

# ロードス島戦記II 五色の魔竜

完全  
ファイル



コンプティーク3月号付録



# 五色の魔竜

## 完全ファイル

ロードス島戦記  
II

キャラメイキングが運命の 分かれ道だぞおお!	4
ミッション完遂への スーパーお助けガイド	5
封じられたゴブリン退治 シーブズギルドの盗賊狩り	5
古代王国の廃墟の探索 フレームへの長い道	6
青竜の島	7
火竜山	8
アラニアの氷竜	9
金鱗の王マイセン ファリス神殿の防御 そしてカノン解放へ	10

大公開! サブミッションの 傾向と対策	11
隊商の護衛/グリフ族の宝冠 信心の問題/ブレードの殺人事件 神々の召喚	11
強行偵察/セシルの救出 砂漠の魔神/失われたイヤリング	12
ほほえましき野望 ウォートの暇つぶし/誓約の湖 ルード解放	13

### ライデン

パーティのスタート地  
点。冒険者ギルドに入  
門するのだ。

### ドラゴンスケール

モス王国の首都。南に  
はドワーフの大トンネ  
ルが口を開けている。

### ドラゴンプレス

あまり来ることのない  
街。ここより、北のド  
ラゴンアイの方が重要。

OVA完結、小説の最終章  
突入と、盛り上がるロード  
ス島ワールド。そのトドメ

とばかりに発売された、「ロードス島戦記II-五色の魔竜」。真のロードスファンなら、ゲームを解くだけでなく、すべてを知りつくしたいと思うもの。そんなあなた

に贈る、「五色の魔竜・完全ファイル」。魔法・アイテム一覧からサブミッションの受け方まで、知識の神ラーダもビックリのスペシャル付録だ!

### お役立ちデータファイル集

魔法編/14 アイテム編/16 モン  
スター編/19 「ロードス島戦記」  
パソコン版全ラインナップ/19

表紙イラスト/藤田ゆきひさ、本文イ  
ラスト/中野豪、ダンジョンマップ/  
立神洋子

C O N T E N T S



# Island of Lodoss

## ブレード

砂漠の王国フレイムの街。カシュ一王、スパークなど重要人物多し。

## ノービス

現在アランの街と紛争中。伯爵であるアモソンの屋敷もあるぞ。

## ターバ

レイリアの母ニースが司祭を務める、マーファ神殿のある村。

## ザクソン

バーンやスレインなど、いまのロードスを支える人々を輩出した村。

## アラン

アラニアの首都だが、治めているラスター公爵の評判は芳しくない。

## カノン

マーモ軍の支配下にある街。ある程度ゲームが進まないと行けない。

## ロイド

神聖王国ヴァリスの首都。カノン解放への準備が進められている。

## ダークタウン

マーモの本拠。城やファラリス神殿なども、この街にある。



## テーブルトークの雰囲気

原作 / 水野良

今回のIIは、リプレイのノリに近いと思います。小説版よりもね。だから、テーブルトークのノリがこれでわかってもらえればいいですね。ストーリー性を重視するよりもシナリオ重視ということで、自由度が高いというか、それによってストーリーがさまざまに変わっていくというか、ほんとうにテーブルトークRPGをそのままコンピュータゲームにしたらどうなるかということで、現場の人たちが、よく頑張ってくれていいものつくってくれたと思います。



## ロードスの旅もようやく...

ゲームデザイナー / 高山浩

この「五色の魔竜」とは本当に長い付き合いで、企画の段階から考えると、じつに2年にもおよびます。その間にコンパニオン2はつくるわ、ウォーハンマーRPGは翻訳するわと、身体半分をこのソフトにつっこみながら悪戦苦闘してきたわけです。まあ、泊りこんでのデバッグなどは、好きなんですけどね。え、一番気に入ってるミッションですか？ 神殿の地図が隠された「ファリス神殿の防衛」ですね。あ、地図のことは秘密でしたか。ハ、ハ、ハ、ハ！



# キャラメイキングが運命の分かれ道だぞおお!

テーブルトークから生まれた「ロードス島戦記」。お楽しみのひとつは、何つってもタクティカルコンバート! これが苦行となるか快楽となるかは、

すべてキャラクター次第。しかも戦闘は運にも左右される。運の悪さにはと〜くに自信のあるキミは、納得いくキャラになるまで何度でもつくり直すべし。

## ① 種族によってお得な商売は決まっておるのだ

人間	エルフ	ドワーフ	ハーフエルフ
			
どの職業にもなれるが、なかでもナイトとウィザードは人間のみの専売特許。ナイトは、馬に乗れるのでフィールドで大活躍する。一度はランスで突撃してみたいもの。ダンジョン内で馬が使えず、いまイチだけどな。ウィザードは、使いものになるまで時間がかかるが、成長すれば強いぞお。	ウォリアーとシャーマンになれるが、いいSTが出ないので戦士には向かない。ウォリアーならほかの種族のほうがいだろうね。エルフは精霊語を巧みに操るので、その特色を生かし、IN(知力)とLU(幸運度)を高めにして、シャーマンに。ディードのように精霊魔法で活躍してもらおう。	体力があるのでウォリアーに、器用なのでスカウトに、信仰心が強いのでプリーストに、とけっこう使えるのがドワーフくん。スカウトは罠の発見や解除のほか、敵を事前に発見する危険回避にもありがたい存在。回復系やアンデッド系魔法を使うプリーストもパーティにひとり欲しい。	人間とエルフの両方の特色を持つハーフ。なれる職業はウォリアー、ソーサラー、シャーマン。魔法を一切使えない戦闘一途のウォリアーは、いまイチ不向き。知らない文字を解読したり、味方を空中に浮かび上がらせたりなど、ちょっと特殊な魔法を使えるソーサラーが向いている職業だろう。

## ② おすすめパーティ(本当か!) 3パターン

### A——猪突猛進型

叩く、斬る、突く、壊す。力技で進む。戦闘・罠を回避しない。細かい事をいわない人にお勧めがこのパーティやね。何物も回避しないからスカウトを抜く。治療は薬を使えばいいので、プリーストも抜く。ソーサラー、シャーマンをひとりずつと、ナイトやウォリアーなどの戦士型4人で構成。

### B——あくまでバランス型

バランスがよいのは、戦士型ふたりと、スカウト、プリーストひとりずつに、ソーサラー、ウィザード、シャーマンのいずれか魔法使いをふたり加えた構成だろう。戦士、とくにナイトは序盤でNPCを加えて増やすこともできるので、最初戦士はウォリアーひとりだけで出発してもかまわない。

### C——サブミッション探求型

サブミッションのなかにはパーティのキャラクターが発生条件となっているものもある。サブミッションをフルに楽しみたいなら、スカウト、プリースト、ウィザードおよび人間をパーティに加えておくこと。なお、SNPCの有無もサブミッションに重要な関係がある。詳しくはP.11から読むべし!

## ③ 一度はNPCでプレイしてみるよろし!

リプレイ第3部でおなじみのメンバーがNPCとして用意されている。彼らをパーティに入れると、プレイの最中に、まんまSNEのノリでさまざまなチャチャを入れてくるのでうるさくて楽しい。SNEとセッションしてみたいんだぞっ。



▲NPCのうち唯一途中から参加する



▲戦闘で大活躍する、傭兵ウォリアー



▲時々役立つらんちくも語るソーサラー



▲戦いの神を信仰しているプリースト



▲ハーフエルフの少女で、シャーマン



▲おーっほっほっほっほのスカウトよ



## ミッション完遂へのスーパーお助けガイド

ここで紹介するのは、メインミッション。ライデンの町の冒険者ギルドで、ギルドマスターのスレインから受けるもの。各ミッションには終了条件があり、ミッション終了後、ギルドマスターに会ったとき、この条件を満たしていなければ、ミッション失敗となる。また条件がいくつかあり、すべてを満たしたとき、一部だけ満たしたときではメッセージなどが異なったりもする。マスターからいくつかのミッションを提示され、なかから選択しなければならないこともある。最初に提示される3つのミッションなどは、2つをクリアするとつぎの段階へと進んでしまうため、いちどのプレイではすべてのミッションを行うことはできない。ぜひこのガイドで発生条件を確認し、すべてのミッションをプレイして、さまざまな結果も見たい。

### 表の見方

最初に書かれているのはミッションタイトル。  
 ミッション成功に必要な、おおよそのレベル。  
 ミッションが発生するための条件、状況だよ。  
 ミッション中に会おう主なモンスターくん。  
 ミッション中に登場するスペシャルNPC。  
 ミッション進行中に手に入るアイテム。  
 ギルドマスターから受ける依頼の内容。

### 封じられたゴブリン退治

対応レベル: 1  
 発生状況: 最初に提示される仕事のひとつ  
 主要モンスター:  
 ハタラクゴブリン、ヘイタイゴブリン、ジョウゴブリン  
 登場SNPC: なし  
 おみやげ: スクロール of ディスイнтеグレート  
 内容:  
 ライデンの南の、かつて封じられたゴブリンの巣窟の様子が最近おかしい。中を調べてくるよーに。

### 封じられたゴブリン退治

対応レベル: 1  
 発生状況: 最初に提示される仕事のひとつ  
 主要モンスター:  
 ハタラクゴブリン、ヘイタイゴブリン、ジョウゴブリン  
 登場SNPC: なし  
 おみやげ: スクロール of ディスイнтеグレート  
 内容:  
 ライデンの南のかつて封じられたゴブリンの巣窟の様子が最近おかしい。中を調べてくるよーに。

