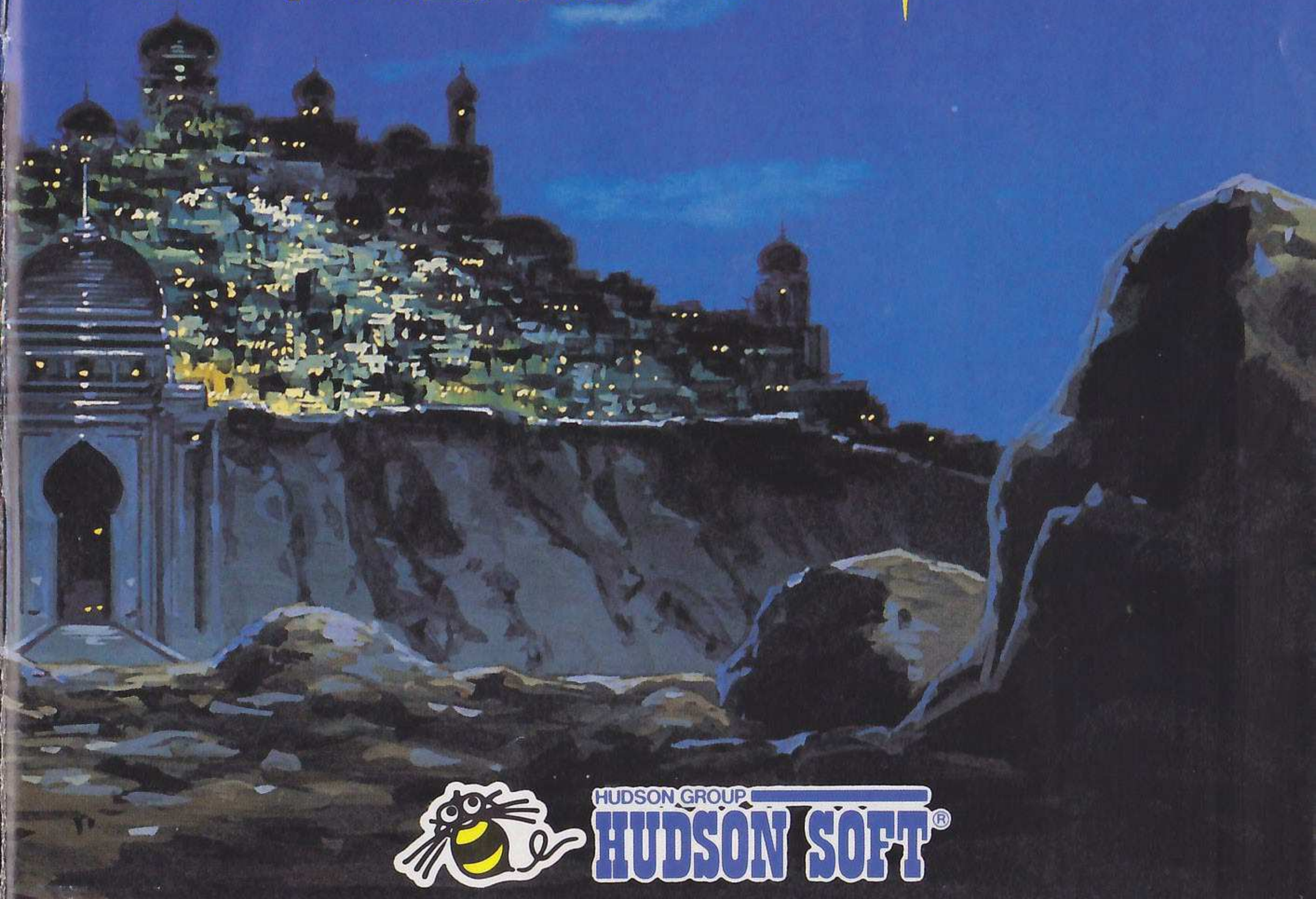
HE system

CD-ROM² SYSTEM

PC Engine
両対応

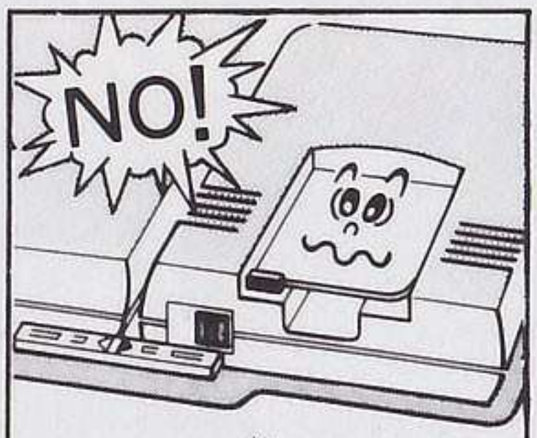
ロードス島戦記 Record of Lodoss War



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、正しい使用法でご愛用ください。

●セット時の注意



スイッチを入れたまま、
カードを出し入れしない。



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ないかどうか確認してください。

CD-ROMディスクは、CD-ROM² SYSTEM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
とうぜんず
ロードス島全図……4
しょうかい
キャラクター紹介……6
かた
ゲームのはじめ方……12
がめんひょうじ
画面表示……13
タウンマップについて……16
つうじょう
通常のコマンドについて……18
せんとう
戦闘について……21
ぶき　ぼうぐいちらん
武器・防具一覧……25

