

# ロードス島戦記

灰色の魔女

裏マニュアル

コミック 12月号付録

# Island of Lodoss

## 砂漠のピラミッド

コソ然と砂漠に建っているナゾの古代遺跡。いつだれが建てたのかもわかっていない。内部は複雑なダンジョンだ。

アレクラスト大陸の南、船で20日あまりの距離にある大きな島、それがロードス島だ。島はいままで6つの王国とひとつの自由都市に統治されてきたが、最近南の王国マーモがカノンに攻めこみ、これを滅ぼしたという。



## ライデンの街

### 酒 寺 市 ウ 備 屋 港

大陸と通商関係のある自由貿易港。情報屋は合い言葉を使わないと情報を教えてくれないが……。

## ブレードの街

### 酒 寺 市 ウ 城

城があることからわかるとおり、北の王国フレイムの王都だ。ここでは寺院と市場を訪ねてみよう。きっと有益な情報を教えてくれるはずだ。

## ロイドの街

### 酒 寺 市 ウ 城

ヴァリスの首都。酒場に行くとき客の中に吟遊詩人がいるので、その歌を聞いてみよう。何かがわかるよ。

## ドラゴンブレスの街

### 酒 寺 市 ウ 城

モス王国の王都。酒場、寺院、ウィザースカレッジとも情報が豊富。市場も+1、+2などのアイテムがいっぱい。でもあまり長居はしないほうが……。

## ドラゴンスケールの村

### 酒 寺 市

モスの国境を越えてすぐのところにある小さな村。酒場で女戦士に出会った。とっても威勢がいいので驚いたね。

## ロードスの国々

### アラニア

冒険が始まる国。島の北東部に位置し、ロードスの諸王国の中でもっとも古くからある。その王都アランは、すべて石造りの整備された町並みと、ドワーフが造った大理石の城で有名だ。

### カノン

島の東南部にあった王国。学者肌の王がに政を施している国として名をさせたが、現在はマーモの軍勢によって踏みにじられ見る影もない。街もほとんど焼きはらわれてしまった。

### マーモ

最南端にあるマーモという名の島を中心にした王国。20年ほど前までは秩序とは無縁の地だったが、皇帝を名乗るベルドという戦士が突然現れ、またたく間に島を支配してしまった。

## ノービスの街

### 酒寺

しゃく熱の砂漠の端にある街。酒場では商人が休んでいて、旅で仕入れたウワサを教えてくれる。また商人の中には、アイテムを売ったり買ったりする者もいる。

## ターバの村

### 酒寺市

#### スタート地点

冒険を始めるための装備はここで買いそろえておこう。

## ザクソンの村

### 酒寺市 村長宅

オープンに出て、道ぞいに歩いていけば、自然にこの村にたどり着く。この酒場にはNPCが何人もいるので、パーティの組み替えをするのもいいかもしれない。



## 暗殺団のアジト

アランの街で情報を聞くと現れる。2階建てのなかなかリッチな洋館。そんな広くはないが、ちょっとした仕掛けを解かないと、暗殺団のボスのいる地下は入れない。ボスを倒せたら城へ行ってみよう。いい事が起こるぞ。

## ゴブリンの巣

だれでも最初に見つけることのできる仕事、それがこのゴブリン退治だ。単純なダンジョン。

## アランの街

### 酒寺市 城シウ

アラニアの首都。アイテムの鑑定をやってくれるウィザースカレッジや王の住むストーンウェブ城があって、にぎわっている。

## アダンの街

### 酒寺

「帰らずの森」を抜けた先にあるヴァリス王国の街。寺と酒場しかなく、客もないので何も情報を得られない。ほんとにちょっと一息つくという感じの場所だ。

## カノンの街

いまは戦場となっているカノンの国に建つ不気味な街。その内部はダンジョンとなっている。奥に入って出てきた者はいない。

## まだいえない?

暗黒の島と呼ばれていて、邪悪な魔物がうろついているらしい。船で渡れる。

## ヴァリス

中央部にある神聖王国。その昔、魔神を地下迷宮に閉じこめた6人の英雄のひとりファーン王が治めている。至高神ファリスを信じる人が多く、厳格な神の掟が国家の法となっている。

## フレム


ヴァリスの北にある砂漠の王国。最近、蛮族たちとの戦いに打ち勝って建国された若い国だ。騎士団の強さと、傭兵王と呼ばれる国王カシューの英傑によって支えられている。

## モス

ロードス島でもっとも大きい山国。ドラゴンロードと呼ばれた先王マイセンがつくった新興国で、いまも12人の竜騎士たちによって守られている。ゴールドドラゴンは国の守り神といわれる。

# CHARACTER

種族によってなれる職業となれない職業があるのって差別だね。でもそれだからオモシロイともいえるんじゃない？

種族	職業(クラス)	11以上必要な能力	独断コメ
<b>人間</b> なんにでもなってしまう八方美人キャラクター。能力で飛び抜けたところはないのでボーナスで工夫しよう  人生五十年	ウォーリアー(Warrior)	ST, EN	細身にブレッドソードという姿はカッコイイ。どうしてもSTに
	ナイト(Knight)	ST, PB	ハーフエルフより重々しい姿をしていかにも騎士風。ENを
	プリースト(Priest)	IN, EN	神に仕えるといっても、持ち物は戦士並みかそれ以上。したがっ
	ソーサラー(Sorcery)	IN, AG	人間しかなれない職業なのでほかと比べようがないな。AGを高
	シャーマン(Shaman)	IN, LU	精霊の力を利用するだけあって、どことなく民族衣装を着ているよ
	ウィザード(Wizard)	IN, AG, LU	高系統を覚えていくので一人前になるのに時間がかかるが、強力な
	スカウト(Scout)	AG, LU	結局、人間に一番合っている職業はコレじゃないかな。いい弓を
<b>エルフ</b> 森に棲む妖精族。INとAGが比較的高いインテリタイプ。いつでも冷静なさ 	ウォーリアー(Warrior)	ST, EN	ST, ENがあまり高くない種族だから、元キャラがいいときじやな
	シャーマン(Shaman)	IN, LU	INが高いエルフのハマリ役。ソーサラーより武器のバリエーション
<b>ドワーフ</b> ト金もいらなきゃ女もいらぬワタシもすこし臂が欲しい一、の短身力持ちタイプ。整物が多いんだこの種族には 	ウォーリアー(Warrior)	ST, EN	戦士といったらやっぱりドワーフ。片手に持ったバトルアックスは
	プリースト(Priest)	IN, EN	パッと見た感じはどこか神官って雰囲気だけど、いろいろな武器
	スカウト(Scout)	AG, LU	けして向いてる職業とはいえないが、ENやSTが高いため人間と
<b>ハーフエルフ</b> 人間とエルフの愛の混血種族。子供のころは、よくイジメられるそう 	ナイト(Knight)	ST, PB	どうしても人間より弱そうに見えるけど、AGを高くしておけばお
	ウィザード(Wizard)	IN, AG, LU	人間はLUが高く、エルフはAG, INが高いのを考えると、向いて

パーティを組んでみただけだと

キャラクターをつくる時、どんなパーティを組むのか考えておこう。一応ここには例として3タイプあげてみた。どれが有利だということはないが、RPGの常識として、ソーサラーやウィザードのLPはあまり高くないのはお忘れなく。それとどのNPCをメンバーにするかということも。あとでやり直しのきくゲームじゃないから気をつけよう。



▲初めからレベルの高いNPCとパーティを組むのもひとつの方法だ

## 戦士パーティ

頼りになるのは戦士のブロードソード。やっぱりバツバツとモンスターを斬り倒したいというアブナイあなたにはこのタイプが

オススメ。戦士じゃなくて、カンタンな魔法を覚えられるナイトふたりでもいいかもね。NPCはバーンとギムがいいと思うよ。

戦士



戦士



ナイト



スカウト



プリースト



ウィザード



プレイしてみて、意外に思ったのは、能力値の乱数の幅が大きいこと。何度もつくりなおすと、とても同じ種族とは思えない数字が並んだりするぞ。

ト	向き不向き
ボーナスがいくのでEN、AGが高いキャラを	△
大きくしておかないとレベルの低いときはキビシー	○
STも10ぐらいは欲しいものだ	△
して速攻でモンスターに魔法をかけろ!	○
うに見える	△
パーティをつくれるのでつくる価値は十分ある	△
たせて後ろに置くか、前に出て剣で戦うか	○
いとちょっと考えちゃうな	×
が多いので、AG、ENあたりにもボーナスを	○
ムに代表されるように強力な破壊力を発揮する	○
使えるから以外にハマリ役だと思う	△
がって前に出て戦いたい	×
しろいキャラになるはずだ	△
職業はこれ!?	○

## ゲームの色気!?

### N P C ノンプレイヤー・キャラクター

プレイヤーキャラなんかいらない。オレはロードスキャラで冒険がしたいんだ、というならそれもよし。NPCだけでもパーティは組めるんだ。もちろんプレイヤーキャラとの混成もOK。

#### ギム



◀ 最初に出会うNPC。無口で、耐強い性格。こころをいとうときに頼りになる戦士

#### パーン



◀ 困っている人を見るとすぐ手を出す正義感に惚れるナイフ。それがいいのかわからないのか

#### ウッド・チャック



◀ 20年の牢獄暮らしのためかなんでもハスにかまえて見る習性がある中年のスカウト

#### スレイン



◀ 一見根性に見えるが、その実は各気で穏やかなソーサラー。ギムとは知り合い

#### ディードリット



◀ 160歳でも部族では最年少のシャーマン。故郷の森を捨て冒険中。ドワーフが嫌い

#### エト



◀ 物静かだが、強い意志を持つプリースト。パーンとは幼なじみでとても仲がいい

## ロードス島パーティ

原作の主人公たちと同じような組みあわせのパーティ。肉弾戦の主力が戦士、ナイト、スカウトの3人というの、タクティカルの

ときに苦しい気もするが、レベルが上がってソーサラーやシャーマンの魔法が強くなれば、問題じゃなくなる。

戦士



ナイト



スカウト



プリースト



ソーサラー



シャーマン



## 魔法使いパーティ

レベルが高くなればこれほど強力なパーティはないかも。でも初めは死体の山。育てるのに時間がかかることうけあいだ。それを防ぐ

ためにもプリーストふたり体制にするのがいいと思う。いざとなったらメイスを振りまわして戦うわけ。NPCはエトやスレインあたり。

戦士



スカウト



プリースト



プリースト



ソーサラー



シャーマン



# MAGIC

高段者しか解読できなかった魔法の書をわかりやすい表に整理した。冒険にデカケルトキハワスレズニ!?