### 成功へのステップ

#### 1 突撃する前に、お金を稼いでアイテムをそろえるべし。

最初の装備、レベルでもクリア可能だけど、装備をアップしておくとか。



フィールド戦闘で金を稼いで、市場でお買い物。魔法を節約する。魔法使いが避けないように、飛び道具を持たせておこう。

### 2 ゴブリンとの3連戦必勝法

封印を解くと、休む間なしに3連戦。最初のふたつの戦いの敵は弱〜いので、最後のジョウゴブリンとの戦いに備えて、2戦間は魔法を使わずに戦おう。



ロから炎を吐く危ないジョウゴブリン。遠くにいるうち魔法で叩け。

### シーブズ・ギルドの盗賊狩り

対応レベル: 2~3  
 発生状況: 最初に提示される仕事のひとつ  
 主要モンスター:  
 人相の悪い男、目つきの悪い男、派手な女、狼、シーフ、シーフマスター  
 登場SNPC: フォース  
 おみやげ: 鍵束、盗賊ギルドの牢屋の鍵  
 内容:  
 ライデンの酒場「赤い波亭」をアジトに、再び暗躍しようとしている盗賊ギルドの残党を叩いてきておくれ。

### 成功へのステップ

#### 1 フォースをまず助けるのだ!

ダンジョンのはしから調べていけば、ボスキャラと会う前にフォースが見つけれ、戦いがラクに。ダンジョンクリアのポイントは、デテクションやアンロックの魔法をこまめに使うこと。

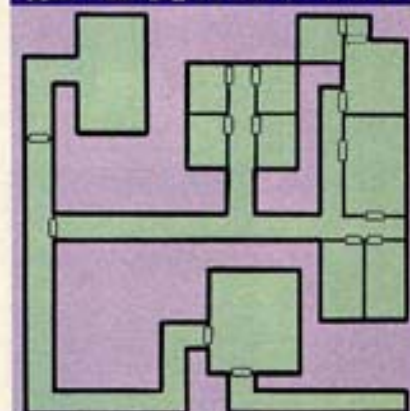


#### 2 アイテムざっくざく(死語)

あちらこちらにお宝が隠されている。部屋はのぞいてみるだけでなく、隅か

ら隅まできちんと歩いて調べるべし。ワナを外すときは、スカウトにやらせよう。

### 「赤い波亭」の地下マップ





## 古代王国の廃墟の探索

対応レベル: 5

発生状況: 最初に提示される仕事のひとつ

主要モンスター:

ダークエルフ、ダークマジシャン、  
ダークプリースト、ストーンゴーレム

登場SNPC: なし

おみやげ: 魔晶石、ライトスタッフ

内容:

ライデンの南西にある廃墟のモンスターが  
つぎつぎと村人をさらっている。  
廃墟のモンスターを排除せよ。

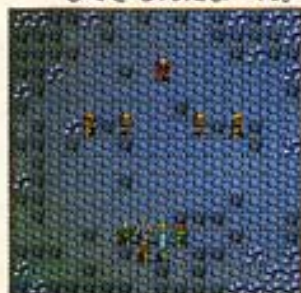
### 成功へのステップ

#### ■ ライトスタッフは必ず持ち帰ろう

このダンジョンには、数え切れない(?) 多くのアイテムがある。とくにダンジョン内で明かりが不要になるライトスタッフは、ぜひ持ち帰りたいアイテム。ここに入る時には、荷物を少なめにしてから出かけるように。

#### ■ 情けはゴブリンのためならず

廃墟内のある部屋に入ると、ゴブリンとゴブリンプリーストが襲ってくる。この戦闘に勝つと、彼らは「命だけは助けて」と許しを乞うてくる。「皆殺しだああ」でもいいけれど、ここは大人になって情けをかけてやろう。魚心あれば水心。ダンジョンの奥へ進むための抜け穴を教えてくれるのだ。ここを通れば、一番手強いストーンゴーレムと戦わずに済ませることもできるんだよ〜ん。

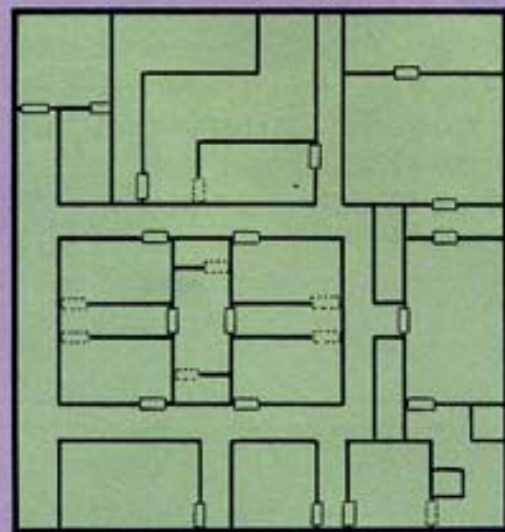


▲このお調子者たちは南側の部屋のどれかで待ち受けているのだ

#### ■ ストーンゴーレムとは魔法の武器で戦え!

ストーンゴーレムには魔法の武器しか効かない。ふつうの武器しかない場合は、武器に魔法をかけておくよーにとくに叩き関係の武器(アックス系)は効果的。斬り関係(ソード系)の武器はあまり役立たない。魔法は、エネルギーボルトやライトニングボルトを。

### 古代王国の廃墟のマップ



## フレイムへの長い道

対応レベル: 5

発生状況: ミッションふたつ達成後

主要モンスター:

ダークエルフ、ダークマジシャン、  
ダークプリースト

登場SNPC: スパークくん!

おみやげ: カシュー王への密書、スレインへの通書

内容:

スレインから預かった密書をフレイム王国の首都ブレードの城にいるカシュー王に配達。テレポートは禁止。

### 成功へのステップ

#### ■ 手紙は読まれるためにある!

預かった手紙は、リードランゲッジの魔法で読める。2通ともしっかり読んでしまうように。



#### ■ 対ダークエルフ戦

治療魔法を使うダークプリースト、強力な魔法を使うダークマジシャンの存在がやっかい。まずは、ダークプリースト、次にダークマジシャンを集中的に叩くべし。



#### ■ ライナは女王様

このミッションの際には、パーティのメンバーにライナさんを加えておこう。ダークエルフとの戦いの後、ライナさんがムチを片手に、お得意の女王様モードでダークエルフに迫るシーンが見られるのだ。おーっほっほっほっほ! クツをおなめ!!



▲見よ! ライナさんのこの勇姿、さすがハミングはこーいのはワマイ!

#### ■ 宿に泊まると……

カシュー王に無事手紙を渡したのち、ブレードの町で宿に泊まると「ブレードの殺人事件」にでっくわすことがあるのだ。「カノン解放」のミッションが発生する前までなら起こりうるので、宿に泊まって体験してみよう!

#### ■ スパークくんて本当に不幸!?

リプレイのメンバーでただひとり旅立ちのメンバーに入れてもらえなかったスパーク。しかもダンジョンでは動けない役立たず。スパークって不幸! と嘆くなかれ。重いランスを外せば、ダンジョンでも活躍してくれるのだ。



## 青竜の島

対応レベル: 6~7

発生状況: 「スレインへの長い道」終了後

主要モンスター:

バイレーツ、ダークマジシャン、ダークプリースト、アシュラム

登場SNPC: ギルドの先輩パーティ

おみやげ: 霧の水晶球、グリフ族の宝冠

内容:

古の聖なる祭器を黒騎士アシュラムが狙っている。彼に先んじて、青竜エイブラから祭器を手に入れる!

## 成功へのステップ

### 1 「火竜山」より先にやろう

スレインからミッションを受けるとき、「青竜の島」か、「火竜山」のどちらかを選択することができる。だが「火竜山」を選ぶと、「青竜の島」の別働隊が失敗、アシュラムに祭器を奪われてしまう。このミッションを選んでおけば、「火竜山」のほうは、行方不明になった別働隊の後を追っていくことができるのだ。



◀スレインの妻レイリア(元カーラ)が、じさじさに事情を説明してくれるのだ

### 2 海戦で片づけるか? 白兵戦に飛び込むか?

船で「青竜の島」にわたる途中、海賊船が船を襲ってくる。やがて船と船が接触すると、白兵戦。しかし、白兵戦を選ぶか否か選択画面が出るってことは、白兵戦をしなくてもいいってこと。カタバルトでの海戦だけでも可能なのだ。ただし、海戦だけでも体力は落ちていき、治療はできないので、出発前に体力が落ちていたキャラなどがあるときには注意!

船の上での白兵戦もなかなか楽しい。

パーティがかたまっているとダークマジシャンがスリープクラウドなどをかけてくるので、できればバラバラにしておいたほうがいい。ダークマジシャンやダークプリーストを早めに片づけるようにすればレベル6でも勝てるよ。



◀海戦では旋回などを行うと、たちまち敵に接近されてしまうぞ

### 3 黒騎士アシュラム様と戦うべきか、否か?

世界に混乱をもたらそうとしているアシュラム様。しかも、彼は先輩のパーティ(「ロードス島戦記」のユーザーディスクからキャラを移したひと)にとってはかつてのかわいい我がパーティ)をも倒したにつつきお方。彼とは、この洞窟の奥で初めて出会うことになる。この時彼は青竜エイブラと戦闘中。しかし、すぐに洞窟がくずれ始め、エイブラは逃げ出し、アシュラムは宝を探索し始める。パーティは、逃げるか、戦うか、宝を探すか、いずれかの行動を選ぶことができるので、思わず戦いたくなるのだが……。ここは個人的感情より、使命を優先すべき。宝を探し、洞窟がくずれ始めたら、手近のものをつかんで逃げよう。なお、祭器が取れるかどうかは運次第。パーティのなかにスカウトがいて、かつ全員の荷物に空きがあれば、祭器が手に入る確率はぐんと高くなるぞ。