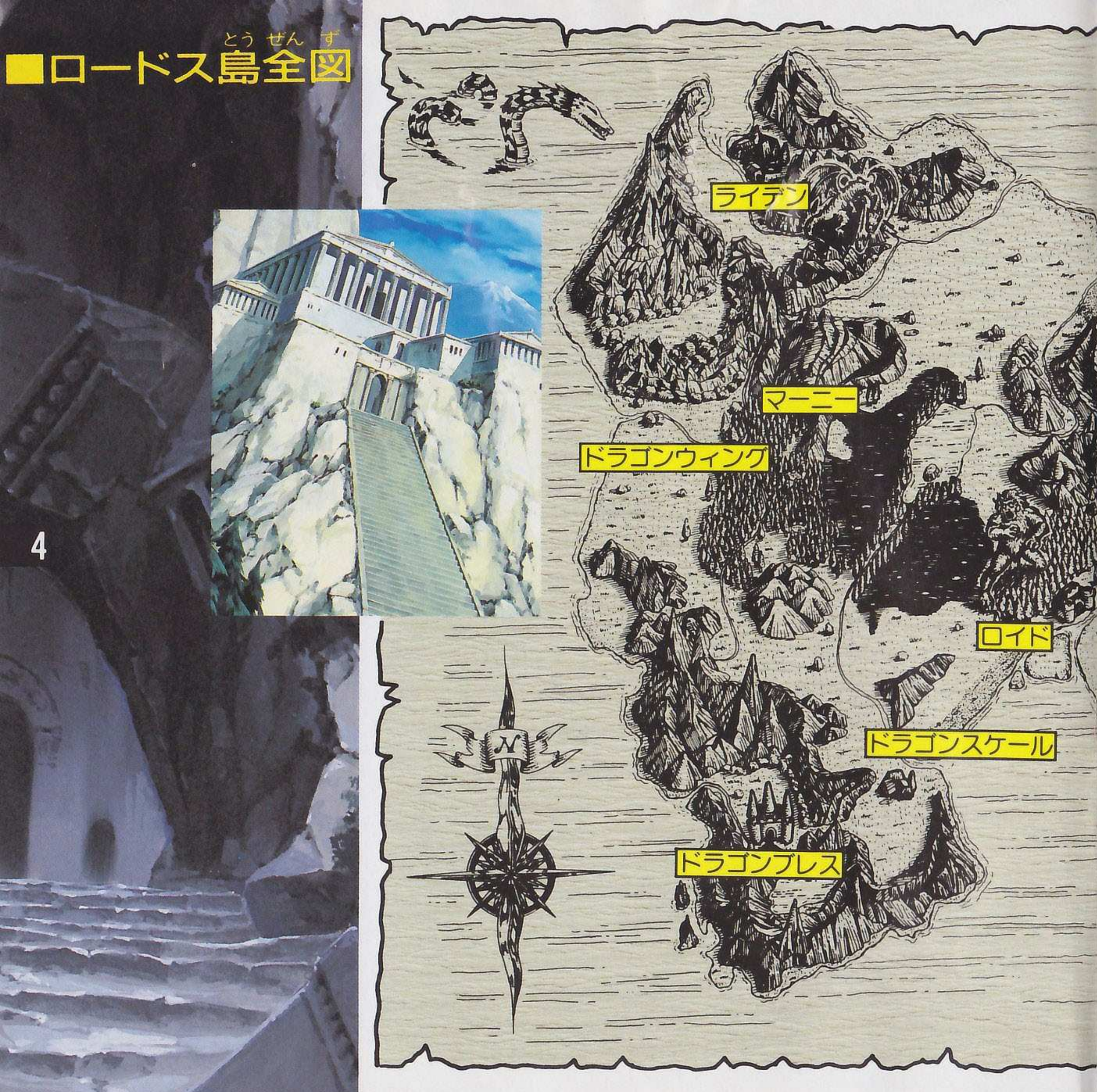
Contents ■目次

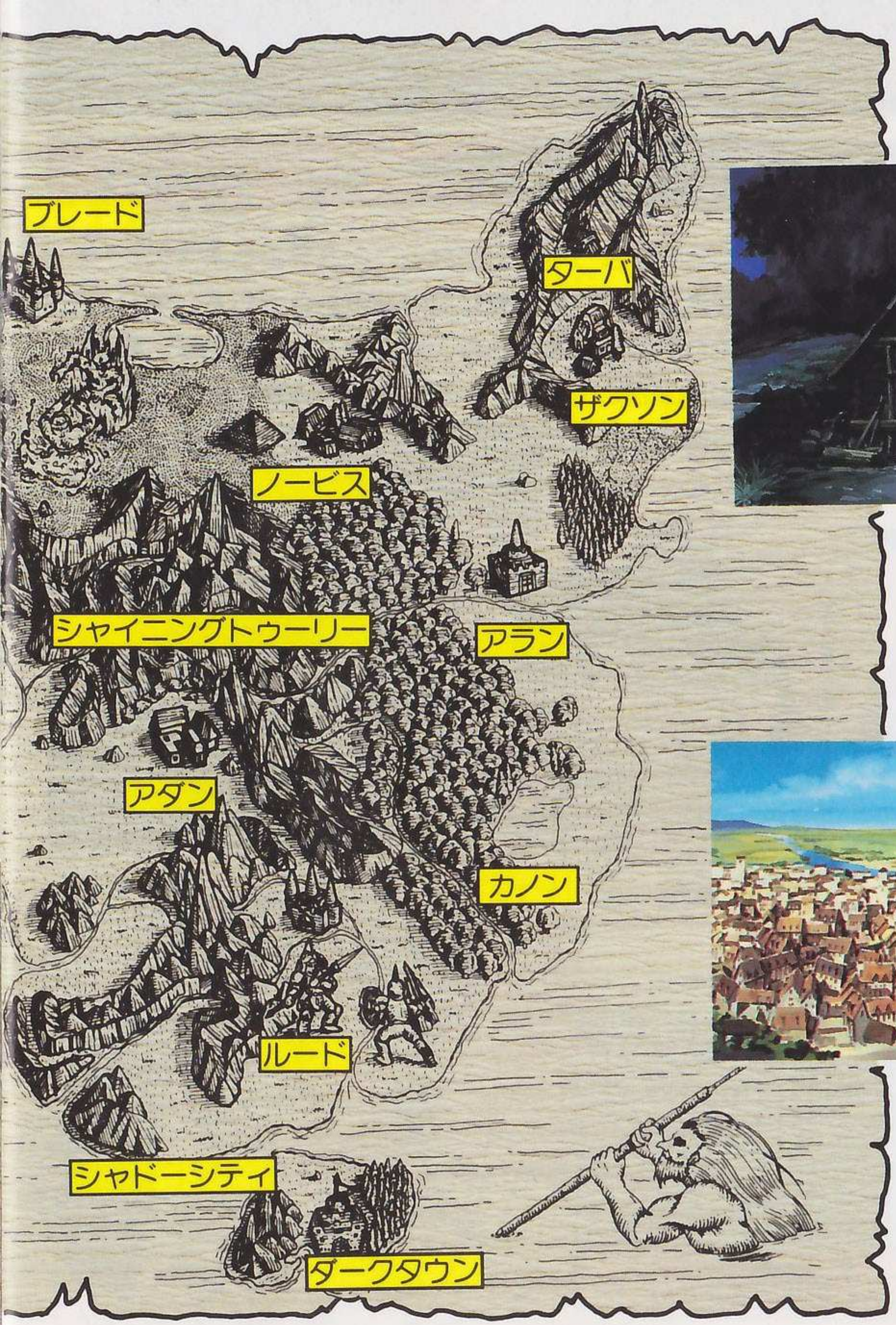
Back Story ■バックストーリー



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デ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、束の間の平和と、果てしない闘いを繰り返し、永い時を重ねていった。
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、正義という名の勇気だけである…。

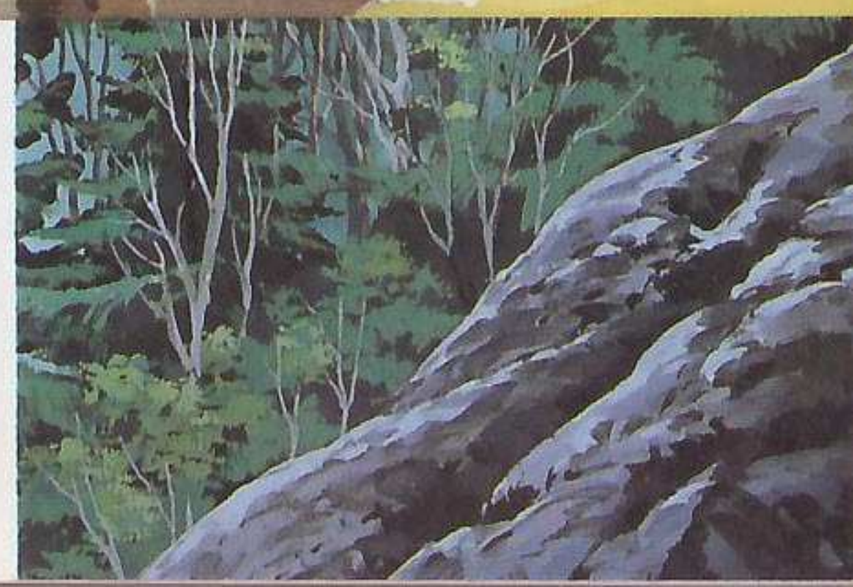
■ロードス島全図（とうぜんず）











©Humming Bird Soft

■キャラクター紹介(しょうかい) 1



パーン　騎士(きし)：KNIGHT(ナイト)

亡(な)き父(ちち)のような騎士(ナイト)になることを夢(ゆめ)みる主人公(しゅじんこう)。考(かんが)えるより行動(こうどう)が先(さき)に立(た)つ無鉄砲(むてっぽう)さからか、それとも持(も)ち前(まえ)の正義感(せいぎかん)からか、親友(しんゆう)のエトとふたり、打倒(だとう)ベルドの旅(たび)に出(で)ます。しかし戦闘(せんとう)の経験(けいけん)もなく、修行(しゅぎょう)すらも積(つ)んだことのない剣技(けんぎ)の未熟(みじゅく)さはいかんともしがたく、ベルドを倒(たお)す日(ひ)は、しばらく先(さき)のことになりそうです。





