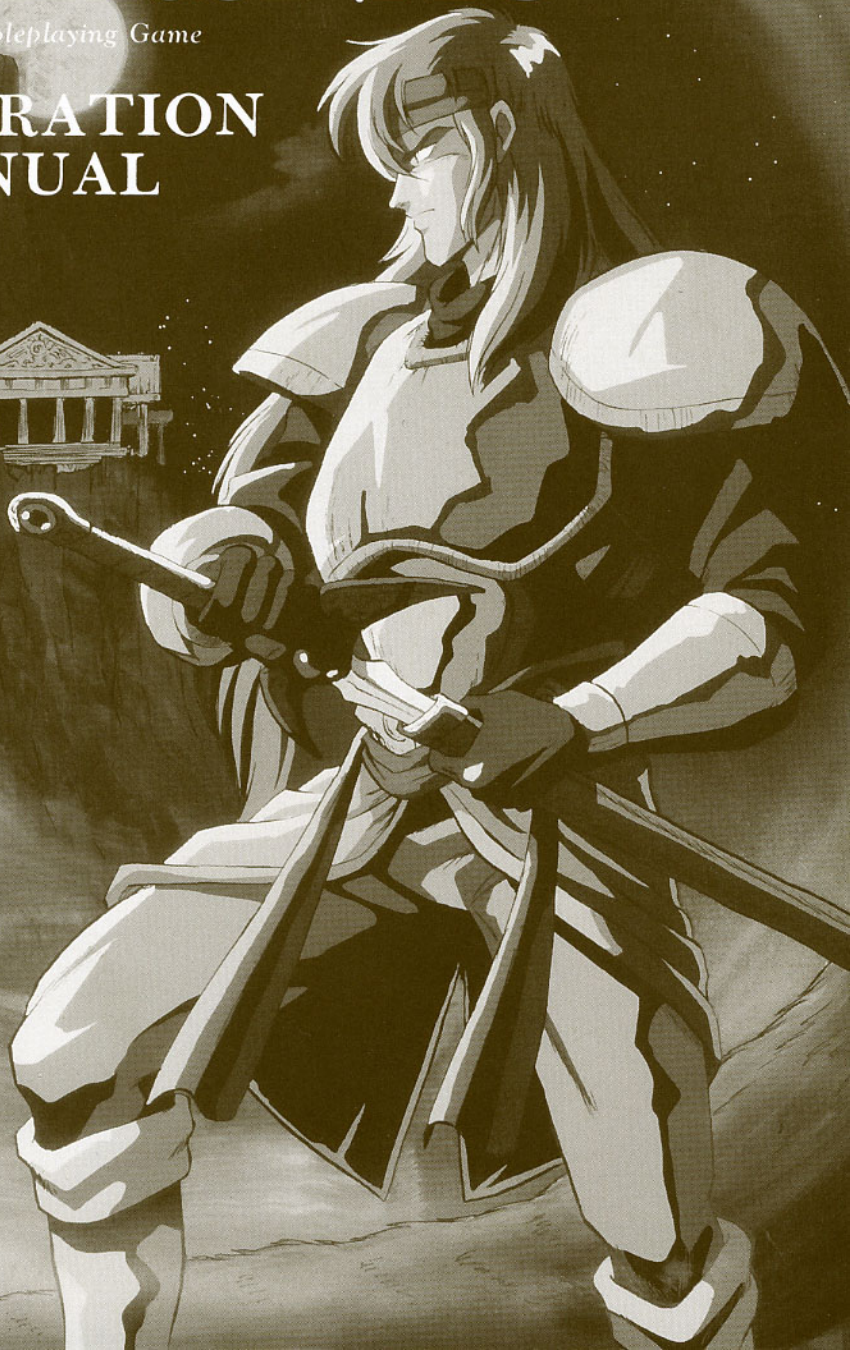


WAR TORN

VERSNAG

Fantasy Roleplaying Game

OPERATION MANUAL



Operation Manual

存在

聞け若者よ！

誰がお前を知っているというのだ？

聞け若者よ！

お前が何をしたというのだ？

答えよ！

沈黙をもって答えとするならば、

悩め若者よ！

そして自分の愚かさと無意味さを知れ

だが忘れてはならない

必要なのは、

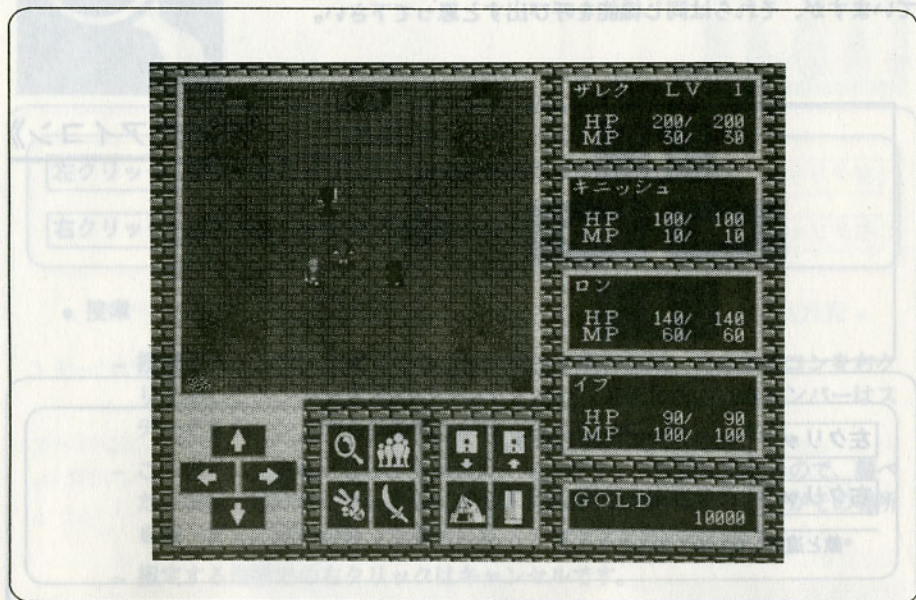
意味があるものだけじゃないということ

from war torn VERSNAG
written by T.KUWABARA & R.Sasaki

Program 大石 浩
Scenario 桑原 敏道
Art 加藤 浩志
Graphic 五十嵐 寛
Music T O Y O

2 操作説明

2.1 画面説明



ゲーム画面 実際のゲームが展開する画面^oです。

アイコン 画面下に表示されている記号をアイコンと呼びます。これをクリック^hすることによって各コマンドが実行されますが、これらは移動時にしか使えません。

ステータスウィンド 画面の右側のウィンドには現在のパーティ^oの状態などが表示されます。

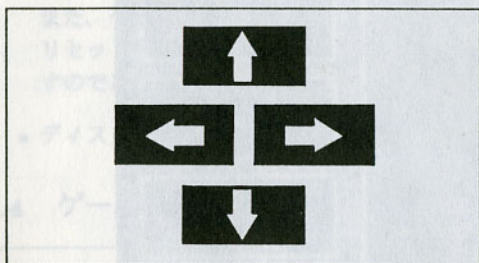
^oこの画面の事をマップ画面とも言います。

^hマウスのボタンを押す事をクリックすると言う。右なら右クリック、左なら左クリックと言う。

^oパーティとは冒険の仲間を指します。最初はザレク=ファンドールとキニッシュの二人だけですが、ゲーム途中で増えたり入れ替わったりします。

2.2 移動モード の注意

ダンジョンの中などの「移動モード」で使うアイコンについて説明をします。これらは、「戦闘モード」では使えないので注意して下さい。文中でショートカット¹⁰と書かれていたりしていますが、それらは同じ機能呼び出すと思って下さい。



2.2.1

《移動アイコン》

左クリック その方向に移動します。

右クリック その方向を確認⁹します。

⁹敵と遭遇しないから安心してネ！

● 移動

- 移動できる（見るも同じ）のは通路がある方向（進める方向は移動アイコンが赤くなっています）です。
- 壁や、扉がある方向などは進む事ができません（扉は検索コマンドで開きます）。
- 移動中はモンスターなどの敵と遭遇する事があります。
- 移動する時は、常に隊列アイコンで形成した隊列を崩さずに移動しますから、「隊列」が戦闘での勝敗の鍵になる可能性が十分にあります。
- またパーティのメンバーは戦闘に入ると同時にキャンプコマンドの「戦闘行動設定」で設定した行動を最優先で行います。

● 見る

- マップを描くときなどに利用して下さい。

¹⁰short cutとも表示されます。



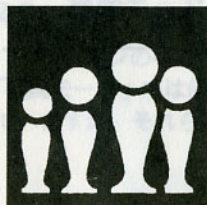
左クリック 選択されたメンバーによる検索を行います。

右クリック 選択メンバーを変更する事ができます。

● 検索

- 検索するメンバーを変更するにはコマンド実行前に、このアイコンを右クリックしてメンバーを選んでおいて下さい（選択されているメンバーはステータスウィンドの名前の部分が赤くなっています）。
- このアイコンを左クリックするとカーソルがマップ画面に現れるので、調べたい場所で再び左クリックして下さい。選択されているメンバーがその場所を調べます。何かがあった場合にはメッセージが表示されます。
- 指定する段階での右クリックはキャンセルです。
- もしトラップか何かがある様な場合は、調べるメンバーによって成功率が大きく左右されます。^o
- 通路に扉があった場合、検索コマンドで扉を左クリックすると、その扉を開ける事ができます（扉によっては鍵がないと開かない、一方通行などで開ける事のできない場合もあります）。

^o調べる物に対してメンバーによってセリフや反応は違う。ザレクはしゃべらないから、キニッシュがお薦め。



2.2.3

《隊列変更アイコン》

左クリック 隊列を変更します。

右クリック パーティの戦闘行動設定を行います。(short cut)

● 隊列変更：

- このアイコンを左クリックするとマップ上に枠が現れます。これがパーティの隊列を作る範囲です。
- 各メンバーは、枠の範囲内に自由に配置する事が出来ますので、メンバーを左クリックした後に、移動させたい場所を左クリックして下さい。ただし、他のメンバーと同じ場所には配置できません。
- 右クリックで隊列変更を終了します。

● 戦闘行動設定：

- キャンプモードの「戦闘行動設定」にショートカットします。*

*ショートカットとは、その機能に近道するとも考えて下さい。

column.

