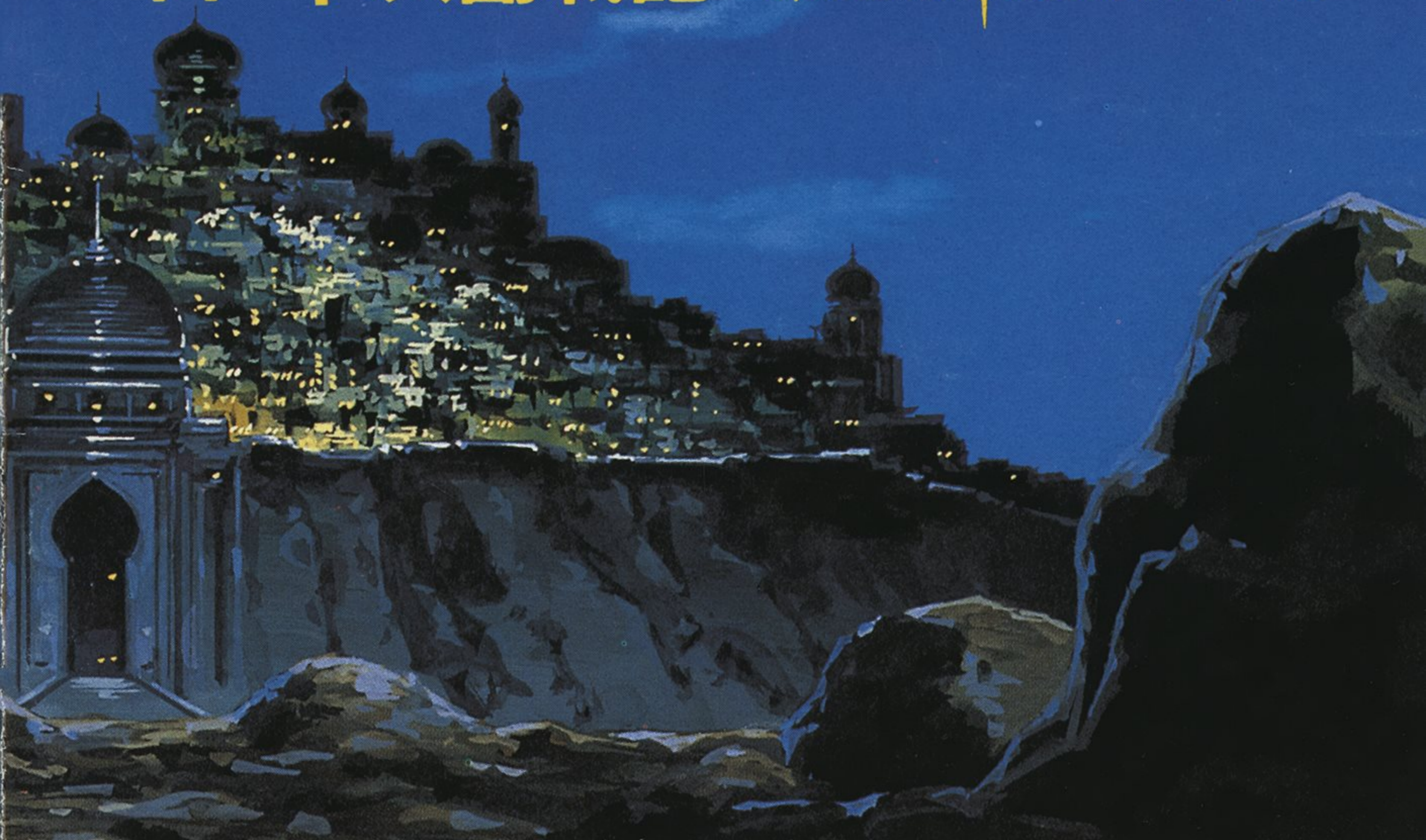


HE
system



PC Engine
両対応

ロードス島戦記 *Record of Lodoss War*



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

このたびは、ハドソンのCD-ROMディスクをお買い上げいただき、
誠にありがとうございました。

ご使用の前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法
でご愛用ください。

●セット時の注意



- ①まずINTERFACE UNITとCD-ROM²、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。
- ②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD-ROM²に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。
- ③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。
- ④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトルなどが記されている面)が上になるようにCD-ROM²にセッティングしてください。
- ⑤CD-ROM²システムが正常に作動している場合は、左のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがいがないかどうか確認してください。

PC-Engine
CD-ROM SYSTEM
VER. 1.00
PUSH RUN BUTTON!
1988 NEC Home Electronics, Ltd.
1988 HUDSON SOFT

CD-ROMディスクは、**CD-ROM²SYSTEM**
専用のゲームソフトです。

* CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

★万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

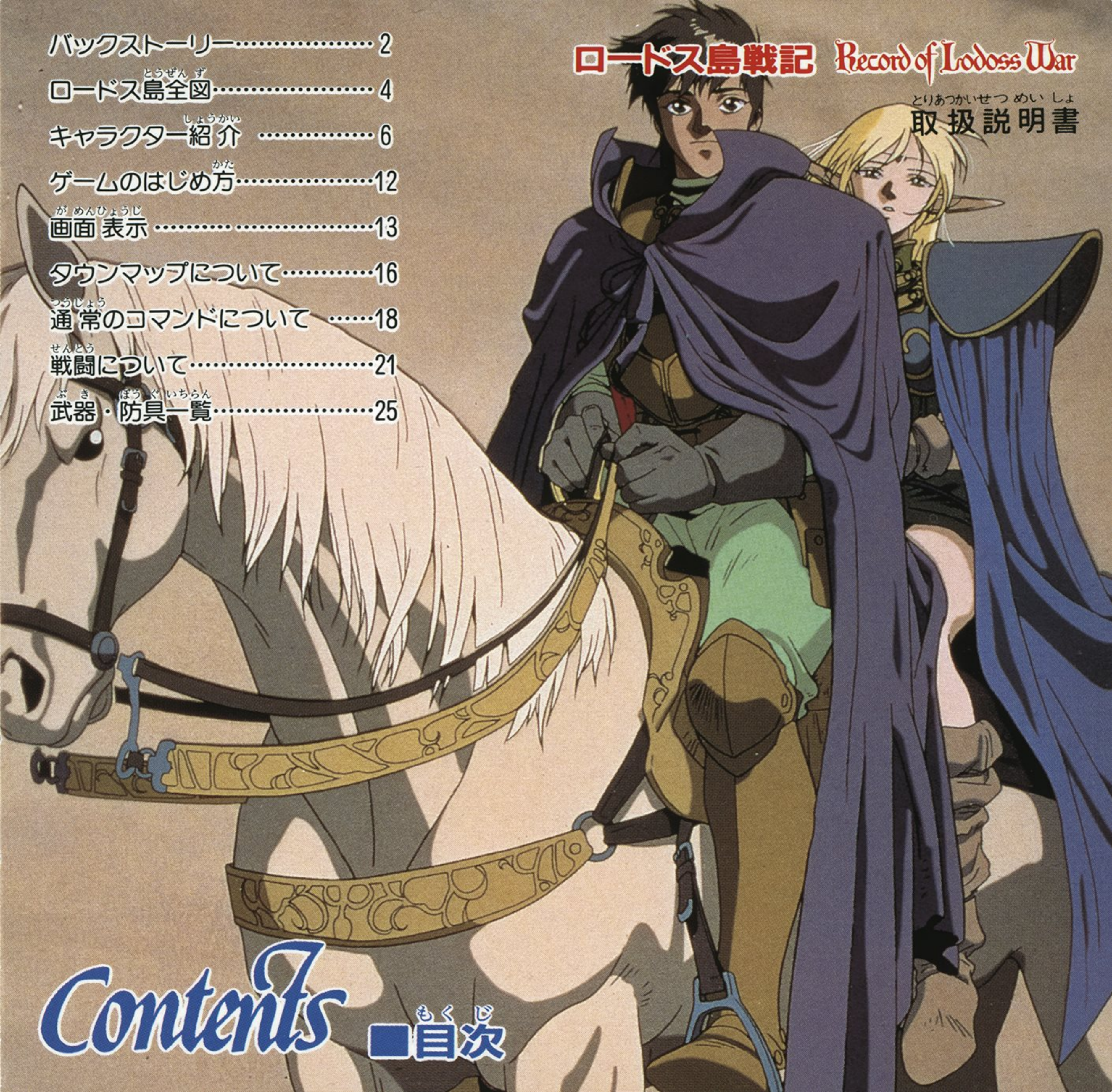
ロードス島戦記 Record of Lodoss War

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

バックストーリー.....	2
ロードス島全図.....	4
キャラクター紹介.....	6
ゲームのはじめ方.....	12
画面表示.....	13
タウンマップについて.....	16
通常のコマンドについて.....	18
戦闘について.....	21
武器・防具一覧.....	25

Contents

■ 目次



Back Story ■ バックストーリー

2



ロードス島の呪われし歴史を語るには、数千年前の神話の時代にまでさかのぼらねばなるまい。

光の至高神ファリスと、闇の暗黒神ファラリスとの対立により、神の時代は終焉を迎えようとしていた。互いの強大な力をして世界を破滅へと導く闘いは、創造を司る大地母神マーファと、破壊を司る邪神カーティスの激突をもって、熾烈の頂点を極めた。そして、かの地は大地から切り離され島となり、ロードスが誕生した。

