

Record of Lodoss War

# ロードス島戦記

## ロードス島戦記 HAND BOOK

1



高山浩とグループSNE著

ハンドブック

1

……高山浩とグループSNE著

ゲームハンドブック  
シリーズ

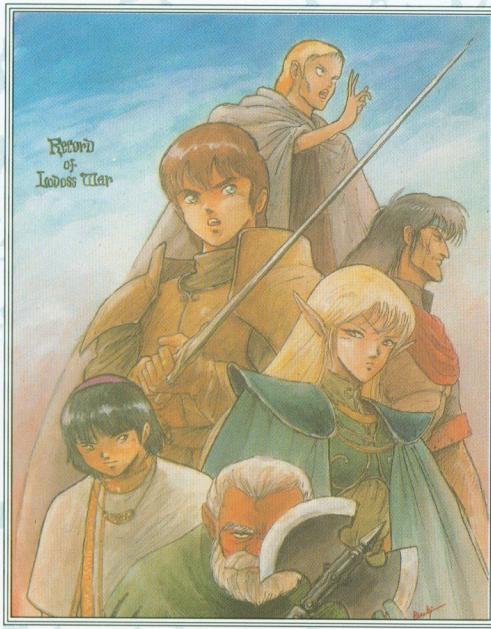
BNN  
Bug News Network

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

ロードス島戦記  
H A N D   B O O K

①

# ロードス島戦記の世界



「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。

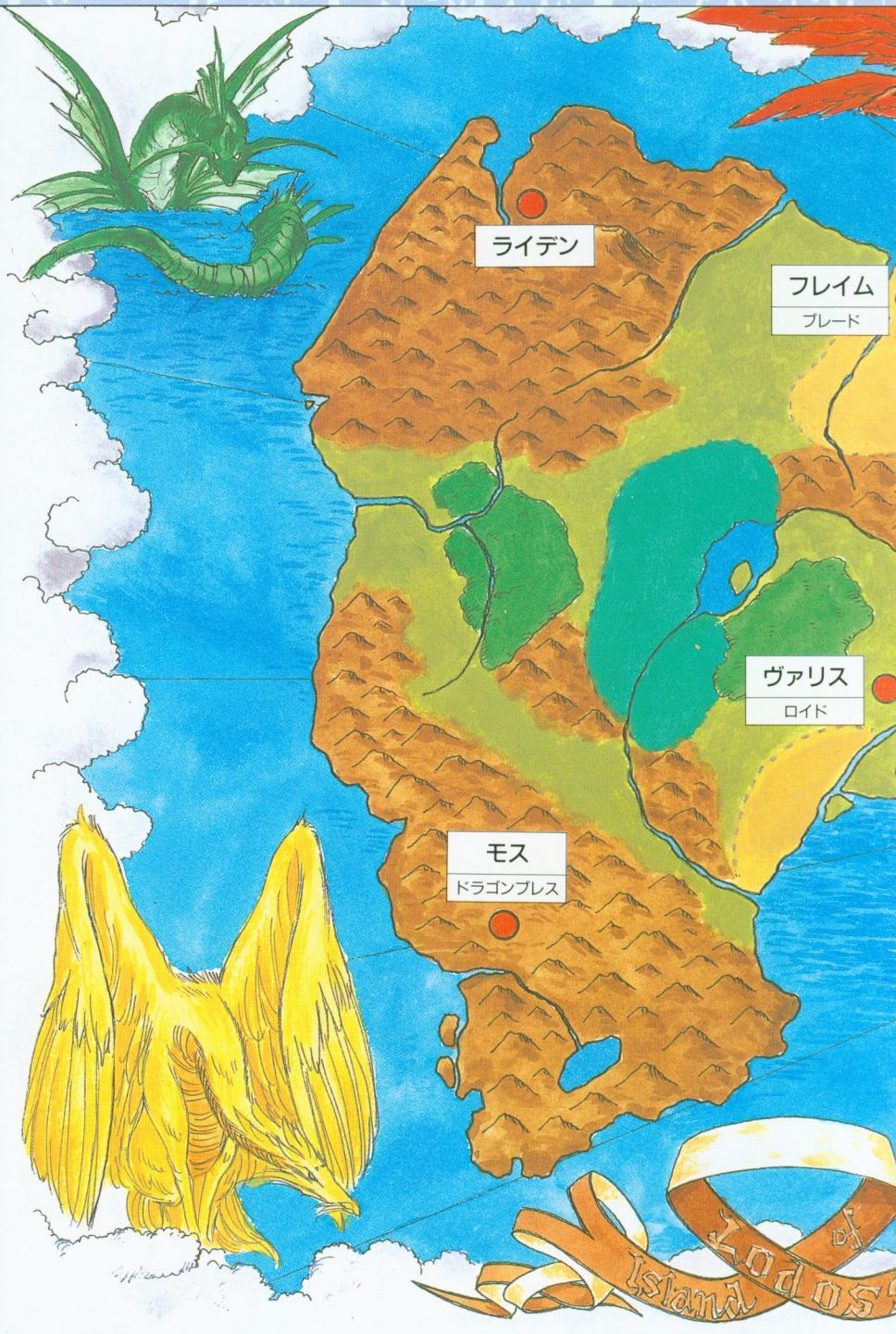
ほんの三十年ほど前には、「呪われた島」というその不吉な名前を証明するかのように、西の山中にある「最も深き迷宮」と呼ばれる魔宮から、遙かなる古代に封印されていた、強大な力を持つ魔神たちが解放され、ロードス中を恐怖のどん底にたたき落とすという事件が起つていて。

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亂と破壊の波が押し寄せたが、人間を始めエルフ、ト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」

より



アラニア

アラン

カノン

カノン

マーモ

ダークタウン

# アラニア

ロードスでもっとも古い歴史をもつこの国には“賢者の学院”があり、優れた古代語魔術師たちを輩出した。

## 歴史と伝統をもつ“最古の”王国

“千年王国”アラニアは、古代カストウール王国崩壊後百年続いた混乱の中から最初に勃興した初期王国のひとつで、四百年の歴史と伝統を背負ったロードス最古の王朝である。

ロードス島北東部に位置するこの王国は、“帰らずの森”を挟んで南のカノン王国と、“風と炎の砂漠”を挟んで西のフレイム王国と国境を接している。

北には、ロードス島の守護女神、大地母神マーファの信仰の中心であるターバの村があり、そのマーファ神殿には、魔神戦争の六英雄のひとりである大司祭ニースが住んでいる。

ターバの村のさらに北には、氷竜ブラムドの座する白竜山脈が聳え立っている。

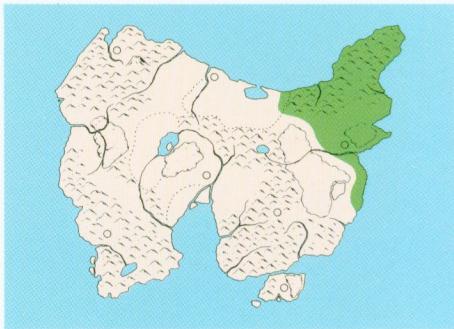
アラニアの王都アランには、王城であるストーンウェブ城が聳え、王城を中心には“千年王国”の名に恥じぬ壯麗かつ優美な街並みが広がっている。

またアランには最も古き王国を象徴するがごとく、古代語魔術師たちの研鑽の場である“賢者の学院”があり、古くはヴァリスの宮廷魔術師エルム、あるいは暗黒魔法に魅入られたマーモの“黒の導師”バグナード、また光の勢力の一翼を担うことになる“北の賢者”スレインなど、優れた古代語魔術師たちを輩出した。

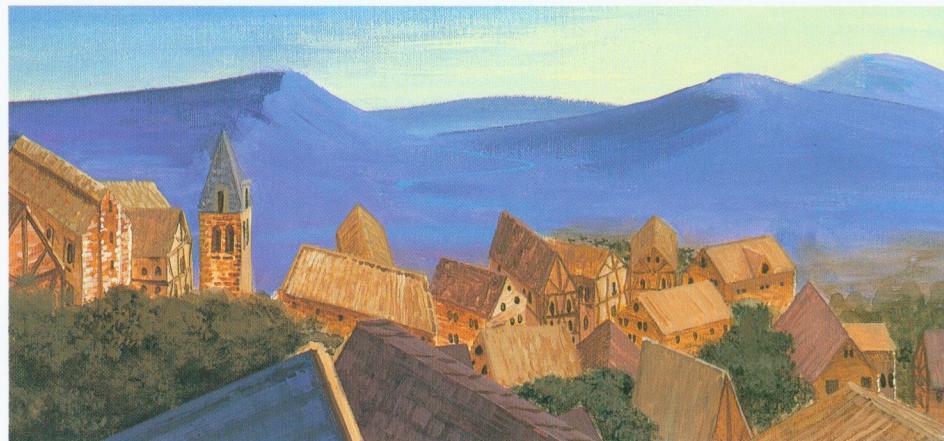
英雄戦争勃発後、アラニアはマーモとの戦端を開くことを渋っていたが、ヴァリス王ファーンの説得により、その重い腰を上げようとしている。



▲大司祭ニース  
大地母神マーファの大司祭ニースは、魔神戦争を勝利に導いた六英雄のひとりである。



▼アランの街なみ 「千年王国」アラニアの首都であるアランは石造りの家が立ち並ぶ。以前は、魔術師を育てる賢者の学院もここにあった。



# カノン

マーモに打ち碎かれ、かつての平和でのどかな王国は今は見る影もなく、暗黒の軍隊に占領されている。

## マーモに占領された賢者の国

“賢者の国”カノンは、英雄戦争において真っ先にペルド皇帝率いるマーモ軍に滅ぼされた王国である。

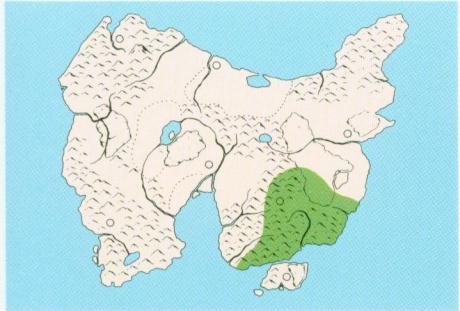
この王国のあるロードス島南東部は、肥沃な丘陵部が広がり、牧畜や農業が栄える平和な王国であった。

カノン王国の王城であるシャイニングヒル城の城壁は、灰色の魔女カーラが星界から召喚した隕石に打ち

碎かれ、マーモ軍の妖魔軍団の蹂躪の前に無力と化した。カノン王家に属する者は、マーモ侵攻以前に国を出た第三王子レオナーをのぞき、すべて殺された。

現在、カノンはマーモ軍によって封鎖されており、国内の情勢を知ることはできない。

▼破壊されたシャイニングヒル城 カノンの王城シャイニングヒルは、灰色の魔女カーラの召喚した隕石によって打ち碎かれた。



# ライデン

大陸との貿易の中継基地であるライデンはの冒険者ギルド発祥の地でもある。

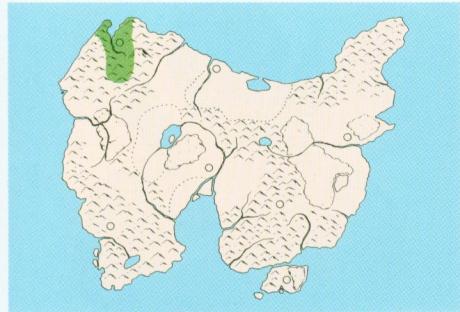
## 自主・自立、貿易を支える港湾都市

“自由都市”ライデンは、ロードス島北西に位置する商業国家だ。この都市は特定の領主をもたず、自由工商業者の代表者によって自治が行なわれている。

ライデンの沖には、水竜エイブラが住む青竜島があり、航路上の難所として船乗りたちに恐れられている。

またライデンの南、“茶色の山地”ルアウザ山嶺の一角には、狂暴な魔竜シューティングスターの座する火竜山が聳えている。シューティングスターは現在活動期にあり、フレイムの西部やライデン近郊の村を襲って暴虐のかぎりを尽くしている。

▼港湾都市ライデン ロードスの規模を誇るライデンの港は、大陸との貿易の基地でもある。



# モス

いくつかの小国から成るモスは、山深く防衛に適しているため、長い年月が争いに費やされている土地である。

## 山間の連合国

“竜の王国”モスは、ロードス西南部の“緑と青の山地”に点在する公爵領が連合した連合王国である。

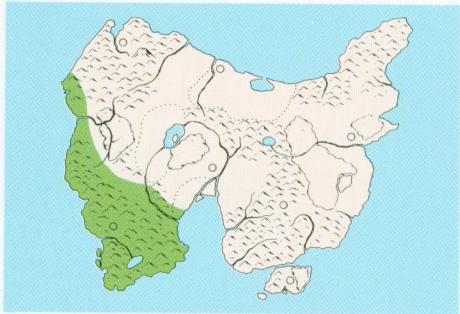
モス・ハイランド公爵ジェスターは、神聖王国ヴァリスの依頼に応じ、マーモとの戦いに参戦した。

モス領内には、魔神戦争の決戦場となった“最も深

き迷宮”や、大賢者ウォートの塔へ続く“ドワーフの大トンネル”などがある。

モス山中のどこかには、エンシェント・ドラゴンの1頭である“金鱗の竜王”マイセンが、人界の喧騒から離れて隠れ住んでいる。

▼ドラゴンライダー・ジェスター公爵 モスの公爵のうちのひとり、英雄戦争に参戦し上空からマーモ軍を攻撃した。



# フレイム

建国王カシューその人が統治する国。十数年にしてロードスーの大國になる。

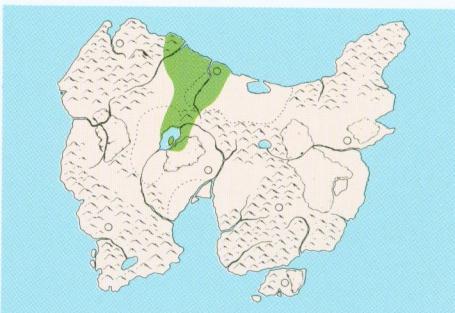
## 砂漠の新興国

ロードス中北部に広がる“風と炎の砂漠”を領土とする“砂漠の王国”フレイムは、傭兵王カシューが治める新興王国である。

カシューが王となるまで、“風と炎の砂漠”には、炎の精霊王イフリートを信奉する炎の部族と、風の精

靈王シンを信奉する風の部族が割拠し、対立しあっていた。

傭兵王カシューは、その比類無い指導力を持って両者の不和をおさめ、炎の部族は、族長ナルディアの下、炎の砂漠での平穏な生活にもどった。



▲傭兵王カシュー ある時に大陸から渡ってきた傭兵だったが、数年のうちにフレイムを興す。

# ヴァリス

世襲の王をおかず、ファリス神殿の法によって統治される神權国家。

## 信仰あつき神の国

ロード斯中南部に広がる沖積平野に成立した『神聖王国』ヴァリスは、光の神ファリスの法によって統治される神權国家である。

元来、この地にはヴァリスに先行して成立していた大国があつたが、この国は、民衆に対し苛酷な支配をおこなっていたといふ。

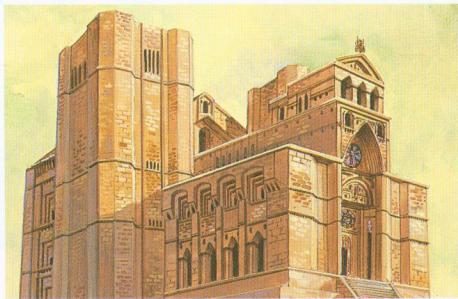
それに対し、ファリス神殿が中心となつた反乱が起り、有力な貴族の参戦もあって、この大国は崩壊する。

その後、その有力貴族が王として立ったが、これによつて、世襲の王を置かず、ファリス神殿の法によつて統治する神聖王国ヴァリスが成立したのであつた。

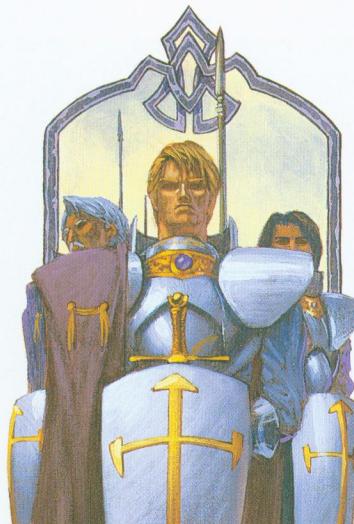
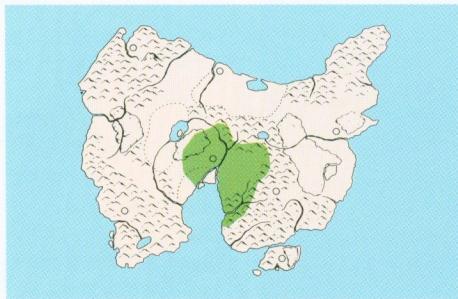
魔神戦争の後、ヴァリス神聖騎士団の長にして六英雄のひとりであるファーンが、王として即位し、嚴格にして公平な統治を行なつた。

ヴァリス港の沖には、先王がウォートに命じて建築させたミノタウロスの迷宮がある。この迷宮は、とある冒險者たちがミノタウロスを倒すまで、迷宮に挑む者たちの命を奪い続けた。

英雄戦争において、ヴァリスの英雄王ファーンは、マーモのベルド皇帝と相討ちになった。その後ヴァリス国内は麻縄のごとく乱れたが、ファリス神殿からエト王が即位し、国内は安定へとむかつた。



▲ファリス神殿 光の至高神ファリスを奉る総本山。ヴァリスの首都ロイドにある。



◆ヴァリス聖騎士団  
ファリスを奉じるヴァリスの聖騎士団。全員がファリスの敬謙な信者であり、士気の高さはロードスでも屈指のものである。

# マーモ

カーディスの邪悪な魔力に呪われた島。マーモでは勝利こそが生き延びる唯一の手段である。

## 強き者が生き残る土地

“暗黒の島”マーモは、ロードス島の東南部、カノンの沖に位置している。

神々の戦いの結果、大地母神マーフアとの一騎打ちでともに倒れた破壊の女神カーディスの肉体は、マーモ島に落下した。

こうしてマーモ島はカーディスの邪悪な魔力に呪われ、妖魔や魔獣のはびこる島となったのだ。

魔神戦争の後、六英雄のひとりであるベルドはマーモ島へ渡り、混乱したマーモをその卓越した力で平定、マーモ帝国を築き上げた。

マーモ帝国は、“暗黒皇帝”ベルドを頂点として、ベルド親衛隊長にしてマーモ暗黒騎士団の長“黒騎士”アシュラム。

賢者の学院で将来を嘱望されながら、暗黒魔法に魅入られ、学院長ラルカスに禁忌の魔法をかけられた“黒の導師”バグナード。

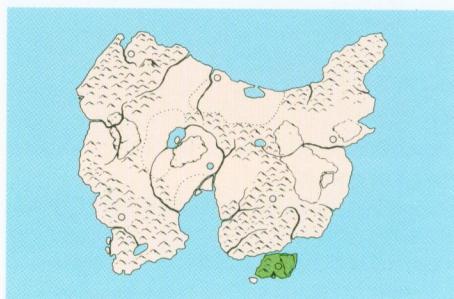
暗黒神ファラリスに仕え、ロードス全土をその信仰で覆いつくそうとする“闇の大僧正”ショーデル。

その他ダークエルフの族長ルゼーブなどが、暗黒皇帝にしたがい、マーモの統治体制を固めている。

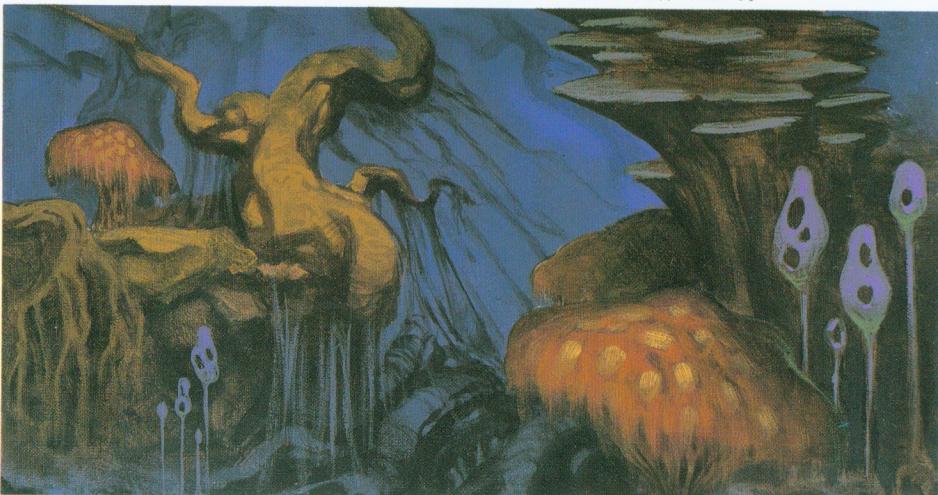
そしてアシュラム率いる暗黒騎士団、ルゼーブ率いる妖魔軍団、暗黒司祭やバグナード旗下の黒魔術師で編制された魔法兵团などが、マーモ軍の陣容である。



▲ダークモンスターの群れ  
と化したダークモンスターが人々を襲う。  
マーモの尖兵



▼マーモ島の屋なお暗い森 マーモに奇妙な植物が多いのは、邪神カーディスの呪いのためと言われている。



Record of Lodoss War

# ロードス島戦記 HAND BOOK

## 1



高山浩とグループSNE著

株式会社ビー・エヌ・エヌ



## ロードス島戦記 ハンドブックによせて

---

最初にBNNの藤野さんから、ロードス島の攻略本をやりませんかと言われたとき、あれ、ロードスの攻略本ってまだなかったっけ？ と考えてしまいました。『灰色の魔女』が発売されてからすでに4年が過ぎていましたし、当時雑誌などで紹介されていたこともあって、とっくの昔に攻略本が出ているものと勘違いしていたのでしょう。

そのとき、ちょうどロードス島戦記II『五色の魔竜』の追い込みの時期で、気分がハイになっていたのか、いいですね攻略本やりましょう！ とふたつ返事で引き受けてしまいしました。しかし、これはよく考えるとたいへんなことなのです。なにしろ、『**ゲームデザイナーが自分で作ったゲームを攻略する**』ということなのですから！

後から話を聞くと、ゲームデザイナーが自ら攻略本を書いたのは日本では例がないらしく、脳天気なアメリカ人でさえ1人か2人いるだけだそうです。こりゃもう大変な仕事を引き受けてしまったな～と、『五色の魔竜』が発売されてから気づいても後の祭り。最近せりだしてきた腹をくくって執筆に取り組むしかありません。そしてできあがったのが本書です。

なにしろ内部の関係者が執筆するという反則技を使っている以上、たんなるマップ本じゃなくて、他の人にはここまで書けないぞっていうところまで踏みこまなければなりません。豊富な開発資料を駆使して、ゲームの中身をデータやその使い方まで、とことん解剖した内容になっていると思います。しかし、こんなことになるなら、もっと開発資料を整理して残しておけば良かったよなあ～。なにしろ『灰色の魔女』を開発しているときは、まだロードス島戦記はこれほどメジャーになっていなかったなあ……。

当時、ロードス島戦記といえば、安田均&水野良のお二人によって角川書店のパソコンゲーム誌コンピューターに連載されていたテーブルトークRPG誌上ライブのことでした。まだ小説の第1巻も発売されてなかったのです。テーブルトークRPG誌上ライブというのはリプレイともいって、テーブルトーク

---



RPGを遊んでいる模様をテープにとって、それを演劇の台本のような形式で文書にしたもののことです。現在でもコンプティーク誌上で同じく誌上ライブのクリスタニアが連載されていますから、そちらを見ればおおよそどんなものなのかは理解できるでしょう。

蛇足を承知でテーブルトークRPGについて説明しますと、ゲームマスター(GM)と呼ばれる人が司会進行役のようになって、会話で物語を楽しむゲームのことです。

GM きみたちの前には薄汚れた扉があるよ。どうする？

パーン もちろん開けるさ！

GM 扉には罠はなかった。部屋の中をのぞくと、そこにはゴブリンが4匹いて、問答無用できみたちに襲いかかってくる。

なんてぐあいにゲームが進行するのです。どうですか、パソコンRPGとそっくりでしょう？ それも当然、もともとテーブルトークRPGがあって、その中のGMの役割をコンピュータに任せたのが、パソコンRPGなのですから。

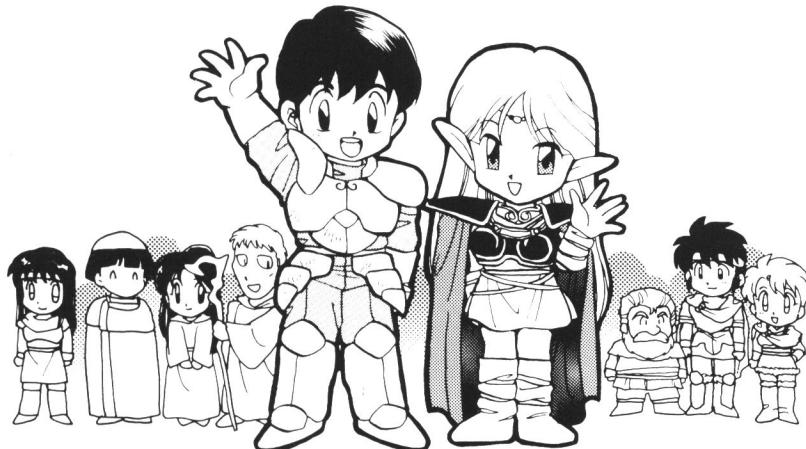
それからパソコンRPGはどんどんと独自の進歩をとげ、さまざまなゲームがヒットしました。そしてパソコンRPGは知っているけど、テーブルトークって何？ という人も増えてきたのです。そんな人たちに、テーブルトークRPGの楽しさを知ってもらおうと始まったのが誌上ライブであり、ロードス島のパソコンゲームだったのです。