◀ワリンこんなに魔法の数が多いと迷うなあ

	名前	レベル	必要MP	効果		内容
				クイック	タクティカル	
シャーマンマジック	ファイアボルト	1	5	敵1匹	敵1匹	小さい火の玉で敵を攻撃する。レベルが高くなってもよく使う
	スネアー	1	5	×	〃	大地に魔法をかけて敵の足止めをする。移動停止の魔法。1匹しかかからない
	フレームボディー	3	7	×	味方1人	味方の1人に炎の衣をまとわせて、近づいたモンスターに被害を与える
	スリープ	3	5	敵1匹	敵1匹	敵モンスターを眠らせてしまう、毎度おなじみの催眠魔法
	ヴァルキリーズジャベリン	4	10	〃	〃	呪文をとこなえと戦乙女の槍が現れ、モンスターに向かっていく
	ファナティズム	4	4	味方1人	味方1人	味方キャラクターがヒットする確率を上げる魔法のひとつだ
	コンフュージョン	4	20	敵3匹	5X3エリア	モンスターにうまくかかれれば、モンスター同士で戦いを始める
	ファイアウォール	5	12	×	横一線	目の前に炎の壁をつくり、通過しようとする敵のHPを減らす
	ファイアストーム	6	20	敵4匹	7X7エリア	広い範囲に炎の嵐をつくり、モンスターをまとめてやっつけてしまおうという集団魔法
	アースシェイク	7	25	〃	〃	大地の精霊の力によって、指定されたエリアにいる者すべてを攻撃する強力な魔法
ヴォータックス	7	25	敵1匹	敵1匹	カマいたちのように真空のワズ巻を起し敵を攻撃する。シャーマン系で一番強力な魔法	
攻撃系マジック	エネルギーボルト	1	5	敵1匹	敵1匹	シャーマンのファイアボルトに相当する魔法だ。炎の通用しない敵に
	スリープクラウド	1	5	敵2匹	3X3エリア	シャーマンのスリープと同じ効果があるが、これは一定のエリアにかける
	ファイアウエポン	2	5	味方1人	味方1人	ある味方の武器にかけることで、その武器は炎に包まれ敵に与えるダメージを大きくする
	スパイダーウェブ	2	8	敵1匹	敵1匹	クモの巣のようなものをつくりだし、敵の動きを封じてしまう魔法
	スロー	3	5	×	〃	敵の足を引き止め、行動を遅らせる魔法。スパイダーウェブと同系列
	ライトニングボルト	3	10	敵3匹	上部へ	強烈な稲妻を起こして、敵を打ち倒す攻撃魔法
	ファイアボール	4	15	〃	5X5エリア	ファイアボルトより強力な炎の玉をつくり、指定した場所で爆発させる
	ブリザード	5	20	敵4匹	7X7エリア	氷をつくりだす魔法があるように、氷をつくりだす魔法がコレ
	フリーズブラッド	6	25	敵1匹	敵1匹	敵の血を一瞬にして凍らせ、内部から倒してしまうちょっと変わった魔法
	ディスインテグレート	7	30	〃	〃	ソーサラーの使う魔法の中で一番強力なものだ。これを避けられる者はいないという
プリーストマジック	ターンアンデッド	1	5	敵2匹	3X3エリア	ゾンビなどのアンデッドモンスターを追い払う魔法
	ウーンズ	2	5	敵1匹	敵1匹	回復の呪文は逆になえることで、攻撃の術文に変化する
	ホーリーウエポン	2	4	味方1人	味方1人	聖水を使って武器を清めることで、死霊に対する効果を大きくする魔法
	サンシャイン	3	6	敵全員	敵全員	太陽の光を魔法でつくりだし、死霊の力を削ってしまうことができる。敵全員に効果あり
	バニッシュ	6	20	敵1匹	敵1匹	敵が呼び出した魔物を、元の世界へ追い返してしまう魔法。召換の逆のパターン
	コマンド	ファリス a	4	〃	〃	モンスターを暗示にかけて、その動きを封じてしまうことができる
	バトルソング	マイリー a	5	味方全員	味方全員	神をたたえる歌で、パーティ全員の恐怖心を除いて攻撃力を高める魔法
	ウエポイントランス	マイリー b	10	味方1人	味方1人	味方の武器から最大の力を引き出す特殊魔法。ホーリーウエポンの強力なやつだ
	ウイークポイント	ラーブ b	8	〃	〃	この呪文をとこなえすることで、モンスターにクリティカルヒットを加えやすくなる
共通	エンチャントウエポン	2	3	〃	〃	ファイアウエポンなどのように、ある味方の武器に力を与え強力にする魔法
防御系マジック	サイレンス	1	3	敵1匹	敵1匹	魔術師やエレメンタルなど魔法をかけてくる敵のときに、音を消すことで無効にしてしまう
	インビジビリティ	2	6	×	味方1人	かけたキャラクターの姿が消え、モンスターの攻撃がなくなる
	ブッシュ	2	6	×	敵、味方1人	敵でも味方でもかかってに動かせるようになる魔法
	シャドウボディー	2	5	味方全員	味方全員	影のマントをつかってパーティを包んでしまう
	エア・アーマー	3	5	味方1人	味方1人	フレームボディーと似たようなものだけど、こっちは空気で守るクリーンな魔法
	ブリンク	5	5	×	自分自身	精霊の力によって戦闘マップ上のどこへでも移動させてしまう
スピリットバリアー	6	15	味方1人	味方1人	シャーマンが使える一番強力なバリアー。1回に味方1人しかかけられないのが欠点	

魔法は3つの考え方からできている。精霊や火など自然の力の助けを借りるのはシャーマンマジック。反対に古代

から学問として発達し伝えられたのがソーサラーマジック。そして神の力の具現者としてのプリーストマジック。

モンスターによって、同じ内容の魔法でも効くものと効かないものがあるのはこの魔法の源がちがうためなんだ。

	名前	レベル	必要MP	効果		内容
				クイック	タクティカル	
防 御 系 マ ジ ッ ク	ソーサラーマジック					
	シールド	1	5	味方全員	味方全員	味方全員を守る大きな盾をつくりだす。ただし防御効果はそんなに強力ではない
	レピテーション	2	5	×	味方1人	呪文をとこなえることで味方1人の体を空中に浮かせ、地上からの攻撃から身を守る
	クイック	3	5	×	〃	スローの反対に味方1人の行動を自由にすることができる
	フォースフィールド	5	12	×	横一線	シャーマンのファイアーウォールに相当する魔法。目に見えない強靭な壁をつくりだす
	プリーストマジック					
	ブレス	2	4	味方全員	味方全員	味方の武器すべてに向かって唱えることで、その攻撃力をより強力なものにできる
	フェインデス	3	5	味方1人	味方1人	HPが残り少なくなったキャラなどを死亡させないため、戦闘から外してしまう魔法
	レジスト	5	10	〃	〃	敵の魔法から身を守るカウンターマジック系の魔法。一度に1人にしかかけられない
	ホーリーブレイ	7	30	味方全員	味方全員	戦闘の途中で、睡目が無いと思ったらこの魔法を使おう。安全な街へ瞬間的に移動する
バリアー	ファリス	10	〃	〃	神の力でバリアーを張り、モンスターの攻撃から味方全員を守ってくれる	
ピース	チャ・ザ	12	敵、味方全員	敵、味方全員	モンスターにかけることで戦意を失くさせてしまうことができる	
共通						
カウンターマジック	1	5	味方全員	味方全員	敵がかけてくる魔法の効果を弱める防御タイプの魔法。味方全員にかかる	
ボディプロテクション	1	3	味方1人	味方1人	味方のヨロイの強度を高めることができる。戦闘のときだけしか効果は続かない	
ディスペルマジック	3	5	敵2匹	3×3エリア	ある一定の地域にかけられた魔法を、すべて無効にしてしまう特別な呪文	
召 換 系 マ ジ ッ ク	シャーマン					
	ウィル・オー・ウイisp	1	5	×	—	魔法で光の精霊(ウィル・オー・ウイisp)を呼び出して、代わりに戦わせることができる
	シェード	2	5	×	—	上と同じくやっばり精霊を呼び出す魔法。こちらは光の反対の闇の精霊シェードが出現
	サモンエレメンタル	5	10	×	—	炎の精霊か、または風の精霊を呼び出して戦わせることができる
	ソーサラー					
	ドラゴントゥースウォーリアー	3	12	×	—	魔法で竜牙兵(ドラゴントゥースウォーリアー)を呼び出し、敵と戦わせることができる
コマンドゴーレム	6	20	×	—	強大な肉の巨人ゴーレムを呼び出す、あやしげなルーン。ソーサラーが傷つくと消える	
メテオストライク	7	30	敵8匹	9×9エリア	呪文によって大隕石(メテオ)を呼び出し、モンスターに大打撃を与える魔法	
プリースト						
サモンヒーロー	5	10	×	—	本人よりレベルが5高い人間を呼び出し、操ることができる。どんな者が現れるか不明	
回 復 系 マ ジ ッ ク	プリーストマジック					
	ヒーリング	1	1	味方1人	味方1人	いちばん基本的な回復魔法。LPを一部分だけ回復させることができる
	トランスファーメンタルパワー	1	10	〃	〃	味方の1人にプリーストのMPを分け与える魔法。戦闘中でも使うことができる
	キュアーインジャリー	3	5	〃	〃	ヒーリングより強力な回復魔法。毒やパラライズは直せないが、LPは大きく回復する
	ニュートライズポイズン	4	4	〃	〃	毒に侵されたキャラを治す魔法。LPは回復しない
	キュアーパラライズ	4	4	〃	〃	トラップなどにひっかかってマヒした体を治すのに使う。LPは回復しない
	キュアーディシーズ	4	6	〃	〃	病気となったキャラクターを治すのに使う魔法。これもLPは回復しない
	リフレッシュ	5	10	〃	〃	とにかく毒、病気、マヒなどといったすべての状態からキャラクターを救い出す
	リザレクション	6	20	味方1人	〃	すでに死亡してしまったキャラクターを復活させる魔法。復活してもLPは1だけ
レベルレストレーション	マーファ	10	〃	〃	モンスターによって下げられたキャラクターのレベルを元の強さに戻すことができる	
そ の 他 の マ ジ ッ ク	共通					
	ライト	1	2	—	—	ダンジョン内や屋敷の中はまっ暗だ。これを唱えて明かりをつけよう。
	デテクション	1	5	—	—	ダンジョンの中にあるシークレットドアやトラップを見つけるのに使う魔法
	アンロック	2	5	—	—	カギがかかっているドアを開けることができる。ただし、特別なカギのいるところはダメ
	ソーサラーマジック					
	リードランゲッジ	1	5	—	—	ダンジョンで見つけたアイテムに、ふつうでは読めない言葉があった場合にこれを使う
	ビジョン	2	5	—	—	ダンジョンの中をモンスターにさどられずに視覚だけが自由に歩き回れる魔法
	テレポテーション	4	2	—	—	すでに行ったことのある街へ、瞬時に移動してしまう空間移動魔法
	ロアー	5	25	—	—	ウィザーズカレッジで行う鑑定と同じ効果がある魔法
	コモンマジック	6	30	—	—	ふつうは魔法が使えないナイトやスカウトに魔法を覚えこませる特別な魔法
ファイナル						
ラック	チャ・ザ	5	—	—	ダンジョンの中にいる間中、パーティ全員のラックを2倍にすることができる	
アラート	ラード	5	—	—	これを使うとモンスターの気配を感じて、戦闘になる前に知ることができる	
ガイドドテレポテーション	マーファ	20	—	—	どんなところからでも、どんな状態のときでもパーティを寺院へ瞬間的に移動させる魔法	

