伸ばすことができます。ブーツにはその力の強さによって、「ロングレッグI」～「ロングレッグIII」まで存在します。この他に、「リーピング・ブーツ」という特殊なブーツもあります。このブーツを使えば、視界内の望む場所に瞬間的に移動することができます。また、「バインディング・ブーツ」というものもありますが、呪われたアイテムです。

アミュレット

ロードス島で能力値を上昇させるには、魔法のアミュレットを使うしかありません。アミュレットには、能力値に対応するように種類があって、「アミュレット・オブ・マイティ」はSTを、「アミュレット・オブ・ナレッジ」はINを、「アミュレット・オブ・タフネス」はENを、「アミュレット・オブ・ライトフット」はAGを、「アミュレット・オブ・ビューティー」はPBを上昇させます。

クラウン・オブ・アイアンウイル

南のドワーフ族につたわるこの王冠は、身につけた者の意志を鉄のように強くして、精神に働きかける魔法の効果を無効にします。つまり、「スリーピクラウド」の呪文にも眠らず、「コンフュージョン」の呪文でも混乱しなくなるわけです。

マント

魔法のマントには2種類あります。「マント・オブ・ミサイルプロテクション」と「マント・オブ・チョーキング」です。前者は飛び道具の攻撃から、完全に守ってくれるという素晴らしいマントですが、後者は使用者の首を絞めつけるという呪われたアイテムです。

宝石

ほとんどの宝石は金銭的な価値があるだけですが、ときには精霊の力が宿ったものがあります。それは、ファイアー、エア、ウォーターなどエレメントの名前がついており、戦闘中に使用すると精霊を召喚することができます。

武 器

アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
エストック	エストック	ウエポン	300
オール	オール	ウエポン	1
ダガー	ダガー	ウエポン	10
ダガー+1	ダガー	ウエポン	120
ダガー+2	ダガー	ウエポン	300
ダガー+3	ダガー	ウエポン	1000
ダガーネー1	ダガー	ウエポン	1000
アサシン用ダガー	ダガー	ウエポン	2500
ショートソード	ショートソード	ウエポン	80
ショートソード	ショートソード	ウエポン	80
ショートソード+1	ショートソード	ウエポン	250
ショートソード+1	ショートソード	ウエポン	250
ショートソード+2	ショートソード	ウエポン	1000
ショートソード+2	ショートソード	ウエポン	1000
ショートソード+3	ショートソード	ウエポン	3000
ショートソード+3	ショートソード	ウエポン	3000
ショートソード-1	ショートソード	ウエポン	1000
ショートソード-1	ショートソード	ウエポン	1000
スパイダーソード	ショートソード	ウエポン	5000

スパイダーソード



ライトプリンガーソード

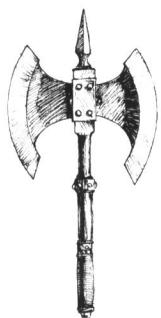


グレートソード



使用可能クラス							魔	呪	タ	クリ	ダメージ	WB	影響	TMR	1/2	
WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI										
○	○	○	○	○	○	×	×	*	*	*	IN	1D10+0	4+	AG+1	---	2
○	○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	CL	2D15+2	2	AG-2	---	1
○	○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	SL	1D4+2	6	なし	---	1/2
○	○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	SL	1D4+3	6	なし	---	1/2
○	○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	SL	1D4+4	7	FS+1	---	1/2
○	○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	SL	1D4+5	8	なし	---	1/2
○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	*	SL	1D4+1	3	FS-1	---	1/2
○	○	○	○	○	○	○	○	●	●	*	SL	1D4+12	16	TS+2	---	1
○	○	○	○	○	○	○	×	*	*	*	IN	1D6+2	4	なし	---	1
○	○	○	○	○	○	○	×	*	*	*	IN	1D10+0	4	なし	---	2
○	○	○	○	○	○	○	×	●	*	*	IN	1D6+3	5	なし	---	1
○	○	○	○	○	○	○	×	●	*	*	IN	1D10+1	5	なし	---	2
○	○	○	○	○	○	○	×	●	*	*	IN	1D6+4	5	FS+1	---	1
○	○	○	○	○	○	○	×	●	*	*	IN	1D10+2	5	FS+1	---	2
○	○	○	○	○	○	○	×	●	*	*	IN	1D6+5	6	FS+1	---	1
○	○	○	○	○	○	○	×	●	*	*	IN	1D10+3	6	FS+1	---	2
○	○	○	○	○	○	○	×	●	●	*	IN	1D6+1	3	なし	---	1
○	○	○	○	○	○	○	×	●	●	*	IN	1D6+1	3	なし	---	2
○	○	○	○	○	○	○	×	●	*	●	IN	2D6+6	6	FS+1	---	1

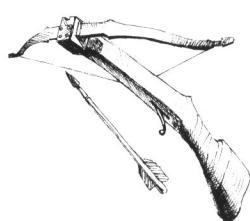
グレートアックス



モール



ライトクロスボウ



アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
ブロードソード	ブロードソード	ウエポン	100
ブロードソード+1	ブロードソード	ウエポン	300
ブロードソード-1	ブロードソード	ウエポン	1000
ブロードソード+2	ブロードソード	ウエポン	1500
ブロードソード+3	ブロードソード	ウエポン	3000
ローフルブレード	ブロードソード	ウエポン	20000
ライトブリングーソード	ブロードソード	ウエポン	30000
バスター・ドソード	バスター・ドソード	ウエポン	150
バスター・ドソード+1	バスター・ドソード	ウエポン	500
バスター・ドソード-1	バスター・ドソード	ウエポン	1000
バスター・ドソード+2	バスター・ドソード	ウエポン	2000
グレートソード	グレートソード	ウエポン	300
グレートソード+1	グレートソード	ウエポン	1000
グレートソード-1	グレートソード	ウエポン	1000
グレートソード+2	グレートソード	ウエポン	3500
グレートソード+3	グレートソード	ウエポン	8000
ソウルクラッシュ	グレートソード	ウエポン	15000
レイピア	レイピア	ウエポン	90
レイピア+1	レイピア	ウエポン	300
レイピア+2	レイピア	ウエポン	1500
レイピア+3	レイピア	ウエポン	3500
ハンドアックス	ハンドアックス	ウエポン	70
ハンドアックス+1	ハンドアックス	ウエポン	220
ハンドアックス+2	ハンドアックス	ウエポン	1000
ハンドアックス-1	ハンドアックス	ウエポン	1000
ハンドアックス+3	ハンドアックス	ウエポン	3000
バトルアックス	バトルアックス	ウエポン	110
バトルアックス	バトルアックス	ウエポン	110
バトルアックス+1	バトルアックス	ウエポン	350
バトルアックス+1	バトルアックス	ウエポン	350
バトルアックス-1	バトルアックス	ウエポン	1000
バトルアックス-1	バトルアックス	ウエポン	1000
バトルアックス+2	バトルアックス	ウエポン	1200

	使用可能クラス							魔	呪	夕	クリ	ダメージ	WB	影響	TMR	1/2
	WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI									
	○	○	○	○	○	×	×	*	*	*	SL	1D8+2	5	なし	--	1/2
	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	SL	1D8+4	5	なし	--	1/2
	○	○	○	○	○	×	×	●	●	*	SL	1D8+1	2	なし	--	1/2
	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	SL	1D8+6	6	FS+1	--	1/2
	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	SL	1D8+8	7	FS+1	--	1/2
	○	○	×	×	×	×	×	●	*	*	SL	3D10+10	15	FS+4	--	1
	○	○	○	×	×	×	×	●	*	*	SL	2D8+13	8	FS+2	--	1
	○	×	○	×	×	×	×	*	*	*	SL	1D10+2	5	なし	--	1/2
	○	×	○	×	×	×	×	●	*	*	SL	1D10+4	6	なし	--	1/2
	○	×	○	×	×	×	×	●	●	*	SL	1D10+1	2	FS-1	--	1/2
	○	×	○	×	×	×	×	●	*	*	SL	1D10+6	7	なし	--	1/2
	○	○	○	×	×	×	×	*	*	*	SL	2D8+2	5	なし	--	1/2
	○	○	○	×	×	×	×	●	*	*	SL	2D8+4	5	なし	--	1/2
	○	○	○	×	×	×	×	●	●	*	SL	1D12+1	2	FS-1	--	1/2
	○	○	○	×	×	×	×	●	*	*	SL	2D8+6	6	FS+1	--	1/2
	○	○	○	×	×	×	×	●	*	*	SL	2D8+8	7	FS+1	--	1/2
	○	○	×	×	×	×	×	●	●	*	SL	4D8+12	10	FS+3	--	1/2
	○	○	○	○	○	×	×	*	*	*	IN	1D10+0	5	なし	--	2
	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	IN	1D10+2	6	AG+1	--	2
	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	IN	1D10+3	6	AG+2	--	2
	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	IN	1D10+4	6	AG+3	--	2
	○	○	○	○	○	×	×	*	*	*	SL	1D10+1	4	ST+2	--	1
	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	SL	1D12+1	5	ST+2	--	1
	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	SL	1D14+1	5	ST+2	--	1
	○	○	○	○	○	×	×	●	●	*	SL	1D8+1	2	FS-2	--	1
	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	SL	1D15+2	5	ST+2	--	1
	○	×	×	×	×	×	×	*	*	*	SL	1D9+3	5	ST+2	--	1
	○	×	○	×	×	×	×	*	*	*	SL	1D9+3	5	ST+2	--	2
	○	×	×	×	×	×	×	●	*	*	SL	1D10+4	5	ST+2	--	1
	○	×	○	×	×	×	×	●	*	*	SL	1D10+4	5	ST+2	--	2
	○	×	×	×	×	×	×	●	●	*	SL	1D10+1	2	FS-2	--	1
	○	×	○	×	×	×	×	●	●	*	SL	1D10+1	2	FS-2	--	2
	○	×	×	×	×	×	×	●	*	*	SL	1D12+6	6	ST+2	--	1

アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
バトルアックス+2	バトルアックス	ウエポン	1200
バトルアックス+3	バトルアックス	ウエポン	6000
バトルアックス+3	バトルアックス	ウエポン	6000
グレートアックス	グレートアックス	ウエポン	200
グレートアックス	グレートアックス	ウエポン	200
グレートアックス+1	グレートアックス	ウエポン	700
グレートアックス+1	グレートアックス	ウエポン	700
グレートアックス-1	グレートアックス	ウエポン	1000
グレートアックス-1	グレートアックス	ウエポン	1000
グレートアックス+2	グレートアックス	ウエポン	2500
グレートアックス+2	グレートアックス	ウエポン	2500
ライトメイス	ライトメイス	ウエポン	100
ライトメイス+1	ライトメイス	ウエポン	500
ライトメイス-1	ライトメイス	ウエポン	1000
ライトメイス+2	ライトメイス	ウエポン	1800
ライトメイス+3	ライトメイス	ウエポン	5000
ヘビーメイス	ヘビーメイス	ウエポン	250
ヘビーメイス+1	ヘビーメイス	ウエポン	1000
ヘビーメイス-1	ヘビーメイス	ウエポン	1000
ヘビーメイス+2	ヘビーメイス	ウエポン	3000
ヘビーメイス+3	ヘビーメイス	ウエポン	8000
モーニングスター	モーニングスター	ウエポン	180
モーニングスター+1	モーニングスター	ウエポン	700
モーニングスター+2	モーニングスター	ウエポン	2300
モーニングスター-1	モーニングスター	ウエポン	1000
ショートスピア	ショートスピア	ウエポン	60
ショートスピア	ショートスピア	ウエポン	60
ショートスピア+1	ショートスピア	ウエポン	200
ショートスピア+1	ショートスピア	ウエポン	200
ショートスピア+2	ショートスピア	ウエポン	950
ショートスピア+2	ショートスピア	ウエポン	950
ショートスピア-1	ショートスピア	ウエポン	1000
ロングスピア	ロングスピア	ウエポン	100

	使用可能クラス							魔	呪	タ	クリ	ダメージ	WB	影響	TMR	1/2
	WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI									
○	×	○	×	×	×	×	×	●	*	*	SL	1D12+6	6	ST+2	--	2
○	×	×	×	×	×	×	×	●	*	*	SL	1D15+6	6	ST+2	--	1
○	×	○	×	×	×	×	×	●	*	*	SL	1D15+6	6	ST+2	--	2
○	×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	SL	3D6+2	4	AG+2	--	1
○	×	○	×	×	×	×	×	*	*	*	SL	3D6+2	4	ST+2	--	2
○	×	×	×	×	×	×	×	●	*	*	SL	3D6+4	5	AG+2	--	1
○	×	○	×	×	×	×	×	●	*	*	SL	3D6+4	5	ST+2	--	2
○	×	×	×	×	×	×	×	●	●	*	SL	1D14+1	2	FS-2	--	1
○	×	○	×	×	×	×	×	●	●	*	SL	1D14+1	2	FS-2	--	2
○	×	×	×	×	×	×	×	●	*	*	SL	3D6+6	6	AG+2	--	1
○	×	○	×	×	×	×	×	●	*	*	SL	3D6+6	6	ST+2	--	2
○	○	○	○	○	○	×	×	*	*	*	CL	1D8+1	5	なし	--	1/2
○	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	CL	1D8+3	5	なし	--	1/2
○	○	○	○	○	○	×	×	●	●	*	CL	1D8+1	2	FS-2	--	1/2
○	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	CL	1D8+5	6	FS+1	--	1/2
○	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	CL	1D8+7	6	FS+1	--	1/2
○	○	○	○	○	○	×	×	*	*	*	CL	1D10+3	4	なし	--	1/2
○	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	CL	1D10+5	4	なし	--	1/2
○	○	○	○	○	○	×	×	●	●	*	CL	1D10+1	2	FS-2	--	1/2
○	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	CL	1D10+7	5	FS+1	--	1/2
○	○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	CL	1D10+9	5	FS+1	--	1/2
○	×	○	○	○	○	○	×	*	*	*	CL	3D4+2	5	なし	--	1/2
○	×	○	○	○	○	○	×	●	*	*	CL	3D4+6	5	なし	--	1/2
○	×	○	○	○	○	○	×	●	*	*	CL	3D4+8	5	FS+1	--	1/2
○	×	○	○	○	○	○	×	●	●	*	CL	1D10+1	2	FS-2	--	1/2
○	○	○	○	○	○	○	×	*	*	*	IN	1D6+2	5	AG+2	--	1
○	○	○	○	○	○	○	×	*	*	*	IN	1D10+0	5	なし	--	2
○	○	○	○	○	○	○	×	●	*	*	IN	1D6+4	6	AG+2	--	1
○	○	○	○	○	○	○	×	●	*	*	IN	1D10+2	6	FS+1	--	2
○	○	○	○	○	○	○	×	●	*	*	IN	1D6+5	8	AG+2	--	1
○	○	○	○	○	○	○	×	●	*	*	IN	1D10+3	8	FS+1	--	2
○	○	○	○	○	○	○	×	●	●	*	IN	1D6+1	2	FS-2	--	1/2
○	○	○	○	○	○	×	×	*	*	*	IN	1D10+4	5	AG+3	--	1

アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
ロングスピア	ロングスピア	ウエポン	100
ロングスピア+1	ロングスピア	ウエポン	350
ロングスピア+1	ロングスピア	ウエポン	350
ロングスピアー1	ロングスピア	ウエポン	1000
ロングスピアー1	ロングスピア	ウエポン	1000
ロングスピア+2	ロングスピア	ウエポン	1800
ロングスピア+2	ロングスピア	ウエポン	1800
ロングスピア+3	ロングスピア	ウエポン	6000
ロングスピア+3	ロングスピア	ウエポン	6000
フレイル	フレイル	ウエポン	280
フレイル+1	フレイル	ウエポン	1000
フレイルー1	フレイル	ウエポン	1000
フレイル+2	フレイル	ウエポン	6000
ポールアックス	ポールアックス	ウエポン	300
ポールアックス+1	ポールアックス	ウエポン	800
ポールアックスー1	ポールアックス	ウエポン	1000
ポールアックス+2	ポールアックス	ウエポン	1500
ポールアックス+3	ポールアックス	ウエポン	8000
モール	モール	ウエポン	120
モール	モール	ウエポン	120
モール+1	モール	ウエポン	350

ライツスタッフ



ルーンスタッフ



ワンド



WA	使用可能クラス							魔	呪	タ	クリ	ダメージ	WB	影響	TMR	1/2
	KN	PR	SC	SH	SO	WI										
○	○	○	○	×	×	×	*	*	*	P-IN	1D10+4	5	なし	--	2	
○	○	○	○	×	×	×	●	*	*	IN	1D10+6	6	AG+3	--	1	
○	○	○	○	×	×	×	●	*	*	P-IN	1D10+6	6	なし	--	2	
○	○	○	○	×	×	×	●	●	*	IN	1D10+1	2	FS-1	--	1	
○	○	○	○	×	×	×	●	●	*	P-IN	1D10+1	2	FS-1	--	2	
○	○	○	○	×	×	×	●	*	*	IN	1D10+8	8	AG+3	--	1	
○	○	○	○	×	×	×	●	*	*	P-IN	1D10+8	8	FS+1	--	2	
○	○	○	○	×	×	×	●	*	*	IN	1D10+10	8	AG+4	--	1	
○	○	○	○	×	×	×	●	*	*	P-IN	1D10+10	8	FS+1	--	2	
○	○	○	○	○	×	×	*	*	*	CL	4D4+2	5	なし	--	1/2	
○	○	○	○	○	×	×	●	*	*	CL	4D4+4	5	なし	--	1/2	
○	○	○	○	○	×	×	●	●	*	CL	1D10+1	2	FS-2	--	1/2	
○	○	○	○	○	○	×	●	*	*	CL	4D4+6	6	FS+1	--	1/2	
○	×	○	×	×	×	×	*	*	*	P-SL	1D10+4	4	ST+1	--	2	
○	×	○	×	×	×	×	●	*	*	P-SL	1D12+5	5	ST+2	--	2	
○	×	○	×	×	×	×	●	●	*	P-SL	1D8+1	2	FS-2	--	2	
○	×	○	×	×	×	×	●	*	*	P-SL	1D14+6	5	ST+2	--	2	
○	×	○	×	×	×	×	●	*	*	P-SL	1D15+7	5	ST+2	--	2	
○	×	○	×	×	×	×	*	*	*	CL	3D7+1	5	なし	--	1	
○	×	○	×	×	×	×	*	*	*	P-CL	3D7+1	5	なし	--	2	
○	×	○	×	×	×	×	●	*	*	CL	3D7+3	5	なし	--	1	

支配の王錫



生命の杖



ホーリーランス



アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
モール+1	モール	ウエポン	350
モール-1	モール	ウエポン	1000
モール-1	モール	ウエポン	1000
モール+2	モール	ウエポン	1600
モール+2	モール	ウエポン	1600
スリング	スリング	ウエポン	50
スリング+1	スリング	ウエポン	150
スリング+1	スリング	ウエポン	250
スリング+2	スリング	ウエポン	900
スリング-1	スリング	ウエポン	1000
ショートボウ	ショートボウ	ウエポン	300
ショートボウ	ショートボウ	ウエポン	300
ショートボウ-1	ショートボウ	ウエポン	1000
ショートボウ-1	ショートボウ	ウエポン	1000
ショートボウ+1	ショートボウ	ウエポン	1200
ショートボウ+1	ショートボウ	ウエポン	1200
ショートボウ+2	ショートボウ	ウエポン	3800
ショートボウ+2	ショートボウ	ウエポン	3800
ロングボウ	ロングボウ	ウエポン	600
ロングボウ	ロングボウ	ウエポン	600
ロングボウ-1	ロングボウ	ウエポン	1000
ロングボウ-1	ロングボウ	ウエポン	1000
ロングボウ+1	ロングボウ	ウエポン	2000
ロングボウ+1	ロングボウ	ウエポン	2000
ロングボウ+2	ロングボウ	ウエポン	8000
ロングボウ+2	ロングボウ	ウエポン	8000
ライトクロスボウ	ライトクロスボウ	ウエポン	400
ライトクロスボウ+1	ライトクロスボウ	ウエポン	1000
ライトクロスボウ-1	ライトクロスボウ	ウエポン	1000
ライトクロスボウ+2	ライトクロスボウ	ウエポン	6000
ヘビークロスボウ	ヘビークロスボウ	ウエポン	700
ヘビークロスボウ	ヘビークロスボウ	ウエポン	700
ヘビークロスボウ-1	ヘビークロスボウ	ウエポン	1000

