

Wizardry[®]

ウィザードリィ 3



A Game of Fantasy & Adventure

By Andrew Greenberg & Robert Woodhead
Robert Del Favero, Jr., Samuel Pottle & Joshua Mittleman

SIR-TECH
SOFTWARE INC.

始める前に

パッケージに同梱されている登録カードに必要な事項を記入した上で弊社まで御返送ください。

・登録カードを御返送くださった方のマスターディスクが万一破損した場合には、アフターケア・サービス（有償）をさせていただきます。

・Wizardry 関連商品のご案内をさせていただきます。

LEGACY OF LLYLGAMYN

Wizardry Designed by:
Andrew Greenberg & Robert Woodhead

Scenario Designed by:
Robert Del Favero, Jr., Samuel Pottle & Joshua Mittleman

Manual Written by:
Roe Adams III

Playtested by:
Katie Woodhead & Linda Sirotek

Japanese Version

Program made by:
Shigeya Suzuki

Manual & Digital Pictures
Made by:
Shinji Yamamoto

Messages and Manual written by:
Yutaka Sugawara

Manual designed by:
Mayumi Wakatsuka

Production managed by:
Akemi Kodama

Directed by:
Ryu Koriyama

Base System made by:

S. Suzuki	K. Horiguchi
Y. Furuichi	T. Fujiwara
S. Yamada	Y. Ohura
H. Akiyama	Y. Shimizu

Special thanks to:

S. Maeda	Y. Takeuchi
H. Nagahara	M. Mazda
N. Suzuki	K. Ujita
Mr. Iizuka(Toppan)	Mr. Saida(ASCII)

Fortune Co., Ltd. VAX-11/750 + 4.3BSD.

デュプリケイトディスクの作成

1枚のブランクディスクを用意し、Wizardryスターティングガイドに従って、Legacy of Llylgamynのデュプリケイトディスクを作成してください。このブランクディスクは、パッケージの機種名の下に表示してあるメディアと必ず同一の、また、なるべくなら新品を御用意ください。特に2DDと2HDタイプの誤用は避けてください。

キャラクターの移動

Legacy of Llylgamynでは、Proving Grounds又はKnight of Diamondsで作成、訓練したキャラクターを使用します。そのため、まずしなければならない作業がこのキャラクターの移動です。作業の手順を誤ったり、不当な方法により移動しようとした場合、キャラクターを失うこともありますので、手順は慎重に従ってください。特にディスクの入れ間違えなどのないように行ってください。

Legacy of Llylgamynを起動したら、**[S]**キーを押して、ゲームを開始します。指示に従って、先程作成したLegacy of Llylgamynのデュプリケイトディスクに入れ換えてください。そしてまず、**[E]**キーを押して街の出口に行きます。続いて**[U]**キーを押して補助操作に移り、メニューが表示されたら、**[M]**キーを押して、キャラクターの移動を開始します。

まず、転送元(SOURCE)のディスクを入れるように表示されますので、Proving Grounds又はKnight of Diamondsのデュプリケイトディスクをキチンと挿入し、

[Q]キーを押してください。移動可能なキャラクターの一覧が表示されますので、移動したいキャラクターに付けられた文字のキーを押してください。指定したキャラクターにはマークが付きます。もし、誤って指定したり、移動したくなった場合には、再度そのキャラクターの文字のキーを押すとマークが除かれます。キャラクターの指定が終了したら、**[Q]**キーを押してください。指定したキャラクターがそのデュプリケイトディスクから削除されます。

続いて、転送先(DESTINATION)のディスクを入れるように表示されますので、今度はLegacy of Llylgamynのデュプリケイトディスクを挿入してください。名前が表示されながら、キャラクターが移動していきます。

なお、異なるシナリオにキャラクターを移動した場合には、そのキャラクターのすべての持物は失われてしまいます。

●なお、ゲームの中での問いに対する答には、英語のほかにはひらがな、カタカナによる日本語入力でも正解となります。カナロックキーを押すと、カナ入力ができます。カタカナ/ひらがなの選択は、キャラクターの名前の入力と同じく**[F1]**キーを用いて下さい。

■御注意

デュプリケイトディスクは、事前に両方とも書き込み可能な状態にしておいてください。書き込み禁止状態で移動しようとするキャラクターを失うことがあります。

Wizardry®

ANDREW GREENBERG & ROBERT WOODHEAD
PROUDLY PRESENT
THE THIRD WIZARDRY SCENARIO
"LEGACY OF LLYLGAMYN"