# TOWN

♪街の灯りがとてもキレイねアラニア〜ッというわけで、冒険者を暖かく迎えてくれるタウンをくわしく紹介しよう。冒険のカギとなる場所や売っているアイテムなど、まだ知らないところがあったらアカ〇印でチェックしておけよ〜。

街はゲームと深いところでしっかり手を握っている。これは考えてみると、よくわかるはずだ。①キャラクターセーブ②情報を得る③傷ついた体を治す④アイテムの売買と鑑定。この4つはどれもゲームに欠かせない。街は冒険のスタート地点であり、かつまたゴール地点でもある、と私は断言しちゃおうではないか。



とくに気をつけたいのは情報。何をするのにも、まず必要なのはコレですね。情報を得るためには、酒を飲むか客に話しかけるのがいちばんいい。街の中に特別な場所があれば、



そこへ行ってみるのは当然。それでもなければ、寺院に行って司祭の話や聞くとかウィザーズカレッジで、アイテムを売ってみるとか。とにかく動いてみて相手の反応を見る。それでも出てこないなら、ホントにない。

## ベーシックスクエア

酒場&宿屋、寺院そして市場——どんな小さな街(村)でも、この3つのうちひとつくらいは必ずある。そこで、これらを街の基本要素、ベーシックスクエアと名づけ、紹介してみることにする。さて、この3つの要素、どこにでもあるからといって、内容まで同じわけではない。酒場の

### 酒場&宿屋



酒場にはNPCを始め、いろいろな客が酒を飲んでいる。どうせセーブしに寄るんだから、客をつかまえて話しかけてみよう。断片的な情報からただのジョークまで、いろいろな返事が聞けるぞ。

### 各・地・域・の・特・徴

#### ⑥ ノービス

ここでは商人たちが酒を飲んでた。話しかけてみると、アイテムを売買してくれるそうだ。この街には市場がない。どうやらその役割は彼らでまかなうらしい。

#### ⑥ ロイド

酒場のオヤジの話では、この街の名物は吟遊詩人の詩だという。客の中にいるから話しかけると歌ってもらえるぞ。歌い始めたその物語というのは……。

#### ⑥ ライデン

自由な街らしく、酒場もいろいろな人種でにぎわっていた。ここの客からは、山に棲むドラゴンの話と、高価な荷を積んだままいなくなった船の話の聞くことができる。

## スペシャルスクエア

### 村長宅



▲最初に訪れるザクソンの村にある。村長に会うと、選挙が近いので村のはずれにあるゴブリンの巣に入って、乱暴なゴブリンを退治してきてくれとたのまれる

### シーブスギルド



▲アランの街にあるスカウト、盗賊が入りしているギルド。国王を狙う暗殺団についての情報をくれる。それがずむと行っても何も教えてくれないのが残念だ

### ウィザーズカレッジ



▲アランを始め、ロイド、ドラゴンプレス、ブレードなど各地で見かける場所。見つけたアイテムは、ここで一度鑑定してもらってから身につけたほうがいいと思うよ



客の種類や、市場で売っているアイテムなど、所変われば品変わるなのである。そのへんは下の「各地域の特徴」を読むように。

ところで、島中を歩いて気がついたのだが、どこに行っても物価にあまり差がない。これでは、アイテムを国から国へ運びもうけようなんてことできないわ(当然でしょ!)



## 寺院



寺院でやることはキャラクターの治療だけと思ったら損をするぞ。司祭の話を聞くことで、新しい冒険を見つけることもできるんだ。でもだいたい、意味がないことしかいわないんだけどね。

### 各・地・域・の・特・徴

#### ◎ターバ

マーファを祭る司祭ニースの話によれば、7年前にこの神殿に何者かが侵入して、娘のレイリアを連れさったという。いまだどこで何をしているのだろうか。

#### ◎ドラゴンプレス

ラーダの司祭が情報を話してくれる。この街の北にあるミュティという村の神官が、最近変な行動をしているので見てきてほしいというのだ。なんか危険なニオイがプンプン。

#### ◎ブレード

マイリーの寺院の司祭は困りはてた顔で話しかけてきた。東の砂漠に住む蛮族が、街に出入りする人々を襲っているのだ。なんとか退治してもらえないかというのだが。

## 市場



市場であつかう商品は多種多様。戦士の使う剣から、魔法使いのツエ、マジックリングなどの特殊アイテムを売っているときもある。これじゃ同じ街のウィザーズカレッジとは販売効になるね。

### 各・地・域・の・特・徴

#### ◎ロイド、ドラゴンスケールほか

ヴァリスからモスにかけての街にある市場では、アラニアの街では見たこともないような+1や+2のついた剣やメースが並んでいる。またマジックリングのたぐいもある程度そろっているので、金があるならパーティの装備もいいものに切り替えていこう。

#### ◎ブレード

この街にも+1、+2といった強力アイテムがそろっているが、それよりもオイシイのは西の山に棲むドラゴンについての情報を教えてくれることだ。どうやらそのドラゴンを倒せば、バク大な経験値と金が手に入るみたい。さて、キミならどうする？

## 城



▲各王国の王都には城が建っている。なかでもアランの城はドワーフが建てた美しい城だ。城の中では武闘競技大会などがときたま開かれているので行ってみよう

## 情報商会



▲自由貿易都市ライデンにある。このメンバーと認めてもらうためには、ある決まった合言葉をいう必要がある。重要な情報をいろいろ教えてくれる場所だ

## 港



▲やはりライデンだけにある特別な場所。この街は大陸と交易をしているので、いくつもの船が出たり入ったりしている。船の中へ入ることができる

# DUNGEON

RPGにダンジョンはつきもの。このゲームにも数えきれないダンジョン、迷宮がいくつもある。ホントは秘なんだけどそのいくつかを特別公開するぞ。



ここで取り上げたのはだいたい序盤から中盤に回るダンジョンだ。左のマップ番号①がザクソン村の近くにあるゴブリンの巣。②がアランで知ることのできる暗殺団のアジト。③がノービスの街のすぐ近くのピラミッド。④が帰らずの森の中にあるエルフの廃墟。⑤が三角州に建つミノタウロスの迷宮。⑥がモスの山中にあるドワーフの大トンネルというようになっている。

後半のマップほど、公開レベルは低くなっているの、自分で歩きまわってみないとわからないところが多い。トラップもあることだし、マップがあるからと安心しないで、キャラクターのレベルを見ながらダンジョンの中へ入っていこう。



