



**Dungeon**  
*Master* **II**  
**SKULLKEEP**



**Dungeon**  
*Master*  
**II**  
**SKULLKEEP**

T H E G U I D A N C E O F A D V E N T U R E

# 冒 険 の 手 引 き

## C O N T E N T S

スカルキーブの伝説 2



冒険の手引き 12

はじめに 12

勇者を目覚めさせる 13

旅立ち 14

戦 闘 17

ショップ 17

アドバイス 18



マジック・スペル 20

魔法の起源 20

呪文のシンボル 22

## スカルキープの伝説

若く血気あふれる兵士トーハム・ゼットは、謎めいた叔父ミリウスによって、辺境の駐屯地に派遣された。ミリウスによると、何年か前に、彼は高度魔法工学の技師、軍人、科学者たちとグループを結成して、“ゾーリンク”と呼ばれる機械を製作したという。それは、“ポイド”と呼ばれる空間を通して異なる次元の世界へ人を送るための装置だった。彼らは、それを使って異世界を探検しようと計画していたのだ。

だが、ゾーリンクを初めて運転したときだ。彼らは、大変に狂暴な“存在”の襲撃を受けた。ミリウスがその名前を言おうとすると舌が凍りついてしまうというほどに、それは恐ろしい体験だった。そのためトーハムは、ミリウスが警告する、今に世界を滅ぼそうとしている脅威の、本当の意味を知らないまま過ごしてきてしまったのだ。ミリウスにはわかっていた。その存在は、ポイド空間を通して、こちらの世界に侵略軍を送り込もうとしているのだ。

トーハムは、叔父のミリウスは老齢のために妄想と現実の区別がつかなくなってしまったのだ、と思うことにしていた。しかしある日、歩哨任務についていると、彼は奇妙な緑色の光の玉がどこからともなく現われて、スカルキープ城に向かって一直線に飛んでいくのを目撃した。その城には、あのゾーリンクが解体されて保管されていると言われているのだ。

彼が光の玉を追跡しようとしたときだ。叔父の知合いだと名乗る老女が現われた。「あの光は、恐ろしい暗黒の王の手下です。王自身がこちらの世界に乗り込む前にポイドを通して送り込まれた先遣部隊なのです…。」

さらに老女は、「仲間の兵士を集めてスカルキープに乗り込み、ゾーリンクを組み立て、暗黒の王がポイドを通過しないうちに退治してしまわなければなりません。」

そして、肝心の敵の名前を告げようとしたとき、老女は緑の光の攻撃を受けて息絶えてしまったのだ。

トーハムは、叔父が話していたことが真実であったこと、そして、この世界が大変な危機に見舞われていることをようやく悟



り、仲間の兵士たちを起こしに、宿舎へ飛んで帰った。まず最初しなければならぬことは、砦の門を開ける4つの組み鍵を探すこと。そうトーハムは覚えていた。本当の戦いはそれからだ……。

「ちきしょう、またアイツだ！」

バケツをひっくり返したような雨の中、トーハム・ゼットは腰の鞘から短剣を抜き、茂みに忍び寄った。ぬかるみの上を、腰を落として短剣を持った手を前に突き出して歩いた。心臓が破裂しそうだ。稲妻が走り、ほんの少しの間、巨大なかかり火のようにあたりを照したが、光はすぐに消え、また暗闇に引き戻された。今は真昼。しかし、切れ間のない厚い雲に捕えられた太陽は、横殴りの雨に打たれて春まで飼殺しにされるのが、この嵐の季節の常なのだ。また出た！ 今度はハッキリと茂みの中に現われた。トーハムは這うように前進した。短剣を持った腕だけが、真つ直ぐに緊張して前方に突き出されていた。雨で視界がぼやける。トーハムは手で目を拭った。そして待った。何ものであれ、茂みの中から不用意に姿を現わすものを見逃すまいと、左から右へ視線を移動させた。それは単なる動物ではない。道に迷った行商人でもない。巡回の叙情詩人でもない。魔法によって生み出された何かのように、怪しげな光を放っているのだ。