こうして作られたロードス島戦記『灰色の魔女』は大ヒットとなり、ロードス島戦記じたいも、小説、アニメ、カセット文庫、コミックなどへメディアを越えて広がっていったのはみなさんも御存知のことでしょう。こうしてパソコン版もロードス島戦記II『五色の魔竜』へと続いていったわけです。

とまあ過去を振り返ってみましたが、こういった時期に、この攻略本の作製が決定したということが言いたかったのです。そこで『灰色の魔女』も復習の意味でのせ、『五色の魔竜』の攻略をおこなうという本書のかたちになったわけです。幸い、連作ということもあって、モンスター やアイテムなどのデータは共通した部分も多いですし、システムもかなりの部分が共通しています。ということで、データなどI、IIと区別できるものは重複を避け、どちらのゲームで登場するかを付記し、システムなどはIIを中心に解説するという方法を取りました。2つのゲームの両方を生かす攻略本をこころがけています。ですから、本書を読んで『五色の魔竜』のみならず、もういちど『灰色の魔女』を遊んでみようと思っていただけると幸いです。

最後になりましたが、本書の編集にあたって御尽力いただきましたBNNの藤野、高橋両氏と、ロードス島商店のコーナーなどを担当してもらったグループSNEの大島君にお礼を申し上げます。

高山 浩



## 目次

### カラ一口絵

ロードス島マップ ..... 2

ワールドガイド ..... 4

アラニア/カノン/ライデン/モス/フレイム/ヴァリス/マーモ

**ロードス島戦記ハンドブックによせて** ..... 11

**1-1 キャラクター編** ..... 19

種族と能力値 ..... 21

パーティの作り方 ..... 41

ロードス島人名録 ..... 45

**1-2 システム編** ..... 75

入力・操作 ..... 77

画面 ..... 81

<b>1-3 データ編 I</b>	97
モンスターデータ.....	99
モンスターリスト	
<b>1-4 『灰色の魔女』攻略編</b>	133
フローチャート .....	135
各ミッションの攻略法.....	136
ゴブリン退治/アラニアの暗殺団/砂漠のピラミッド/帰らずの森/ヴァリス国境の廃墟/ミノタウロスの迷宮/ドワーフの大トンネル/ウォートの塔/カノン/世界で最も広いダンジョン/カーラの城/ウズの村/パンパイアの村/ライデンの海賊/ブレード殺人事件/火龍山	
<b>あとがき 水野良</b>	165

## 【ロードス島戦記ハンドブック②巻・目次】

### カラーコード

ロードス島年代記

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

### 2-1 データ編II

魔法リスト

アイテムリスト

武器/防具/その他のアイテム

### 2-2 戦闘編

#### 2-3 『五色の魔竜』攻略編

フローチャート

各ミッションの攻略法

#### 2-4 ロードス島商店BNN支店編

ユーザー葉書

福神漬

MSX2 & X68K版そして福神漬2

あとがき 安田均



**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

1-1

キャラクター編





## 種族と 能力値

『ロードス島戦記』の世界にようこそ！

君は、これから謎と戦いに満ち溢れたロードスの大地に、その一步を踏み入れるのだ。

え？ なんだって？

ああ、そうか。ロードス島の世界に君自身は入ることができなかったね。

それでは、まず君の代わりにロードス島で冒険してくれるキャラクターをつくることにしよう。



## キャラクター・ネーム

君に名前があるように、ロードス島で冒険する君のキャラクターにも名前があるはずだ。全角8文字までの、お気に入りの名前をつけてあげよう。

## 能力値

能力値は、基本的に3D6 (6面体サイコロ3個を振って、ランダムに求めた値) が基準になっていると思ってほしい。そうして求めた値に、後から、それぞれ種族や性別による修正が加えられている。

また種族ごとに、能力値の上限が定まっているが、これはアイテムなどによって変化することがある (アミュレットなどによる)。

### ①ST (Strength) : 筋力

STは、キャラクターの力強さを表わしているんだ。主に武器による格闘などの、筋力を使った行動に、この能力値が関わっている。戦士系のキャラクターには、重要だろう。なお、戦闘時の追加ダメージは、基本的に

追加ダメージ=ST÷2-4  
の形で処理されている。

### ②IN (Intelligence) : 知力

INは、キャラクターの頭の良さを表わしているんだ。INの多寡は、精神力(MP) の数値に関わるので、魔法使い系のキャラクターは、この数値が出来るだけ高い方がいい。

### ③AG (Agility) : 敏捷力

キャラクターの敏捷さを表わす数値だ。罠を避けたり、移動距離の大小に関わっている。

特に『五色の魔竜』では、AGの大小によって攻撃順位が変わるので、どのキャラクターにとっても重要だが、特にスカウトは必須。

キャラクターの移動距離は、基本的に

移動距離=AG÷4+2+魔法（アイテム）などの修正

の形で処理されている。

また魔法使い系は、IN値を高くすると同時にAG値も高く設定した方がいい。

これはエンチャントウェポンやバトルソング、ウェポントランスなどといった攻撃支援系魔法を、戦士系キャラクターの行動順以前にかけることが出来るようにするためだ。

#### ④EN (Endurance)：耐久力

ENは、キャラクターの生命力（LP）の値に関わる。どのキャラクターにも重要な数値だが、特に戦士系は、この値が低いと目も当てられないことになる。

ENボーナスの基本計算式は、(EN+1) ÷3-3だ。したがってEN値が11なら+1、14で+2、17で+3になる。

#### ⑤LU (Luck)：幸運度

キャラクターの幸運度を表わしている。罠の解除などにこの数値が関わっているので、スカウトには必須の能力値。

#### ⑥PB (PhysicalBeauty)：魅力

PBは、キャラクターの外見的美しさを表わしてる数値だ。もっともこの値によって、なにか有利不利が生じるわけではない。

## 能力値ボーナス

キャラクター作成の時、どのキャラクターも、一律5ポイントの能力値ボーナスを受け取る。これによってランダムに作成された能力値を、君が望むように修正することができるようになっている。

## 性別

男女平等法が施行されているわけではないが、ロードス世界で冒険者になる

のに、男女の区別はない。ただし身体的性差という是有るもので、一般的に男性は力強く、女性は素速く幸運度も高い。

	ST	IN	AG	EN	LU	PB
男 性	+1	+1	—	—	+1	—
女 性	-1	+1	+1	—	+3	—

性別能力値修正値

## 種 族

ゲームの中で、僕たちは「ロードス島」の住人の一人となって冒険の旅にでるわけだが、我々の世界と違って、「ロードス島」には、人間と人間以外の様々な亜人間と呼ばれる種族が住んでいるんだ。

僕たちが「ロードス島」の住人として冒険するためには、自分の種族を、それらのなかから選択しなければならない。

### 人 間



人間は、遙か昔に神々が自らの姿を写して造り出した種族の末裔なんだ。

神々が造り出した源初の人間たち（人間の古代種族）は、神々より分け与えられた強力な魔力をもって、フォーセリア世界を支配したんだ。残念だが、現在の人間たちは、すでにその魔力の形骸しか残していない。

人間は、ゲーム中ではすべての職業を選択することができる唯一の種族だ。

特に、各王国に仕えるナイトと、古代語と精霊語魔術の両系統を修めるウィザードは、人間だけがなることができる。

人間の能力値の上限値は、ST18、IN18、AG 18、EN18、LU20、PB18で、ENに+1の追加

ボーナスがある。

## エルフ



エルフは、光と暗黒の神々が戦った時に、光の勢力によって妖精界から召喚された高貴なる種族だ。そのため彼らは遙かに精靈に近く、物質界に顕現する精靈力を巧みに操ることができるんだ。

ところが彼らの一部は、神々の戦いの最中に暗黒神に懷柔され、暗黒の勢力の一翼を担うようになった。それが現在ダークエルフとよばれる妖魔なんだ。

エルフの選べる職業は、ウォーリアーやシャーマンだが、INが高いのでシャーマンを選択するのがよいだろう。

エルフの能力値の上限は、ST16、IN20、AG20、EN16、LU16、PB20で、STとENに-2、LUに-4の、INとAGとPBに+2の、修正がある。

## ドワーフ



ドワーフもまた、神々の戦いの時に大地の妖精界から召喚された亜人間だ。

彼らは、それこそ大地のごとく頑健で、ウォーリアーやシャーマンとしての類稀な素質を持つ反面、敏捷さに欠けている。敏捷さは、移動力と攻撃順位に大きな影響を与えるので、複雑な地形では、ドワーフは何かと不利を強いられることだろう。

選択できる職業は、ウォーリアーやプリースト、スカウトの三種。ウォーリアーやシャーマンは当然として、INが高ければ、武器と鎧に身を固め、前線に立てるプリーストも魅力だろう。スカウトにするかどうかは能力値次第だが……。

ドワーフの能力値の上限は、ST20、IN16、AG16、EN20、LU18、PB18で、INとAGとPBに-1、LUに-2、STに+2、ENに+3の修正が加えられる。このSTとENの大きな修正値から考えても、ドワーフは戦士にむいている。

## ハーフエルフ



ハーフエルフは、エルフと人間の両親から生まれた第1代雑種のことと、第2代からは、優性遺伝した方の種族が生まれることになる。

能力的にも、人間とエルフの能力を平均した程度の能力を持っていて、テーブルトーク版ロードス島戦記RPGでは、結構使える種族だった。

ハーフエルフの能力値の上限は、ST18、IN19、AG18、EN17、LU18、PB19で、INとPBに+1、ENに-1とLUに-2の修正がある。

ハーフエルフができる職業は、ウォリアー、ソーサラー、シャーマンだ。

ただしSTとENが比較的低くなるため、直接戦闘は避けるべきだろう。

次に種族別能力値修正表を、まとめて掲載しておく。よく見て強いキャラクターを作ってくれたまえ。

	ST	IN	AG	EN	LU	PB
人間	-	-	-	+1	-	-
エルフ	-2	+2	+2	-2	-4	+2
ドワーフ	+2	-1	-1	+3	-2	-1
ハーフエルフ	-	+1	-	-1	-2	+1

種族別能力値修正表

## 職業(クラス)

種族を選択したら、次にどの職業で冒険に赴くかを選択しよう。

種族の項でも解説したが、種族ごとに向き不向きの職業があるので、選択は慎重に。なお文中の必要ステータスというのは、その職業になるために、最低11点以上必要な能力値だ。

## ウォリアー(War)：戦士

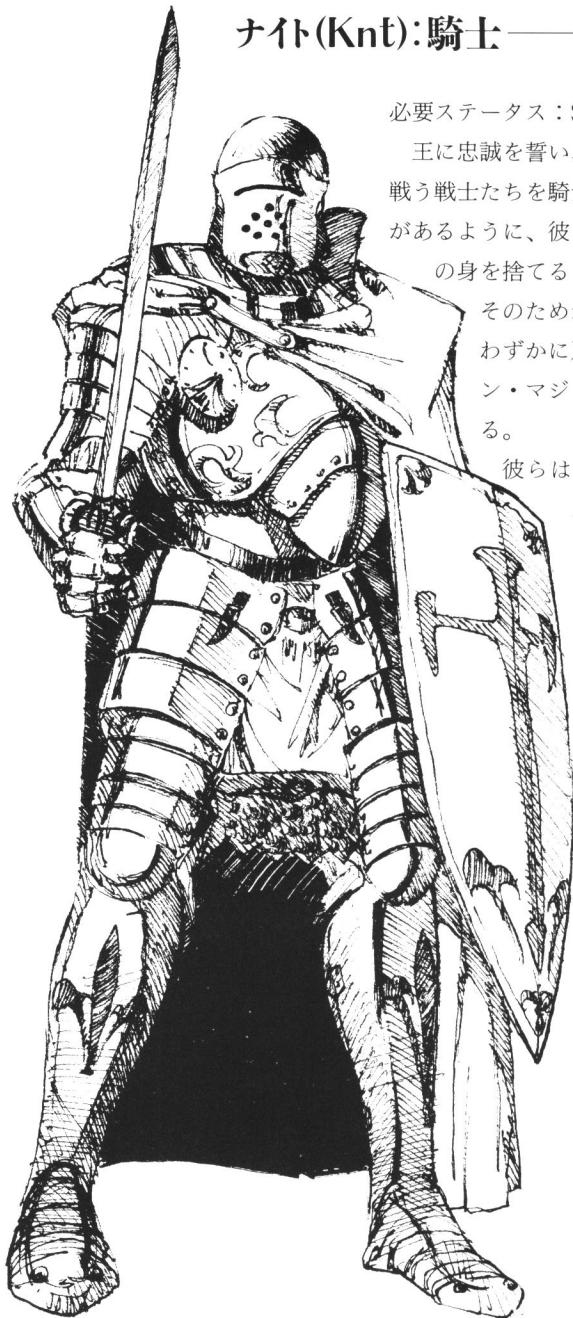
必要ステータス：ST、EN

ウォリアーは、武器の扱いに長けた戦士のことだ。彼らは、鎧を身にまとい、剣の技量ひとつに運命を託して、世渡りをしている。

ロードス島で有名なウォリアーは、まずフレイム国王カシュー、“優しき” ドワーフ戦士のギム、モスの王妃シリーズなど。



## ナイト(Knt):騎士



必要ステータス：ST、PB

王に忠誠を誓い、国の剣となり盾となって、戦う戦士たちを騎士と呼ぶ。騎士道という言葉があるように、彼らは誇り高く王国のためにその身を捨てることも厭わない。

そのためか戦闘能力はウォーリアに、わずかに及ばないが、将来的にはコモン・マジックを使いこなせるようになる。

彼らは、醜いと称される武器（“バスター・ソード”など）を使わないが、そのかわり、その名のごとく騎乗しランスを用いたチャージ攻撃を行なうことができる。

ロードス島で有名なナイトは、まず第一にアラニアの自由騎士パーン、次にマーの黒騎士アシュラム、フレイムの不幸の騎士スパークなどがいる。

## プリースト(Pri):僧侶

必要ステータス：IN、EN

プリーストは、寺院や神殿で神に仕える神官のことだ。

ロードスには六つの宗派があり、そのうちキャラクターは、至高神ファリス、大地母神マーファ、戦神マイリー、知識の神ラーダ、富の神チャ・ザの五つの宗派のうちのどれかを選択することができる。

残るひとつ暗黒神ファラリスは、敵であるマーモ帝国の僧侶が信仰している。

プリーストは、治癒・支援のための神聖魔法をもちいて、味方の攻撃・防御力を高めたり、傷ついた味方を癒したりする。

有名な僧侶には、マーファ神殿のニース大司祭、ファリスの神官王エトなどがいる。



## ソーサラー(Sor):古代語魔術師

必要ステータス:IN、AG

ソーサラーは、五百年前に滅亡した古代魔法王国で栄えていた古代語魔術を操る魔術師たちのことだ。古代語魔術は、神聖魔法と異なり攻撃的で戦闘系の魔法を多く含んでいる魔術系統である。



古代語魔術を行使するには、複雑な呪文と身振りを必要とするので、あまり重い鎧や武器を身につけることができない。

ロードスで有名なソーサラーは、北の賢者スレイン、黒の導師バグナード、そして灰色の魔女カーラである。

## シャーマン(Sha):精霊使い

必要ステータス:IN、LU

シャーマンは、世界に満ちた精霊力を引き出し行使する精霊魔法の使い手だ。

精霊魔法は、地水火風の四大精霊、精神の精霊、光と闇の精霊などを呼び出したり、力を引き出したりして行使される。

場合によっては、古代語魔法や神聖魔法よりも強力なことがある。

シャーマンは、戦士系ほどとまでは言わないまでも、それなりの戦闘能力を持っている。

有名な精霊使いは、  
帰らずの森のサフラや、  
ロードスのイメージ・キャラクターとまでなったディードリットなどである。



## スカウト(Sct)：盗賊

---



必要ステータス：AG、LU

彼らは、ライデンにスカウトギルドが設立されるまで、一般には盗賊と呼ばれていた。

冒険者のパーティに、何故彼らのような職業のキャラクターが必要なのだろうか？

それは冒険者が目的を果たすのに、直接的な暴力の行使によるより、隠密行動によっている部分が大きいからだ。

また彼らが踏みこむ古代王国の遺跡には、複雑な罠が仕掛けられており、これに対処するのは、彼らスカウトの特殊技術によるところが大きい。

有名なスカウトには、ライデンのスカウトギルドの長フォース、『五色の魔竜』のNPCでもある“女王様”ライナなどがいる。また、カーラのサークレットに支配された盗賊ウッド・チャックを忘れてはなるまい。

## ウィザード(Wiz)

必要ステータス：IN、AG、LU

ウィザードは、古代語魔法、精霊魔法のどちらをも修得した魔術師だ。両系統を学ぶためにウィザードの成長速度は遅く、専門家であるソーサラーやシャーマンの成長には遠く及ばない。しかし魔術を極めたウィザードは強力であり、またある段階まで育ったウィザードは、神聖魔法までも使うことができる。



# キャラクターの能力値と各種技能

キャラクターが、実際になんらかの行動を行なうときの基準となるのが、技能（SKILL）と呼ばれる数値だ。

パソコン版ロードス島戦記では、直接画面に数値の形で現れないが、各キャラクターの技能が内部処理されている。

## 【技能と抵抗力】

- FS：戦闘技能（Fighter Skill）

この技能は、攻撃回数や命中率に影響を与える。

- TS：盗賊技能（Thieves Skill）

この技能は、敵の発見率や罠の解除率に影響を与える。

- MS：魔術技能（Magic Skill）

この技能は、魔法の威力や効果に影響を与える。

- RE：抵抗力（Resist）

この数値は、魔法にどれだけ抵抗できるかをあらわしている。

次に具体的な計算式を挙げてみよう。

〈各クラスの技能計算式〉

ウォリアー	
FS	レベル+1
TS	LV÷5
MS	—
RE	5÷レベル×3+種族修正

ナイト	
FS	レベル+1
TS	—
MS	レベル÷5
RE	5÷レベル×2+種族修正

スカウト	
FS	レベル÷2+1
TS	レベル+1
MS	レベル÷5+1
RE	5+レベル×2+種族修正

ブリースト	
FS	レベル÷2+1
TS	—
MS	レベル+1
RE	5+レベル×2+種族修正

ソーサラー	
FS	レベル÷4+1
TS	レベル÷4
MS	レベル+1
RE	5+レベル×2+種族修正

シャーマン	
FS	レベル÷3+1
TS	レベル÷5
MS	レベル+1
RE	5+レベル÷2+種族修正

ウィザード	
FS	レベル÷4+1
TS	—
MS	レベル+1
RE	5+レベル÷2+種族修正

なお「種族修正」は次の通り

人間	+5
エルフ	-10
ドワーフ	+10
ハーフエルフ	なし

## 【具体的な効果】

各技能の具体的な効果について説明しよう。

### ①FS (攻撃技能)

FSは、攻撃回数と命中率を計算する基準となる技能だ。ただし攻撃回数や命中率は、アイテムや魔法によって変動するので、次の攻撃回数表を参照して欲しい。

パターン1(FS=1～2→1回、3～6→2回、7～12→3回、13～→4回)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1回	2回					3回				4回				

パターン2(FS=1→1回、2～4→2回、5～8→3回、9～12→4回、13～→5回)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1回	2回			3回			4回			5回				

パターン3(FS=1～4→1回、5～9→2回、10～14→3回、15～→4回)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1回		2回			3回			4回			5回			

パターン4(FS=1～2→1回、3～4→2回、5～6→3回、7～8→4回、9～→5回)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1回	2回		3回		4回			5回						

キャラクターが使用する武器には、4つのタイプがあり、それぞれ攻撃回数表の4つのパターンに対応している。

また攻撃支援系の魔法をもちいてFSが上昇した場合、攻撃回数の基準値自体が上昇することがある。

命中率は、To Hitという数値が内部処理されており、これはST、AG、FSの各数値から計算されている。

$$\text{命中率} = \text{ST} + \text{AG} + \text{武器ボーナス} \times \text{FS} + \text{命中率修正} \text{ (魔法などの効果)}$$

## ②TS（盗賊技能）

TSは、罠を解除する成功率のみならず、クリティカル・ヒットの発生率や敵の発見率などに影響している。

### 〈敵の発見率〉

野外や迷宮でモンスターと遭遇した場合、敵に気づかれずに発見する確率は、スカウトの場合

$$TS \times 5 + 50 \text{ (最大90%)}$$

他のクラス

$$TS \times 5 + 30 \text{ (最大90%)}$$

という風に処理されている。

例えば、5レベルのスカウトの発見率は、

$$6 \times 5 + 50 = 80\%$$

だが、これがウォリアーだと

$$1 \times 5 + 50 = 55\%$$

しかないことになる。

ロードス島戦記RPGの場合、むやみにモンスターと戦うことは、危険が多く得る物が少ない。またモンスターといったん戦闘状態に入ってしまうと、なかなか離脱することもできない。

遭遇前に敵を発見できるスカウトの能力は、安全にミッションをクリアするために必須の能力といえるだろう。

### 〈奇襲〉

先に敵を発見できない場合、10%の確率で、敵の奇襲を受けることになる。

奇襲は、パーティが包囲されている状態で戦闘が始まるため、本来後衛のソーサラーやウィザード、シャーマンなどが敵の直接攻撃に晒される危険がある。

### 〈クリティカル・ヒット〉

クリティカル・ヒット（効果的命中）は、

「命中時の  $(TS \div 2) + 5\%$ 」

で発生する。またクリティカル・ヒットによる効果は、武器のクリティカル・タイプによって変化する。

#### ・スラッシュ系の武器

剣やハルバードなどの“切り裂く”武器でクリティカル・ヒットが発生した場合、命中回数が倍になる。

例えば3回命中していた場合、6回命中したことになり、ダメージの計算時に6回で計算される。

#### ・インペール系の武器

レイピアやスピアなどの“突き刺す”武器でクリティカル・ヒットが発生した場合、その武器が与える最大ダメージを与える。

#### ・クラッシュ系の武器

メイスやスリングなどのクラッシュ系の武器でクリティカル・ヒットが生じた場合、相手は気絶する。

ただしモンスターのなかには“気絶しない”特殊能力をもつものがあり、この場合は適応されない。

#### ※特別ボーナスマージ

クリティカル・ヒットが発生した場合、1回の命中につき、最低5点のダメージが保証されている。

このダメージは、モンスターのAV（装甲値）によって減らされることがない。

### ③MS（魔法技能）

MSは、打撃系魔法や壁（ファイア・ウォールなど）を創り出すときや、治癒魔法を使う時などの効果に影響する。

ウォール系魔法の長さは、「 $MS \div 4 + 1$ 」で計算される。

従ってレベルが高い魔法使いのウォール系魔法は、レベルの低い者のそれより長くなり、同じく治癒魔法の治癒効果も高い。

こういったレベルによって効果が変化する魔法は、ディードリットやスレン、レイリアがパーティに参加した場合、彼らに任せるのが効率がいいだろう。

### ④RE（抵抗力）

REは、魔法や毒などに対する抵抗力を表している。魔法に対する抵抗については、魔法の項目を参照してもらいたい。

## 生命力と精神力

ロードス島RPGでは、各職業ごとに生命力（LP）と精神力（MP）の初期値と伸び率がちがっている。

以下の表を見て欲しい。

クラス	初期値	レベル別LP計算式
ウォリアー	10	□10+ENボーナス
ナイト	8	□8+ENボーナス
スカウト	6	□6+ENボーナス
ブリースト	8	□8+ENボーナス
ソーサラー	4	□4+ENボーナス
シャーマン	4	□4+ENボーナス
ウィザード	4	□4+ENボーナス

クラス別LP計算表

クラス	初期値	レベル別MP計算式
ウォリアー	4	□4+INボーナス
ナイト	6	□8+INボーナス
スカウト	6	□6+INボーナス
ブリースト	10	□10+INボーナス
ソーサラー	10	□10+INボーナス
シャーマン	10	□10+INボーナス
ウィザード	10	□10+INボーナス

クラス別MP計算表

（注：“□10”というのは、10面体ダイスを振るという意味で、乱数として1～10までの値をとる）

一目瞭然だが、LPの初期値と伸び率は、戦士系の方が大きく、MPの場合は、魔法使い系の方が遙かに速く成長する。

特に注目してもらいたいのは、LP／MPの計算式に、所定の乱数以外にEN／INボーナスが加えられていることである。

これから、武器で直接殴り合うため生命力が重要な戦士系にはEN値が、魔法を多く使うために精神力が多く必要な魔法使い系にはIN値が特に重要であることがわかる。

また僧侶キャラクターは、LP／MPの初期値と伸び率が大きく、バランスよく成長する。これは「前衛で戦える魔法使い系キャラクター」であるプリーストの特徴をよく表わしている。

前衛で戦うキャラクターは、ENボーナスが最低+2 (EN値14) は欲しい。特に戦士の場合は、敵の侵入を防ぐ壁として働くためには+3 (EN値17) のボーナスは欲しいところだ。