	使用可能クラス							魔	呪	タ	クリ	ダメージ	WB	影響	TMR	1/2
	WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI									
○	×	○	×	×	×	×	×	●	*	*	P-CL	3D7+3	5	なし	--	2
○	×	○	×	×	×	×	×	●	●	*	CL	1D10+1	2	FS-2	--	1
○	×	○	×	×	×	×	×	●	●	*	P-CL	1D10+1	2	FS-2	--	2
○	×	○	×	×	×	×	×	●	*	*	CL	3D7+6	5	FS+1	--	1
○	×	○	×	×	×	×	×	●	*	*	P-CL	3D7+6	5	FS+1	--	2
○	×	○	○	○	○	○	○	*	*	*	M-CL	1D6+2	3	なし	--	1/2
○	×	○	○	○	○	○	○	●	*	*	M-CL	1D6+3	4	なし	--	1
○	×	○	○	○	○	○	○	●	*	*	M-CL	1D6+3	4	なし	--	2
○	×	○	○	○	○	○	○	●	*	*	M-CL	1D6+5	5	なし	--	1/2
○	×	○	○	○	○	○	○	●	●	*	M-CL	1D4+1	1	FS-2	--	1/2
×	×	×	○	×	×	×	×	*	*	*	M-IN	1D8+1	4	なし	--	1
×	×	×	○	○	×	×	×	*	*	*	M-IN	1D8+1	4	なし	--	2
×	×	×	○	×	×	×	×	●	●	*	M-IN	1D6+1	1	FS-2	--	1
×	×	×	○	○	×	×	×	●	●	*	M-IN	1D6+1	1	FS-2	--	2
×	×	×	○	×	×	×	×	●	*	*	M-IN	1D8+3	4	なし	--	1
×	×	×	○	○	×	×	×	●	*	*	M-IN	1D8+3	4	なし	--	2
×	×	×	○	×	×	×	×	●	*	*	M-IN	1D8+6	5	なし	--	1
×	×	×	○	○	×	×	×	●	*	*	M-IN	1D8+6	5	なし	--	2
×	×	×	○	×	×	×	×	*	*	*	M-IN	2D6+2	4	なし	--	1
×	×	×	○	○	×	×	×	*	*	*	M-IN	2D6+2	4	なし	--	2
×	×	×	○	×	×	×	×	●	●	*	M-IN	1D10+1	2	FS-1	--	1
×	×	×	○	○	×	×	×	●	●	*	M-IN	1D10+1	2	FS-1	--	2
×	×	×	○	×	×	×	×	●	*	*	M-IN	2D6+4	4	なし	--	1
×	×	×	○	○	×	×	×	●	*	*	M-IN	2D6+4	4	なし	--	2
×	×	×	○	×	×	×	×	●	*	*	M-IN	2D6+6	5	なし	--	1
×	×	×	○	○	×	×	×	●	*	*	M-IN	2D6+6	5	なし	--	2
○	×	○	○	○	○	○	×	*	*	*	M-IN	2D5+2	5	なし	--	1/2
○	×	○	○	○	○	○	×	●	*	*	M-IN	3D5+3	5	なし	--	1/2
○	×	○	○	○	○	○	×	●	●	*	M-IN	1D10+1	1	FS-2	--	1/2
○	×	○	○	○	○	○	×	●	*	*	M-IN	3D5+6	5	なし	--	1/2
○	×	○	○	○	○	×	×	*	*	*	M-IN	3D6+1	4	なし	--	1
○	×	○	○	○	×	×	×	*	*	*	M-IN	3D6+1	4	なし	--	2
○	×	○	○	○	×	×	×	●	●	*	M-IN	1D12+1	1	FS-2	--	1

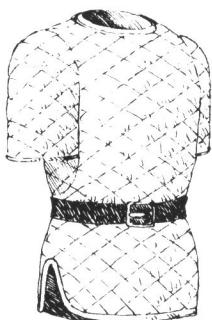
アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
ヘビーコロスボウ-1	ヘビーコロスボウ	ウエポン	1000
ヘビーコロスボウ+1	ヘビーコロスボウ	ウエポン	5500
ヘビーコロスボウ+1	ヘビーコロスボウ	ウエポン	3500
ヘビーコロスボウ+2	ヘビーコロスボウ	ウエポン	10000
ヘビーコロスボウ+2	ヘビーコロスボウ	ウエポン	10000
スタッフ	スタッフ	ウエポン	80
スタッフ+1	スタッフ	ウエポン	200
スタッフ+2	スタッフ	ウエポン	850
スタッフ-1	スタッフ	ウエポン	1000
ライトスタッフ	スタッフ	ウエポン	5000
スタッフオブヒーリング	スタッフ	ウエポン	10000
ルーンスタッフ	スタッフ	ウエポン	500000
ロッド	ロッド	ウエポン	150
ロッド	ロッド	ウエポン	150
ロッドオブライトニング	ロッド	ウエポン	50000
ホーリーロッド	ロッド	ウエポン	50000
ワンド	ワンド	ウエポン	100000
ワンド	ワンド	ウエポン	100000
支配の王錫	祭器	ウエポン	100000
生命の杖	祭器	ウエポン	100000
ランス	ランス	馬武器	350
ランス+1	ランス	馬武器	1500
ランス+2	ランス	馬武器	3500
ホーリーランス	ランス	馬武器	5000

	使用可能クラス							魔	呪	タ	クリ	ダメージ	WB	影響	TMR	1/2
	WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI									
○	×	○	○	×	×	×	●	●	*	M-IN	1D12+1	1	FS-2	---	2	
○	×	○	○	○	×	×	●	*	*	M-IN	3D6+3	4	なし	---	1	
○	×	○	○	×	×	×	●	*	*	M-IN	3D6+3	4	なし	---	2	
○	×	○	○	○	○	×	×	●	*	*	M-IN	3D6+6	5	なし	---	1
○	×	○	○	×	×	×	●	*	*	M-IN	3D6+6	5	なし	---	2	
○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	CL	2D3+2	4	なし	---	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	CL	2D3+4	4	なし	---	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	CL	2D3+6	5	FS+1	---	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	●	*	CL	1D10+1	2	FS-2	---	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	CL	1D10+5	5	なし	---	2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	CL	3D5+5	6	なし	---	2	
×	×	×	×	×	×	○	●	*	●	CL	1D15+10	5	なし	---	1/2	
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	CL	なし	0	なし	---	1	
○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	CL	1D3+2	1	なし	---	2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	CL	1D8+5	4	なし	---	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	CL	1D8+10	5	IN+1	---	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	CL	1D1+1	1	なし	---	2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	CL	1D1+1	1	なし	---	1	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	CL	3D10+5	5	LU+5	---	2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	CL	3D6+10	5	EN+3	---	2	
×	○	×	×	×	×	×	*	*	*	IN	3D10+6	5	ADD+2	-30	2	
×	○	×	×	×	×	×	●	*	*	IN	4D10+8	5	ADD+5	-30	2	
×	○	×	×	×	×	×	●	*	*	IN	5D10+8	6	ADD+6	-20	2	
×	○	×	×	×	×	×	●	*	*	IN	6D10+4	7	ADD+6	-20	2	

防 具

アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
クロースアーマー	クロースアーマー	アーマー	10
シャドウ・ウィルダー	プレートメイルアーマー	アーマー	60000
ジャスティス	プレートメイルアーマー	アーマー	25000
スーツアーマー	スーツアーマー	アーマー	900
スーツアーマー+1	スーツアーマー	アーマー	7000
スーツアーマー+2	スーツアーマー	アーマー	25000
スーツアーマー+3	スーツアーマー	アーマー	40000
スケールメイルアーマー	スケールメイルアーマー	アーマー	500
スケールメイルアーマー+1	スケールメイルアーマー	アーマー	1500
スケールメイルアーマー+1	スケールメイルアーマー	アーマー	3500
スケールメイルアーマー+2	スケールメイルアーマー	アーマー	6000
スケールメイルアーマー+2	スケールメイルアーマー	アーマー	7000
スケールメイルアーマー-1	スケールメイルアーマー	アーマー	1000
スケールメイルアーマー-1	スケールメイルアーマー	アーマー	1000
スマールシールド	スマールシールド	シールド	40
スマールシールド+1	スマールシールド	シールド	250
スマールシールド+2	スマールシールド	シールド	600
スマールシールド+3	スマールシールド	シールド	1500
スマールシールド-1	スマールシールド	シールド	1000

クロースアーマー



シャドウ・ウィルダー

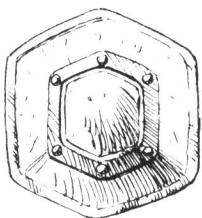


スケールメイルアーマー

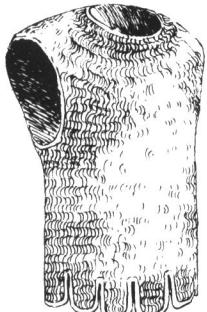


使用可能クラス								魔	呪	夕	影響	AV	TM	SB	1/2
WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI									
○	○	○	○	○	○	○		*	*	*	なし	2	0	0	1/2
×	○	×	×	×	×	×		●	●	*	LU-5	20	-50	0	2
○	○	×	×	×	×	×		●	*	*	なし	15	0	0	1
×	○	×	×	×	×	×		*	*	*	なし	9	-4	0	2
×	○	×	×	×	×	×		●	*	*	なし	10	-3	0	2
×	○	×	×	×	×	×		●	*	*	なし	11	-2	0	2
×	○	×	×	×	×	×		●	*	*	なし	12	-1	0	2
○	○	○	×	×	×	×		*	*	*	なし	7	-2	0	1/2
○	○	○	×	×	×	×		●	*	*	なし	8	-1	0	1
○	○	○	×	×	×	×		●	*	*	なし	8	-1	0	2
○	○	○	×	×	×	×		●	*	*	なし	9	-1	0	1
○	○	○	×	×	×	×		●	*	*	なし	9	-1	0	2
○	○	○	×	×	×	×		●	●	*	なし	5	-1	0	1
○	○	○	×	×	×	×		●	●	*	AG-4	5	-3	0	2
○	○	○	×	○	○	×		*	*	*	なし	0	0	3	1/2
○	○	○	×	○	○	×		●	*	*	なし	0	0	4	1/2
○	○	○	×	○	○	×		●	*	*	なし	0	0	5	1/2
○	○	○	×	○	○	×		●	*	*	なし	0	0	6	1/2
○	○	○	×	○	○	×		●	●	*	なし	0	0	1	1/2

スモールシールド



チェインメイルアーマー



プレートメイルアーマー

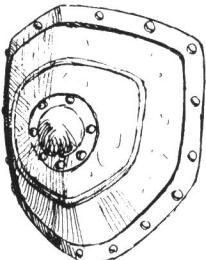


アイテムネーム	カテゴリー名	タイプ	価格
チェインメイルアーマー	チェインメイルアーマー	アーマー	350
チェインメイルアーマー	チェインメイルアーマー	アーマー	350
チェインメイルアーマー+1	チェインメイルアーマー	アーマー	1000
チェインメイルアーマー+1	チェインメイルアーマー	アーマー	2000
チェインメイルアーマー+2	チェインメイルアーマー	アーマー	4500
チェインメイルアーマー+2	チェインメイルアーマー	アーマー	6500
チェインメイルアーマー+3	チェインメイルアーマー	アーマー	10000
チェインメイルアーマー+3	チェインメイルアーマー	アーマー	10000
チェインメイルアーマー-1	チェインメイルアーマー	アーマー	1000
チェインメイルアーマー-1	チェインメイルアーマー	アーマー	1000
パーンアーマー	スケールメイルアーマー	アーマー	10
プレートメイルアーマー	プレートメイルアーマー	アーマー	800
プレートメイルアーマー+1	プレートメイルアーマー	アーマー	3000
プレートメイルアーマー+1	プレートメイルアーマー	アーマー	4000
プレートメイルアーマー+2	プレートメイルアーマー	アーマー	10000
プレートメイルアーマー+2	プレートメイルアーマー	アーマー	20000
プレートメイルアーマー+3	プレートメイルアーマー	アーマー	25000
プレートメイルアーマー+3	プレートメイルアーマー	アーマー	35000
プレートメイルアーマー-1	プレートメイルアーマー	アーマー	1000
プレートメイルアーマー-1	プレートメイルアーマー	アーマー	1000
ミディアムシールド	ミディアムシールド	シールド	200
ミディアムシールド+1	ミディアムシールド	シールド	300
ミディアムシールド+2	ミディアムシールド	シールド	1200
ミディアムシールド-1	ミディアムシールド	シールド	1000
ラージシールド	ラージシールド	シールド	300
ラージシールド+1	ラージシールド	シールド	600
ラージシールド+2	ラージシールド	シールド	2000
ラージシールド+3	ラージシールド	シールド	8000
ラージシールド-1	ラージシールド	シールド	1000
リフレクトシールド	ラージシールド	シールド	20000
リングメイルアーマー	リングメイルアーマー	アーマー	100
リングメイルアーマー+1	リングメイルアーマー	アーマー	600
リングメイルアーマー+1	リングメイルアーマー	アーマー	1000

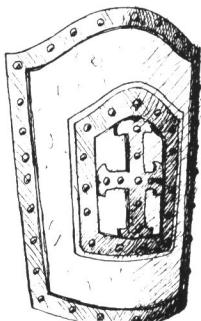
	使用可能クラス							魔	呪	タ	影響	AV	TM	SB	1/2
	WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI								
○ ○ ○ ○ × ○ × × *	*	*	*	なし	6	-1	0	1							
○ ○ ○ ○ × ○ × × *	*	*	*	なし	6	-1	0	2							
○ ○ ○ ○ × ○ × × ●	*	*	*	なし	7	-1	0	1							
○ ○ ○ ○ × ○ × × ●	*	*	*	なし	7	-1	0	2							
○ ○ ○ ○ × ○ × × ●	*	*	*	なし	8	-1	0	1							
○ ○ ○ ○ × ○ × × ●	*	*	*	なし	8	-1	0	2							
○ ○ ○ ○ × ○ × × *	*	*	*	なし	9	0	0	1							
○ ○ ○ ○ × ○ × × ●	*	*	*	なし	9	0	0	2							
○ ○ ○ ○ × ○ × × ●	*	*	*	なし	4	0	0	1							
○ ○ ○ ○ × ○ × × ●	*	*	*	AG-3	4	-2	0	2							
○ ○ × × × × × *	*	*	*	なし	5	0	0	1							
○ ○ ○ ○ × × × × *	*	*	*	なし	8	-3	0	1/2							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	なし	9	-2	0	1							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	なし	9	-2	0	2							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	なし	10	-2	0	1							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	なし	10	-1	0	2							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	なし	11	-1	0	1							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	なし	11	0	0	2							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	なし	6	-3	0	1							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	AG-5	6	-4	0	2							
○ ○ ○ ○ × ○ × × *	*	*	*	なし	0	0	4	1/2							
○ ○ ○ ○ × ○ × × ●	*	*	*	なし	0	0	5	1/2							
○ ○ ○ ○ × ○ × × ●	*	*	*	なし	0	0	6	1/2							
○ ○ ○ ○ × ○ × × ●	*	●	*	なし	0	0	2	1/2							
○ ○ ○ ○ × × × × *	*	*	*	なし	0	0	5	1/2							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	なし	0	0	6	1/2							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	なし	0	0	7	1/2							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	なし	0	0	8	1/2							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	●	*	なし	0	0	2	1/2							
○ ○ ○ ○ × × × × ●	*	*	*	なし	0	0	10	1							
○ ○ ○ ○ ○ ○ × × *	*	*	*	なし	5	0	0	1/2							
○ ○ ○ ○ ○ ○ × × ●	*	*	*	なし	6	0	0	1							
○ ○ ○ ○ ○ ○ × × ●	*	*	*	なし	6	0	0	2							

アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
リングメイルアーマー+2	リングメイルアーマー	アーマー	2000
リングメイルアーマー+2	リングメイルアーマー	アーマー	4000
リングメイルアーマー-1	リングメイルアーマー	アーマー	1000
リングメイルアーマー-1	リングメイルアーマー	アーマー	1000
レザーアーマー	レザーアーマー	アーマー	50
レザーアーマー+1	レザーアーマー	アーマー	200
レザーアーマー+1	レザーアーマー	アーマー	600
レザーアーマー+2	レザーアーマー	アーマー	800
レザーアーマー+2	レザーアーマー	アーマー	1500
レザーアーマー+3	レザーアーマー	アーマー	1500
レザーアーマー+3	レザーアーマー	アーマー	3500
レザーアーマー-1	レザーアーマー	アーマー	1000
レザーアーマー-1	レザーアーマー	アーマー	1000
ロープオブハームレス	クロースアーマー	アーマー	5000

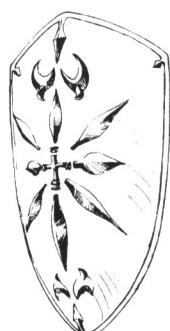
ミディアムシールド



ラージシールド

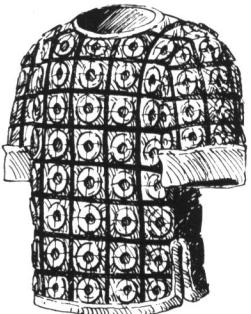


リフレクトシールド

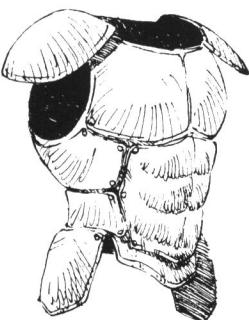


WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI	使用可能クラス		魔	呪	タ	影響	AV	TM	SB	1/2
○	○	○	○	○	○	×	×		●	*	*	なし	7	0	0	1
○	○	○	○	○	○	×	×		●	*	*	なし	7	0	0	2
○	○	○	○	○	○	×	×		●	●	*	なし	3	0	0	1
○	○	○	○	○	○	×	×		●	●	*	AG-2	3	0	0	2
○	○	○	○	○	○	○	×	*	*	*	なし	4	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	×		●	*	*	なし	5	0	0	1
○	○	○	○	○	○	○	×		●	*	*	なし	5	0	0	2
○	○	○	○	○	○	○	×		●	*	*	なし	6	0	0	1
○	○	○	○	○	○	○	×		●	*	*	なし	6	0	0	2
○	○	○	○	○	○	○	×		●	*	*	なし	7	0	0	1
○	○	○	○	○	○	○	×		●	*	*	なし	7	0	0	2
○	○	○	○	○	○	○	×		●	●	*	なし	2	0	0	1
○	○	○	○	○	○	○	×		●	●	*	AG-1	2	0	0	2
×	×	×	×	○	○	○	●	*	*	*	なし	20	0	0	2	

リングメイルアーマー



レザーアーマー



ロープオブハームレス



その他のアイテム

アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
アミュレット	アミュレット	アミュレット	10
アミュレット	アミュレット	アミュレット	500
アミュレットオブタフネス	アミュレット	アミュレット	20000
アミュレットオブナレッジ	アミュレット	アミュレット	20000
アミュレットオブビューティ	アミュレット	アミュレット	20000
アミュレットオブマイティ	アミュレット	アミュレット	20000
アミュレットオブライトフット	アミュレット	アミュレット	20000
クラウン	クラウン	クラウン	200
グリフ族の宝冠	クラウン	クラウン	9000
クラウンオブアイアンウイル	クラウン	クラウン	100000
古代王国の王冠	クラウン	クラウン	100000
グラブ	グラブ	グラブ	500
グラブオブファンブル	グラブ	グラブ	1000
グラブオブクラッシュ	グラブ	グラブ	20000
グラブオブマスター	グラブ	グラブ	20000
スクロール	スクロール	スクロール	50
スクロール	スクロール	スクロール	100
スクロール	スクロール	スクロール	100
カウンターマジック	スクロール	スクロール	200

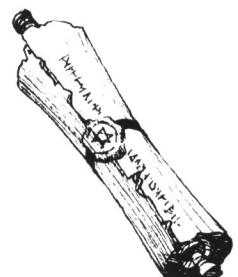
アミュレット



クラウンオブアイアンウイル



スクロール



使用可能クラス								魔	呪	タ	ダメージ	WB	影響	AV	TMR	SB	1/2
WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI		*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D1+0	3	なし	0	0	0	1/2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D1+0	1	なし	0	0	0	1/2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D1+0	2	なし	0	0	0	1/2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D1+0	4	なし	0	0	0	1/2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D1+0	5	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	1	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1	
○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	●	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	5	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	2	
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	なし	0	なし	0	0	0	1	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+0	44	なし	0	0	0	1/2	

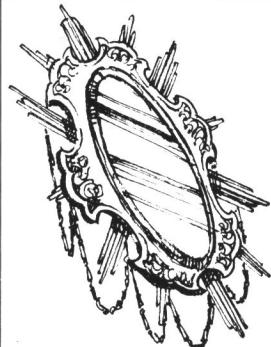
ユニコーンの角



鍵束



真実の鏡

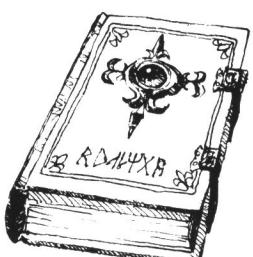


アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
エネルギー・ボルト	スクロール	スクロール	300
シャドウボディー	スクロール	スクロール	300
エアーマー	スクロール	スクロール	500
バニッシュ	スクロール	スクロール	500
シールド	スクロール	スクロール	600
スリープクラウド	スクロール	スクロール	800
ディスインテグレート	スクロール	スクロール	800
ファイアストーム	スクロール	スクロール	800
ユニコーンの角	ユニコーンの角	タレント	50000
鍵	鍵	タレント	10
鍵束	鍵	タレント	10
ストーンウェブ城の鍵	鍵	タレント	10
ストーンウェブ城の牢屋の鍵	鍵	タレント	10
盗賊ギルドの牢屋の鍵	鍵	タレント	10
灰色の鍵	鍵	タレント	10
真実の鏡	祭器	タレント	100000
トーチ	トーチ	タレント	10
ドラゴンウイング	ドラゴンウイング	タレント	10
ワイン	ワイン	タレント	100
地下牢の鍵	鍵	ナレッジ	10
船の鍵	鍵	ナレッジ	10
黒い鞘	黒い鞘	ナレッジ	500
祭器	祭器	ナレッジ	500
日記	書物	ナレッジ	10
書物	書物	ナレッジ	100
書物	書物	ナレッジ	100
カシュー王への密書	手紙	ナレッジ	0
スレインへの返書	手紙	ナレッジ	0
マーモ軍の指令書	手紙	ナレッジ	0
カーラからの手紙	手紙	ナレッジ	10
手紙	手紙	ナレッジ	100
デザートセット	デザートセット	ナレッジ	5000
デザートセット	デザートセット	ナレッジ	5000

使用可能クラス							魔	呪	タ	ダメージ	WB	影響	AV	TMR	SB	1/2
WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI										
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+0	22	なし	0	0	0	1/2
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+0	8	なし	0	0	0	1/2
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+0	10	なし	0	0	0	1/2
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D10+1	64	なし	0	0	0	1
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+0	23	なし	0	0	0	1/2
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+0	25	なし	0	0	0	1/2
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+0	43	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+0	18	なし	0	0	0	1/2
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D1+9	0	なし	0	0	0	1
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	1D1+0	0	なし	0	0	0	1/2
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D1+0	1	なし	0	0	0	1/2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	1	なし	0	0	0	1
×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	0	なし	0	0	0	1
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	●	*	*	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	0	なし	0	0	0	1
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1
×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	4	なし	0	0	0	1
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	2

アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
ドラゴンウイング	ドラゴンウイング	ナレッジ	10
魔神の印	魔神の印	ナレッジ	5000
ブーツ	ブーツ	ブーツ	500
バインディングブーツ	ブーツ	ブーツ	1000
ブーツオブロングレッグ I	ブーツ	ブーツ	1500
ブーツオブロングレッグ II	ブーツ	ブーツ	4500
ブーツオブロングレッグ III	ブーツ	ブーツ	10000
リーピングブーツ	ブーツ	ブーツ	25000
ポイズン	ポーション	ポーション	10
ポーション	ポーション	ポーション	10
アンティドート	ポーション	ポーション	30
ヒーリング I	ポーション	ポーション	50
ヒーリング II	ポーション	ポーション	100
スピード	ポーション	ポーション	300
ヒーリング III	ポーション	ポーション	300
インビジビリティ	ポーション	ポーション	1000
マスク	マスク	マスク	500
マスクオブウォリアー	マスク	マスク	25000

書物



ドラゴンウイング



ワイン



	使用可能クラス							魔	呪	タ	ダメージ	WB	影響	AV	TMR	SB	1/2
	WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI										
	×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	なし	0	なし	0	0	0	1
	×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	なし	0	なし	0	0	0	1
	○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2
	○	○	○	○	○	○	○	●	●	*	なし	0	なし	0	-4	0	1/2
	○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	0	1	0	1
	○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	0	1	0	2
	○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	0	2	0	1/2
	○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2
	○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	なし	0	なし	0	0	0	1/2
	×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	2	なし	0	0	0	1/2
	×	×	×	×	×	×	×	●	*	*	なし	0	なし	0	0	0	2
	×	×	×	×	×	×	×	*	*	●	なし	3	なし	0	0	0	1/2
	×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	2D6+0	1	なし	0	0	0	1/2
	×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	6D6+0	1	なし	0	0	0	1/2
	○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1
	×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	なし	6	なし	0	0	0	1/2
	×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	なし	5	なし	0	0	0	1/2
	×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	10D6+0	1	なし	0	0	0	1/2
	×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	なし	4	なし	0	0	0	1/2
	○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2
	○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	1	なし	0	0	0	1/2

ブーツオブロングレッグ



ポーション



マスクオブドラゴン



アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
マスクオブシャーマン	マスク	マスク	25000
マスクオブスカウト	マスク	マスク	25000
マスクオブソーサラー	マスク	マスク	25000
マスクオブブリースト	マスク	マスク	25000
マスクオブドラゴン	マスク	マスク	60000
マント	マント	マント	300
マントオブショーキング	マント	マント	1000
マントオブミサイルプロテクト	マント	マント	50000
リング	リング	リング	150
デンジャーフィンガー	リング	リング	1000
シルバーリング	リング	リング	2000
ゴールドリング	リング	リング	5000
ディフェンスリング I	リング	リング	10000
プロテクションリング I	リング	リング	10000
レジストリング I	リング	リング	10000
ディフェンスリング II	リング	リング	15000
プロテクションリング II	リング	リング	20000
レジストリング II	リング	リング	20000
ディフェンスリング III	リング	リング	50000
プロテクションリング III	リング	リング	50000
レジストリング III	リング	リング	50000
青い石	青い石	石	10
赤い石	赤い石	石	10
知識の石	宝石	石	5000
馬	馬	馬	1000
ライトニング	馬	馬	50000
ウォーエース	馬	馬	100000
クリスタル	クリスタル	宝石	50
魔晶石	クリスタル	宝石	800
魂の水晶球	祭器	宝石	100000
宝石	宝石	宝石	100
アンバーオブアース	宝石	宝石	2000
アンバーオブアース	宝石	宝石	2000

使用可能クラス								魔	呪	タ	ダメージ	WB	影響	AV	TMR	SB	1/2
WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI											
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	なし	5	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	なし	3	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	なし	6	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	なし	4	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	●	*	なし	2	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	●	なし	1	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	●	*	なし	-30	なし	-5	0	-20	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	0	0	20	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	1	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	10	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	0	0	30	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	2	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	20	なし	0	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	0	0	50	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	0	なし	3	0	0	1/2	
○	○	○	○	○	○	○	●	*	*	なし	30	なし	0	0	0	1/2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	*	なし	6	なし	0	0	0	1	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	*	なし	5	なし	0	0	0	1	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D1+0	0	なし	0	0	0	1	
×	○	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	80	0	2	
×	○	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	ToH10	0	90	0	2	
×	○	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	80	0	2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	なし	0	なし	0	0	0	2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	なし	0	なし	0	0	0	2	
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	10	なし	0	0	0	1	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	134	なし	0	0	0	2	

アイテムネーム	カテゴリーネーム	タイプ	価格
エメラルドオブウォーター	宝石	宝石	2000
エメラルドオブウォーター	宝石	宝石	2000
オニクスオブシャドウ	宝石	宝石	2000
オニクスオブシャドウ	宝石	宝石	2000
サファイアオブエア	宝石	宝石	2000
サファイアオブエア	宝石	宝石	2000
ダイアmondオブライト	宝石	宝石	2000
ダイアmondオブライト	宝石	宝石	2000
ルビーオブファイアー	宝石	宝石	2000
ルビーオブファイアー	宝石	宝石	2000
宝石	宝石	宝石	8000
ネックレス	宝石	宝石	10000

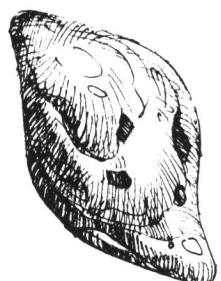
レジストリング



知識の石

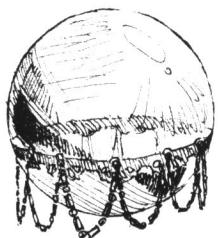


魔晶石

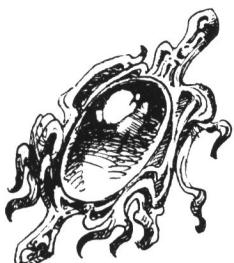


使用可能クラス								魔	呪	タ	ダメージ	WB	影響	AV	TMR	SB	1/2
WA	KN	PR	SC	SH	SO	WI											
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	9	なし	0	0	0	1	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	135	なし	0	0	0	2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	2	なし	0	0	0	1	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	22	なし	0	0	0	2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	8	なし	0	0	0	1	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	136	なし	0	0	0	2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	1	なし	0	0	0	1	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	18	なし	0	0	0	2	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	7	なし	0	0	0	1	
×	×	×	×	×	×	×	●	*	●	1D4+1	133	なし	0	0	0	2	
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	2	
×	×	×	×	×	×	×	*	*	*	なし	0	なし	0	0	0	1/2	

魂の水晶球



ルビーオブファイアー



ネックレス



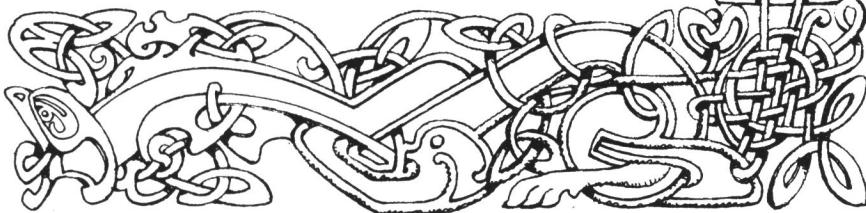
2-2

戦闘編



戰闘

ではまずロードス島戦記の、戦闘形式について説明しよう。ロードス島の戦闘には、大きくわけると、タクティカルコンバット、クイックコンバット、ターボコンバットの3種類がある。『灰色の魔女』はタクティカルコンバットとクイックコンバット、『五色の魔竜』はタクティカルコンバットとターボコンバットが使用されている。



タクティカルコンバットは、ロードス島シリーズの特徴にもなっていて、戦場を上から見た画面で、シミュレーション的におこなう戦闘だ。この戦闘だと、キャラクターの位置関係や呪文の効果範囲など、様々な要素を考えながら戦うので、かなりの戦術を要求される。

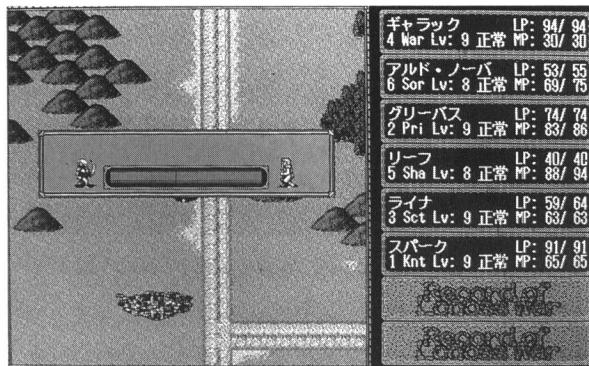


その反面、1回の戦闘に時間がかかるってしまうので、あまり重要でない戦闘のために考えられたのがクイックコンバットだ。この戦闘だと、敵の種類と数が表示されるだけで、位置は関係無い。キャラクターたちも、4人が前列、2人が後列と考えられ、前列は最初から敵と接していることになる。この戦闘だとタクティカルコンバットの半分程度の時間しかかからないのだ。もちろん、シナリオ上で重要な戦闘は、じっくり戦ってほしいのでタクティカルコンバットのみになっている。タクティカルかクイックかの選択がなければ、あ、これは重要な戦闘なんだなと思ってもらってまちがいない。

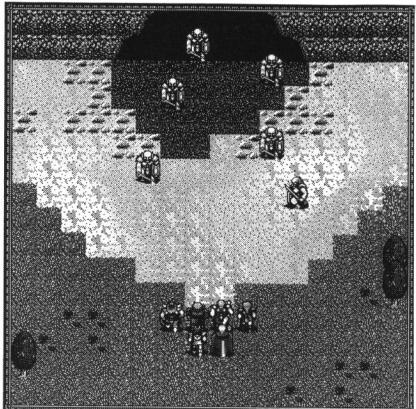
1	—	—	死亡		バーン Lv: 4 Knt
2	—	—	死亡		LP: 28/ 28 MP: 28/ 28 攻撃
3 ゴブリン	前列	正常			ギム Lv: 5 War
4 ゴブリン	前列	正常			LP: 61/ 61 MP: 23/ 23 攻撃
5	—	—	死		ディードリット Lv: 4 Sha
6 ゴブリン	前列	正常			LP: 4/ 20 MP: 36/ 36 攻撃
7 ゴブリンシャーマン	前列	正常			エト Lv: 4 Pri
					LP: 14/ 25 MP: 44/ 44 攻撃
ゴブリンは エトに 1回当たり 1のダメージを与えた ゴブリンシャーマン防御 ゴブリンの攻撃 しかし、エトは敵の攻撃をうまくかわした					スレイン Lv: 4 Sor
					LP: 16/ 16 MP: 40/ 40 防御
					ウッドチャック Lv: 4 Set
					LP: 29/ 29 MP: 31/ 31 攻撃

第3の戦闘ターボコンバットは、クイックコンバットをさらに進めて、戦闘

にかかる時間を極限まで短縮した戦闘だ。それこそ数秒で終わってしまうのだから、ザコ相手の戦闘には一番だろう。ただし、キャラクターの行動を人間が指示するわけではないから、実力が近い（もしくは勝っている）敵に使うと痛い目に会う。



こういった3種類の戦闘方法の中で、タクティカルコンバットがもっともテクニックが要求されるので、『五色の魔竜』の中から代表的な戦闘を選んで解説することにしよう。



戦闘 1

VS ヘイタイゴブリン
想定レベル: 1~2

グリーバス：もちろん戦闘のことだから俺が教官となるからな。みんな、よく聞いて、勉強するように。

リーフ：かっこいい～。ヒュ～、ヒュ～！

グリーバス：まず、この戦闘だが、次にジョオウゴブリンと戦うことは考えず、全力で戦うつもりでいくからな。

といつても、いかんせんレベルが低いから戦術は限られてくる。アルドにもまだ集団の敵に攻撃する呪文はスリープクラウドぐらいしかないからな。

アルド・ノーバ：じゃあ、スリープクラウドで何匹か眠らせましょうか？

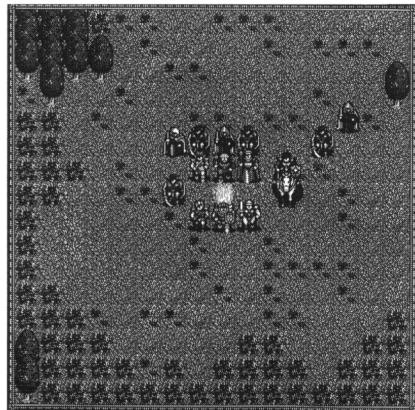
グリーバス：うんにゃ。この程度の数で、この程度のLPなら、エネルギーboltで1匹ずつ減らしていく方が有効だね。あと、リーフはウィル・オー・ウイスプを召喚してくれたまえ。低レベルだと、召喚モンスターはかなり有効だからな。

リーフ：ギャラックやスパーク君より、よっぽど優秀な戦士になるもんね。

ギャラック：うるさい。グリーバスも暇があったら、ボディプロテクションの呪文で援護してくれよ。

グリーバス：そういうのをシャカに説法、マイリーに戦術というんだ。とにかく、このレベルだと、これが基本戦術になるのは確かだ。あとは、敵の数が多いときには、スリープクラウドやシールド。スケルトンなどアンデッドモンスターのときはターンアンデッドというように変化する程度だな。

これで楽勝！



戦闘2

VS ダークエルフ(奇襲)
想定レベル:5前後

グリーバス：この戦闘は、ブレードに手紙を運んだ帰り道、ダークエルフたちに奇襲されるというものだ。

スパーク：ようやく俺も登場しているから、7人パーティーになっていることも多いよな。

リーフ：スパーク君、馬に乗っててかっこいい！

グリーバス：そう、この戦闘では、その馬がキーになるからな。でも、まず敵の奇襲なわけで、おそらくスリープクラウドで眠らせてくるだろう。つまり、逆にいうと魔法対策にカウンターマジックは必ずかけておきたいということになる。

アルド・ノーバ：グ～、グ～。

リーフ：あら、アルドは眠ったままよ。

グリーバス：そういう時には、お前がかけるの！ でも、いつものように召喚呪文は使っちゃダメだ。

リーフ：なんですよ？ シェードは強いじゃん。

グリーバス：敵に囲まれてるんだから、殴られてダメージを受けると、精神集中がきれるでしょ。だから、シャーマンはシャドウボディなど、戦闘支援の呪文をかけるべきなんだ。ファイアボルトは、抵抗値が高い敵にはあまり有効じゃないしな。

スパーク：で、俺のライトニング号がどうしたって？

グリーバス：そうそう、スパーク君。ランスは装備しているかね。

スパーク：もちろん。

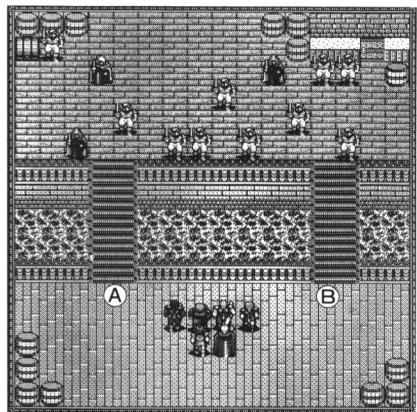
グリーバス：ではランス・チャージだ。馬に乗って移動攻撃すれば、移動距離に応じてダメージが増えていくからな。こういったオープンフィールドなら、右へ左へ移動しながら1匹ずつかたづけていけるぞ。

ライナ：でも、普通の戦闘であまり突出しすぎると、1人だけ敵に囲まれることになるわね。

アルド・ノーバ：そういった場合は、スパーク君を中心にファイアボールをかけるのも結構有効でしょう。肉を切らせて骨を断つわけです。

リーフ：スパーク君てば不幸！

これで楽勝！



戦闘3

VSパレーツ

想定レベル:6前後

グリーバス：これは水の上の戦闘だから、あまり戦いたくないんだが。

ライナ：でも、白兵戦のほうが手っ取り早いわ。おやり！

グリーバス：この戦闘で重要なのは、2人の戦士がA、Bの2点を押えるってことだ。

ギャラック：掛け橋の手前だな。

グリーバス：ここを押えてしまえば、敵は橋に並ぶことになるから、そこをライトニングボルトやファイアボールで叩くわけだ。

リーフ：あたしはヴァルキリーズジャベリンかしら。

グリーバス：ああ、それで敵の魔法使いを叩くという手もある。でも、召喚モンスターを敵の船に送りこんで攪乱するのもいいと思うぞ。

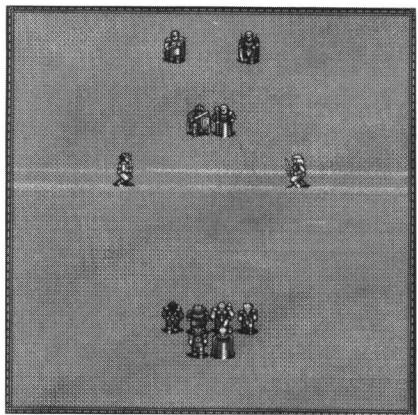
スパーク：俺たちは、ここで延々と殴っているのか？

グリーバス：もちろん。でも、俺も1ラウンド目にはバトルソング、あとはウエポントランスなんかで支援するからな。

ギャラック：有り難い。バトルソングがあれば、数レベル分は戦闘力が上がるぞ。

グリーバス：そう。マイリーのプリーストの偉大さがわかったか。ハ、ハ、ハ！

これで楽勝！



戦闘4

VSアシュラムの手下
想定レベル：9～11

グリーバス：この戦闘は氷竜ブラムドの前でアシュラムの手下と戦うものだ。

ライナ：パーンとディードリットがいれば、戦わなくてすむじゃない。

グリーバス：でも、いい教材だから採用するの。ではいきなり最重要ポイントを話そう。まず、敵の司祭を倒せ、ということだ。

リーフ：なんで？ ソーサラーじゃないの。

グリーバス：なぜなら、敵の司祭はどんどん怪我を治すから、戦闘が長引くことになる。そうなると、敵のソーサラーだって強い呪文を唱える余裕ができるしまうのだ。

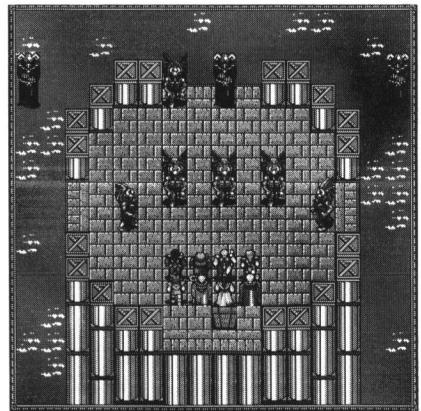
ライナ：ということは、この戦闘だとガーベラを狙えばいいのね。

グリーバス：そうだ。あとはゆっくりと倒していくばいい。

リーフ：じゃあ、きっと敵もグリーバスを狙ってくるわけね。

グリーバス：い、いや、それはちょっと困るかな……。

これで楽勝？



戦闘5

VSデーモン
想定レベル:11~13

グリーバス：これはファリス神殿の塔の上で戦う戦闘だ。

リーフ：やだ。うじゃうじゃとデーモンが飛んでるう～。

アルド・ノーバ：この頃だと、範囲にかけるダメージ魔法もずいぶんと入っていますね。

グリーバス：だから、戦士たちはあまり突出しちゃいけない。味方を巻きこむと、メテオストライクなんか、ちょっとかけにくいくらな。

ギャラック：そう言えば、スレインさんとレイリアさんが参加してくれているが。

スレイン：メテオストライク！ メテオストライク！

ライナ：これじゃ、ルーンスタッフじゃないの。落石男と呼んじやいましょう。

グリーバス：レイリアさんは、魔法使いたちにMPの補充をお願いします。

リーフ：わ～い、充電機女だ！

グリーバス：これこれ、やめなさい。お前は飛んでいる敵にはアースシェイクが効かないことに気をつけて、ファイアストームやヴァルキリーズジャベリンを使うんだ。

リーフ：エレメンタルとか呼んじゃだめ？

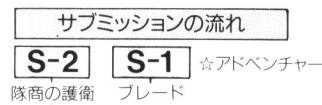
グリーバス：やっぱり、魔法を使ってくる敵にはちょっと苦しいな。

これで楽勝！だと思う。

2-3

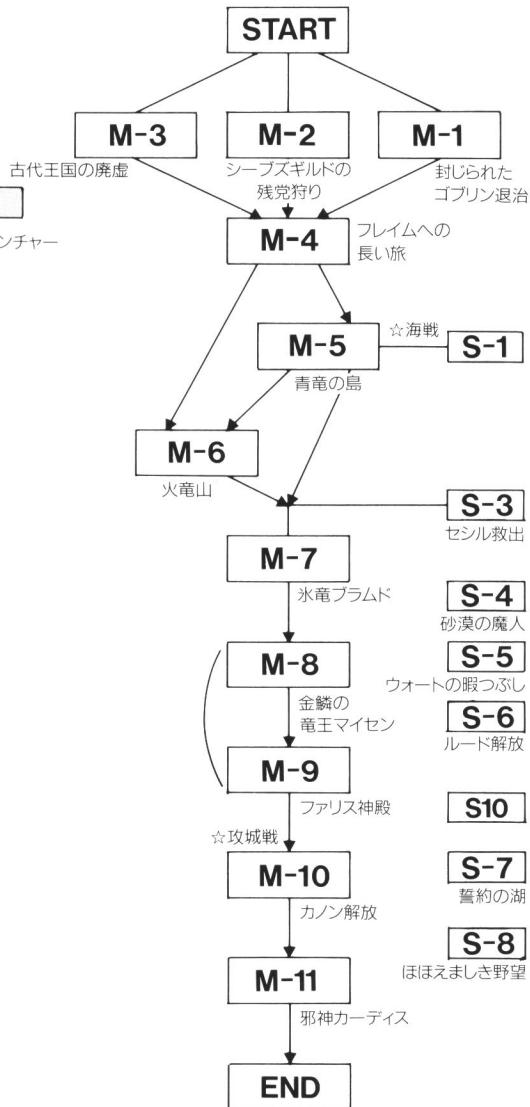
『五色の魔竜』
攻略編





このミッションは船のミッションと平行で行なえる。何度もやり直し可。

ブレードの街に泊まった時マンダムに発生一回きり。



ミッションについて

ロードス島戦記を攻略するときに避けて通れないのがミッションだ。ミッションというのは使命のことで、与えられた（もしくは遭遇した）使命を果たしていくことでキャラクターが成長していく。