隊列なんですけど、まず盾にしたいメンバーを前の方にするのがいいでしょう。そして守りたいメンバーは後ろ。けど、あまり後ろに配置すると「撤退」してしまう事が多々あるので注意が必要ですな。だから後ろで「回復技能」を使わせるんだ！と思っても、勝手に撤退されて残されたメンバーがポコポコになると言う状況も考えられる。皆さん、くれぐれも隊列や「行動設定」は慎重にね。



左クリック アイテムを使います。

右クリック アイテムを捨てます。

● アイテムについて（共通事項）：

- アイテムはパーティ全員の持ち物として考えます。
- アイテムは必ず効果があるとは限りません。
- 毒化状態のメンバーに対して回復用のアイテムを使う前には、解毒を行ってからの回復はできませんので注意が必要です。解毒をする前に回復を行っても、そのアイテムはなくなってしまいます。
- アイテムには一度使うとなくなる物や、何回でも使える物があり、用途も体力の回復薬から神秘的な力を持つ物⁶、ストーリーの進行上重要な役割を果たす物まで様々なアイテムがあります。

● アイテムを使う：

- マウスを左クリックすると、まずメンバーの選択に入るのでアイテムを使うメンバーを選択します。すると、アイテムのメニューウインドが開きますので使いたいアイテムを左クリックして下さい。

● アイテムを捨てる：

- マウスを右クリックするとアイテムのメニューが開くので、捨てるアイテムを選択して下さい。
- アイテムによっては、捨てることのできないものがあるかも知れません。これらはストーリーの進行に関係するアイテムです。

⁶この世界には魔法のアイテムと呼ばれるものは基本的にない。



左クリック 武器や防具を装備します。

右クリック ステータスを見る。(short cut)

● 装備する：

- 武器、射撃用武器、防具の3種類のことを武装と呼びます。
- このアイコンを左クリックすると、メンバーの一覧が表示されますので選んで下さい。すると各武装について設定できます（青く点滅している武装が、今装備しているものです）。
- 各武装を選ぶと、それを装備した時のステータス^①が表示されますので参考にして下さい。

武器 戦闘時に接近（隣接）して使用する武器を選択します。

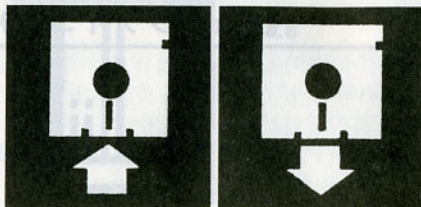
射撃用武器 遠距離から攻撃出来る武器を選択します。射撃用の武器には数に限りのあるものがあります。それらの右側には数値が表示されています（使い終わった場合には消滅します）。この武器は「戦闘行動設定」の中の基本行動設定が突撃行動の場合は使用しません。

防具 敵からのダメージを減少させる為の武装です。

● ステータスを見る：

- キャンプモードの「ステータス」にショートカットします。

^①ステータス（ゲーム中の能力を表す数値の事）などの詳しい説明は後でします。



2.2.6 《セーブ/ロードアイコン》

左クリック セーブ/ロード、それぞれの機能を行います。

右クリック

● セーブ/ロードについて：

- セーブ/ロードには7つの覧が用意されていますので選択して下さい。
- セーブ/ロードを行うDISKは書き込み出来る状態にしておいてください。^a
- 選んでいる途中で右クリックするとキャンセルされます。

^aすなわち、買った状態のままが良いという事。プロテクトシールを張ったりしないでね。

column.

このマニュアルを作るにあたって T_EX を利用しました。おかげで注意書きのやたらと多いマニュアルとなりましたが、どうでしょう？ 某 X68 専門誌みたいな感覚なので受け入れてもらえると思うんですが、あ、ゴメンナサイ！（ああ、評価が…）

話はかわりますが、じっくりと自分で解くゲームが少なくなった中、このゲームはかなりの難易度を持っていると思います。ですが、是非最後まで挑戦して見て下さい。この物語、音楽、グラフィックなどから何かを感じとってくれた時、僕たちの苦勞は報われる事でしょう。そして、その時このソフトを買って良かったと思っ頂ける事を祈ります……



左クリック キャンプモードに入ります。

右クリック

● キャンプモードについて：

- キャンプモードでは各メンバーに指示するコマンドが中心に集められています。
- 以下のメニューが表示されますので左クリックで選んで下さい。右クリックでキャンプモードを終了します。

ステータス パーティ全メンバーのステータスを表示します。左クリックで次のページに進み、右クリックで終了します。

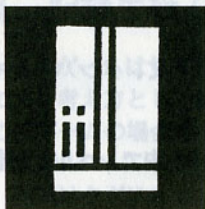
マップ座標 現在のマップ（20×20）の座標と、現在位置のイメージを表示します。

戦闘行動設定 戦闘モードでの行動を設定します。このコマンドについて詳しい事は戦闘モードの説明を参照して下さい。

回復技能 体力の回復や毒消しの技能を持つメンバーのみが行えるコマンドです。

まず、誰が「回復技能」を使用するのかが選択し、どの技能を使用するか選択したら、誰に使うのかが選択して下さい（その技能を使うのに必要なMP^oが足りない場合は使用できません）。

^oMPはメンタルポイントの略。マジックポイントの略と思った君、まだまだですな。



左クリック ゲーム中の環境設定を行います。

右クリック

● 環境設定：

- ゲーム中での環境を変える為のコマンドです。ゲームに慣れてきたら使ってみてください。

- 各設定から抜けるには右クリックをして下さい。

スピード 移動モードでのスクロールの速度など、ゲーム全体のスピードを調整するものです。左クリックする度に1から5と変化します(数値が小さい程速くなり、初期値は3です)。

ウインド 戦闘モードでダメージなどを表示するウインドを使用するかを選択します。この部分を左クリックすると ON、OFF と表示がかわります。ON の状態ではウインドが表示され OFF の状態ではウインドが表示されません。重要なメッセージは OFF にしても表示されます。

クリック 戦闘モードでのマウスのクリック設定です。クリック ON になっていると戦闘モードのメッセージウインドの表示等の後、マウスをクリックするまで待ちます。クリック OFF になっているとマウスをクリックするのを待たずに進んでいきます。

3 各ステータスの説明

ステータスウィンドを初めとする各ウィンドには色々な数値が使われて、メンバーやモンスターの能力を表示します。その能力の事をステータスと呼びます。

LV/LEVEL 総合的な能力を表す数値をレベルと言います。パーティの中でレベルと経験値（後述）があるのはザレクのみです。

EXP/Experience ザレクがどれだけの経験を積んだかを表します。これが一定値溜まればレベルが上がります。この時に、ザレクの各ステータスが上昇したり新しい技を修得したりします。

HP/Hit Points メンバーやモンスターの持つ生命力を数値化したものです。パーティの中で、この値が0になった者が一人でも出た場合はゲームオーバーになってしまいますので常に一番注意しなければならないステータスでしょう。毒¹¹を受けていない場合は移動中に一定の回復をしますが、これを早く回復させるには薬や回復技能などの方法があります。

MP/Mental Points 精神力¹²を表し、特殊技能を使用する際に必要な値です。特殊技能を使用すると、必要とするMPの分だけ減っていきます。これもHPと同様に毒を受けていなければ移動中に回復していきます。

AP/Attack Points 攻撃力、即ち攻撃が成功したときに与えるダメージの基本値です（最終的なダメージは武器などより修正されます）。

DF/Defence Points 防御力を表し、攻撃や毘などから受けるダメージを減らす修正値です（最終的に更に防具などの効果が修正されます）。

SP/Speed 素速さ、機敏さを表します。この値が高い程、戦闘時に素早く行動する事が出来ます（この値が敵よりも低いと、先手を取られてしまい非常に不利になります）。また、戦闘時の判定にも参照されます（この値が低いと敵の攻撃が命中しやすく、逆に高ければ敵への命中率は上がります）。

IQ 特殊技能使用の際の能力値です（同じ能力でも、この値が高ければ攻撃技能なら命中の際に与えるダメージは大きくなり、防御系の技能ならその防御力は増加します）。

GOLD パーティの所持金を表します。これで買い物をしたりします。¹³

¹¹毒を受けているメンバーのステータスウィンドには「毒」の表示があります。

¹²何度も言うようだけど Magic Points じゃないぞ！

¹³と書いたまでは良かったが、このゲームでは買い物はあまり重要な事柄ではないと思う。

4 記録用紙 (Map Record Seet) の記入の仕方

このゲームは見た目はフィールドマップタイプですが、実際には3D表示マップタイプ¹⁴です。考え方としては、一般の3D-RPGのアングルが正面から見た状態と考えるならば、このゲームの場合は3D-RPGを真上からのアングルで現している、というものなのです。

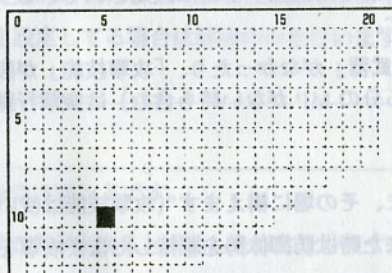
結局はタグ¹⁵の3D-RPGかと考えられるかも知れませんが、このゲームではこのアングルを活かした構成にしております。

マッピングによりゲームマップ上で、また移動した事のない場所等が一目で分かるので、道に迷ったり、イベント発生箇所の見落とし等による進行障害が減少され、快適なプレイが期待できるかも知れません。¹⁶

基本的には3Dマップ構成であるためにマッピングの仕方は3Dマップのゲームと同じです。一般の3Dゲームとの違いは、このゲームでは画面上側が常に上であるという事です。是非とも付属の記録用紙を御活用下さい。

記録用紙に記入されている小さな数字は、キャンプコマンドでのマップ座標の確認で表示される数字に対応しています(ゲーム画面上側が常に記録用紙上でも上です)。例えば、マップ座標の確認コマンドでの数字がX=5:Y=10と表示される場合、記録用紙での位置は横座標側が5、縦座標側が10の各座標の交わる位置という事になります。そこの交わる位置が現在座標なのでシートの、その位置に現在状況(おもに壁)を書き込みます。

例) X=5:Y=10の位置は以下の通り。



¹⁴3D表示? だよね……たぶん。

¹⁵9800円[税別]でしたね。買ってくれた皆さん、どうもありがとうございます。感謝!