反対に後衛で魔法をつかうキャラクターなら、INボーナスが+3 (IN値17) 程度は最低欲しいところだ。

召喚系魔法と打撃系魔法の使い分けにもよるが、シャーマンとソーサラーは、IN値+3を確保してほしいところだ。

プリーストは、魔法を使う前衛キャラクターなので、INとENがともに15以上ほしい。これだけあれば、打撃に耐えかつ治癒魔法がMP不足になることもないはずだ。

43ページにEN／INボーナス表を載せてあるので、これを参考にして、効率良くキャラクターを作成してほしい。



# パーティの作り方

パソコン版『灰色の魔女』『五色の魔竜』では、6人までキャラクターを作成することが出来、おなじく6人のNPCとパーティ・メンバーを入れ替えることができる。

君は、どのようなパーティ編成で、冒険に乗り出すのだろうか？



# パーティ

## ①基本型

基本型は、ウィザードをのぞいた六つの職業をすべてふくむパーティだ。

前衛は、騎士、戦士、僧侶。

後衛に、精霊使い、盗賊、魔術師。

前衛は、攻撃力やLPが高く戦力として有利な戦士を選ぶか、見た目が格好良い騎士を置くか悩むところだ。

『五色の魔竜』では、騎士にランスチャージ攻撃という強力な戦闘能力があるので、騎士は是非とも加えておきたい。前列に僧侶を出すのは、僧侶が厚い鎧を着ることができ、大抵の武器を使いこなせるからだ。

精霊使いも戦えないことはないが、召喚魔法を使うことが多いので、ここはやはり前衛に僧侶をおいて、後衛の魔法使いたちを守らせよう。

## ②直接攻撃型

直接攻撃型は、

前衛を戦士2人、騎士1人の戦士系。

後衛を僧侶、精霊使い、魔術師か、僧侶2人、ウィザードで固める。

もちろん戦士と僧侶は、耐久力の高いドワーフがおすすめだ。この場合、僧侶が1人ならば、必ず宗派はマイリーにしよう。

これは他の場合でもいえるが、パソコン版は戦闘が中心になることが多いので、マイリーのバトルソング、ウェポントランスなどの攻撃を補助する神聖魔法は、とても役に立つ。

僧侶が2人の場合、治癒魔法が尽きることはない。ただ成長の遅いウィザードでは攻撃魔法が少々心許ないかもしれない。

## ③魔法攻撃型

前衛を、騎士、僧侶、精霊使い。

後衛を、精霊使い、魔術師、ウィザード。

このパーティは、騎士も含めて全員魔法を使うことができるが、前衛の防御力と生命点に少々不安がある。防御系魔法の使いかたが勝利をもたらすだろう。

#### ④イベント・クリア型

パソコン版では、特定のキャラクターの有無によって発生するしないが決定されるイベントがある。

イベントは、盗賊、僧侶、ウィザードの各職業、種族としては人間が含まれていれば、それぞれ発生する。

詳しくは、攻略記事を参照してほしい。

## 付 錄

	ST	IN	AG	EN	LU	PB	種族ボーナス
人間	—	—	—	+1	—	—	+5
エルフ	-2	+2	+2	-2	-4	+2	-10
ドワーフ	+2	-1	-1	+3	-2	-1	+10
ハーフエルフ	—	+1	—	-1	-2	+1	—
男性	+1	+1	—	—	+1	—	
女性	-1	+1	+1	—	+3	—	

$$\text{INボーナス} \\ = (\text{IN}+1) \div 3 - 3$$

$$\text{ENボーナス} \\ = (\text{EN}+1) \div 3 - 3$$

• INボーナス、ENボーナスとも小数点以下切り捨て。

• 最小値=0

必要な能力値	ST, EN	ST, PS	AG, LU	IN, EN	IN, AG	IN, LU	IN, AG, LU
FS	LV+1	LV+1	LV+2+1	LV+2+1	LV+4+1	LV+3+1	LV+4+1
TS	LV+5	—	LV+1	—	LV+4	LV+5	—
MS	—	LV+5	LV+5+1	LV+1	LV+1	LV+1	LV+1
RE	5+LV×3+種	5+LV×2+種	5+LV×2+種	5+LV×2+種	5+LV×2+種	5+LV×2+種	5+LV×2+種
Life Point	初期値=10 D10+ENボ	初期値=8 D8+ENボ	初期値=6 D6+ENボ	初期値=8 D8+ENボ	初期値=4 D4+ENボ	初期値=4 D4+ENボ	初期値=4 D4+ENボ
Mental Point	初期値=4 D4+INボ	初期値=6 D6+INボ	初期値=6 D6+INボ	初期値=10 D10+INボ	初期値=10 D10+INボ	初期値=10 D10+INボ	初期値=10 D10+INボ
	ウォーリア	ナイト	スカウト	プリースト	ソーサラー	シャーマン	ウィザード

キャラクター特性及び、ボーナス計算等表

	人間	エルフ	ハーフエルフ	ドワーフ
ウォリアー	○	○	○	○
ナイト	○			
スカウト	○			○
ブリースト	○			○
ソーサラー	○		○	
シャーマン	○	○	○	
ウィザード	○			

種族別選択可能クラス表

	ST	IN	AG	EN	LU	PB
人間	18	18	18	18	20	18
エルフ	16	20	20	16	16	20
ドワーフ	20	16	16	20	18	18
ハーフエルフ	18	19	18	17	18	19

種族別ステータスマックス表

# ロードス島 人名録

パソコン版ロードス島戦記I・IIに登場する著名なNPCたちを紹介しよう。彼らは、君たちの代わりにロードス島で冒険したり、協力したり、敵対したキャラクターたちだ。

なお、文中「NPC」と表記されているキャラクターは、プレイヤーキャラクターとして登場するキャラクターで、それぞれの物語の主人公たちだ。それに対しSNPCは、物語の進行にしたがってパーティに参加したり、離れたりするキャラクターのことだ。



## 『灰色の魔女』 『五色の魔竜』共通

ここに登場するのは、『灰色の魔女』ではNPC、『五色の魔竜』ではSNPCだったキャラクターだ。そのため能力値や装備などは、『五色の魔竜』に準じている。



パーン

能力値：

ST	IN	AG	EN	LU	PB
17	9	10	14	16	13

クラス：ナイト

レベル：『灰色の魔女』編

2レベル～ NPC ザクソンの村の酒場にいる。

『五色の魔竜』編 25レベル  
SNPC アラニア領ノービスのアモスン伯爵の館前に、ディードリットとともにいる。

所持品：ブロードソード +

2 プレートメイル +2

ミディアムシールド +1

ブーツオブロングレッグ II

**説明：**パーンは、アラニア出身の自由騎士だ。彼は仲間のエト、スレイン、ギムたちとザクソンの村から旅立ち、ロードス全土をゆるがす英雄戦争の真っ只中へ巻きこまれていく。

『五色の魔竜』編では、プレイヤーたちの強力な援護者として、ゲーム中盤から現れ、バグナードに奪われたディードリットを追ってマーモ本島へ乗り込んでいく。

## 『灰色の魔女』『五色の魔竜』共通



## ディードリット

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
12	12	9	13	15	13

クラス：シャーマン

レベル：

『灰色の魔女』 1レベル～  
NPC アラニア領アラン  
の酒場にいる。

『五色の魔竜』 25レベル  
SNPC アラニア領ノービ  
スのアモスン伯の館前にい  
る。

所持品：レザーアーマー+2  
レイピア+2  
プロテクションリング I

**説明：**森の妖精にして精霊使いのディードリットは、ロードス島戦記『灰色の魔女』『五色の魔竜』を通じて、最大のヒロインだろう。

『灰色の魔女』編では、彼女の操る精霊魔法は強力で、パーティの大きな力となつた。

『五色の魔竜』編では、ディードリットはより重要な役割を与えられて、再登場する。

## 『灰色の魔女』『五色の魔竜』共通



スレイン

能力値：

ST	IN	AG	EN	LU	PB
7	16	12	10	14	14

クラス：ソーサラー

レベル：

『灰色の魔女』 1レベル～  
NPC アラニア領ザクソンの村にいる。

『五色の魔竜』 25レベル～  
SNPC ライデン冒険者ギルドのギルドマスター。

所持品：ダガー+3 ロープ  
デフェンスリングII

**説明：**『灰色の魔女』編の冒頭、ザクソンの村に庵をかまえていた古代語魔術師スレインは、古い知り合いのギムに連れ出され、パーンたちと冒険の旅にでた。

その後の彼の活躍は、あえてここに記すまでもないのだが、『五色の魔竜』編では、『灰色の魔女』編の最後で結婚したレイリアとともに、ライデンに冒険者ギルドを開いている。

## 『灰色の魔女』の NPCたち

ここでは『灰色の魔女』編でNPCとして活躍し『五色の魔竜』では登場しない、または直接ミッションに参加しないキャラクターを紹介しよう。



### エト

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
11	14	6	13	13	17

クラス：プリースト

レベル：『灰色の魔女』

1レベル～

所持品：メイス

プレートメイル

**説明：**エトは、ファリス神殿に仕える司祭見習いだ。小説版では、彼とパーンは幼なじみという設定になっていた。

彼の使う神聖魔法は、味方の負傷を癒し、その祝福の力によって、戦士たちは守られた。

『灰色の魔女』編ののち、フィアンナ姫と結婚してヴァリスの国王となった。

『五色の魔竜』編では、ヴァリス国王として、キャラクターたちに協力する。

## 『灰色の魔女』のNPCたち



ギム

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
19	10	12	12	11	10

クラス：ウォリアー

レベル：『灰色の魔女』

1レベル～

所持品：バトルアックス

プレートメイル

説明：ギムは、北のドワーフ族の古強者だ。

彼は古い知人のマーファ大司祭ニースの頼みにより、ニースの娘レイリアを探す旅に出る。

## 『灰色の魔女』のNPCたち



## ウッド・チャック

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
7	12	8	13	17	6

クラス：スカウト

レベル：『灰色の魔女』

1レベル～

所持品：ショートソード  
レザー

**説明：**アランの地下牢にながく繋がっていた盗賊ウッド・チャックは、アラン郊外の森に怪しい連中のアジトがあるという情報を手土産にパーティに参加する。

彼の盗賊の技は、何度もパーティの行動に貢献したが、カラが倒された後、カラのサークレットの魔力に支配され姿を消す。ジェイ・ランカード。新たなるカラ伝説の発端となつた男……。

## 六英雄

彼ら「六英雄」は、バーンたちに先行すること三十年前、ロードス島全土をゆるがした「魔神戦争」の生き残りたちだ。その戦いを生き抜いた果ての結論が、三十年後の「英雄戦争」なのだ。彼らは、SNPCとしてパーティに参加することはない。



### 英雄王ファーン

クラス：ナイト

所持品：ローフルブレード

リフレクトシールド

ジャスティスアーマー

**説明：**ファーンは、三十年前の魔神戦争において、「最も深き迷宮」の最深部で魔神王を打ち倒した六英雄の一人である。魔神戦争終結後、彼は、神聖王国ヴァリスの王に即位した。

『灰色の魔女』の背景となる戦い、のちに「英雄戦争」と呼ばれる、において、彼は魔神戦争のときの盟友であるマーモ皇帝ベルドに一騎打ちを挑み、彼の手にかかる死んだ。

王妃との間に一人娘のフィアンナ姫がいる。

## 六英雄

## 暗黒皇帝ベルド

クラス：ウォリアー  
所持品：ソウルクラッシュ  
シャドウウィルダー



**説明：**ベルドもまた、戦士として魔神戦争において魔神王と戦ったひとりだ。

彼は魔神戦争後、単身マーモ島へ渡り、そこに跋扈する暗黒の妖魔や邪悪なる者どもを実力で平定し、三十年の歳月をかけて、マーモ暗黒帝国を築き上げたのだ。

彼は、力によるロードス統一を目指し、ロードス本島へ侵攻を開始する。

英雄戦争の末期、ファーン王と対峙した彼は、一騎打ちの末にかつての盟友を打ち倒すが、続けて剣匠の誉れたかきカシュー王と戦い破れた。彼の死後、その偉大な支配力に服していたマーモの各勢力は、その結束を失い、戦争は小康状態を迎えることとなった。

## 六英雄

©2018 KAZUHIRO TSUKAHARA / GUNMA MUSEUM OF MODERN ART



マーファ大司祭ニース

クラス：プリースト

所持品：ロープ

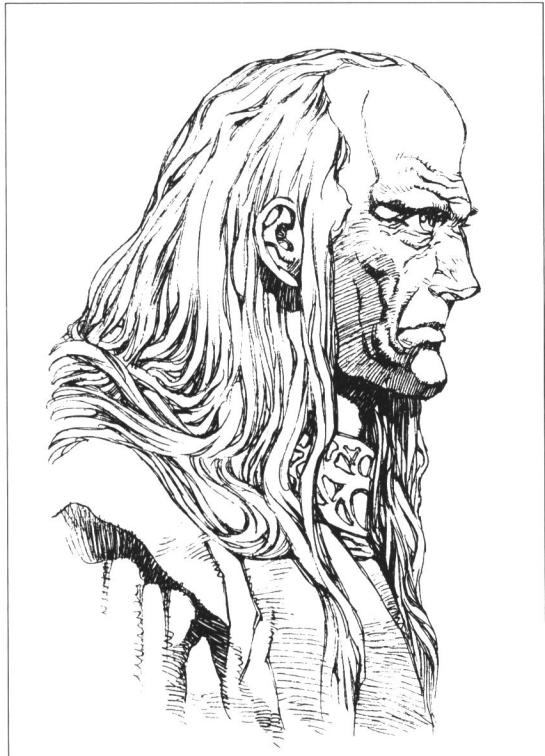
**説明：**ニースは、魔神戦争の生き残りとして、そしてマーファ神殿の最高司祭として、魔神戦争と英雄戦争という二つの戦いを見届けた。

『灰色の魔女』において、彼女が失踪した娘レイリアの搜索をギムに依頼することから、ロードスのすべての物語が始まり、カラに支配されていたレイリアが彼女のもとへ帰還することによって物語の幕がとじる。

## 六英雄

## 大賢者ウォート

クラス：ソーサラー  
所持品：ルーンスタッフ  
遠見の水晶球



**説明：**魔神戦争以前、古代語魔術師ウォートは、蛮族戦士ベルドとともに、冒険者生活を送っていた。

魔神戦争に参加した彼は、その戦いの後、莫斯山中に建てた自らの塔の中に引きこもり、古代語魔術の研究に没頭する生活に入った。

その原因は、余人の知るところではないが、人口に膾炙した理由は、より高き魔術の研鑽のためとも、魔神戦争の引き金たる「最も深き迷宮」の見張りのためとも、言われている。

## 六英雄



### 鉄の王フレーベ

クラス：ウォリアー  
所持品：ドラゴンウイング  
ほか。

**説明：**南のドワーフ族の王フレーベは、魔神戦争の折、ロードス全土に広がる地下王国“ドワーフの大迷宮”を魔神たちに襲われ、王国の民人をすべて失った悲運の王である。

彼は王国を失った後、ファーンやベルドたちの一一行に合流し、魔神戦争に参加した。

魔神たちを封じたのち、彼は皆の前から姿を消し、いまもロードスのどこかを人知れずさまよっているという。

## 六英雄



## 魔法戦士

クラス：？

所持品：？

**説明：**六英雄の中で、ついに最後まで名前を明かすことのなかった戦士がいた。

その戦士は、鎧を身にまとい剣を振るい、そして恐るべき魔術を行使したという。世人には知られることのなかった、その戦士の名は“灰色の魔女カラ”という。

ロードスという天秤を捧げ持つ、この古代カストゥール王国の生き残りは、「力の偏在こそが、究極の破壊をもたらす」と信じ、ロードスの歴史に介入を繰り返していたのだ。

魔神戦争において、魔神王の復活は、カラにしてみれば、破壊をもたらす力の偏在そのもの、であったのだろう。

## 『五色の魔竜』のNPCたち

さてこれに控えしは、『五色の魔竜』を戦いぬく(ハズの)英雄予備軍たちだ。



スパーク

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
14	12	12	11	14	15

クラス：ナイト

レベル：5レベル

所持品：グレートソード

プレートメイル

ライトニング号（軍馬）

説明：「不幸の騎士」と呼ばれる『五色の魔竜』のパーティリーダー。リプレイ版IIIのキャラクターだが、ゲームが始まつてからしばらくは登場しない。

冒険者たちが最初のミッションを成し遂げた後に、スレインから託される依頼が、スパークの登場へつながる。

しかし登場早々から寝込みを襲われると、やはり不幸の騎士の面目躍如たるところか。

## 『五色の魔竜』のNPCたち



## ギャラック

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
15	9	10	13	11	9

クラス：ウォリアー

レベル：1レベル

所持品：プレートメイル  
スモールシールド

説明：“フレイムの白色彗星”と呼ばれる傭兵。小説版では、フレイムの男爵でスパークのお目付役だったが、『五色の魔竜』では、単なる冒険者である。

戦士として優秀で、頼りになる。

## 『五色の魔竜』のNPCたち



グリーバス

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
13	15	13		11	9

クラス：プリースト

レベル：1レベル

所持品：ハルバード

チェインメイル

説明：グリーバスは、“フレイムの白色矮星”を自称するドワーフ。

戦神マイリー神官戦士で、魔法も使って戦えるという、実に有能なメンバーだ。ところが彼は受けないダジャレを連発するという困った性癖がある。

## 『五色の魔竜』のNPCたち



**ライナ**

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
10	13	11	15	17	13

クラス：スカウト

レベル：1レベル

所持品：ショートソード

レザーアーマー

**説明：**ライナは、その優秀な盗賊技能よりも、敵を尋問する“女王様モード”的方が有名なキャラクターだ。『五色の魔竜』の中でも、捕らえたダークエルフを尋問するイベントが用意されている。

## 『五色の魔竜』のNPCたち



アルド・ノーバ

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
11	14	15	16	10	9

クラス：ソーサラー

レベル：1レベル

所持品：スタッフ ロープ

**説明：**アルドは、優秀な古代語魔術師であり、“ウンチク野郎”と称されるほどの知識の持ち主だ。

その怪異な風貌からか、仲間から“ロードスのモアイ”などと呼ばれたりもする。

## 『五色の魔竜』のNPCたち

リーフ

能力値：

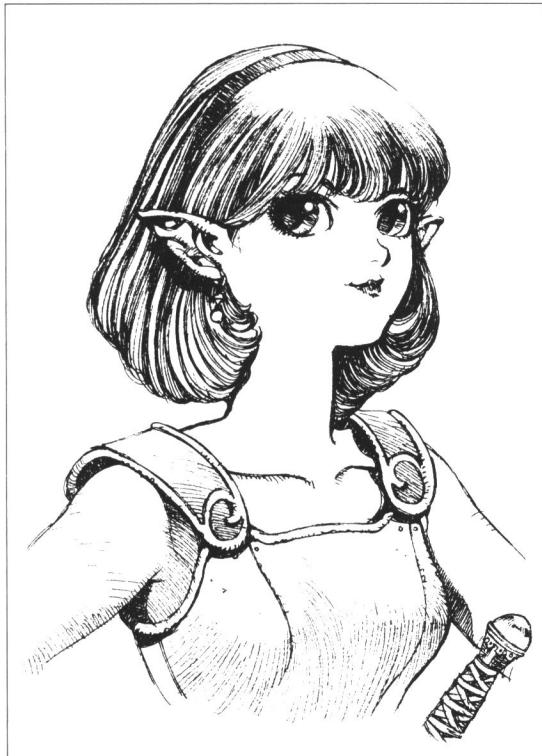
ST	IN	EN	LU	AG	PB
7	16	9	10	14	16

クラス：シャーマン

レベル：1レベル

所持品：ショートソード

レザーアーマー



説明：リーフは、人間の母親とエルフの父親から生まれた半妖精だ。

彼女は、苦しいときにもスパークをいちめんことを忘れないなかなかイイ性格の持ち主でもある。人呼んで“ロードスのバラドル”。

## 主要イベントに登場するキャラクター



フィアンナ姫

クラス：プリンセス

**説明：**ファーン王の一人娘。対マーモ戦線への参加をうながすためにアラニアへ向う途中、カーラ率いる部隊の襲撃をうける。

もちろんこの事件がなければ、パーティはファーン王と知り合うことができず、ミノタウロスの迷宮にも入れず、モスのウォートの塔でカーラと再会することも出来なかつた。

ロードス島の世界で、カーラについて他人の人生を左右した女性である。後にエトと結婚し、エトはヴァリス国王になった。世人は、この幸運を羨むのだが……。

## 主要イベントに登場するキャラクター



### カシュー

クラス：ウォリアー

装備：プレートメイル

ソリッドスラッシュ

**説明：**彼は、砂漠の王国フレイムの若き国王だ。はじめ傭兵としてフレイム軍で戦っていた彼を、人は“傭兵王”と呼ぶ。

『五色の魔竜』では、祭器の争奪戦のために騎士スパークをライデン冒険者ギルドへ派遣した。

## 主要イベントに登場するキャラクター



ランガー

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
6	14	8	11	6	10

クラス：プリースト（ラーダ） SNPC

レベル：12

所持品：フレイル+5

シルバースケール

リングオブプレイヤー

説明：人呼んで「ロードスの名探偵」。

ラーダの神官だが、神殿の務めより事件を解決しているのが好き、という困った僧侶だ。

『灰色の魔女』では宿屋の殺人事件、『五色の魔竜』ではフレイム王宮の強盗事件と、2作続けて出演。ちなみに『福神漬II』では、彼の出演第3作を見ることができるらしい？

## 主要イベントに登場するキャラクター



**フォース**

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
11	10	18	11	14	16

クラス：スカウト SNPC

レベル：15

所持品：エストック

レザーアーマー+1

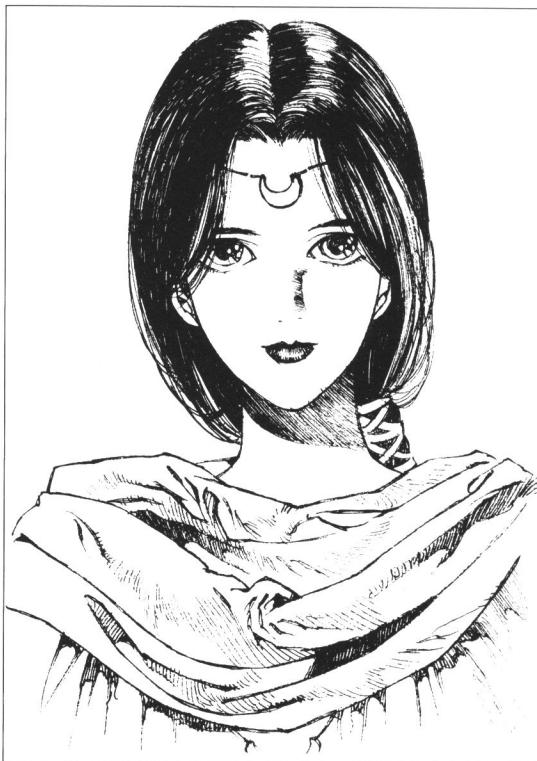
プロテクションリング I

ヘビーコロスボウ

**説明：**『五色の魔竜』の初心者コースで登場するライデン・スカウトギルドの長。リプレイ II のキャラクターでもある。

最初に与えられる3つのミッションのうちの、中級ミッションに登場する。

## 主要イベントに登場するキャラクター



レイリア

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
10	17	15	13	14	16

クラス：プリースト SNPC

レベル：25レベル

所持品：ロープ

レジストリングII

**説明：**マーファの最高司祭ニースの娘にして、灰色の魔女カラに憑依されていた人物。おまけに北の賢者スレインの妻にしてライデン冒険者ギルドのギルドマザーである。

ともかく『五色の魔竜』の中盤から最終局面に至るまで、散々お世話になる。

## 主要イベントに登場するキャラクター



## ナルディア

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
12	13	15	13	13	15

クラス：シャーマン

SNPC

レベル：13

所持品：サソリの針（レイピア）

ロープ

**説明：**炎の部族の族長ナルディアは、小説第二作『炎の魔神』に登場したキャラクターだ。

『五色の魔竜』では、風と炎の砂漠でのイベントに登場する。

## 主要イベントに登場するキャラクター



シリーズ

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
15	10	16	11	14	15

クラス：ウォリアー

SNPC

レベル：15

所持品：ブロードソード+1  
王家の守り

説明：「戦う公妃」。

それがシーリスに冠せられた愛称だ。

彼女は、カノンの貴族の家に生まれ、カノンが滅亡すると傭兵となった。その後、モス・ハイランドのレドリック公子と出会い、結婚することになった。彼女はリプレイ第2部のキャラクターでもある。