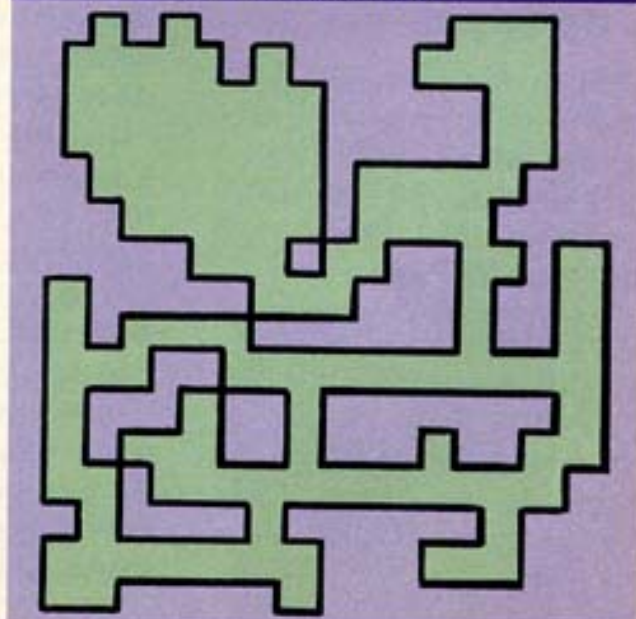
### 4 ミッション途中の寄り道は幸運をもたらす

青竜のいる島には洞窟の向こうに村がひとつある。これはグリフ族の村。洞窟に入る前にぜひ、ここに立ち寄ろう。青竜エイブラに奪われた村の宝物「グリフ族の宝冠」を奪い返してほしい、とサブミッションをひとつ頼まれることになるのだ。引き受ければ、村で休ませてもらうことができる。途中の海賊船との戦いでポロボロになったパーティの体力も魔力も一気に全回復! なお、この「グリフ族の宝冠」は、祭器を取る時に運が良ければ手に入る品物。帰りに村に届ければお礼がいただける。もし運悪く、手に入られなかったとしても、報告だけでも行くべし。洞窟からの脱出の際にほとんど瀕死の状態になったパーティを休ませてもらえるのだから。



▲ほら、向こうに見えるのが村。すぐ近くなるのだから、立ち寄ってみて、損はないぞ

## 青竜の島MAP





## 火 竜 山

対応レベル: 7

発生状況: 行き先を火竜山にした時

主要モンスター:

シューティングスター、ベテラン・シーフ

登場SNPC: なし

おみやげ: 支配の王鎧

内容:

支配の王鎧を求めて、パーティは火竜山へ。難敵シューティングスターをどうあしらうか、頭痛えよお!

### 成功へのステップ

#### 1 青竜のつぎは火竜。小説を読んだ人にはわかるのだ

青竜の島でアシュラムとパーティが出くわす、なんてシーンで、小説の展開を思い出す人も多いんじゃないかな。小説では、青竜の島から火竜山へとパーティは移動している。ここはひとつ、それにならってみるのもいいかも。



小説では、戦いの場は火竜山の火口だった。こちらはただのダンジョンだが、そのぶんモンスターが……

#### 2 「親切な盗賊」に正義の鉄拳をお見舞いするのだ!

火竜山にいるシーフはとんだ食わせ者。シューティングスターのところへ通じる隠し扉があると教えてくれるくせに、その隠し扉へ行くためのカギは自分で隠し持っていたりするのだ。ええい、さっさと寄こさぬかい。



情報を教えてもらったついでに、カギのほうもいっしょにいたってきた。悪く思わないでくれよな

#### 3 しかし身内にいる盗賊は頼もしいのであった

シューティングスターの寝床には、お宝がドッサリ。戦闘では役立たずのスカウトが、こんなときにはスーパーヒーローと化す。しかし、何度も取っていると、寝ている竜を起こすために……!?



シューティングスターは眠っているようだ。盗賊一人がこっそりと忍びこめば、寝つかずに目覚めさせよう。

ぐうぐう寝ているシューティングスター。いまがチャンス!

多岐足に失敗すると、シューティングスターは目を覚ましてしまう。終わら



#### 5 パーティの欲しいモノはアシュラムも欲しいのだ

フレ임へ密書を届けたあと、もしパーティが青竜の島に行かず、直接この火竜山にきたのなら、アシュラムはいまごろ青竜の島にいる。しかしもしパーティが、青竜の島のあとにここに来ているのだったら要注意。アシュラムも同時にこの火竜山へ向かっているからだ。MPを確保するために何度も外へ出ていると、そのうちアシュラムに先を越されてしまうぞ。いちど火竜山へ入ったらすみやかに事を運ぼう。



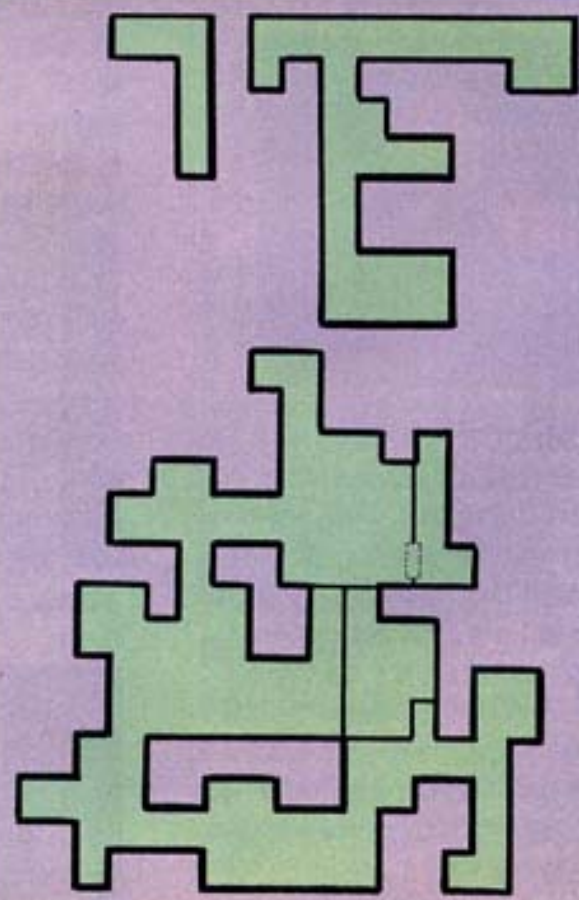
▲ 支配の王鎧はアシュラムの手に……

#### 4 魔竜とはダテにあらず、なのだ

シューティングスターは、生き残っている5体のエンシェント・ドラゴンのうちでも、もっとも凶暴なヤツといわれている。小説では結局倒されてしまうけど、それもロードスの英雄たちが結束して立ち向かったからだ。

はっきりいって、若葉マークがとれたばかりのパーティでは、倒すのはメチャクチャ難しい。正気なら、まともに戦うのはよしたほうがいい。レベルを上げれば勝てないことはないが、ゲーム終了に必要なほどのレベルと装備が要求されるので、覚悟のある人はがんばって試してみてね。

### 火竜山マップ





## アラニアの氷竜

対応レベル: 7

発生状況: 青竜島か火竜山ののちに遂行

主要モンスター:

ブラムド、アシュラムの手下

登場NPC: パーン、ディードリット

おみやげ: 真実の鏡

内容:

真実の鏡を求めて、パーティは白竜山脈へ。守護する氷竜ブラムドは温和な性格。ラッキーだびょーん。

## 成功へのステップ

### ■ 持つべきは頼もしい先輩!?! パーンとディードリット

白竜山脈へ行く前にノービスへ行くと、セシル救出のサブミッションがある。これを引き受けると、パーンとディードリットを仲間に加えることができるのだ。パーティの戦力がぐっとアップして、あとあとラクになるぞ。と

くにディードリットの精霊魔法は強力でうれし涙が出る。ただ、ふたりがついてきてくれるのはアラニア国内だけ。うーん残念。



▲冒険者たちの先輩、パーン



▲同行するディードリット

### ■ こんな使いみちもある レベテーションの魔法

ダンジョンを貫く穴。レベテーションの魔法で上の階へとひとつとびだ!



### ■ 祭器はアイテムと引き換え ブラムドのチェック厳しい

基本的にはマジックアイテムを渡せばOKだ。が、「ソード+100」なんて名前変更しただけのモノじゃだめぞ。

## アラニアの氷竜マップ



### ■ パーティは白竜山脈に、そしてアシュラムは……!?

アシュラムが青竜の島のつぎに向かったのは、火竜山。つまり、青竜の島から直接この白竜山脈にすれば、アシュラムと鉢合わせする心配はない。火竜山の祭器は取られてしまうけれどね。

## 冒険者は幾多の失敗を乗り越えて、大きくなっていくのだよ、杉作!!

高山浩

読者のみなさんは、ここまでロードス島戦記II「五色の魔竜」の完全攻略を目指した本書を読んでこれたのでしょうか、じつは「五色の魔竜」には完全な攻略法というのは存在しません。というのは、このゲーム、必ずミッション(使命)に成功しなければいけないというわけではないからなんだ。ふつうのコンピュータRPGだと、ミッションを受けると、それを達成するまでは先へ進めないよね。でも「五色の魔竜」だと、失敗しても先に進むことも多いし、なんと引き受けなくても先へ進めちゃうミッションまであるのだ。また、成功した場合でもいくつか段階があって、小成功と大成功があったりする。

これはいったいどういうことかと

いうと、テーブルトークRPGの影響を受けているので、失敗したら失敗したなりに先にストーリーを変化させていっているのだ。もちろん、パソコンは人間ほど優れた柔軟性を持っているわけじゃないから、道筋はある程度限定されてくる。でも、あのミッションはやった? とか、あのアイテムは手に入れた? なんて友だちに聞いてみるといい。きっと友だちとちがう道筋を通ることになるはずだ。いろんな道を搜してみしてほしい。

このように、いくつもの道筋を楽しめるゲームなんだけど、どういふふうな結果が起こるのか知りたい人のために、M-3「古代王国の廃墟」を例にとって解説してみよう。

まず、このミッションでスレイン

から依頼されるのは、「古代王国の廃墟で何か異変が起こっているようなので、その原因をつきとめて欲しい」ということだね。しかも、スレインは「手に負えないようなら戻ってきてかまわない」とまでいってくれている。つまり古代王国の廃墟を探索して、原因である、あるモンスターと出会えば一応の成功なのだ。そのモンスターを倒す必要はないってことになる。だから、戦闘から逃げ出して冒険者ギルドに帰ると、スレインがご苦労さまとって経験点とお金をくれる。上級者用ミッションでも、勤どころを押さえれば、意外に簡単に解決できるってことだ。でも、倒したときのほうが多くの経験点もらえるのも確かなんだけどね。