▲館などの屋内ダンジョンはこのタイプの壁

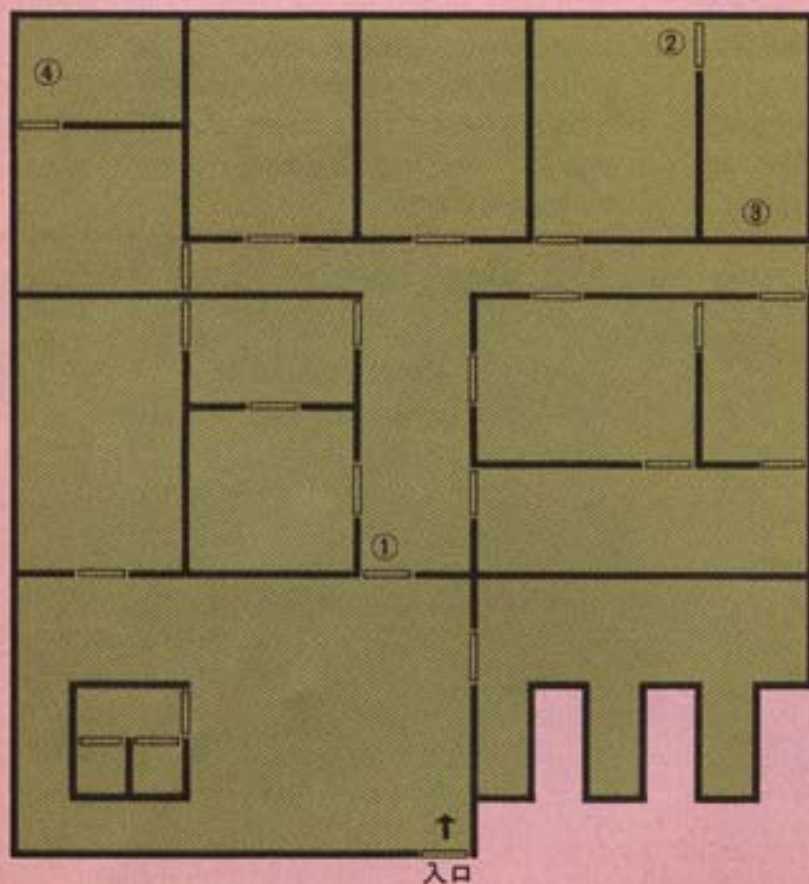


▲がっしりと積まれた石壁パターンは重厚だ



▲岩面がリアルな洞くつダンジョン。奥に何が？

## ゴブリンの巣



入口

このダンジョンは初級レベルということもあり、1階しかなくてとてもカンタン。キャラクターのレベルアップにちょうどいい。だいたい3,4レベルでクリアできるはずだ。

入って真直ぐいくとほぼ正面に現れるドア①。ここを開けると、絶対モンスターと出会ってしまう。奥の部屋③へは、シークレットドア②を通り抜けて入れる。ここにはプレートメイルなどの装備がころがっているの、拾っておこう。問題の親玉は④にいるので注意しよう。

できたら解毒ポーションを持っていくことをオススメする。宝箱を開けるのに失敗するとよく毒をくらってしまうからね。

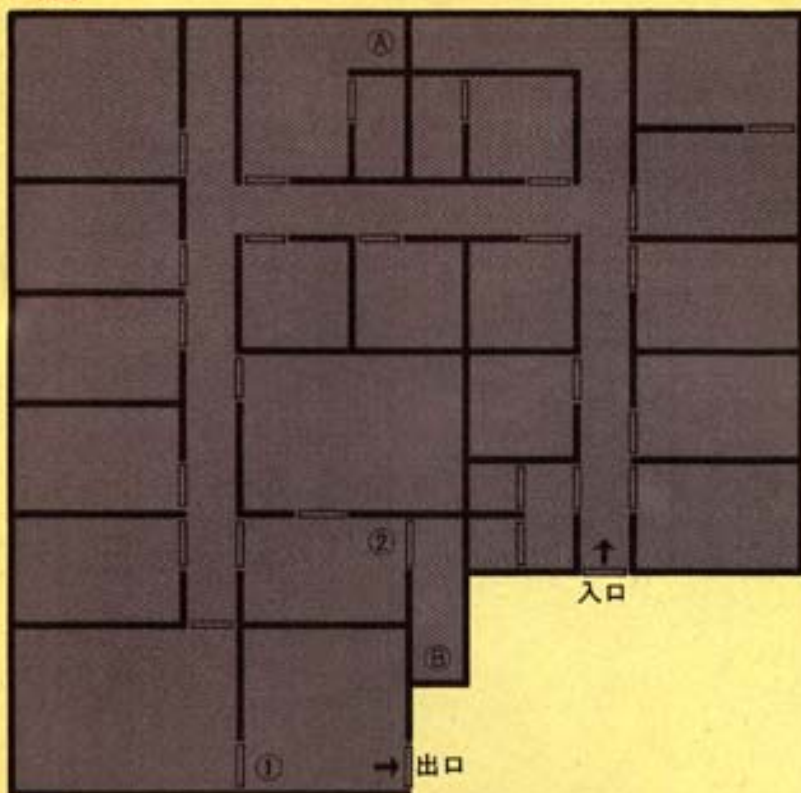
目的を達成したらまた村長宅へ。約束の金と経験値がもらえる。



▲ゴブリンの巣の入口は丘の中腹にある

# 暗殺団のアジト

## 1階



アランの街のシーブスギルドに金をはらって聞くか、NPCのウッド・チャックが教えてくれるダンジョンだ。

まず1階を歩いていくとコック(①)を発見する。命を助けてやると、シークレットドアのある場所(②)を話すだろう。地下に降りる前に2階に上がってカギ(③)を手に入れておきたいね。でも、戦闘に勝たないとダメだよ。

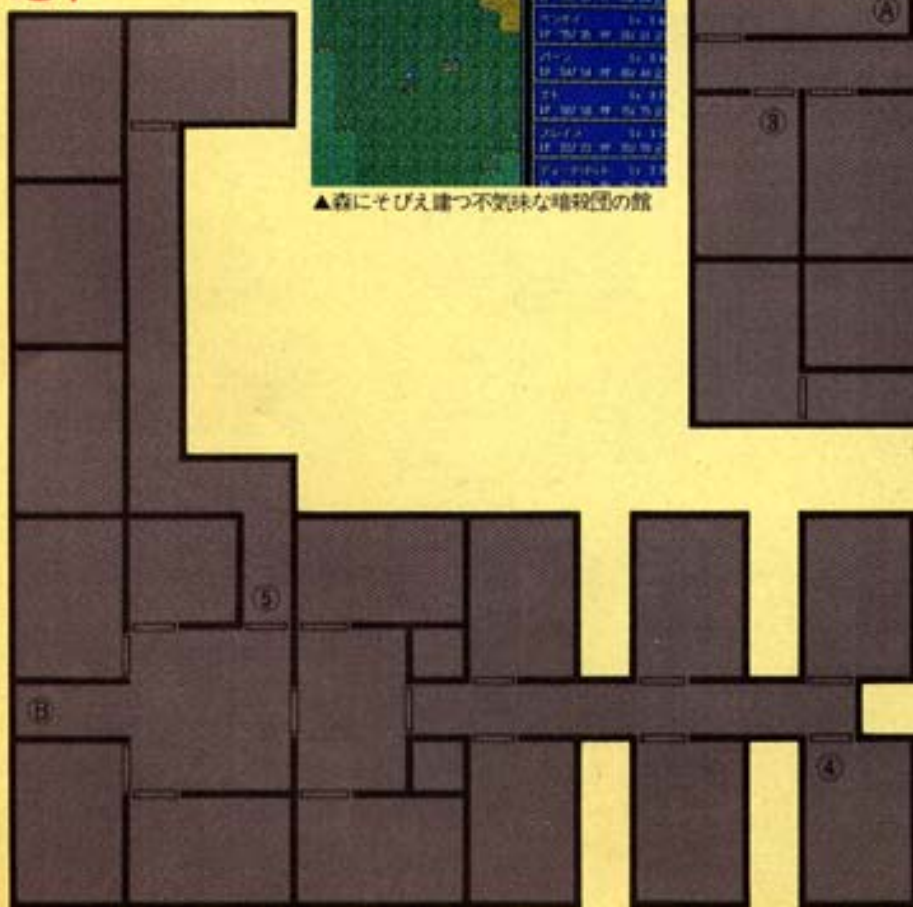
地下では閉じこめられてる囚人(④)を自由にしてやれば、シークレットドアのありがた(⑤)を教えてくれる。あとはボスとの対決だ。うまく勝ったら、すぐにアランに戻りセーブし、そして城へ行ってみる。きっと武闘大会が開かれているはずだ。これに勝ち抜けたらそこでオワリ。