## 主要イベントに登場するキャラクター



**オルソン**

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
14	7	15	11	12	14

クラス：ウォリアー

SNPC

レベル：15

所持品：バーサーカー

プレートメイルアーマー+2

プロテクションリング I

**説明：**彼も、リプレイ第2部のキャラクターで、「ウリリイ」という狂戦士振りが印象的であったが、小説版では『火竜山の魔竜（下）』で、狂戦士ならではの壮絶な戦死を遂げた。

『五色の魔竜』では、カノンのルード解放戦線の指揮官として登場する。

## 主要イベントに登場するキャラクター



サフラ

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
11	19	16	11	10	17

クラス：シャーマン

SNPC

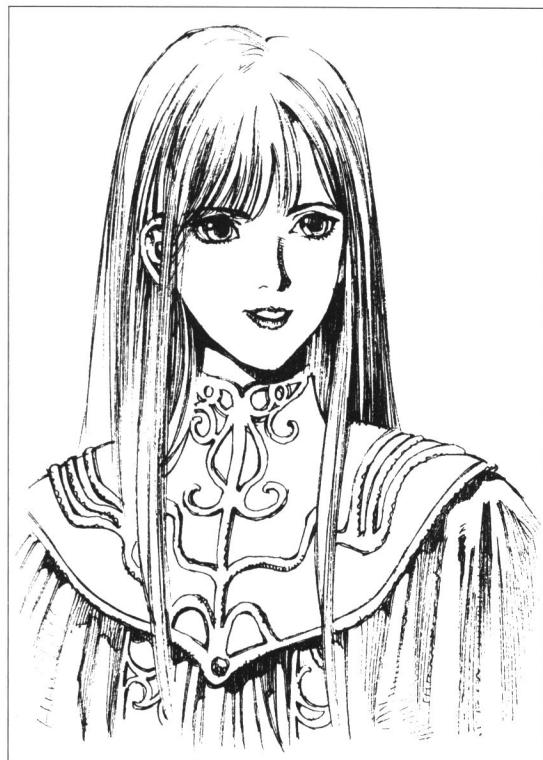
レベル：11

所持品：ダガー +1

レザーアーマー +1

説明：「帰らずの森」を出て人間たちと交わったディードリットの意志は、古代王国期以来のエルフと人間の間の断裂を再び結びつけようとしていた。そのための試練に、PCたちは参加するのだが、その時のエルフ側の代表者が、精霊使いのサフラだ。

## 主要イベントに登場するキャラクター



セシル

能力値：

ST	IN	EN	LU	AG	PB
11	15	11	18	10	11

クラス：ソーサラー

SNPC

レベル：15

所持品：スタッフ+2

クロースアーマー

ブーツオブロングレッグII

**説明：**魔法よりも肉弾戦を好むという困った魔法使いが、彼セシルである。

外見は、女性と見紛うばかりの美青年だが、それがどうもコンプレックスになっているようで、性格は、正義感に溢れるが粗暴で短気。

『五色の魔竜』でも、アラニアでのイベントで、ノービス伯アモスンの使者として王都アランへ出向き、王弟ラスター公爵にまんまと捕まってしまった。



1-2

システム編

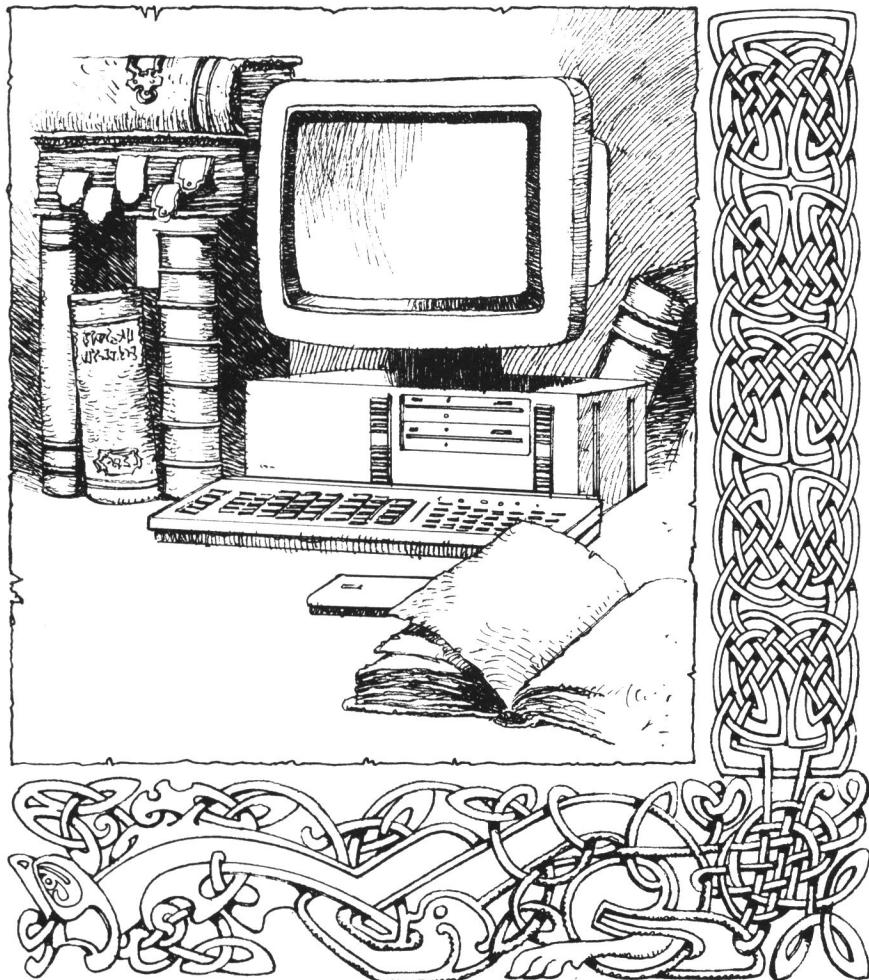




# 入力操作

パソコン版ロードス島戦記の基本的な操作系と、特に別項を設けて扱わない様々な情報についての概略を紹介しよう。

以下の記述は、文中で特に記載がない場合、ロードス島戦記II『五色の魔竜』を前提に記述されている。



# マウス & キー入力

ロードス島戦記『灰色の魔女』『五色の魔竜』では、マウス／キーボードのどちらでも操作することができる。

次に示したのは、パソコン版での入力決定／キャンセル・キー。

## ●操作に使用するキー

### ・キーボード

[RET]	: リターン・キー
[SPACE]	: スペース・キー
[SHIFT]	: シフト・キー
[ESC]	: エスケープ・キー
[HOME]	: ホームクリア・キー

### ・バスマウス

[LEFT]	: 左クリック
[RIGHT]	: 右クリック

## ●使用キーの定義

[RET] [SPACE] [LEFT] : 入力決定・キー

[SHIFT] [ESC] [HOME] [RIGHT] : キャンセル・キー

# 基本操作

## ●選択肢の選択（コマンド選択）

### ・キーボード：

カーソル・キーの↑↓←→または、テンキーの8246の入力により反転しているカーソルを移動させる。

### ・マウス：

マウスのアイコン（"X"マーク）を、選択肢と重ねる。

### ●選択肢の決定（コマンド決定）

入力決定・キーの入力により反転しているカーソル位置の選択肢が決定される。

### ●キャンセル（コマンドの取消）

キャンセル・キーの入力により、選択内容がキャンセルされたり、選択を中止することができる。

文字の入力以外なら、テンキーの“0”も対応している。

## キー操作の応用編

### ●キーボードとマウスを使っている人

オープンフィールドやダンジョンの移動は、キーボードのカーソル／テンキーを使った方が便利。

これは、マウスで方向を選択するとき、マウスが敏感すぎて、ダンジョンの中でくるくる回ってしまうことがあるため。

戦闘中の移動や魔法の位置指定や、キャラクター・ウィンドウの選択は、マウスの方が便利だろう。

### ●キーボードだけ使用されている人

戦闘中、敵に魔法をかける場合、カーソルキーの↑かテンキーの「8」を1回、軽く叩いてやると、敵中央の敵キャラにカーソルが移動します。たわいない操作ですが、マウスなしの時には、結構便利。

カーソルキーをもっぱら使用されている方は、決定キーに [RET]、キャンセルキーに [SHIFT] を。

テンキーを使用されている方は、決定をテンキーの [RET]、キャンセルキーを [0] キーですると便利。

もっともキー操作は、慣れの問題が大きくて、無理する必要は、全くないのだが……。

# 起動方法

## ●まったく最初から、ゲームをはじめる

- 1) システム・ディスクをAドライブに入れる。
- 2) 「起動メニュー」の「ユーザー・ディスクの作成」を選択する。
- 3) 「ミッション・ディスク」をAドライブに、新しい2HDディスクをBドライブに入れる。
- 4) 任意のキーを押す。
- 5) 「起動メニュー」が表示されるので、「キャラクターをつくる」を選択する。  
→詳しくは1-1キャラクター編を参照すること。

## ●ゲームの途中から始める

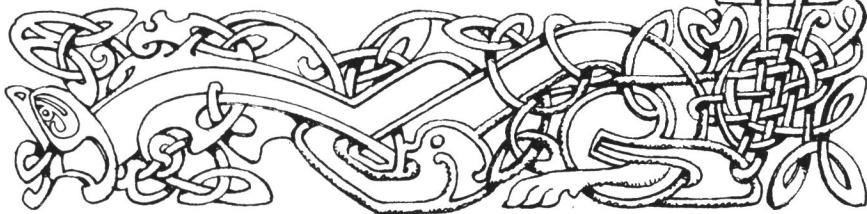
- 1) Aドライブにシステム・ディスクを入れ、Bドライブにユーザー・ディスクを入れる。
- 2) 起動メニューの「セーブしたところから続ける」を選ぶ。
- 3) 「A：ドライブのシステムディスクを、アドベンチャーディスクに入れ替えてください」と表示されるので、そうする。
- 4) 任意のキーを入力する。
- 5) セーブした場所から始まる。
- 6) なお始めから、アドベンチャー・ディスクをAドライブに入れて起動しても、ちゃんと起動する。  
オープニングをパスするなら、この方が速いだろう。

# 画面

「パソコン版ロードス島戦記」では、大きくわけて、次の4つの画面がある。

1. キャンプ
2. 街・村
3. オープンフィールド・ダンジョン
4. 戰闘

これらの画面での操作を簡単に説明する。



# キャンプ

- ・キャンプのできる場所は、オープンフィールド、ダンジョン、街・村の広場の3ヵ所だ。
- ・街・村の「広場」のメニューは、選択肢として「キャンプ」が含まれている。
- ・オープン・フィールド、ダンジョンでは、[ESC] キーを入力することで、キャンプ・メニューを呼び出すようになっている。

## 【キャンプのメニュー】

キャンプのメニューには、次のようなものがある。

### ①休息をとる

このコマンドによってパーティは休息（MPの回復）をとる。行動のとれないキャラクター（死亡、麻痺、石化）はもちろん回復しないが、意識不明のキャラクターは回復可能だ。

- ・オープンフィールド及び、街・村では全快（最大MPまで回復）する。
- ・ダンジョンでは最大MP値の4分の1（端数切り捨て）が回復する。
- ・休息後は、戦闘を最低1ラウンド経験するまで休息をとることはできないのだ。

### ②ステータス

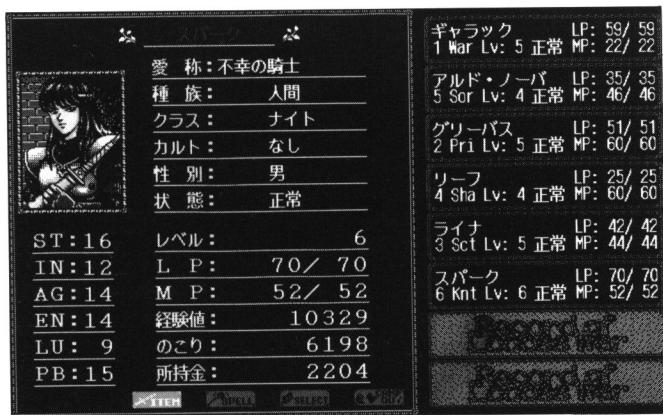
ステータスを選択すると、

「誰を呼び出しますか」

というコメントが表示される。

キャラクター・ウィンドウに表示されたキャラクターから、呼び出したいキャラクターにカーソルを合わせて、[RET] キーを入力する。

呼び出したキャラクターの、ステータス画面が表示される。



ステータスウィンドウ内には、以下のものが表示されている。

- 1) キャラクター・グラフィック
  - 2) キャラクターの名前
  - 3) キャラクターの愛称
  - 4) 種族
  - 5) クラス（職業）
  - 6) カルト（宗派）
  - 7) 性別
  - 8) 状態
  - 9) 能力値（ST、IN、AG、EN、LU、PB）
  - 10) レベル
  - 11) LP（現在値／最大値）
  - 12) MP（現在値／最大値）
  - 13) 経験点
  - 14) のこり（次のレベルまでの経験点）
  - 15) 所持金
  
  - 16) アイテム
  - 17) 魔法
  - 18) メンバーセレクト
  - 19) キャンプ・アウト
- } <アイコン>

## [アイコン]

『灰色の魔女』と『五色の魔竜』では、この部分が大きく異なっている。

『五色の魔竜』では「メンバーセレクト」が追加され、メンバー間のアイテム交換時に、キャンプのメインメニューまで戻る必要がなくなった。

## 16) アイテム

それぞれのキャラクターの装備するアイテムの一覧を表示します。詳しくは2-1データ編その2のアイテムリストを参照すること。

## 17) マジック

キャンプ中に使える魔法を選択するコマンドです（コモン・マジックをのぞく）。詳しくは2-1データ編その2の魔法リストを参照すること。

## 18) メンバーセレクト

ステータス画面から、直接他のキャラクターのステータス画面を呼び出す。（『五色の魔竜』のみ）

## 19) キャンプ・アウト

ステータス画面から、直接キャンプメニューを終了させるコマンドだ。街・村でキャンプしているなら、街・村のメインメニューへ、オープンフィールド／ダンジョンで移動中にキャンプしていたなら、移動画面へ復帰する。

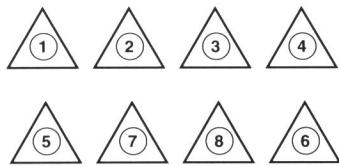
## ③コモンマジック

「コモンマジック」は、魔法言語（上位古代語）でなくとも唱えられる基本的な魔法のことだ。

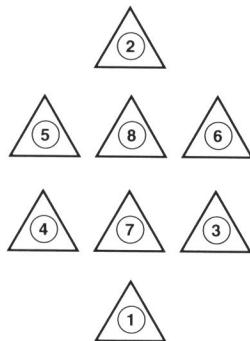
→2-1データ編その2の魔法リストを参照すること。

## ④戦闘配置順

戦闘配置順とは、戦闘開始時に設定されるパーティの戦闘位置のこと。この並びを変えてもキャンプ中の隊列は変わらない。



この配置は、通常遭遇時の配置だ。戦闘配置順の最初から順に①から並んでいる。「戦闘配置順」コマンドで変更しないかぎり、SNPCは⑦⑧の位置になる。



この配置は、不意討ちを受け包囲された時の戦闘配置だ。イラストAと同じく、特に変更していない場合、SNPCは⑦⑧の位置になる。

■コラム: SNPCの配置  
『五色の魔竜』の中盤から後半にかけて、多くのSNPCたちがパーティに参加する。  
このとき戦士系SNPCを、「戦闘配置順」コマンドで前衛に立たせるのを忘がちだ。  
スパーク、パーン、シリス、オルソンなどの戦士系キャラクターは、重い鎧を着て移動力が落ちているので、あらかじめ前に立たせておくのがよい。

## ⑤表示速度

コメントの表示速度を変更する。

### 1) 通常時の表示速度の変更

戦闘以外の街・村、ダンジョン、キャンプ時のコメントの表示速度を変更する。

### 2) 戦闘中の表示速度の変更

戦闘中のコメントの表示速度を変更する。

注：慣れれば速くしても構わないが、重要なメッセージを見逃す可能性があるのだ。



街や村は、冒険者たちが、休息したり装備を整えたりする場所だ。これから街・村にある設備を解説していく。

## 【街の広場】

オープンフィールドから街に入ると、まずこの場所に出る。その後、ここから街の各設備に移動することになる。広場の画面には、広場の絵と街の名前、メインメニューが表示される。

メインメニューには、次のような選択肢が表示されている。

### [メインメニュー]

- ①外にでる
- ②酒場&宿屋
- ③市場
- ④寺院
- ⑤冒険者ギルド
- ⑥シーブズギルド
- ⑦ウィザーズカレッジ
- ⑧司令部

## ⑨キャンプをはる

### ①外にでる

このメニューを選択すると、冒険者たちは街や村から、オープンフィールドへ出て行く。

### ②酒場＆宿屋

このメニューを選択すると、冒険者たちは街や村の宿屋へ入ることになる。宿屋に入ると、宿屋の画面絵と酒場＆宿屋名、宿屋メニューを表示する。

宿屋メニューには、次のような選択肢が表示される。

#### [宿屋メニュー]

##### 1)広場に戻る

広場のメインメニューに戻る。

##### 2)酒を飲む

酒場の主人の話を聞くことができる。主人の話は街ごとに設定されている。

酒場で酒を飲むことで始まるサブミッションがある。

場所：ドラゴンアイの宿屋

ミッション：もっとも長き迷宮

獲得アイテム：ロープオブハームレス

##### 3)客に話しかける

酒場にいる客の話を聞くことができる。2人以上いる場合は、まず客のリストが表示され、選択した客のコメントを聞くことができる。

##### 4)二階に上がる

宿で休息することができる。キャラクターのLP・MPは、毒や石化などしていいないかぎり全快する。

キャラクターの状態が「正常」でないなら、まず状態を「正常」に戻さなければならない。

宿屋に泊ることで遭遇するサブミッションが、2つある。

場所：ブレードの宿屋

ミッション：ブレードの殺人事件

場所：宿屋（ランダム）

ミッション：信心の問題（プリーストの単独行動）

### 5)パーティを見る

パーティメンバーの名前・持ち物・所持金を一人ずつ表示する。

## ③市場

市場は、冒険者たちが装備を整える場所だ。街によって売っている商品（特に魔法のアイテム）に差がある。

市場メニューには、次のような選択肢がある。

### [市場メニュー]

#### 1)広場に戻る

広場のメインメニューに戻る。

#### 2)アイテムを買う

市場のアイテムリストから、アイテムを購入することができる。各市場の品ぞろえは、市場ごとに異なっている。またキャラクターがアイテムを売り払った場合、そのアイテムは市場に残っている。

アイテムを買うには、まず買物をするキャラクターを選択し、その市場で買えるアイテムの一覧が表示されるので、欲しい商品を選択する。

このとき、買い物をするキャラクターの装備欄が8個とも埋っていた場合は、買い物をすることはできない。

また商品の値段は、マーモ軍に占領されているルードの街の市場をのぞけば、同じ価格だ。もちろん、その商品を買えるだけの所持金がなければ購入できない。

#### 3)アイテムを売る

キャラクターが所持しているアイテムのうち、不要なものを売り払うことができる。

マジックアイテムなどは、市場よりウィザーズギルドの方が高く買ってくれる。

#### ◆祭器を売り払ったら……。

キャラクターが手に入れた祭器を市場などで売り払った場合、宿に泊るまで

なら買い戻すことができる。それ以降は市場の店頭から消え、マーモ軍の手に渡る。

#### 4) 商人に話しかける

商人の話を聞くことができる。商人の話も街ごとに違っている。

特に商都ライデンの市場にいる商人は、キャラクターたちに、ロードス島全土へ出ている隊商の護衛を依頼する。

護衛の報酬は、むかう街ごとに違う。次の表を参照すること。

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

(注:この報酬は、ひとりあたりの報酬です)

#### 5) パーティを見る

パーティ内のキャラクターの装備と所持金を見ることがある。

### ④寺院

寺院は、傷ついたり毒や病いに冒されたキャラクターを、少しばかりの喜捨と交換に治療してもらえる場所だ。

ロードスには全部で十ヵ所の寺院がありますが、宗派は違っても、どの寺院でも治療してもらえる。

次の寺院の場所表を参照すること。

ファリス	ロイド(ヴァリス)	マイリー	ブレード(フレイム)
	アラン(アラニア)		ドラゴン・ブレス(モス)
	解放後のルード(カノン)		ライデン(ライデン)
マーフア	ターバ(アラニア)	チャ・ザ	ドラゴンスケール(モス)
	ノービス(アラニア)		ラーダ
			ドラゴンアイ(モス)

寺院のメニューには、次のようなものがある。

### [寺院メニュー]

#### 1) 広場に戻る

広場のメインメニューに戻る。

#### 2) 治療してもらう

司祭の神聖魔法による治療を受ける。

これによってLPやMPが回復し、状態が「正常」に戻る。

LPのダメージ	1ポイント回復につき1GP
MPのダメージ	1ポイント回復につき1GP
毒・精疲・病気	レベル×20GP
マヒ	レベル×50GP
石化	レベル×50GP
死亡	レベル×100GP

回復にかかる料金（各寺院共通）

#### 3) 司祭に話しかける

司祭の話しを聞くことができる。

また、ヴァリスのファリス神殿は、2つのミッションの舞台となっている。

##### 1. カノン領の強行偵察

##### 2. ファリス神殿防衛戦

アイテム：祭器（生命の杖）

#### 4) パーティを見る

パーティ内のキャラクターの装備と所持金を見ることができる。

### ⑤冒険者ギルド

冒険者ギルドは、『灰色の魔女』のNPCだったスレインが、ライデンに設立した組織です。冒険者に対する仕事の周旋や保護を目的としています。

『五色の魔竜』では、冒険者たちは、冒険者ギルドに所属し、ここを拠点としてロードス全土の平和を守るために活躍することになるのだ。

冒険者ギルドのメニューは、次のようなものがある。

## [冒険者ギルド・メニュー]

### 1) 広場に戻る

広場のメインメニューに戻る。

### 2) スレインに会う

ギルドマスターのスレインが現れ、新しい使命を話す。すでに受けていれば、別コメントが表示される。

### 3) メンバーを見る

最大12人までストックしているギルドメンバーを見る。1人もストックがないければ、コメントを表示後冒険者ギルドのメニュー選択に戻る。

表示は、名前・クラス・レベルを表示する。死んでいるキャラクターは、色を変えて表示される。

入力キーを入力すれば、キャラクターの名前・クラス・レベルを表示する。

死以外：名前を白色表示。

死 : 名前を赤色表示。

キャンセル・キーで、冒険者ギルドのメニューへ戻る。

### 4) パーティから外す

パーティのキャラクターをパーティメンバーから外すことができる。外したメンバーは、ギルドメンバーのストックに入る。

外したキャラクターは、次の「パーティに加える」コマンドで戻すことができる。

### 5) パーティに加える

冒険者ギルドにストックされたキャラクターをパーティに加える。

パーティがすでに6人 (SNPCを加えず) いる場合は、それ以上加えることはできません。あらかじめ、「パーティから外す」コマンドで、パーティを5人以下にしなければならない。

### 6) セーブする

セーブすることができる。「宿屋」のように料金を取られることはないが、ステータスも回復しない。

### 7) パーティを見る

パーティ内のキャラクターの装備と所持金を見ることができる。

## ⑥シーブズ・ギルド

シーブズ・ギルドは、盗賊たちがお互いを助け合うために結成した地下組織だ。

大きな街には、たいていシーブズ・ギルドの支部が密かに設置されている。

シーブズ・ギルドのメニューには次のようなものがある。

### [シーブズ・ギルド・メニュー]

#### 1) 広場に戻る

広場のメインメニューに戻る。

#### 2) 情報を買う

情報を買う。情報の内容と値段は、街ごとに違う。

特に盗賊ギルドの情報が重要なイベントを上げておく。

##### 『灰色の魔女』編

1. アラン附近の森にあるマーモ軍のアジトの情報（アラニア）

2. ライデン港の海賊船の情報（ライデン）

##### 『五色の魔竜』編

1. ブレードの殺人事件（ブレード）

2. セシリル救出（アラニア）

#### 3) アイテムを売る

キャラクターが所持しているアイテムのうち、不要なものを売り払うことができる。

ここでも祭器を売り払えば、祭器はマーモ軍の手に落ちてしまう。

#### 4) パーティを見る

パーティ内のキャラクターの装備と所持金を見ることができる。

## ⑦ウィザーズ・カレッジ

各国の古代語魔術師たちが研鑽を深めるために設立した学校だ。

ウィザーズ・カレッジのメニューは、次の通りだ。

## [ウィザーズ・カレッジのメニュー]

### 1) 広場に戻る

広場のメインメニューに戻る。

### 2) アイテムの鑑定

不確定アイテムの鑑定をする。料金はカテゴリーの値段の10倍だ。

### 3) アイテムを買う

おもにマジックアイテムを売っている。

商品の品揃えは、各ウィザーズ・カレッジごとに異なる。

特に品揃えが豊富なのは、ヴァリスとアラニアのウィザーズ・ギルドだ。

### 4) アイテムを売る

マジックアイテムだと、値段の70%で買い取る。その他のアイテムだと値段の30%になる。

ここでも呪いのかかったアイテム（カースドアイテム）は、買い取らない。

### 5) 呪いをとく

カースド・アイテムの呪いを解き（ケースを解除し）、カースド・アイテムはキャラクターの装備欄から消える。

解除料金は、値段の10倍だ。

### 6) パーティを見る

パーティ内のキャラクターの装備と所持金を見ることができる。

### 7) キャンプをはる

「キャンプ」を参照すること。

## オープンフィールド



街から街、あるいはダンジョンへ移動する途中の野外の冒険の舞台がオープンフィールドだ。

野外の移動は、マウスをもちいた場合、マップの対角線で区切られた各エリアを、クリックすることで操作する。

キーボードの場合は、入力・操作の項すでに説明していますので、それを参照すること。

オープンフィールドでは、特定のイベントをのぞいて、ほとんどのイベント

がランダム・エンカウントで占められている。

このとき、敵に不意討ちを受ける場合があるが、それについてはキャラクター一編の“TSスキル”についての記述を参照すること。

## 【野外で起きる特定のイベント】

### ①カノンの無限軍隊

カノン国境附近で、マーモ軍の大軍と遭遇する。倒し切ることはできない。  
このイベントは、『灰色の魔女』『五色の魔竜』共通だ。

### ②カーラの襲撃

カーラが、前線視察に出たフィアンナ王女一行を襲撃する。このイベントもPCが勝つことはできない。

### ③ゴブリンの洞窟

冒険者ギルドで最初に与えられる3つのミッションのひとつだ。

### ④マーモの刺客

カシュー王の密書を、スレインに届ける途中で発生する。

### ⑤愚かな魔法使いとの戦闘

ウォートからの依頼で、ウォートを倒さんとする魔法使いを退治する。

### ⑥ナーグとの戦闘

ウォートからの依頼で、西の湖にすむ巨大魚ナーグと戦う。

### ⑦ナルディア救出

風と炎の砂漠に倒れているナルディアを発見する。

## 【野外での特殊イベント】

厳密にいうとオープンフィールド画面ではないのだが、野外で特殊なイベントが発生する。

### ①青竜島沖海戦

青竜島へむかう冒険者の船を、マーモの軍船が襲撃する。

### ②カノン・シャイニングヒル攻防戦

シャイニング・ヒル郊外で、マーモ軍とヴァリス・モス・フレイム連合軍が大規模な合戦を行なう。



戦闘は、あらかじめセッティングされたセッティング・イベントと、ランダムに発生するランダム・エンカウンターに分れている。

それらの詳しい解説は1-4、2-3の各攻略編、2-2戦闘編を参照すること。



1-3

データ編Ⅰ





# モンスター データ

さて、さて、ロードス島戦記に登場するモンスター・データを一挙大公開しよう。苦労させられたモンスターたちも、データさえわかればもうこっちのもの。さて、さっそく拝見しようか。