ラー族の村では、仲間の兵士たちはそれぞれの部屋で眠っていた。仲間たちは、トーハムが續けてクジに負け、何度も歩哨に出るのを大笑いしながら見送ってくれた。何度やってもトーハムが短い棒を引き当ててしまうのは、ただ運が悪いからだと思っていたのだが、じつはそうではなかった。それもトーハムの極秘任務の一部だったのだ。だから、自分はお前たちが思っているようなマヌケではないのだと仲間に言いたい気持ちを、ぐつと飲み込んでいたのだ。

彼の仲間は、兵士とは名ばかりで、ほとんどならず者と変わりなかった。秩序も何もない。言葉よりも手が先に出る乱暴者とペテン師の寄せ集めだ。この辺境の駐屯地に送り込まれたのは、すべてトーハムの叔父であるミリウスの差し金であったことなど、彼らにわかってはさすがない。ミリウスは、世界議会の議員という地位を利用して、自らメンバーを選び、それぞれに適当な理由をつけて、それと悟られないように、ここに送り込んだというわけなのだ。おかげでトーハムは、非常に辛い思いをさせられた。この



地への転任を正当化するために、ミリウスは彼を降格させた。それが原因で、いいなすけのジニからは婚約を解消され、もつと"将来のある男"のもとに逃げられてしまった。この2つの事件に関して、トーハムは何をすることもできなかった。なぜなら、彼の上官たちはみな、ミリウスに買収されて彼の降格を承知していたし、ゼッド一族の族長としてミリウスは、トーハムに忠誠と服従を強要していたからだ。

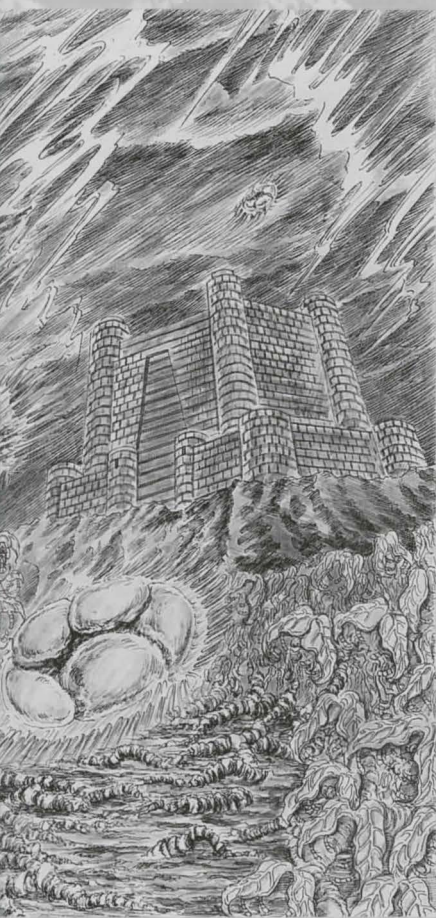
しかしトーハムは、族長に対する忠誠などといった高貴な精神は持ち合せていなかった。彼は行動の人間であり、老人の理解を越えた大きな大志と夢を抱いていたのだ。だから、こんな土地に送られて惨めな任務につかされてしまったことが、今でも納得いかなかった。それにしても、なぜ？丘の上のスカルキーブ城の廃墟に錆びてばらばらになって、もう何十年も見捨てられたままの古臭い機械のためか？城のまわりを飛び回わる悪魔どもに世界が滅ぼされるという、よぼよぼじいさんの妄想とたわ言のためか？

「酒に酔ったかな」と、トーハムはため息まじりに独りごちた。茂みの中では、もう何も動かなかつた。彼はナイフを下ろした。しかし、鞘には納めず、顔をしかめた。いつそ敵が襲いかかって来られたほうが、こそこそと逃げ回られるよりは、よつぼどました。イライラが募るばかりだ。

トーハムは、仲間には黙っていたが、このあと、ますます奇妙な現象に出会うようになった。と言うよりは、出会いかけた。光を発して動く物体やら渦巻きのような姿が、トーハムを嘲笑するかのように見われては消え、鬼ごっこを楽しんでいるようだった。実は自然現象なのでは、と考えたこともあった。沼から発生するメタンガスか、茂みに反射した太陽の光か、雲の切れ端か……。それとも、たとえば峡谷の盗賊どもが操っていたような人工のトリックではないのか。月族の集落の向こうに石のサークルを作ったルーンの番人たちが魔法の実験をしているのかもしれない。だが誰に聞いても、彼が見たものは自分の仕事だと自ら認める者はいなかった。それどころか、そんな異常現象を目撃した者すらいなかった。反対に、何でもないと慰められる始末だ。