声(こえ)：草尾(くさお)　毅(たけし)

■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		



Deedlit



ディートリット　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。





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		



■キャラクター紹介2



Etoh

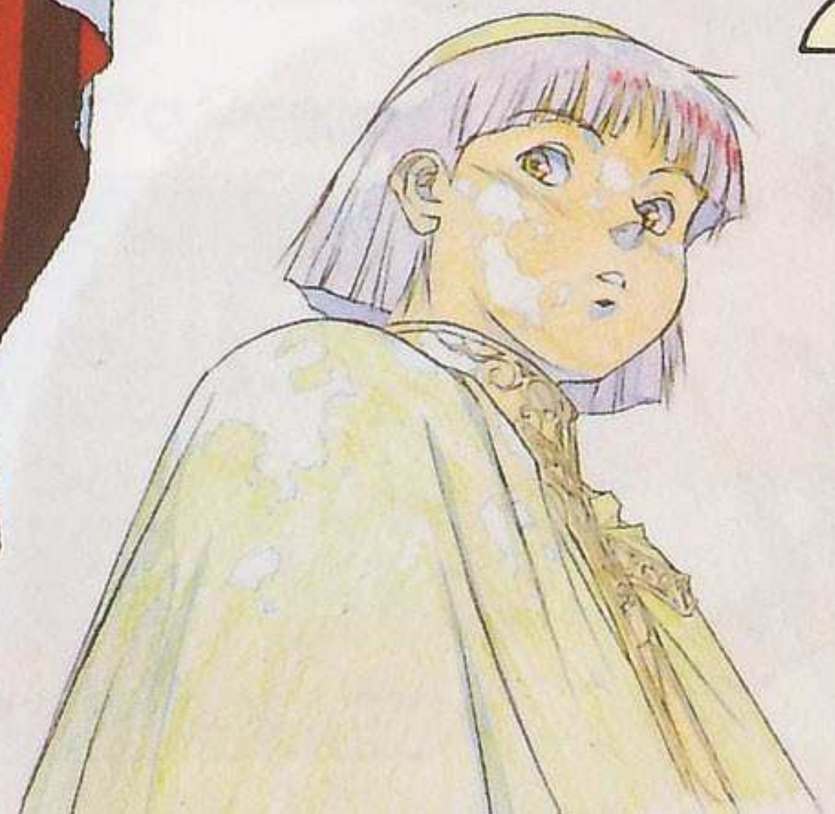
エト　司祭：PRIEST

パーンの親友で、冒険の初めから行動をともにします。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。





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	チェインメイル
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		

スレイン　魔術師（ソーサラー）：SORCERER

Slayn



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。

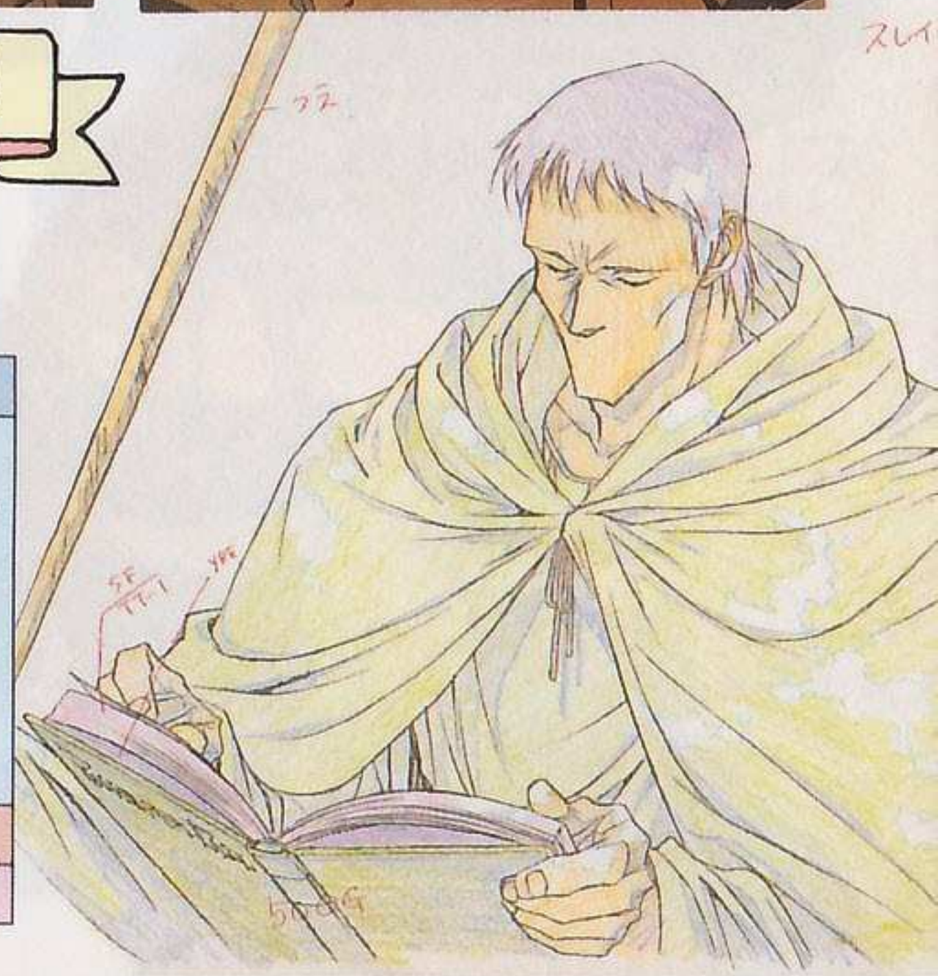




声：田中秀幸

■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

戦士(せんし)：WARRIOR(ウォリアー)