# モンスター・データの見方

- **モンスター名** もちろん、モンスターの名前のこと。出会ってないモンスターがいないかどうかチェックしよう。
- **平均LP** モンスターの平均的なLPだ。これだけ傷つければ、普通は死ぬよなっていう値。
- **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。
- **AG** モンスターの素早さをあらわし、キャラクターと同じく、行動順や移動力に影響する。
- **RE** 抵抗力。つまり魔法に対する抵抗力をあらわしている。この数字が高い相手は魔法があまり効かないから、直接攻撃するほうがいい。
- **AV** 装甲値。ようするに鎧や皮膚の丈夫さをあらわし、どれだけのダメージを減らすことができるかってことだ。例えばダメージを10点与えても、装甲値が6点の敵には、4点の損害しか与えることができないってこと。
- **AT** 攻撃回数。この数字が3回もあるような敵には要注意だ。
- **HIT** 命中率。どれだけ正確な攻撃ができるかをあらわしている。この数字が小さいなら、ダメージが大きくてそんなに怖くないと言えるかもしれない。
- **EXP** 倒した時にもらえる経験点。多いほど嬉しいけど、一般的にこの数値が大きいほど強い傾向がある。
- **攻撃時の特殊効果**

CR この能力があるモンスターは、クリティカルしてくる確率がやたら高い。特に、アサシンやシーフに多いので早目に倒そう。

SG 眠気を誘うガスを吐いてくる。

M MPにもダメージを与える。

D 炎を吐く。D1よりD2の方が強力で範囲も広い。

毒 攻撃が命中した時に、犠牲者が毒におかされる可能性がある。

麻 攻撃が命中した時に、犠牲者が麻痺する可能性がある。

眠 攻撃が命中した時に、犠牲者が眠ってしまう可能性がある。

ED 攻撃が命中した時に、犠牲者のレベルが下がる可能性がある。

- 病 攻撃が命中した時に、犠牲者が病気になってしまう可能性がある。
- 気 攻撃が命中した時に、犠牲者が気絶する可能性がある。
- 疲 攻撃が命中した時に、犠牲者が精神疲労になってしまう可能性がある。
- 石 攻撃が命中した時に、犠牲者が石化してしまう可能性がある。

- ・**使用呪文** 使ってくる呪文だ。呪文リストと合わせて見てほしい。
- ・1/2 そのモンスターが『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は両方に登場するモンスター。

モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
ファーン	2	3D10+10	1	100	5	3	125	0
ダークマジシャン	3.5	1D4+4	12	40	2	1	30	61
ハタラキゴブリン	5.5	1D8+3	12	10	3	1	50	30
シーフ	6.5	1D10+0	11	15	4	1	50	29
シーフ	6.5	1D10+3	11	15	4	1	50	29
聖騎士	6.5	2D10+0	10	50	5	1	100	0
ピクシー	6.5	3D3+3	20	5	1	1	100	26
ヘイタイゴブリン	7.5	1D10+5	12	15	4	1	60	40
コボルド	8.5	1D6+4	9	5	4	1	40	17
コボルド	8.5	1D6+4	9	0	4	1	40	17
シーフ	8.5	1D6+3	18	25	5	1	50	1269
シーフ	8.5	1D10+6	18	25	5	1	50	100
ジャイアントバット	8.5	1D4+4	12	0	2	1	50	39
ジャイアントバット	8.5	1D4+4	12	5	2	1	50	39
スケルトン	8.5	2D4+0	11	30	3	1	20	15
スネーク	8.5	1D6+4	9	0	4	1	40	18
スネーク	8.5	1D6+4	9	5	4	1	40	18
ダークプリースト	8.5	1D8+3	9	50	6	1	50	29
ダークプリースト	8.5	1D8+3	9	50	6	1	50	29
ダークマジシャン	8.5	1D4+4	12	40	2	1	30	61
ドライアード	8.5	1D6+3	16	20	6	1	50	38
ドライアード	8.5	1D6+3	16	20	6	1	50	38

ピクシー



コボルト



ジャイアントバット



攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
		1
23 22 44		1
		2
45 47		1
45		2
		1
86		1
		2
		2
		1
		1
		2
		1
		2
		1/2
		1
		2
53 52 49		1
54		2
25 22 25		2
11 23		1
11 11		2

- 11 スリープ
- 22 エネルギーボルト
- 23 シールド
- 25 スリープクラウド
- 44 カウンターマジック
- 45 ボディプロテクション
- 47 テクション
- 49 エンチャンテッドウエポン
- 52 トランスマーケンタルパワー
- 53 ターンアンデッド
- 54 ウーンズ
- 86 スタンクラウド



モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
レプラカーン	8.5	1D4+6	12	30	4	1	40	26
ジャイアントアント	9.5	1D10+0	7	5	7	1	50	31
ラット	9.5	1D6+4	12	0	4	1	40	28
ゴブリン	10.5	1D8+3	9	5	3	1	50	19
スライム	10.5	1D8+0	1	5	0	1	40	26
パイレーツ	10.5	2D6+0	12	20	5	1	50	26
ダークプリースト	12	1D8+5	9	55	8	1	70	214
ダークプリースト	12.5	2D5+1	11	50	5	1	40	36
シーフ	13	1D6+2	16	15	4	1	40	14
シーフ	13	1D10+10	16	15	4	1	40	14
スパイダー	13.5	1D10+5	12	10	4	1	50	24
ワスプ	13.5	1D10+3	15	30	2	1	60	17
ダークプリースト	15.5	1D8+7	9	60	10	2	90	845
ダークロード	15.5	2D6+0	9	50	6	1	50	48
ゴブリン	15.5	1D8+6	9	0	4	1	50	19
ブラックウイドウ	15.5	1D10+5	7	10	6	1	60	68
インプ	16	2D4+2	12	20	3	2	50	67
インプ	16	2D4+6	12	20	3	2	50	67
シーフ	16	1D6+3	15	20	4	2	60	85
ベテラン・シーフ	16	1D6+3	15	20	4	2	60	85
ダークナイト	16.5	1D12+0	11	50	6	2	65	250
ダークナイト	16.5	1D12+0	11	50	6	2	65	65

ゴブリン



インプ



ダークナイト



攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
	03	1
麻		2
病		1
		2
		1/2
		1
	53 52 55 49	1
	52 86 49	1
		1
		2
毒	29	1/2
毒		2
	53 52 60 55 49	1
CR	08	1/2
		1
	29	2
	82 80	1
	82 80	2
	44 47 48 45	1
	44 45	2
	45	1
	45	2



モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
ジャイアントアント	16.5	1D10+0	7	0	7	1	50	31
ヴァンパイアバット	17	1D4+7	12	10	4	1	70	102
ヴァンパイアバット	17	1D4+10	12	10	4	1	70	102
イル・オー・ウイスプ	17	2D10+0	16	20	1	1	130	59
イル・オー・ウイスプ	17	2D10+0	16	20	1	1	80	30
シルフ	17	1D6+4	15	45	8	1	60	89
シルフ	17	1D6+4	15	45	8	1	60	89
ダークマジシャン	17	1D4+6	12	45	4	1	50	512
ダークマジシャン	17	1D4+6	12	45	4	1	50	412
ポルターガイスト	17	1D4+10	12	65	1	3	80	112
ポルターガイスト	17	1D4+10	12	65	1	3	80	112
ダークプリースト	19	1D8+9	9	70	10	2	110	2158
レッサーヴァンパイア	20.5	2D5+0	12	50	4	1	100	321
レッサーヴァンパイア	20.5	2D5+4	12	50	4	1	100	321
ブラックウイドウ	20.5	1D10+5	7	10	6	1	60	68
アサシン	21	2D5+3	20	40	6	2	100	28
アサシン	21	2D5+6	20	40	6	2	100	28
リザードマン	21	1D8+0	15	40	4	1	65	754
リザードマン	21	1D8+0	15	40	4	1	65	254
ブラックメイジ	21.5	2D6+2	10	30	5	1	45	100
ダークプリースト	22	1D8+5	9	55	8	1	70	214
ダークエルフ	22	1D10+0	12	50	6	1	50	40

イル・オー・ウイスプ



アサシン



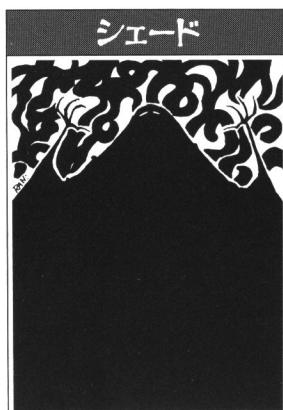
リザードマン



攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
麻		1
麻 疲		2
麻 疲		1
気	03	1
気	03	2
	10 83	1
	10 03	2
	23 44 25 22 47	1
	25 26 34 22	2
M3		1
		2
	53 60 62 64 55 49	1
麻 ED		1
麻 ED		2
	29	1
CR 毒		1
CR 毒		2
	13 06 12	1
	13 06 12	2
	01 01 03 07	1/2
	54	2
	01 01 03	2



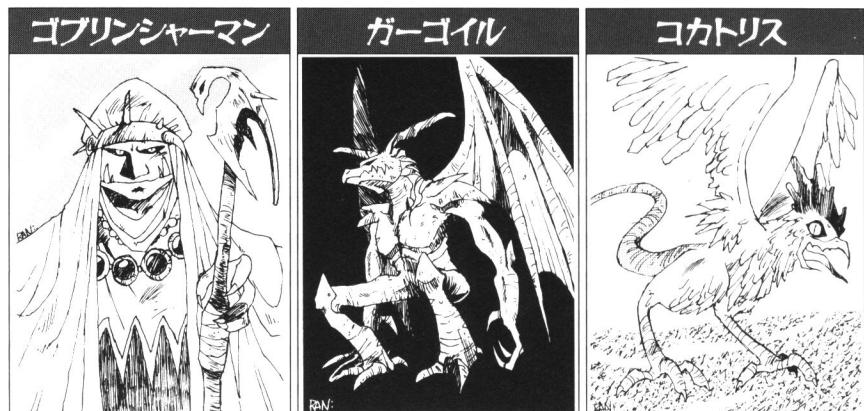
モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
シーフ	23	1D6+5	18	35	6	2	80	68
ベテラン・シーフ	23	1D6+5	18	35	6	2	80	68
コボルドチーフテン	23.5	1D10+6	9	10	6	1	70	24
タランチュラ	24	1D10+4	7	20	4	1	70	64
ネクロマンサー	25	1D4+1	14	20	4	1	20	25
ネクロマンサー	25	1D4+1	14	20	4	1	45	25
グール	25.5	2D4+1	9	60	4	2	60	40
グール	25.5	2D4+4	9	60	4	2	60	40
シェード	25.5	2D6+3	11	20	1	1	60	26
ハーピー	26	1D10+0	18	10	3	2	65	39
ブラックメイジ	26	1D4+3	10	50	4	1	35	150
ブラックメイジ	26	1D4+3	10	50	4	1	35	150
ウルフ	27	1D10+3	14	10	4	1	60	29
ウルフ	27	1D10+3	14	10	4	1	60	10
ゾンビ	27	1D10+0	5	40	2	1	35	30
ゾンビ	27	1D10+0	5	40	2	1	50	30
ダークエルフ	27	1D10+0	12	50	6	1	50	51
ダークエルフ	27	1D10+5	12	60	8	2	80	180
ダークエルフ	27	1D10+5	12	60	8	2	80	100
ダーコロード	27	2D6+4	9	55	8	2	70	351
バイパニー	27	1D10+6	7	10	6	1	60	26
バイパニー	27	1D10+6	7	10	6	1	60	86



攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
		1
		2
		1/2
毒		2
	26 25	1
	25 25	2
M3 麻		1
毒		2
M3 疲		1
毒		1/2
	01 01 03 07	1
	34 01 03 07	2
		1
		2
毒		1
毒		2
	08 01 03	1
	08 10 11	1
	01 10 11	2
	08 44	1/2
毒		1
毒		2

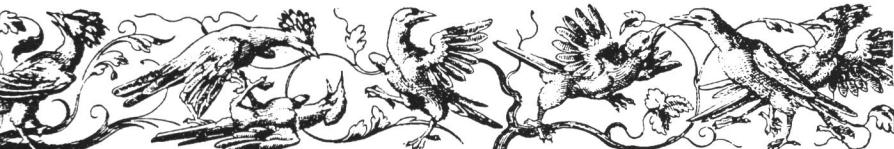


モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
ホブゴブリン	27	1D15+0	9	20	6	2	80	35
ワーラット	27	1D8+3	12	20	4	1	60	38
ゴブリンシャーマン	30.5	1D4+8	9	10	4	1	40	37
ゴブリンシャーマン	30.5	1D4+6	9	10	4	1	40	37
ダークマジシャン	30.5	1D4+8	12	50	8	1	90	2158
ダークマジシャン	30.5	1D4+8	12	50	8	1	90	824
ツーヘッズスネーク	30.5	1D10+0	9	30	6	2	100	256
デューンスコーピオン	30.5	2D6+0	9	50	8	2	120	1514
デューンスコーピオン	30.5	2D6+0	9	50	8	2	120	707
バンシー	30.5	1D10+4	12	40	10	1	80	569
バンシー	30.5	1D10+8	12	40	10	1	80	569
ブラッドバット	30.5	1D6+7	12	10	6	1	80	120
ガーゴイル	31	1D15+0	25	45	3	1	80	246
ガーゴイル	31	1D15+0	25	45	3	1	80	146
ハイレーツ	31	2D6+0	15	30	6	2	80	325
デーモン	31	1D6+1	15	45	4	1	90	845
ネクロマンサー	31.5	2D4+1	14	30	4	1	40	158
ネクロマンサー	31.5	2D4+1	14	30	4	1	40	158
ネクロマンサー	33	3D4+2	15	30	5	2	50	1568
ネクロマンサー	33	3D4+2	15	30	5	2	50	498
コカトリス	35.5	2D8+2	12	30	5	3	80	789
コカトリス	35.5	2D8+2	12	30	5	3	80	498



攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
		1/2
毒		1
	01 02	1
	01 02	2
	25 34 40 22 29	1
	34 36 40 22 29	2
毒		1/2
毒		1
毒		2
疲	83 22 23	1
疲	83	2
毒		1/2
		1
		2
		1
毒 疲	84 86 81 80	1
	25 30	1
	34 30	2
	34 30	1
	34 30	2
		1
石		2

- 01 ファイアボルト
- 02 スネー
- 22 エネルギーボルト
- 23 シールド
- 25 スリークラウド
- 29 スパイダーウェブ
- 30 ドラゴントゥースウォーリア
- 34 ファイアボール
- 36 ブリザード
- 40 コマンドゴーレム
- 80 サモンインセクト
- 81 ポイズンタッチ
- 83 ブレーグ
- 84 ゲート
- 86 スタンクラウド



モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
ダークプリースト	35.5	1D8+7	9	60	10	2	90	618
マンティコア	36	1D12+0	11	35	10	2	90	685
マンティコア	36	1D12+6	11	35	10	2	90	485
メデューサ	36	1D18+0	5	80	6	1	85	785
メデューサ	36	1D18+0	5	80	6	1	85	585
衛兵	36.5	1D10+6	13	40	6	2	90	130
シーフ	36.5	3D10+0	15	80	5	1	0	120
ジャイアントリザード	36.5	3D6+0	10	30	7	2	65	348
ジャイアントリザード	36.5	3D6+0	10	30	7	2	65	248
ダークプリースト	36.5	3D4+1	10	55	6	2	100	254
マスター・シーフ	36.5	3D10+01	5	80	5	1	70	120
グラディエイター	37.5	1D10+6	12	30	5	2	40	100
シーフ	37.5	2D6+2	20	40	6	2	120	845
ファントム	37.5	1D15+0	12	75	1	2	200	1257
ファントム	37.5	1D15+0	12	75	1	2	200	757
マスター・シーフ	37.5	2D6+2	20	40	6	2	120	445
リュンクス	37.5	2D10+5	20	50	4	2	120	135
タランチュラ	39	2D10+0	7	20	6	1	80	94
ジャイアントスコーピオン	40.5	2D6+0	9	10	10	3	70	512
ジャイアントスコーピオン	40.5	2D6+0	9	10	10	3	70	312
ダークエルフ	40.5	1D10+7	12	70	10	2	110	851
ダークエルフ	40.5	1D10+7	12	70	10	2	110	651



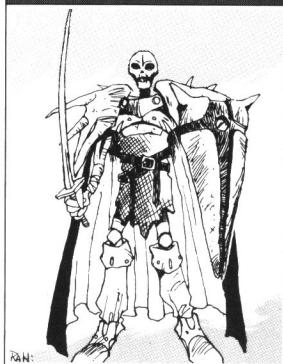
攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
	54	2
毒		1
毒		2
麻		1
麻 石		2
		2
毒	45 47	1
		1
石		2
	52 53 55	1
毒	45	2
		1
		1
M3	34 45	1
	34 45	2
		2
		2
毒		1
毒		1
毒		2
	12 17	1
	12 17	2

- 12 ヴァルキリーズジャベリン
- 17 サモンエレメンタル
- 34 ファイアボール
- 45 ボディプロテクション
- 47 デテクション
- 52 トランスファーーメンタルパワー
- 53 ターンアンデッド
- 54 ウーンズ
- 55 ブレス



モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
ダークロード	40.5	3D6+7	12	60	12	2	120	1215
ダークロード	40.5	3D6+7	12	60	12	2	120	615
ドラゴントゥースウォーリア	40.5	1D10+0	12	50	6	3	100	315
ドラゴントゥースウォーリア	40.5	1D10+8	12	50	6	3	100	315
ブレイングマンティス	40.5	2D8+0	12	20	4	2	100	217
ワーウルフ	40.5	1D6+6	9	40	6	2	100	218
ワーウルフ	40.5	2D6+6	9	40	6	2	100	218
ソルジャー	41	2D6+1	8	30	8	2	80	256
バイレーツ	41	2D5+1	16	40	6	2	120	514
シェード	41.5	2D8+6	11	20	1	2	100	55
スペクター	41.5	2D10+0	12	65	0	1	130	742
スペクター	41.5	2D10+0	12	65	0	1	130	542
ヘルハウンド	41.5	2D6+1	18	20	5	1	60	987
ヘルハウンド	41.5	2D6+1	18	20	5	1	60	787
リザードマン	41.5	2D8+0	12	30	5	1	85	654
リザードマン	41.5	2D8+6	12	30	5	1	85	354
ワイト	41.5	2D5+0	9	65	4	2	70	150
ワイト	41.5	2D5+6	9	65	4	2	70	150
ワーグウルフ	43.5	2D6+0	24	10	4	1	65	215
ワーグウルフ	43.5	2D6+8	24	10	4	1	65	115
ダークマジシャン	44	1D4+10	12	60	10	1	110	4951
ダークマジシャン	44	1D4+10	12	60	10	1	110	1648

ドラゴントゥースウォーリア



スペクター



ヘルハウンド



攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
	18	1
	18	2
		1
		2
CR		1
毒		1
毒		2
		1/2
		1
疲		2
M2	80 83	1
	80 83	2
D1		1
D1		2
		1
		2
SG M1 ED		1
M1 ED		2
	31	1
	31	2
	34 36 39	1
	36 42 34	2

- 18 ファイアストーム
- 31 スロー
- 34 ファイアボール
- 36 ブリザード
- 39 フリーズブラッド
- 42 メテオストライク
- 80 サモンインセクト
- 83 プレーグ



モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
ワーム	44	1D10+0	7	40	8	1	100	1035
ワーム	44	1D10+0	7	40	8	1	100	635
グレムリン	46	1D20+0	12	10	2	1	50	58
ダークナイト	46	2D5+0	14	55	8	2	90	169
ダークナイト	46	2D5+0	14	55	8	2	90	169
ブラックメイジ	46	2D6+0	14	40	6	2	110	1258
ブラックメイジ	46	2D6+0	14	40	6	2	110	629
ゴブリング	47	1D15+0	9	70	8	2	100	100
アズモ	47.5	1D12+3	14	40	3	1	70	300
マーモ兵	47.5	1D10+10	10	45	7	2	100	200
レプラコーン	48.5	1D4+6	12	30	4	1	40	26
ダークプリースト	49	1D8+9	9	70	10	2	110	1286
リザードマン	49.5	1D10+5	12	20	7	2	60	213
リザードマン	49.5	2D8+10	12	20	7	2	90	454
アース・エレメンタル	50.5	1D20+0	10	50	10	2	120	756
イエティ	50.5	1D12+5	11	40	2	2	70	120
ウォーター・エレメンタル	50.5	1D20+0	15	50	5	2	80	756
ウォーター・エレメンタル	50.5	1D20+0	15	50	5	2	80	756
エア・エレメンタル	50.5	1D20+0	20	50	4	2	120	756
ファイア・エレメンタル	50.5	1D20+0	10	50	9	2	100	756
ベア	50.5	2D8+0	7	20	6	2	100	284
ベア	50.5	2D6+4	7	20	5	2	100	110

グレムリン



アズモ



レプラコーン

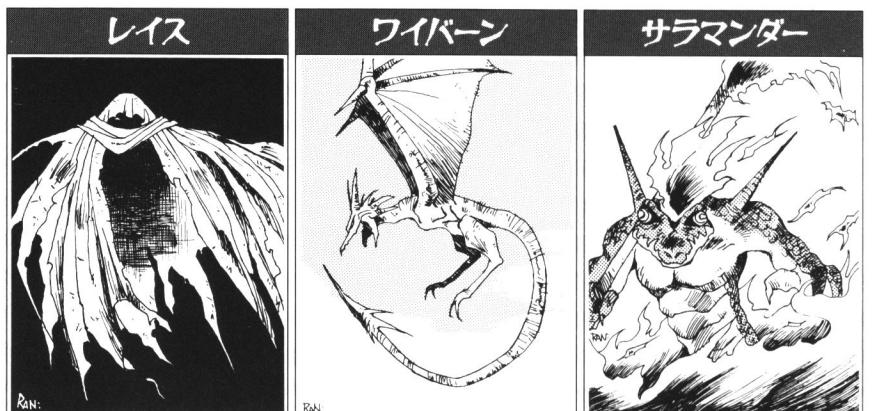


攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
		1
		2
81		1/2
45 48 47		1
45		2
11 06 06 04		1
36 34 06 04		2
		1
12 03 80		2
		2
07 03		2
54 54		2
		1
		2
02 20		1/2
		2
60		1
63		2
10 36		1/2
15 18 01		1/2
気		1
気		2

- 01 ファイアボルト
- 02 スネア—
- 03 サイレンス
- 04 ウィル・オー・ウイスプ
- 06 インビシビリティ
- 07 ブッシュ
- 10 エア・アーマー
- 11 スリープ
- 12 ヴァルキリーズジャベリン
- 15 ファイアウォール
- 18 ファイアストーム
- 20 アースシェイク
- 34 ファイアボール
- 36 プリザード
- 45 ボディプロテクション
- 47 テクション
- 48 アンロック
- 54 ウーンズ
- 60 ニュートライズポイズン
- 63 リフレッシュ
- 80 サモンインセクト
- 81 ポイズンタッチ



モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
キメラ	51	3D6+0	15	30	12	2	120	1569
キメラ	51	3D6+0	15	30	12	2	120	897
デーモン	51	3D6+7	15	45	4	2	90	500
レイス	51	1D15+0	13	60	0	1	120	328
レイス	51	1D15+2	13	60	0	1	120	328
ワイバーン	52,5	3D8+0	15	30	8	3	140	1120
ワイバーン	52,5	3D8+0	15	30	8	3	140	502
ブロップ	53	2D12+0	1	10	1	3	50	101
ブロップ	53	2D12+0	1	10	1	3	80	101
ゲイズボア	54	3D6+8	11	40	8	1	100	808
ゲイズボア	54	3D6+8	11	40	8	1	100	708
ゴースト	54	4D6+0	12	70	2	2	130	1818
ゴースト	54	4D6+0	12	70	2	2	130	898
サラマンダー	54	6D2+5	12	35	6	2	100	1987
サラマンダー	54	6D2+5	12	55	6	2	100	598
ダークエルフ	54	1D10+10	12	80	12	3	140	3210
ダークエルフ	54	1D10+10	12	80	12	3	140	1210
ダークロード	54	3D6+7	12	65	15	2	150	3614
ダークロード	54	3D6+7	12	65	15	2	150	1230
フューリー	54	2D10+4	9	40	6	1	120	1125
フューリー	54	2D10+4	9	40	6	1	120	925
ギルド長	55,5	1D10+7	18	60	5	2	80	150



攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
毒		1
毒		2
毒 疲	79 85 81 80	2
SG M2 ED 疲		1
SG ED 疲		2
毒		1
毒		2
SG		1
SG		2
	39	1
	39	2
M2 ED 疲		1
ED 疲		2
D1		1
D1		2
	12 18 08	1
	12 18 01	2
	20 21 18 02 03 01	1
	20 21 18 02 03 01	2
	13	1
	13	2
		2

- 01 ファイアボルト
- 02 スネーク
- 03 サイレンス
- 08 シャドウボディー
- 12 ヴァルキリーズジャベリン
- 13 フアナティズム
- 18 ファイアストーム
- 20 アースシェイク
- 21 ヴォーテックス
- 39 フリーズブラッド
- 79 メンタルアタック
- 80 サモンインセクト
- 81 ポイズンタッチ
- 85 カース

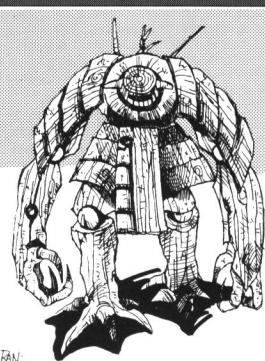


モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
パイレーツ	56	3D6+0	12	45	6	2	50	415
パイレーツ	56	3D6+0	12	45	6	2	50	150
ダークプリースト	56.5	3D4+1	10	55	6	2	100	254
ネクロマンサー	56.5	2D8+0	18	35	5	2	45	3594
ネクロマンサー	56.5	2D8+0	18	35	5	2	45	1096
シャーマン	57	1D6+6	13	50	6	2	90	200
リザードキング	57	1D10+5	8	40	5	2	70	159
リザードキング	57	1D10+5	8	40	5	2	70	159
アスター	57.5	2D10+3	12	90	6	2	100	200
スノーウルフ	57.5	4D5+5	21	40	4	2	55	1684
スノーウルフ	57.5	4D5+5	21	40	4	2	55	914
スワンプウォーム	57.5	1D35+0	7	50	6	1	70	2262
スワンプウォーム	57.5	1D35+0	7	50	6	1	70	1262
グローダー	58	2D8+3	10	70	4	1	70	300
ウッドゴーレム	60.5	1D10+0	3	100	6	2	80	222
ウッドゴーレム	60.5	1D10+6	3	100	6	2	80	222
エナジーボール	60.5	3D8+0	16	20	1	1	120	684
エナジーボール	60.5	3D8+0	16	20	1	1	120	380
オーガー	60.5	2D6+0	7	30	6	2	110	654
オーガー	60.5	2D6+5	7	30	6	2	110	354
アサシン	61.5	3D7+0	21	50	7	3	120	157
ヒッポグリフ	61.5	1D15+2	16	20	5	2	80	759

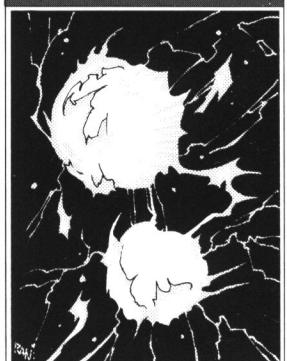
シャーマン



ウッドゴーレム



エナジーボール



攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
		1
		2
54		2
40 30 34 39 25 42		1
34 42 34 39 25 42		2
12 02 10 01		2
49 51 56		1
54 54 56		2
12 12 03		2
36		1
36		2
D1 毒		1
D1 毒		2
	34 22 36	2
		1
		2
気	22	1
気	22	2
		1
		2
CR 毒		1
		1



モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
ヒップグリフ	61.5	1D15+2	16	20	5	2	80	559
マスター・アサシン	61.5	3D7+0	21	50	7	3	120	157
ソーサラー	62	1D8+2	10	50	4	1	80	200
サーペント	62.5	1D20+0	11	90	6	1	200	2840
サーペント	62.5	1D20+0	11	40	6	1	100	360
バルキリー	63	2D10+10	15	80	5	1	130	800
ワーベア	64	2D6+0	9	50	10	2	100	613
ワーベア	64	2D6+0	9	50	10	2	100	313
スパイダー	65	2D10+0	11	80	3	1	50	200
マーマン	65	1D8+3	12	50	6	3	90	2681
マーマン	65	1D8+3	12	50	6	3	90	281
ジン	67.5	1D10+2	11	50	8	2	150	1975
ジン	67.5	1D10+2	11	90	8	2	150	1975
スマディ	67.5	2D10+2	15	50	7	3	110	200
ガーベラ	69	2D10+0	16	65	7	2	90	300
ミノタウロス	71	1D8+0	9	40	8	2	80	2000
ミノタウロス	71	3D8+0	9	40	8	2	80	917
グラディエイター	72	2D6+2	11	40	9	3	150	469
グラディエイター	72	2D6+2	11	40	9	3	150	335
ダークナイト	72	3D6+0	16	60	8	3	120	1158
ダークナイト	72	3D6+0	16	60	8	3	120	832
マーメイド	72.5	5D4+0	12	10	4	2	85	1237

ヒップグリフ



マスター・アサシン



マーマン



攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
		2
CR 毒		2
	25 34	2
気		1
氣		2
	12	2
毒 気		1
毒 気		2
毒 麻	29	1
		1
		2
	03 21	1
	03 21	2
		2
	54	2
		1
		2
		1
		2
	47 48 45	1
	45	2
	11	1



モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
マーメイド	72.5	5D4+0	12	10	4	2	85	237
トロール	74	3D6+0	7	50	8	2	110	895
トロール	74	3D6+0	7	50	8	2	110	465
フォーレストジャイアント	74	2D6+0	7	40	6	2	110	1259
フレッシュゴーレム	74	1D10+0	3	100	6	2	100	1710
フレッシュゴーレム	74	2D8+0	3	100	6	2	100	111
フレッシュゴーレム	74	1D10+4	3	100	6	2	100	613
フレッシュゴーレム	74	2D8+10	3	100	6	2	100	111
アークデーモン	75.5	2D8+6	19	68	6	1	120	2156
アークデーモン	75.5	2D8+6	19	68	6	1	120	2156
ウォーロック	77	3D6+0	15	35	8	2	100	4444
ウォーロック	77	3D6+0	15	35	8	2	100	2222
デザートウォーム	77.5	1D56+0	7	50	10	1	50	1185
デザートウォーム	77.5	1D36+0	7	50	10	1	50	425
リッチ	80	1D6+0	9	80	2	1	100	2100
リッチ	80	1D6+10	9	80	2	1	100	1105
グリフォン	81	7D2+0	15	30	5	2	150	1845
グリフォン	81	7D2+6	15	30	5	2	150	945
コロッサス	81	2D20+2	4	70	15	2	140	3500
コロッサス	81	2D20+2	4	70	15	2	140	1250
ストーンブル	81	2D6+2	15	35	10	2	120	7510
ロック	81.5	2D10+0	24	40	7	3	130	1250

マーメイド



デザートウォーム



グリフォン



攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
	11	2
		1
		2
気		1
気		1
気		1
気		2
気		2
SG M1 D1 毒 麻 眠 疲	34 86 83 80 81 42	1
SG M1 D1 毒 麻 眠 疲	34 85 83 80 81 42	2
	11 12 18 29 34 36	1
	11 12 18 29 34 36	2
		1
		2
毒	86 84	1
毒	84	2
		1
		2
気		1
気		2
		1
		1

- 11 スリープ
- 12 ヴァルキリーズジャベリン
- 18 ファイアストーム
- 29 スパイダーウェブ
- 34 ファイアボール
- 36 ブリザード
- 42 メテオストライク
- 80 サモンインセクト
- 81 ポイズンタッチ
- 83 ブレーグ
- 84 ゲート
- 85 カース
- 86 スタンクラウド



モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
ロック	81.5	2D10+4	24	40	7	3	130	1250
ジョオウゴブリン	82.5	2D6+5	2	100	0	1	65	300
ベヒモス	83	1D15+0	3	95	12	2	55	1100
ヒルジャイアント	84	4D6+0	7	40	8	2	120	1502
ヒルジャイアント	84	4D6+4	7	40	8	2	120	702
スキュラ	85	3D6+6	10	70	5	3	120	600
ドラゴン	85	1D8+1	20	55	10	3	180	6500
ドラゴン	85	3D10+8	20	55	10	3	180	6500
ヒドラ	86.5	2D20+0	7	30	0	1	100	1856
ヒドラ	86.5	2D20+0	7	30	0	1	100	1256
エフリート	87.5	3D6+0	9	40	8	2	150	1200
エフリート	87.5	3D6+0	9	80	8	2	150	1200
ギルラム	87.5	2D10+3	13	55	6	3	100	200
ストーンゴーレム	87.5	1D20+0	3	100	8	2	120	666
水蛇	87.5	2D6+6	15	50	8	2	110	380
ヴァンパイア	90	1D10+0	12	75	4	3	150	864
ヴァンパイア	90	1D10+8	12	75	4	3	150	864
フェニックス	90	2D4+0	21	20	8	3	170	1864
フェニックス	90	2D4+15	21	20	8	3	170	1264
ブリースト	90	2D6+5	12	40	8	2	100	200
サイクロプス	91	4D6+0	3	60	8	2	130	3210
サイクロプス	91	4D6+0	3	60	8	2	130	2110

スキュラ



ドラゴン



バンパイア



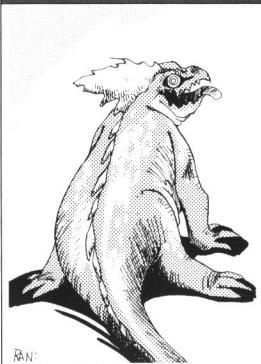
攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
		2
D1 眠		2
気		1
気		1
気		2
	03 11 13	2
D2	34	1
D2	34	2
D2 毒		1
D2 毒		2
	01 15 18	1
	01 15 18 34	2
		2
		1/2
SG 麻		2
麻 眠 ED 疲	25 34	1
麻 眠 ED 疲	25 34	2
D2		1
D2		2
	71 72 67	2
気		1
気		2

- 01 ファイアポルト
- 03 サイレンス
- 11 スリーブ
- 13 フアナティシズム
- 15 ファイアウォール
- 18 ファイアストーム
- 25 スリープクラウド
- 34 ファイアポール
- 67 バニッシュ
- 71 バトルソング
- 72 ウエポントランス



モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
ファイアジャイアント	97.5	1D25+0	7	50	8	2	110	2370
ファイアジャイアント	97.5	1D25+0	7	50	8	2	110	1370
フロストジャイアント	97.5	4D6+2	7	50	8	2	110	3586
フロストジャイアント	97.5	4D6+6	7	50	8	2	110	1506
ナイト	100	2D8+8	15	50	8	3	100	200
バジリスク	100	1D6+1	11	85	2	3	100	1957
バジリスク	100	1D6+1	11	85	2	3	100	857
村娘	100	0D0+1	150	1	1	1	1	1
ラミア	105	2D10+10	15	70	6	2	120	1500
ウォリアー	110	2D8+8	15	45	8	3	100	200
アイアンゴーレム	111	1D25+0	3	100	10	2	150	999
アイアンゴーレム	111	2D14+4	3	100	10	2	150	999
ストームジャイアント	111	6D7+0	8	60	10	2	150	4512
ストームジャイアント	111	6D7+0	8	60	10	2	150	2500
ナーグ	112,5	3D6+6	18	80	10	3	120	1200
ショーデル	115	1D10+5	16	70	5	1	90	500
アシュラム	133	2D8+10	15	100	10	3	110	500
ストーンブル	135	2D6+2	15	65	10	2	120	2510
ゴースト	153,5	1D10+8	15	50	2	1	130	1256
オルソン	161	2D10+6	15	65	8	4	120	250
ベルド	170	1D10+0	11	95	12	3	120	12000
バグナード	210	3D6+3	13	100	4	1	80	0

バジリスク



ラミア



ゴースト



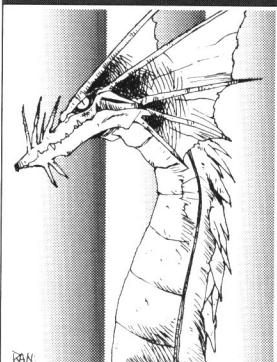
攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
気	26 34 01	1
気	34 11	2
気	36 39	1
気	36 39	2
		2
CR		1
CR 石		2
		1
石	32 23 31	2
		2
気		1
気		2
気	42 21 10 03	1
気	10 21 10 03	2
		2
	54	2
M1		2
		2
ED 疲		2
		2
M1		1
	36 25 34 50	2

- 01 ファイアボルト
- 03 サイレンス
- 10 エア・アーマー
- 21 ヴォーテックス
- 23 シールド
- 25 スリープクラウド
- 26 ファイアウエポン
- 31 スロー
- 32 クイック
- 34 ファイアボール
- 36 ブリザード
- 39 フリーズブランド
- 42 メテオストライク
- 50 ディスペルマジック
- 54 ウーンズ



モンスター名	平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT	HIT	EX
傭兵	217.5	2D10+0	10	50	5	2	80	245
シードラゴン	275	3D10+3	10	70	5	2	100	6000
アースドラゴン	382	3D10+0	15	100	12	3	115	8000
カーラ	382	3D8+1	20	100	10	4	180	0
ドラゴン	382	3D10+0	15	100	12	3	115	8000
ドラゴン	630	4D10+0	25	100	8	2	120	9000
アシュラム	647	5D8+5	15	100	7	3	100	1200
幻水竜	1110	3D10+0	12	100	10	2	110	15000
幻水竜	1220	3D10+5	12	100	10	2	110	15000
幻火竜	1330	4D10+5	10	100	12	2	120	20000
プラムド	2635	4D10+0	12	100	10	2	110	15000
カーディス	2651	3D10+15	15	100	12	5	180	0
シューティングスター	3145	4D10+5	10	100	12	2	120	20000
アシュラム	13003.5	2D8+10	15	100	10	3	110	0
人相の悪い男	13003.5	1D3+3	10	100	2	1	50	10
派手な女	13003.5	1D3+3	10	100	2	1	50	10
目つきの悪い男	13003.5	1D3+3	10	100	2	1	50	10
カーラ	32767	3D10+0	15	100	10	2	200	0

プラムド



シューティングスター



アシュラム



攻撃時の特殊効果	呪文ナンバー	1/2
		1
D2		2
D2	34	2
	42 36 34 12 20 21	1
D2	34	1
D2	34 42	1
M1 毒 麻		2
D2	36 45	2
D2	36 45	2
D2	34 22	2
D2	36 45	2
	82 42 18 36 12 43	2
D2	34 22 23	2
M1		2
		2
		2
		1

- 12 ヴァルキリーズジャベリン
- 18 ファイアストーム
- 20 アースシェイク
- 21 ヴォーテックス
- 22 エネルギーボルト
- 23 シールド
- 34 ファイアボール
- 36 ブリザード
- 42 メテオストライク
- 43 ディスインテグレート
- 45 ボディプロテクション
- 82 マインドブラスト



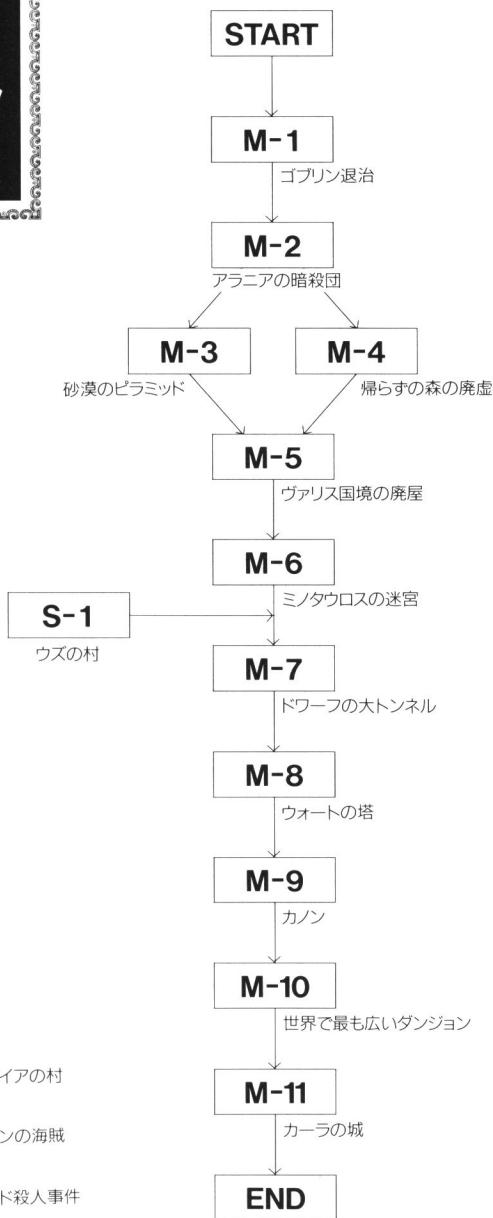


1-4

『灰色の魔女』  
攻略編





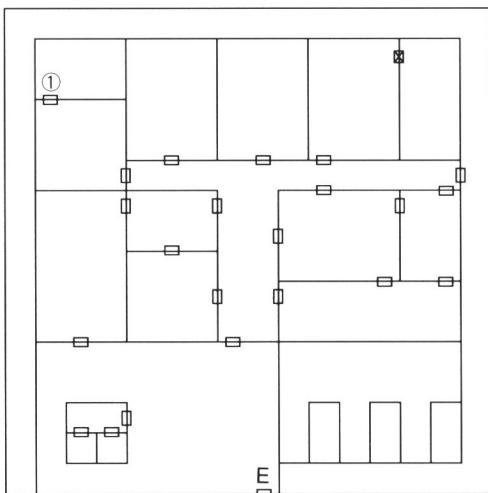


# M-1 ゴブリン退治

## 【背景】

アラニア北部の小さな村ザクソンでは、最近出没するようになったゴブリンたちに脅かされていた。ゴブリンたちは、村の南にある隠れ家に住んでおり、ひんぱんに村を襲うのだ。そこでザクソンの村長は、村の若い衆にゴブリンを退治させることにした。その中にはパーンという名の青年もいた。

## 【攻略：ゴブリンの巣】



①ゴブリン+ホブゴブリン+ダークエルフ

- 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】

ゴブリンだとたかをくくっていたが、隠れ家の奥にはダークエルフやホブゴブリンまでいた。おそらく彼らがゴブリンたちを率いていたのだろう。こんな辺境の村にまで、ダークエルフたちがやってくるとは、時代が荒れ始めようとしているのを予感させる。

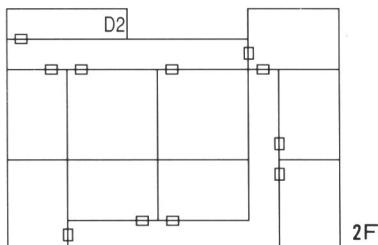
# M-2 アラニアの暗殺団

## 【背景】

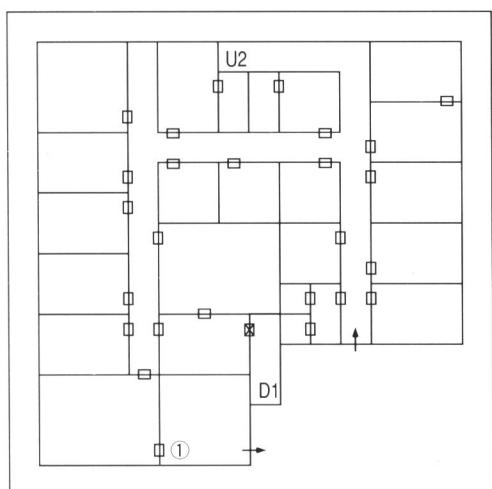
ロードス島の中で最も古い国のひとつであるアラニア王国は、暗黒の島マーモがカノンに攻めこんだことに対してまだ対応を決めかねていた。現在の国王カドモスは、このままマーモとヴァリスが消耗してくれればといった程度の考え方しか持ていなかった。彼にとっては、数日後に開かれる闘技大会のほうはるかに重要なことであったのだ。

## 【攻略：暗殺団のアジト】

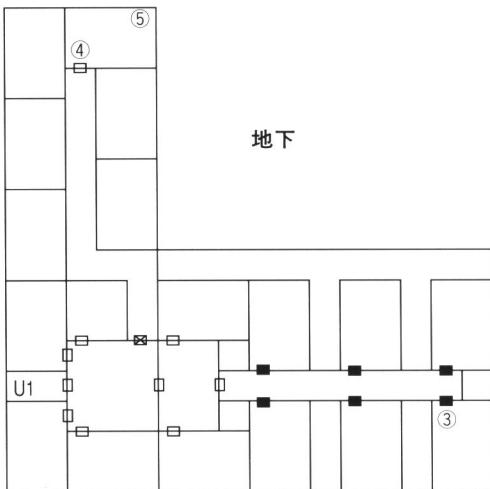
アランの盗賊ギルドで情報を買うか、酒場でウッド・チャックを仲間に入れれば、アラニア王暗殺を企んでいる連中が東の森にいることがわかる。



- 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



1F



### ①コック

命を助けると、ボスの場所を教えてくれる。

### ②盗族

地下牢の鍵を持っている。

### ③地下牢の男

助けると、隠し扉を教えてくれる。

### ④暗殺団の首領

### ⑤美しい女性の肖像と手紙

## 【アイテム解説】

### スパイダーソード

魔法の剣だが実はショート・ソード。その代わり、戦闘中に使うとスパイダーウェブの呪文が使える。



## 【結末】

美女の肖像画の前にあった手紙は、暗殺の計画書だった。しかし冒険者たちには、それを王に渡す手立てがない。そこでちょうど開かれている闘技大会に参加することにした。

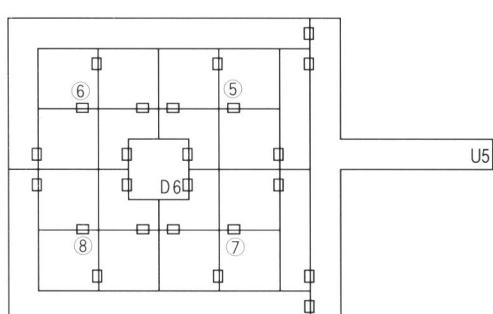
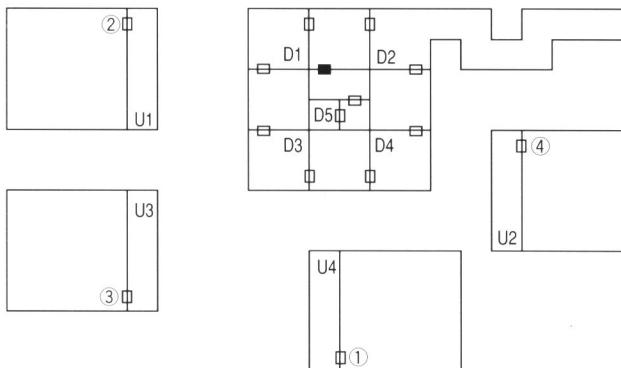
冒険者たちは順調に勝ち進み、決勝戦ではアラニアの象徴となっている大グモを倒してついには優勝することができた。優勝者を祝福する王に計画書を手渡し、暗殺は阻止された。しかし、王はマーモに対抗するつもりはないようだつた。

# M-3 砂漠のピラミッド

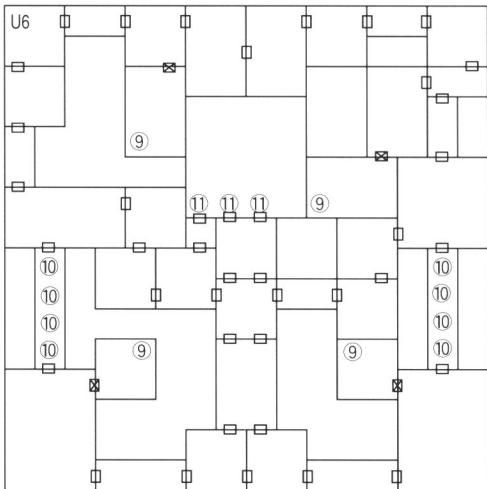
## 【背景】

アラニアは西を風と炎の砂漠、南を帰らずの森にかこまれている。普通、アラニアからヴァリスに抜けるには、その間を走る街道を行くのだが、古代の精霊たちが暴れだしたため、道が砂で埋ってしまった。どうにかしてヴァリスに向かいたい冒険者たちは、精霊たちが荒れている原因を調べに砂漠のピラミッドへ向かった。