普通のパソコンRPGだと、モンスターと戦って経験点を稼ぎ、ゆっくりと強くなっていくんだけど、ロードス島戦記ではミッションを達成したときに、どへんと気前よくミッション経験点というのがもらえるのだ。これはテーブルトークRPGで一般的におこなわれていることで、ストーリー的には次の話に進めるんだけど、レベルが低くて先に進めないなんてことを避けることができる。また、これによって高山が大嫌いな無意味な経験点稼ぎをする必要がなくなり、ゲームを円滑に楽しめるわけだ。極端な例だと、経験点稼ぎをしているうちに、目的がなんだったのか忘れてしまうゲームもあるもんね。

ミッションというのはゲームの区切りで、小説でいえば章にあたる。だから、攻略を進めていくのもミッション単位でおこなうことにしてよう。

ミッション・フローチャート

前ページが『五色の魔竜』のミッションの流れを表すフローチャートだ！四角で囲んであるのがミッションで、矢印に従ってゲームが進行していく。ここで、M-1のようにMであらわされているミッションと、S-3のようにSであらわされているミッションがあることに気づくと思う。これはMがメイン・ミッション、Sがサブ・ミッションということだ。メイン・ミッションというのは、『五色の魔竜』の中心となるストーリーを構成するミッションのことで、これだけを追っていってもゲームが終了するものだ。一方、サブ・ミッションというのは、寄り道的なミッションでゲームを終了するのに必ずしも必要なものではない。だから、図の上でもメイン・ミッションのフロー・チャートとは離れている。ある場所に行ったり、ある条件を満たしたりすると発生するものなんだ。

まあとにかく、最初は冒険者ギルドに行って、ギルド長のスレインの指示を聞いていけば要領がわかつてくるだろう。

M-1 禁じられたゴブリン退治

【背景】

スレインが冒険者ギルドをつくったばかりのころ、南方の村からゴブリン退治を頼まれた。この世界ではよくあることである。依頼に応えて優秀な冒険者を派遣したのだが、彼らが少し無精をしてしまった。ゴブリンたちが、深い洞窟を住み家としていたため、すべてを退治することをあきらめて洞窟の入口を大きな岩でふさぐだけで満足してしまったのだ。まあ、それでゴブリンたちは外に出れなくなり、いちおう村人の安全は確保されたのだが……。

【初めて遊ぶ人へ】

ゲームを始めてから最初に引き受けることができる三つのミッションのうちのひとつ。初級用と書いてあるので一レベルで挑んでもなんとかなるが、二レベルになってから行った方が安全ではある。とはいっても、他の二つのミッションよりは簡単だから、装備を整えてレッツ・トライ！

最後に注意しておくと、ミッションに成功してライデンに帰ったら、まず死人を生き返らせておこう。なにしろ、スレインに報告した時点で経験点がもらえるんだけど、死体にはくれないからね。これは以後のミッションでも同じだよ。

【もう遊んだ人へ】

御存知のとおり、このミッションは3回連続して戦わなければならない。ハタラキ・ゴブリン、ヘイタイ・ゴブリン、ジョオウ・ゴブリンの3回戦だ。だけど、途中で逃げ出しても最初から挑戦できるんだ（知ってた？）。だからそう難しい仕事ではない。なにしろ、ヘイタイ・ゴブリンと何度か戦っているうちにレベルが上がって、強くなるからね。ただ、ミッションに失敗することもある。スレインにもらった、ディスインテグレートのスクロールを別の事に使ってしまうと失敗になるのだ（戦闘で使ったり、市場で売ったりするってこと）。たまにはスレインに大目玉をくらっても面白いかもしれない。

【攻略】

このミッションにはダンジョンはない。ゴブリンたちの巣穴つくと、スレインがくれたスクロールを使って入口を塞いでいる岩を碎く。するとゴブリンたちが三波にわたって襲ってくるのだ。

第一波：ハタラキゴブリン六匹

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	特殊効果
5.5	1D8+3	12	10	3	1回	なし

第一波はハタラキゴブリン六匹だ。こいつらは労働のためのゴブリンなので弱い。特に戦略をたてなくとも勝てるんだけど、重要なのはMPを温存するってことだ。ここではソーサラーならシールド、シャーマンならウィル・オー・ウィスプを召喚する程度にとどめよう。

第二波：ヘイタイゴブリン六匹

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	特殊効果
7.5	1D10+5	12	15	4	1回	なし

第二波は、戦闘用に変質したヘイタイゴブリン六匹だ。戦士たちだけあってハタラキゴブリンに比べると格段に強い。特にダメージは大きいので、レザー・アーマー程度の鎧では不安だ。だけど、LPじたいはそんなに多くないので、エネルギー・ボルトなどで一匹ずつ退治していくばなんとかなるだろう。

第三波：ジョオウゴブリン一匹

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	特殊効果
82.5	2D6+5	2	100	0	1回	プレス

いよいよ第三波で女王様の登場だ。洞窟の入口（出口？）から、ぶよぶよとした長い身体をによきによきと伸ばしてくる。普通の攻撃力もかなりのものだけど、注意しなければならないのは口から吐く炎のプレスだ。特に、魔法使いたちは逃げたほうがいい。

では、賢い戦い方を伝授しよう。シャーマンがウィル・オー・ウィスプを召喚して、ジョオウゴブリンの正面に移動させるのだ。こうすれば、それ以上、洞窟から出てこれなくなって、プレスも魔法使いたちまで届かないっていう寸法だ。身をていして犠牲になってくれる精霊さんゴメンナサイ！

【結末】

ジョオウゴブリンを倒すとミッションは成功。冒険者ギルドに帰ってスレインに報告しよう。ここで報酬がもらえる。経験点も重要だけど、一人あたり300GPもらえるお金もかなり重要だ。六人いれば1800GPあるわけだから、プレートメイルなどの高価な鎧が買えるぞ。でも、プレートは重いから移動力が下がってしまう。というわけで、ウィザーズ・カレッジで売っているブーツ・オブ・ロングレッグも欲しいんだよね。また、仕事を捗さなければならぬってことだ。

M-2 シーブズギルドの残党狩り

【背景】

ロードス島では盗賊たちが組合をつくっている。盗賊ギルド（シーブズギルド）と呼ばれている組織だ。縛張りを守ったり、大規模な仕事を協力しておこなうなど、互助会のようなことをしている。といっても、やっぱり悪党の集団だから、悪事ばかりおこなっている。ところがライデンでは盗賊ギルドは見当たらない。これは冒険者ギルドのフォースという人物が苦労して解散させただ。彼によって盗賊の技能は冒険に役立てることになり、盗賊はスカウトになった。

ところがどっこい、盗賊たちだっておとなしく解散したりはしない。地下にもぐって活動を続けているのだ。それに気づいたフォースは、アジトを捜し出し、変装して潜入した（このあたりだけで、ゲームが一本できそうだな）。彼らからの連絡を受けたスレインは、冒険者たちを派遣して首領を捕えようと考えた……。

【初めて遊ぶ人へ】

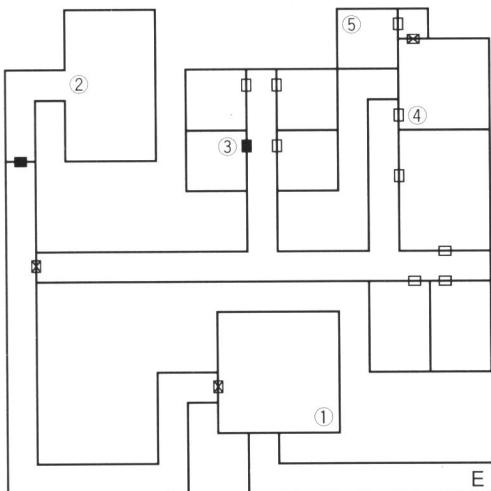
このミッションは中級用となっているわけだけど、考え方によっては初級用よりも楽かもしれない。というのは、ダンジョンと街を何度も往復することができるからだ。ダンジョン内で戦って深く傷ついたり、毒を受けたりしたなら地上に戻って、すぐに引き返す。そうやっていれば、そのうちクリアできるはずだ。

【もう遊んだ人へ】

あなたはどういう終わり方をしただろう？ 実はこのミッションには終了条件が二つある。ひとつは盗賊ギルドのギルド長を倒すこと。もうひとつは、地下に囚われたフォースを救出すること。このどちらか一方でも達成すれば終了できるのだ（もちろん、両方やってもいい）。どう終了したかで、スレインの台詞ももらえる報酬も変わってくるから、興味があったらためしてもおもしろい。

それから、盗賊の宝物を手に入れることも忘れずにね。

【攻略：赤い波亭の地下】



- ①鍵
- ②ウルフ
- ③フォース
- ④ギルド長
- ⑤宝物

- E 出入口
 U 上り階段またはハシゴ
 D 下り階段またはハシゴ
 (ただし、U1とD1がつながっている)
 □ ドア
 ■ 鍵のかかったドア
 □ 隠しドア
 ← 一方通行ドア

【結末】

盗賊ギルドのギルド長を倒しただろうか。倒してないならスレインの命令で、大規模な襲撃部隊が召集され、盗賊ギルドは壊滅することになる。どのみち彼らに生き残る方法はないのだ。でも、いつの時代だって盗賊たちは存在するわけだし、商都ライデンがいつまでも平穏であるはずはないのだろう……。

M-3 古代王国の廃墟

【背景】

ロードス島の各地には、かつて古代王国が栄えていた痕跡がいくつも残っている。もちろん、大規模な遺跡は静寂の湖の湖底に沈んでいるのだが、地方には、このミッションで出てくるような小さな遺跡が見られる。

M-3の舞台となる遺跡は、古代王国の魔術師が所有していた別荘兼研究室であった。といっても、現在では妖魔たちが巣くう廃墟と化しているのだが。ただ今まで、妖魔たちも廃墟から出て来ることは少なく、近づかなければどちらかといえばおってことない場所だった。ところが、最近になって付近の村人たちが襲われる事件が多発するようになった。これは遺跡に異変が起こったにちがいないと、スレインは偵察部隊を送ることにした。それがPCたち新米の冒険者ということだ。

【初めて遊ぶ人へ】

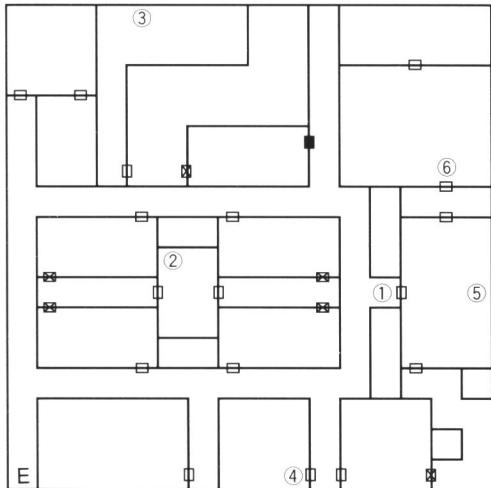
このミッションは上級用だけあって、登場するモンスターたちの強さは並大抵のものではない。キャラクターを作つて、すぐにダンジョンに入つても、最初の遭遇で倒されてしまうんじゃないだろうか。いや、ダンジョンまでたどり着けないかもしれない。どれかひとつミッションを果たして、レベルが最低でも3になつてから始めるといいだろう。

【もう遊んだ人へ】

このミッションも終了方法が二つある。ひとつは、ダンジョンの奥に隠れているダークエルフを倒すことで、もうひとつはダークエルフたちから逃げ出して、スレインに報告することだ。何か「先生、ダークエルフ君が悪事を働いてるんです」って言いつけるみたいだけど、レベルが低い場合は仕方がない。

あと、ストーン・ゴーレムは倒せただろうか？　こいつは古代王国の魔術師が門番として使っていたんだけど、主人がいなくなった後も忠実に扉を守り続けている律義ものだ。ダークエルフたちは、壁が崩れた場所から入つたわけで、この石の巨人と戦いたくなればPCたちも、そこから入ればいい（場所は知っているよね？）。

【攻略】



E 出入口
U 上り階段またはハシゴ
D 下り階段またはハシゴ

(ただし、U1とD1がつながっている)

□ ドア
■ 鍵のかかったドア

▣ 隠しドア
← 一方通行ドア

①ストーン・ゴーレム

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
87.5	1D20	3	100	8	2回

特殊効果：火と冷気の呪文のダメージ半分、魔法がかかっていない武器無効、切りつける武器無効。

②宝物

ダガー+1、ブロードソード+1、ブロードソード-1、レザーアーマー+1、スケールメイルアーマー+1

③宝物

スクロール・オブ・エネルギー・ボルト

④ゴブリン

⑤宝物

魔晶石10個、ライトスタッフ

⑥ダークエルフ

【アイテム解説】

魔晶石

MPが秘められた魔法の宝石で、一度使うと消えてしまう。

ライトスタッフ

ダンジョンなどに入ったとき、コマンド・ワードを唱えると明るく輝きだす、冒険者には必携のアイテム。

【結末】

入門用の3つのミッションのなかで、このミッションだけが、これからロードス島全土を巻きこもうとしている大事件に関係している。ダークエルフたちは、マーモの黒騎士アシュラムの命令でここへやって来ていたのだ。アシュラムが青竜島に向かうさいの中継基地として使うつもりで準備をしていたというわけ。ところが、冒険者たちに倒されてしまったため、アシュラムはあらためて海賊たちを雇わなければならなくなってしまった。PCたちは知らず知らずのうちに、アシュラムを妨害していたことになるわけだ。

M-4 フレイムへの長い旅

【背景】

M-1～3のうち2つのミッションを果たすと、いよいよ重大な任務を任せられることになる。といっても任務じたいは、フレイムのカシュー王に密書を運ぶという郵便屋さんのようなものだ。

任務を引き受けた時点では、手紙の内容もわからず、どうしてスレインがテレポートで運ばないんだろう、と疑問に思うかもしれない。だけど、手紙を読むとマーモガがかかわっていることがわかる。ということは、バグナードっていう天才的な魔術師がいるってことで、テレポートが必ずしも安全というわけじゃないというわけなのだ。

【初めて遊ぶ人へ】

スレインに仕事を頼まれたら持物を調べてみてほしい。先頭のキャラクターがカシュー王への密書を持っているはずだ（持物がいっぱいだったら次のキャラクターね）。これをフレイムの傭兵王カシューに届けるというのがこのミッションの前半にあたる。

もちろん、この手紙を調べることもできるし、捨てることだってできる。密書を捨てた場合は当然ながらミッション失敗でスレインに怒られることになってしまう。「このアイテムは捨てれません」なんていうメッセージが大嫌いだから、こんなところまで作ってもらっているのだ。

密書を確認したら一路フレイムを目指そう。街道にそって東へ進めばいつか到着する。フレイムの首都ブレードに到着したなら、城の門を叩こう。いつもは門前払いするだけの衛兵たちが、ハイコラして通してくれる。やっぱり権力は必要なんだね。

【もう遊んだ人へ】

カシュー王に密書を渡すと、翌日スレインへの返書を頼まれる。その時、ようやく不幸の騎士スパーク君が登場するのは知っているよね。この時、スパーク君の装備に注意してほしい。スーツアーマー、ランス、ライトニング号を装備しているはずだ。この装備は地上で馬上戦闘をするための装備で、もしダン

ジョンや屋内で戦闘になると馬から下りてしまう。そうなると、重くて動きにくいラントをかかえて歩くことになるので一歩しか動けない。これはスパーク君の動きが鈍いのではなくて、ラントのせいなのだ。つまり、地上以外ではグレートソードを持ちかえればいいってこと。

それから、返書を持ってライデンに向かっていると、途中でダークエルフたちに襲われることも知ってるよね。アシュラムがスレインの妨害をしようとしているわけだ。実はこの遭遇、必ずしもおこるわけじゃないんだ。ライデンへの帰り道を工夫すれば、出会わずにすむ。といっても、出会わないと捕虜を尋問できないわけで、情報が減るだけなんだけどね。

【結末】

返書を持って帰るとミッションは成功。スレインは情報の分析に入る。この次にスレインに会う時はもっと重大な任務を依頼されることになるのだ……。

なお、スパーク君は以後、冒険者ギルドのメンバーになって、メンバーに加えることができる。

M-5 青竜の島

【背景】

スレインとカシュー王の情報収集の結果、マーモの黒騎士アシュラムが古代王国の祭器を捜していることが判明した。古代王国と祭器についてはスレインの妻レイリアが説明してくれる。彼女は灰色の魔女カラに支配されていた時の知識があるのだ。

この時点ではアシュラムが祭器を集めて何をしようとしているのか、まだわかつていない。だけど強力な魔法の品物であることは確かなので、マーモに渡したくないのは当然なのだ。というわけで、冒険者ギルドがアシュラムの妨害にあたることになったわけだ。さて、ではその祭器がどこにあるかというと、青竜島と火竜山にひとつづつあることがわかっている。どちらもエンシェント・ドラゴンが守っているのだ。ここでどちらへ向かうか運命の選択になる。

【初めて遊ぶ人へ】

『五色の魔竜』では、このような選択が何度かある。だけど、それほど恐れる必要はない。正解とか間違いとか決めつけることはできないからだ。といつても何の情報もなく、どちらか選べって要求されているわけじゃない。今までに得た情報を思い出して、よりベターな選択をしよう。

さて、ここからは青竜島を選んだ人のための情報だ。まず、青竜島に向かう前に、充分に装備を整えていこう。なにしろ、離れ小島なので市場やウィザーズカレッジなんかはもちろんなからね。

それから、島についたら使命を果たすまでライデンに帰ろうとしないことだ。何度も往復するのを待ってくれるほどアシュラムは甘くないから、ミッション失敗になってしまうぞ。

【もう遊んだ人へ】

このミッションのクライマックスで祭器を手に入れられるかどうかは、運の要素にも左右される。手近な物をつかんで飛びこんだときに、何をつかんだかをランダムに決定するからだ。ただ、祭器が手に入る確率を上げておくことができる。つまり、全員が生きていて、しかもアイテムがいっぱいではないように

しておくのだ。こうすれば、かなりの確率で祭器を手に入れることができる。それでもダメだったらプレイヤーの運が悪かったと思うしかない。ちなみに、手に入る可能性があるアイテムは次のとおりだ。

魂の水晶球（祭器）

プロードソード+1

プレートメイルアーマー+1

宝石（4000GP）

レザーアーマー+2

スケールメイルアーマー+2

グリフ族の宝冠

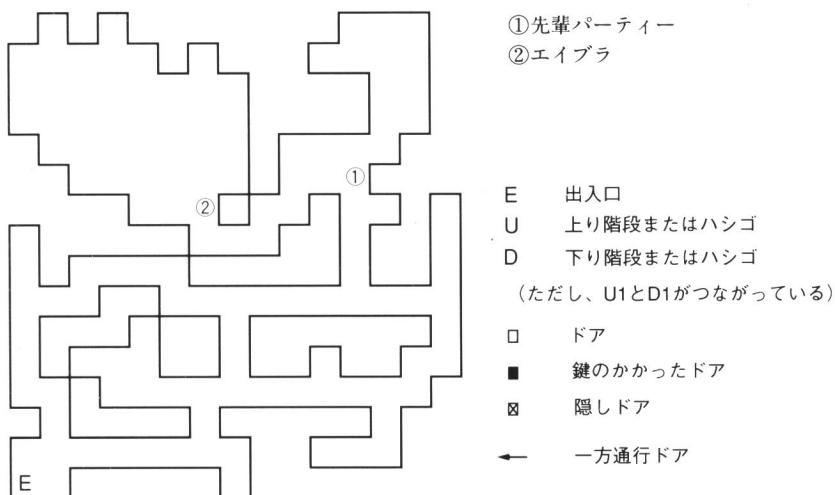
プロテクションリング I

レジストリング I

ライトスタッフ

特に今までのミッションでライトスタッフを取りのがした人は、ここで手に入れたいものだ。でも確率はかなり低いからね。

【攻略：エイブラの洞窟】



【ランダムモンスター】

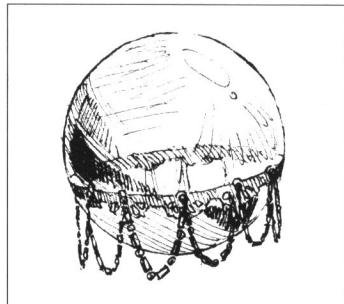
2D6

- 2 ジャイアントバット7-10、ヴァンパイアバット2-6
- 3 ゴースト2-4、スペクター1-2
- 4 リザードマン4-6、リザードキング1-1
- 5 ヒドラ1-3、リザードマン3-12
- 6 バンシー4-6、バンシー2-4
- 7 マンティコア1-3
- 8 オーガー3-5、トロール3-4、トロール1-2
- 9 スキュラ1-1
- 10 コカトリス3-11
- 11 スケルトン1-3、ゾンビ1-3、グール1-2、ワイト1-1、レイス1-1、ポルターガイスト1-2、レッサーヴァンパイア1-1、スペクター1-1、ネクロマンサー1-1
- 12 スライム5-6、ブロップ1-6

【アイテム解説】

魂の水晶球

祭器のひとつ。リザレクションの呪文を使うことができる。



【結末】

魂の水晶球を手に入れたか、それともアシュラムに奪われてしまったのか？どちらにせよ、ライデンの冒険者ギルドに帰ってきてスレインに会うとミッションは終了する。成否にかかわらずミッション経験点はもらえるのだが、当然成功した時のほうが多くもらえる。

しかし、冒険者たちはゆっくりと休息をとる暇もなく、次の仕事を依頼されることになる。火竜山か白竜山脈へ行って、アシュラムより先に祭器を取って来てほしいというのだ。さて、どちらに向かおうか。