¹⁶かも、という部分がミソ。でも、マジでマッピングが必要なマップがある。

5 戦闘モード

敵（モンスターなどのこと）と遭遇すると「隊列コマンド」で設定した隊列のまま戦闘に突入します。この事を「戦闘モード」に入ると言います。

戦闘用コマンド

- 「戦闘モード」では特別に指示しない限り、各メンバーはそれぞれの「基本行動設定」や「特殊技能設定」に従い自動的に行動します^a（場合によっては勝手に撤退してしまうメンバーもいます）。
- 戦闘中に右クリックをしていると戦闘用のコマンドメニューに入ります。
- コマンドメニューの中では、左クリックで決定、右クリックでキャンセルです。

^aいわゆるオートバトルって奴ですな。

5.1 基本行動設定

- 突撃行動
 - － 敵に接近して装備している「武器」による攻撃を行います。
- 援護攻撃
 - － 装備している「射撃用武器」または設定されている「攻撃技能」による遠距離攻撃を行います。
 - － 但し、「射撃用武器」がなかったり、「攻撃技能」が設定されてない場合（その技能が消費する分のMPがない時も含む）は突撃行動を行います。
- 防御
 - － 防御体勢のまま、その場に構えます（攻撃技能は使いません）。
 - － 敵が接近して来た時は防御体勢を維持したまま攻撃を行います。
- 待避
 - － 防御体勢をとりますが、「射撃用武器」を装備していたり、「攻撃技能」が設定されている場合はそれらを使用して攻撃します。
 - － しかし、他の行動設定に比べると撤退率が高く、「回復技能」が優先して使われます。

5.2 特殊技能設定

● 攻撃技能設定

- 武器などを使わずに、遠距離から攻撃できる様な特殊な能力の事を「攻撃技能」と呼びます。¹⁷
- この設定をしておく、「基本行動設定」が援護攻撃か待避になっている場合に、その設定された能力を使います
- 「射撃用武器」を装備している場合でも、この設定が優先されてしまいますので、「射撃用武器」を使用したい場合は「使わない」に設定して下さい。

● 防御技能設定

- 敵の攻撃から身を守るための特殊な能力を「防御技能」と呼びます。
- この設定に従って、メンバーはその能力を自動的に使います。

● 回復技能設定

- HP の回復の行ったり、毒を打ち消したりする特殊な能力の事を「回復技能」と呼びます。
- これが設定されていると、パーティの中で HP が少なくなったメンバーがいた場合に、その能力を使います。
- 但し、「基本行動設定」が援護攻撃か待避になっている必要があります。
- また、毒を受けているメンバーに対しては HP を回復する能力が設定されていても、解毒を優先的に行います（解毒する能力がある場合に限りです）。
- 解毒する能力を設定してる場合は解毒のみを行います。

5.3 逃げる

● 戦闘から撤退する為のコマンドです。

- 全員が画面外に逃げる事が出来ると成功した事になりますが、必ずしも逃げられるとは限りません。¹⁸

¹⁷特殊能力=技能はどのメンバーも持っているとは限りません。

¹⁸逃げ遅れたメンバーは、そのまま戦い続ける事になる。一人だと悲惨。

5.4 情報

- 敵や味方のステータスなど、詳しいデータをみる事が出来ます。
- このコマンドを選択後、マップ画面内の敵か味方を直接左クリックして下さい。また、右クリックで情報コマンドから抜けます。

5.5 個人行動命令

- 個人行動命令は「基本行動設定」よりも優先される指示をメンバーに出すためのコマンドです。

移 動

- 任意の場所に移動させたい場合に使います。
- このコマンドを選んだ後、移動させたい所を直接左クリックして下さい。

攻 撃

- 任意の敵に攻撃したい場合に使います。
- 攻撃したい敵を直接左クリックして下さい。

防 御

- 戦闘終了まで防御行動をとります。

攻撃技能

- 「攻撃技能設定」で設定されている能力を使わせます。
- MPが足りない場合や「攻撃技能設定」が指定されていない場合は保留されます。¹⁹

防御技能

- 「防御技能設定」で設定されている能力を使わせます
- MPが足りない場合や「防御技能設定」が指定されていない場合は保留されます。

回復技能

- 「回復技能設定」で設定されている能力を使わせます
- MPが足りない場合や「回復技能設定」が指定されていない場合は保留されます。

¹⁹その命令を実行できないので、「基本行動設定」に従います。

アイテム

- アイテムを使用します。
- 戦闘中はこのコマンドを使わない限り、アイテムが勝手に使われる事はありません。
- 回復や解毒などのアイテムを使用した場合は、相手を指定するメニューが表示されますのでそれに従って下さい。

5.6 集中攻撃命令

- 集中的に攻撃を行わせる為のコマンドです。
- コマンド選択後、直接相手を左クリックして下さい。

5.7 クリック

- クリックONになっていると戦闘中のメッセージなどがマウスをクリックしなくても、進んでいきます。
- クリックOFFになっているとクリックするまで待ちます。

5.8 戻る

- コマンドメニューから抜けます（右クリックではコマンドメニューからは抜けません。このコマンドを選択してコマンドメニューから抜けて下さい）。

6 町や村について

町や村からは、色々な店やマップ（シナリオでの目的地）に移動出来ます。メニューから移動したい場所を左クリックで選んで下さい。

買い物について

- 町や村では武装^aや薬草など様々なアイテムを購入する事が出来ます。^b
- メンバーの特性^cによって装備出来ない場合や、既に持っている場合は買うことが出来ません（射撃用武器等の数のある武器は複数の購入が可能です。ただし、数に限りはあります）。
- 店に入ったら誰が買うか左クリックで選択後、売っている商品が表示されますので買いたい物を選んで下さい（アイテムを買うためにはお金 [GP] が必要です。足りない場合は買えません）。
- 「買いますか？」とメッセージが出た段階の左クリックで決定、右クリックでキャンセルになります。
- 武装は、各メンバーで管理されますが、「アイテム」は個人の持ち物としてではなく、パーティ全員の持ち物として管理されます（持てるアイテムは最大35個です。それ以上は買えません）。

^a武器や防具の類、ここではそれ以外をアイテムと呼ぶ。

^b全部の場所で買い物が出てくるとは限らないよ。特に毒を消す効果がある薬草には注意！

^c例えば、ロンは鱧が嫌いだとか。

武器屋

防具屋

- 戦闘の際に使用する色々な武器や防具が購入出来ます。

アイテム屋

- 冒険に役立つ道具や薬草などが売っているかもしれません。

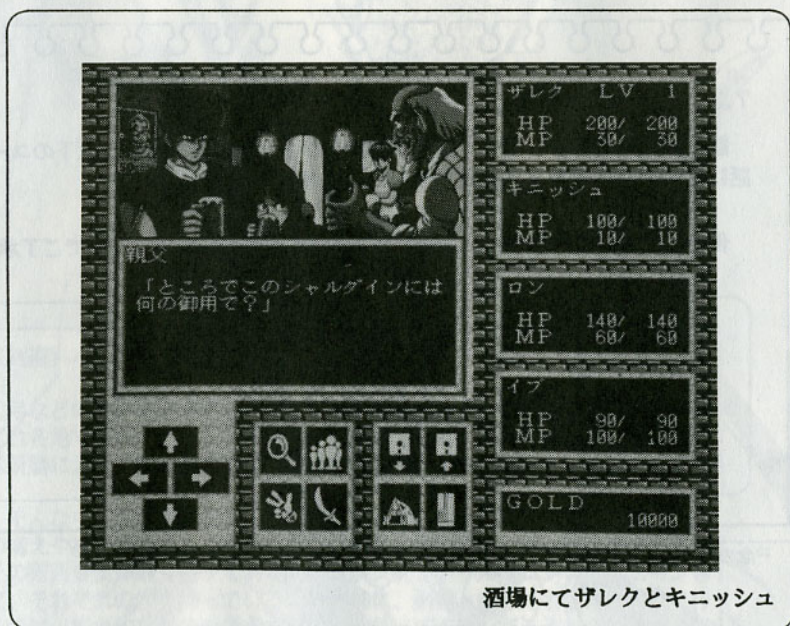
酒場

- 情報収集や旅の疲れを癒したり出来るでしょう。

6.1 参考：貿易都市シャルダイン価格表

ここでは、買い物の参考としてゲームで最初の町「貿易都市シャルダイン」のでの価格を抜粋して表にします。この表を参考に買い物をして見て下さい。

名前	GP	ザレク	キニッシュ	ロ ン
フォールシオン	380			◎
ソードトゥハンデット	700	◎		
スローイングナイフ	10		◎	◎
バトルブーメラン	50	◎		◎
ローブ	80	◎	◎	◎
バトルガーター	100	◎	◎	◎
レザージャケット	300	◎	◎	
リュグイの葉 (薬草)	10	◎	◎	◎
ニナの実 (薬草)	30	◎	◎	◎
ルルの実 (薬草)	20	◎	◎	◎



酒場にてザレクとキニッシュ

7 動作がおかしいと思ったら…

7.1 エラーが出た場合

ディスクが違います 正しいディスクをセットして下さい。

ディスクが入っていません 正しいディスクをセットして下さい。

ディスクがプロテクトされています ディスクのプロテクトシールを剥がして下さい。

管理領域が破壊されています ディスクが破損しているなどが考えられます。

7.2 その他

画面が写らない 31KHz 対応のディスプレイと正しく接続されていますか？

キーを受け付けない このゲームはフルマウス=オペレーションですので、キーボードは使えません。²⁰

正しく動作しない 何らかの拡張ボードなどの影響で正しく動作しないかもしれませんので、外してみてください。

7.3 ユーザー電話

説明書通りに操作しても「動作がおかしい」と思った場合は、以下のユーザー電話に質問のお電話を下されば対応いたします。

但し、ゲームの内容（ヒントなど）については答えられませんのでご了承下さい。

ユーザー電話

03 (3867) 3421

[月～金 午前10時～午後5時まで]

²⁰念のため。

8 追加資料集

8.1 剣術

太閤派 2.8



《剣術》

弓などの射撃兵器が開発されているにも関わらず、この世界では剣術が尊ばれ各地で剣舞や剣術を競う大会が開かれている。これらの技としての剣術は新暦に入ってから（魔法王国の崩壊後）普及したとされている。

そんな中、元ロモ神国の騎士団長ロンメル＝フォン＝ミルガイアは、独自の構えや技を編み出し、剣豪としてその名を全国にまで響かせたのである。その剣術を受け継ぐ弟子であるザレク＝ファン＝ドールやロン＝ミグムーンも又、それぞれの技を持っている。この様に、剣術と言っても受け継がれて行くのは、概念的なものや考え方が中心と言っても良いだろう。

7 動作がおかしいと思ったら…

演映 1.8

8.2 流使法



《流使法》

地図には描かれないような小さな山脈デジローダに不思議な術を使う者が住んでいると一時期噂されたことがある。その不思議な術こそが、流使法である。

その流使法は、肉体と精神力を鍛え、特殊な呼吸法を身につける事によって生み出す特殊な能力の事を指している。その能力とは、尋常ならざる速度で走ったり、毒を無効化したりすること（このような技を肉体操作と彼らは呼ぶ）や、手を触れずに物を破壊したり切り刻んだりすることである。

この流使法には、宗教的な概念は一切無い。あくまでも、己の潜在的な力（肉体的にも精神的にも）を導師の導きによって限界まで（あるいはそれ以上まで）引き出しているだけなのだ。

8.3 法力



《法力》

法力とは宗教によって生み出される力=魔法。かつて、この世界には魔法王国が存在し、法力によって世界は繁栄し、その法力を与えてもらう為に厳しい戒律を皆自分に課していた。が、魔法王国崩壊後のこの世界で、この力を使うものは存在しないとされ、今までの法力の神話は単なる作り話とされつつあった。

だが、今回ではイブ=エステバインが女神リティスの生れ変わりとして、この力を与えられている。詳しいことは、ゲーム中に語られると思うのでここでの詳しい説明は省略しておこう。

Weapon

8.2 流便法

武器 8.8



一般兵(Leather)