## 【攻略】



- E 出入口
- U 上り階段
- D 下り階段
- ドア
- 鍵のかかったドア
- ▣ 隠しドア
- ← 一方通行ドア



①ファイア・エレメンタル

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
50.5	1D20+0	10	50	9	2

特殊効果：火炎、精神攻撃無効。

②エア・エレメンタル

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
50.5	1D20+0	20	50	4	2

特殊効果：冷気、精神攻撃無効。

③アース・エレメンタル

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
50.5	1D20+0	10	50	10	2

特殊効果：精神攻撃無効。

④ウォーター・エレメンタル

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
50.5	1D20+0	15	50	5	2

特殊効果：火炎、精神攻撃無効。

⑤アイアンゴーレム

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
111	1D25+0	3	100	10	2

特殊効果：攻撃が命中すると気絶する可能性がある。魔法攻撃、火炎、冷気、精神攻撃、突き刺す武器無効。

## ⑥ストーンゴーレム

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
87.5	1D20+0	3	100	8	2

## ⑦フレッシュゴーレム

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
74	2D8+0	3	100	6	2

特殊効果：攻撃が命中すると気絶する可能性がある。魔法、精神攻撃、武器攻撃無効。

## ⑧ウッドゴーレム

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
60.5	1D10+0	3	100	6	2

特殊効果：魔法、火炎、冷気、精神攻撃、突き刺す武器無効。

## ⑨宝物

## ⑩罠

## ⑪アンデッド・モンスターのグループ

倒すと、玄室に王の声が響く。立ち去らなければ、全員病気にされ外へテレポート。

## 【結末】

精霊たちの怒りを鎮めたため、砂漠の道がふたたびあらわれた。これでヴァリスへと向かうことができる。

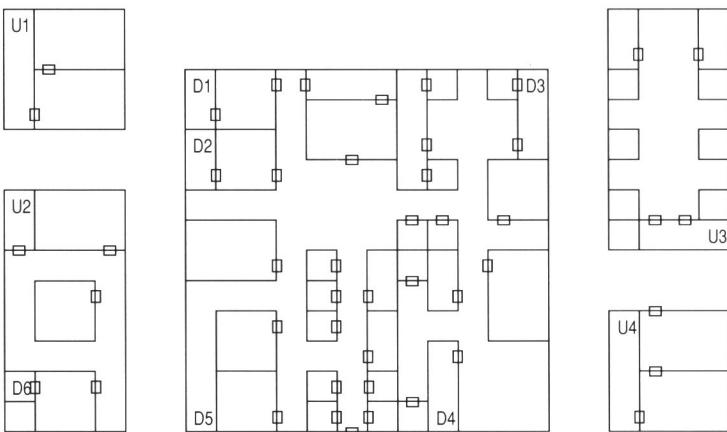
# M-4 帰らずの森の廃墟

## 【背景】

アラニアからヴァリスへ抜けるもうひとつの道は、帰らずの森である。しかし、ハイエルフたちが立入りを拒むこの森に入って、無事に帰ってきた者はいない…。

アランでディードリットを仲間に入れているか、森の周囲を丹念に調べれば抜け道が発見できる。その先にはエルフたちの村シャイニング・トゥリーがあり、ディードリットがいるなら歓迎してくれる。しかし、帰らずの森でも精霊力の異常がおこっていた。大地の精霊ベヒモスが暴れて地震が多発しているのだ。エルフたちに頼まれた冒険者たちは、森の奥の廃墟へと向かった。

## 【攻略：エルフの廃墟】



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

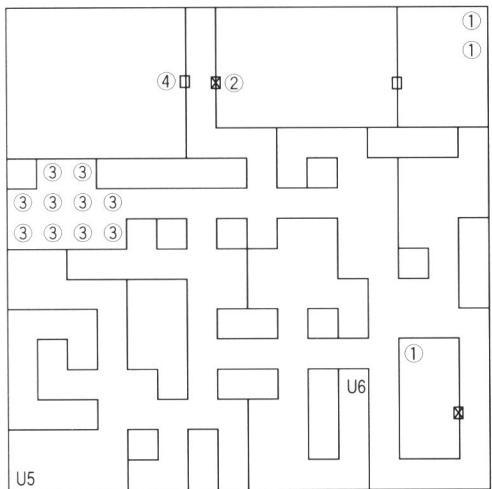
(ただし、U1とD1がつながっている)

□ ドア

■ 鍵のかかったドア

☒ 隠しドア

← 一方通行ドア



①宝物

②宝物のガーディアン

③罠

④ベヒモス

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
83	1D15 + 0	3	95	12	2

特殊効果：攻撃が命中すると気絶する可能性がある。火炎、精神攻撃、突き刺す武器無効。

## 【結末】

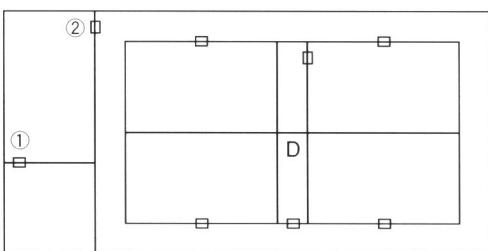
一度暴れだした精霊は、そう簡単におさまりはしない。一時的に鎮める事ができるだけだ。とりあえず、ベヒモスを鎮めた冒険者たちは、廃墟にダークエルフたちが出没していたことが、この異常の原因に違いないと考えヴァリスを目指した。

# M-5 ヴァリス国境の廃屋

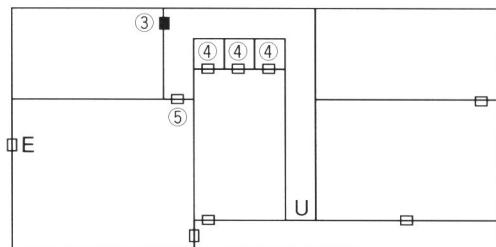
## 【背景】

ヴァリスへと向かう冒険者たちが、国境にさしかかった時、庸兵ふうの連中に追われる馬車と遭遇した。馬車はヴァリスの聖騎士たちに守られているのだが、敵に女性の魔術師がいるため形勢は不利であった。これは一大事と助けに向かった冒険者たちだが、魔女が使ったスタンクラウドの呪文で意識を失った。目が覚めると、そこは見知らぬ建物の中で、武器も取り上げられていた。

## 【攻略：国境付近の廃墟】



- 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ドラゴントゥースウォリアー

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
40.5	1D10+0	12	50	6	3

特殊効果：魔法攻撃、火炎、精神攻撃、武器攻撃無効。

### ②取り上げられていた武器

③フィアンナ姫

④宝物

⑤庸兵

## 【結末】

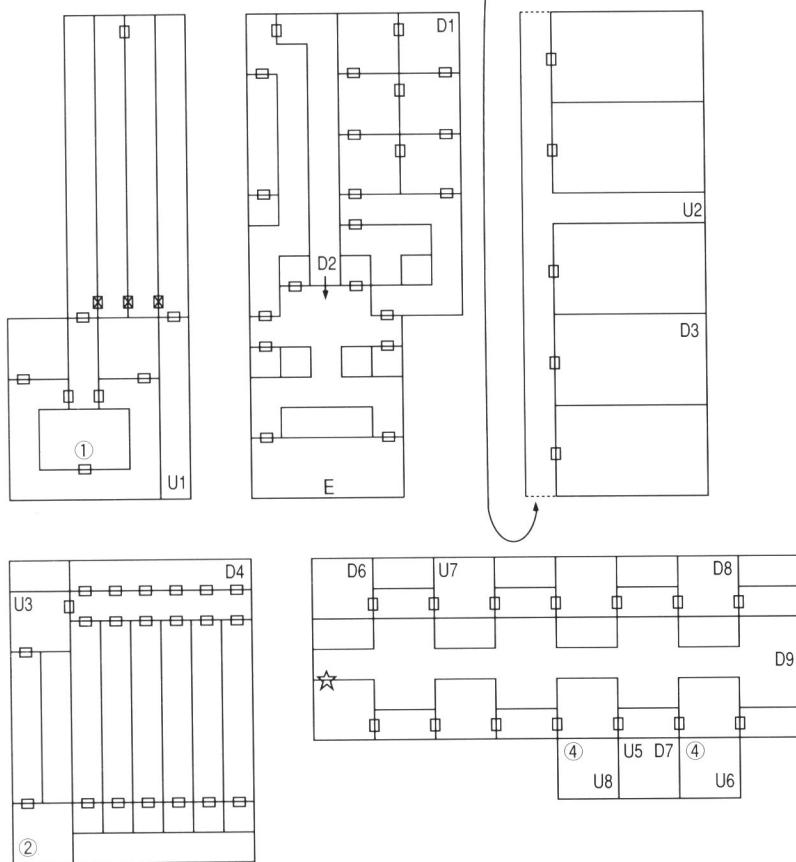
馬車に乗っていてさらわれたのは、ヴァリス王ファーンの娘フィアンナであった。彼女は、対マーモ戦に参加するようにアラニア王を説得するために北へ向かっていたのだ。しかし、あの魔女は、盗族団のアジトで見た肖像画にそっくりであった。彼女が裏で操っているのだろうか？

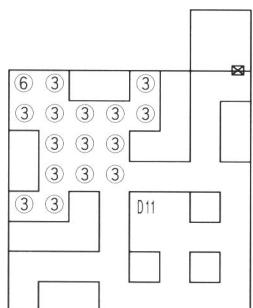
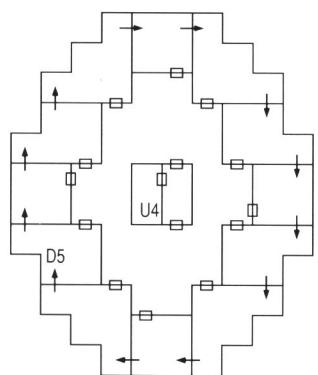
# M-6 ミノタウロスの迷宮

## 【背景】

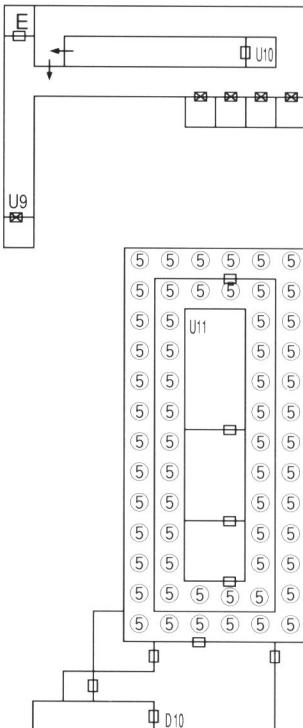
フィアンナ姫を救出した冒険者たちは、白き王ファーンに謁見した。ファーン王は、謎の魔女の話を聞くと、伝説の魔法使いカーラではないかと推測した。詳しい情報を手に入れるため、大賢者ウォートに誰かを派遣したいのだが、冒険者たちには実績がないため騎士たちが黙っていない。そこでファーン王は、冒険者たちを試すため、南の三角州の迷宮に住んでいるミノタウロスを退治するように命じた。

## 【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リザードマン
- ②ウォートからの警告
- ③魔法が使えないエリア
- ④レバー  
2ヵ所とも下ろすと、☆の壁が扉になる。
- ⑤移動回廊  
3歩余分に移動する。
- ⑥ミノタウロス

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
71	1D8+0	9	40	8	2

## 【結末】

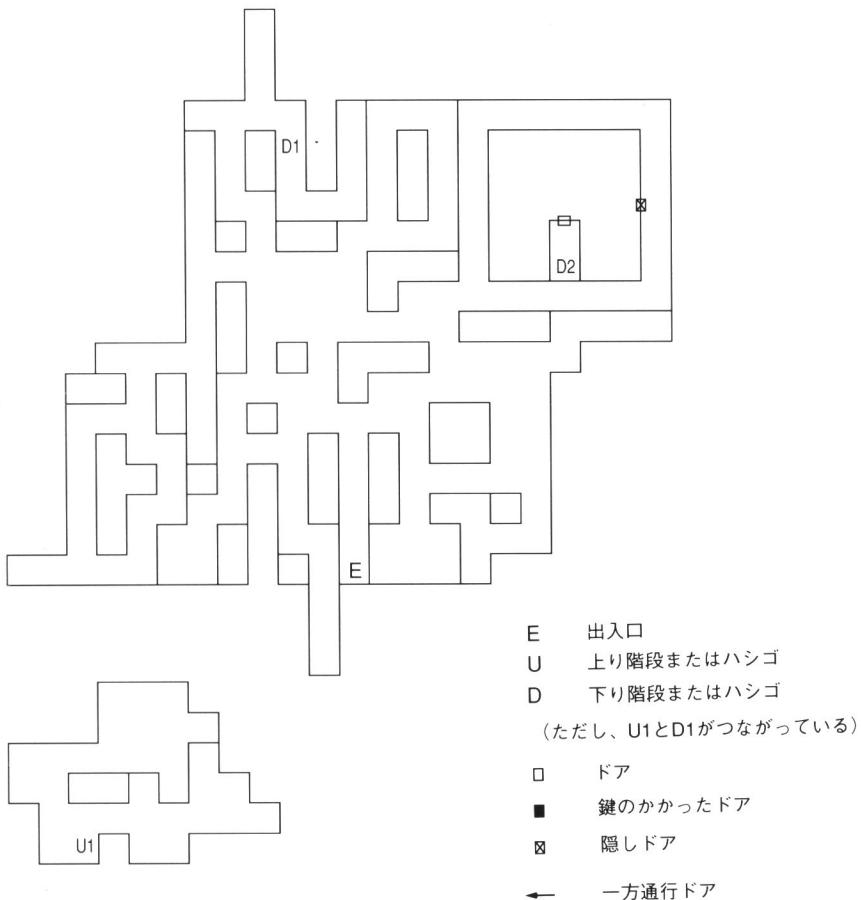
見事、ミノタウロスを退治した冒険者たちは、モスの山奥に住む大賢者ウォートに会いに行くことになった。しかし、そのためにはドワーフの大トンネルと呼ばれる地下迷宮を抜けて行かなければならない。

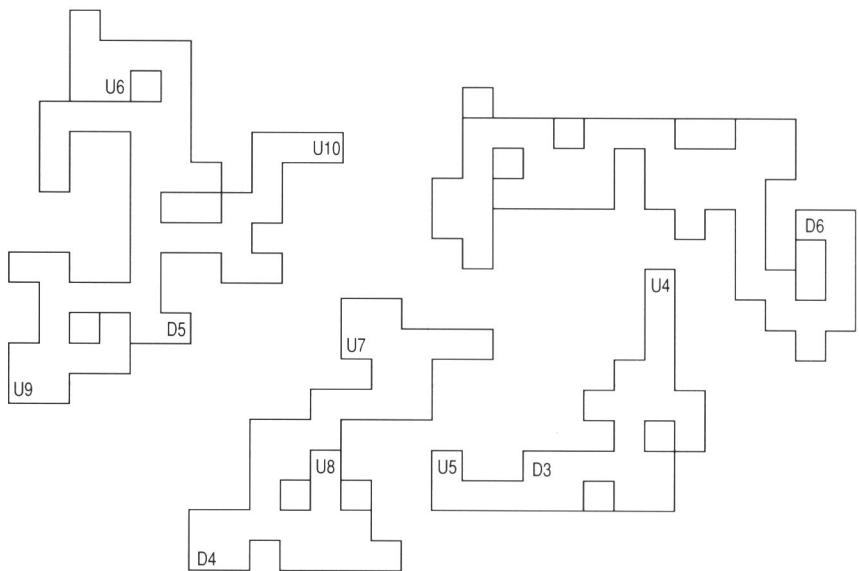
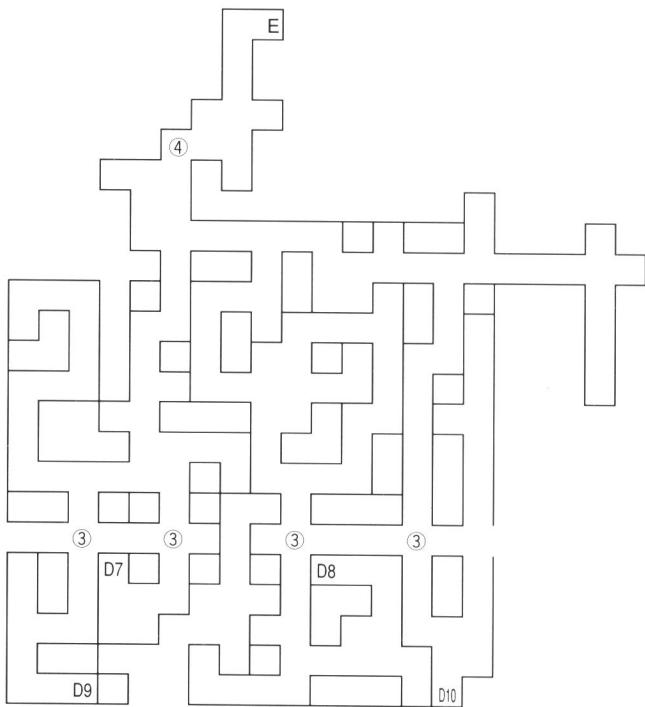
# M-7 ドワーフの大トンネル

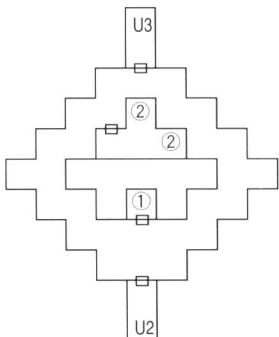
## 【背景】

大賢者ウォートに会うためには、古いドワーフの廃墟となっているドワーフの大トンネルを抜けなければならない。しかし、ようやく入口にたどりついた冒険者たちを、魔女カーラの手下たちが待ち構えていた。これ以上この件に深入りするなというのだ。苦戦の末、彼らを倒した冒険者たちは、いよいよ大トンネルに入って行った。

## 【攻略】







- ①南のドワーフ族の王にして、六英雄の生き残りフレーベ  
 ②ドワーフの宝物  
 ③裂け目

フレーベに貰ったドラゴンウイングで飛び越えることができる。

- ④ドラゴン

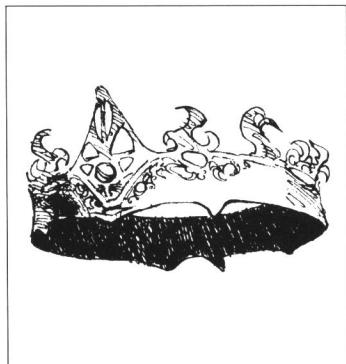
平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
382	3D10+0	15	100	12	3

特殊効果：炎を吐く。火炎無効。

### 【アイテム解説】

#### クラウン・オブ・アイアンウィル

この王冠をかぶっていると、スリープなど精神に影響する呪文がまったく効かなくなる。言いかたをかえれば、アンデッド・モンスターと同じ特殊能力を持つわけだけれど。



### 【結末】

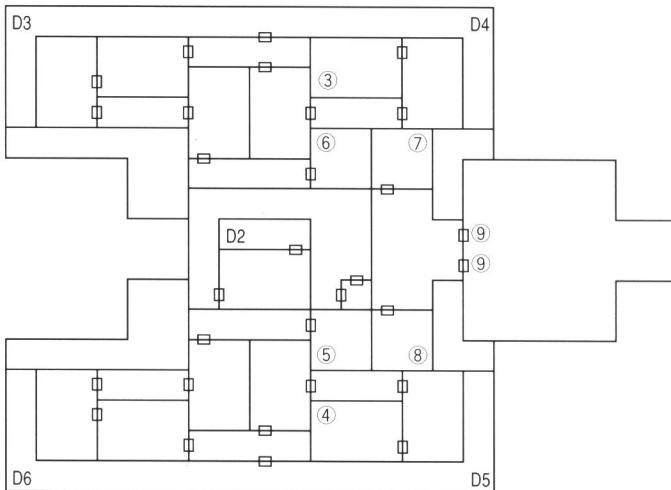
巨大なドラゴンを倒し、モスの山中に出た冒険者たちの前には、不思議な塔が見えた。あれが、ウォートが住む塔だ。

# M-8 ウォートの塔

## 【背景】

冒険者たちは大賢者ウォートから意外な話を聞かされた。魔女カラの正体は古代王国期の魔法使いで、みずからの命をサークレットにとじ込めて、何百年も生きてきたというのだ。そこで、ウォートは塔の地下にある、いかなる魔法も封じ込めてしまうワンドを持って行くように、冒険者たちに指示した。

## 【攻略】

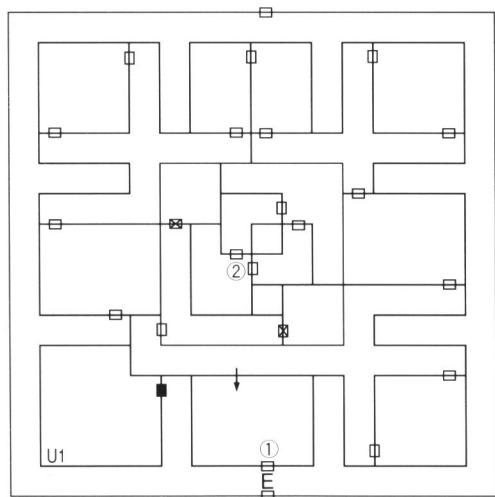
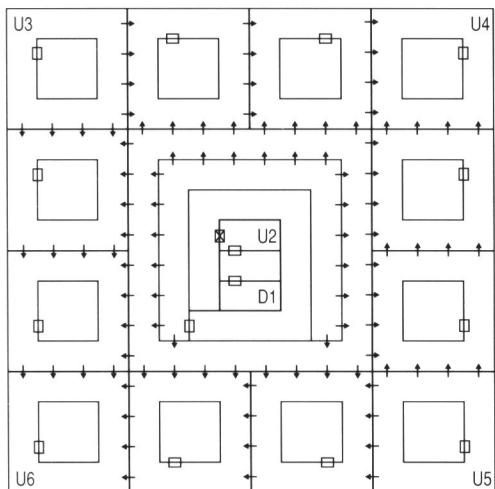


## 【アイテム解説】

### ワンド

すべての呪文を封じ込めてしまうワンド。  
カラとの決戦に使うといい。ただし、他の  
戦闘で使ったら消えてしまうから無駄使いは  
しないように。





## 【結末】

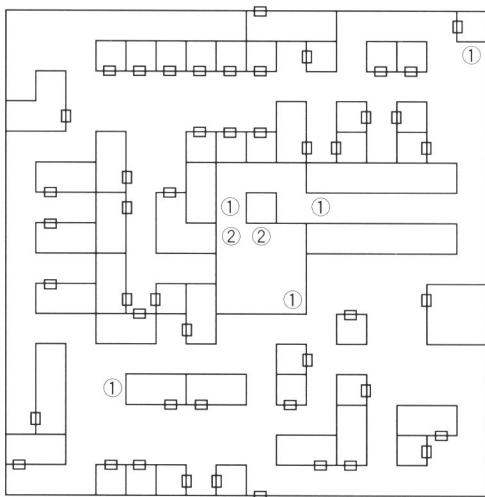
カラに対する手段を手に入れた冒険者たちは、いったんヴァリスに戻ることにした。マーモとの戦いが近いことが予想されるからだ。

# M-9 カノン

## 【背景】

ヴァリスに戻った冒険者たちを迎えたのはファーンではなく、フィアンナ姫だった。王はマーモとの決戦のためカノンへと向かったというのだ。フィアンナ姫の頼みで、冒険者たちは、ファーン王を加勢しにカノンへと急いだ。

## 【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
(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倒れている兵士  
②ファーンとベルドの一騎打ち

## 【結末】

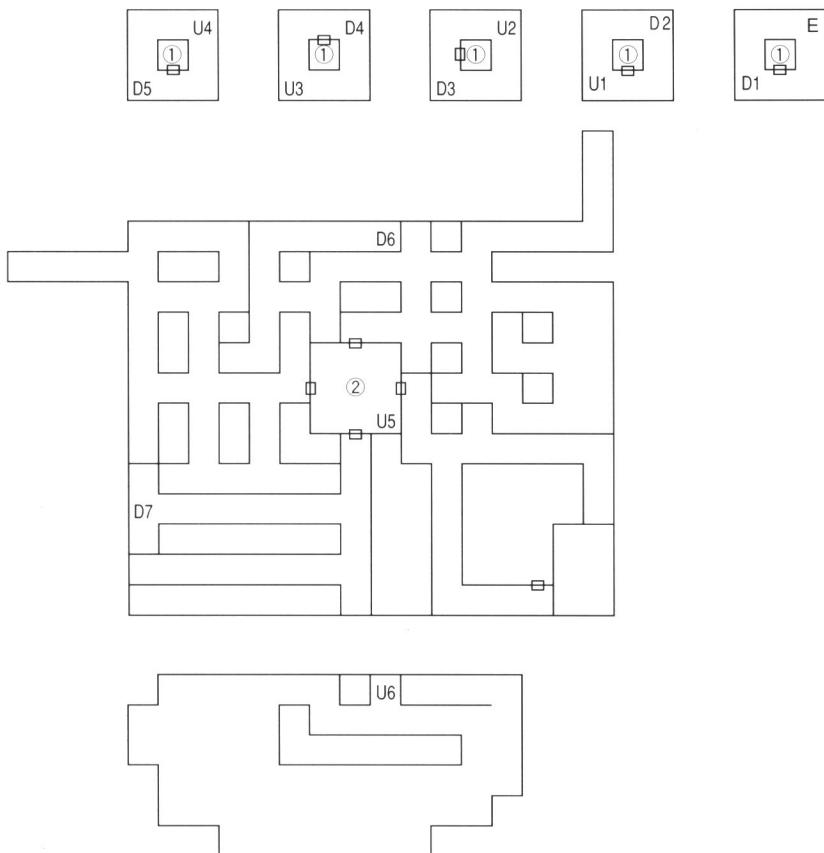
マーモの暗黒皇帝ベルドを倒したものの、ファーン王も倒されてしまい、両軍とともに疲弊した。世界のバランスをとろうという灰色の魔女カラの目論見は見事に成功したのだ。しかし、冒険者たちには、手段を選ばないカラを許すことができなかつた。なんとしてでも探しだし、今まで犠牲になってきた者たちの仇をとらなければ……。