いにしへの偉大なる力を秘めた、Gnilda (グニルダ)の杖を取り戻すための勇敢な冒険から、一世代の時がたった。



杖の守護と、冒険をなしたげた勇敢な者たちの賢明な指導のもと、Llylgamyn (リルガミン)の王国は栄華を究めた。



ところが何年かすると、巷に、しばしば起きる自然の災害の噂が渦を巻くようになった。
とはいえ、その噂を気にかけてのは、最も愚かな者どもと、最も賢き者たちだけであった。



しかしそれも、全く平穏であった Arbithea (アルビシア)の植民島の周りの海が、突然荒れ狂って島を飲み込み、破壊し尽くし……



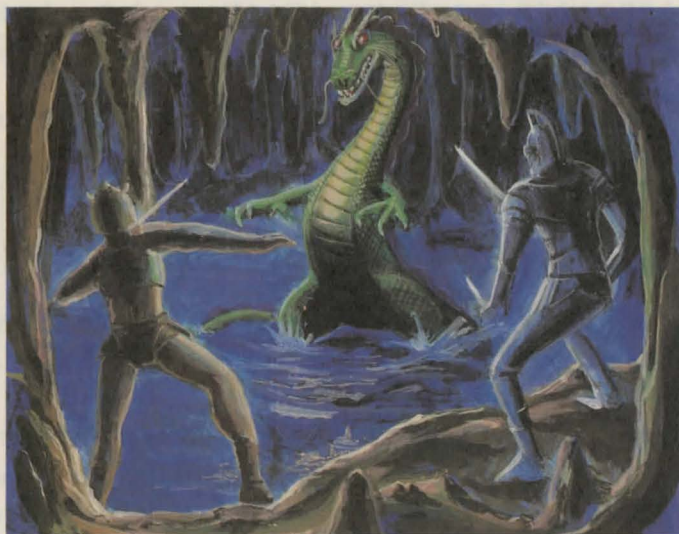
激しい地震が、リルガミンのグニルダの寺院を破壊するまでのことであった。人々は、何かとてつもなく悪いことが起きていることを悟ったのである。



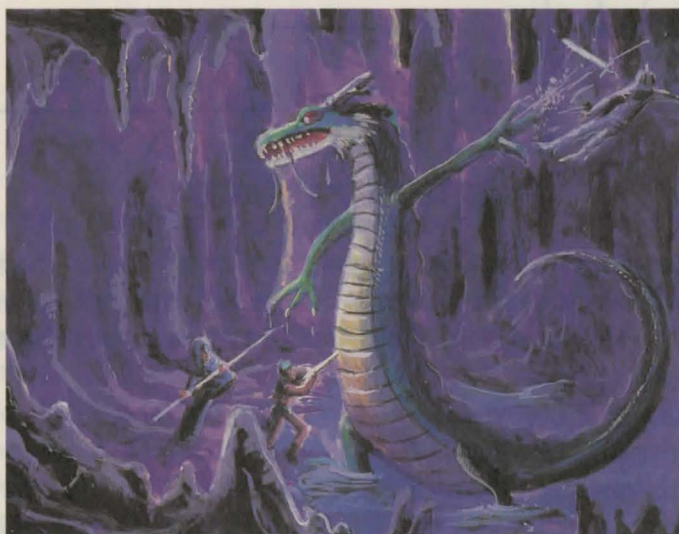
この混乱を解決するためには、神秘の宝珠を得て、災害の真の理由を知る以外に望みはない、リルガミンの賢人達はそう考えた。



この神秘の宝珠は、L'kbreth (ル・ケブレス) という名前の龍によって守られている。
そこで賢人達は、Knight of Diamonds (ナイト・オブ・ダイヤモンド) の冒険者の子孫である君を呼び出し……



こう命じた。
「未知の土地へ足を踏み入れ、ル・ケブレスを捜し出し……」



世界を救う唯一の望みのかかった宝珠を持ち帰るのだ！
世界の人々を救うこと、これこそがリルガミンの伝統なり！！」



RITE OF PASSAGE

通過の儀式

この宝珠を捜し求める冒険は、今年徒弟を終えたばかりの若者たちによってなされることとなった。20才になるこの若者たちは、いにしえより伝わる通過の儀式を受けねばならない。正当な手順による儀式の後、若者はその偉大なる先祖の霊に、助力と導きを授かるべく祈りを捧げるのである。