ザクソンにほど近(ちか)いターバの村付近(むらふきん)に住(す)む、北(きた)のドワーフ族(ぞく)の戦士(ウォリアー)。その風貌(ふうぼう)と、忍耐強(にんたいづよ)く無口(むくち)な性格(せいかく)のため、無愛想(ぶあいそう)な印象(いんしょう)を受(う)けますが、実際(じっさい)はとても心優(こころやさ)しい人物(じんぶつ)です。旅(たび)に出(で)ようとしていた矢先(やさき)にパーンたちと知(し)り合(あ)い、行動(こうどう)をともにするようになります。さすがにドワーフと思(おも)わせる力強(ちからづよ)さで、戦闘時(せんとうじ)には最(もっと)も頼(たよ)りになる存在(そんざい)です。

Ghim



声(こえ)：坂口芳貞(さかぐちよしさだ)



■初期データ

能力値		装備品
ST	19	ハンドアックス
EN	12	チェインメイル
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（スカウト）：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逢い、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



■ゲームのはじめ方

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、Ⅰボタンで決定してください。

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。



＊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。

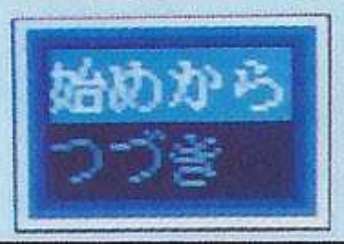
CONTINUE

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、Ⅰ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。



★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、Ⅰ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。



■画面表示



フィールド・ダンジョン

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



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積んでLEVELが上がると、最大値はアップします。



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＝病気になってしまい、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

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。

EP…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。

LP…ライフポイント。

MP…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。

アタックポイント
AP…戦闘時の攻撃力です。

ディフェンスポイント
DP…肉体攻撃に対する防御力です。

レジスト
RE…魔法に対する抵抗力です。

クリティカルポイント
CP…クリティカルヒットの発生率です。

スピード
SP…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。

ストレングス
ST…力強さです。

インテリジェンス
IN…賢さです。魔法の効果やMPに影響します。

アジリティ
AG…敏捷性です。攻撃の命中率や移動力に影響します。

エンデュアランス
EN…耐久性です。主にLPに影響します。

ラック
LU…幸運度です。

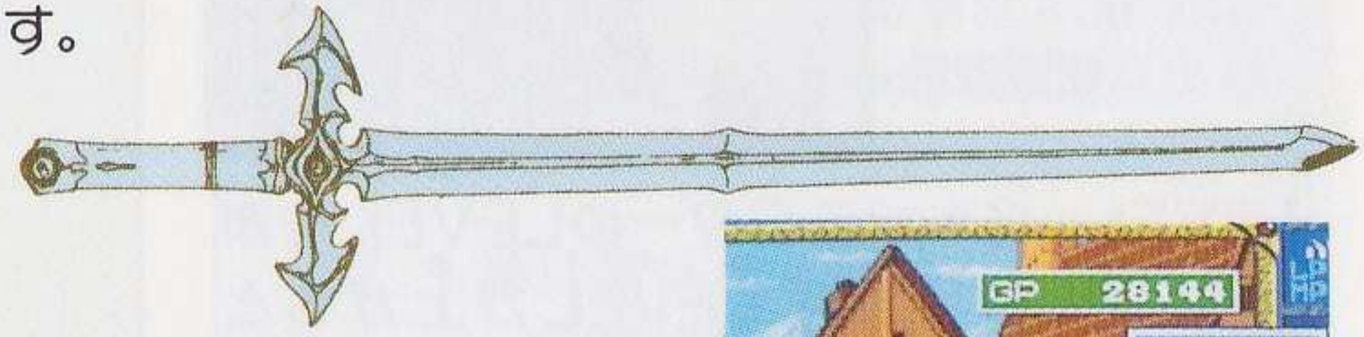
フィジカルビューティ
PB…見た目の美しさです。

■タウンマップについて



街や村の前にくると、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、Ⅰボタンで決定してください。施設から出る時にはⅡ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。