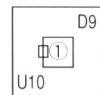
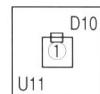
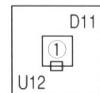
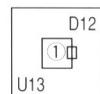
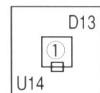
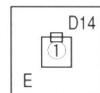
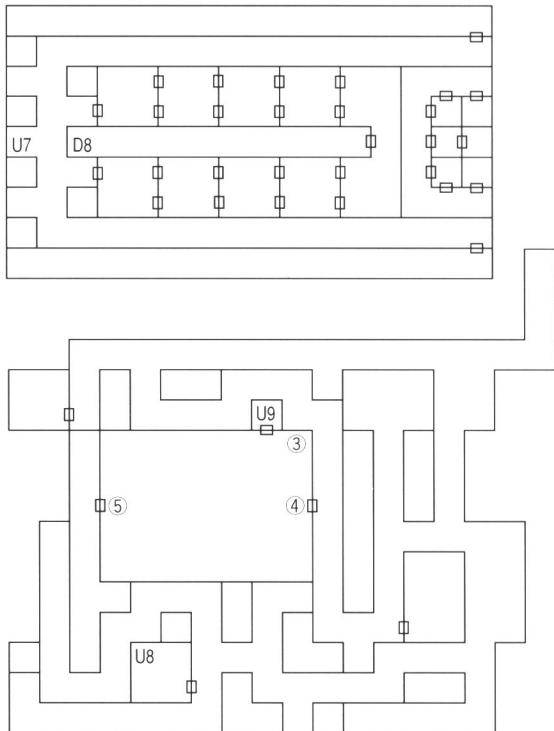
# M-10 世界で最も広いダンジョン

## 【背景】

灰色の魔女カラの居場所を求めてロードス島を旅した冒険者たちは、ついにカラが静寂の湖に浮かぶ小島に住んでいることをつきとめた。しかし、島に渡るためには最も深いダンジョンと呼ばれる迷宮を抜けて行かなければならぬ。このダンジョンは、魔神戦争の時に、魔神があらわれた場所で、現在でも怪しげな連中やモンスターたちの巣窟となっている。しかし、もう後戻りはできないのだ。

## 【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  
(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

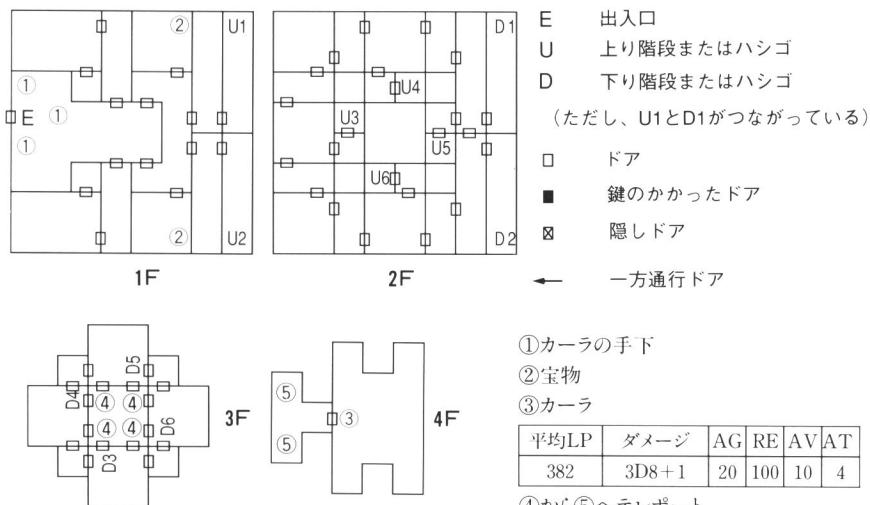
- ①宝物
- ②床に奇妙な模様が彫ってある。  
魔神の印を持っていると③にテレポート
- ③床に奇妙な模様が彫ってある。  
魔神の印を持っていると②にテレポート
- ④邪教徒
- ⑤次元の扉

## 【結末】

迷宮を抜け、静寂の湖に浮かぶ小島に出ると、そこには小さいが堅固な城がそびえていた。この城にカラがいるのだ。さあ、扉を開けて……。

# M-11 カーラの城

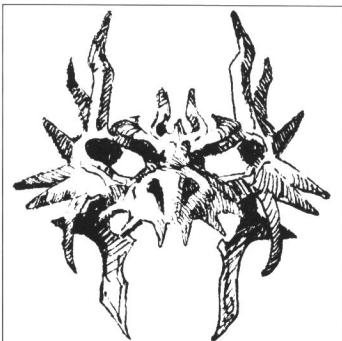
## 【攻略】



## 【アイテム解説】

### マスク・オブ・ドラゴン

戦闘中に身につけるとドラゴンのように炎を吐くことができる。FSがダメージ・ボーナスとなるので、戦士系が使うといいだろう。



## 【結末】

灰色の魔女カラの正体は、ウォートが言ったように額につけたサークレットだ。カラが操っている肉体は、ターバに住むマーファ大司祭ニースの娘レイリアであった。激しい戦いの末、サークレットを落とすことができたが、その後の行動は冒険者の心しだいである。サークレットを破壊するもよし、力を得るためにサークレットを身につけ新たなカラとなるもよし。それは、今までのあなたがたの行動によって決定されるのだ。

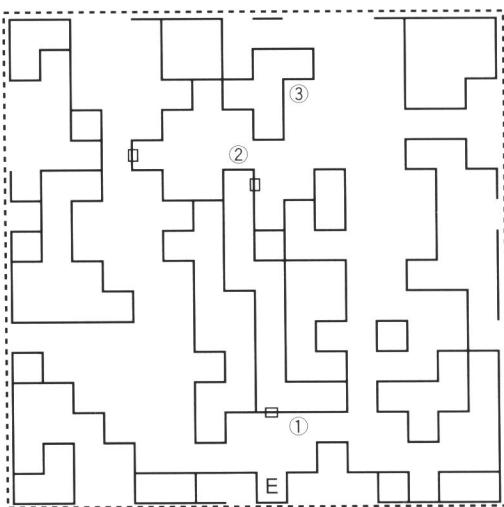
# S-1 ウズの村

## 【背景】

ヴァリスの東部にウズという小さな村があった。街道からも外れ、村人たちが静かな日々をおくっていた。しかし、ある日を境に村の周囲をトロールたちがうろつきはじめたのだ。

冒険者たちが村に立ち寄った時、村娘がトロールたちに追われているのを見た。娘を助けた冒険者たちは、村長から南の洞窟からトロールがやってきていることを聞かされる。今まででは、組織だった行動はとらなかったトロールたちが、最近になって群をなして襲ってくるようになったというのだ。

## 【攻略】



①ワイヤートラップ(警報)

②回復の泉

③トロール

倒すと、知識の石を手に入れる。

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

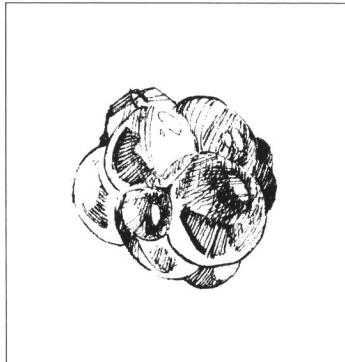
■ 鍵のかかったドア

▣ 隠しドア

← 一方通行ドア

**【アイテム解説】****知識の石**

トロールの知能を上げた魔法の宝石。キャラクターが使えば、INが上昇する。

**【結末】**

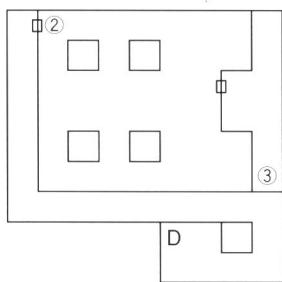
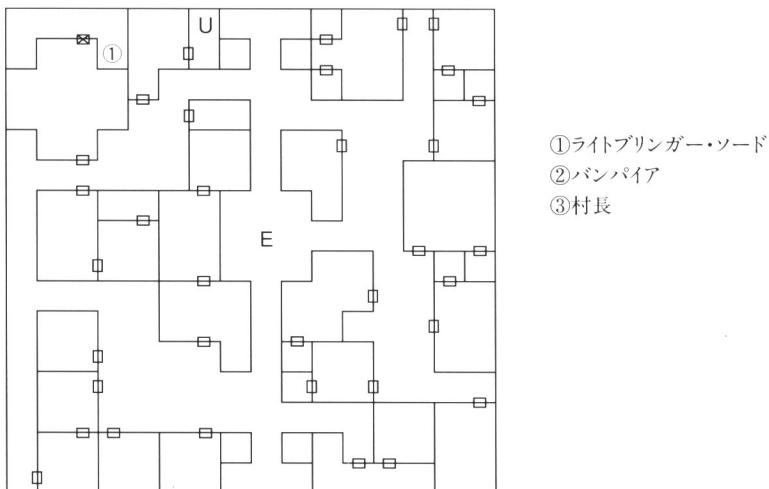
トロールたちは、知識の石という魔法の品物で知恵を身につけていたのだった。知識の石さえなければ、今までのように原始的な状態に戻るため、それほどどの脅威ではなくなるだろう。

## S-2 バンパイアの村

### 【背景】

冒険者たちがモスの首都ドラゴンブレスの寺院を訪れると、司祭様が困った顔をしていた。ミスティという村の司祭との連絡が取れなくなってしまった。冒険者たちは様子を見に村を目指したのだが、深い霧に包まれ迷ってしまった。ようやく、ミスティの村にたどりついたのだが、そこは廃墟と化し、吸血鬼となってしまった村人たちが徘徊していた。

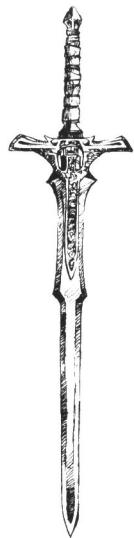
### 【攻略】



- 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
- ▣ 隠しへ
- ← 一方通行ドア

**【アイテム解説】****ライトプリンガー・ソード**

アンデッド・モンスターに特に有効な魔法のブロード・ソード。というのも、常にホーリーウエポンの呪文がかかっている状態なのだ。

**【結末】**

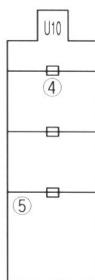
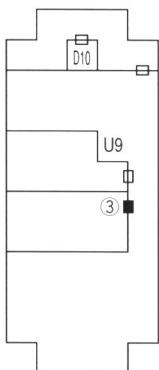
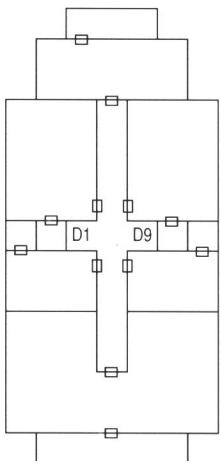
最後の最後に正気に戻った村長が村に火を放ち、ミスティの村は焼け落ちた。しかし、村人の魂は救われたはずだと信じ、冒険者たちは足取りも重くドラゴンプレスへと戻るのであった。

# S-3 ライデンの海賊

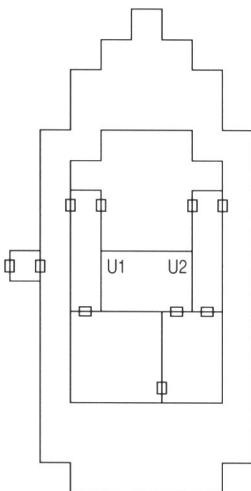
## 【背景】

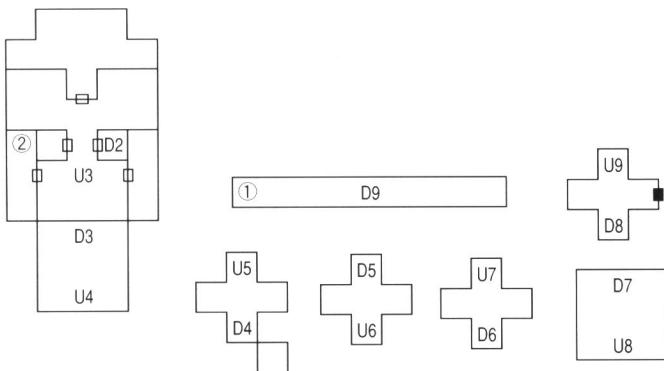
ロードス島北西に位置する都市国家ライデンは、商売の中心地として栄えていた。特に、商船の航路の中心地となっており、ロードスーを誇る港がある。ところが、富が集まるところには、それを狙う連中も集まるもので、海賊の被害も相次いでいた。酒場の噂で、海賊ワイバーンの船が一般の商船に偽装して港に入っていることを知った冒険者たちは、船に乗りこむことにした。

## 【攻略：ライデンの海賊船】



- 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船の鍵

②オール(武器)

③ワーベア

平均LP	ダメージ	AG	RE	AV	AT
64	2D6+0	9	50	10	2

特殊効果：毒気

④海賊

⑤古代王国の宝冠

## 【結末】

海賊ワイバーンを退治した冒険者たちは、古代王国の宝冠という高価な宝物を手に入れた。これを売れば、マルフェス情報商会の合言葉を買うことができるかもしれない。そこではきっと、灰色の魔女の手がかりがあるはずだ。

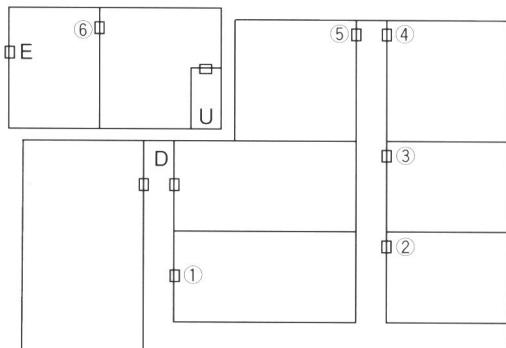
# S-4 ブレード殺人事件

## 【背景】

砂漠の国フレイム。庸兵王カシューが治める強力な国だ。冒険者たちがこの国の首都ブレードに泊っていると、夜半すぎに宿屋の主人に起こされる。宿屋に泊っていた客が殺されてしまったというのだ。捜査にやってきたのは知識の神ラーダの神官でランガーという男だ。デテクションの呪文が使える冒険者たちは捜査に協力することになったのだが……。

## 【攻略：ブレードの宿】

凶器のダガーをロアの呪文で鑑定するか、身につけて素性を調べてから、聞きこみをすれば、犯人が正体をあらわすでしょう。



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

④婦人客  
⑤手品師  
実はスリ。  
⑥酒場  
魔法のワインを買う事ができる。

①町の男  
②ダフニスの死体

デテクションで凶器のダガーが見つかる。

③商人  
まがいものの護符を売りつける。

## 【アイテム解説】

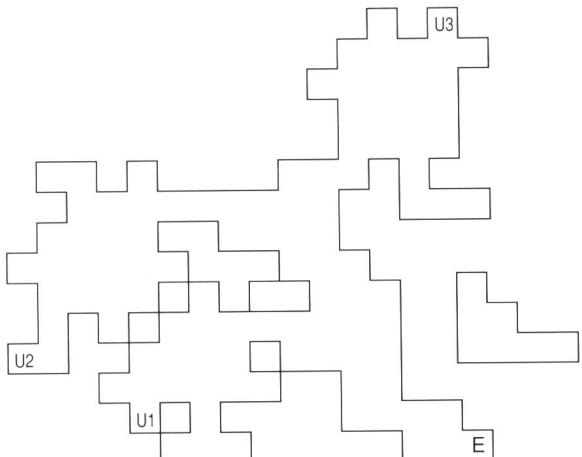
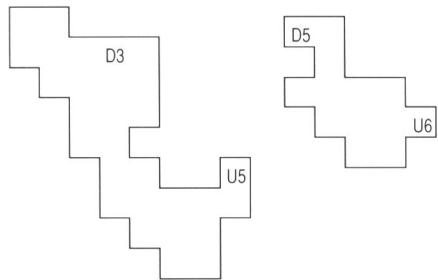
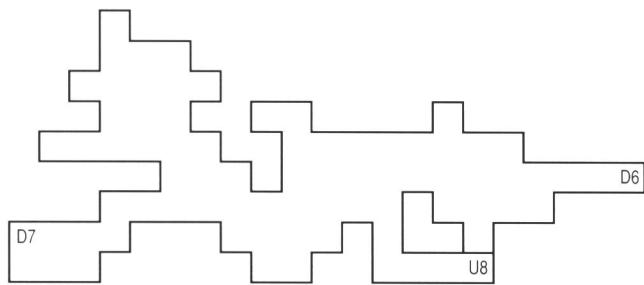
### 魔法のワイン

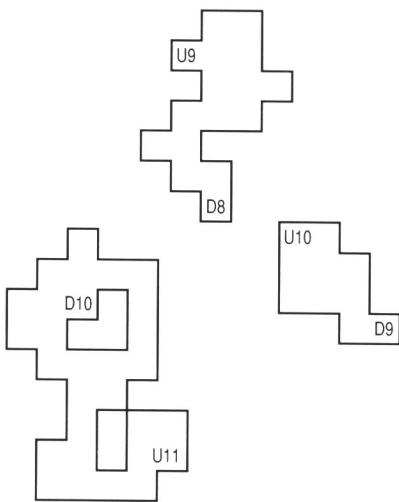
魔力を秘めたワインで、飲むとMPが回復する。深いダンジョンに行くときに持って行くといいだろう。



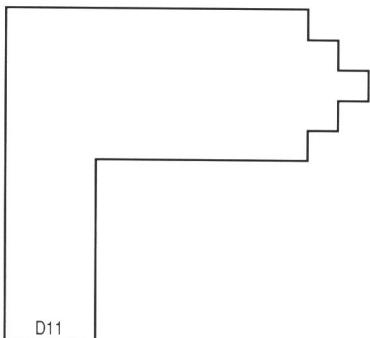
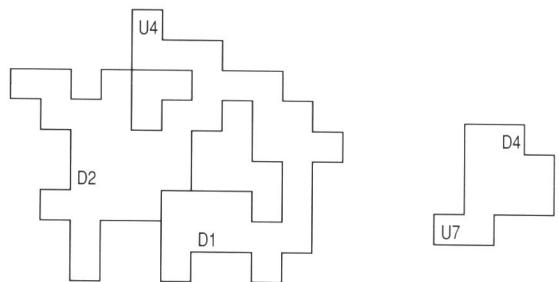
# 火竜山

【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



## あとがき

水野 良

「ロードス島戦記」のタイトルがついた作品は、かなりの点数、出版されています。それもいろいろなメディアにまたがって。小説あり、テーブルトークRPGのルールブックあり、そのRPGリプレイあり、他にもカセット文庫、コミック、はてはOVA（オリジナル・ビデオ・アニメ）まであります。そして、このハンドブックをお読みいただいた皆さんなら、かならず持っているであろうパソコンゲーム版ロードス島戦記IおよびII。

このように、いろんなメディアにまたがって作品を展開することを、メディアミックスと呼ぶんだそうです。ロードス島戦記は、このメディアミックスを本格的にやった最初の作品としても、高く評価を受けているそうです。もっとも、僕自身には、あまり実感はないのですが……。

というのも、僕はこの作品は最初からメディアミックスで展開していくなんて大胆な発想はしていませんでしたから。だいたい、最初、安田さんから、「テーブルトークRPGを紹介したいから、ひとつゲームマスターをやってくれないか」と頼まれたときには、僕はれっきとしたサラリーマンだったんです。

でも、ゲームは大好きだったし、物書きの世界にも憧れていましたから、喜んで引き受けました。そして、書いたのが雑誌連載になったRPGリプレイ。とにかく、今までにない読み物でしたから、どんな書き方をすればよいか、ぜんぜん分かりません。いろいろと安田さんに御指導していただき、「テーブルトークRPGは会話で進んでいくゲームなんだから、会話だけで書いてしまえ」ということになりました、雑誌に連載されたようなスタイルが確立したわけです。

結果は予想もしなかった大成功で、人気がどんどん上がってゆく。連載開始当時は、下から数えたほうが早かった人気アンケートが、連載第1部の終了のときには、1番になっていたんです。競馬で万馬券を取ったようなもので、嬉しいというより、茫然としてしまいました。

ロードス島戦記のパソコン版の企画が持ち上がったのは、ちょうどその頃です。以前から安田さんが昵懇にしていたハミングバードの社長さんとの雑談が、そもそものきっかけだったと記憶しています。そこから、パソコンゲームにす

るんだったら、原作を書籍で出版しておきたいという話になったのですが、RPGリプレイの単行本なんて、当時、誰も考えはしませんでした。また、単行本にするにはいろんな問題点もあって、この企画は結局、実現しませんでした。その代わりというわけではありませんですが、ロードス島戦記の小説を描いてみないかという話が持ち上がってきたのです。

最初は、別の作家さんが書く予定だったんですが、ロードス島世界とテーブルトークRPGの魅力を出せる作家は、僕しかいないと豪語しまして、執筆にとりかかったわけです。ところが、意欲はあったのですが、残念なことに僕には技術がない。高校、大学と、創作同人誌に入っていたのですが、もっぱらサークルの運営のほうに携わっていて、作品はあまり書いていなかったんです。そのツケをきっちりと支払わせられることになり、結局、脱稿までまる1年かかってしまいました。とにかく、パソコンゲームより先に出版できないと、原作をうたうことはできませんから、ついには会社を辞めるはめにもなってしまいました。

小説家としてやってゆけそうだから、会社を辞めたわけじゃないんです。小説が完成しないから、会社を辞めたわけです。今から考えると、若いからこそできる冒険だったのでしょう。それまで、地道な生き方を選んできた僕にしてみれば、人生が180度変わったようなものでした。

こうして出版された小説の第1巻ですが、もし、未読の方がおられるなら、まあ読んでやってください。正直に言って、自分では、読み返すのが怖いような作品です。しかし、ファンタジーブームのおかげでしょうか、意図したどおりテーブルトークRPGの魅力が出ていたからでしょうか、この小説は読者のみなさんにたいへん支持していただきました。おかげで、2巻、3巻と続けさせてもらえることになり、脱サラをした僕は、なんとか路頭にまよわずにすむことになったわけです。

メディアミックスの展開が本格的になりはじめたのは、このころです。まず、カセット文庫の話が持ちあがり、反対にアニメ化の話は僕のほうから持ちかけました。でも、カセット文庫がこのメディアにおける販売記録を塗り替えるほど売れていなかつたら、きっとアニメになんかならなかつたと思います。つまりメディアミックスで展開したから成功したのではなくて、成功したからこそメディアミックスで展開されるような作品になったということです。それも、

ひとつひとつ階段をのってゆくように。

どのメディアの作品も失敗はできませんでした。失敗したら、次の展開はないんですから……。というわけで、どのメディアにおいても、僕も安田さんもいろんなアイデアを出し、工夫をこらし、そのメディアの特徴を十分に活かせるような作品に仕上げたつもりです。小説なら小説として面白い、パソコンゲームならパソコンゲームとして面白い、ように。ロードス島戦記という同一の作品ながら、メディアごとに微妙にストーリーや設定が異なっているのは、こういう理由からなのです。

もちろん、これは安田さんや僕だけの力だけではなく、ロードス島戦記という作品の製作に関ったすべての人の努力があればこそです。本当に僕は幸運な男で、良い人に巡り会い、一緒に仕事をすることができました。最初の恩人はもちろん安田さんなのですが、グループSNEの仲間たち、イラストレーターの出渕裕さん、小説の担当編集の吉田隆さん、カセット文庫、OVAの脚本家の渡辺麻実さんもそうです。もちろん、パソコン版の製作にあたっては、ハミングバードのスタッフの皆さんにも並々ならぬ熱意をもって仕事をしていただき、本当に感謝しています。最後の何日間は僕も、同じ部屋に泊まりこんで、必死になってバグ取りをしたものです。

どの作品でも同じですが、いろいろと苦労があって、はじめて完成するもの。ところが、パソコンゲームの場合、ふつうにプレイしているだけでは、その苦労をすべてお見せすることができないのです。これはゲームデザイナーにとっても残念です。しかし、本書で、その苦労をあますことなく紹介することができて、やっと溜飲の下がる思いがしています。

### 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—五色の魔童—」 ©Huming Bird Soft

### ロードス島戦記ハンドブック①

---

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

---

ISBN4-89369-168-6 ©Group SNE 1992 Printed in Japan.



## PUZZLE

頭の  
エアロビクス



## ROLE-PLAYING

キャラは育てて  
こそ革



## ACTION

ボスキャラに向って撃て



## SIMULATION

机の上は  
戦場だった

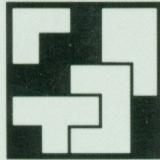


## ADVENTURE

私に解けぬ  
謎はない

ISBN4-89369-168-6 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