EXPがガバッともらえる。



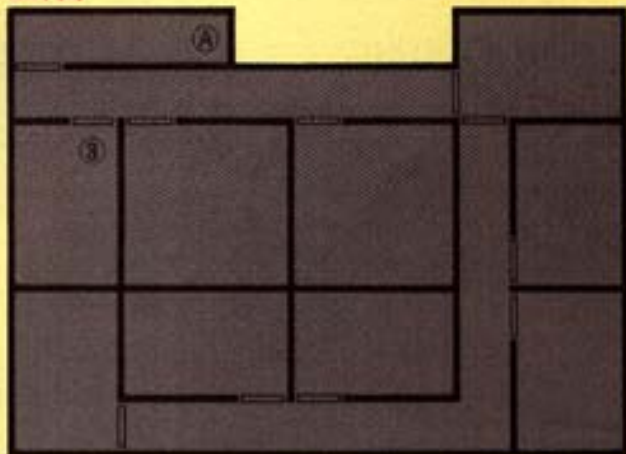
▲NPCを連れていくと、こんな会話を楽しむ

## 地下



▲森にそびえ立つ不気味な暗殺団の館

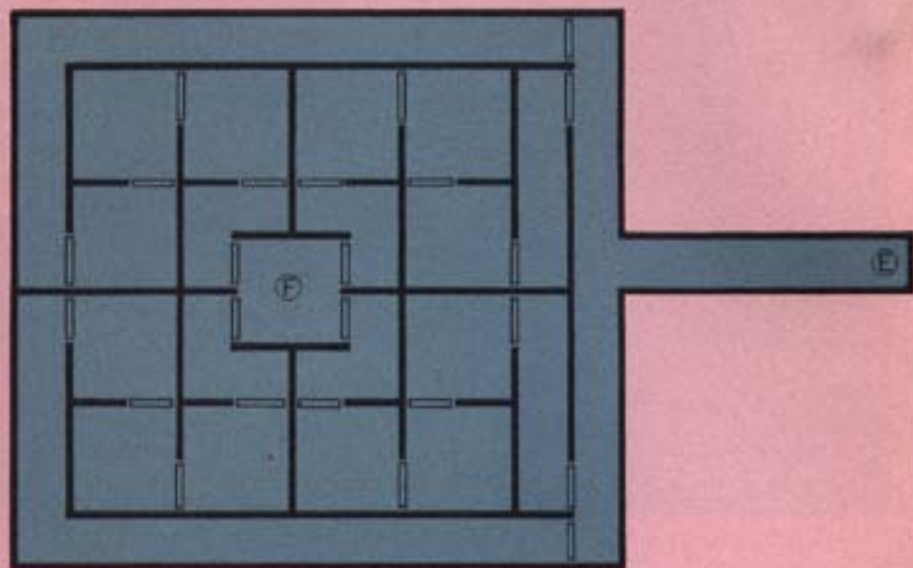
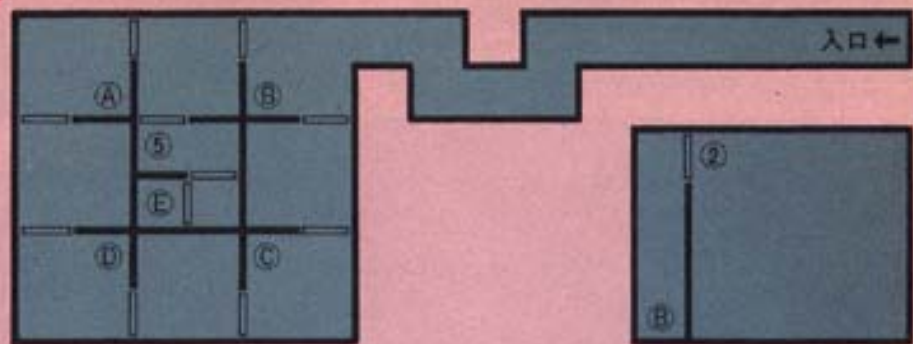
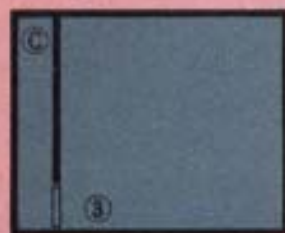
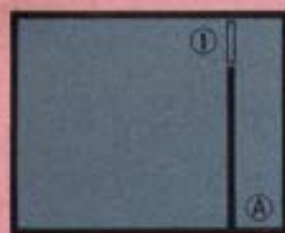
## 2階



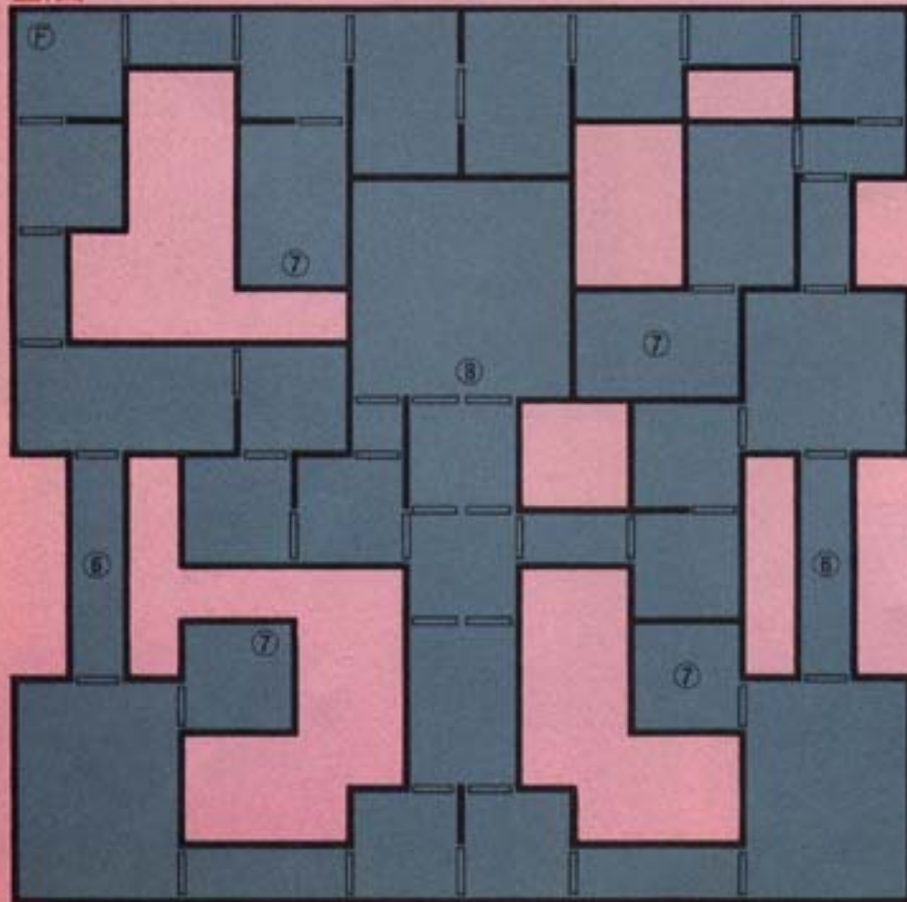
▲階段だ。上ると何が見つかるのかな

マップ記号について——マップ上の英文字は、ほかの階やブロックの同名の英文字の場所と階段やハシゴでつながっていることを示す(たとえば「暗殺団のアジト」1階の(A)と2階の(A)は階段で行き来できる)。

# ピラミッド 1層



## 2層



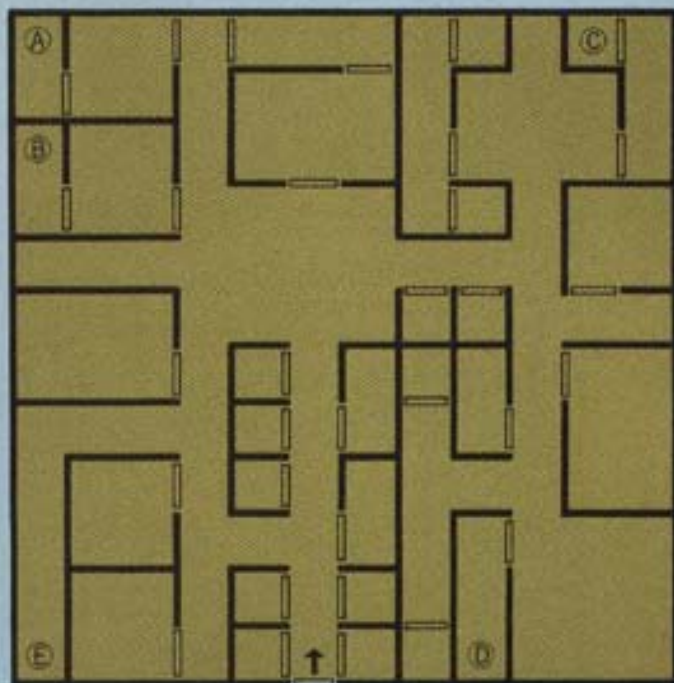
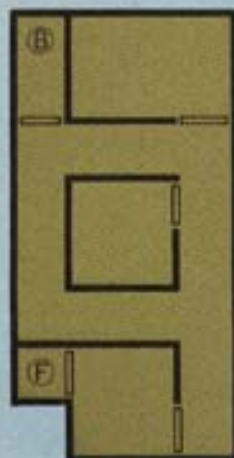
ピラミッドに入っすぐの閘門は4つのエレメンタル、エア①、ウォーター②、ファイア③、アース④。すべてを倒さないと中央のドア⑤は開かない。その奥には下へ降りるはしごがあるのだ。この下はさらに小さな部屋に区切られていて、中央の部屋にあるハシゴによって2層目とつながっている。

2層目は同じパターンが続くので方向感覚を失わないように注意しよう。途中にある渡りろうかは、トラップ⑥の宝庫。腕のいいスカウトがいないとちょっとキツイね。ただしここを通らないとファラオの宝物⑦はふたつしか手に入らないぞ。

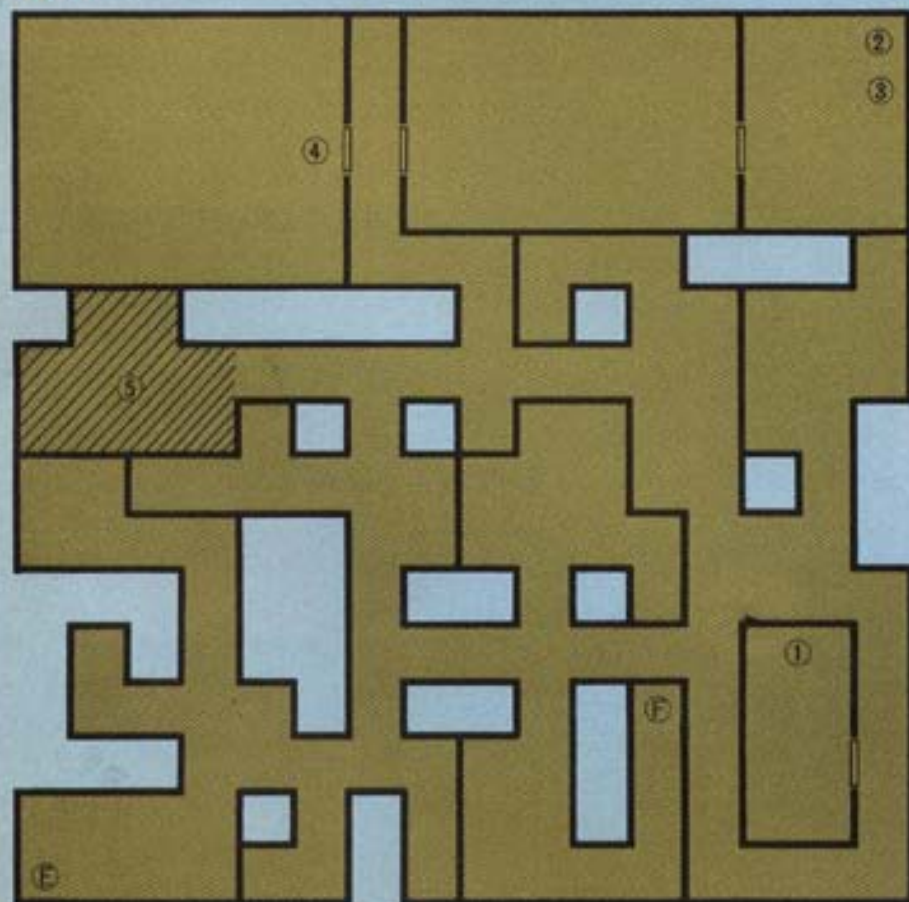
最後の閘門は、中央にある大広間⑧。ここにはモンスターがうじゃうじゃ。MPやLPの減りぐあいには気をつけたい。これをすべてクリアするとファラオのメッセージが表示され、冒険のEXPを始めて得ることができるんだ。