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。



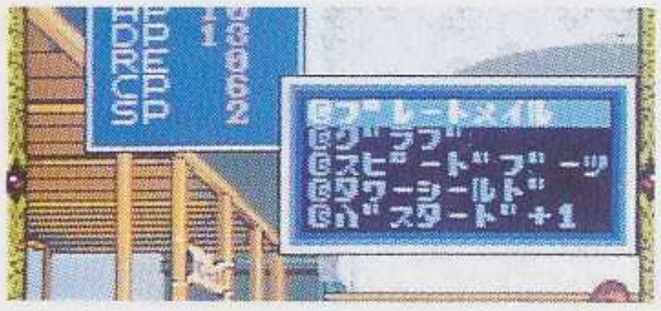


武器・防具を買う時は、装備できるキャラの頭文字が表示されます。

＊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）

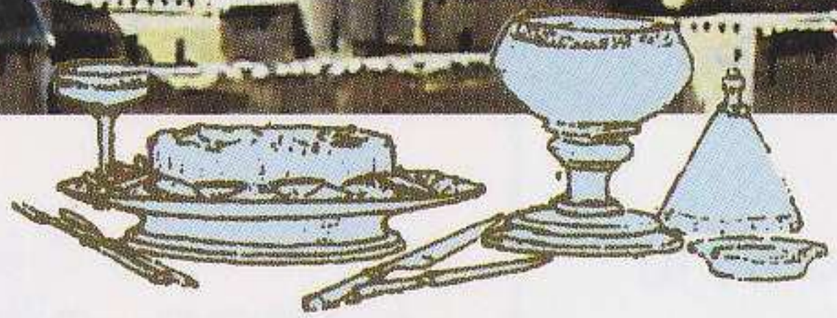
＊入手した武器や防具は、持っているだけでは効力を発揮しません。必ず装備してください。

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。

酒場　BAR



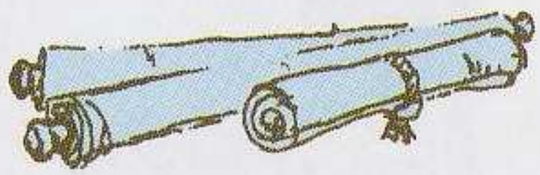
酒場では、そこにいる人からさまざまな情報を得ることができ、時には、人捜しなどの依頼を受けることもあります。また、宿泊すれば、LP・MPを回復させることもできます。もちろん宿泊代はとられます。

＊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。



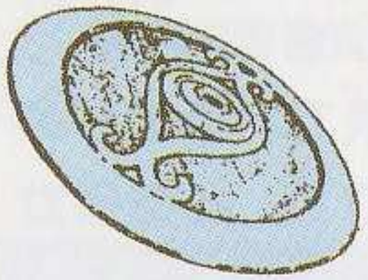


寺院　TEMPLE



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。





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Ⅰ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、Ⅰボタンで決定してください。



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。

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・ロードなどを行ないます。



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できます。（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
E	＊	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。

ロード＝セーブした場面をロードします。

セーブ＝セーブを行ないます。最大8カ所までセーブできます。

その他＝武器などの道具以外のアイテムや、パーティメンバー以外の同行人を表示します。

戦闘設定＝戦闘時の自動戦闘の方針を細かく設定します。（くわしくは、P23をご覧ください。）



隊列変更

パーティメンバーの並ぶ順番を入れ替えます。戦闘の際は、この順番でキャラクターの位置が決まってしまうので、LPやMPの低い者は、なるべく4番目以降に配置するようにしましょう。