この先祖の霊たちとは、Werdna (ワードナ) から護符を勝ち取った英雄たちや、Llylgamyn (リルガミン) のために Gnilda (グニルダ) の杖を取り戻した者どもの霊である。

いにしえの儀式の間にその価値を認められた若者は、この先祖たちの祝福を受け、正当なる遺産としてこれらの先祖たちの力と技を受け継ぎ、レベル1の姿で冒険を始めることになる。この者たちは、普通の者どもよりやや技に秀でた者となるのである。

新たなる冒険者たちは、誇りを持ってその先祖の名を帯び、階級と名誉を受け継ぐことになる。幾多の戦いの末、先祖たちが得ることとなった「ニンジャ」や「ロード」などの階級は、そのままこの若者たちに受け継がれるのである。そして、真の英雄のみ持つこと

のできる袖章(シェブロン)や騎士の印も、この子孫たちのものとなるのである。

誇り高く栄光あるこの遺産こそ、その子孫にとって最大の名誉なのである。

RITUAL PREPARATION

儀式の準備

通過の儀式の準備として、新たなる地を奉獻せねばならない。先ず、あらたなるディスクを用い、古くから伝えられるやりかたにて、デュプリケートシナリオディスクをつくるのだ。

そして、偉大なる祖先の霊がよびだされるのだ。祖先は、"Proving Grounds of Mad Overlord" または "Knight of Diamonds" のシナリオから選ぶことができる。Utility の Move Character オプションをもちいて、霊を移すのだ。これは、通過の儀式の一部でもある。祖先の霊のみ移され、持ち物などは移されない。もし、後で、パーティを編成する際に、間違っって祖先を選択してしまった場合は、"Only a Memory" (それは記憶のみ) というメッセージが現れる。すべての霊が移されたのなら、Utility をはなれ、トレーニング・グラウンドに行くのだ。

THE RITE OF PASSAGE CEREMONY

通過の儀式のセレモニー

通過の儀式は、若き冒険者たちの成年のあかしのセレモニーとして、トレーニング・グラウンドにてとりおこなわれる。

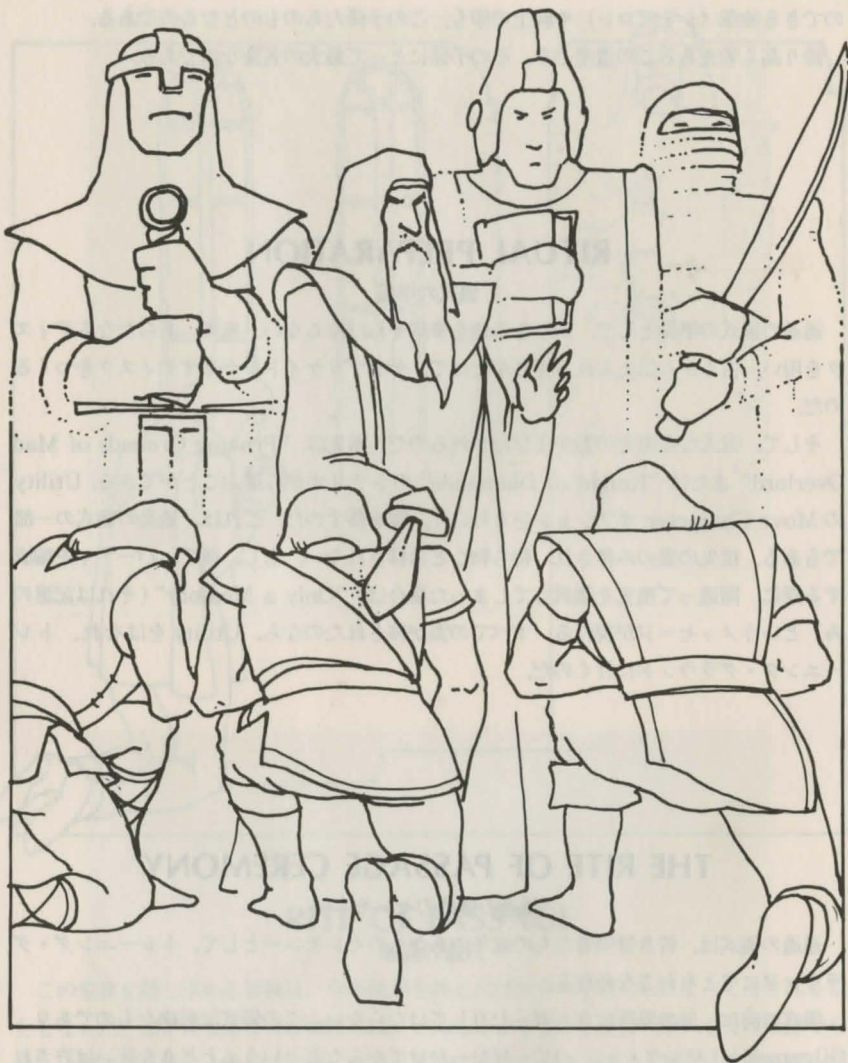
儀式の前に、他の場所に立ち寄りたりしてはならない。この儀式は厳格なものであり、Gilgamesh's (ギルガメッシュ) で一杯ひっかけてからなどというふとどきな行いは許されないのである。