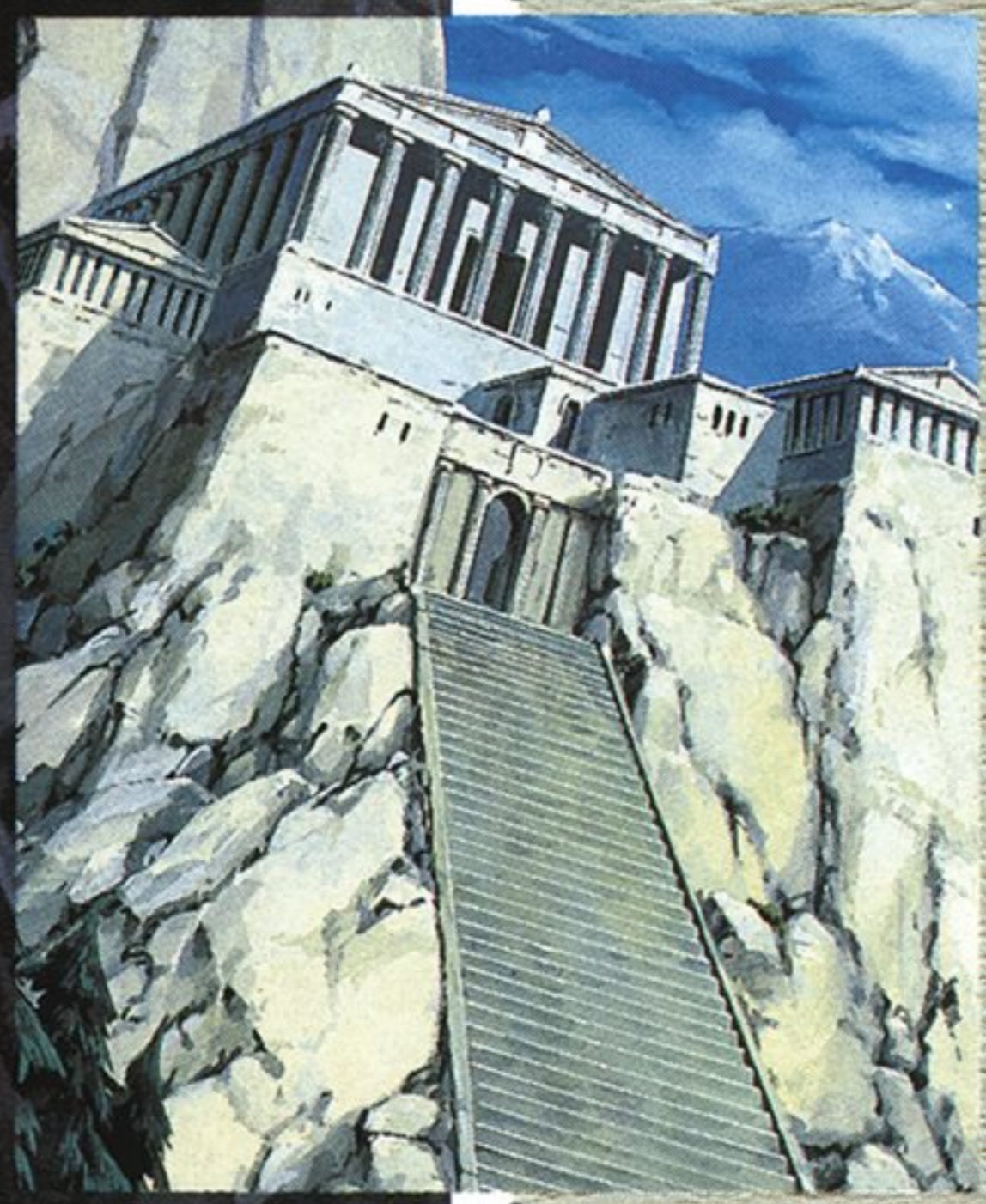
その後も呪われた島ロードスは、東の間の平和と、果てしない闘いを繰り返し、永い時をかき重ねていった。

そして30年ほど前——。最も深き迷宮から、古代に封印された魔神が蘇り、ロードスを恐怖に陥れた。1年余りも続いた闘いの末、のちに『六英雄』と呼ばれることになる6人の勇者の活躍で、ロードスは再び平和を取り戻した。

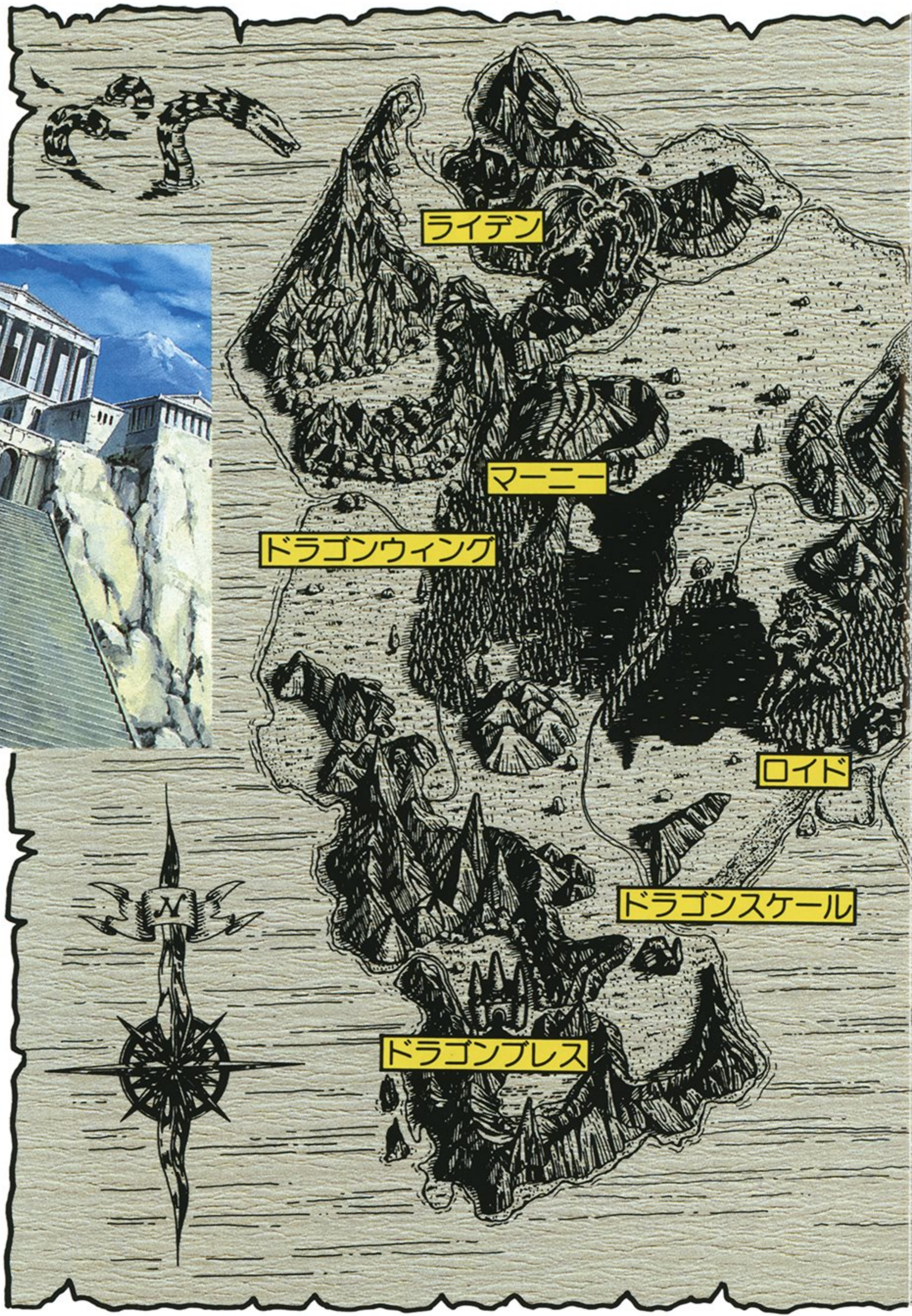
しかし静寂はすぐに破られた。暗黒の島マーモの軍勢が、ロードスの東南にある賢人の国カノンを襲撃し、滅ぼした。マーモを治める皇帝ベルドは、自らを暗黒皇帝と名乗り、邪悪な魔物たちを操り、武力でロードスを統一せんと企んでいた。そして彼こそ、かつて『六英雄』として平和を守った勇者なのである。

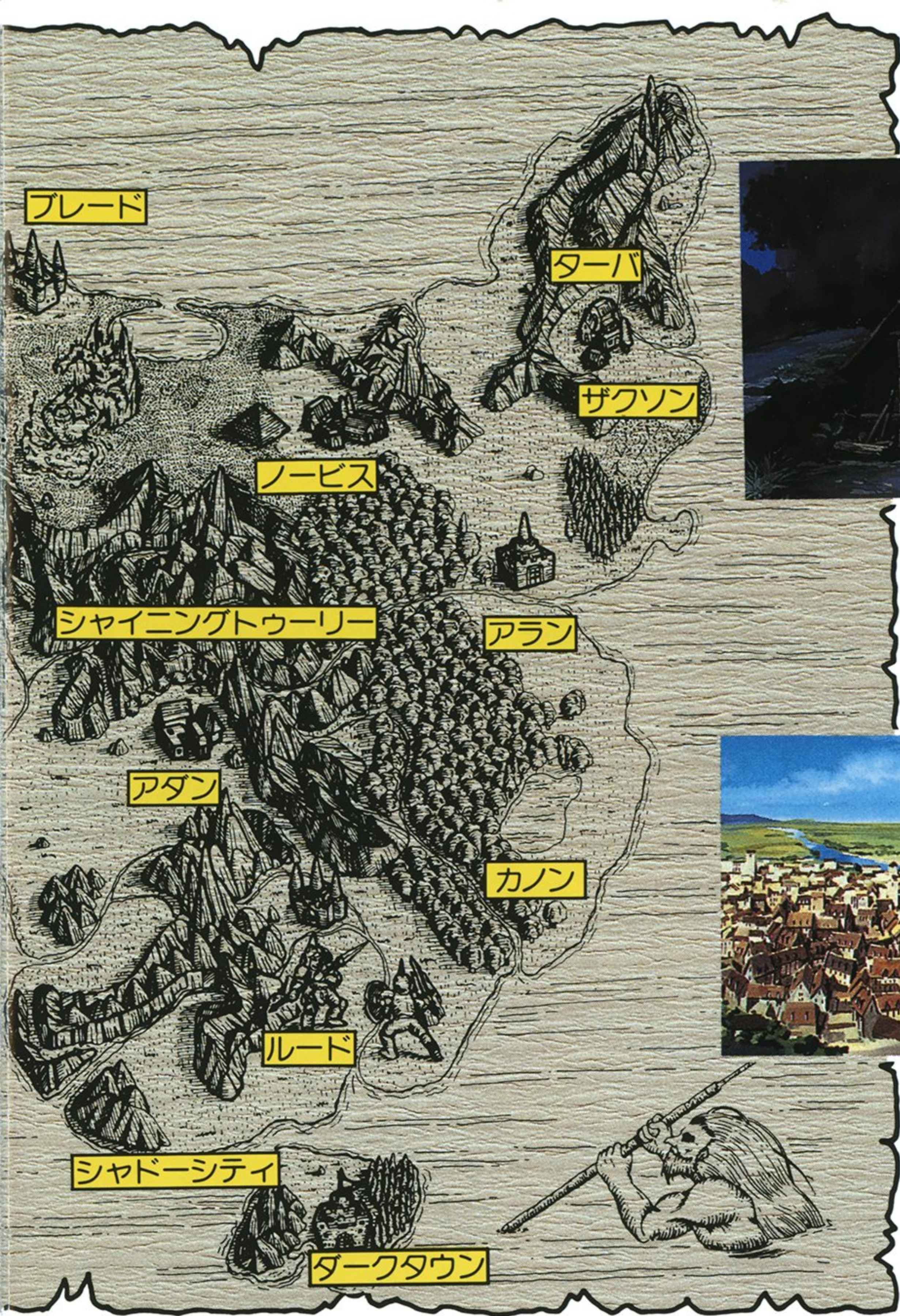
いま、ロードスの東、大国アラニアの片田舎ザクソンを旅立つ若者がいた。彼の名はパーン。悪辣なマーモの侵略を阻止せんと、親友である司祭のエトとともに立ち上がったのだ。しかし、ベルドを倒すには、彼はあまりにも無力だった。彼がもっているのは父の形見の鎧と、正義という名の勇氣だけである…。