この世界では防御効果よりも素早さが尊重されている。その為に今でもこの種の鎧を使用している場合が多い。ザレク=ファンドルもこれを使っている。

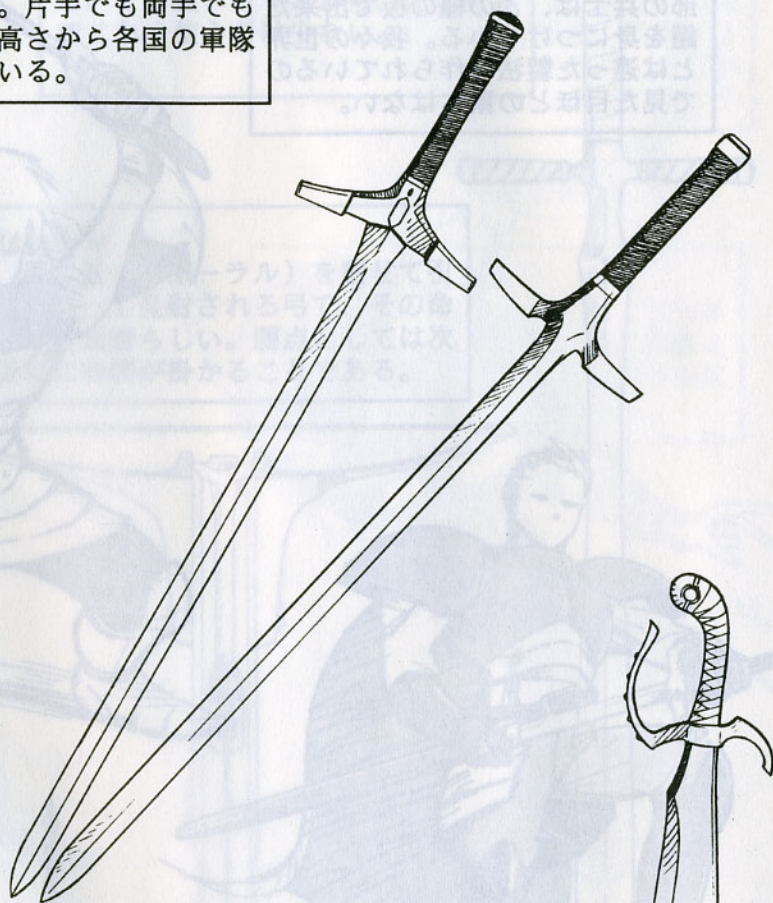


剣士(Hard Leather)

これもLeatherと同じ発想から生まれた物で、特殊な材質や加工を使って強度を高めてある。鎧の技術が未熟な王国では、数が少なく使っている者も少ない。

Bastard Sword

この世界で使われている剣の中では標準的なもの。片手でも両手でも扱える汎用性の高さから各国の軍隊で主に使われている。



Falchion

砂漠の民達が好んで使っている剣で貴族の間では美しい装飾を施した物を好んで使うものもある。ロン＝ミグムーンが使っているのもこれ。

Weapon

王国側将兵(Plate)

王国側の将軍、千人隊長等の一部の兵士は、この種の板で出来た鎧を身につけている。我々の世界とは違った製法で作られているので見た目ほどの重さはない。



帝国側将兵(Plate)

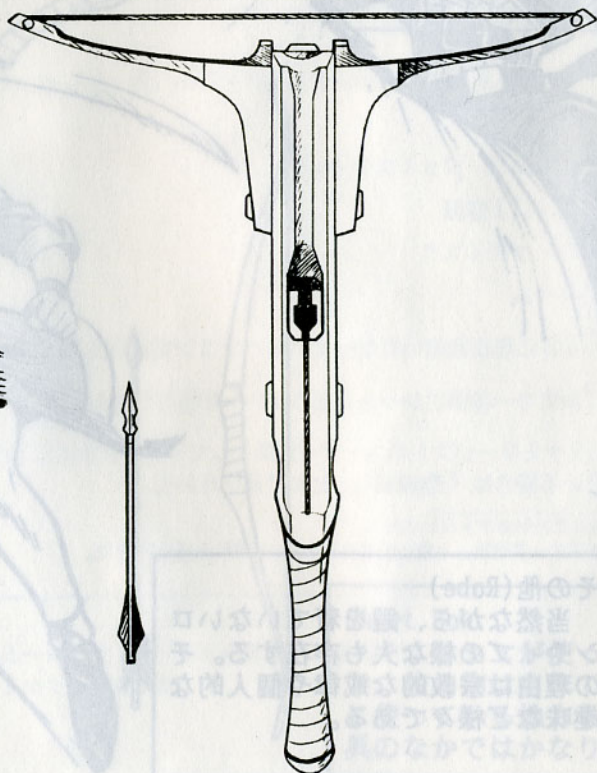
この例は帝国側である。鎧の製作技術は帝国の方が進んでいるようで、この種の鎧を身につけている者も多いし重騎士等と呼ばれる部隊も存在するらしい。

Two Hand Sword

両手用の剣で長さは1.5m以上はある。その扱いにくさから、この世界でこれを使う者は少ない。

Crossbow

溝に矢（クォーラル）を載せて引金によって発射される弓で、その命中率は素晴らしい。弱点としては次装填に時間が掛かることである。



Weapon

竜騎兵 (Leather Jacket)

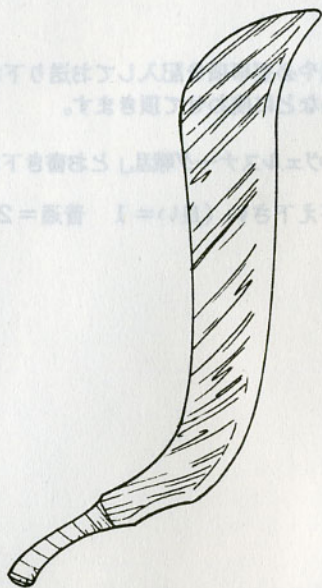
王国の虎の子部隊の制服は、一般的に普及している皮の鎧を薄くした服的な物が使われている。下半身も、見た目には普通のズボンだが鎧が組み込まれている。



その他 (Robe)

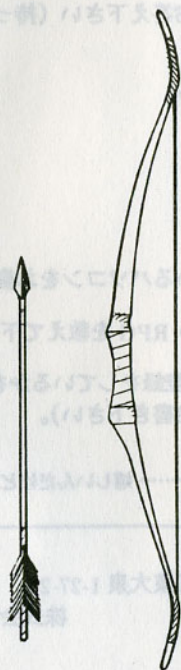
当然ながら、鎧を着ていないロンやイブの様な人も存在する。その理由は宗教的な戒律や個人的な趣味など様々である。





Boomerang, Chakram

特殊な飛び道具の例として二つ挙げてみた。チャクラムは指で回転を付けて投げて相手を斬る風変りな武器でキニッシュもたまに使う。



Short Bow

キニッシュが使っているのもこれで、彼の物は自作である。狩猟などに使っている地方も多々ある飛び道具のなかではかなり標準的な武器。

VIERSNAAG



Family Soft

World in 2030

WAR TORN VERSNAG

Fantasy Roleplaying Game

ヴェルスナーグ 戦乱

Empire of Ankeis

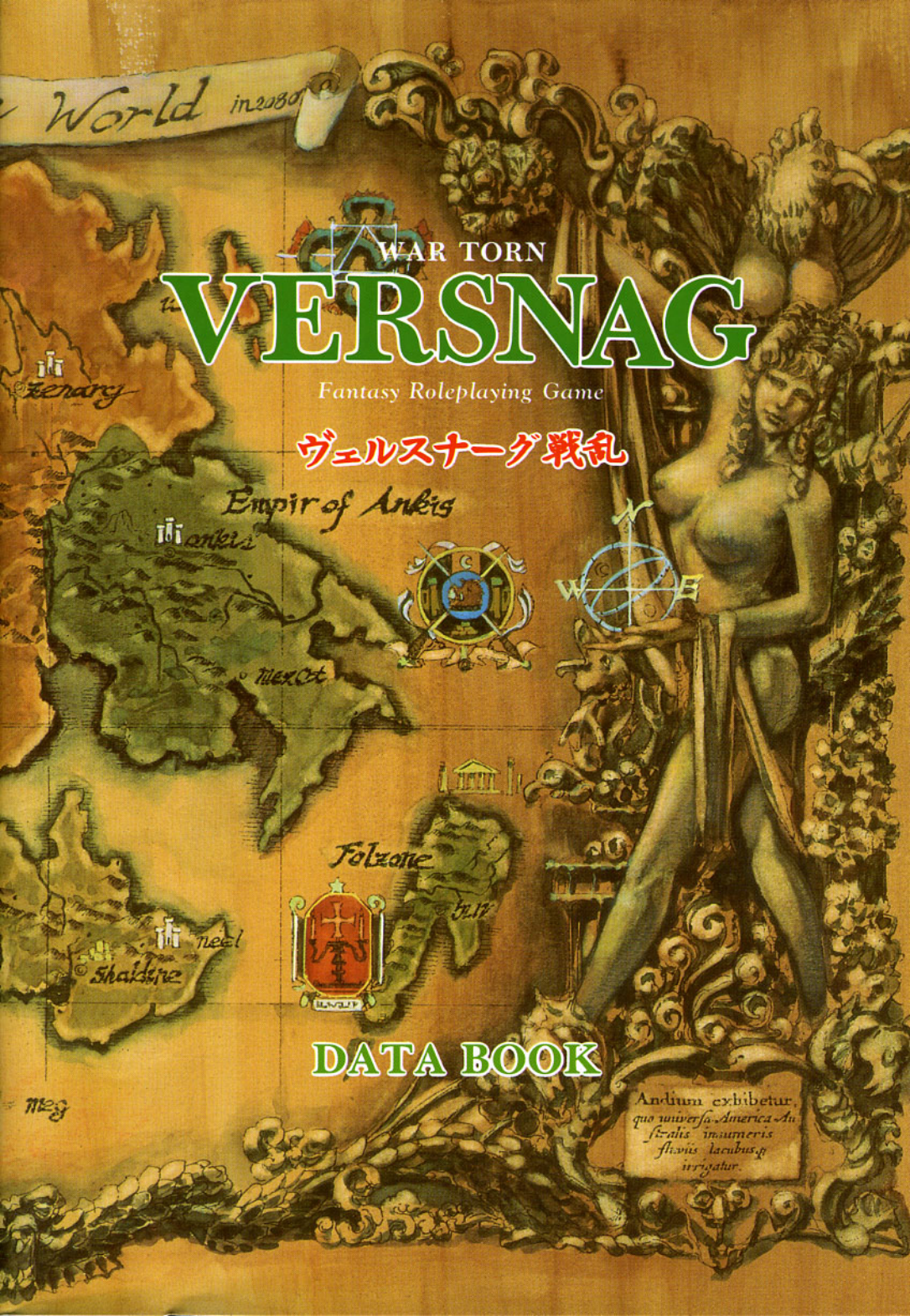


Folzone



DATA BOOK

Andium exhibetur,
quo uniuersa America Au-
strialis innumeris
flumis lacubusq;
irrigatur.