若者は、それぞれ1人の先祖とつながりを持っている。トレーニング・グラウンドに着き次第、その先祖の霊を Inspect オプションでよびまきさなければならぬ。霊が現れたなら、通過の儀式 (Legate) を始める呪文 L を唱える。

儀式の間、若者自身が選べることはたった1つである。

その先祖の霊がいかなる性格であろうとも、若者は自らの判断でその性格を定めることができるのである。

物事の価値というものとは時代によってはまったく異なることもあり、先祖の考え方や若者の考え方が違うこともある。とはいえ、伝統の力はその性格にも強い影響を与えることは

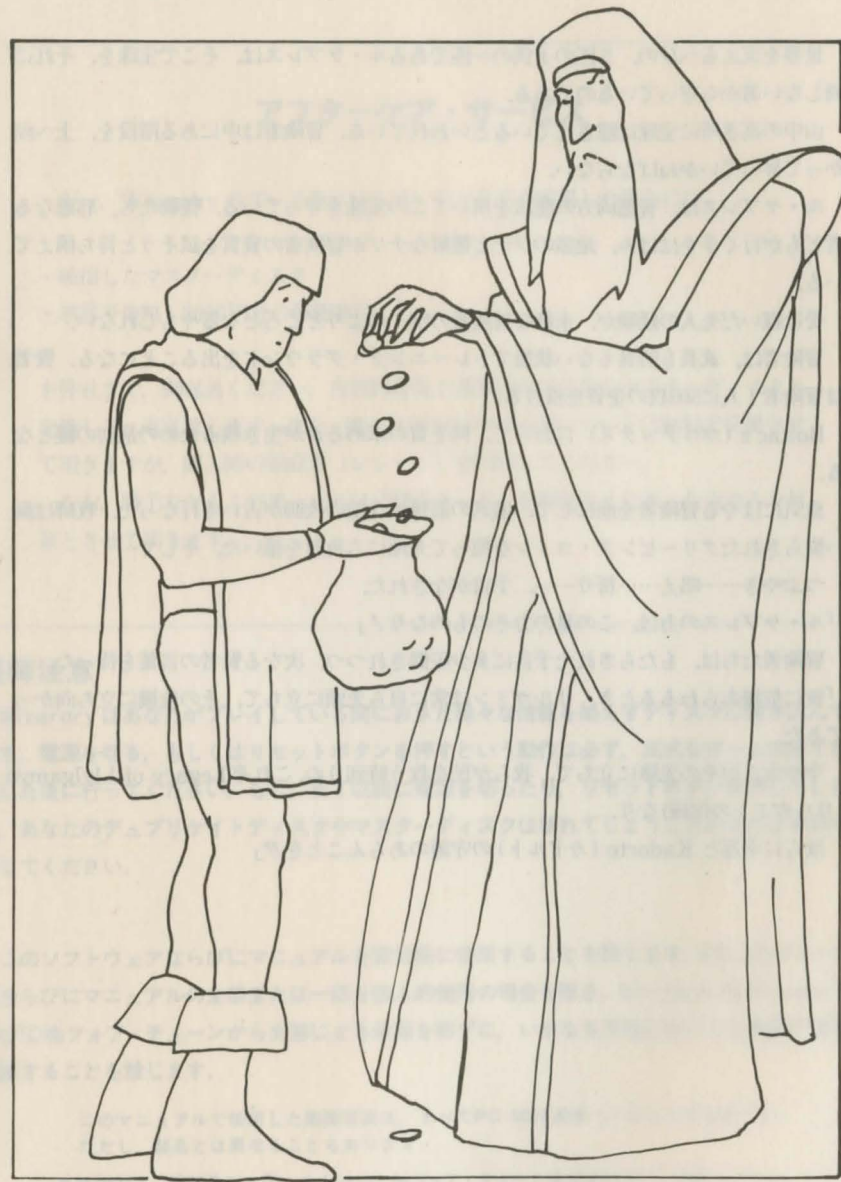


間違いない。

そして、このあとに起きるであろう冒険における若者の役割は、その性格によって左右されるという予言がなされているのだ。

儀式が終ると、霊は消え去り若者のみがこの世界に残る。

困難な冒険において、若者はこの受け継いだ遺産に価することを示さなければならない。もし、この遺産の使い途を誤れば、その力が若者を滅ぼすこともありうるのだ！



THE QUEST

冒険

通過の儀式を終えた冒険者たちは、リルガミンの賢者の前に呼び集められる。神聖な宝珠を求める冒険の成否は、彼らの肩にかかっているのだ。

町のはずれにある、煙を吐いている山こそ、伝説の龍、L'kbreth (ル・ケブレス) の住み家である。

世界を支えるへびの、5匹の子供の一匹であるル・ケブレスは、そこで宝珠を、それに値しない者から守っているのである。

山中の高き所に宝珠は隠されているといわれている。冒険者は中にある階段を、上へ向かって昇っていかねばならない。

ル・ケブレスは、善悪両方の魔法を用いてこの宝珠を守っている。怪物たち、邪悪なる者どもが行く手をはばみ、地獄のワナと難解なナゾが冒険者の資質を試そうと待ち構えている。

受け継いだ先人の経験が、未熟な冒険者の唯一のよりどころとなるかもしれない。

冒険者は、武器も防具もない状態でトレーニング・グラウンドを出ることになる。賢者は冒険者1人に500枚の金貨を授ける。

Boltac's (ボルタックス) において、何を買い求めるかが生き残るための最初の鍵となる。

血気にはやる冒険者を前にして、儀式の最後に寺院の牧師が占いを行なった。牧師は飼い慣らされたクリーピング・コインを使って大地に六角形を描いた。そして…

つぶやき……唱え……祈り……、予言がなされた。

「ル・ケブレスの力は、この星の力そのものなり！」

冒険者たちは、もたらされた予言に多少圧倒されつつ、次なる賢者の言葉を待った。

「世に危機あらわるとき、リルガミンは常に自ら先頭に立ち、その危機に立ち向かってきた。