とうぜんず
■ロードス島全図



4



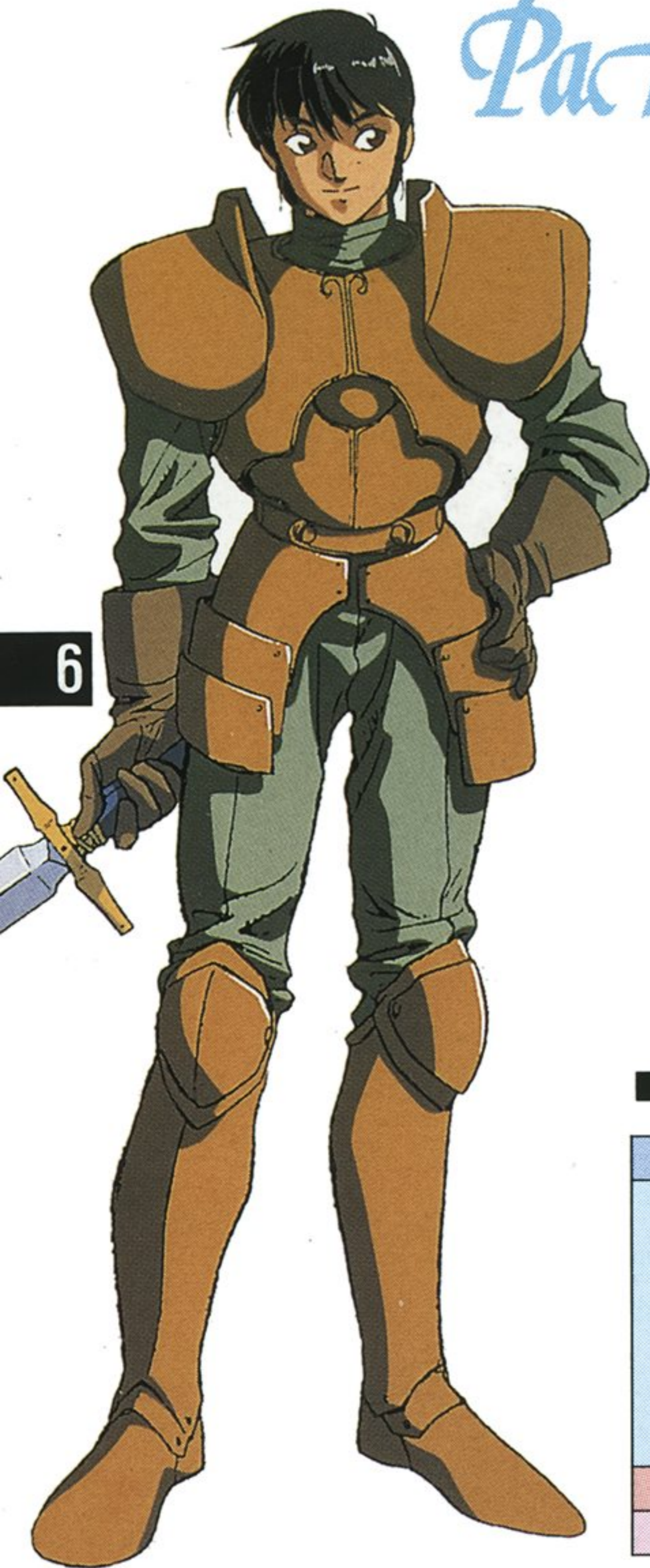


パーン

騎士：KNIGHT

Paarn

亡き父のような騎士になることを夢みる主人公。
 考えるより行動が先に立つ無鉄砲さからか、それとも
 持ち前の正義感からか、親友のエトとふたり、打倒ベ
 ルドの旅に出ます。しかし戦闘の経験もなく、修行す
 らも積んだことのない剣技の未熟さはいかんともしが
 たく、ベルドを倒す日は、しばらく先のことになりそ
 うです。



6



こえ 声：草尾 毅

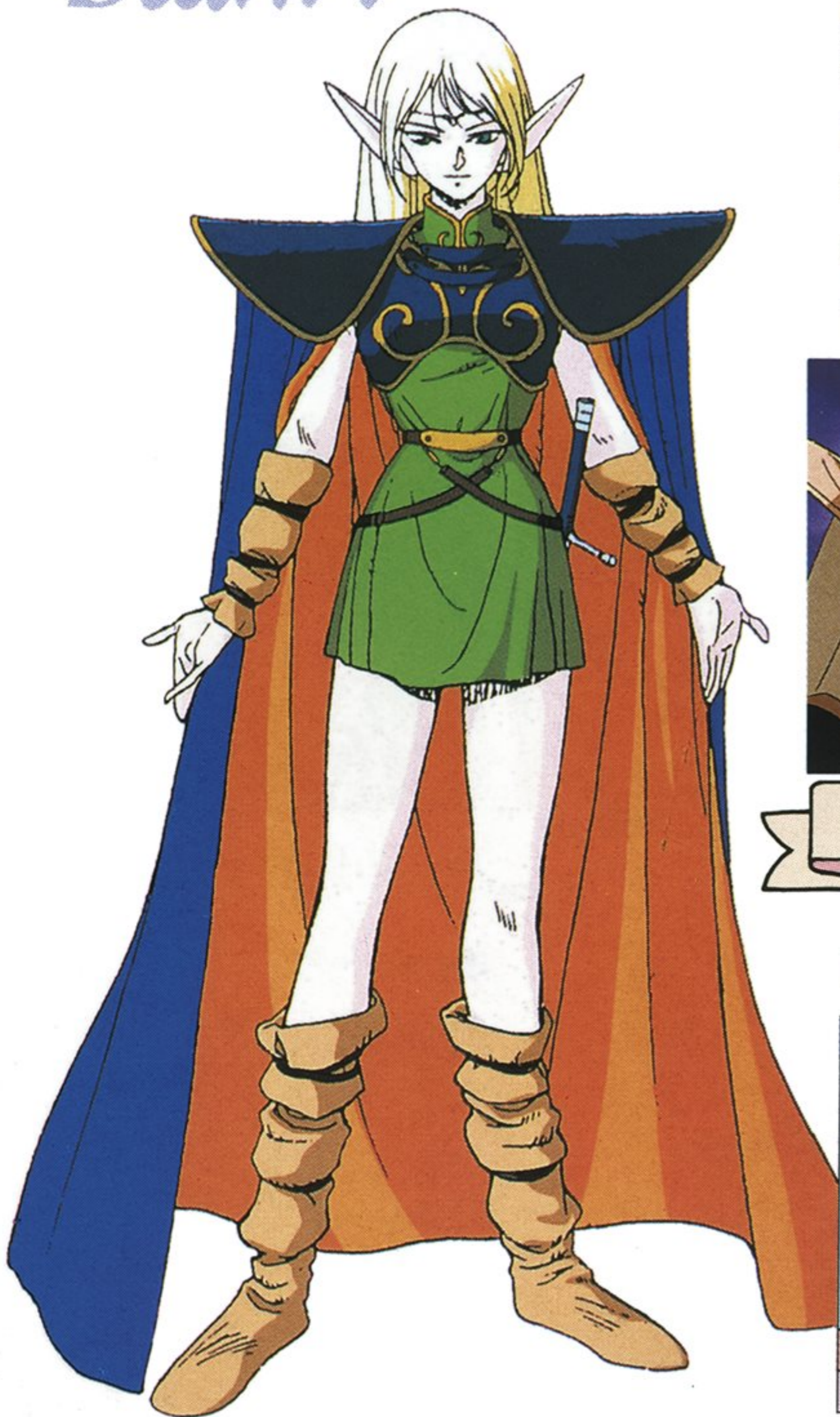
■初期データ

能力値	装備品
ST 13	ブロードソード
EN 10	プレートメイル
AG 10	グラブ
IN 9	ブーツ
LU 16	
PB 13	
魔法 使用できません	



キス B710

Deedli7



ディートリット

せいれいつか
精霊使い：SHAMAN

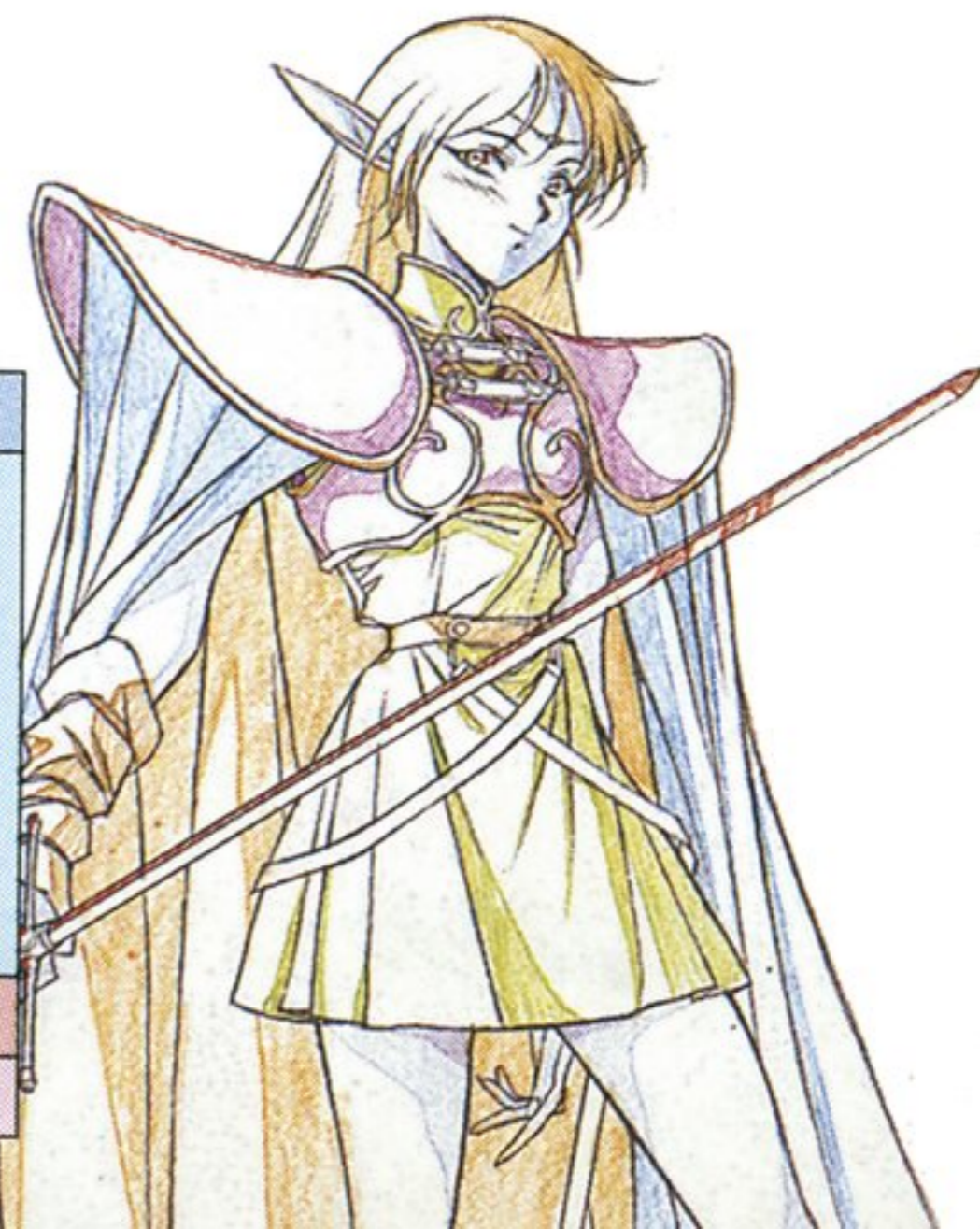
のちにパーンたちと出逢い、旅に同行するようになる
精霊使いの少女（といっても、年齢は160歳！）。種族
は、エルフの中で最も高貴とされているハイエルフで
す。シャーマンマジックを使うことができますが、そ
の美しい顔に似合わず、戦士としての腕前もかなりの
もの。エルフ特有の俊敏な動きで敵を翻弄します。