M-6 火竜山

【背景】

ライデンの南東に位置する火竜山に、魔竜シューティングスターが住んでいることは以前からわかっていたことだ。山の東方に広がる平原を開墾するためにも、いざれはカシュー王が退治に乗り出すことは予想されていた。しかしシューティングスターが持つ支配の王錫をアシュラムが狙っていることが判明したため、それ待っている余裕がなくなったわけだ。いざ火の山へ！

【初めて遊ぶ人へ】

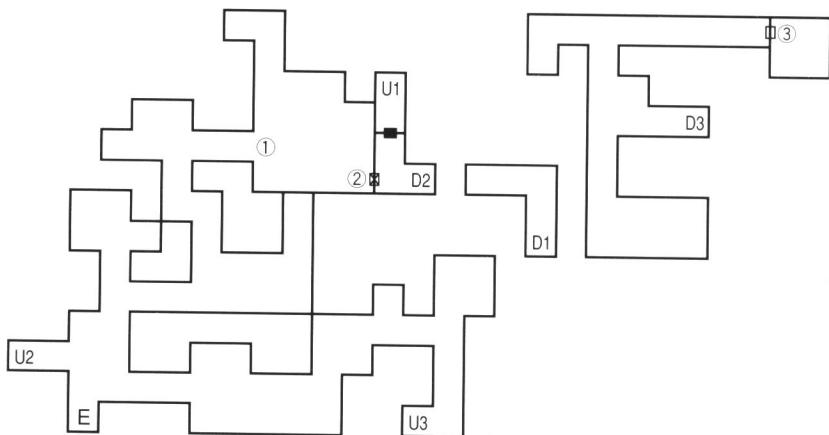
君が先に青竜島へ行ったかどうかで展開が異なるぞ。青竜島をほったらかして来たならアシュラムはまだ来ない。ゆっくりと攻略するといい。実際、レベル的にも厳しいはずだから、何度も挑戦してタクティカル・コンバットの戦い方を身につけておくべきだろう。これから先は、もっと強い敵と戦うことになるはずだからね。このとき、こまめにライデンに帰ってセーブしよう。

ところが青竜島に行った場合はそんな余裕はない。すでにアシュラムも火竜山に向かっているのだ。先をこされないように急ぐんだ！

【もう遊んだ人へ】

雑誌に掲載された地図を最初から見て遊ばないかぎり、おそらくシューティングスターとまずは正面から出会ったはずだ。で、勝てたかな？ 無理だよね。駆けだしに毛が生えた程度の冒険者に倒されるほどエンシェント・ドラゴンは弱かない。といっても倒すことは可能なんだ。シナリオの都合上、無敵なんてことにはなっていないから挑戦するのも楽しいかもしれない。

【攻略】



E 出入口

U 上り階段またはハシゴ

D 下り階段またはハシゴ

(ただし、U1とD1がつながっている)

□ ドア

■ 鍵のかかったドア

☒ 隠しドア

← 一方通行ドア

①シューティングスター

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
3145	4D10+5	10	100	12	2回

特殊効果：ブレス。火の呪文無効。

②シューティングスターの宝物

③盗賊

【ランダムモンスター】

2D6

2 メデューサ9-15

3 サラマンダー4-18

4 ファイア・エレメンタル2-9、ファイア・エレメンタル0-1

5 レイス3-7、スペクター2-3、スペクター1-1

6 キメラ5-8

7 デーモン4-8、リッチ1-1

8 ファイアジャイアント1-4、ファイアジャイアント0-1

9 ファイアジャイアント6-10

10 ダークナイト1-3、マスターシーフ0-2、ダークエルフ1-1、ネクロマン

サー1-1、ダークマジシャン1-1、ダークプリースト1-1

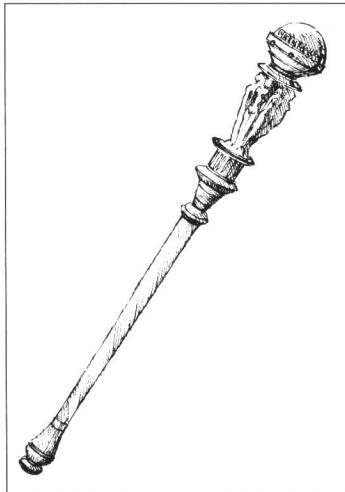
11 コロッサス5-8

12 デーモン4-7、デーモン4-5

【アイテム解説】

支配の王錫

祭器のひとつ。コンフュージョンの呪文を使う事ができる。



【結末】

このミッションも失敗する可能性がある。つまりアシュラムに祭器を奪われてしまうかもしれないのだ。そうなってもスレインは、あくまで前向きで、白竜山脈に住む氷竜ブラムドが祭器を持っていることを調べ上げ、またPCたちに向かってほしいと頼むのであった。これまで、祭器をふたつとも奪われているとしたら、それでも君たちに頼むスレインのギルドもよほどの人材不足なんだろう。

M-7 氷竜ブラムド

【背景】

ロードス北東の国アラニア、さらにその北東にそびえる白竜山脈には、エンシェント・ドラゴンの一体である氷竜ブラムドが住んでいる。かつてブラムドはこの地に住む北のドワーフ族や人間たちをおびやかしていた時代もあった。しかし、ターバの村にあるマーファ神殿の大司祭ニースによって、古代王国の魔術師にかけられた制約を解かれて以来、すっかりおとなしくなっている。とはいえ、すんなりと祭器を手に入れられるとはかぎらない。なんといってもアシュラムだって狙っているんだから。

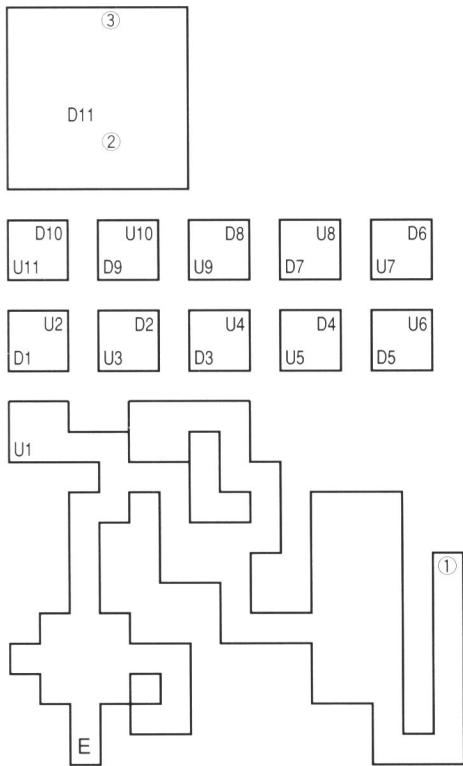
【初めて遊ぶ人へ】

このミッションも、今までの行動によって展開が異なる。もし、青竜島や火竜山に立寄って、ゆっくりと祭器を捜していたなら急がないといけない。なにしろ黒騎士アシュラムも同じコースをたどっているからだ。だけど、途中をすっとばして白竜山脈に向かったなら、じっくりとプレイするといいだろう。またアラニアで発生する他のミッションなんかを楽しんでもいいんじゃないかな。

【もう遊んだ人へ】

君はアシュラムと出会っただろうか、また彼の部下と戦ってみただろうか？ これはどのミッションを選んできたかの他に、SNPCも関係している。つまり、パーンとディードリットを仲間に加えているかどうかで少し展開がことなるのだ。風と炎の砂漠を渡ってアラニアに入るとすぐに目に入るノービスという街で彼らと出会うことができる。もちろん彼らのほうにも大切な用事があるんだけど（S-3）、その仕事に協力するとこちらの仕事にも協力してくれるのだ。彼らの協力が一番ありがたいのは、ブラムドの洞窟でアシュラムと出会った時だ。この時、アシュラムは部下に君たちと戦わせるんだけど、パーンとディードリットがいれば連中を引き受けてくれるから戦わなくてすむ。でも、実はアシュラムの部下たちのパーティーはかなりバランスがとれていて、彼らとのタクティカルコンバットはゲームの中でも屈指の楽しい戦闘になるはずだから、パーンたちを入れずに一度戦ってみるのも面白いとおもうよ。

【攻略：冰竜山脉】



E 出入口
 U 上り階段またはハシゴ
 D 下り階段またはハシゴ
 (ただし、U1とD1がつながっている)

- ドア
- 鍵のかかったドア
- ▣ 隠しドア
- ← 一方通行ドア

①風穴
レビューションの呪文があれば、ここからラブラムドの前まで近道することができる。

②風穴
もちろん①の穴が通じているところ。やはり
ここでも、この間中、隧道の通じるところである。

②ゴランド

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
2635	4D10	22	100	10	2回

特殊効果：ブレス-冷氣の呪文無効。

【ランダムモンスター】

2D6

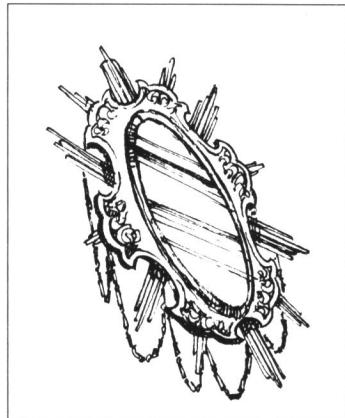
- 2 フロストジャイアント6-12
 - 3 デーモン、ダークプリースト1-1、ダークプリースト1-1、ダークプリースト1-2、ダークプリースト1-2
 - 4 バルキリー2-3、バルキリー2-3
 - 5 スノーウルフ4-8
 - 6 フロストジャイアント6-12
 - 7 バグナード1-1
 - 8 ヘルハウンド4-8
 - 9 ミノタウルス3-6

- 10 ベテラン・シーフ2-3、シーフ2-3、ベテラン・シーフ1-2、ベテラン・シーフ1-1
- 11 スケルトン1-3、ゾンビ1-3、グール1-2、ワイト1-1、レイス1-1、ポルターガイスト1-2、レッサーヴァンパイア1-1、スペクター1-1、ネクロマンサー1-1
- 12 バンシー4-6、バンシー2-4

【アイテム解説】

真実の鏡

祭器のひとつ。ロアの呪文を使うことができる。



【結末】

真実の鏡は手にいれただろうか？ そして手に入れた方法は？ 力づくで手にいれたのか、それともプラムドと交渉して手に入れたのだろうか。どの場合にしても、いったん冒険者ギルドに帰ってスレインの指示を仰ぐことになる。残った祭器はもう少ないぞ！

M-8 金鱗の竜王マイセン

【背景】

エンシェント・ドラゴンの中でも最も力があるとされている金鱗の竜王マイセンは、ロードス西部のモスの山中に隠れている。以前はモスの竜騎士たちとも親交があったのだが、人間の愚かな行為に愛想をつかしたためか、できるだけ人間界とは接触を持たないようにしている。唯一、マイセンに会うことができるとすれば、モスの王族だけであろう。

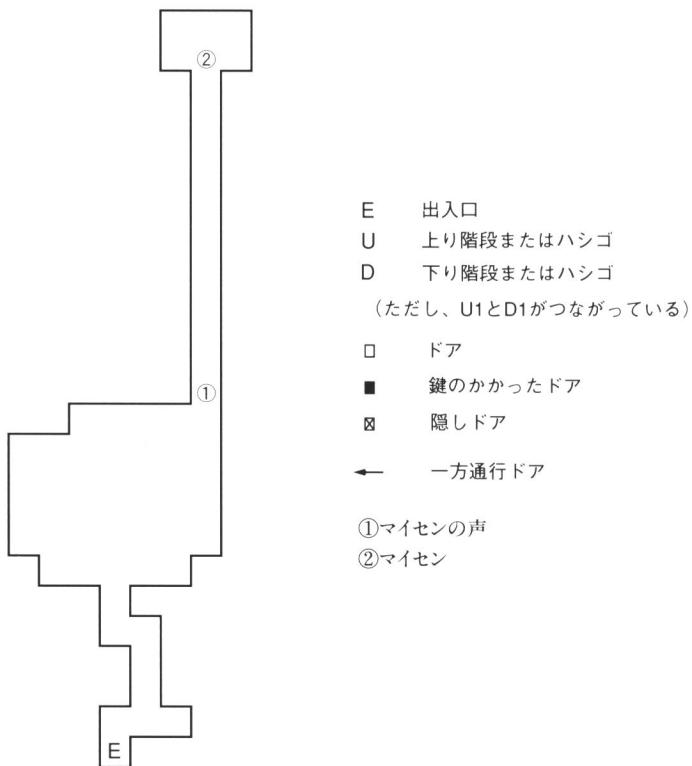
【初めて遊ぶ人へ】

冒険者ギルドに帰ると、スレインが現状を説明してくれる。この時点では残りの祭器は2つになっているはずだ。モスのマイセンとマーモのナースが持っているはずと判明する。ところが、黒竜ナースはマーモに住んでいるから、おそらくすでにアシュラムによって奪われているに違いないとスレインは説明する。そこで事実上最後のひとつとなるマイセンが持っているはずの祭器をいただきに行くことになるわけだ。この時、いよいよスレイン本人もSNPCとしてパーティーに参加してくれるから心強い。でも、一緒に加わるスレインの妻レイリアのほうがありがたいという話もある。

【もう遊んだ人へ】

このミッションはいわゆる“たらい回し”のミッションになっている。ようするに、目的地についたつもりが、じゃあ次はあっちだよと、たらい回しにされてしまうのだ。そういう長旅になるんだから、途中でいくつかサブミッションを果たしていくのもいいだろう。特に強い助っ人がいるんだから。

【攻略：マイセンの洞窟】



【結末】

マイセンと会見してみると、祭器（生命の杖）はヴァリスのファーン王に渡してしまっていることがわかる。ヴァリスの現在の王はスレインのもと冒険者仲間のエトだからかえって好都合かもしれない。しかし、カノンがマーモに占領されているので、ヴァリスは最前線の国。何がおこるかわからない……。

M-9 ファリス神殿

【背景】

英雄戦争でファーン王がマーモのベルド王と相討ちになった後、ファリスの神官であるエトが新しい国王となっている。前王の娘と結婚したことで王になれたのだと噂する者もいるが、彼の指導によってヴァリスの国力が増していることも事実だ。

冒険者たちが首都のロイドに到着する頃、マーモの手下どもがファリス神殿のまわりを嗅ぎ回っている様子があることをエトは気にしていた。対マーモ最前線である以上、以前から暗黒の連中が潜入することはあったのだが、なぜ神殿だけが狙われるのか、彼はまだ理由を知らない。

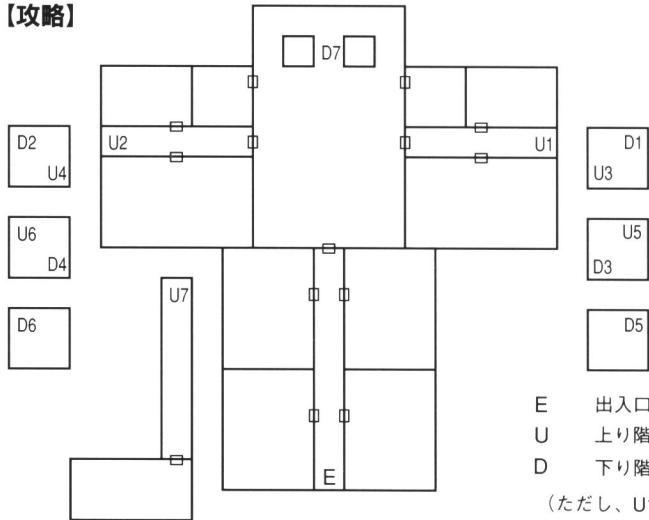
【初めて遊ぶ人へ】

エト王とスレインの感動の再会が終わると、冒険者たちはファリス神殿の警備の任務につくことになる。ファリス神殿に祭器が保存されているからだ。ファリス神殿のマップは『五色の魔竜』のパッケージのある部分にかくされていて、このとき見るようにはじめて指示されることになる。ミッションの中で、どこに向かえなどという事態になるので、どこにどういった部屋があるのかは、はじめる前にしっかりと把握しておこう。

【もう遊んだ人へ】

ファリス神殿の中では、見習い神官ボーズ君の指示で防衛任務につくことになるよね。でも、必ず指示に従う必要はないんだ。ここでは歩いた歩数によって時間の経過を判断しているから、ぐずぐずしていると事態がどんどん進展していく。いくつかのパターンがあるから試してみるといい。しかし、あまりのんびりしていると祭器を奪われちゃうからね。

【攻略】



E 出入口
U 上り階段またはハシゴ
D 下り階段またはハシゴ
(ただし、U1とD1がつながっている)
□ ドア
■ 鍵のかかったドア
▣ 隠しドア
← 一方通行ドア

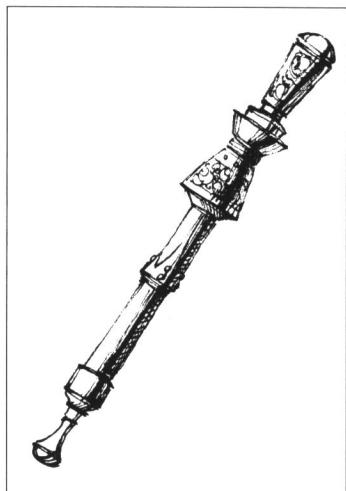
【アイテム解説】

生命の杖

祭器のひとつ。リフレッシュの呪文を使うことができる。

【結末】

さて、ここで5つある祭器が出そろった。黒竜ナースが持っていた知識の額冠を手に入れられなかったのはしかたがないとして、残りの4つのうち幾つ手に入っただろうか？ひとつも手に入れられなかつたからといって、ゲームが進まなくなるわけではないんだけど、ここからの難易度がかわってくるのは確かだ。とにかく、最後の対決へ向けての準備段階は終わったわけで、いよいよ冒険者たちはマーの勢力圏に入っていくことになる。



M-10 カノン解放

【背景】

冒険者たちが祭器をめぐって旅を続けている間に、ロードス島の歴史も動き出している。フレイム、ヴァリス、ハイランドの連合軍がいよいよカノンをマーモの支配から解放しようと軍を動かしたのだ。カノンの国境を越えた連合軍は、その勢いで一気にシャイニングヒル城を包囲するにいたった。しかし、アシュラム率いるマーモ軍の抵抗は激しく、戦闘は膠着してしまっている。

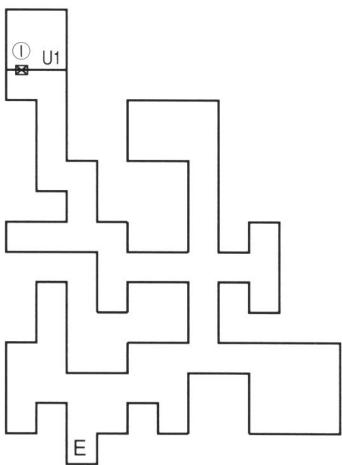
【初めて遊ぶ人へ】

冒険者たちはスレインのコネもあって、連合軍の指令部に入ることができる。そこで君たちの活躍を聞きおよんでいるカшуー王から直々に秘密任務を依頼される。シャイニングヒル城に潜入して内部撹乱をするという危険な任務だ。もちろん、これほど危険な任務だから助けもある。今までに登場したSNPCの中から2人まで協力者を選ぶことができるのだ。ここで誰を選ぶかでずいぶんと苦労の度合いが違ってくるはずだ。

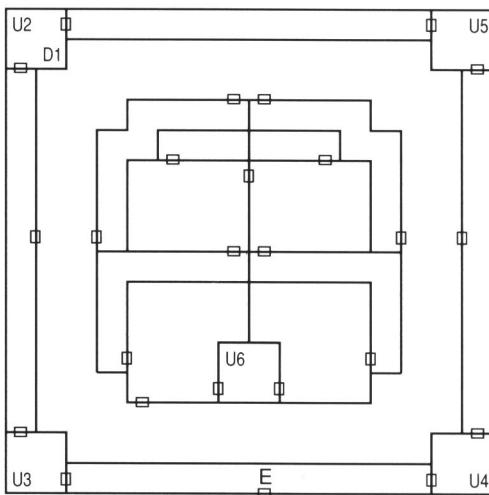
【もう遊んだ人へ】

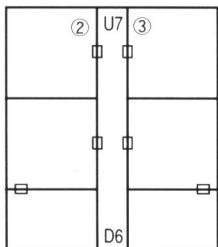
城に潜入する前に、攻城戦のシミュレーション画面になったよね。これは、君たちがミッションに成功すればシャイニングヒル城になだれこむ軍勢だ。敵部隊と遭遇すると、戦闘になるんだけど、部隊によって何回戦えば全滅させることができるという数値が決まっている。ホブゴプリン部隊などの小さな部隊なら数回で全滅させることができるんだけど、さすがに主力部隊となると気が遠くなるほど戦わなければならない。この作戦には時間制限もあるので、できるだけ余計な敵とは戦わないほうがいいかもしれないね。

【攻略：シャイニングヒル】



- E 出入口
- U 上り階段またはハシゴ
- D 下り階段またはハシゴ
- (ただし、U1とD1がつながっている)
- ドア
- 鍵のかかったドア
- ▣ 隠しドア
- ← 一方通行ドア