まず、誰の順番を変更するのかを選び、



何番目に配置するかを選びます。

瞬間移動



魔法使いのスレインが、ある一定のレベルに達した時、はじめて使用できるコマンドです。今まで行ったことのある街になら、一瞬の内にワープできます。

＊スレインが死亡していたり、MPが足りない場合には実行できません。

（MP消費量：2）



■戦闘について1



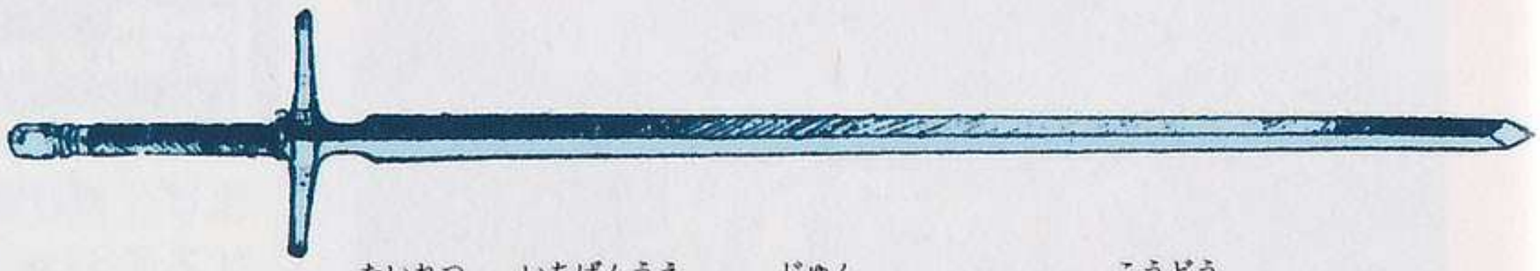




フィールドなどで敵と遭遇すると、自動的に戦闘画面に切り替わり、画面の上に敵、下に味方が表示されます。

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。

戦闘





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

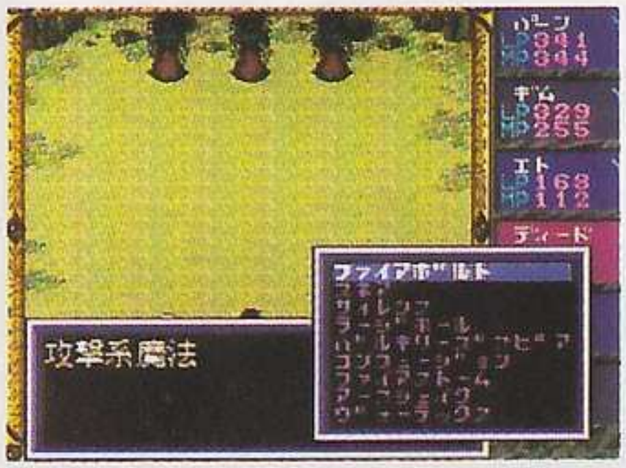






攻撃＝狙った敵を、装備している武器を使って攻撃します。剣など接近戦用の武器を装備している場合は、まず敵に隣接する位置まで移動してから攻撃します。

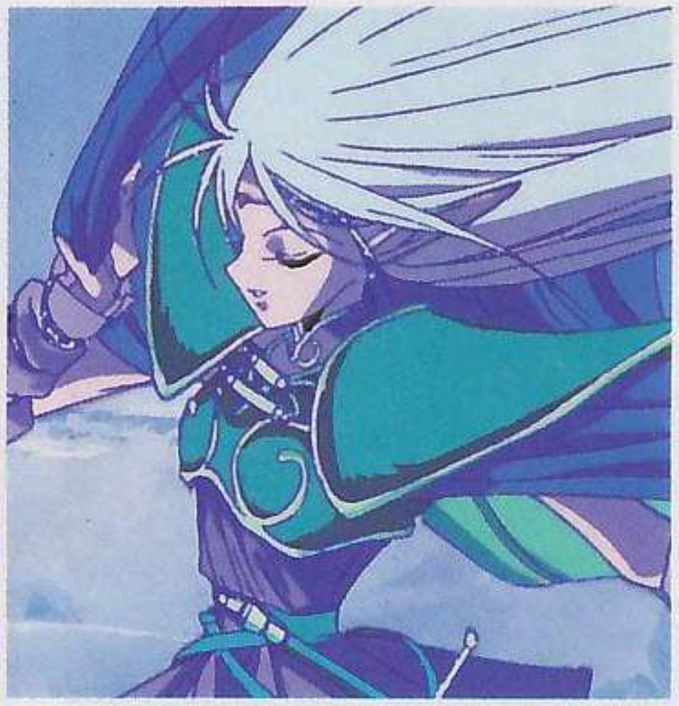
移動＝移動力の範囲内で、指定した場所に向かって移動します。主に敵に接近する時、または敵の攻撃を受けないよう、遠ざかる場合に使います。



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、魔法についてのくわしい説明は、付録ポスターの『魔法一覧』をご覧ください。







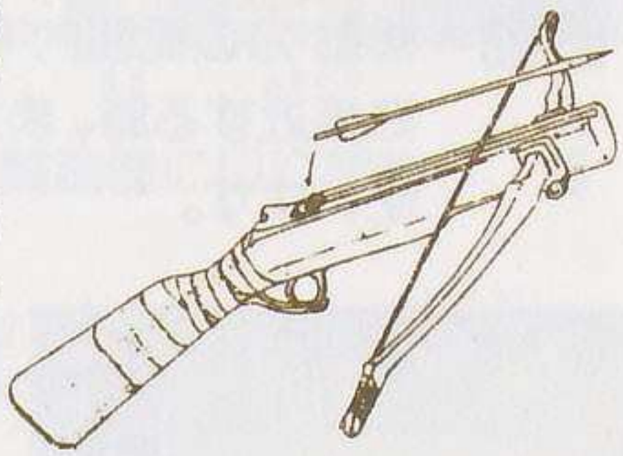


■戦闘について2



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から、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。





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。

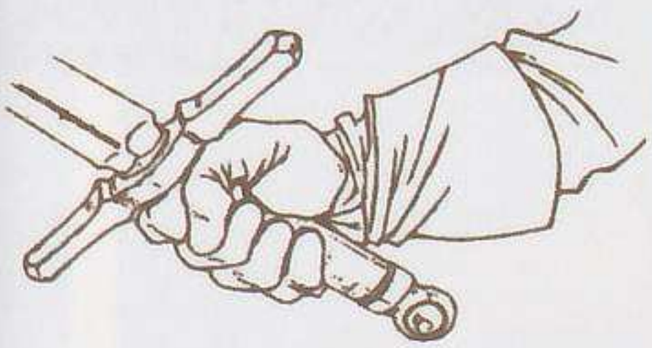




行動順序



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。



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。



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Ⅱボタンを押し続けてください。





■戦闘について 3

戦闘設定



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。
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。
＊キャンプ時にも戦闘設定の変更はできます。



逃げる

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	ショートスピア	○	—	○	—	○	—	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
	ロングスピア	○	—	—	—	—	—	750	10	0	0	1	0

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
	アーマー レザーアーマー	○	○	○	○	○	○	50	0	2	0	0	0
	アーマー リングメイル	○	○	○	—	○	○	300	0	3	0	0	0
	アーマー チェインメイル	○	○	○	—	○	—	400	0	4	0	0	0
	アーマー スケールメイル	○	○	—	—	○	—	600	0	5	0	0	0
	アーマー プレートメイル	○	○	—	—	○	—	900	0	6	0	0	0
	アーマー バラデインアーマー	○	—	—	—	—	—	非売	0	11	11	0	0
	シールド バックラー	○	○	○	—	○	—	50	0	2	0	0	0
	シールド ラウンドシールド	○	○	○	—	○	—	200	0	3	0	0	0
	シールド タワーシールド	○	○	—	—	○	—	500	0	5	0	0	0
	シールド バラデインシールド	○	—	—	—	—	—	非売	0	11	11	0	0
	ブーツ ブーツ	○	○	○	○	○	○	10	0	1	0	0	1
	ブーツ スピードブーツ	○	○	○	○	○	○	2,500	0	1	0	0	2
	ブーツ 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
	リング 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。