こえ とうまゆみ
声：冬馬由美

■初期データ

能力値	装備品
ST 12	ショートソード
EN 9	レザーアーマー
AG 15	マント
IN 12	バックラー
LU 13	グラブ
PB 13	ブーツ
魔法	
シャーマンマジック	



Estoh

8



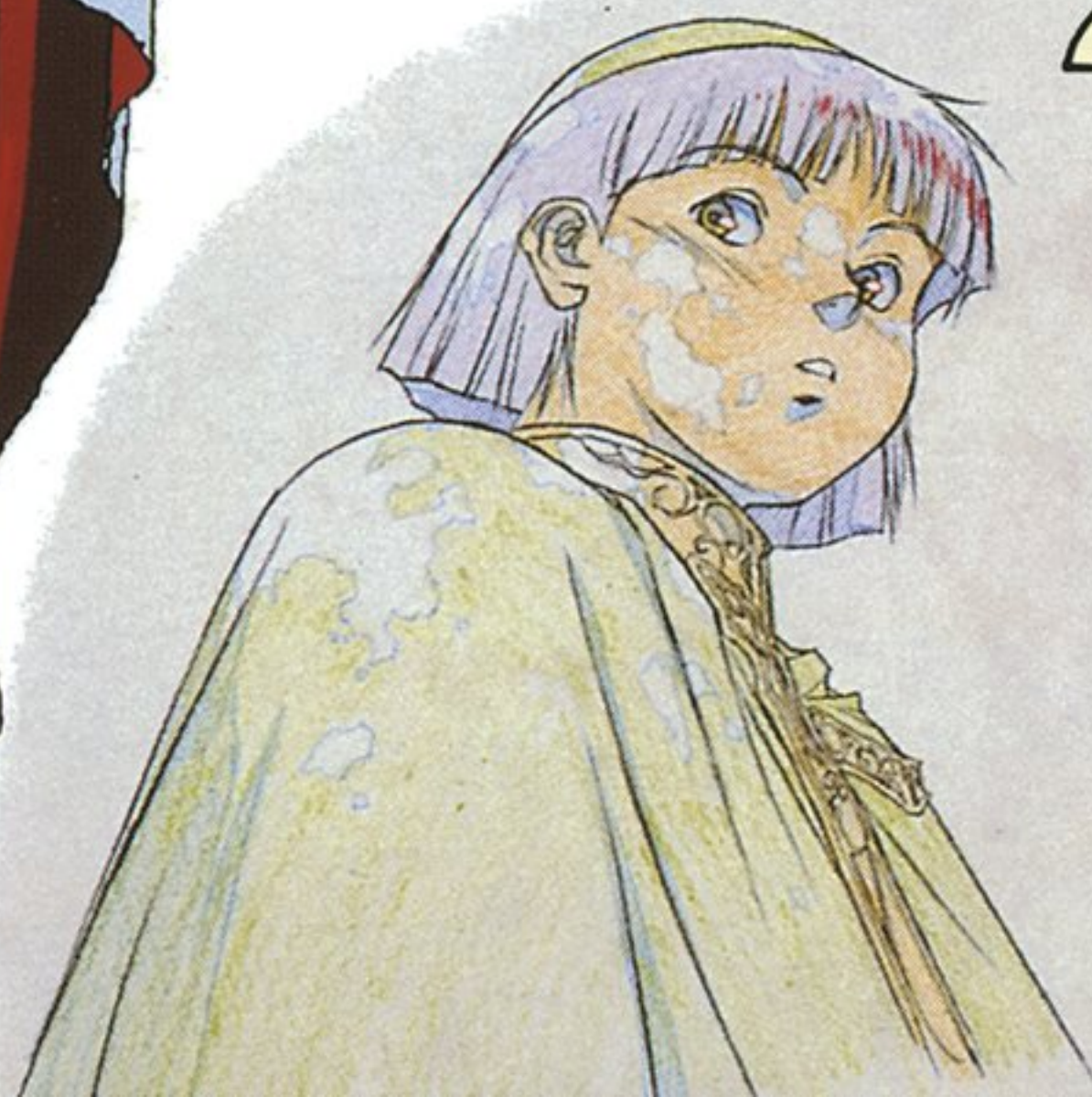
エト

しさい プリースト
司祭：PRIEST

パーンの親友で、冒険の初めから行動をとともにします。
 至高神ファリスに仕えて神殿で4年間修行を積み、
 司祭の称号を与えられました。思慮深く慎重派で、パ
 ーンとは正反対のタイプ。傷ついた仲間の治療ができ
 るのも、プリーストマジックを使える彼だけです。ま
 た神官戦士としての訓練も受けていますから、武器に
 よる戦闘も行なえます。



こえ やまぐちかつぺい
声：山口勝平



■初期データ

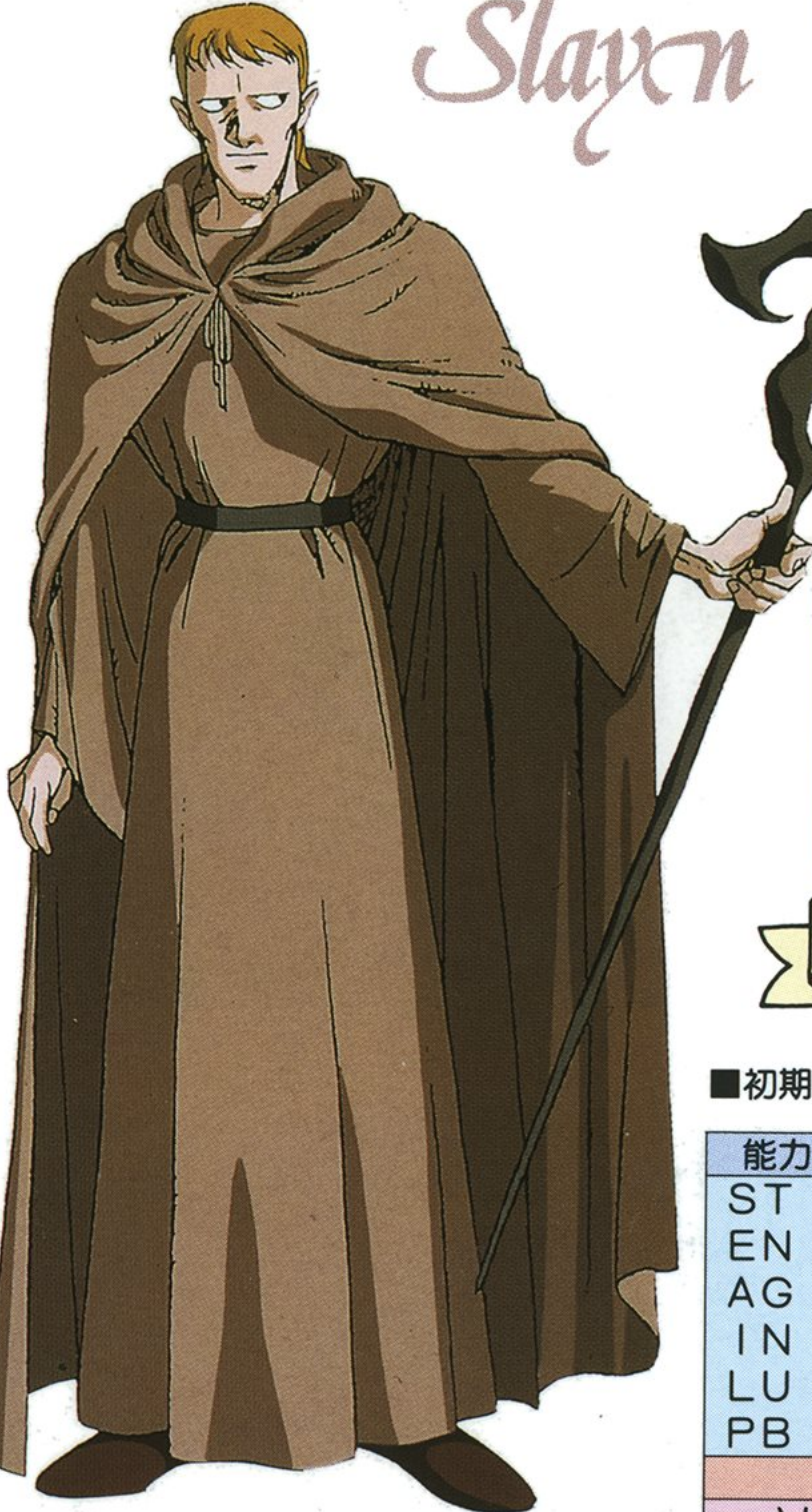
能力値	装備品
ST 11	ライトメイス
EN 6	チェインメール
AG 13	バックラー
IN 14	グラブ
LU 13	ブーツ
PB 17	
魔法	
プリーストマジック	