①ホブゴプリンの拷問吏

②宝物

グレートソード+3

グレートメイルアーマー+2

ヘビークロスボウ+2

③宝物

アミュレット・オブ・ナレッジ

アミュレット・オブ・ビューティー

アミュレット・オブ・タフネス

アミュレット・オブ・マイティ

アミュレット・オブ・ライトフット

④アシュラム

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
133	2D8+10	15	100	10	3回

特殊効果：ソウルクラッシュによりMPにもダメージ。

【ランダムモンスター】

2D6

2, 4, 11 ダークナイト2-3、ソルジャー2-3、ネクロマンサー1-1、ブラックメイジ1-1

3, 5, 12 ダークナイト1-3、マスター・シーフ0-2、ダークエルフ1-1、ネクロマンサー1-1、ダークマジシャン1-1、ダークプリースト1-1

6, 7, 10 ダークナイト3-4、ダークロード1-1、ダークエルフ1-1、ダークプリースト1-1、ダークマジシャン1-1

8 ゴブリン4-6、ホブゴプリン2-4、ダークエルフ1-2

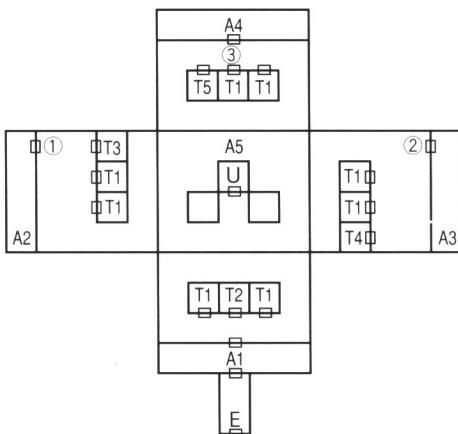
9 コボルド4-9、コボルドチーフテン1-1

M-11 邪神カーディス

【背景】

カノンで黒騎士アシュラムが倒れ、マーモ軍は完全に崩壊した。しかし、マーモ本島に隠れていた黒の導師バグナードには切り札があった。祭器を使って邪神カーディスを復活させようというのだ。

【攻略】



E	出入口
U	上り階段またはハシゴ
D	下り階段またはハシゴ
T	テレポート (ただし、T1からA1へとテレポート)
□	ドア
■	鍵のかかったドア
☒	隠しドア
←	一方通行ドア（壁）

①幻水竜

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
1220	3D10+5	12	100	10	2回

特殊効果：プレス。

②幻火竜

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
1330	4D10+5	10	100	12	2回

特殊効果：プレス。

③幻水竜

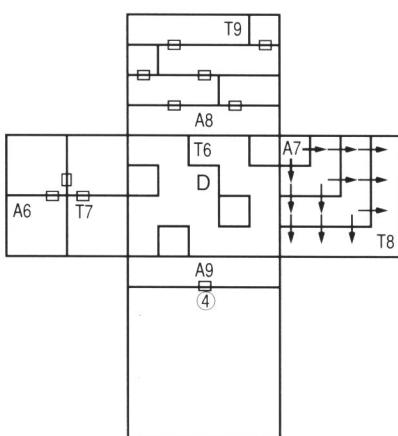
平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
1110	3D10	12	100	10	2回

特殊効果：プレス。

④最後の戦闘（カーディス）

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
2651	3D10+15	15	100	12	5回

特殊効果：祭器による。



【ランダムモンスター】

2D6

- 2, 4, 11 ダークナイト2-3、ソルジャー2-3、ネクロマンサー1-1、ブラックメイジ1-1
- 3, 5, 12 ダークナイト1-3、マスター・シーフ0-2、ダークエルフ1-1、ネクロマンサー1-1、ダークマジシャン1-1、ダークプリースト1-1
- 6, 7, 10 ダークナイト3-4、ダークロード1-1、ダークエルフ1-1、ダークプリースト1-1、ダークマジシャン1-1
- 8 アークデーモン2-5、デーモン2-4、アークデーモン2-3
- 9 トロール4-5、ダークエルフ2-3、トロール1-1

カーディスは冒険者たちが手に入れることができなかった祭器の能力を使います。

その能力とは……。

魂の水晶球：1回だけ復活する。

支配の王錫：スタンクラウドの呪文を使い、抵抗に失敗すると気絶する。

真実の鏡：ディスペルマジックの呪文を使う。

生命の杖：リフレッシュの呪文を使う。

S-1 ブレード殺人事件

【背景】

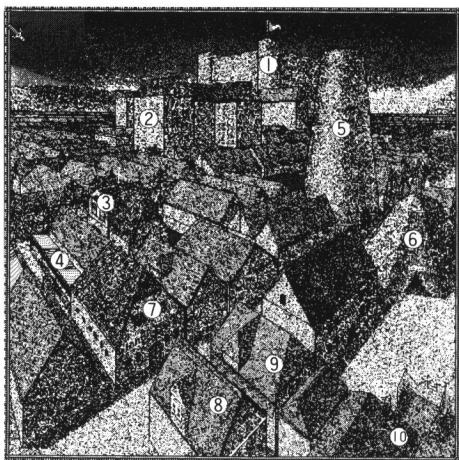
冒険者たちがフレイムの首都ブレードに滞在している最中、王宮から『炎の砂』という宝物が盗まれてしまう。これは砂漠の蛮族との和解の証となる品物で、これを失う事によって蛮族との紛争が再燃してしまう。事態を重く見たカシュー王は、直ちに戒厳令を敷き、ブレードの街は封鎖された。

【初めて遊ぶ人へ】

まずはカシュー王に会うことから始めよう。するとラーダの神官ランガーが捜査に協力してくれる。それからは街の各所におもむいて、手がかりを調べよう。このとき、デテクションの呪文を使うのを忘れないように。

【もう遊んだ人へ】

このアドベンチャー風のシナリオは、犯人の遺留品である黒い鞘を発見することで事態が急転するよね。黒い鞘を手に入れた君はどこへ行つただろう？宿屋に泊ると、犯人たちが取り戻しに来るんだけど、その前にシーブズギルドに行くといい。すると、街中に噂を流してくれるので、宿屋で犯人たちを待ち伏せできるんだ。そうしないと、宿屋で寝込みを襲われることになるからたいへんだ。



- ①ブレードアークロードの城
- ②ブレード高級住宅地
- ③寺院
- ④市場
- ⑤ウィザードカレッジ
- ⑥サーカス
- ⑦酒場
- ⑧シーブズギルド
- ⑨歓楽街
- ⑩スラム

【結末】

炎の砂が入った壺を見事取り戻すことができたのだが、カシュー王は中身をまき散らしてしまう。「我々の絆は、このような物で結ばれているのではないからな！」と宣言して城へ帰ってしまうのだ。その後、この事が蛮族との関係を悪化させたという話はないので、カシュー王の賭けは成功したようだ。

S-2 隊商の護衛

【背景】

商都ライデンからは、ロードス島各地に向けて隊商が出発している。もちろん、こんなに物騒な世の中だから、護衛はかかせない。市場に行けば、いつでも護衛を募集しているわけだ。

【攻略】

隊商の目的地は次の5ヵ所で、行き先によって報酬も違っている。

ブレード 100GP

ドラゴン・アイ 200GP

ロイド 300GP

ノービス 400GP

アラン 500GP

目的地の市場に行くと、報酬をもらえるんだけど、途中でテレポテーションやホーリープレイなどの呪文を使うと失敗してしまう。また、ダンジョンなどに入ってもだめ。戦乱の舞台となっているカノンに入ろうとすると、商人は怒ってしまう。だから、お金が足りない序盤や、どこかに移動するついでに引き受けるといいだろう。

S-3 セシル救出

【背景】

パーンやディードやその仲間のセシルたちは、分裂状態にあるアラニアをなんとか最統一しようとしていた。といつても、武力によってではなく、なんとか穩便に解決したいと考えていたのだ。マーモが勢いを取り戻そうとしているこんな時に、内戦に終始しているわけにはいかないからだ。

そんなとき無謀な魔術師セシルは、みんなの反対を押し切って単身アランのアスモン伯爵に会いに出かけたのだ。もちろん、彼が帰ってこなかったのは言うまでもない。

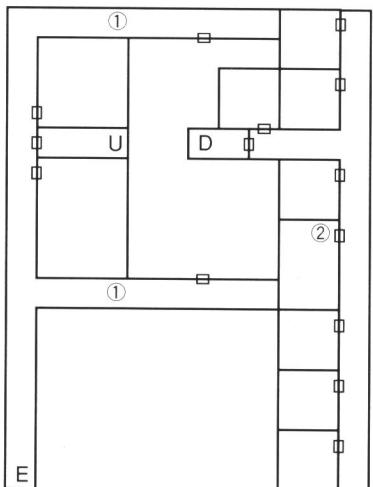
【初めて遊ぶ人へ】

このミッションはアラニアに西部にある街ノービスで、パーンとディードリットに頼まれる。金銭などの報酬はないんだけど、見返りとして彼らも君たちに協力してくれるから、白竜山脈に向かう前に、ぜひやっておきたいミッションだ。

【もう遊んだ人へ】

残念ながらこのミッションはスカウトがいないと解決できない。というのはストーンウェブ城の裏門の鍵がシーブズギルドでしか手に入らないのだ。それさえ分かれば、あとはセシルが捕らわれている牢屋を目指して一直線に進むといい。でも、城の衛兵たちは無限と思えるほどいるから、いちいち相手をしないほうがいいよ。

【攻略：アラニアの城】



E 出入口
U 上り階段またはハシゴ
D 下り階段またはハシゴ
(ただし、U1とD1がつながっている)

□ ドア
■ 鍵のかかったドア
▣ 隠しドア
← 一方通行ドア

①衛兵
②セシリ

【結末】

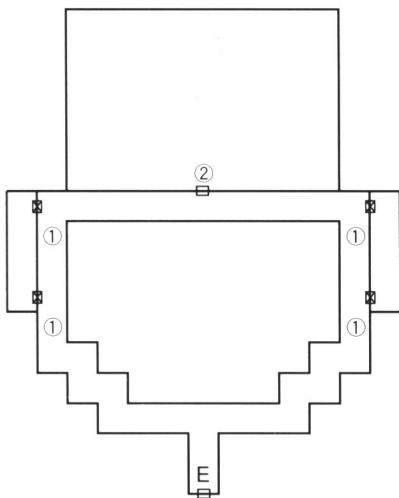
結局、マーモとの戦いが終了するまでアラニアの内戦は続いてしまった。前王を暗殺したマーモのもくろみは見事に成功したわけだ。とはいえ、マーモが滅亡してからはカシュー王によって強力に和解交渉が進んでいる。カシュー王が新しい王を据えたがっているという噂もあるが定かではない。

S-4 砂漠の魔人

【背景】

風と炎の砂漠に住んでいる炎の部族は、族長ナルディアの決断により数年前にフレイムのカシュー王と和解した。ところが、部族の中にはそれをよしとしない一派もあった。そのリーダーである神官アズモは炎の精霊エフリートを解放して、カシュー王に反旗をひるがえそうと企んでいた。それを知ったナルディアは、単身ブレードへと向かったが、途中で砂嵐に巻きこまれ倒れてしまう。

【攻略：炎の神殿】



E 出入口
U 上り階段またはハシゴ
D 下り階段またはハシゴ
(ただし、U1とD1がつながっている)

□ ドア
■ 鍵のかかったドア
▣ 隠しドア
← 一方通行ドア

①炎のトラップ[°]
②アズモ

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
47.5	1D12+3	14	40	3	1回

特殊効果：なし

【結末】

冒険者たちがナルディアを連れてブレードに向かえば、カシュー王が軍隊を派遣してアズモの陰謀は阻止される。しかし、力で押えつけるだけでは本当の解決にはならない。ナルディアとともに炎の神殿におもむいて、アズモを倒さなければ、民衆は納得しないのだ。

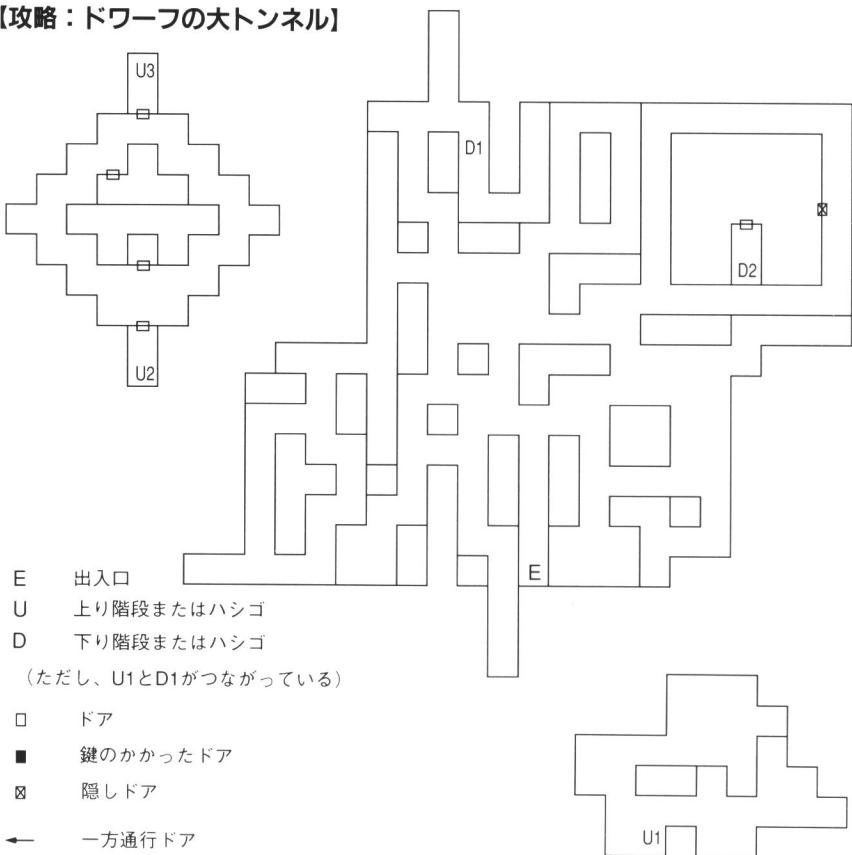
S-5 ウォートの暇つぶし

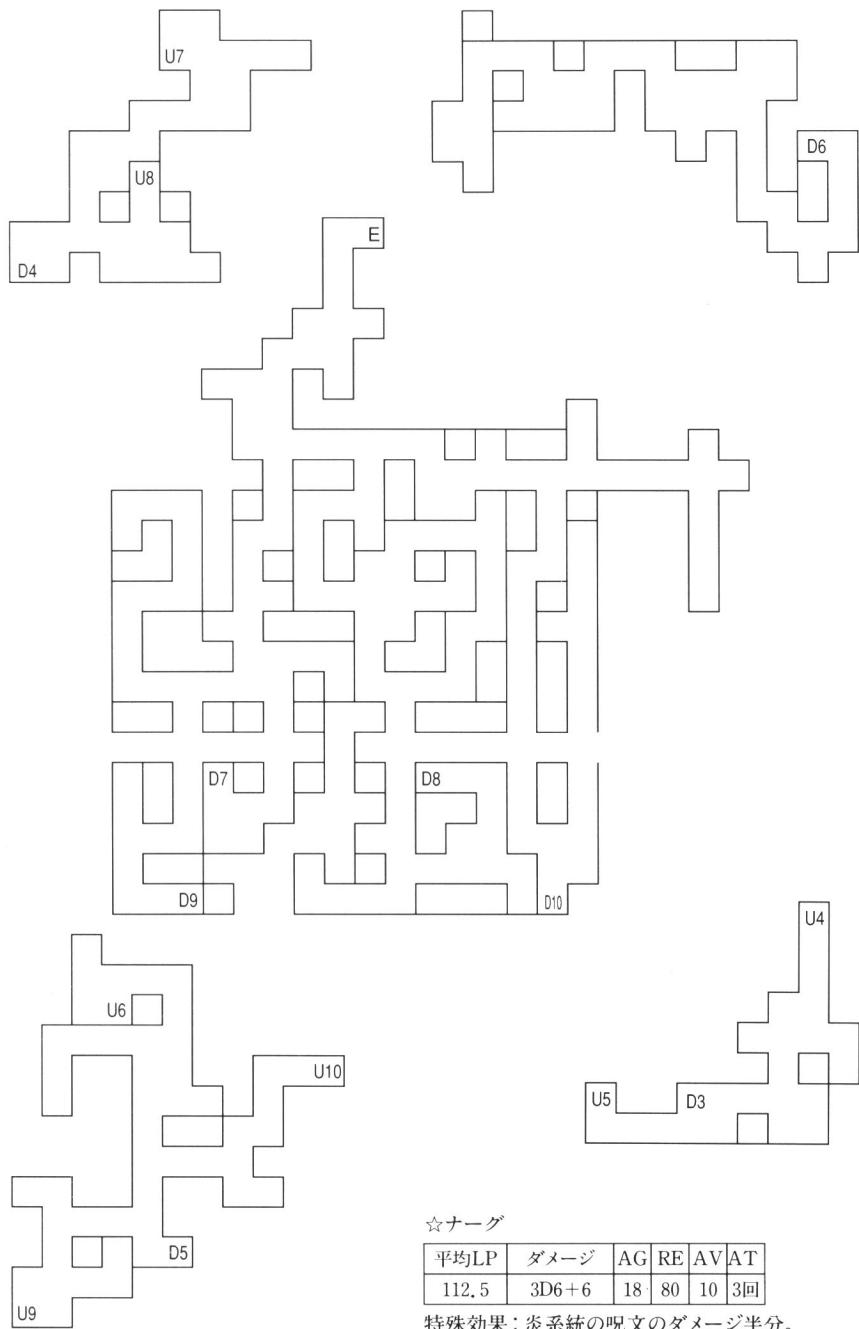
【背景】

モスの山中に南の大賢者と呼ばれるウォートが隠れ住んでいる。彼は高レベルのウィザードで、六英雄の生き残りだ。彼の助けを求めるためにドワーフの大トンネルを越えてやってくる者は多いのだが、俗世間とかかわりを持ちたくないウォートに会える者は少ない。

このミッションはあくまで“寄り道”的なミッションなんだ。でもパーティにウィザードがいるなら行く価値は充分にある。ウィザードにしか使えないルーンスタッフがもらえるからだ。

【攻略：ドワーフの大トンネル】





【ランダムモンスター】

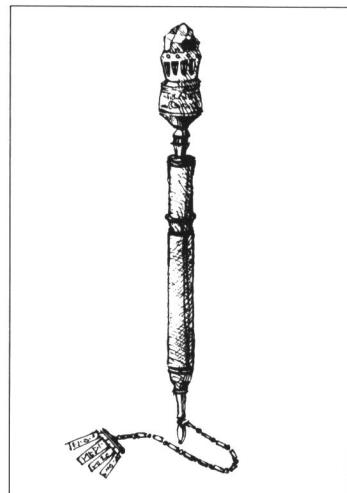
2D6

- 2 マンティコア1-3
- 3 ファイアジャイアント6-10
- 4 ファントム3-5、ゴースト2-3、リッチ0-2、ネクロマンサー1-1
- 5 ダークナイト3-5、ダークロード1-1、ダークマジシャン1-1、ダークプリースト1-2
- 6 コロッサス5-8
- 7 ベテラン・シーフ2-3、シーフ2-3、ベテラン・シーフ1-2、ベテラン・シーフ1-1
- 8 ワーウルフ1-3、ワーグウォルフ4-6、ワーグウォルフ1-2
- 9 デーモン4-7、デーモン4-5
- 10 トロール3-7
- 11 ダークナイト1-3、マスター・シーフ0-2、ダークエルフ1-1、ネクロマンサー1-1、ダークマジシャン1-1、ダークプリースト1-1
- 12 ストーンゴーレム3-5、アイアンゴーレム1-2、ダークマジシャン1-1

【アイテム解説】

ルーンスタッフ

メテオストライクの呪文が使えるという、超強力な魔法の品物。しかし、ウィザードにしか装備できないのが欠点か？

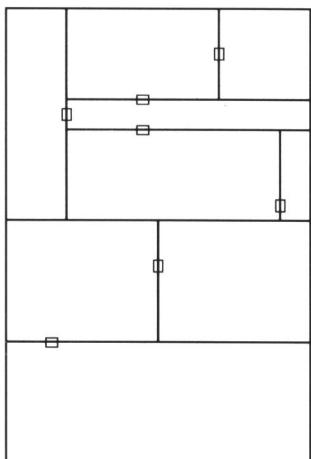


S-6 ルード解放

【背景】

カノンの港街ルードは、マーモ本島に近い事もあって、早くからマーモの占領下にある。また、マーモに渡る最も近い港なので、マーモ軍が常に駐とんしており、民衆は圧政に苦しんでいる。特に人間は犬よりも低い扱いを受けており、ゴブリンやダークエルフたちが幅をきかせている。そんなルードも解放の日が近づいてきた。連合軍の動きに合わせて、オルソンたちレジスタンスが活動を始めたのだ。

【攻略】



- ①ホブゴブリン
- ②ダークプリースト
- ③ファラリスの神像
- ④詰め所主力部隊
- ⑤寝室
- ⑥パルコニー

E 出入口

U 上り階段またはハシゴ

D 下り階段またはハシゴ

(ただし、U1とD1がつながっている)

□ ドア

■ 鍵のかかったドア

▣ 隠しドア

← 一方通行ドア

【ランダムモンスター】

2D6

偶数 ゴブリン4-6、ホブゴブリン2-4、ダークエルフ1-2

奇数 遭遇しない

【結末】

冒険者たちの協力もあって、ルードは解放された。オルソンが街の広場に立って演説を始める。内容は、首都カノンでは第三王子レオナーに率いられた解放軍が動きだし、シャイニング・ヒル城を攻め落とそうとしているとのことで、民衆の意気はさらに上がる。M-10でカノンが解放された後、この街を拠点として、連合軍はマーモ本島に攻めこむ事になった。

S-7 誓約の湖

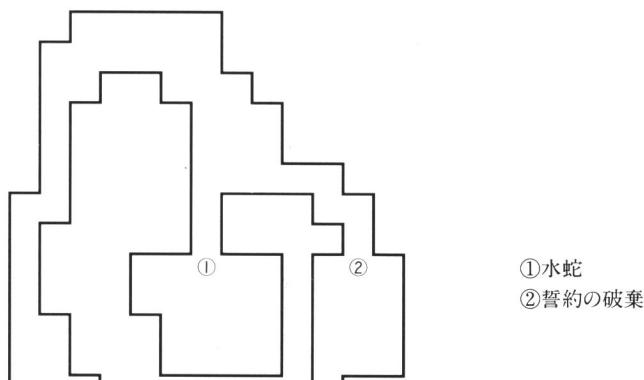
【背景】

古代王国が栄えていた頃、人間とハイエルフの代表者が、お互にできるだけ係わり合いを持たないことにしようという誓約をたてた。その証として、静寂の湖の底にあるアイテムを封印することにした。しかし、ディードリットの行動を見て、時代の変化を感じ取った長老は、人間を試してみる事にした。