道

少年と男がいた
そう、
彼らの前には道がある
避けることの出来ないそれぞれの道がある
彼らは大きなため息をついた
そして、
少年は一人行く
ため息と共に一人行く
そして、
男は振り返る
ため息と共に振り返る

彼らはどうであろうか？

『本物の夢を見ている限り、前を見るだろう』
男は云った

では、
『本物の夢とは？』

そう聞いた瞬間
男の表情が硬くなった
寂しそうな瞳で私を見つめた

私は理解した
その『本物の夢』とは
私が、
もう二度と見ることが出来ないものだという事を
そして祈る

彼らが
『本物の夢』を見ていることを

「war torn VERSNAG」
written by T.KUWABARA & R.Sasaki

目次

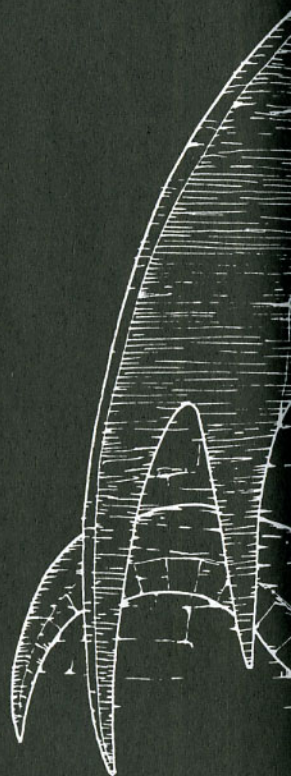
- ・序章『ヴェルスナーグ戦乱』…………… 4
- ・登場人物紹介…………… 12

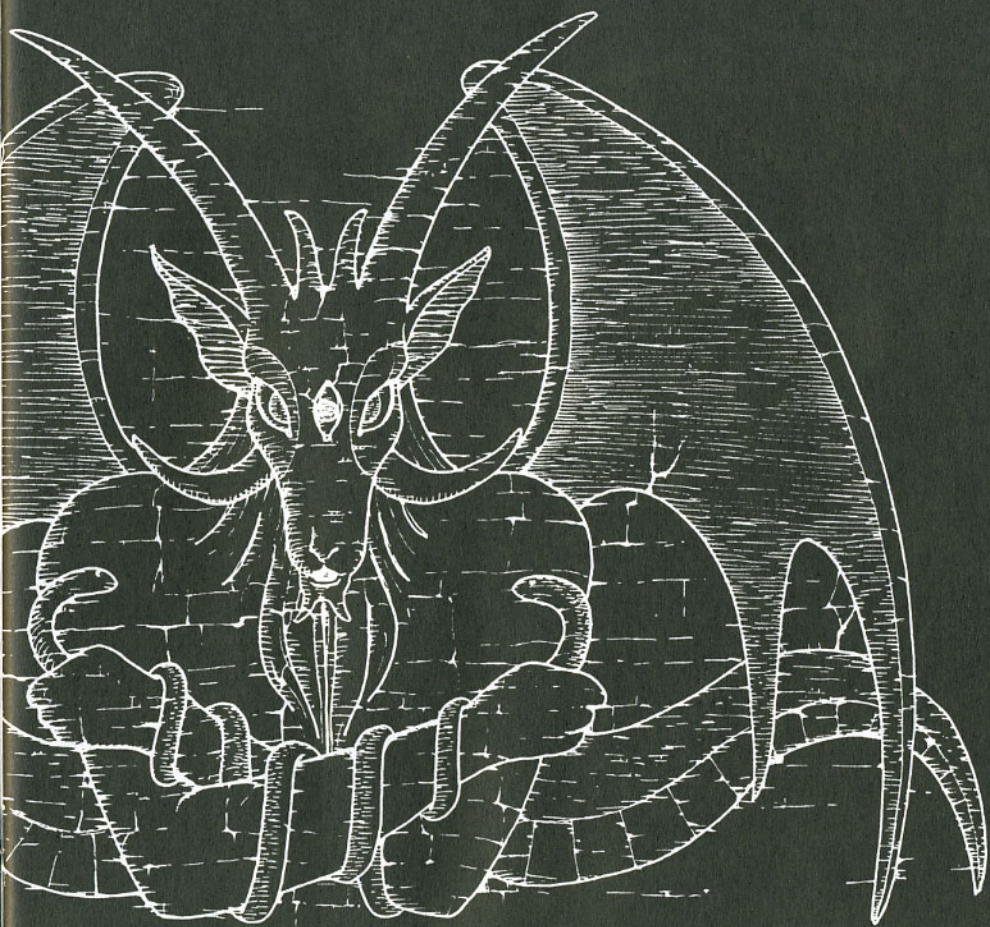
ザレク＝ファンドール
キニツシュ
ロン＝ミグムーン
イブ＝エステバイン

ロンメル＝フォン＝ミルガイア
ルーク＝エステバイン
キャプテン・ドルフィーネ
エル
フォルステイン
ギルガメス
ナーグ
ダボナック

- ・世界地図…………… 24
- ・世界設定…………… 26

ゼナーグ王国
ロモ神国とウト
アンキス帝国
アーンサル
フォルス＝アン＝メイザル共和国
フォルゾーネ
ナイアス





上は封印された『魔竜』を形どった物で、
時の画家カウム＝ラウンディーによって描かれたとされている。





「魔法王国」
それは、神と人とか生み出した不可能の無い世界。
その繁栄は永遠だと誰もが信じていた。
が、その世界にも破滅の時が訪れた。
「魔竜」と「魔獣」の侵略である……



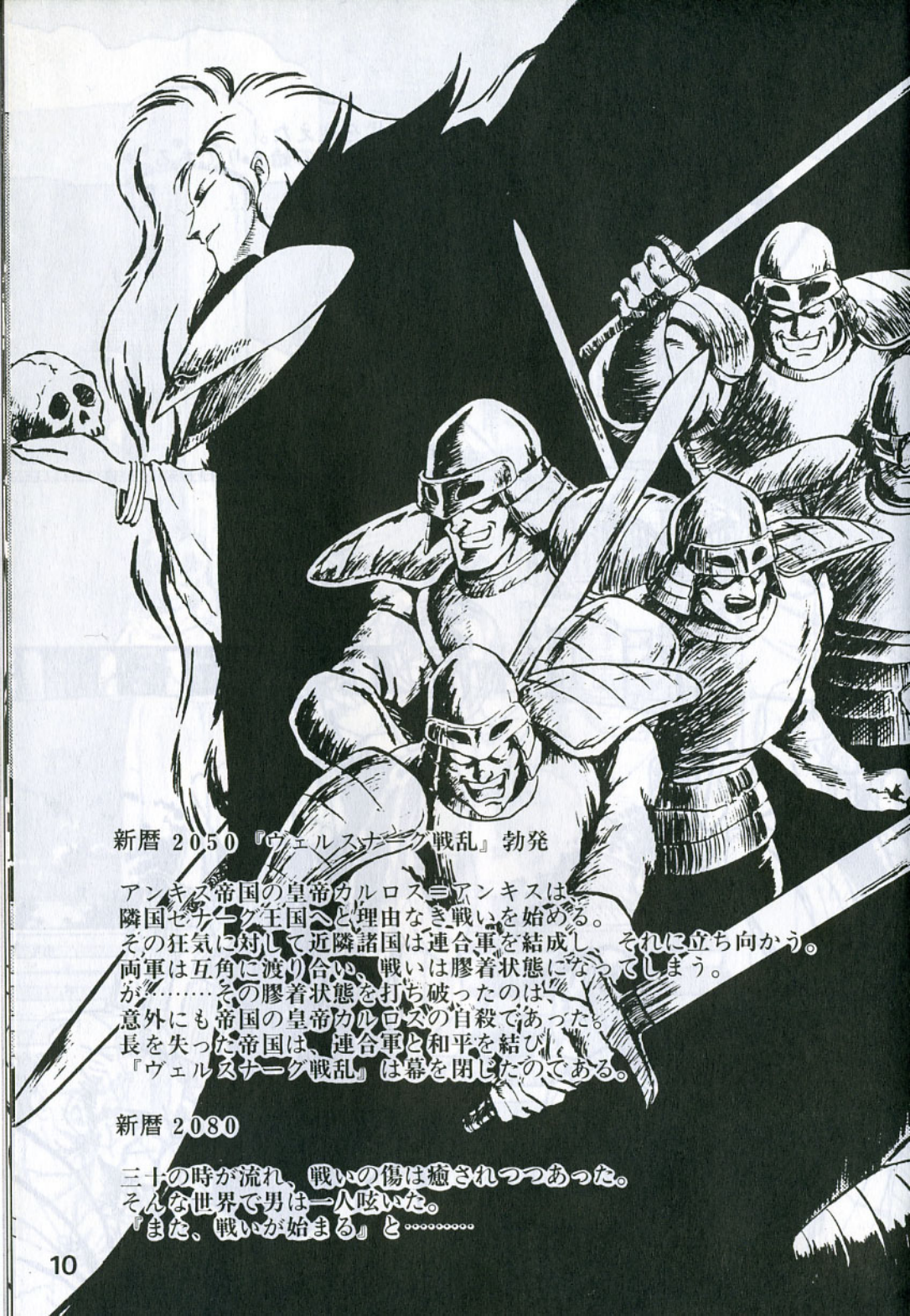
戦いによる世界の破壊を恐れた『神』は、ある決意を固めた。自らの命と引き換えに『魔竜』を封印する儀式を行ったのである。その行為は成功し、『魔竜』は封印された。が、『神』の誤算はそこにあつた。『神』が人に与えていた魔導器は、その『神』自身の方で動作していた。それ故に、力の源を失った魔導器は崩壊し、あるものは暴走し始めた。そして、ついには『魔法王国』自体を破壊してしまったのである。結果的に『神』は、自らの行為によって世界の大半を破壊してしまったのである。





『封印』により守られた世界は新時代を迎えた。
そう、「人」だけの世界＝魔法の無い文明の始まりである。
時には争い、時には交流し進化していく「人」
そして、いつしか魔法は忘れ去られていった……





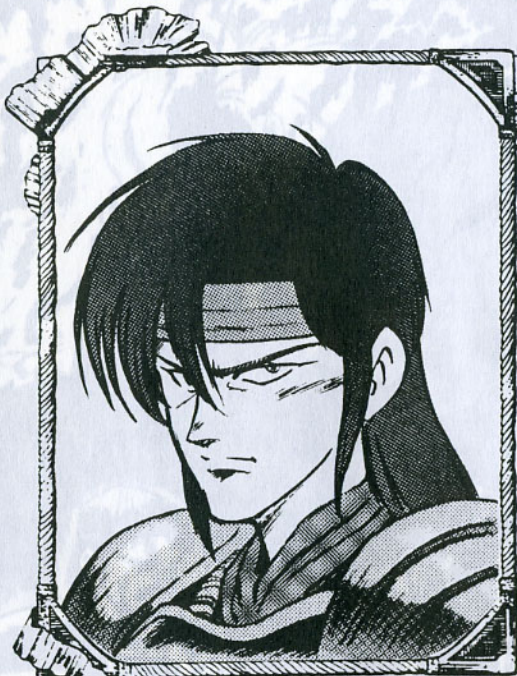
新暦 2050 『ウェルスナーグ戦乱』勃発

アンキス帝国の皇帝カルロスⅢはアンキスは隣国ゼナーグ王国へと理由なき戦いを始める。その狂気に対して近隣諸国は連合軍を結成し、それに立ち向かう。両軍は互角に渡り合い、戦いは膠着状態になってしまう。が……その膠着状態を打ち破ったのは、意外にも帝国の皇帝カルロスの自殺であった。長を失った帝国は、連合軍と和平を結び、『ウェルスナーグ戦乱』は幕を閉じたのである。

新暦 2080

三十の時が流れ、戦いの傷は癒されつつあった。そんな世界で男は一人呟いた。
『また、戦いが始まる』と……………





Name **ザレク=ファンドール**
Zalek = Fandoll

Race	人間(♂)	Age	21(2059)
Class	戦士	Title	Sword Man
Height	185cm	Weight	79kg

App
赤いバンダナを好む。大抵の場合は、ローブやコートの下に皮の鎧を身につけている。又、両手用の武器を好んで使うのが特徴。

Ability

Power	18
Intelligence	13
Wisdom	10
Speed	18
Constituion	18
Charisma	9

Score

Hit-Points	Rank.....A
Mental-Points	Rank.....B

Special
剣術、格闘技に優れている。また、暗殺者としての資質を持っているが使うことは無いだろう。

Item

バスタード=ソード
バトル=ブーメラン
レザー=ジャケット

.....
.....
.....
.....