## 金鱗の王マイセン

対応レベル:7

発生状況:シリーズのイヤリング入手後

主要モンスター:

マイセン

登場SNPC:スレイン、レイリア、シリーズ

おみやげ:とくになし

内容:

生命の杖を持つ金竜マイセンに会うため、パーティはスレイン、レイリアの大舟に乗ってモスの国へ向かう。

### 成功へのステップ

#### 1 マイセンに会うため必要なイヤリングを取り戻せ!

パーティは、シリーズの公妃の頼みで、レブラコーン退治をすることに。ちなみにこれは、サブミッション「失われたイヤリング」にあたる。



◀ハイランドの公妃シリーズ。彼女が結婚するいきさつは小説第5巻で読めるぞ

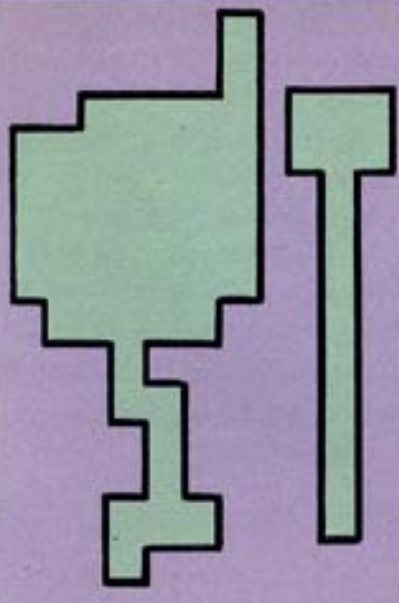


▶マイセンには会えたものの、生命の杖はここにはなかった

#### 2 モスのサブミッションでレベルを上げよう!

モスのドラゴン・スケール南にはドワーフの大トンネル、そしてそれを抜けた先にはウォートの塔がある。また、

## 金鱗の王マイセンマップ



ハイランドの宿にもサブミッションのネタが転がっているし、モスは経験点稼ぎにバッチグー。



## ファリス神殿の防御

対応レベル:10~11

発生状況:聖王宮に入ったとき

主要モンスター:

ダークエルフ、ダークマジシャン、ダークロード、ダークプリースト

登場SNPC:スレイン、レイリア

おみやげ:生命の杖

内容:

生命の杖は、現在ヴァリスにあるという。パーティは神官王エトに協力し、生命の杖を外敵から守ることに。

### 成功へのステップ

#### 1 何とんでも、ここはマップが重要だ!

城内で待機していると、「どこそこが襲われた!」という情報が入る。パーティはそこへ



▲伝令係のポーズの言葉に従い、現場へ急行せよ!

急行し、敵を倒さなければならない。スピードが勝負。というわけでマップはあれを見よ!

#### 2 けっこう強いうえに連続で襲ってくるぞ!

パーティが戦うことになるのは、全部で4回。1度戦った後は、回復を忘れないようにしましょう。もうキャラクターたちも、かなり強力な呪文を使うよ



▲ダークロードやダークエルフは、剣・魔法とも強力

うになっているはず。LPだけでなく、レイリアさんにMPを補充してもらおうことも忘れずに。

# そして、カノン解放へ向かうのであった……

ファリス神殿の防衛戦が終わると、カノン国境に配置されていたマーモの無限軍隊がいなくなって、カノンに行けるようになる。

カノンの街では、ヴァリス・フレム連合軍とマーモ軍の戦いがいままも始まらんとしているところ。もちろんパーティもこれに加わることになる。いままでに経験したミッションに登場した人物のうちから、パーティに加わ

るSNPCを選び、シャイニングヒル城に突撃だ! 両軍の動きを上から見た攻城シミュレーション、そしてアシラムとの最後の決戦と、ゲーム中

もっとも盛りあがるミッションだ。カノン解放に向けて奮闘すべし!



▲大軍を動かしての激突。パーティも遊撃隊として参戦するが、真の目的は別に……  
◀バーンはディードリットを救う目的で、パーティに加わってくる。心強い味方だ



## 大公開！サブミッションの傾向と対策

サブミッションは、メインとなるミッションとはちがい、別にやらなくてもゲームを終らせることはできる。だが、経験点や思わぬアイテムが手に入ったりして、なかなかオシイのだ。なにより、せっかくある冒険のネタを見逃すなんて

もったいない。野次馬根性といわれようが、すべてのミッションに首を突っこんでこそベテランの冒険者だ。なかには、なかなか見つけるのが難しいモノもあったりするので、この傾向と対策を参考に、がんばってクリアに励んで欲しい。

### 隊商の護衛

#### 傭兵稼業の登竜門!?

ライデンの市場で商人に話しかけると、ほかの街へ荷を運ぶ隊商の護衛を依頼される。護衛といっても、単にその街へ歩いて行けばいいだけ。複数の



護衛を一度に引き受けることはできないので注意。

◀テレポートの呪文を使うと、失敗になってしまうぞ

### 信心の問題

#### プリーストの戦いだ

ミッション「フレイムへの長い道」終了後、とある宿屋に泊まるとランダムに発生。宿屋の主人に頼まれて、プリーストが「お払い」をすることに。



▲プリーストひとりだけで戦わなければならない

▼宿屋の地下にいたのは、ゴーストだった!



### グリフ族の宝冠

#### 鳥人間の宝冠を取り戻せ

青竜の島にあるグリフ族の村で、盗まれた宝冠を取り戻すことを依頼される。

これを引き受けると村で回復できるのがウレシイぞ。宝冠はエイブラのところにるので、祭器といっしょに探してみよう。



▲モンスターかと思いきや、友好的な鳥人間の部族

### ブレードの殺人事件

#### 犯人を追う砂漠の名探偵

ブレードの宿に泊まるとランダムに発生するミッション。「カノン解放」のミッションまでの間に起こる。

パーティが宿に泊まっていると、街で殺人事件が発生する。パーティはカシュー王に協力し、SNPCのランガーとともに犯人を追ってブレードの街中を駆け回ることになる。



◀市内のグラフィック。クリックして移動。聞き込みを行え



◀SNPCのランガーは、戦闘になると隠れてしまう。頼りにならんヤツ

捜査にあたっては、歓楽街やサーカスなどいままで行けなかった場所にも行けるようになるし(しかもグラフィック付き!)、ストーリーの方もマーモの手先が関わってきたりと、なかなか奥が深い。聞き込みを繰り返して、情報をもとに犯人を追いつめていこう。みごと犯人を挙げることができれば、カシュー王からごほうびとしてグレートソード+1がもらえるぞ。

内容は濃いし、経験点と強力なアイテムまで手に入る。絶対オススメのミッションだ。

### 神々の召喚

#### 跳んで、跳んで、跳んで♪

これも「フレイムへの長い道」終了後でないで発生しないミッション。街から街へ呪文でテレポートしているとき、いきなり神に召喚されて自分たちのドッベルゲンガーと戦うことになる。発生する確率は低いので、よほどテレポートを繰り返さないと出会えないだろう。がんばって跳びまくれ!



◀ドッベルゲンガーだから、実力は自分たちとまったく同じ。でも名前がヘン



## 強行偵察

### マーモ軍隊を探れ!

ミッション「フレイムへの長い道」から「金鱗の王マイセン」までの間に受けることができる。ヴァリスのロイドで寺院に行くと、国境付近の情報を集めてくれるよう頼まれる。国境には倒しても倒しても無限に湧いてくるマーモの軍隊がいるが、このミッションを引き受けているときにマーモの無限軍隊から逃げると、「マーモ軍の指令書」が手に入ることがあるのだ。これを寺院の司祭に渡せばOKというわけ。



▼偵察といつつ戦闘になってしまう。勝ち目はないので、さっさと逃げよう

▲危険な任務を頼むわりには、戻ってきたときのホウビが少くないぞ! ケチ!!

## セシルの救出

### 強力SNPCが参加!

ミッション「アラニアの氷竜」遂行中に受けるのがベスト。ノービスからアランの街へ行き、ラスター公爵に捕まった魔術師セシルを助け出そう。SNPCはバーン、ディードリットの強力コンビで戦力的には問題ナシ。ただ、公爵の門のカギは盗賊ギルドでしか手に入らないので、パーティにスカウトがないとこのミッションはクリアできないのだ。



▲ノービス伯の屋敷の前に行くと、ふたりに協力を頼まれる

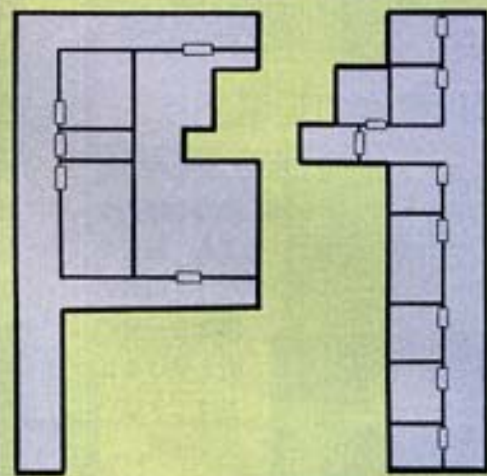


◀屋敷のなかにいる衛兵は、無限に湧いてくる。ムダな戦いはなるべく避けよう

▶ある部屋でカギを手に入れたら、セシルのいる部屋に入る。あとは脱出だ!