Slayn

スレイン

まじゆつし : ソーサラー
魔術師 : SORCERER

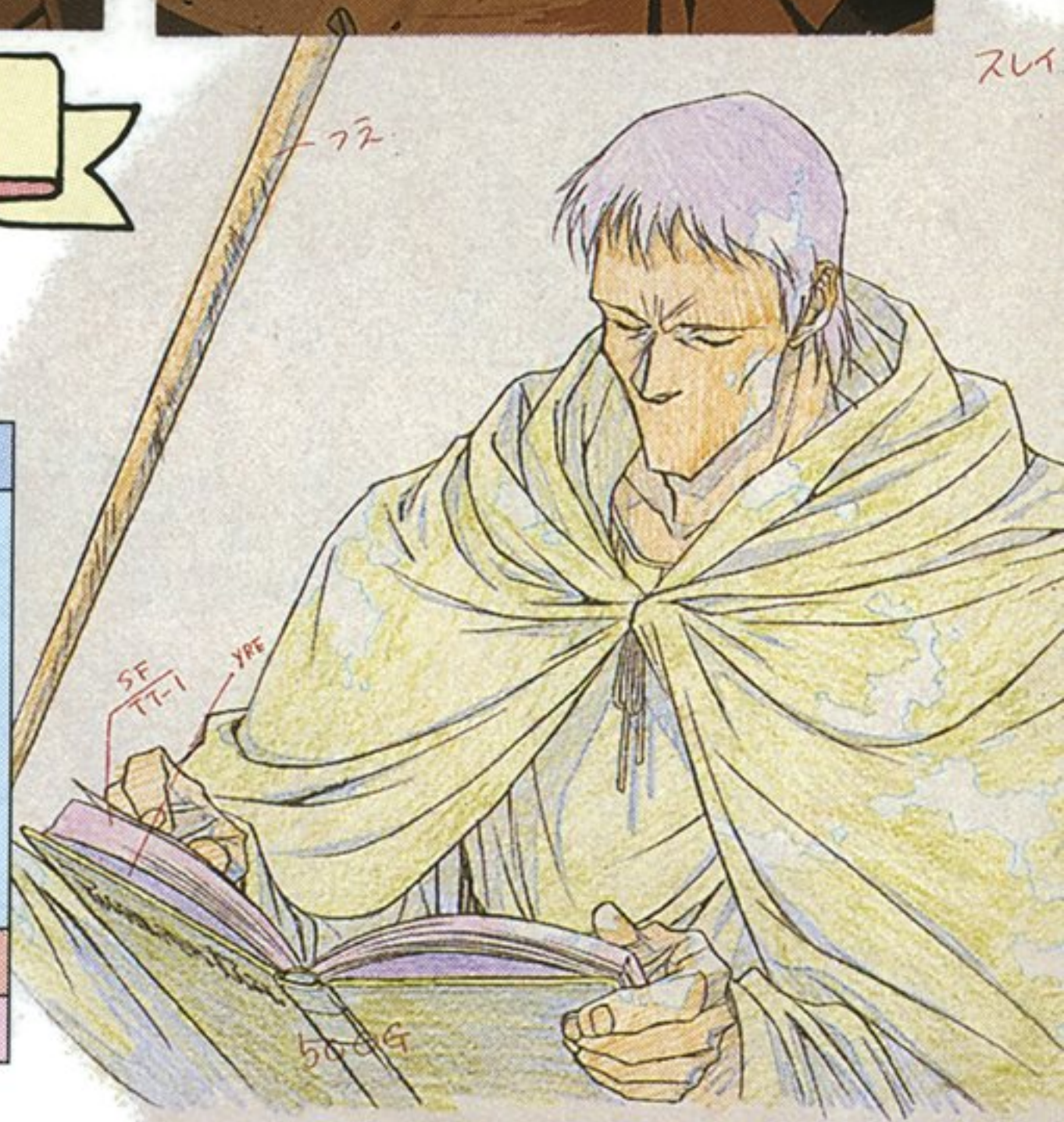
パーンと同じ、ザクソンの村に住む魔術師。のちにパーンたちに協力し、旅に同行します。その物静かな外見からは想像できませんが、かなり強力なソーサラーマジックを使いこなし、パーティの危機を何度となく救います。体力的な問題もあり、あまり重い防具は装備できず、使える武器もごくわずかです。



こえ : たなかひでゆき
声 : 田中秀幸

■初期データ

能力値	装備品
ST 7	スタッフ
EN 10	レザーアーマー
AG 12	グラブ
IN 16	ブーツ
LU 14	
PB 14	
魔法	
ソーサラーマジック	



キャラクター紹介 しょうかい 3



ギム

せんし ウォリアー
戦士：WARRIOR

ザクソンにほど近いターバの村付近に住む、北のドワーフ族の戦士。その風貌と、忍耐強く無口な性格のため、無愛想な印象を受けますが、実際はとても心優しい人物です。旅に出ようとしていた矢先にパーンたちと知り合い、行動をとるようになるようになります。さすがにドワーフと思わせる力強さで、戦闘時には最も頼りになる存在です。

Ghim

こえ さかくちよしさだ
声：坂口芳貞



10



初期データ

能力値	装備品
ST 19	ハンドアックス
EN 12	チェインメール
AG 11	グラブ
IN 10	ブーツ
LU 12	
PB 10	
魔法 使用できません	



Woodchuck

ウッド・チャック

盗賊：SCOUT



20年あまりも牢獄暮らしをしていた盗賊。金儲けの冒険をする同行者を捜しているところでパーンたちと出会い、ことば巧みに近づき、行動をともにするようになります。臆病な自分を隠すためか、ちょっと斜に構えたところもあります。身軽なスタイルと俊敏な動きが身上の盗賊ですから、使える武器や防具も、軽いものに限られるようです。



■初期データ

能力値		装備品
ST	7	ダガー
EN	8	レザーアーマー
AG	17	グラブ
IN	12	ブーツ
LU	13	
PB	6	
魔法		
使用できません		

声：若本規夫



ウッド・チャック 夜色
コヒー 同主

■ゲームのはじめ方^{かた}

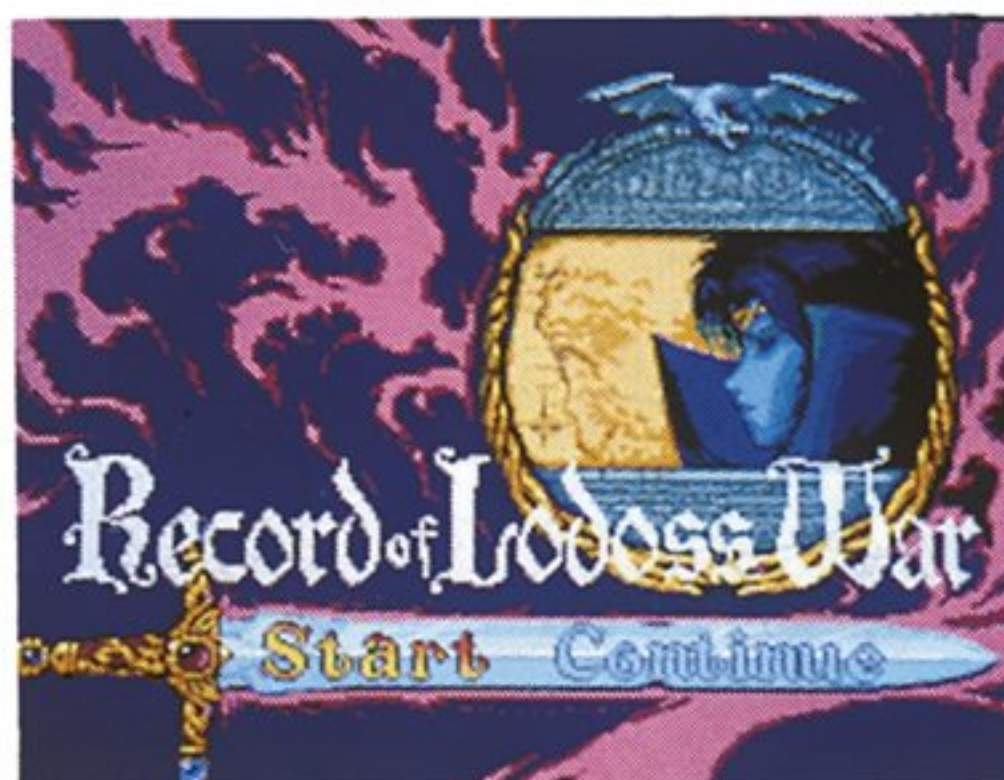
シーディ・ロムロム^{き どう} CD・ROM²を起動し、RUNボタンを押すと、メニューが表示されます。方向キーの左右でSTARTか、CONTINUEを選択し、①ボタンで決定してください。

スタート
START

新しくゲームを始める場合には、このコマンドを選びます。オープニングデモの後にゲームがスタートします。

コンティニュー
CONTINUE

プレイの続きをしたい場合は、このコマンドを選びます。ロードしたいファイルを方向キーの上下で選択し、①ボタンで決定してください。セーブした場面からゲームがスタートします。



*バックアップメモリに空きがない場合は、ゲーム中にセーブができなくなりますから、他のゲームのファイルを削除するか、メモリを初期化してから始めてください。

★戦闘に敗れた場合

戦闘に敗れ、パーティ全員が戦闘不能になると、ゲームオーバーになります。

ウィンドウが表示されますので、(始めから)または(つづき)を方向キーの上下で選び、①ボタンで決定してください。

始めから…オープニングデモから再スタートします。

つづき……CONTINUEと同じ手順で、セーブしたところから始めます。

始めから
つづき



フィールド・ダンジョン

がめん みぎがわ
画面の右側にキャラクターウィンドウ(くわしくはP14)が、左にはマップビジュアルシーンが表示されます。

フィールドやダンジョンでは、キャラクターの移動に合わせて、画面が上下左右にスクロールします。また、移動中に敵と遭遇すると、マップは戦闘画面に変わります。



ビジュアルシーン・家の中など



戦闘シーン

そうさほうほう
パッドの操作方法



II ボタン………コマンドの取り消しに使用。

I ボタン………コマンドの決定に使用。

RUNボタン…ゲームのスタートに使用。

方向キー………マップ上でのキャラクターの移動や、コマンドのセレクトに使用。

■キャラクターのステータスについて

キャラクターウィンドウ

各キャラクターの基本的なステータスを表わしています。LP・MPともに戦闘の経験を経てLEVELが上がると、最大値はアップします。

名前



14 ライフポイント メンタルポイント 状態表示

ライフポイント
LP

＝キャラクターの生命力です。0になると、キャラクターは死んでしまいます。魔法・薬・酒場・寺院で回復します。

メンタルポイント
MP

＝キャラクターの精神力です。魔法の使用や敵の攻撃で消耗します。0になるとキャラクターは失神し、戦闘中になにもできなくなります。魔法・酒場・寺院・キャンプで回復します。

★キャラクターの状態表示について

敵の攻撃を受け、キャラクターの状態に変化が生じると、ウィンドウにその症状が表示されます。下記の順で、下にいくほど重症です。また、複数の症状が重なった場合は、症状の重い方を表示します。魔法や薬で正常な状態に戻すことができます。