Skill

.....
.....

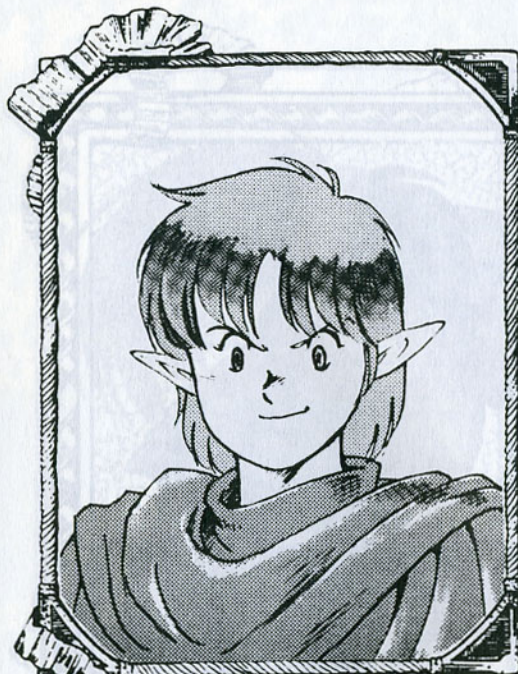
Memo

孤児であった彼だが、ロモ神国の元騎士団長ロンメル=フォン=ミルガイアに育てられる。そのロンメルの弟子としても育てられた彼の剣術は、ヴェルスナーク世界において屈指の実力と言って良いだろう。同じく、ロンメルの弟子であるロン=ミグムーンとはライバルであり親友でもある。



Zalek = Fandoll

いつになったら、埋まるのだろうか？
消えろ！！ 孤独の傷みよ！
『生きている限り、必ず死ぬのが生き物』ならば、
『人は、死ぬために生きるのか？』
誰か、教えてくれ……………哀しみ忘れる、その前に。



Name **キニッシュ**

Kinish

Race	小人族(♂)	Age	150(1930)
Class	盗賊	Title	
Height	95cm	Weight	21kg

App この世界では珍しい小人族の生き残り。その正体を隠すために町中ではフードをかぶったりしている。

Ability

Power	06
Intelligence	15
Wisdom	07
Speed	18
Constituion	05
Charisma	16

Item

ショート・ボウ
スローイング・ナイフ
シーブ用具

Score

Hit-Points	Rank.....C
Mental-Points	Rank.....C

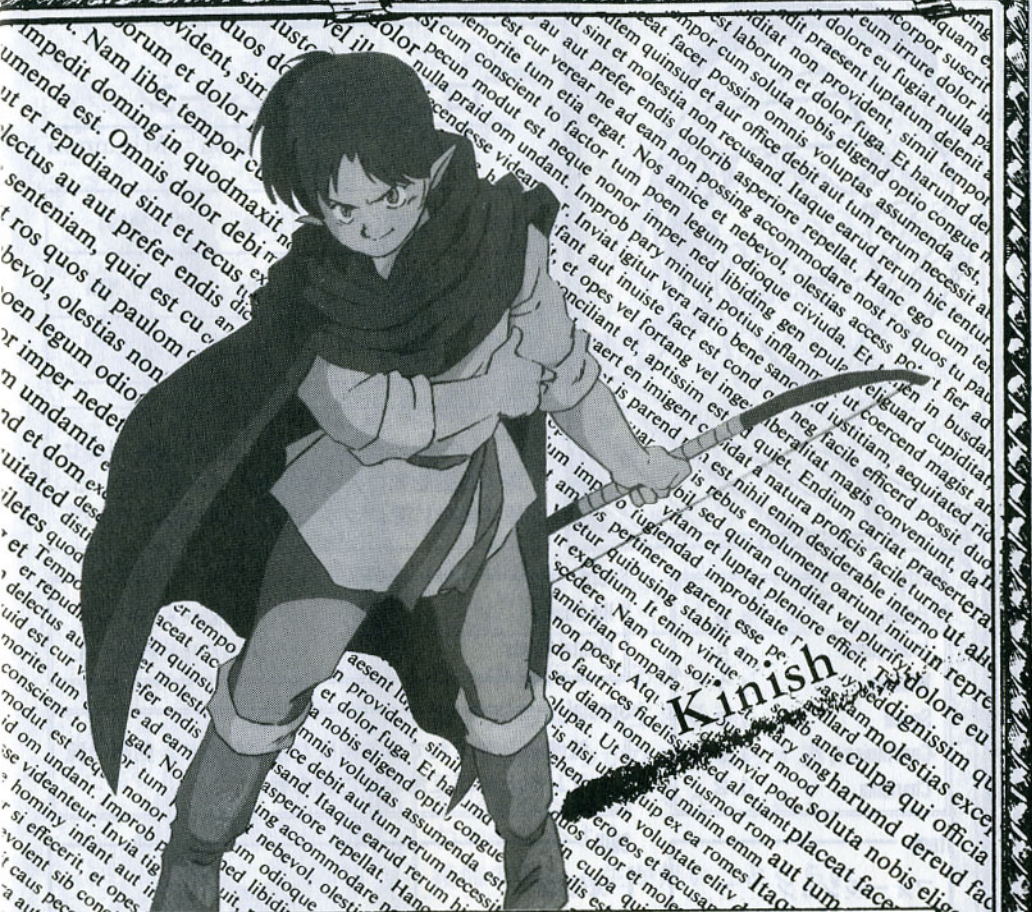
Special

盗賊としての腕は超一流。又、弓を扱わせたら右に出る者は居ないほど、その腕は素晴らしい。

Skill

Memo

30年前のヴェルスナグ戦乱ではロンメル＝フォン＝ミルガイアやルーク＝エステバイン、ドルフィーネと共に行動していた。今回、ロンメルに頼まれ修行中のザレクを探しだして手紙を渡す。その後、何故かザレクの事を気に入ったようで一緒に行動している。古代言語や薬草、宝石等の知識に長けている意外な一面も持っている。



Finish

ねえ、教えてよ！
 なんで人間って、毎日同じ様な事しかしないのかな？
 そんなんで楽しいのかな？
 え、僕？
 退屈なんてしないよ！
 もし、退屈しそうになったら新しいことをすれば良いんだからね！



Name **ロン=ミグムーン**

Ron = Migmoon

Race	人間(♂)	Age	21(2059)
Class	戦士	Title	Sword Man
Height	190cm	Weight	82kg

App ターバンに薄シャツ。砂漠を旅した時に買った服を気に入っていて、ずっと着ている。鎧は絶対に身につけない……重いのだそうだ。

Ability

Power	18
Intelligence	15
Wisdom	17
Speed	17
Constitution	18
Charisma	12

Item

フオールシヨン
バトル=ブーメラン
チャクラム×5

Score

Hit-Points	Rank.....A
Mental-Points	Rank.....A

Special

流使法と呼ばれている特殊な技が使える。剣術の腕もザレクとほぼ互角のすご腕の戦士。

Skill

流使法

Memo

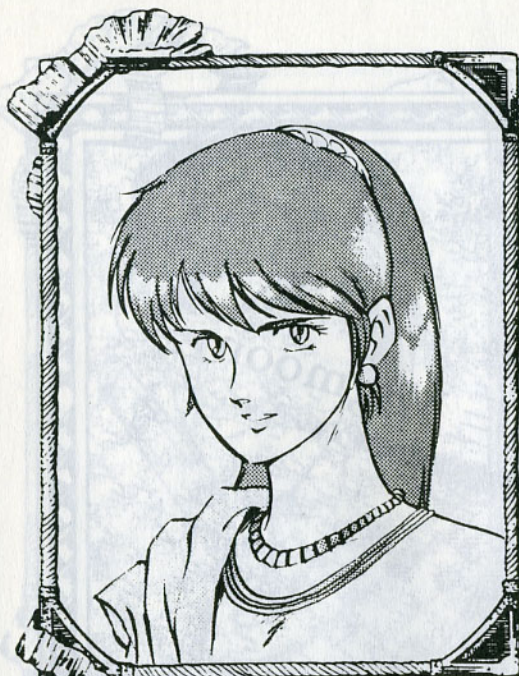
彼も又、ロンメルの子弟である。スピードではザレクにやや劣るものの、この世界指折りの戦士であるのは間違い無い。剣術の師であるロンメルの元を離れた彼は、導師フォルステインに授けられたという流使法を極めるために修行の日々を過ごしていたが、数年後ロンメルに頼まれザレク達と合流、行動を共にすることになる。



Ron = Migmoon

なんで修行してるかって？
振り返らないで生きる為、
ため息つかないで暮らす為に……..
そのために修行するんでしょ？
わかってるよ！
後悔の無い人生が無いことぐらい

だけど、
後悔なんて
一つでも少ない方が
良いと思わないかな？



Name **イブ=エステバイン**

Eve=Estebine

Race	人間(♀)	Age	18(2062)
Class	僧侶	Title	(Litys)
Height	155cm	Weight	41kg

App
赤毛が印象的な少女。どうやら、緑色の服やアクセサリーが好みのものである。

Ability

Power	06
Intelligence	18
Wisdom	18
Speed	09
Constituion	07
Charisma	18

Score

Hit-Points	Rank.....C
Mental-Points	Rank.....A

Special

女神リティスの生れ変りと噂され、幾つかの法力が使える。

Item

バトル・スタッフ

Skill

法力

Memo

ロモ神国の大神官ルーク=エステバインの娘であり女神リティスの生れ変りだと噂されている。現在、その女神としての力を磨くべく国を離れ、修業をしているとの事である。

Eve = Estebine

そんなこと

突然言われても……

『女神』や『魔竜』って？

どうして

そんなことが出来ると分かるのですか？

そんな……

そんなこと、嘘です！

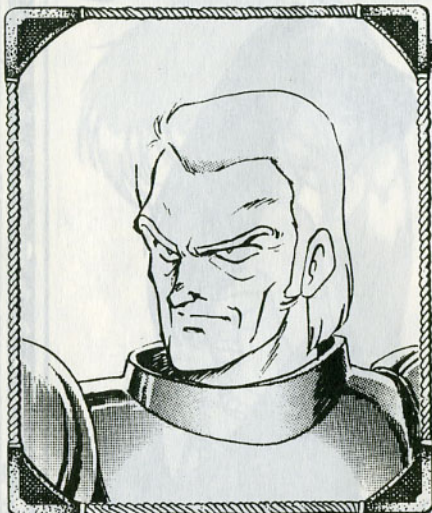
私には

『力』なんてありません

「目覚めてないだけ」なんて言われても……



Character's File



Name

ロンメル=フォン=ミルガイア

Ronmel = Fon = Milgaia

Memo

彼は、ザレク=ファンドールの育ての親であり、剣術の師匠でもある。

ヴェルスナーグ最強と唱われる剣士。2050年『ヴェルスナーグ戦乱』の時には、ロモ神国騎士団長として活躍。現在は、騎士団を引退し各地を旅している。(どうやら、何かを調べるためらしいのだが……)