### セシル救出MAP



## 砂漠の魔神

### 炎の部族を解放するのだ

SNPCスロットが開いているとき、フレイムの砂漠で炎の部族の族長・ナルディアを発見するとこのミッションに入れる。エフリートを復活させ、フレイムと炎の部族を争わせようとする神官アズモ。ナルディアとともに、その野望を防ぐのが、パーティの仕事だ。ナルディアを連れてカシュー王に報告に行ってもいいし、自分たちでアズモを倒してもミッション成功となる。



◀砂漠の真ん中に倒れているナルディア。街道はかり通っていると発見できないぞ

少女 | 炎の部族の族長で、ナルディアといひます。ほのく、カシュー王に知らせなければ大変なことになります。

## 失われたイヤリング

### 今度はレブラコーン退治

サブミッションとはいえ、話の進行上必ずやることになるはずのミッション。「金鱗の王マイセン」で、パーティがドラゴン・アイの城にやってきた時に起こる。

スレインの知り合いであるシーリス公妃を頼ってやってきたパーティ。しかし、マイセンとモス王族の親交の証であるイヤリングがないために、マイセンに会うことはできないという。パーティはシーリス公妃に頼まれて、イヤリングを盗んだレブラコーンのもとへのり込むことになる。

ダンジョンの構成も戦闘も、比較的ラクな部類に属するので、クリアはそんなに難しくない。イヤリングを手に入れたら、シーリスを連れてマイセンに会い

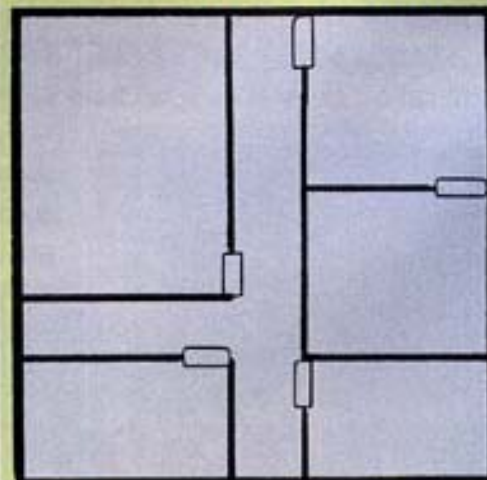
に行けばいい。しかしその後で、いったんオーバークリフ城に帰ってSNPCのシーリスを外すのを忘れないこと。



そうしないとつぎのミッションに行けないぞ。

◀シャーマンがいると、レブラコーンと話ができる

### 失われたイヤリングMAP





## ほほえましき野望

### 新ダンジョンの実験体に

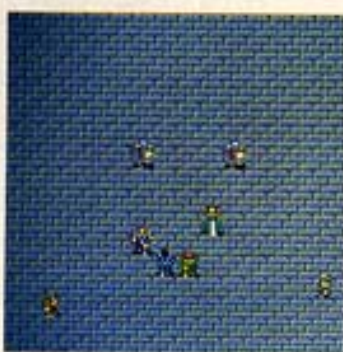
ドラゴン・アイの酒場で飲んでいると、アンヒムなる若者が近くにダンジョンをつくったという噂を聞くことができる。ドラゴン・アイには、マイセンに会いに行くために必ず寄る必要があるから、そのついでにやってみてもいいだろう。

アンヒムのダンジョンは、迷宮というよりトンネルのようで、長〜一本道が続いている。ようやく最後までたどりつくと、アンヒムからクイズが出される。戦闘をおろそかにしていなければ、ちゃんと答えられるはずだ。正解すると「ローブ・オブ・ハームレス」がもらえる。これはLPダメージをMPダメージに返還する魔法の着物。MPの多いキャラクターに着させれば、まずケガすることはないぞ。



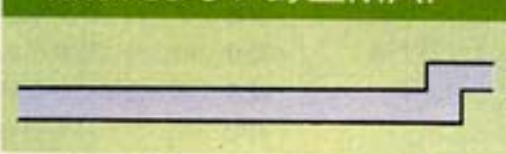
アンヒム「君たちも冒険者なら、最も深い迷宮のことは知っているよね。僕は、それに匹敵するほどの迷宮を通り上げたんだ。宝物も盗いたし、モンスターも倒した。あとは冒険者を目指すばかりってわけさ。」

▲モンスターも倒したというアンヒムだが、スケルトンだけとはさびしいぞ



▲このサブミッションはセッティングタクトイカルの連続となる。あわてて先へ先へ行くことすると、MPが不足してしまうから注意。モンスターはスケルトンだけだから安心していいけど

### ほほえましき野望MAP



## 誓約の湖

### エルフたちに協力すべし

このサブミッションは、ディードリットをSNPCにしたことのあるパーティが、帰らずの森のシャイニングトゥリーに行くことで発生する。SNPCスロットをひとつは空けておかないといけないからタイミングが難しいけど、「ファリス神殿の防御」が終わったときあたりがちょうどいいかな？

シャイニングトゥリーで長老に会うと、人間とエルフの相互不干渉の誓約を解くために、その証である品物の回収を依頼される。パーティはSNPCのサフラとともに誓約の湖に向かうことになるのだが、パーティの構成に注意。人間のキャラクターがいないと進めない場所があるぞ。もしデミ・ヒューマンばかりだったら、人間を連れてこよう。あとは、うっかり帰らずの森から出ないようにしていれば、問題ないだろう。

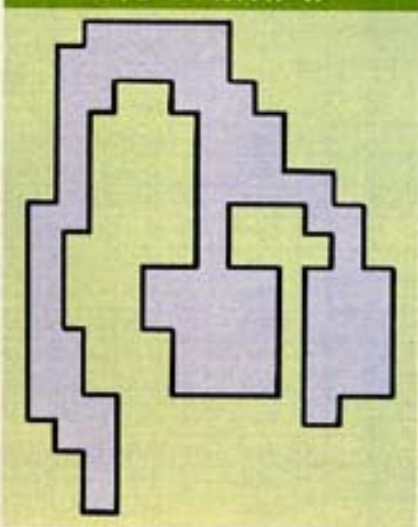


▲帰らずの森で、あやしい場所を発見

▶SNPCのエルフ、サフラ、ディードとはまたちがう魅力が



### 誓約の湖MAP



## ウォートの暇つぶし

### 賢者の使い走りを体験

ドラゴンスケールの南にあるドワーフの大トンネルを抜けたところに住んでいる賢者ウォート。今回、彼はじつに気分がいい。冒険のネタを2つも提供してくれるし、それらを見ごと成し遂げると、ごほうびに「ルーンスタッフ」をくれるのだ。これは無制限にメテオストライクが使えるという、ウィザード専用のアイテム。ウィザードがいるなら、絶対にもらいに行こう！

▶冒険は、戦闘がメインとなるモノ。それなりのレベルがないとツライぞ



入り口の扉を開けると、年輩いた魔法使いの僕が浮かび上がった。ウォート「勇気なる冒険者様、君たちが来ることは、この世界の本源で知っていたぞ。君たちには苦痛はないようだから、冒険のネタも提供しようか？」

## ルード解放

### オルソンとともに戦え！

マーモの支配下において、荒廃を極めるルード。ここでは、レジスタンスの団に遭遇し、ルード解放に協力してもらえないか、と頼まれる。引き受けると、レジスタンスとともにマーモ軍詰所を襲撃することになる。

その際、SNPCとして加わってくれるのが、あの狂戦士オルソン。リブレや小説では死んでしまったけれど、ゲームではしっかり生きていて、大活躍してくれる。



▲オルソンは、このあとのミッションにも登場するぞ

ひょっとして狂戦士化するのかと、思わず戦ってみてもいいけど、どうやらそういったことはないようだ。ちと残念。



# お役立ち データファイル集

噛めば噛むほど味の出る「ロードス島戦記II」！ 深みのあるストーリー！ 意表をつく展開！ バリエティあふれるサブミッション！ 愉快的なキャラクター！ とまあ宣伝文句みたいなことをいってしまった。ところで、キミはもうすべてのサブミッションをクリアしたかな？ アイテムファイルにある、とっておきのアイテムも手に入れたかな？ このデータファイルをよ〜く見れば、まだまだやり残していること、

なんかが見えてくるんじゃないかな。そう、このロードスのおもしろさは、この豊かなデータ類に支えられているっていうわけなんだね。今回のウリのひとつであるタクティカル・コンバットを楽しむためにも、サブミッションのおもしろさを100パーセント満喫するためにも、このデータファイルを十分に活用してもらいたい。

## 魔法編

さて、ここで公開するのは、みなさまお待ちかねの魔法データ！ 早く覚えて、効果的に活用してもらいたい。なお、ゲーム中で魔法を使うときには、その呪文名を大きな声で唱えながらやると、さらに臨場感あふれるゲームになります。ぜひお試しください。では、表の見方を説明しましょう。

名前：当然ながら呪文の名前。ただし、前に書いてある番号は、モンスター編でモンスターたちが使ってくる呪文を表わすからね。

レベル：呪文レベルを表わす。だから何レベルで覚えるかを表わしているわけじゃない。

消費MP：呪文を使用した時に、術者が消費するMP。

効果範囲：呪文が効果を現す範囲を表わす。このなかで使われる用語は、

- ・敵単：敵のなかから1体を選んで使用する。
- ・味単：味方のなかからひとりを選んで使用する。
- ・敵全：敵全体に効果がある。
- ・味全：味方全体に効果がある。
- ・召喚：モンスターを召喚して、10ラウンドの間支配する。
- ・数字×数字：タクティカル・マップ上で、それだけの範囲に効果がある。もちろん、敵味方の区別はしない。
- ・壁：指定した場所から、指定した方向に壁が建つ。壁の長さは、術者のレベルに応じて伸びていく。
- ・術者：術者本人にだけ、効果がある。
- ・特殊：効果範囲をとくに限定できぬもの。