毒 = 毒に冒された状態です。歩くと、LPが減少していきます。

病気 = 病気になるてしまい、能力値が一時的に半減します。

眠り = 眠ってしまい、戦闘中にまったく行動ができなくなります。戦闘が終わると自動的に回復します。

失神 = MPが0になるとキャラクターは失神。戦闘中はまったく行動ができなくなります。

まひ = 全身が麻痺してしまい、ほとんど行動がとれなくなります。(薬を使うことは可能です)

石化 = 石になってしまい、まったく行動がとれなくなります。

死亡 = LPが0になると死んでしまいます。



ステータス表示 ひょうじ

キャンプ中、コマンドの「見る」で確認することができます。



LEVEL...各キャラクターのLEVELを表わします。LEVELが上がるとLP・MPの上限がアップし、また、新しい魔法を覚えることもあります。

* 敵の攻撃を受け、LEVELが下がってしまうことがあります。この場合は、ターバの神殿でのみ、LEVELを元に戻すことができます。

E P ...次のLEVELに上がるまでに必要な経験値です。戦闘に勝利したり、イベントをクリアするごとに減っていき、0になるとLEVELが上がります。

L P ...ライフポイント。

M P ...メンタルポイント。

★個人の装備状態に関わるステータス

武器や防具を装備することで変化します。

- A P** ...戦闘時の攻撃力です。
- D P** ...肉体攻撃に対する防御力です。
- R E** ...魔法に対する抵抗力です。
- C P** ...クリティカルヒットの発生率です。
- S P** ...戦闘時の移動力です。

★個人の特性に関わるステータス

あらかじめ、キャラクターの特性によって決定しています。

- S T** ...力強さです。
- I N** ...賢さです。魔法の効果やMPに影響します。
- A G** ...敏捷性です。攻撃の命中率や移動力に影響します。
- E N** ...耐久性です。主にLPに影響します。
- L U** ...幸運度です。
- P B** ...見た目の美しさです。

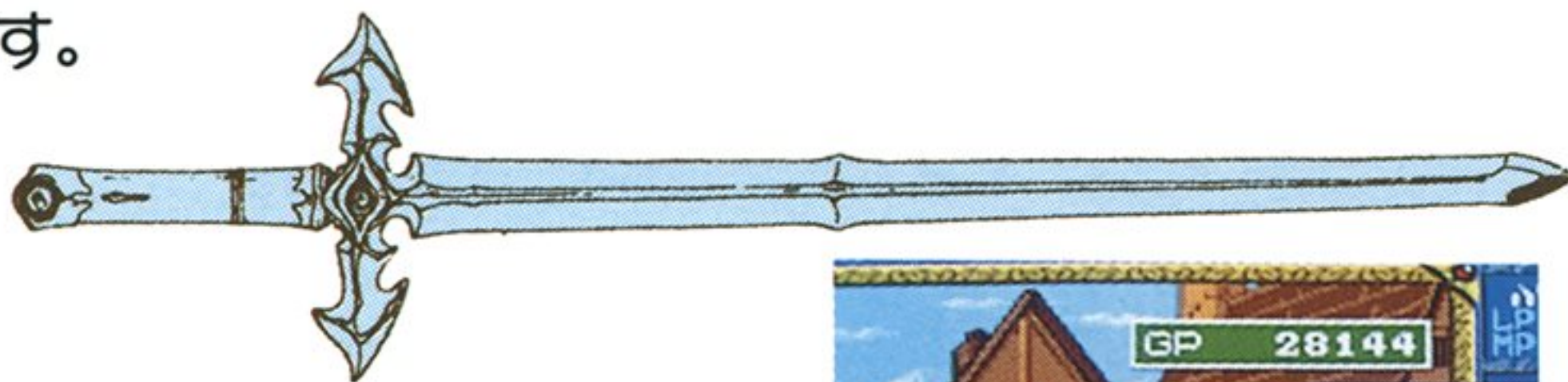
■タウンマップについて



ザクソンです
どこに行きますか？

街や村の前になると、その街（または村）の名前が表示され、中に入るかどうか聞いてきます。〔はい〕を選択すると、タウンマップに切り替わります。

街や村にはいろいろな施設があります。行きたい所を方向キーの上下左右で選び、①ボタンで決定してください。施設から出る時には②ボタンを押します。また、EXITの立て札を選択・決定すると、フィールドマップに切り替わります。



いちば 市場 MARKET

武器・防具・薬の売買を行ないます。

まず買いたい物を扱っている店を選び、売買や装備を行ないます。（武器・防具を売る時は、薬屋以外のどの店でも可能です。）なお、武器・防具についてのくわしい資料は、P25以降の「武器・防具一覧表」をご覧ください。



市場です
どこに行きますか？



何を買いますか？

武器・防具を買う時は、装備できるキャラの頭文字が表示されます。

* 道具を買う場合、売っている道具と値段の他、装備可能なキャラクターの頭文字が表示されます。（例：P=パーン）

* 入手した武器や防具は、持っているだけでは効力を発揮しません。必ず装備してください。

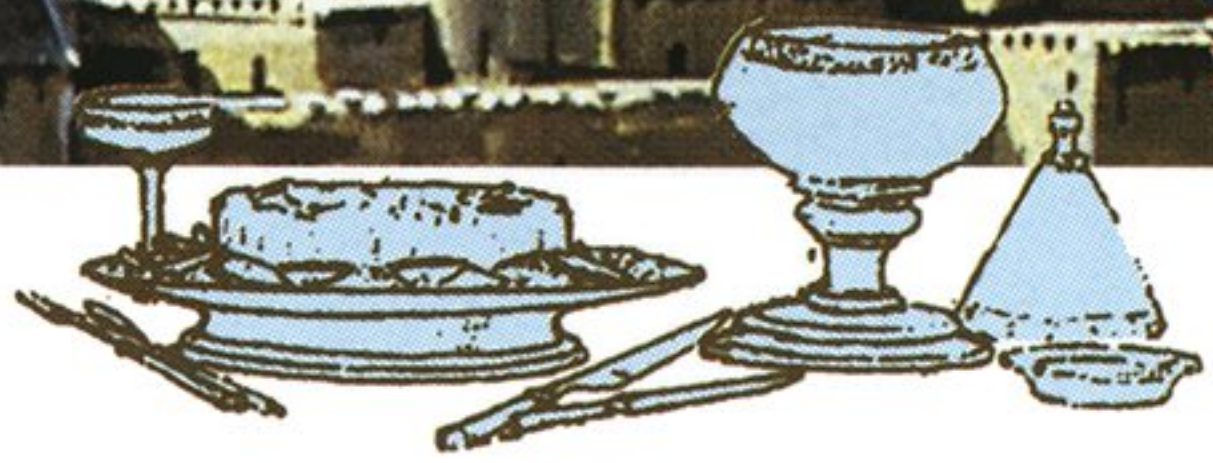
P=パーン
E=エト
D=ディードリット
S=スレイン
G=ギム
W=ウッド・チャック



装備できる武器・防具の前にだけ、マークが表示されます。



さかば 酒場 BAR

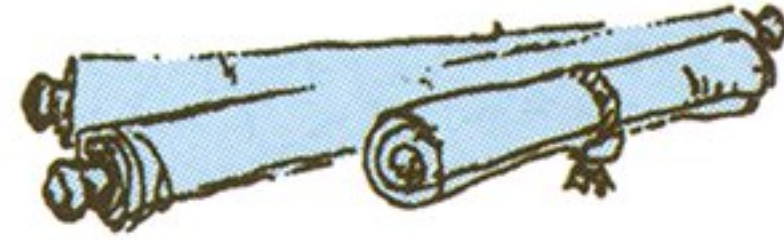


酒場では、そこにいる人からさまざまな情報を得ることができ、時には、人捜しなどの依頼を受けることもあります。また、宿泊すれば、LP・MPを回復させることもできます。もちろん宿泊代はとられます。

*パーティに死亡、石化、まひなど、正常な状態でない者がいる場合は店に入れません。

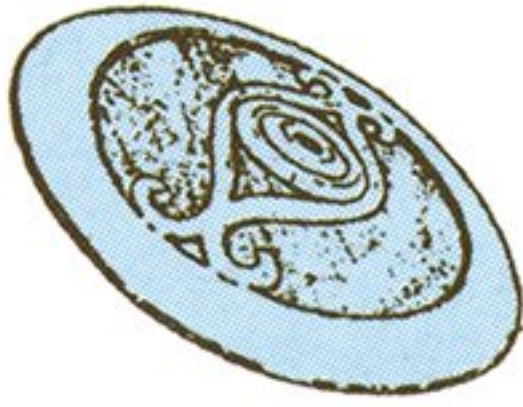


じいん 寺院 TEMPLE



死亡したキャラクターを生き返らせたり、病気などに冒された状態の回復や、LP・MPの回復を行ないます。また、話を聞くと、意外な情報を教えてくれることがあるかもしれません。

ウィザーズ・カレッジ WIZARDS COLLEGE



道具や魔物、魔法についての情報を教えてくれます。新しい武器を手に入れた時や、魔法を覚えた時、また、なかなか倒せない魔物のことなど、ここで調べるとよいでしょう。



ひろば 広場 SQUARE

治療やキャンプ、隊列変更などが行なえます。各コマンドの説明については、次のP18~19をご覧ください。

通常のコマンドについて

フィールドを移動中に①ボタンを押すか、街の広場に移動すると、ウィンドウが開きます。実行したいコマンドを方向キーの上下で選び、①ボタンで決定してください。



キャンプ

キャラクターの状態の確認や、道具の装備・交換、ゲームのセーブ・ロードなどを行います。



見る = 各キャラクターのくわしいステータスを見ることが出来ます。(記号の見方はP15で説明しています。) またステータス表示とともに新たなウィンドウが開き、武器・防具の装備や交換、廃棄などもこの時に行なえます。



装備 : 武器・防具を装備します。

装備中	装備可能	装備不可能
☞	*	記号なし

はずす : 装備している武器・防具をはずします。
渡す : 自分の武器・防具を仲間の誰かに渡します。
捨てる : 武器・防具をその場に捨てます。
魔法 : 現在、使える魔法の一覧を表示。

治療

LPや健康状態の回復を行ないます。治療方法には、薬による治療と、司祭であるエトの魔法による治療の2通りですので、どちらかを選択してください。



まず、誰を治療するかを選び、続いて、治療方法を選びます。



どの魔法（または薬）を使うかを選べばOK。

ロード=セーブした場面^{ばめん}をロードします。

セーブ=セーブ^{おこ}を行^{おこ}ないます。最大8カ所^{さいだい}までセーブ^{しよ}できます。

その他=武器^{ぶき}などの道具^{どうぐ}以外のアイテム^{いがい}や、パーティメンバー^{どうこうにん}以外の^{ひょうじ}同行^{どうこう}人^{にん}を表示^{ひょうじ}します。