【攻略】

このダンジョンは水中にあるので、30歩ごとにシルフを召喚しなければ窒息してしまう。

しかも人間を試すため、パーティに人間がいなければ発生しません。



E 出入口

U 上り階段またはハシゴ

D 下り階段またはハシゴ

(ただし、U1とD1がつながっている)

□ ドア

■ 鍵のかかったドア

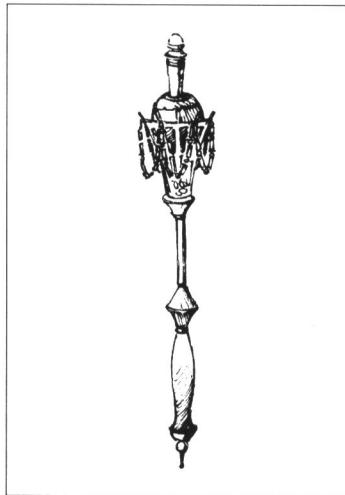
▣ 隠しドア

← 一方通行ドア

【アイテム解説】

スタッフ・オブ・ヒーリング

ヒーリングの呪文が使える。



【結末】

人間とエルフをそれぞれ象徴する、金属と木が融合して、スタッフ・オブ・ヒーリングになれば、二つの種族の和解が成立する。マーモ崩壊後、物質、精神の両面から互いの向上を目指して交流が始るだろう。しかし、ミッションに失敗したなら、まだ時機を待たなければならない。

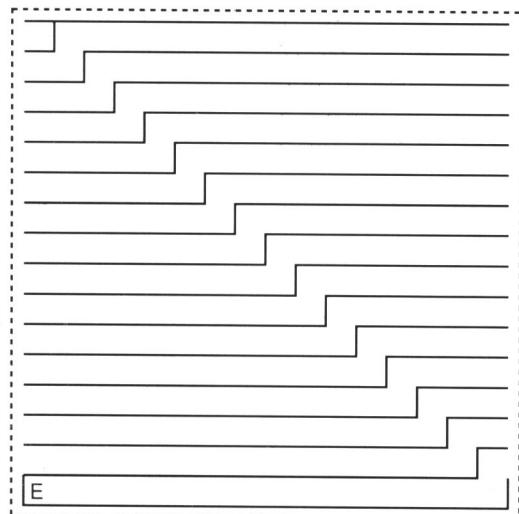
S-8 ほほえましき野望

【背景】

ハイランドに大賢者ウォートに憧れる青年がいた。名前をアンヒムといい、ひたすら名声を欲していた。そこで彼は困難なダンジョンを造り、招待した冒険者を撃退することで自分の評判をロードス中に広めよう決意した。ダンジョンが完成をさせ、いよいよ冒険者たちを招くことになったのだが……。

【攻略：アンヒムの塔】

アンヒムが“世界で最も長いダンジョン”と名づけた迷宮を抜け、最後にある質問がされる。これに答えれば迷宮をクリアしたとされ、商品であるロープ・オブ・ハームレスがもらえる。戦闘中の何かに注意すればクリアは簡単だ。



- E 出入口
- U 上り階段またはハシゴ
- D 下り階段またはハシゴ
(ただし、U1とD1がつながっている)
- ドア
- 鍵のかかったドア
- ▨ 隠しドア
- ↔ 一方通行 ドア



【アイテム解説】

ロープ・オブ・ハームレス

通常はLPに命中するダメージをMPで吸収してしまうという魔法の防具。

2-4

ロードス島商店
BNN支店編



ユーザー葉書

ロードス島戦記I『灰色の魔女』が発売されてからこれまでに、膨大なユーザー葉書がハミングバードに届いています。

そのユーザーたちが、葉書に書き込んでくれたコメントのなかから“これは!”というものを紹介しましょう。

1.『灰色の魔女』編

最高! その1

これほどおもしろいゲームをやったのは、はっきりといって初めてです。特にキャラクターがかっこよかった。魔法もたくさんあった。サウンドやグラフィック、あとエンディングもよかったですし、戦闘シーンも2種類あってよかったです。最高に楽しめたと思う。

大阪市 新出 浩朗

※担当の方に聞いた話では、『灰色の魔女』のキャラクターのグラフィックは、出渕さんの監修がはいっているとか。

関係者すべてが、それだけ心血を注いだ作品ですから、悪かろう筈がございません。



最高! その2

絵がとてもきれいでエンディングもかっこよかったです、最高！ 一度解いてからもう一度全員NPCでやったら、エンディングもすこし変わったりして。

ロードス島II、IIIも期待しているのでお願いします。付録のマップもよかったですよ。

千葉県

飯田 健一朗

※『ロードス島戦記』は、普通にキャラクターを作って楽しめますが、用意されたNPCで遊ぶと、色々なイベントが起こる起こる。

例えば、シャイニングトゥリーで登場する「ディードのお部屋♡」とか。

しかし、フィアンナ姫。何でエトだけ特別扱いするのさ……。



最高! その3

音楽もよかったです、グラフィックもばつぐんによかったです。アンプにつなげて聞くと感動もので、ゲームの内容もよかったです。これからもガンバッテください。

次の作品に期待してマッテマス♡

山口県

西島 俊裕

※ゲーム内で使用された曲は、すべてハミングバードのオリジナルです。CDも発売されていますので、一度御試聴くださいませ。

繰り返し遊んでます

今、もう一度ちがうパーティでゲームをしているけど、何回でも楽しめる。MAPを書くのがえらかった。

次回のゲームもRPGにしてほしい。できたらARPGがいい。そして発売日に買って遊びたいです。

三重県 服部 正

※『五色の魔竜』は、マップが描き易くなつて、いっそイベント重視になり、楽しく遊べるようになっております。

開かない扉の向う側は？

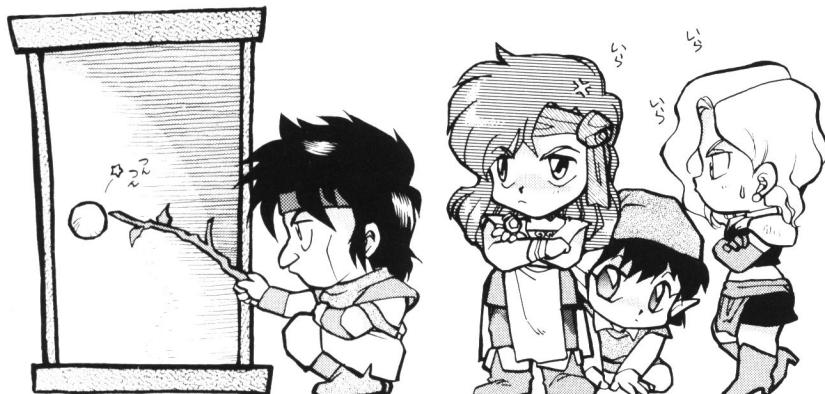
カーラの屋敷へ向う迷宮の途中に、開かない扉がありましたよね？ あれがもしかして、魔神の門なんですか？ それとも、続編への伏線なんだろうか？

まさか次回作は、上級キャラクターで異界へ行こうってんじゃないでしょうね？

長野県 藤沢 信治

※一応、あれが魔神王が現れた次元の門ということになつてますが、次回作で異界へいくことになっているわけではございません。

異界への旅は、『ラプラスの魔』でお楽しみ下さい。



困ったやつら？

冒険の途中でクレリック（？）がパラライズして八方ふさがりになって笑ってしまった。おまけに平均レベル20でカラーラを倒したというのに、うちのウィザードはレベル6の呪文を憶えくさらん。こまったやっちゃん。

千葉県

山本 直樹

※あのお、ロードスでは僧侶は、プリーストと呼ばれているんですが（笑）。

それからウィザードはレベル31からプリースト魔法も使えるようになっておりますので、皆様、頑張ってウィザード君を鍛えてやっておくんなまし。

セーブするの忘れた！

ゲームの後半からセーブするのを忘れていて、そのままカラーラを倒しに行つたので、はっきりいって死ぬのは嫌だ！と思った。

しかし、なかなか面白かったゾ。

栃木県

小関 清和

※ダンジョンにもぐる前には、かならず宿屋で休息し体調を整えておきましょう。疲れた身体で戦っても、いいことは何もありません。

しかし、セーブし忘れていたということは、ぶっ通しでゲームしてたのかな？ その方が身体に悪そうだけど……。



なぜ、カシュー王が？

なぜカシュー王がいない!! と、わたしは聞きたい。小説でも主要キャラの一人であるカシュー王が、なぜいないのだ。

埼玉県 斎藤 智明

※御安心下さい。『五色の魔竜』では、パーンやディードより、大きく目立つて(?)登場しています。何せカシュー王のグラフィックだけが、特大だもんな。

なぜ、倒せないの？

レベル20で終わらせましたが、それでもストーンゴーレムやコロッサスは、剣では倒せなかった……。(ローフルブレードやライトプリンガーソードでさくすりもしないんだものなア)

神奈川県 小島 崇

※モンスターの中には“スラッシュ（切り裂き）系武器は無効”という特殊能力をもった連中がいます。

こういった連中には、切り裂く武器である剣や斧よりも、殴りつける武器であるメイスやモールなどの方が効果があります。

感動！

エンディングのグラフィックを見て、おもいっきり感動してしまった!! 小説も読んだし、ゲームもやった。これでおもい残すことは……ある!! 謎がまだあった！ また、がんばりますので、ハミングバードさんも、かんばってください。

埼玉県 今木 孝哲

※「一度解いた後でも、何度でも遊べるゲーム」を目指しました（RPGって、ほんとはそういうゲームなんです）。何度でも遊んでやってください。

レイリアさんを殺してしまった！

レイリアさんを殺してしまいました。ロードスIIを出すのに、大丈夫なんですか～？

山梨県

宮澤 泰司

※大丈夫です、安心して下さい。

“ロードス史上最強の生物”と呼ばれるレイリアさんが、死ぬわけがありません。『五色の魔竜』では、ちゃんとライデンの冒険者ギルドの“ギルドマザー”として活躍してますよ。

レイリアさんを助ける方法は？

レイリアさんを助ける方法はないんですか？
それから次元の扉は閉じたままで、開かないんでしょうか？ ロードス島戦記2をきたいしています。早くだしてください。

京都市

西田 宣輝

※レイリアさんは、ちゃんとスレインが助け出しています（ちゃっかりと）。
それと次元の門を開いた日には、ロードス島全土が大パニックですから、そういうことはないハズ（？）です。

レイリアさん、よかつたね

レイリアさんがニースの胸にだきついているシーンに感動した。これだからロードス島戦記はやめられない！ ロードス島IIを期待しています。いやー、面白かった!!

兵庫県

菊池 学

※福神漬IIでも、感動の再会シーンが見られます。

え、誰と誰のかって？ な、い、しょ。

ミノさんの迷宮が嫌い

何度もやってもおもしろいですね。いろいろなキャラクターでパーティを構成できるのがとっても楽しかったです。なお、私はミノタウロスの迷宮が嫌いです。

栃木県 鈴木 磯和子

※ミノタウロスの迷宮は、造ったのがウォートの爺さんだけに、一番凝った仕掛けがしてある迷宮です。

迷宮の入口から南側に2歩いたところに、もう一つの入口があります。



カーラが現れなかつたのは何故?

原作キャラだけと、オリジナルキャラだけの両方でゲームを終わらせましたが（つまり2回といった）、両方ともおなじエンディングをむかえてしまいました（サークレットの割れたやつ）。

コンプティークのように、再びカーラはあらわれなかつたのはなぜだろうと思いつつ、今3回目をやってるよ～ん!!

愛知県 島田 雄一

※あのね、あれはね、ケイオス・エンディングといってね。グループSNEみたいに「悪いこと」をしないとなれないんだよ……。

カラが可哀相……

ドワーフの大トンネルの所で苦労しました。なんだかカラが可哀相な気がしてしまいました。

静岡県 羽佐田 恵美

※彼女自身は、ロードスの平和のため信じてやったことだったのでしょうか……。

ドワーフの大トンネルは、丹念にマップを描いていきさえすれば、それほど（ミノやんの迷宮ほど）難しくはありません。枝分れしているので、ちょっと大変ではあります。

親にディスクをとられてて……

パーンや、ウッドのラストシーンも見たかった。三ヵ月、親から勉強のためディスクとられてて、今やっとクリアした。

つらかった……。

福岡県 久保 司

※ゲームは、勉強後の休息がわりにしてね。

そうすれば、親も理解してくれる日が来るかもしれないじゃないですか。



福神漬を買います

とってもやりやすいゲームでした。
このシステムは、とっても気に入りました。
こんどは“ふくじんづけ”も買おっと!!

仙台市 高橋 由香

※前作よりもパワーアップした『五色の魔竜』を遊んだ感想はどうだったでしょうか?

敏捷度順の攻撃とか、前の命令を憶えておいてくれるシステムとか、色々新しい工夫がされていますが。

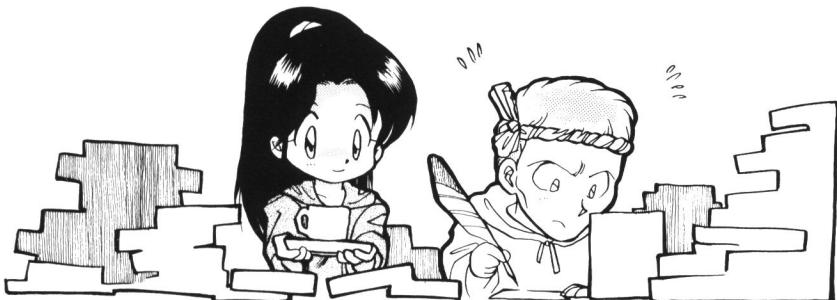
ありがとうございます!

登録番号のお知らせ、一通一通に手書きの返事が添えられていて、大変うれしく感じました。また交換していただいた福神漬は完璧に動いています。ロードス島2、楽しみにしていますので皆さんもがんばってください。

静岡県 鈴木 俊貴

※ユーザー葉書は、一通一通すべて、ハミングバードの担当者が目を通していますよ。

ユーザーサポートなら、まかして。



ディードリットのヌードは……

いやー、“感動”の一言ですねー。充分楽しめました。“ロードス島戦記II”は出ないんでしょうか？ 期待してマス。

これからもこんなゲームを頑張ってつくってください。よろしく！

(小さな字で) しかし、ディードリットのヌードはやめて欲しかった……。ぐすん。

福岡県 五十嵐 栄二

※あの絵は、コンプティークのリプレイにも登場したカットですが、各方面からの反響が、大きかったようです。

『五色の魔竜』でも、シャイニング・トゥリーを舞台とするイベントが用意されていますので、御期待下さい。



休みの間に解きました

広島の学校にかよっているつごう上、長期休暇中実家に帰った際のわざかな時間しかできなかつたので終了まで9ヵ月かかった。終わった時の感動といつたら……。

福神漬も買ったし、次は続編を待つばかり。

山口県 山本 説彦

※お葉書の中には、パソコンショップに通つて解いたという人もいましたが、せっかく買ったソフトですから、ゆっくり内容を堪能しながら遊びましょう。

2.『五色の魔竜』編

祝!! 発売!!

祝!! ロードス島戦記II 発売!!

この日を、どれほど待ちに待ったことか!!

やはり“ロードス”が一番いいソフトだ。今回は、ターボコンバットがあるので、かなり早く戦いが終わると思っています。前作よりも自分としては気に入っています。

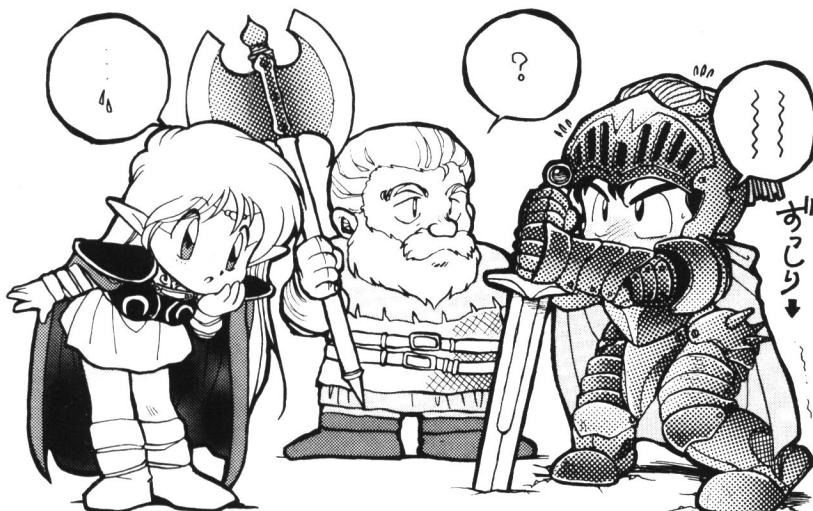
今、ゲーム中で自分の作ったキャラクターに少しやきもきしています。それはAGが10なんですよ。名前は、あの六英雄の一人の“フレーベ”にあやかつたのですがね。トホホ。

これからも“ロードス”的世界は、不滅だ!!

埼玉県 吉田 英樹

※攻略の中でも書かれていますが、『五色の魔竜』では、AGの大小は、かなり大きな差になって、後々まで響きます。

戦士の場合なら、あまり重い鎧を着ると、動けなくなりますよ。



待つてまひゆ！

本当に本当に待ちに待った！ という感じです。

私をパソコンゲームに引き入れたロードス島のI以来、これを超えるゲームはありませんでした（何十本もやったんですけど）。

IIは、Iと同じ位とてもスキになりました。最近、面倒でパソコンのゲームはしていませんでしたけど、IIを買ってからは毎日やってます！

しかも、Iのマップが使えるとは……。

とっておいてよかったです。

（ドワーフのどうくつ）

ロードス島のおかげでパソコンゲーマーの女の子が増えて、ウレシイです。

東京都 永田 洋子

※ ドワーフの大トンネルは、前作からの継続で同じマップになっています。鉄の王フレーベはいませんが、同じ位置にドラゴンウイングが落ちています。

操作性がよくなりましたね

前作に比べて操作性が大変良くなり、ミッションも増えて、とても楽しめましたが、ダンジョンがもっと複雑でもよいのではないかと思います。

レベルの上昇が早いので、使命の達成などが比較的楽に出来てしまうので、もう少し難易度を高くしてもよいと思います。

全体としては小説のキャラクターが大勢出ていたり、ストーリーもそれにそつものだったので、大変良かったと思います。

長野県 並木 文子

※『五色の魔竜』は、前作にくらべて連続性をもったイベントが多いので、一つ一つのダンジョンはフラストレーションが溜まらないよう、幾分小さめになっています。

前作で、「ミノタウロスの迷宮」などに悩まされた人たちも、今回は気楽にロードスの世界が楽しめたのではないでしょか？

内容は濃いぞ

パワーアップしたロードス島戦記II おもしろいです。

シナリオもしっかりしたメインシナリオに、味のあるサブシナリオがバランスよく、シナリオ重視の内容の濃い楽しさがあります。

ダンジョンはIより簡単になっていますが、少し物足りない感じがしました。カノン決戦のSLGやロイドのヴァリス神殿のマップは、何だこりゃ、と楽しませてくれました。

これからも、頑張って下さい。

埼玉県 鶴田 知巳

※人気作品の続編となると、人気におもねって手を抜きがちですが、『五色の魔竜』はサービス精神満載、新しい工夫てんこもりで、皆様にお届けしております。

ちなみに青竜島沖海戦やカノン決戦は、ロードスっぽくてよいでしょ？

レイスなんて嫌いだい！

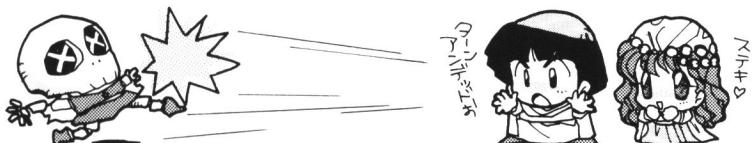
レイスが大嫌いです。人がせっかく上げたレベルをいとも簡単に下げられると、思わずリセットに手がいってしまいます。

前作に比べて、グラフィックがとても多くなったのでイベントが起こるのがとても楽しみでした。

京都市 山川 明

※接敵される前に、サンシャインで弱らせておいて、直接ターンするかホーリーウエポンで殴り殺すかすると簡単に倒せます。

でも大した経験点にもならないから、逃げるが勝ちじゃないでしょうか？



小ニースは、いずこ？

まず、Storyですが、原作のファンとしては、小ニースちゃんをだしてほしかったなあ。ディードじゃなくて。いちおう、1回カーディスもたおしたけど、まだまだ解いてないミッショ也有るだろうし、ハマっちゃうな♥

IIIもでるのかな？ クリストニアになるのかな？ どちらも期待である。

山口県 柚植 めぐみ

※えー、小ニースが出てくるまで待っていると、リプレイ第一期のメンバーは、みんな年寄りになってしまって、というのが真相ではないでしょうか？（ディードをのぞく）

いやまた、中年騎士バーンてのも、渋くてよかったですかも知れない……。

で、ディードは無事なんですか？

原作は読んだことがなかったけれど、十分楽しめました。

まだ最初から最後まで、1回しかやっていないけれど、今度はサブミッション探しをやってみたいです。

最後のところで、ディードリットは無事だったのかよくわからなかった。

バグナードが呪文を唱えているときもいなかつたし、けっこう好きなキャラクターなので、もっと出してほしかった。

岐阜県 村井 憲治

※さあ？（とぼける）

『五色の魔竜』の後日談が、『福神漬2』で展開される予定です。内容はあえて言いませんが、ここで貴方の疑問の一部は解決されることでしょう。

『福神漬2』の発売は、この本が出る頃、もしくはもう少し先ぐらいの予定です。

やっと見つけました

何軒も店を回って、やっと見つけたロードス島II。すぐに買って家に帰ってやってみました。キャラクターを作れる所なんかが、すごくいいと思う。

キャラクターを作るので30分以上かかった。でも気に入ったキャラが作れるのでうれしい……♡

お金をためてサウンドボードを買って、音もききたいし、Iの方もプレイしてみたいと思っています。

でもちょっと、私にはむずかしすぎるかもしれない……；。

福岡県 信田 千穂

※いえいえ。どなたにも楽しく遊んでいただけるように、ロードス島戦記は、すみずみまで神経こまやかな親切設計になっております。

自分の創ったキャラクターで遊んだ後は、スパークくんなどのNPCたちのパーティで遊んでみてください。さまざまなイベントが貴女をお待ちしております。

(ミナミの呼び込みみたいやな、これ↑)



オルソン大暴れ!