だからと言って、住民たちが彼のことを本気で心配してくれていたわけではない。トーハムたちは、良かれ悪しかれ招かれざる客だった。住民にしてみれば、侵入者以上の何者でもなかった。も





もちろん、彼らと商売をし、一緒に酒を飲んで歌ったりもしたが、心から彼らを受け入れていたわけではない。兵士はあくまでも異人種だ。頭の鈍いウーゴや底抜けに陽気なサロスですら、地元民を信用しないほうが良いと感じていた。

トーハムは、自分が見た奇妙な現象について、いやになるほど考えた。そして、叔父がくれた書類に何度も何度も目を通した。ほかにはすることがなかったからだ。彼は、叔父の話が真実である可能性を否定し続けてきた。いくらなんでも、突飛すぎる。

「飲み過ぎと愛情の欠如よ、トーハム・ゼット」町の酒場の小生意気な若い娼婦に言われたことがあった。「固すぎるのよ。ひとりで過こす時間が長すぎたようね」そして、彼女はトーハムの体を賞賛するような目つきで見回して、こう言った。「だけど、あなたが頑張ってきたことは、肉体的にはいい結果に出たようね」

その酒場も、今は空き家のような。嵐の季節になると、地元住民の多くは、少し離れてはいるが、よく乾燥したりリアン平野の別荘に移り住んでしまうからだ。川と化した通りには、羽振りのいい兵士たちから離れることなど夢にも思わない行商人がときたま行き交うだけで、ほとんど人影はない。ここで兵士たちのすることと言えば、食べることと、酒を飲むことと、ばくちと、子供だましの安物に給料を浪費することぐらいだ。今は平野の商人から物を買っている地元住民などに比べると、兵士たちの金の使いっぷりはいつだって派手だった。こんなカモを目の前にして、行商人たちは天候など気にしてはいられない。

トーハムは茂みの前で立ち止まり、木立の上で稲妻が光るのを見た。一瞬、枝のところに恐ろしい顔が浮かび上がり消えた。影が生んだ幻影だ。叔父の妄想も、忍び寄る老齢の影が生み出した心理的な幻に過ぎないのだ。叔父のミリウスは、あの危険な暗黒時代がまた来ると言っていた。いつか誰かがスカルキープの入口を開ける4つの鍵を見つけて、スカルキープに入る。それで、世界が救われるか滅びるかが決まるという。夜の闇がもっとも濃くなるころになると、トーハムは今でも、森の中の密会の場所で聞いた叔父の話が生々しく蘇る。叔父の声は恐怖に震え、今にも泣き出しそうなほどにか細かった。

「トーハム、お前はまた若い。この世の悪の側については、何も知らんのだ。それは目で見ることも肌で感じることもできない

が、すでに我々を取り巻いている。この世は、数多くの世界で構成されている。いくつもの善の世界と、いくつもの破壊の世界だ。昔、我々は、そういった別の世界を探検しようと計画した。だが、大きなしつべ返しを食らうことになってしまったのだ」

ミリウスは節くれ立った手で官吏の印である杖の頭を叩いた。

「二度とあのようなことを許してはいかん。あれがまたやって来る。ヤツが来るのだ！ヤツは私の夢に出るようになってきた…」

「ヤツって？」トーハムは聞いた。だが、叔父は黙ったまま目をつむり、顔を恐怖に引きつらせた。トーハムは待った。叔父はなかなか口を開いてはくれなかったが、やがて、つぶやくように言った。「トーハム。この古いぼれた骨の髄が凍りついている。骨がヤツの存在を感じているのだ。ヤツは私の心の中にいる。ヤツは我々を監視し、聞耳を立てている。我々が恐怖感を忘れ、ヤツに対する関心を失う時を待っているのだ。そのとき、ヤツの襲撃が始まる」そう言うと、叔父は杖を振り上げ、剣のように地面に突き立てた。

トーハムが降格されて、この土地に送り込まれたのは、そのすぐ後のことだった。駐屯地に送られたとき、彼の私物の中には、小さな書類箱が紛れ込んでいた。叔父の仕業に違いなかった。しかし、あれ以来、叔父とは直接連絡をとることができなくなっていた。あれこれ手をつくしたが、なしのつぶてだった。死んだのではないかとも思ったが、いくら何でも族長が死ねば、この辺境にあつても、何かしらの連絡があるはずだ。