戦闘^{せんとう}設定^{せってい}=戦闘^{せんとう}時^じの自動^{じどう}戦闘^{せんとう}の方針^{ほうしん}を細^{こま}かく設定^{せってい}します。(くわしくは、P23^{らん}をご覧ください。)



たいれつへんこう 隊列変更

パーティメンバーの並ぶ^{なら}順^{じゆんばん}番^いを入れ替^かえます。戦闘^{せんとう}の際^{さい}は、この順^{じゆんばん}番^{ばん}でキャラクターの位置^{いち}が決^きまってしまうので、LP^{もの}やMP^{ばんめいこう}の低^{はいち}い者は、なるべく4番目^{ばんめいこう}以降^{はいち}に配置^{はいち}するよう^{はいち}にしましょう。



まず、誰の順番^{じゆんばん}を変更^{へんこう}するの^かを^えん^び、



何^{なに}番^{ばん}目^めに配置^{はいち}する^かを^えん^びます。

しゆんかんい どう 瞬間移動

魔法^{まほう}使^{つか}いのスレイン^{すらいん}が、ある一定^{いっぺい}のレベル^{れべる}に達^{たつ}した時^{とき}、はじめて使用^{しよう}できるコマンド^{こまんど}です。今^{いま}まで行^いったことのある街^{まち}になら、一瞬^{いっしゆん}の内^{うち}にワープ^{わーぷ}できます。

*スレイン^{すらいん}が死亡^{しぼう}していたり、MP^{まが}が足り^{たり}ない場合^{ばあい}には実行^{じっこう}できません。

(MP消費^{しょうひりよう}量^{りやう}: 2)



せんとう 戦闘について 1



戦闘
行動順序
状態確認
自動戦闘
戦闘設定
逃げる

フィールドなどで敵と遭遇すると、自動的に戦闘画面に切り替わり、画面の上に敵、下に味方が表示されます。

戦闘は、タクティカルコンバット方式で行なわれます。これは、従来のRPGの戦闘方法に、より高度な戦略性を取り入れた、新しい戦闘スタイルです。

せんとう 戦闘



攻撃
移動
魔法
道具
防御

戦闘を選ぶと、パーティの隊列の一番上から順に、どんな行動をとるか聞いてきますので、ウィンドウで選択してください。全員の行動が決定すると、動きの早い者から行動を開始します。各キャラクターの行動は、それぞれのキャラクターウィンドウにマークで表示されます。

* 行動の指示は、ターン（敵味方とも、全員が1回ずつそれぞれの行動を終了すること）ごとに行ないます。

行動マーク

ハニフ
LP 241
MP 306

攻撃

イト
LP 211
MP 277

移動

スレイフ
LP 153
MP 326

魔法

キム
LP 214
MP 227

道具

ディード
LP 209
MP 306

防御

攻撃 = 狙った敵を、装備している武器を使って攻撃します。剣など接近戦用の武器を装備している場合は、まず敵に隣接する位置まで移動してから攻撃します。

移動 = 移動力の範囲内で、指定した場所に向かって移動します。主に敵に接近する時、または敵の攻撃を受けないよう、遠ざかる場合に使います。



魔法 = 魔法を使います。ただし魔法を使えるキャラクター（エト・スレイン・ディードリット）にのみ、表示されるコマンドです。魔法には、「攻撃系」「補助系」「防御系」「回復系」「召喚系」があり、キャラクターにより使える魔法は異なります。なお、魔法についての詳しい説明は、付録ポスターの『魔法一覧』をご覧ください。



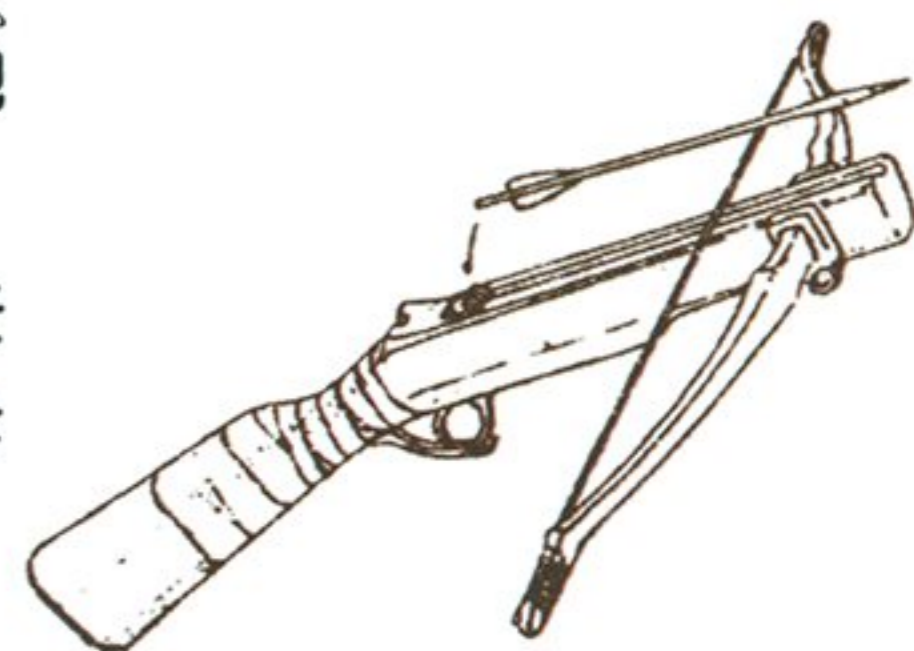
せんとう ■戦闘について 2

道具 = 薬を使ってLPを回復させたり、装備している武器や防具を持ち替えることができます。

また、特殊な力を秘めた武器を持っていれば、それを使うこともできます。

*「薬品を使う」は、選択した本人が薬を使うコマンドです。他のキャラクターに使用することはできません。

*「道具装備」のコマンドは1ターンに数えませんが、道具を持ち替えてから再度、戦闘などの行動を指示することができます。



22



防御 = 敵の攻撃を防御します。ただし、ダメージをまったく受けないというわけではありません。





こうどうじゆんじよ
行動順序

戦闘時の各キャラクターの行動順序を決定します。戦闘の行動を決定する前に行なってください。特に行動順序の指示のない場合は、行動の素早い者から順に行動します。



じょうたいかくにん
状態確認

各キャラクターの健康状態（毒や病気に冒されていないかなど）の確認を行ないます。

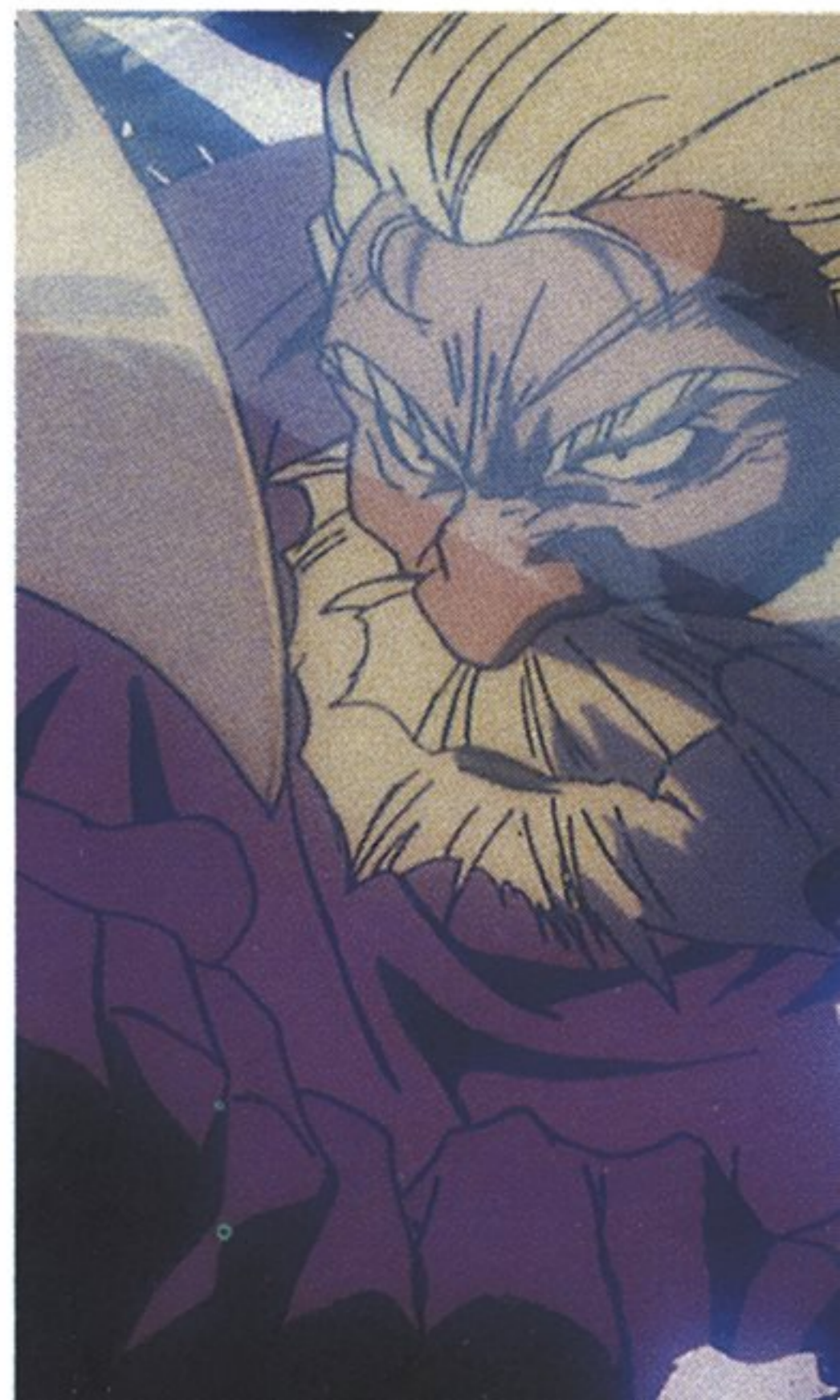
じどうせんとう
自動戦闘



戦闘時の行動方法や順序などをコンピュータが判断し、自動的に戦闘を行ないます。

ただし、自動戦闘では使わない魔法もありますので、必ずしも最良の戦闘方法をとるとは限りません。

* 自動戦闘をキャンセルする時は、ターンが終わるまで⑪ボタンを押し続けてください。



せんとう ■戦闘について 3

せんとうせつてい 戦闘設定

じ どうせんとう じ まほう くすり しょう せつてい じ どうせんとう
自動戦闘時に、魔法や薬を使用するかしないかを設定します。自動戦闘
じ せつてい もと てきせつ おも まほう くすり つか
時にはこの設定に基づき、コンピュータが適切と思われる魔法や薬を使
います。