Name

ルーク=エステバイン

Luke = Estebine

Memo

ロモ大神殿の大神官であり、ロモ神国を統治する男。ロンメル=フォン=ミルガイアとは『戦乱』の時から親友である。

賢者ギルガメスの指導の元、『神話』を追求しようとしている。





Name

キャプテン=ドルフィーネ

Captain Dolfeene

Memo

元ロモ神国騎士団竜騎兵団隊長。『戦乱』が終わった後、何故か海賊稼業を始める。

海賊になった後も、ロンメルやルークとの付き合いは無くならなかった様で、神殿にはちょくちょく顔を出していたようだ。(もちろん、お忍びでだが……)

Name

エル

El

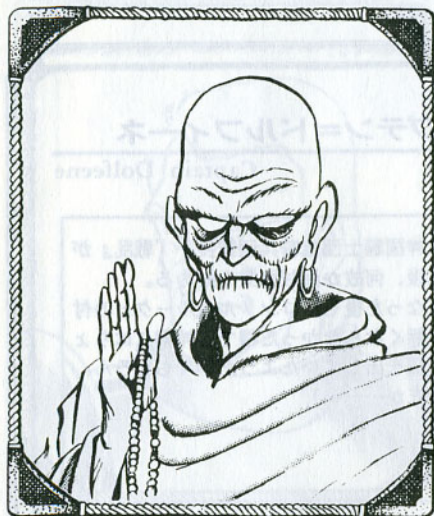
Memo

キャプテン=ドルフィーネの一人娘である。幼いときに病気になって以来、眼がほとんど見えなくなってしまった。

あの豪快な性格のドルフィーネに育てられたのだが性格は正反対の繊細な感覚の持ち主。



Character's File



Name

フォルステイン

Folstain

Memo

流使法と呼ばれる特殊な氣功術をロン＝ミグムーンに教えた人物である。(流使法は、我々の世界で言うヨガの様なもの)

『修行地』や『聖地』と呼ばれるデジローグ山脈で数人の弟子と共に修行しているらしい。

Name

ギルガメス

Gilgamash

Memo

ロモ神国に対して予言等を与えてくれる、俗に言う賢者。





Name

ナーグ

Narg

Memo

ロモ神国竜騎兵団隊長。飛竜を自在に操る男で、判断力、実力等も十分の若手だとロンメルやルークは認める。

竜騎兵（ドラゴン＝ライダー）なので、一日中飛び回っている。

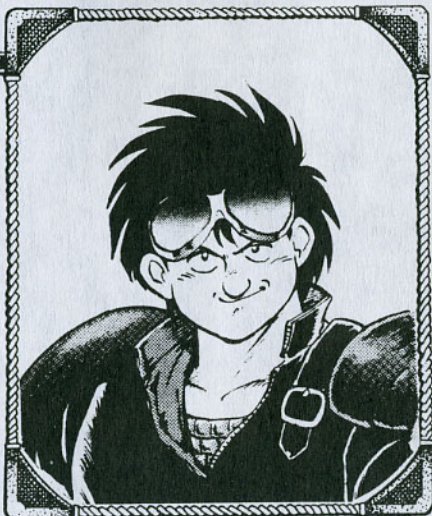
Name

ダボナック

Dabonac

Memo

ナーグの部下。ナーグとは、幼い頃からの知合いで親友である。



Versnag

Kingdom of Zenarg

ゼナーグ王国



Republic of Fols in Meizal

フォルス=アン=メイザル共和国



Meizal メイザル城

Fols フォルス城

ロモ大神殿

Naias (旧魔法王国)
ナイアス(旧魔法王国)



貿易国家アーンサル

*Infule Adansalis, à
dextera eius absque ex
mente, & gophorum et
Plectani descriptio*

World in 1880

山
City
ゼナーブ城

Empire of Ankis
山
Ankis
城塞都市アンキス

山
Mactot
マクト

山
Shaldire
山
neal
城塞都市
貿易都市

Falsone
山
Falsone
フォルゾーネ

山
Paton
パトン

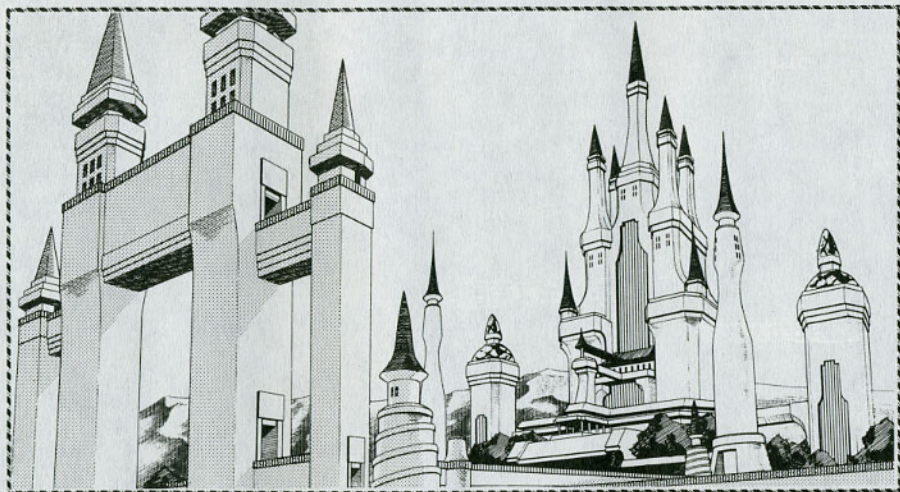
山
Mag Islands
マグ諸島

An-tum exhibitur,
quo unice fo Americi Au
fo-ans innumera
fluvus locubens q
irrigatur

Versnag World Guide

ゼナーグ王国

— Kingdom of Zenarg —



●解説

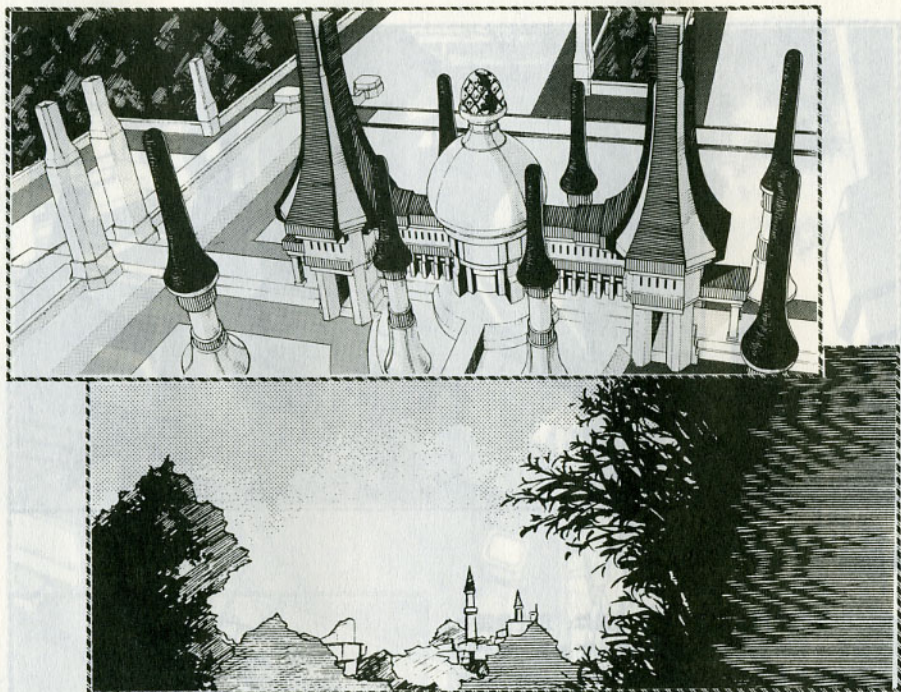
この世界最大の領地を持つ国。その豊かな領地を使った農業が発展していて、フォルス=アン=メイザルやフォルゾーネに輸出するほどである。しかし、その輸出の利益の半分以上は、この国を治めるゼナーグ三世と貴族達の私欲の為に消えていくのだ。まさに『愚王』の一言が似合う怠惰な王が治めている国である。また、神話を信じない彼は本土にある神殿を改修し城や砦にしてしまっている。

また、この国は幾つかの領土を持っている。それはロモ神国とウトである。ロモ神国は、聖地として自治領となっている。ウトは、旧時代に魔獣を封印したと言われている禁忌の場所である。(これら二つの領地については、後述)ゼナーグ王は、この二つの領地に手を出そうとはしない。『神』や『魔獣』を恐れている訳では無い。彼は神話を全く信じていないのだから。そう、理由は簡単である……「今までの王が手を出していなかったから」である。



ロモ神国とウト

— Romo & Ut —



●解説

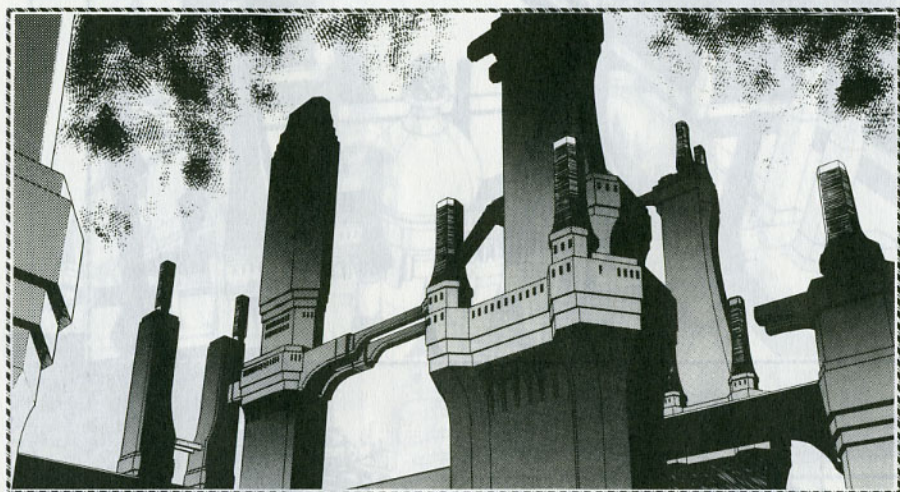
『ロモ神国』とか『聖地ロモ』と呼ばれている場所。自治領とは言うものの、巨人が造ったと噂される三重の長壁に囲まれ、竜騎兵团を中心とする聖騎士団の存在は決してあなどれるものではない。三十年前のアンキス帝国との戦いを互角に持ち込めたのも、ゼナーク本国よりもロモ神国の力だったと噂される程である。しかしながら、意外にもゼナーク本国の検査は厳しく、この国の意思だけでは一兵たりとも動かすことが出来ない等と不自由が多い国である。