	名前	レベル	消費MP	効果範囲	内容
シ ヤ ー マ ン マ ジ ツ ク	01ファイアボルト	1	5	敵単	2 D 8 + MS のダメージを敵に与える
	02スネアー	1	5	敵単	敵を移動できなくする。ただし、攻撃や魔法を使うことはできる。
	03サイレンス	1	3	敵単	敵を話せなくして、魔法の使用を封じる。
	04ウィル・オー・ウィズプ	1	5	召喚	ウィル・オー・ウィズプを召喚して戦わせる。
	05シェード	2	5	召喚	シェードを召喚して戦わせる。
	06インビジビリティ	2	6	味単	姿を消して、敵の目標から外れることができる。
	07ブッシュ	2	6	単体	指定方向に無理やり移動させる。距離は術者のレベルとともに増える。
	08シャドウボディー	2	5	味全	敵の攻撃を当たりにくくする。
	09フレイムボディー	3	7	味単	体を炎で包み、隣接した者に1 D 8 + MS のダメージを与える。
	10エア・アーマー	3	5	味単	敵から受けるダメージを5点減らす。
	11スリーブ	3	5	敵単	敵を眠らせる。
	12ヴァルキリーズジャベリン	4	10	敵単	4 D 10 + 10 + MS のダメージを与える。
	13ファナティズム	4	4	味単	命中率とダメージを増やすが、敵からの攻撃も当たりやすくなる。
	14コンフュージョン	4	20	5 × 5	敵を混乱させ、敵味方の区別をなくす。
	15ファイアウォール	5	12	壁	炎の壁を建て、3 D 10 + MS のダメージを与える。
	16ブリンク	5	5	術者	タクティカルコンバットで、戦場のどこにでも一瞬で移動できる。
	17サモンエレメンタル	5	10	召喚	エフリートカシルフを召喚する。
	18ファイアストーム	6	20	7 × 7	4 D 10 + MS のダメージを与える。
	19スピリットバリアー	6	15	味単	ダメージを50点まで吸収する。
	20アースシェイク	7	25	7 × 7	10 D 10 + MS のダメージを与える。
	21ヴォータックス	7	25	敵単	敵を一瞬にして消し去る。
サ ラ	22エネルギーボルト	1	5	敵単	2 D 10 + MS のダメージを与える。
	23シールド	1	5	味全	敵の攻撃を当たりにくくする。



	名前	レベル	消費MP	効果範囲	内容	
ソーサラーマジック	24リードランゲッジ	1	5	特殊	暗号で書かれた手紙やダンジョン内の古代文字を解読することができる。	
	25スリープクラウド	1	5	3×3	敵を眠らせる。	
	26ファイアウェポン	2	5	味単	ダメージ+10。	
	27ビジョン	2	5	特殊	視線を飛ばして、ダンジョンの様子を調べることができる。	
	28レピテーション	2	5	味単	空中に浮く。移動はできないが、敵からの通常攻撃を受けなくなる。	
	29スパイダーウェブ	2	8	敵単	魔法の糸で絡めとり、敵を行動不能にする。	
	30ドラゴントゥースウォリアー	3	12	召喚	ドラゴントゥースウォリアーを支配する。	
	31スロー	3	5	敵単	敵の移動力を減らす。	
	32クイック	3	5	味単	味方の移動力+2。	
	33ライトニングボルト	3	10	特殊	稲妻を走らせ、8D4+MSのダメージを与える。	
	34ファイアボール	4	15	5×5	3D10+MSのダメージを与える。	
	35テレポテーション	4	5	味全	街の広場で使い、今まで訪れたことがある街に瞬間的に移動する。	
	36ブリザード	5	20	7×7	10D4+MSのダメージを与える。	
	37フォースフィールド	5	12	壁	通過不能の透明な壁を建てる。	
	38ロア	5	25	アイテム	アイテムを鑑定する。	
	39フリーズブラッド	6	25	敵単	敵を一瞬にして殺す。アンデッドには効かない。	
	40コマンドゴーレム	6	20	召喚	ゴーレムを支配する。術者のレベルにより、ゴーレムの種類が変化。	
	41コモンマジック	6	30	味単	ナイト、スカウトにコモンマジックを教える。	
	42メテオストライク	7	30	9×9	8D10+MSのダメージを与える。	
	43ディスインテグレート	7	30	敵単	敵を分解する。	
マジック コモン	44カウンターマジック	1	5	味全	抵抗力+30%。	
	45ボディプロテクション	1	3	味単	ダメージを3点減らす。	
	46ライト	1	2	特殊	暗いダンジョンを照らす。	
	47デテクション	1	5	特殊	ダンジョンを7×7の範囲で調べる。	
	48アンロック	2	5	扉	鍵を開けることができる。ただし、効果がない特殊な鍵もある。	
	49エンチャントドウェポン	2	3	味単	ダメージ+5。	
	50ディスベルマジック	3	5	3×3	持続している呪文を消し去る。	
	51ヒーリング	1	1	味単	LPを1D10+MS点回復。	
ブリースト 共通	52トランスファーマENTALパワー	1	10	味単	MPを10点回復。	
	53ターンアンデッド	1	5	3×3	アンデッドを破壊。	
	54ウーンズ	2	5	敵単	1D10+MSダメージを与える。	
	55プレス	2	4	味全	敵の攻撃を当たりにくくする。	
	56ホーリーウェポン	2	4	味単	命中率を上げ、しかもダメージ+4。	
	57キュアインジャリー	3	5	味単	LPを4D8+8+MS点回復。	
	58サンシャイン	3	4	敵全	アンデッドの命中率とダメージを減らす。	
	59フェインデス	3	5	味単	戦闘中だけ死亡扱いにして、特定のキャラクターを戦線離脱させる。	
	60ニュートラライズポイズン	4	4	味単	毒を消す。	
	61キュアディジーズ	4	6	味単	病気を治す。	
	62キュアバラライズ	4	4	味単	麻痺を治す。	
	63リフレッシュ	5	10	味単	死亡以外の状態を治す。	
	64サモンヒーロー	5	10	召喚	術者より5レベル高いキャラクターを召喚する。	
	65レジスト	5	10	味単	抵抗力+50%。	
	66リザレクション	6	20	味単	死んだキャラクターの復活。	
	67パニッシュ	6	20	敵単	召喚されたモンスターを確実に送還する。	
	68ホーリーブレイ	7	30	味全	戦闘から離脱して、訪れたことのある街に瞬間移動する。	
	マジック	69コマンド	2	4	敵単	次のラウンド行動ができなくなる。
		70バリアー	5	10	味全	ダメージを3点減らす上に、敵の攻撃も当たりにくくする。
		71バトルソング	2	5	味全	命中率と攻撃回数を増やす。
72ウェポントランス		5	10	味単	武器の最大ダメージを与えるようにする。	
73ラック		2	5	味全	ダンジョンにいる間、幸運度を2倍にして、罠などにかかりにくくする。	
74ピース		5	12	特殊	戦闘を終わらせることができる(必ず効くわけではない)。	
75アラート		2	5	味全	次に休息するまで、敵から先制攻撃を受けなくなる。	
76ウイークポイント		5	8	味単	クリティカルヒットの確率が3倍になる。	
77レベルレストレーション		2	10	味単	レベルドレインされたレベルを回復させる。	
78ガイドドテレポテーション		5	20	味全	マーファの寺院まで瞬間的に移動できる。	
デーモンスクリーム		79メンタルアタック	-	5	敵単	MPに1D8+MSダメージを与える。
		80サモンインセクト	-	10	3×3	3D8+MSダメージを与える。
		81ポイズンタッチ	-	5	敵単	毒を与える。
		82インドブラスト	-	10	5×5	MSに1D8+MSダメージを与える。
		83ブレイク	-	5	敵単	病気にする。
		84ゲート	-	25	召喚	デーモンを召喚する。
		85カース	-	30	5×5	命中率や防御力を下げる。



# アイテム編

さあこれが、「五色の魔竜」に登場する、すべてのアイテムだ！ といっても、今回紹介するのは、武器と鎧と盾だけなんだけれどね。では、表の見方を説明しよう。

## ●武器（ウェポン）

**価格：**そのアイテムを買うときの値段。売値は、どこに売るかで変わってくるから、自分で調べてね。

**マジック：**そのアイテムが魔法の品物かどうかだ。魔法の武器じゃないと、倒せないモンスターもいるから要注意。

**評価命中：**命中率の評価。数字が大きいほど、命中しやすい。

**評価ダメージ：**ダメージの評価。数字が大きいほど、与えるダメージが多い。

**攻撃タイプ：**その武器の攻撃のタイプ。それによって効果のちがうモンスターもいる。Pは、戦闘でひとつ離れた相手も攻撃できるもの（ボール・ウェポン）。Mは、飛び道具。両手：両手持ちの武器。当然、盾と一緒にには使えないよ。呪い：呪われているアイテム。