CD-ROMディスク●保管上の注意

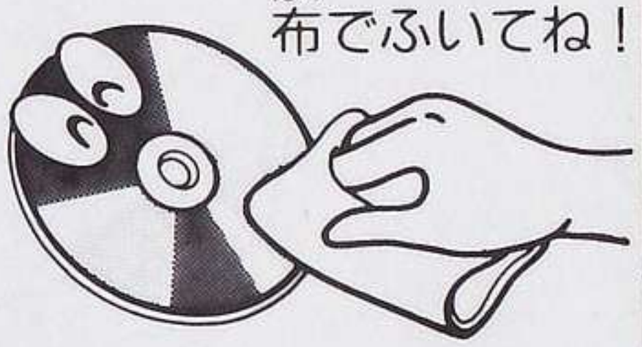
COMPACT disc

汚さないで！

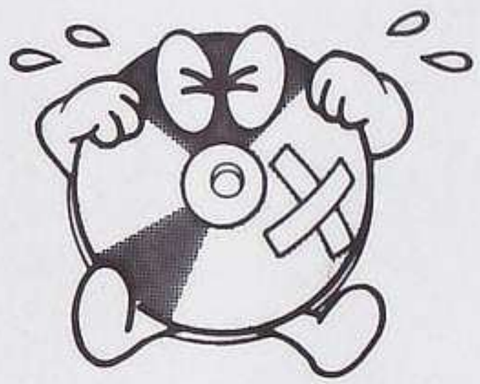


●信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。

汚れた時は、やわらかい布でふいてね！

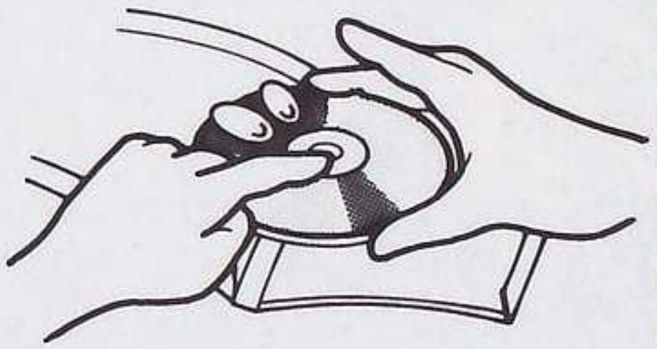


キズには弱いんだ！

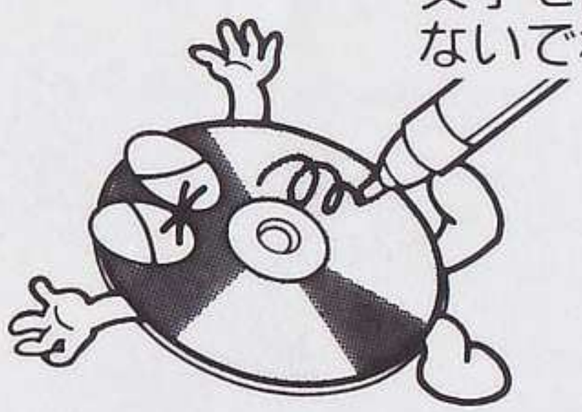


●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。

やさしく、出し入れ！



文字を書かないでね！

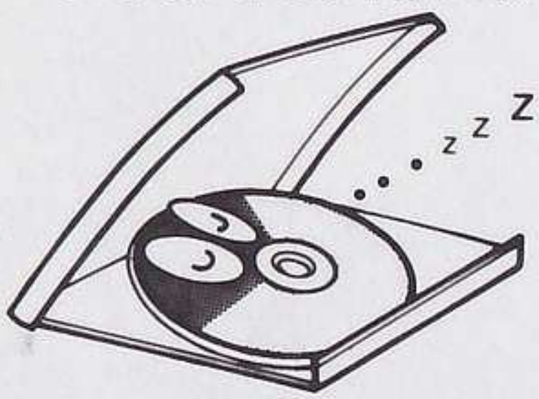


●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

孔を大きくしないで！

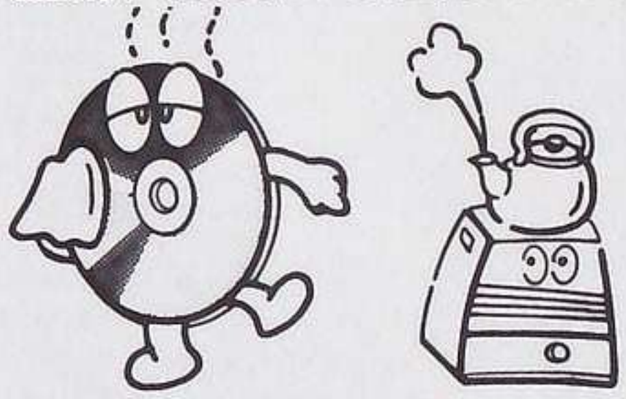


いつまでも大切にね！



●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！



★このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

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 大阪市中央区東心斎橋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