# エルフの廃墟

## 1層



## 2層



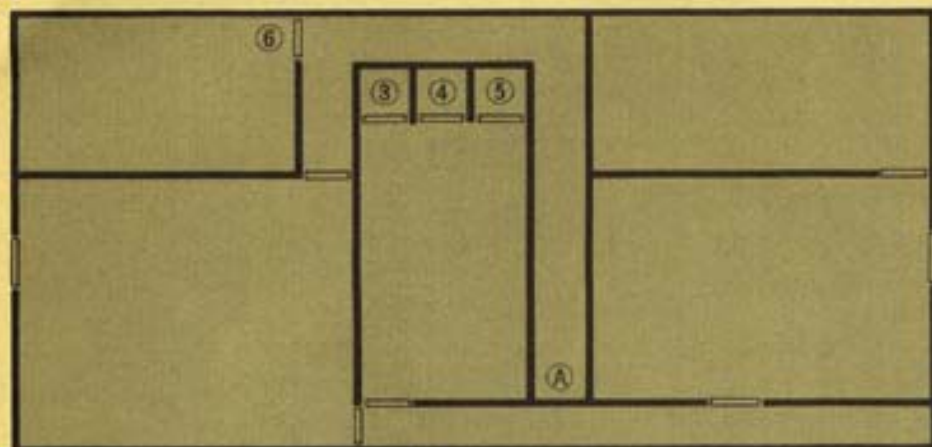
燃らずの森の奥にあるエルフの村。その少し西にある廃墟がここ。

初めの層は2層目へ続くハシゴを発見すればそれまで。別に変ったアイテムはない。ここはマップを見ればパッチシわかるよね。

さて次は重要な2層目。ここには冒険の目的であるベヒモスと、3つの宝物(①、②、③)が隠されている。宝物のひとつはすぐ手に入るが残りふたつは奥の部屋にあって、シークレットドアを通らないと手に入らない。もちろん守っているモンスターも、キミのことを待っているぞ。そして奥にあるもうひとつの部屋にはベヒモス(④)がいる。これを倒せば冒険は成功だ。

ところで、この層には変わったトラップの場所(⑤)がある。別に得になるわけじゃないけど、なかなかオモシロイトラップだ。ぜひというのもオカシイけどヒマがあったら話のタネに行ってみよう。

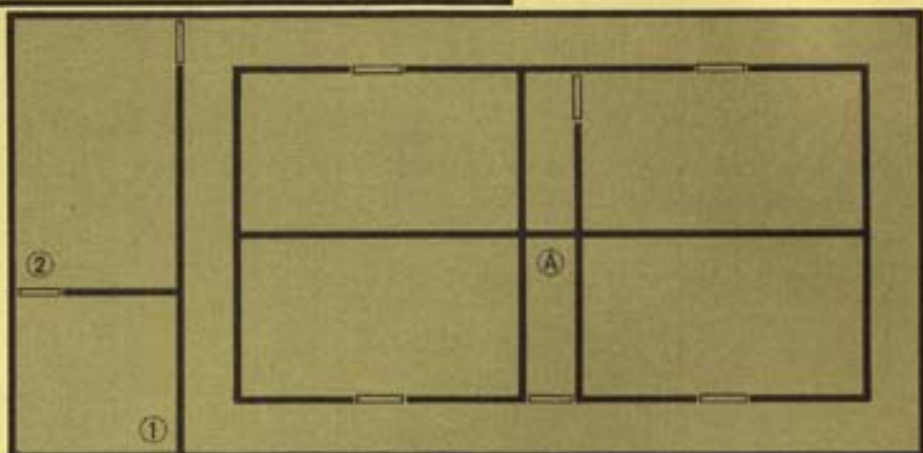
## 国境付近の廃屋 1階



ヴァリスの国に入るときに捕まったパーティは、この廃屋の1室(①)で目を覚ます。ドアの外(②)には竜戦士ドラゴントゥースウォーリアーがいて、一行が逃げだそうとすると戦いになってしまうのだ。さらに悪いことに装備はすべて奪われている。魔法だけが頼りの綱。

1階に降りたら宝物(③、④、⑤)をもらい、⑥にいる姫を助けだす。あとはもう逃げるだけだ。早く出口を探して外へ出よう。ただし、出口のある部屋には守備兵が待ってるぞ。

## 2階

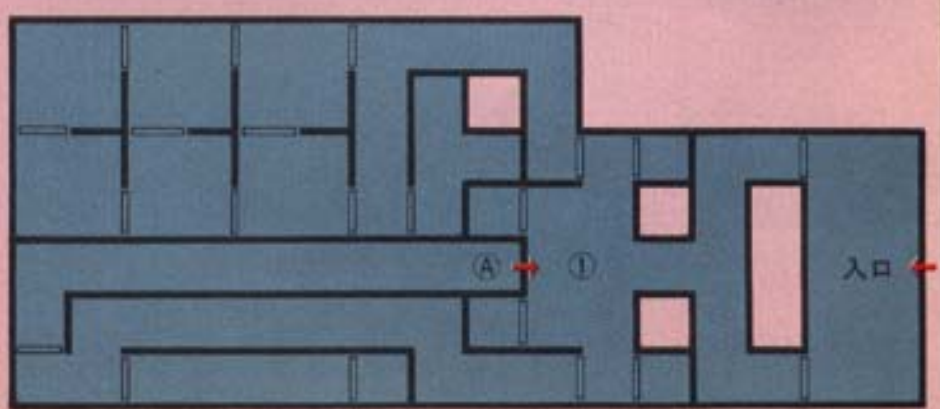
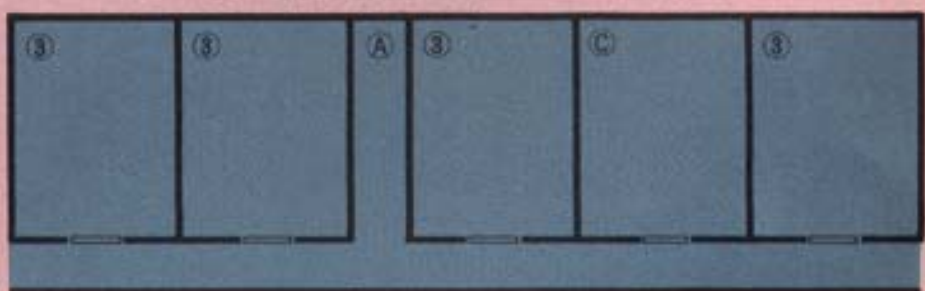
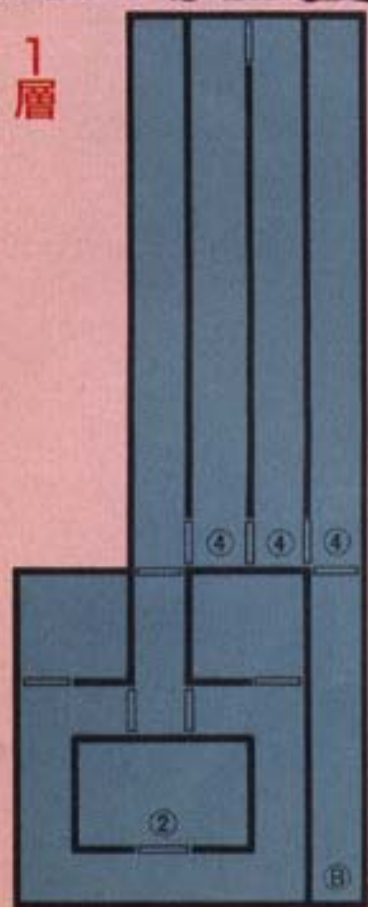


## ミノタウロスの迷宮

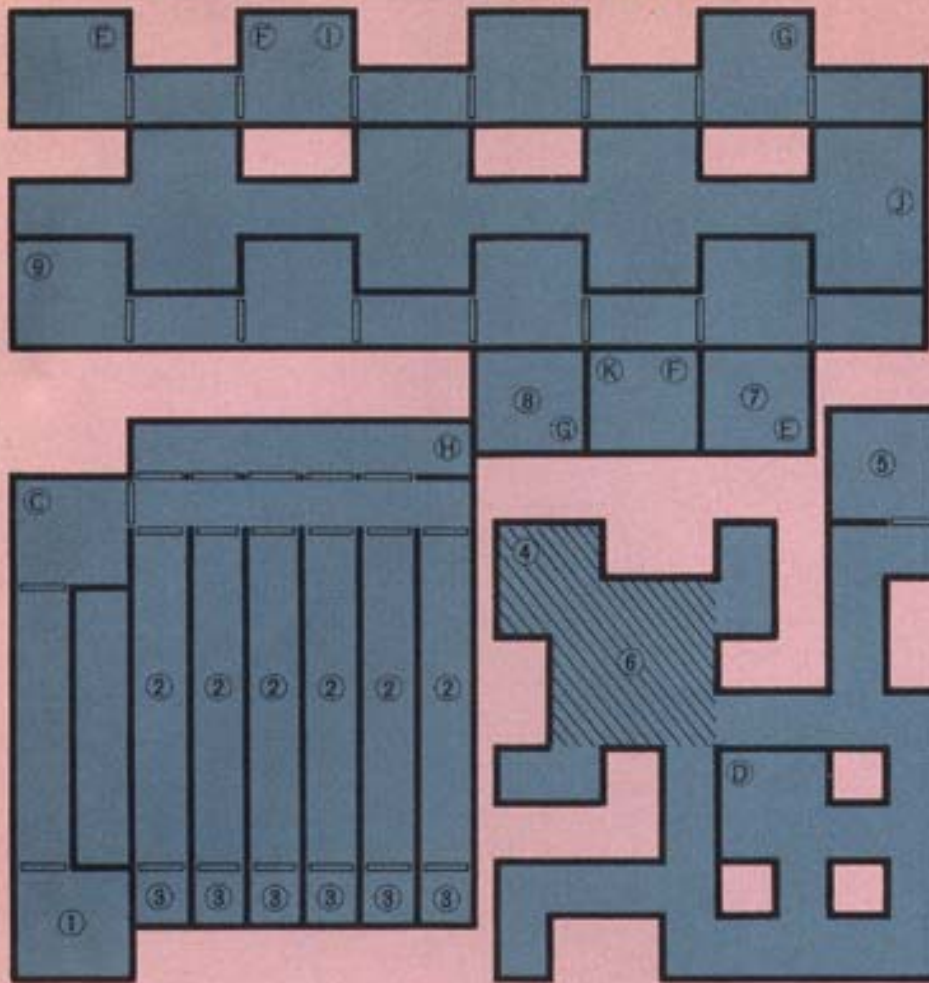
### 1層

ミノタウロスの迷宮は、いままでクリアしてきたダンジョンとはケチがいかに難しい。たぶんここまできてストップしている人は多いんじゃないかな。ここに全マップをのせたので、じっくりとりく