そのほか、キャンプや戦闘中に使うと魔法と同じ効果を発揮するものもある。

## ●鎧（アーマー）

**評価吸収：**数字が大きいほど、受けたダメージを多く吸収してくれる。

**TMR：**タクティカル・コンバットでの移動力修正。

## ●盾（シールド）

**SB：**この数字が大きいほど、敵の攻撃が当たりにくくなる。

## 武器（ウェポン）

名称	価格	ウォ	ナイ	プリ	スカ	シャ	ソー	ウィ	マジック	評価命中	評価ダメージ	攻撃タイプ	その他
ダガー	10	○	○	○	○	○	○	○	×	10	1	斬る	片手
ダガー+1	120	○	○	○	○	○	○	○	○	10	1	斬る	片手
ダガー+2	300	○	○	○	○	○	○	○	○	12	2	斬る	片手
ダガー+3	1000	○	○	○	○	○	○	○	○	13	3	斬る	片手
ショートソード	80	○	○	○	○	○	○	×	×	5	2	突く	片手
ショートソード+1	250	○	○	○	○	○	○	×	○	7	3	突く	片手
ショートソード+2	1000	○	○	○	○	○	○	×	○	7	4	突く	片手
ショートソード+3	3000	○	○	○	○	○	○	×	○	11	5	突く	片手
ブロードソード	100	○	○	○	○	○	×	×	×	7	4	斬る	片手
ブロードソード+1	300	○	○	○	○	○	×	×	○	7	6	斬る	片手
ブロードソード+2	1500	○	○	○	○	○	×	×	○	10	8	斬る	片手
ブロードソード+3	3000	○	○	○	○	○	×	×	○	12	9	斬る	片手
バスタードソード	150	○	×	○	×	×	×	×	×	7	6	斬る	片手
バスタードソード+1	500	○	×	○	×	×	×	×	○	10	8	斬る	片手
バスタードソード+2	2000	○	×	○	×	×	×	×	○	12	9	斬る	片手
グレートソード	300	○	○	○	×	×	×	×	×	7	10	斬る	両手
グレートソード+1	1000	○	○	○	×	×	×	×	○	7	11	斬る	両手
グレートソード+2	3500	○	○	○	×	×	×	×	○	11	12	斬る	両手
グレートソード+3	8000	○	○	○	×	×	×	×	○	12	12	斬る	両手
ショートスピア	60	○	○	○	○	○	○	×	×	7	2	突く	片手
ショートスピア+1	200	○	○	○	○	○	○	×	○	10	4	突く	片手
ショートスピア+2	950	○	○	○	○	○	○	×	○	13	5	突く	片手
ロングスピア	100	○	○	○	○	×	×	×	×	7	8	P突く	両手
ロングスピア+1	350	○	○	○	○	×	×	×	○	10	9	P突く	両手
ロングスピア+2	1800	○	○	○	○	×	×	×	○	13	10	P突く	両手
ロングスピア+3	6000	○	○	○	○	×	×	×	○	13	11	P突く	両手
ボールアックス	300	○	×	○	×	×	×	×	×	5	8	P斬る	両手
ボールアックス+1	800	○	×	○	×	×	×	×	○	7	10	P斬る	両手
ボールアックス+2	1500	○	×	○	×	×	×	×	○	7	11	P斬る	両手
ボールアックス+3	8000	○	×	○	×	×	×	×	○	7	12	P斬る	両手
バトルアックス	110	○	×	○	×	×	×	×	×	7	6	斬る	片手
バトルアックス+1	350	○	×	○	×	×	×	×	○	7	8	斬る	片手
バトルアックス+2	1200	○	×	○	×	×	×	×	○	11	10	斬る	片手
バトルアックス+3	6000	○	×	○	×	×	×	×	○	11	12	斬る	片手
グレートアックス	200	○	×	○	×	×	×	×	×	6	11	斬る	両手
グレートアックス+1	700	○	×	○	×	×	×	×	○	8	12	斬る	両手
グレートアックス+2	2500	○	×	○	×	×	×	×	○	11	12	斬る	両手
ライトメイス	100	○	○	○	○	○	×	×	×	7	3	叩く	片手
ライトメイス+1	500	○	○	○	○	○	×	×	○	7	5	叩く	片手
ライトメイス+2	1800	○	○	○	○	○	×	×	○	10	7	叩く	片手



# 五色の魔竜

名称	価格	ウォ	ナイ	プリ	スカ	シャ	ソー	ウィ	マジック	評価命中	評価ダメージ	攻撃タイプ	その他
ライトメイス+3	5000	○	○	○	○	○	×	×	○	11	9	叩く	片手
ヘビーメイス	250	○	○	○	○	○	×	×	×	5	7	叩く	片手
ヘビーメイス+1	1000	○	○	○	○	○	×	×	○	5	9	叩く	片手
ヘビーメイス+2	3000	○	○	○	○	○	×	×	○	7	10	叩く	片手
ヘビーメイス+3	8000	○	○	○	○	○	×	×	○	7	11	叩く	片手
モール	120	○	×	○	×	×	×	×	×	8	12	P叩く	両手
モール+1	350	○	×	○	×	×	×	×	○	8	12	P叩く	両手
モール+2	1600	○	×	○	×	×	×	×	○	8	13	P叩く	両手
スタッフ	80	○	○	○	○	○	○	○	×	5	2	叩く	片手
スタッフ+1	200	○	○	○	○	○	○	○	○	5	4	叩く	片手
スタッフ+2	850	○	○	○	○	○	○	○	○	7	6	叩く	片手
モーニングスター	180	○	×	○	○	○	○	×	×	7	8	叩く	片手
モーニングスター+1	700	○	×	○	○	○	○	×	○	7	10	叩く	片手
モーニングスター+2	2300	○	×	○	○	○	○	×	○	7	11	叩く	片手
フレイル	280	○	○	○	○	○	×	×	×	7	10	叩く	両手
フレイル+1	1000	○	○	○	○	○	×	×	○	7	11	叩く	両手
フレイル+2	6000	○	○	○	○	○	×	×	○	10	12	叩く	両手
ショートボウ	300	×	×	×	○	○	×	×	×	7	3	M突く	両手
ショートボウ+1	1200	×	×	×	○	○	×	×	○	7	5	M突く	両手
ショートボウ+2	3800	×	×	×	○	○	×	×	○	9	8	M突く	両手
ロングボウ	600	×	×	×	○	○	×	×	×	7	8	M突く	両手
ロングボウ+1	2000	×	×	×	○	○	×	×	○	7	9	M突く	両手
ロングボウ+2	8000	×	×	×	○	○	×	×	○	9	10	M突く	両手
ライトクロスボウ	400	○	×	○	○	○	○	×	×	8	6	M突く	両手
ライトクロスボウ+1	1000	○	×	○	○	○	○	×	○	8	10	M突く	両手
ライトクロスボウ+2	6000	○	×	○	○	○	○	×	○	8	12	M突く	両手
ヘビークロスボウ	700	○	×	○	○	×	×	×	×	6	8	M突く	両手
ヘビークロスボウ+1	3500	○	×	○	○	×	×	×	○	6	12	M突く	両手
ヘビークロスボウ+2	10000	○	×	○	○	×	×	×	○	8	12	M突く	両手
スリング	50	○	×	○	○	○	○	○	×	4	2	M叩く	片手
スリング+1	250	○	×	○	○	○	○	○	○	7	3	M叩く	片手
スリング+2	900	○	×	○	○	○	○	○	○	9	5	M叩く	片手
ロッド	150	○	○	○	○	○	○	○	×	1	1	叩く	片手
ダガー-1	1000	○	○	○	○	○	○	○	○	4	1	斬る	片手、呪い
ショートソード-1	1000	○	○	○	○	○	○	×	○	4	1	突く	片手、呪い
ブロードソード-1	1000	○	○	○	○	○	×	×	○	2	3	斬る	片手、呪い
バスタードソード-1	1000	○	×	○	×	×	×	×	○	2	5	斬る	片手、呪い
グレートソード-1	1000	○	○	○	×	×	×	×	○	2	7	斬る	両手、呪い
ショートスピア-1	1000	○	○	○	○	○	○	×	○	2	1	突く	片手、呪い
ロングスピア-1	1000	○	○	○	○	×	×	×	○	2	5	P突く	両手、呪い
ボールアックス-1	1000	○	×	○	×	×	×	×	○	2	3	P斬る	両手、呪い
バトルアックス-1	1000	○	×	○	×	×	×	×	○	3	5	斬る	片手、呪い
グレートアックス-1	1000	○	×	○	×	×	×	×	○	2	9	斬る	両手、呪い
ライトメイス-1	1000	○	○	○	○	○	×	×	○	2	2	叩く	片手、呪い
ヘビーメイス-1	1000	○	○	○	○	○	×	×	○	2	5	叩く	両手、呪い
モール-1	1000	○	×	○	×	×	×	×	○	3	5	P叩く	両手、呪い
スタッフ-1	1000	○	○	○	○	○	○	○	○	2	5	叩く	片手、呪い
モーニングスター-1	1000	○	×	○	○	○	○	×	○	2	5	叩く	片手、呪い
フレイル-1	1000	○	○	○	○	○	×	×	○	2	5	叩く	両手、呪い
ショートボウ-1	1000	×	×	×	○	○	×	×	○	1	1	M突く	両手、呪い
ロングボウ-1	1000	×	×	×	○	○	×	×	○	2	5	M突く	両手、呪い
ライトクロスボウ-1	1000	○	×	○	○	○	○	×	○	1	5	M突く	両手、呪い
ヘビークロスボウ-1	1000	○	×	○	○	×	×	×	○	1	7	M突く	両手、呪い
スリング-1	1000	○	×	○	○	○	○	○	○	1	1	M叩く	片手、呪い
ホーリーロッド	50000	○	○	○	○	○	○	○	○	7	10	叩く	片手、アンデット破壊
ロッド・オブ・ライトニング	50000	○	○	○	○	○	○	○	○	5	7	叩く	片手、ライトニングボルト
ルーンスタッフ	500000	×	×	×	×	×	×	○	○	7	13	叩く	両手、メテオストライク
ソウルクラッシュ	15000	○	○	×	×	×	×	×	○	14	15	斬る	両手、呪い
ライトスタッフ	5000	○	○	○	○	○	○	○	○	8	7	叩く	片手、ライト
スタッフ・オブ・ヒーリング	10000	○	○	○	○	○	○	○	○	10	11	叩く	片手、ヒーリング
レイピア	90	○	○	○	○	○	×	×	×	7	2	突く	片手
レイピア+1	300	○	○	○	○	○	×	×	○	9	7	突く	片手
レイピア+2	1500	○	○	○	○	○	×	×	○	9	7	突く	片手



名 称	価格	ウオ	ナイ	ブリ	スカ	シャ	ソー	ウィ	マジック	評価命中	評価ダメージ	攻撃タイプ	その他
レイピア+3	3500	○	○	○	○	○	×	×	○	10	8	突く	片手
エストック	300	○	○	○	○	○	×	×	×	5	2	突く	両手
ランス	350	×	○	×	×	×	×	×	×	8	12	突く	両手、馬武器
ランス+1	1500	×	○	×	×	×	×	×	○	8	13	突く	両手、馬武器
ランス+2	3500	×	○	×	×	×	×	×	○	10	14	突く	両手、馬武器
ホーリーランス	5000	×	○	×	×	×	×	×	○	12	14	突く	両手、馬武器