私のパーティでは、オルソンがソウルクラッシュを持って大暴れしています。

しかしオルソンが、ウリウリ言うのかなと思ったら、持っていたグレートソードの名前が、バーサーカー！（笑）。

ストーリィの方は、OVA版のようにディードがカーディスの生贊にされるのですね。

私は、小ニースを出して欲しかったのですが、まあ、いいか。ディードもかわいかったし。

P・S ロードス島戦記IIIがでますように。

※ “金鱗の竜王”マイセンと会話すると、マーモの無限軍隊のイベントがなくなり、カノン国内に入ることができます。

オルソンは、カノンのルード解放戦線に参加していますが、解放戦線の情報はヴァリスの盗賊ギルトで手に入れることができます。





『ロードス島戦記福神漬』(以下『福神漬』)は、パソコン版ロードス島戦記の世界を、本編ゲームを知らない人にも、またすでに本編ゲームを解き終わった人にも、何度も楽しんでもらおうと企画されたものだ。

現在、98系用とX68K用の『福神漬』が市販されている。以下この福神漬の内容を簡単に紹介しよう。

〈内容〉

『福神漬』には、

1. 16&25パズル
2. タクティカル・ゲーム
3. サウンドギャラリー
4. 水野良のQ&A

の4つのメニューが用意されている。

「16&25パズル」は、ロードス島戦記『灰色の魔女』本編のグラフィックをパズルにしてある。

パズル画面左上に、かわいいディードリットの絵が描かれているが、しばらくキー入力がないと、「つまんない」といって、ディードは寝てしまう（鼻ちようちんを出すな！）。

また解けそうになると、もうちょっとだから頑張ってと声援してくれたりもする。

解き終わると、何の絵か解説してくれ、所要時間も表示してくれるという親切設計だ。

「サウンドギャラリー」は、ゲーム中で使用されたBGMをメニューから選んで聞くことができる。いわゆるミュージック・モードというヤツだね。

このBGMは、CDでも販売されているから、もっと綺麗な音源で聞きたい人は、そちら「も」、お買いになることを薦める。

「水野良のQ&A」は、ユーザーからのさまざまな質問に対して、原作者が丁寧に答えている。

例えは、

Q：カノンに入りたいのですが、敵がたくさん出てきて邪魔するんですう。

(静岡 20歳 卯)

A：戦争状態なので、国境が封鎖されているから入れないです。

そのうち入れるようになるので、しばらく他の場所をまわってください。

と、いった具合だ。

『灰色の魔女』を遊ぶ上で重要な情報やヒントばかりなので、ファンには一度は御覧になることをお薦めする。

〈タクティカル・ゲーム〉

さて『福神漬』最大の売り物である「タクティカル・ゲーム」の攻略をお届けしよう。

このゲームは、ロードス島戦記の戦闘画面（タクティカルコンバット）の楽しさを、十二分に味わってもらおうというゲームだ。

戦闘シナリオは、全部で16面用意されている。すべて独特の特徴を持った難敵ばかりだ。このレビューでは、戦闘シナリオの内容を10面まで紹介しよう。

え？ 全部教えてほしい？

馬鹿を言っちゃいけない。十面までの解説を参考にして、君の創意と工夫で残りの六面を戦い抜きたまえ。

なお、このゲームには、18~19レベルのキャラクターが付属しているが、もちろん君が育て上げたキャラクターも『灰色の魔女』から転送することができる。

さて場所はアラニア。

アランにあるアラニア王城ストーンウェブでは、今まさにアラニア王カドモス七世主宰の闘技大会が催されようとしていた。

君のパーティは、自慢の腕を見せんとして、その闘技大会に参加するのだが……。

第1試合：VS「暁の傭兵団」

第一試合の相手は、ロードス島でよくみかける妖魔であるホブゴブリンとゴブリンシャーマンだ。彼らは「暁の傭兵団」と名乗っているらしい……!?

リプレイⅢに登場してたゴブリンくん達じゃないか！

さて実況解説に移ろう。

「暁の傭兵団」は、前衛に7匹のホブゴブリン、後衛にゴブリンシャーマンが2匹配置されている。

前衛のホブゴブリンは高いLPを誇り、一撃で50点前後のダメージを与えてくるので要注意だ。またシャーマンも高レベルのシャーマンマジック（特にファイアウォールなど）を使ってくる。

作戦としては、戦場の中心を走る石畳の横幅が、ちょうど7スクエア分の長さなので、味方のシャーマンとソーサラーの、アースシェイクとメテオストライクを、ゴブリンシャーマン2人の真ん中にかけてやると、うまく行けばシャーマンを倒して、かつホブゴブリンの3分の1程度を倒すことができる。

ウォリアーとナイトは待機だが、ゴブリンシャーマンの魔法攻撃を警戒して、ナイトはカウンターマジックをかけておいた方がいいだろう。

プリーストはマイリーならバトルソング、それ以外ならプレスをかけよう。後は、前衛のウォリアーとナイトが敵を後衛へ侵入させなければ勝てる。

第2試合：VS炎使い

第2試合の相手は、

ファイアシャーマン2人、ダークメイジ2人、ヒドラ2匹、サラマンダー3匹といった構成になっている。

ただ何度かやり直している間に、ヒドラとサラマンダーの数が、ヒドラ3、サラマンダー2になっていることもあった。

これも第1試合とおなじ作戦が通用する。

ただシャーマンはアースシェイクにするかブリザードにするか悩むところだが、後者の方が炎系のモンスターへの効果が大きいので、そちらにした。

サラマンダーとヒドラはプレスを吹いてくるので、後衛が巻き込まれる位置

へ侵入されないように注意しよう。

方法としては、ウォリアーとナイトに、神聖魔法のレジストをかけて前衛へ出すことぐらいだが。

この時に味方の魔法に巻き込まれたりするとあっという間にLPが足りなくなるゾ。

ブリザードとメテオストライクを何回かかけてやればLPの大きいヒドラを残して、敵の大半を掃討することができるだろう。

第3試合：VS屋内戦闘

第3試合は、屋内戦闘だ。

敵は、ダークプリースト2、ファイター4、トロール5だ。

画面の右側に大きな机が置いてあり、これを有効に利用して敵と戦いたい。

第1ターンに、ウォリアーとナイトを机の横まで前進させて、壁をつくる。シャーマンとソーサラーはその前衛陣を巻き込まないようにアースクエイクとメテオ攻撃だ。

スカウトは、机の右側から抜けてくるトロールを迎え打ち、後衛が倒されないようにしよう。

敵はトロールよりもファイターやダークプリーストの方が強力でLPも高いから、そちらを重点的に狙いたい。

第4試合：VS虫使い

第4試合の相手は、虫使いとそれが率いる虫たちだ。

注意点は、まずキャラクターが橋の上にいて前後を虫に挟まれていること。次にこの虫たちが麻痺／ウェブ攻撃をしてくることだ。特にプリーストが麻痺／ウェブしてしまうと治癒魔法が使えなくなり、あっという間に倒されてしまう。注意しよう。

作戦としては、まず後衛が直接攻撃を受けないように、古代語魔法のフォースフィールドで後衛を守ろう。その後、アースクエイク＆メテオで、前方の虫を一掃してしまうこと。

次にレジストで、ジャイアントスパイダーと虫使いからのウエブに対抗すること。

後衛側の虫がいなくなれば、後はゆっくり敵を倒していくべきだ。

第5試合：VSザコキャラ

第5試合の相手は、ホプゴプリンが1匹、ゴプリンが2匹、スネークが2匹、ウイスプが4匹、シーフが2匹のザコキャラたちだ。

ここは、あまり悩むこともない。楽勝だ。

注意点としては、地形がすこし複雑なのでウォリアーとナイトで敵の侵入経路をふさぎ、後衛へ侵入されないように心がけることぐらいだろう。

第6試合：VS石化部隊

第6試合は、メデューサ2、バシリスク5、コカトリス4という、恐るべき石化能力を持ったモンスターの群れである。

出来るなら、フォースフィールドとファイアウォールで壁をつくり、敵の侵入を防ぎたい。間に合わないようなら、シャーマンがエフリートを召喚してそれに身代りになってもらうのがいいだろう。

決して敵と正面切って殴り合おうなどと考えてはいけない。

第7試合：VSアンドーナ戦

巨大節足生物であるアンドーナを中心に、オーガが7匹、ダークメイジ2人で編制された敵に対しては、常套手段のウォリアーとナイト壁+アスクエイク＆メテオで対抗できる。この戦いも失敗しなければ、勝てる戦闘だ。

なお、アンドーナについては、福神漬の「水野良のQ&A」で詳しく解説されているので参照のこと。

第8試合：VS悪夢の部隊

第8試合は、ヴァンパイア1、リッチ2、レイス2、ナイトメア3、バンシー3という恐るべき死靈たちが相手だ。

ここまで強力な死靈だと、ターンアンデットの効果を期待することができない。

丁度、パーティは袋小路のようなところにいるので、フォースフィールドで敵が接触しないようにしてから、ファイアストーム&メテオ攻撃をかけよう。

またスリープやマインドブラストを飛ばしてくるので、ナイトにカウンターマジックをかけさせるの忘れないように。

ホーリーウエポンやライトブリングーソードでの打撃戦は、レベルを抜かれる危険があるのでお進めしかねる。

またサンシャインが効いていいはずだが、あまり効果があるようではなかつた。

でもかけないよりかけた方が安全だろう。

第9試合：VSロードスの英雄?たち

第9試合の相手は、ロードスの平和を守るために戦っているパーソくんたちだ。

この戦いは、メンバーそれぞれが、ばらばらに配置されているので、効果範囲がある魔法がかけにくく、系統だった戦いが困難になっている。

ところが、スルイン（笑）くんがそんな状況を一切無視してメテオをかけてくるんだな。

まず周囲のシャーマンやソーサラー、プリーストたちが全力を上げて、スルインとディードリッヒを倒すのだ。

ともかく魔法使いを倒さないと、後々までなにかと厄介になってくる。

ウォリアーは、難敵キムとの1騎打ちになるが、なんとかプリーストの支援を受けて倒してしまってほしい。

ともかくスルインとディードリッヒを倒してしまえば、なんとか勝てると思う。

第10試合：VS再生能力

さて第10試合は、再生能力をもつモンスター集団だ。しかし再生能力があるといっても、怖いのはエフリートだけ。

エフリートの魔法を警戒しながら、さっさとアースシェイク＆メテオで倒してしまおう。

さて簡単に「タクティカル・ゲーム」の10回戦分を紹介したが、以降の戦いは君の知恵と勇気とで戦ってくれたまえ。

最後に、タクティカル戦闘の要点をまとめておこう。

1. 後衛の魔法使いたちを守ることを第一としよう。
2. 後衛を守るように前衛を配置し、後衛は前衛の支援と考えよう。
3. 魔法を使う敵には、まずカウンターマジック（レジスト）を。
4. 敵の特殊能力に注意しよう。
5. 魔法使い系の敵は、早目にヴァルキリージャベリンなどで倒してしまおう。
6. 召喚魔法は、使いかたを考えて。

効果範囲のある魔法を使う敵や、弓矢を打ってくる敵が相手の場合、召喚者が攻撃を受けて、魔法が解けてしまうことがある。

7. LP／MPの残量に注意しながら戦うこと！

以上の要点に注意しながら戦えば、君も立派な戦術指揮官となれるだろう。



現在、ロードス島戦記シリーズは、98系以外にも、MSX2とX68000(以降、X68K)にも移植されている。

これらの移植版は、98系のロードス島戦記とは、内容が少しづつ異なっているのだ。
これらの変更点を簡単に紹介しよう。

• MSX2版

MSX2版は、98系『ロードス島戦記—灰色の魔女』の移植だ。

98系と異なるのは、ハードウェアの問題から、フィールド画面が少々小さく、サブミッションの一部が省略されていることだろう。

ただし操作性は、98版『灰色の魔女』の反省を踏まえて、格段に向上している。

• X68K版

X68K版は、『灰色の魔女』と『福神漬』が移植されている。

特筆すべきなのは、X68K版のシステム&操作系が、98系のものから大きく改良されていることだ。

戦闘時、パーティメンバーがAG値順にウィンドウ上に配置され、行動順位を自由配置できるシステムは、『五色の魔竜』に先駆け、このX68K版から登場しているのだ。

またキャンプメニューなども、おなじく新しく改良されたものであり、操作性がより一層向上し、ハミングバードの「ユーザー重視」の方向性をはっきりと打ち出している。

なお、X68K版の『福神漬』は、ソフトベンダー「タケル」の販売機で売られている。

・福神漬2

福神漬2は、『五色の魔竜』発売後、前々からユーザーの要望が高かった『福神漬』の続編として企画されている。

現時点（'92年3月）では極秘ということだが、洩れ聞く話では、どうも『五色の魔竜』の後日談的な内容になるらしい。

具体的には、

- ・ダンジョン探検ゲーム
- ・タクティカル・ゲーム

の2本が入っている。

『福神漬1』にもゲームが何本か入っていたが、今回の『福神漬2』の2本のゲームは、前回の数倍のボリュームを持っており、「それだけで1本のゲームとして売れる」ものになっている。

「ダンジョン探検ゲーム」の方は、ロードス島I・IIの経験を踏まえ、練りに練られたトラップや迷路が腕に自信のあるプレイヤーを待ち受けている。

ふん。僕のパーティなら大丈夫さ。

と、いま君は思ったかな？

甘い。大甘である。

自信過剰の君のその鼻っ柱を叩き折る仕掛けが用意してあるのだ。

また「タクティカル・ゲーム」は、ボリュームが前回の「タクティカル・ゲーム」の数倍に膨れ上がっている。

キャラクターのレベルに合わせ3つのシナリオが用意されており、また最終章「カーディスの破片」（仮題）は、『五色の魔竜』のエンディングでも明されなかつたディードリットの行方を扱ったシナリオだ。

ともかく『福神漬2』が内容にくらべて、めちゃくちゃ安いことは保証する。

絶対、買うべし。

あとがき

安田 均

ついに“ロードス島戦記”パソコン版のハンドブックが出ることになって、いま何ともいえない感慨にとらわれているところです。

もともとぼくは、いわゆる攻略本というのが好きではありませんでした。

例えていうなら、攻略本片手にゲームをするのは、まるでミステリを最後から読んでいるような、もったいない、あるいは、あさましい気持ちがしたからです。特にRPGはパズルめいたゲームではないので、(レベルさえ上げて強くなれば)いつかは誰でも最後までいけて解けるはずだ。攻略本に頼るなんて“軟弱”だ、とひとり強がっていたものです。

ところが、ある日、尊敬するゲームファンの友人（もう40は過ぎてるだろうな。でも、忙しい勤めのかたわら、ファミコン、パソコンを問わず、息子さんと新しい話題作にはかたっぱしから挑んでいる立派な人）が、攻略本にも意味があるということを教えてくれました。つまり、RPGのような時間がかかるゲームになると、どうしてもクリアしなければならないところは攻略本の助けを借りたほうが時間の節約になる。それに、ゲームの中だけではわからない“なぜ”とか“どうして”という部分が、本の中でデザイナーやプログラマーに説明されていると、すごくよくわかって、結局そのゲームを充分に理解できるようになるから、だそうです。

たしかに、これは正しい。ゲームも作品だから、その中ですべて説明されるべきだ（一人で最後まで解くべきだ）というのは、一種の理想論でしょう。せっかくいい部分の多いゲームが、ある地点で進まなくなって見捨てられるよりは、攻略本の助けを借りても、全体を充分に理解されるほうが作者にとってはありがたいはずです。

そう考えると、パソコン版ロードス島戦記にも、この種の本があればいいのに、と思うようになってきました。ファンからのお葉書を見ても、よく“ミノタウロスの迷宮で行きづまったから、なんとかしてほしい”とか“アイテムの使い道がよくわからない”とか書かれていると、やっぱり攻略本の類が必要かなと感じたのです。

ところが――

ぼくが攻略本に興味を示さなかつたせいか、あるいは、たまたま偶然か、考え方を改めても、そうした本のできる気運が全然ありません。お断りしておきますが、これはパソコン版ロードス島戦記が売れていないのであります。それどころか、Iの“灰色の魔女”篇は1988年に出でから、ずっとロングセラーを続け、パソコンゲームではもうクラシックに近い評価を受けてきています。

こうなれば、仕方ない、攻略本と言っても時勢にのっかつただけのものじゃない、ちゃんとロードス島戦記を理解してくれるところが現われるまで待とう——そう思い出したとたん、よくしたもので、ハンドブック・シリーズでおなじみのBNNさんから、ぜひパソコン版ロードス島戦記のハンドブックを、というお声がかかったのです。

ちなみに、ぼくもこの本を書いた高山浩（パソコン版ロードス島戦記のチーフ・デザイナー）も、ハンドブック・シリーズは大好きです。ぼくはBNNさんとは“遊撃手”や“BUG NEWS”といった雑誌で古くからのおつきあいでいますが、なによりきちんととした内容で、戦略の必要なゲームにしほった、その選択と作りが前から気に入っていたからです（『エンシェント・アート・オブ・ウォー』のような、たとえ売れなくても、良いゲームのハンドブックを出してくれるし）。

というわけで、めでたく、この『ロードス島戦記ハンドブック』の登場となりました。嬉しいことに、この本を作成中には、まだリリースされていなかつたパソコン版ロードス島戦記II “五色の魔竜”篇も、1991年末には出で、大ヒットしています。

パソコン版ではロードス島戦記は、このIとIIとでメインは完結しているので、ハンドブックは2作を含めて、こうした上下巻という形になりました。ミッションの説明は一応、上巻で“灰色の魔女”篇、下巻で“五色の魔竜”篇ということになっていますが、モンスターや魔法は共通するものも多いので、別れて載る形となっています。上下巻とも読んでいただければ、パソコン版ロードス島戦記は完璧に理解できるでしょうし、たぶん、これまでには気づかなかつたミッションの意味やデザイナーの意図がわかって、おもしろいと思います。

考えてみれば、パソコン版ロードス島戦記をハミングバード・ソフトさんで作り始めたのは、1987年の中ごろでした。ちょうどその頃、ぼくはパソコンゲ

ーム第1作『ラプラスの魔』をやり終え、徹夜続きで“こんなしんどいもの、2度と作りたくない”と思っていたところでした。ところが、それからしばらくたたないうちに、もう“ラプラス”でテストプレイをしていた高山浩と、コンピュータでロードス島戦記リプレイ第2部が始まり、絶好調のGMだった水野良とで、パソコン版の打ち合せをあれやこれやと始めていたという、懐かしい思いがあります。

パソコン版ロードス島戦記Iは、それからも糺余曲折があり、おもに高山浩と水野良のがんばりで、1年後の1988年9月にリリースされました。もちろん、ハミングバード・ソフトのプログラマーさんたちや作曲の入間次朗さんの尽力のおかげであることは言うまでもありません。

ロードス島戦記は、ちょうどその年に水野良の小説版が出て、以後の大躍進ぶりはみなさんご存じのとおり。パソコン版もはやく続編を、とみなさんの矢のような催促があったにもかかわらず、IIが出るまでになんと3年半もかかつてしまいました。ひとえにこれは高山浩の、いやぼくや水野良の責任です（ハミングバード・ソフトさんにもちょっと責任があるかな）。ごめんなさい。

もっとも、そのぶんパソコン版ロードス島戦記は、この本をごらんになってもおわかりのとおり、ファンタジーRPGの基本骨格を外さないものに仕上がっているという自負はあります。単なる戦闘の連続や絵物語のゲームではなく、RPGのおもしろさを目一杯詰め込んだストーリーゲームになっているはずです。これはまた、会話でおこなうテーブルトークRPGのエッセンスでもあるわけで、パソコン版を楽しんだ人にはぜひ、このシステムがもとになったテーブルトーク版ロードス島戦記も遊んでいただきたいと思います（『ロードス島戦記コンパニオンI・II』角川書店）。

では、何年かかるかわかりませんが、ひょっとしてパソコン版ロードス島戦記IIIでまた……。

ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
 - (2) 本書の一部または全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することは禁じられております。
 - (3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、(株)エム・エー・シー ハミングバードソフトが関与するものではありません。
- 乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付ください。送料弊社負担にてお取替えいたします。

*「ロードス島戦記」 ©角川書店／安田均とグループSNE

「ロードス島戦記—灰色の魔女—」 ©Huming Bird Soft

「ロードス島戦記Ⅱ—五色の魔竜—」 ©Huming Bird Soft

ロードス島戦記ハンドブック②

発 行 1992年8月30日 初版発行

著 者 高山浩とグループSNE

発行人 山本陽一

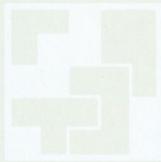
発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町2-12ミツリ麹町2F

電話 営業部：03-3238-1323, 1622(ダイヤルイン)

印刷所 三美印刷株式会社

ISBN4-89369-169-4 ©Group SNE 1992 Printed in Japan.



PUZZLE

頭の
エアロビクス



ROLE-PLAYING

キャラは首で
こそ革



ACTION

ホスキャラに
向って撃て



SIMULATION

机の上は
戦場だった

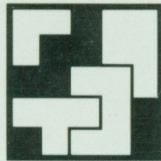


ADVENTURE

私に解けぬ
謎はない

ISBN4-89369-169-4 C3055 P1500E

定価1500円[本体1456円]



PUZZLE

頭の
エアロビクス



ROLE-PLAYING

キャラは育てて
こそ華



ACTION

ボスキャラに
向って撃て



SIMULATION

机の上は
戦場だった



ADVENTURE

私に解けぬ
謎はない

株式会社ビー・エヌ・エヌ