んで迷宮を早く突破しよう。以後はポイント説明だけね。①はウォートの立体映像が出現する場所。②はリザードマンの部屋。部屋のスミにある③はすべてトラップ。④はシークレットドア。



# ミノタウロスの迷宮 2層



2層目の①はウォートからのメッセージ。②はトラップの並び。③は金。④はミノタウロス。⑤は宝物。⑥のまわりのエリアは魔法不可。⑦と⑧の壁にあるレバーを倒すと⑨の壁にトビラが出現する。

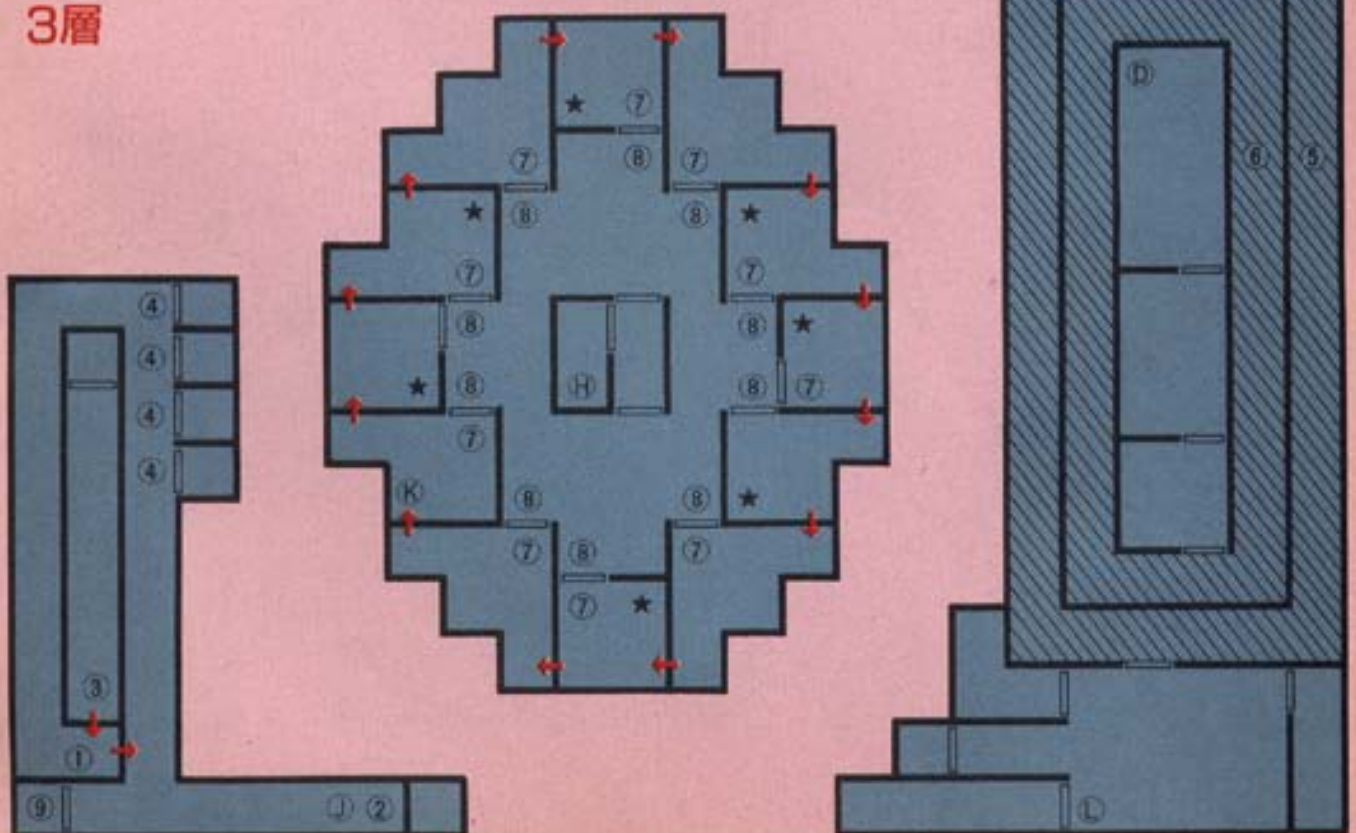
3層目のもっとすごいぞ。①の壁を通り抜けると②の壁がトビラに変わる。これを開けて入ると③へテレポートする。④はシークレットドア。この奥の小部屋には宝物がある。

次は右下のエリア。ここの回廊⑤、⑥は移動する床となっていて、1歩動いたつもりが、実際は3歩動いてしまうので注意しよう。

中央のエリアにある⑦のポイントはワープポイント。★のどこかへランダムで飛ばされる。⑧は入ると灯の消える場所だ。最後のひとつ⑨は外への出口となっている。昔はこの口からミノタウロスへいけにえを投げられていたらしい。