## 鎧 (アーマー)

名 称	価格	ウオ	ナイ	ブリ	スカ	シャ	ソー	ウィ	マジック	評価吸収	TMR	その他
レザーアーマー	50	○	○	○	○	○	○	×	×	4	0	
レザーアーマー+1	600	○	○	○	○	○	○	×	○	5	0	
レザーアーマー+2	1500	○	○	○	○	○	○	×	○	6	0	
レザーアーマー+3	3500	○	○	○	○	○	○	×	○	7	0	
リングメイルアーマー	100	○	○	○	○	○	×	×	×	5	0	
リングメイルアーマー+1	1000	○	○	○	○	○	×	×	○	6	0	
リングメイルアーマー+2	4000	○	○	○	○	○	×	×	○	7	0	
チェインメイルアーマー	350	○	○	○	×	○	×	×	×	6	-1	
チェインメイルアーマー+1	2000	○	○	○	×	○	×	×	○	7	-1	
チェインメイルアーマー+2	6500	○	○	○	×	○	×	×	○	8	-1	
チェインメイルアーマー+3	10000	○	○	○	×	○	×	×	○	9	0	
スケールメイルアーマー	500	○	○	○	×	×	×	×	×	7	-2	
スケールメイルアーマー+1	3500	○	○	○	×	×	×	×	○	8	-1	
スケールメイルアーマー+2	7000	○	○	○	×	×	×	×	○	9	-1	
プレートメイルアーマー	800	○	○	○	×	×	×	×	×	8	-3	
プレートメイルアーマー+1	4000	○	○	○	×	×	×	×	○	9	-2	
プレートメイルアーマー+2	20000	○	○	○	×	×	×	×	○	11	-1	
プレートメイルアーマー+3	35000	○	○	○	×	×	×	×	○	13	0	
スーツアーマー	900	×	○	×	×	×	×	×	×	9	-4	
スーツアーマー+1	7000	×	○	×	×	×	×	×	○	10	-3	
スーツアーマー+2	25000	×	○	×	×	×	×	×	○	12	-2	
スーツアーマー+3	40000	×	○	×	×	×	×	×	○	14	-1	
クロスアーマー	10	○	○	○	○	○	○	○	×	1	0	
レザーアーマー-1	1000	○	○	○	○	○	○	×	○	0	0	呪い
リングメイルアーマー-1	1000	○	○	○	○	○	×	×	○	2	0	呪い
チェインメイルアーマー-1	1000	○	○	○	×	○	×	×	○	3	-2	呪い
スケールメイルアーマー-1	1000	○	○	○	×	×	×	×	○	5	-3	呪い
プレートメイルアーマー-1	1000	○	○	○	×	×	×	×	○	6	-4	呪い
ローブ・オブ・ハームレス	5000	×	×	×	×	○	○	○	○	5	0	
シャドウ・ウィルダール	60000	×	○	×	×	×	×	×	○	15	-5	呪い

## 楯 (シールド)

名 称	価格	ウオ	ナイ	ブリ	スカ	シャ	ソー	ウィ	マジック	SB	その他
スモールシールド	40	○	○	○	×	○	○	×	×	3	
スモールシールド+1	250	○	○	○	×	○	○	×	○	4	
スモールシールド+2	600	○	○	○	×	○	○	×	○	5	
スモールシールド+3	1500	○	○	○	×	○	○	×	○	6	
ミディアムシールド	200	○	○	○	×	○	×	×	×	4	
ミディアムシールド+1	300	○	○	○	×	○	×	×	○	5	
ミディアムシールド+2	1200	○	○	○	×	○	×	×	○	6	
ラージシールド	300	○	○	○	×	×	×	×	×	5	
ラージシールド+1	600	○	○	○	×	×	×	×	○	6	
ラージシールド+2	2000	○	○	○	×	×	×	×	○	7	
ラージシールド+3	8000	○	○	○	×	×	×	×	○	8	
スモールシールド-1	1000	○	○	○	×	○	○	×	○	1	呪い
ミディアムシールド-1	1000	○	○	○	×	○	×	×	○	2	呪い
ラージシールド-1	1000	○	○	○	×	×	×	×	○	2	呪い



## モンスター編

お次は呪われた島をうろついているモンスターどもを紹介しよう。今回紹介するのは、魔法を使うものを中心に強敵ばかりだ。なお、ここに書いてあるLPは平均値であって、だ

いたいこの程度傷つければ倒せるという目安だ。使用する呪文は、呪文リストにある番号で書いてあるから、そちらも参照して欲しい。それから、指揮官として登場すれば、このリスト以外からもソーサラー系はカウンターマジック、プリースト系はヒーリングなどを使ってくるからご注意を。

名前	平均LP	魔法	説明
スケルトン	8.5	なし	序盤ではよくお世話になる。ターンアンデッドで攻撃しよう。
ゾンビ	27	なし	スケルトンよりは強い。所詮、ぶよぶよの腐肉の塊だが。
ワイト	41.5	なし	古代王国の廃墟で苦勞させられるだろう。とにかく頑強のしかない。
スペクター	41.5	80, 83	やっぱり呪文を使われると、強いということか。
ヴァンパイア	90	25, 34	スリープクラウドで寝かせておいて、血を吸うんだらうか？
ウルフ	27	なし	一匹だとどうってことないが、集団であられるからなあ。
ゴブリンシャーマン	30.5	1, 2	ゴブリンでも、こいつがいると少しは強い。
ドラゴントゥース・ウォリアー	40.5	なし	味方として使う場合もあるから、残りLPに気をつけよう。
ウィル・オー・ウィズプ	17	3	序盤では心強い味方になるだろう。
シェード	41.5	なし	LPの多さが、足の遅さをカバーする？
ジン	67.5	3, 21	ヴォータックスで消されないようにカウンターマジックは忘れずにかけよう。
エフリート	87.5	1, 15, 18, 34	あっちっち。
ベア	50.5	なし	序盤では桁ちがいの強敵になる。防御をかためて戦おう。
ダークエルフ	22	1, 3	ダークエルフは同じ名前でも、何種類もある。こいつが一番弱いやつ。
ダークエルフ	27	1, 10, 11	ちょっと強いがまだまだだ。
ダークエルフ	40.5	12, 17	ヴァルキリーズジャベリンなんて嫌いだ。使われる場合は、
ダークエルフ	54	12, 18	同上。
ダークロード	54	20, 21, 18, 2, 3, 1	ダークロードも何種類がいるんだけど、これはちょっと強いほう。
ダークプリースト	49	54	もちろんヒーリングなんかも使ってくる。
ダークマジシャン	8.5	25, 22	ここから4つダークマジシャンだ。呪文が強くなるのを楽しんでください。
ダークマジシャン	17	25, 26, 34, 22	ファイアボールが入ったよ、と。
ダークマジシャン	30.5	34, 36, 40, 22, 29	ブリザードが入ったね、と。
ダークマジシャン	44	36, 42, 34	メテオストライクをかけられた日にゃ。
デザートウォーム	77.5	なし	砂漠に住んでるでっかい奴。
アイアンゴーレム	111	なし	魔法の武器じゃないと効かないし、攻撃力もあるし。やだねえ。
ファイアジャイアント	97.5	34, 1	そうそう魔法をかけてくれるわけじゃありませんが。
リザードキング	57	54, 56	王様だけに、ちょっとは呪文を知っている。
デーモン	51	79, 85, 81, 80	数が出ると手ごわい。
アークデーモン	75.5	34, 85, 83, 80, 81, 42	通常攻撃より、呪文のほうが怖いから注意。
スノーウルフ	57.7	36	白竜山脈で群れをなして登場する。
サラマンダー	54	なし	呪文は使わないけど、炎をはくぞ。
アサッシン	21	なし	道の上では要注意だ。
ベテラン・シーフ	16	44, 45	ちょっとだけコモンマジックを知っているんだ。
パイレーツ	56	なし	青竜島に向かうときに……
ネクロマンサー	31.5	25	ネクロマンサーといってもいろいろありまして。
ネクロマンサー	31.5	34, 30	どっかん。
ネクロマンサー	56.5	34, 42, 39, 25	どっか〜ん。
ウォーロック	77	11, 12, 18, 29, 34, 36	ウィザードだね。
ハタラキゴブリン	5.5	なし	封じられたゴブリン。LPが少ないからエネルギーボルトで一撃だ。
ヘイタイゴブリン	7.5	なし	LPは少ないけど、攻撃力はある。
シューティングスター	秘密	34, 22, 23	ご存じ、火竜山のエンシェント・ドラゴン。キミは倒すことができるか？
グローダー	58	34, 22, 26	アシュラムの部下。白竜山脈で戦うはめになったら、苦勞するだろう。
アズモ	47.5	12, 3, 80	悪魔に魂を売ったシャーマン。最初に倒そう。
ギルド長	55.5	なし	新しい盗賊ギルドの長。集中攻撃するべきだろう。

### 『ロードス島戦記』 パソコン版 全ラインナップ

- ロードス島戦記—灰色の魔女—/P C 9801シリーズ・MS X 2・X 68000/ 定価9800円/発売中
- ロードス島戦記 福神漬/P C 9801 シリーズ・MS X 2/定価3800円/発

- 売中
- ロードス島戦記Ⅱ—五色の魔竜—/P C 9801シリーズ/定価9800円/発売中
- ★問い合わせ先 ハミングバードソフト ☎06-315-8255

\*福神漬・X 68000版は、ブラザー工業タケル事務局から3500円(税込)で発売中です。



# Record of Lodoss War



コンプティーク3月号(第10巻第3号)付録

## ロードス島戦記II 五色の魔竜完全ファイル

●編集人/佐藤辰男 ●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

©1992 Kadokawa Shoten

◇グループSNE/角川書店/角川メディア・オフィス

©ハミングバードソフト