この国は、唯一神話や伝説が生き残っている場所であり、国民は『女神リティス』を信仰している。その女神の力がウトや各地に眠る『魔獣』の力を封じ、この世界の平和を維持しているのだと信じているのだ。(信仰もこの世界では珍しい行為ではある)そのせいか今でも、統治者ルーク=エステバインは外交によって、各地の女神リティス像を取り壊さないように働きかけている。

Versnag World Guide

アンキス帝国

— Empire of Ankis —

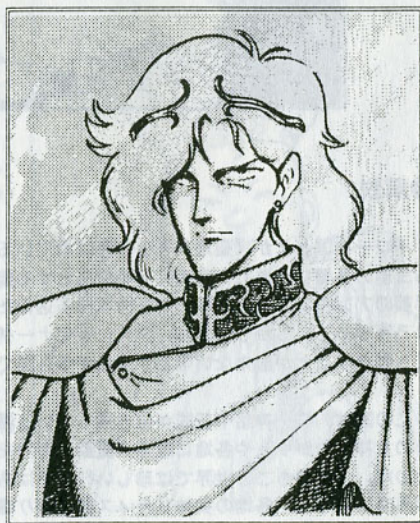


●解説

前大戦の核であったアンキス帝国は、現在他国との交流を一切断ち切り「鎖国状態」である。噂では、新たな皇帝カルロス＝アンキス Jr. は再び戦争の準備を始めていると言われているが、真偽の程は定かではない。また、この国にも別の意味で神話が存在する。それは皇帝は現人神であり、前皇帝の生れ変わりだということである。

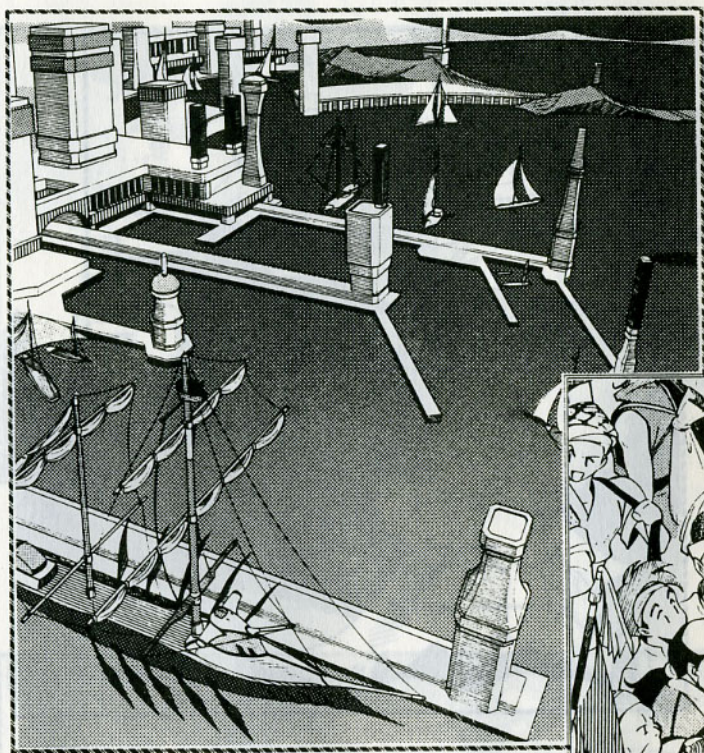
なによりも、絶対的な権力を行使した徴兵制度により数万の兵を保有しているこの世界最大の軍事国家である。

これも噂に過ぎないのだが、皇帝は近々「巨大な力」を手にいれると発言したらしい。それが何なのか、それが戦争の発端になるのが等は一切不明だが、それが何であろうと、この国の存在は各国にとって脅威であることは変わらない。



アーンサル

— Arnsal —



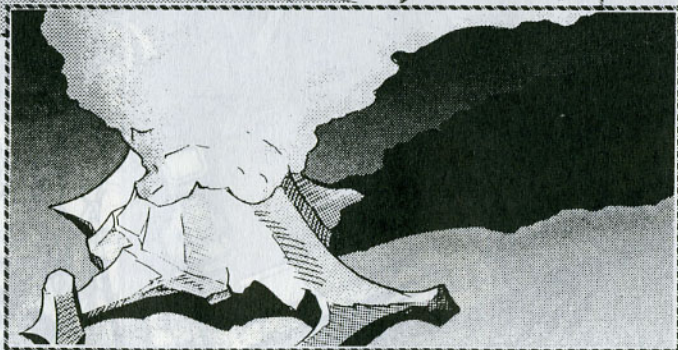
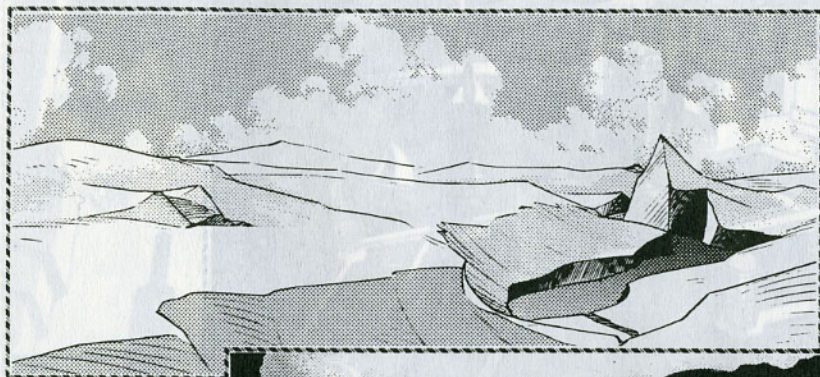
●解説

『貿易国家アーンサル』と言えば聞こえは良いが、別名『海賊国家』と呼ばれるような場所である。その理由は、首都シャルダインをはじめとする貿易都市の柔軟さにある。「来るものは拒まず」………なにしろ、どんな品でも誰でもが売買できる上に税金が安いのだ。その為、海賊達もたらす盗品で市場はいつも溢れている。その昔、某貴族の家宝が盗まれた時、その貴族は犯人を探さずにシャルダインへ向かい、その品を買い戻したという話は余りにも有名である。

Versnag World Guide

フォルス＝アン＝メイザル共和国

—— Republic of Fols-Un-Meizal ——

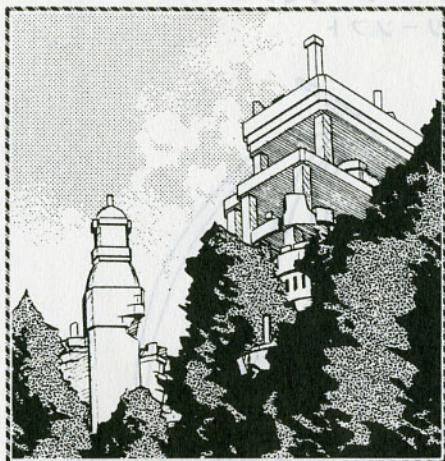


●解説

国土の約八割が砂漠化していると言う国であり、常に食糧難に悩まされている。その結果、足りない食糧はゼナグ王国から輸入しているのが現状である。何故砂漠化したかは不明だが『太陽の島』（Un：アンと呼ばれている）が原因だと言われている。それは、この国の西に位置する小さな島だが、直径1 Km程の炎が絶えず燃え上がっている、この世界有数の難所とされている。その炎のお陰で、この地方には闇夜が存在しない。この炎が出ている理由は不明で、国民は『大いなる呪い』とか『この国に与えられた試練』だとかの理由をつけて納得しているが、実際の所原因は不明である。

フォルゾーネ

— Folzone —

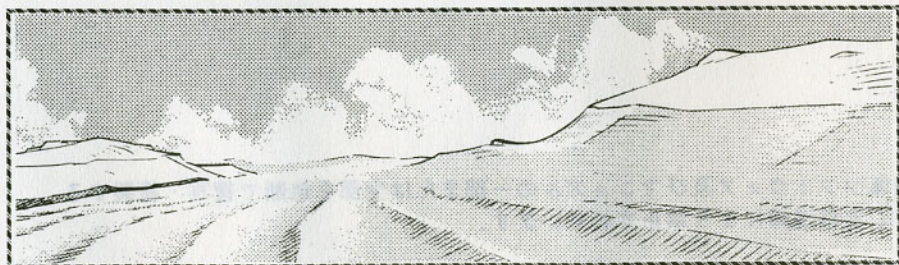


●解説

古代遺跡が無数に残されている事で有名な島国である。今でも、かなりの財宝が隠されていると信じて探索を続けている冒険者は少なくない。とにかく、謎が多くあちこちに石碑や神殿が建てられている。

ナイアス

— Naius —



●解説

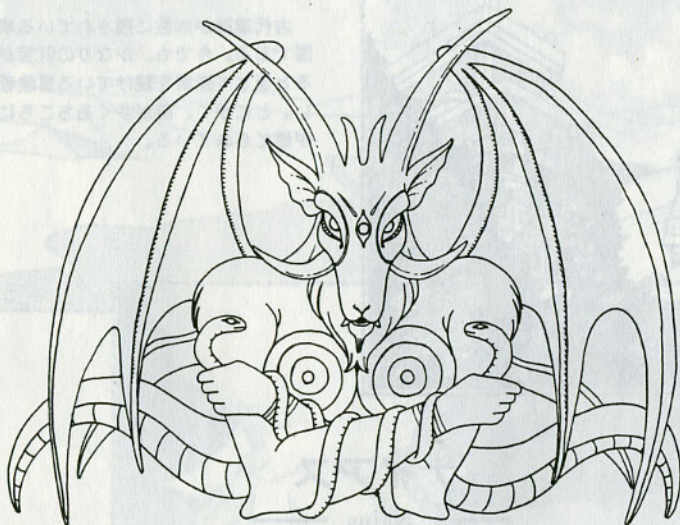
『不毛の地』と呼ばれている砂漠だけの島で、その領土の九割がギリアン大砂漠に覆われている。そして、残りの一割も時間の問題と噂されている。また、伝説では『魔法王国』が存在していたということである。

Fantasy Roleplaying Game

War Torn Verstag

ヴェルスタグ戦乱

©ファミリーソフト



※本ソフトウェア及びマニュアルの一部または全部を無断で複写・複製することは法律により禁止されています。

Versna

Kingdom of Zenarg



Republic of Fols in Meizal



Meizal

Fols

Rome



Arno

Atlas

Insula Atlantidis, à
Mari olim absorpse ex
mente Aegyptiorum et
Platonis descriptio

Family Soft