今や汝らがその先陣に立ち、我らが民を救う時到来ぬ。これぞLegacy of Llylgamyn (リルガミンの伝統)なり。

汝らに幸運と Kadorto (カドルト) の守護のあらんことを!!」

アフターケア・サービス

万一、Wizardryのプレイ中にマスターディスクを破損した場合には、

- ・破損したマスターディスク
- ・事務手数料 2000円分の郵便為替

を弊社まで、御返送ください。当社到着後2週間以内に正常なマスターディスクと交換して、返送致します。また、購入後20日以内の不良については無料で交換させていただきますが、購入時の領収書(レシート)を同封してください。

なお、勝手ながらこのサービスは『登録カード』を御返送くださった方のみを対象とさせていただきます。

■御注意

Wizardryはあなたがプレイしている間におきた様々な情報を絶えずディスクに書き込んでいます。電源を切る、もしくはリセットボタンを押すという動作は必ず、正式なゲームの終了を選択した後に行ってください。もし、終了以前に電源を切ったり、リセットボタンを押してしまうと、あなたのデュプリケートディスクやマスターディスクは壊れてしまうことがありますので注意してください。

このソフトウェアならびにマニュアルを賃貸業に使用することを禁じます。またこのソフトウェアならびにマニュアルの全部または一部を個人的使用の場合を除き、Sir-tech Software Inc. 並びに株フォア・チューンから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

このマニュアルで使用した画面写真は、すべてPC-9801漢字バージョンのもので、ただし、製品とは異なることもあります。

※技術的なご質問及びお問い合わせは、株フォア・チューン東京本社までご連絡ください。尚、ゲームの遊び方及び内容に関するご質問には、ゲームの性格上お答えできませんので、ご了承ください。

レガシー オブ リルガミン

1987年5月10日 第1版第1刷発行

©1983-1987 ANDREW GREENBERG, INC. AND ROBERT WOODHEAD, INC.

©1985-1987 SIR-TECH SOFTWARE, INC. AND 株式会社 FORETUNE



SIR-TECH
SOFTWARE INC.

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
株フォア・チューン方 サーテック ソフトウェア

Foretune

〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
株フォア・チューン 東京本社
Tel. 03-667-2707

SIR-TECH

L of L

Printed in JAPAN.