あた せつてい なお かぎ ちゆう しょ き せつてい ゆうこう
新しく設定し直さない限り、ゲーム中はずっと初期設定が有効となります。

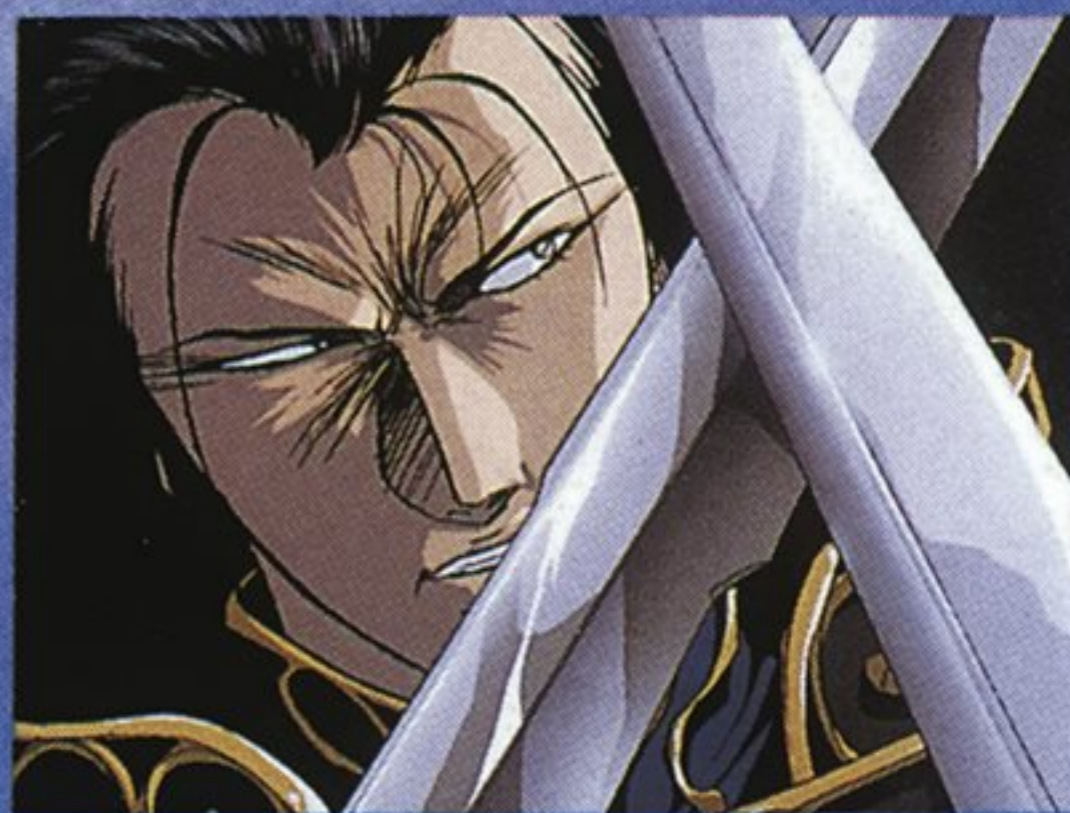
じ せんとうせつてい へんこう
*キャンプ時にも戦闘設定の変更はできます。



に 逃げる

せんとう に だ かなら かに き かぎ
戦闘から逃げ出します。ただし、必ずしも逃げ切れるとは限りません。
もしも逃げ切れなかった場合は、敵の攻撃を受けてしまいます。敵全員
の行動が終了すると、再び戦闘ウィンドウに戻ります。





ぶき ぼうぐ いちらん
武器・防具一覧



■ 装備品について

キャラクターの特性により、装備できるものとできないものがあります。表組からは外してありますが、装備品の中には、名称の最後に+または-の数字がついているものがあります。+は祝福を、-は呪いを意味し、同じ名称の武器でもその効果に多少の違いがあります。+はすぐれた攻撃力を有している場合が多く、-はパラメータが一時的に低下するものもあります。装備を外せば、パラメータは元に戻ります。ただし、一度装備したら外せなくなるものや、装備するだけでLP・MPに直接ダメージを受けるものはありません。ひとりのキャラクターが持てる装備品は、実際に装備しているものも含めて8個までです。

	名 称	装 備 可 能 者						値 段	効 果(パラメータ変動値)				
		P	E	D	S	G	W		AP	DP	RE	CP	SP
殴る武器	ライトメイス	○	○	—	—	○	○	80	3	0	0	1	0
	スタッフ	○	○	○	○	○	○	200	4	0	0	1	0
	フレイル	○	○	—	—	○	—	260	5	0	0	1	0
	ヘビーメイス	○	○	—	—	○	—	450	7	0	0	1	0
	モーニングスター	—	—	—	—	○	—	800	10	0	0	1	0
	モール	—	—	—	—	○	—	1,600	15	0	0	1	0
切る武器	ダガー	○	○	○	○	○	○	10	1	0	0	1	0
	ハンドアックス	○	○	—	—	○	○	250	5	0	0	1	0
	ブロードソード	○	○	○	—	○	○	280	5	0	0	1	0
	バスタードソード	○	○	—	—	○	—	500	7	0	0	1	0
	バトルアックス	○	—	—	—	○	—	600	8	0	0	1	0
	グレートアックス	—	—	—	—	○	—	1,000	12	0	0	1	0
	グレートソード	○	—	—	—	—	—	1,200	14	0	0	1	0
	パラディンソード	○	—	—	—	—	—	50,000	23	2	2	18	2
突く武器	ショートスパ	○	—	○	—	○	—	90	3	0	0	1	0
	ショートソード	○	—	○	—	○	○	100	3	0	0	1	0
	レイピア	○	—	○	—	○	○	300	5	0	0	1	0
	ロングスパ	○	—	—	—	—	—	750	10	0	0	1	0

りやくしょう いみ
略称の意味:

P=パーン、E=エト、D=ディードリット
 S=スレイン、G=ギム、W=ウッド・チャック
 AP=アタックポイント、DP=ディフェンスポイント
 RE=レジスト、CP=クリティカルポイント、
 SP=スピード



	名称	装備可能者						値段	効果(パラメータ変動値)				
		P	E	D	S	G	W		AP	DP	RE	CP	SP
飛び道具	スリング	—	○	○	○	○	○	150	3	0	0	1	0
	ショートボウ	—	—	—	—	—	○	300	4	0	0	1	0
	ライトクロスボウ	—	○	○	○	○	○	700	6	0	0	1	0
	ロングボウ	—	—	—	—	—	○	1,000	8	0	0	1	0
	ヘビークロスボウ	—	○	○	○	○	○	2,000	13	0	0	1	0
防具	マント	—	—	○	—	—	—	100	0	1	0	0	0
	レザーアーマー	○	○	○	○	○	○	50	0	2	0	0	0
	リングメイル	○	○	○	—	○	○	300	0	3	0	0	0
	チェインメイル	○	○	○	—	○	—	400	0	4	0	0	0
	スケールメイル	○	○	—	—	○	—	600	0	5	0	0	0
	プレートメイル	○	○	—	—	○	—	900	0	6	0	0	0
	バラデインアーマー	○	—	—	—	—	—	非売	0	11	11	0	0
	バックラー	○	○	○	—	○	—	50	0	2	0	0	0
	ラウンドシールド	○	○	○	—	○	—	200	0	3	0	0	0
	タワーシールド	○	○	—	—	○	—	500	0	5	0	0	0
	バラデインシールド	○	—	—	—	—	—	非売	0	11	11	0	0
	ブーツ	○	○	○	○	○	○	10	0	1	0	0	1
	スピードブーツ	○	○	○	○	○	○	2,500	0	1	0	0	2
	リーピングブーツ	○	○	○	○	○	○	非売	0	1	0	0	2
	グラブ	○	○	○	○	○	○	10	0	1	0	0	0
リング	プロテクトリング	○	○	○	○	○	○	15,000	0	2	0	0	0
	レジストリング	○	○	○	○	○	○	20,000	0	0	5	0	0

■くすりについて

このゲームには、4種類のくすりが登場します。効果はそれぞれ下の通りです。
くすりはパーティ全体共有で、最大各99個まで持つことができます。

名 称	値段	効 果
ヒールポーション	10	LPを回復させます。(最大40ポイントまで)
アンチドート	5	毒に冒されたキャラクターを、健康な状態に回復させます。
リストアポーション	25	病気のキャラクターを、健康な状態に回復させます。
キュアポーション	50	麻痺してしまったキャラクターを、健康な状態に回復させます。





●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。



キズには弱いんだ！



●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。



●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

孔を大きくしないで！

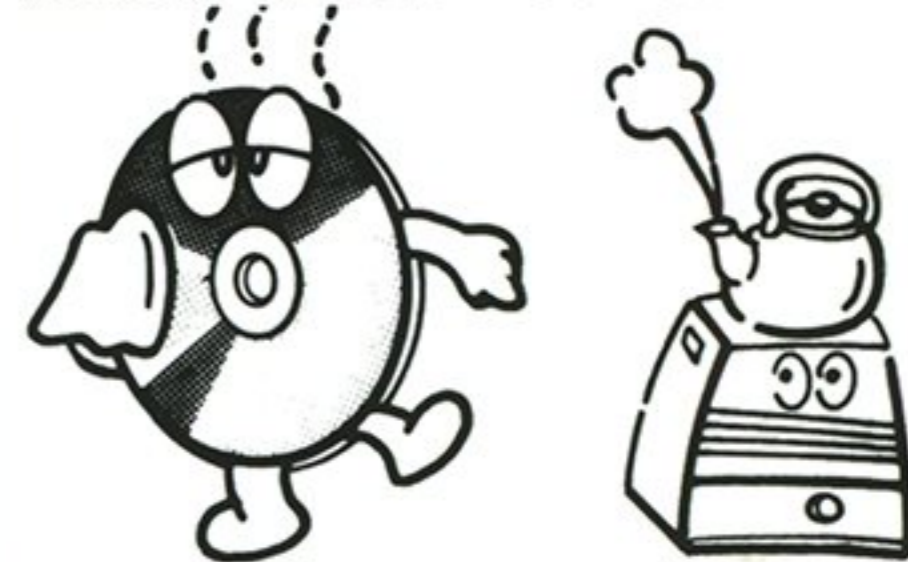


いつまでも大切にね！



●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

温度、湿度にも注意して！





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

■本 社

〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854

■東 京

〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653

■大 阪

〒542 大阪府中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244

■名古屋

〒450 名古屋市中村区名駅5丁目3番8号 名駅モリビル9階 TEL 052-551-4622 FAX 052-551-4628

■福 岡

〒810 福岡市中央区天神5丁目7番3号 福岡天神北ビル4階 TEL 092-733-4622 FAX 092-733-6204

©1992 HUDSON SOFT

©1992 工画堂スタジオ

©グループSNE/角川書店/角川メディア・オフィス・丸紅・東京放送

©Humming Bird Soft

HCD 2029