とまあこんなところで全部。迷宮のあちらこちらが繋がっている上にこのいやらしさ。とても自分でマップをつくる気にならないでしょ。付録があってホントよかったね。

## 3層



# ドワーフの大トンネル

モスの山奥に住む大賢者ウォートと会うためには、この大トンネルを抜けなければならないのだ。でも残念ながらダンジョン内に何があるか、どこがつながっているかは⑤。

この白マップを片手に、自分で歩いて確かめてくれ。

ひとつだけ情報をあげよう。この中にはある特別なアイテムをくれる部屋がある。そこはねえ……。

1層

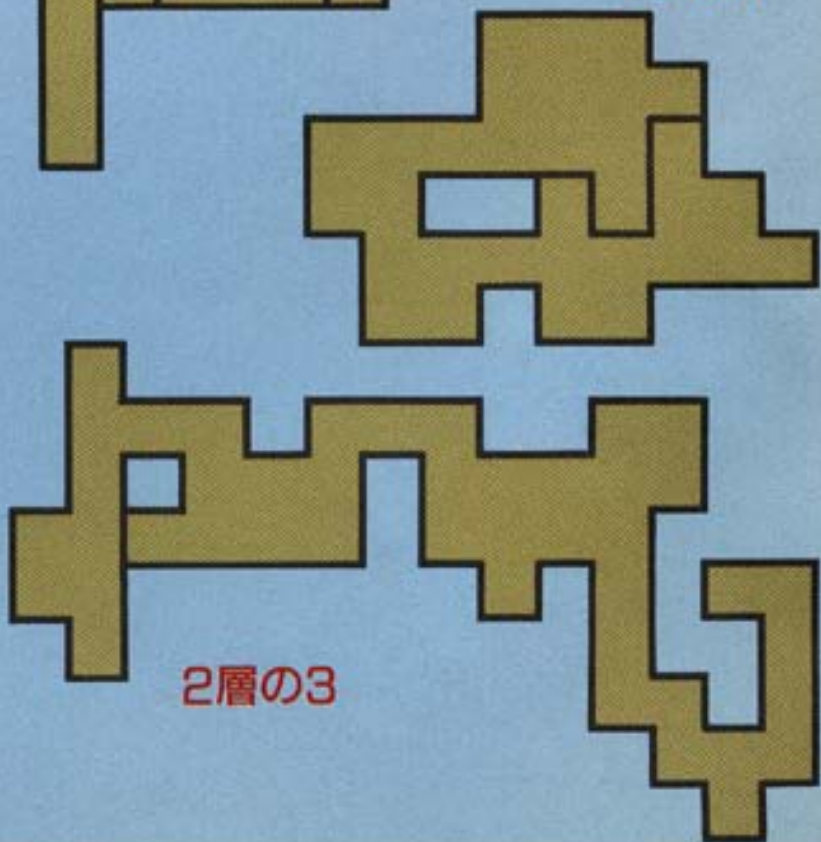


2層の1

2層の2



2層の3



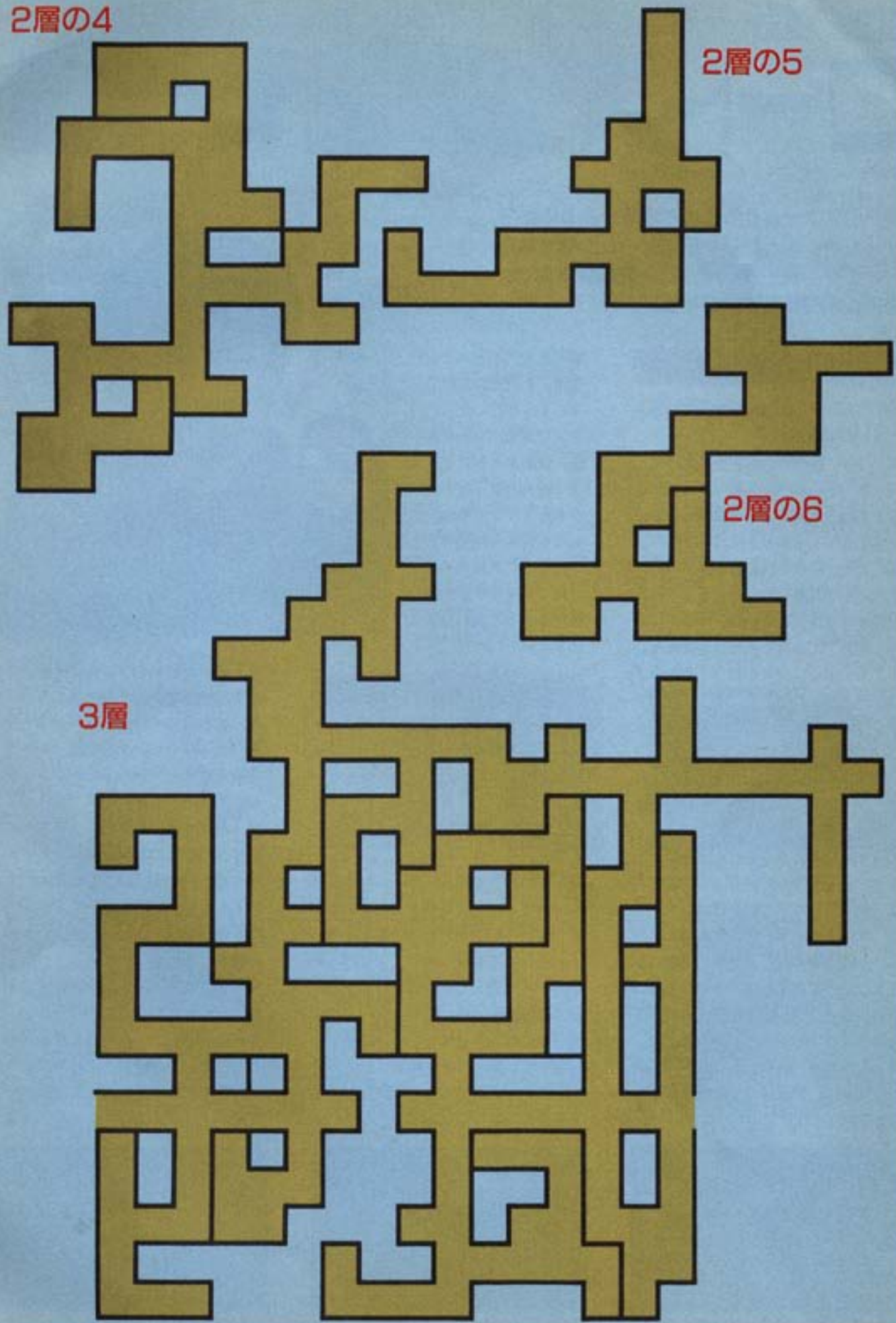


2層の4

2層の5

2層の6

3層



# ロードス島戦記その秘密

NPCはゲームを解く上で意味があるのか？  
ゲームは小説と同じか？ ゲームに隠された  
ナゾをライター(以下㊦)が、直接原作者の水  
野良(以下㊧)にインタビュー。

## 原作者登場！

- ㊦ どうも、この付録を書いているライターの大場です。
- ㊧ ハイ、原作者の水野良です。
- ㊦ ホントにロードス島って人気がありますね。水野さんも小説書いたり、ソフトをつくったりと大活躍。
- ㊧ ええ、みなさんのおかげで。
- ㊦ ガッポリもうかったでしょ？ こんどオゴってくださいね。
- ㊧ イヤーそんなことありません。すぐそういうウワサがたつんだからイヤだな。ハハハ。ところで質問ってなんですか？ (と、話題を変える)
- ㊦ 絶対オゴってくださいね (しつこく食いさがる)。それじゃ質問です。NPCがパーティにいないと、ゲームは解けないんですか？
- ㊧ そんなことはありません。全員プレイヤーキャラでもだいじょうぶです。
- ㊦ それじゃNPCの意味は。
- ㊧ ホラ、やっぱり雰囲気盛り上げるために必要でしょ。それに場所によってははかってにしゃべります。それに連れてると、いくつか特別なものが手に入るようにもつくってあります。
- ㊦ なるほど、ソツがない。ゲームストーリーは、やっぱり小説版をなぞっているんでしょ？

- ㊧ ええ、ベースとしては。ただそれだけじゃしょうがないから、コンプ連載のロードスI、IIのアイデアも。
- ㊦ 読んだひとならわかるってヤツですね。もう水野さん商売うまいから！ 次はアイテムについてですが、鑑定がちよっと変わってますね。



## アイテムについて

- ㊧ これまでは剣を鑑定しても、「\*\*ソード」としかわからなかったでしょ。でも、名前なんかわかって意味ないんですよね。そこでアイテムに強さの値を加えて、それがわかるようにしたんです。
- ㊦ 呪いのアイテム、カスタアイテムは使うとやっぱり損するんでしょ？
- ㊧ だいたいそうですね。でもカスタアイテムでも強いやつになると、そこらへんで売ってるやつよりよっぽど使える場合があるんです。
- ㊦ 呪いなんて迷信だ。オレは信じないぞって、感じてすかね。
- ㊧ 強さがあるからしょうがないんですよ。まあ気にしないで。

- ㊦ バーンが持っているアイテムがあまり強くないんで驚きました。
- ㊧ あれは持ち替えたほうが有利です。
- ㊦ あっさりいいましたね。やっぱり名前を変えて「バーンソード+1」とかにするのか。
- ㊧ そうそう、そういうノリを大切にしてほしいんです！
- ㊦ 驚いたなあ。いきなり大声だすんだもん。名前といえば、このゲームのアイテムはとておソドックスなものばかりですが。
- ㊧ ワザと基本というか常識的なところに収めました。これでファンタジーの一般常識みたいなものを覚えてもらおう、という思いがあるんですよ。詳しく知りたかったら富士見書房からでてる「アイテムコレクション」を読ん



▲名前の大きさに原作者の自負が表れてる



▲キャラクターの絵の美しさは特筆ものだ



▲各NPCの名セリフ(?)もお見逃しなく



▲アイテムにつける名前でセンスがわかる!?

てください。

⑨ まっ、商売上手な原作者!

## 魔法の体系について

⑤ 魔法の話ですけど、プリーストはまだわかりませんが、ソーサラーとシャーマンはどこがちがうんですか?

⑥ 魔法の体系がちがっているんです。ソーサラーは学んだ魔法によってエネルギーを起こし、それでモンスターを攻撃するんです。

⑦ するとシャーマンは?

⑧ スpellブックにも少し書いてありますが、自然や精霊の力を借りて魔法をかけるんです。プリーストは神の力を伝えるという感じです。

⑨ エライ、やっぱり考えてるとこは考えてるんですね。

⑩ もちろん(おまえバカにしてんのか!)。私だってやるときはやります。

⑪ アメリカにいっしょに行ったクロちゃんに聞いたら、「ゲームばかり買いあさってたヨ」っていうから、ただのマニアかと思ってましたよ。

⑫ もう、コンプティークはすぐひとをギャグに使うから。でもアメリカはゲームが安かったなあ。来年もまたオ



▲オープンにもいろいろな仕掛けがあるぞ

リジンに行ってゲームを買いたいな。

⑬ エー話がそれましたが、そろそろ次のモンスターの話に移りたいんですけど……、水野さんってば。

⑭ あ、どうも。ついつい思い出しちゃって。モンスターですね。

⑮ いろいろなモンスターが現れますが、オリジナルのモンスターとかはいますか?

⑯ うーん完全なオリジナルというのはいませんね。ここもアイテムと同じように常識ラインを守っているんです。

⑰ やっぱり、アレですかファンタジーのツボをおさえたいというので。

⑱ そうですね。とくにモンスターって同じファンタジーでも、ゲームによってちがっているでしょ。まちがってるといことはないんですが、やっぱりテーブルトークから見るとオカシイ



▲タクティカルだけでもじゅうぶん遊べる?

というのがけっこうあるんですよ。

⑲ するとパターンとして、くわしく知りたい人は……。

⑳ 「モンスターコレクション」を読んでみてください。

㉑ てたな一商売上手、近江商人。もう家建てる気なんですか。

㉒ いや、ホントにそうしかいえないんですよ。やっぱりああいう本を書くって変なことではできませんから。

## 最後に一言

㉓ そろそろ誌面も残りすくないので最後になんかアドバイスを。

㉔ ゲームとしてはテーブルトークのような雰囲気ができるように工夫しました。とくに見てほしいのはタクティカルコンバットです。一応モンスターごとに戦闘パターンがちがうんです。14、5ぐらい冒険をすれば終わるようにしてありますので、ガンバってプレイして解いてください。

㉕ 原作者も大変ですね。どうもおいそがしいところありがとうございました。こんど絶対オゴってくださいね(最後までしつこいヤツ)。

㉖ ……。



▲2タイプある戦闘システムはとっても斬新

## 担当者が明かす

### ロードス島戦記 ⑧ マニュアル

その秘密…なんちって!

原作者も大変だけど、ライターだってツライんだ。とくに今回の付録は死んだー。だってまだゲームが完成してないんだもん。それで付録にしちゃおうっていうんだから、イイ度胸してる編集部だぜ。

というわけで、次々と送られてくるテストバージョン、資料を見ながらなんとかまとめた。どんなアキカ。発売1カ月ぐらいだから終わっているひとはもう終わっている

だろうけど、まだ解いてないナソもあるはずだから、再度チャレンジしてみよ。これから始めるひと、途中で止ってるひとは、本誌のHow To Winのほうもヨロシク。

それにしてもあー疲れた。関係者のみなさんも、いろいろご協力ありがとうございました。担当の久木さん、この付録は、あなたがいたからできました。もうイジメないね。



# ロードス島戦記



コンプティーク12月号(第8巻第12号)付録

ロードス島戦記<sup>®</sup>マニュアル ©Humming Bird Soft

編集人/佐藤京男 発行人/角川春樹 発行所/角川書店

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3