出た！トーハムは右手にちらりと光るものを感じて飛び上がった。再びナイフを構え、戦闘態勢を取って岩のように動きを止めた。もつとまじな装備を持ってくればよかった。高性能スピードボウ、肉厚な胸あてプレート、ヘルメットといった高級な装備は、すべて故郷の家に置いてきてしまった。

降りしきる雨の中、壁のように立ちほだかる茂みの中を、目を透視するように細めて睨みつけた。絶対に何かいる。彼が見つめたところから現われたのは、大きくて丸い光の輪だった。輪の中に、何かの形が現われているようにも見える。トーハムの心臓が早鐘のように高鳴った。攻撃に備えて体を緊張させ、ナイフを持っていないほうの手を折り曲げた。

何かか緑色に光った。それは、輝く輪から分離して宙に漂いは







じめた。トーハムが左に動くと、それも左に動く。ナイフを突き出すと、後に下がった。そして、次第に高度を上げて、飛び去ってしまった。トーハムは、ただ当惑して首を折り曲げ、それが視界から消えるまで空を見上げていた。それは、ミニヨンによく似ていたが、彼が見たことのあるどのミニヨンとも違っていた。ミニヨンとは、軍隊で伝令や輸送などの簡単な仕事をさせるために使っている魔法の機械だ。しかし、高度魔法工学系の軍の魔術師が作るミニヨンには、知能はない。もつとも、より高度で、しかも攻撃能力も持つ新型ミニヨンの開発が極秘裏に進められているという噂は、よく聞いていた。あの緑の光の玉も、そういった秘密兵器の一種なのだろうか。それにしても、まるで生きているかのように知性を感じられた。

稲妻が光った。トーハムはそちらに目を向けると、厚く垂れ込めてうごめく黒い雲の下に、小さな緑色の光点が目に入った。それは山頂のスカルクープ城に向かっていた。そして、上空から城の中に吸い込まれていくように見えた。

トーハムは意表を突かれてしまった。スカルクープへは、ただひとつの入口を通してしか入れないものと信じ込んでいたからだ。ほかの兵士たちもそう思っていた。彼らの前に駐屯していた連中がやったのと同じように、トーハムたちも、スカルクープ城の石垣を、彼らの足で行けるところまで、虫が這うように丹念に調査し、とくに入口は念入りに調べたはずだった。トーハムは、洞窟のような入口から、金色の翼を持つドラゴンが後足で立ち上がっている恰好の二枚扉までの距離を記憶していた。大きな柱石と火桶が並んでいて、ときどき、火桶には火が灯されていた。迷信的な地元住民が火をつけているのか、はたまた彼らの知らない宗教的な理由からか、それはわからなかった。トーハムは、扉の左側にあつた、クラン錠と呼ばれる奇妙な錠前のことを考えた。あれを開けるには、4つの鍵が必要だ。しばらくの間、仲間兵士たちは、この一帯で4つの鍵を探すという行為を楽しんだが、結局、何も発見できなかった。それを見ていた片目の武器職人は、細い体を震わせて笑ってこう言った。あんなものは根も葉もない作り話だ、大昔のいたずらだと。

しかし、トーハムの私物に叔父が忍ばせた書類には、クラン錠のスケッチがあつた。そして、その絵の下には手書き文字でこう

あった。「運命の鍵、終末の鍵」、何もかもが神秘的で芝居がかっていた。それが陳腐に思えてならなかったが、トーハムの冒険家としての性格は、鍵に関する手がかりを求めて書類を隅から隅まで調べずにはいられなかった。

だが、書類は何も教えてくれなかった。鍵とは別に、大きな未完の機械の部分スケッチがあった。そして、そこにはこう書かれていた。

「ボイドに入れ。二度と戻るな。悪。ゾーリンク」

ああ、あの禁断の恐怖の機械だな、とトーハムは心の中で皮肉を言った。と言うよりは、むしろ年寄りの寝惚けた世迷い言のスケッチだと彼は思った。

トーハムはため息をつき、あの緑色の光はメタンガスだったのだ、と結論付けた。自分の動きに合わせて動いたかのように見えたのも、単なる偶然だったのだと。

彼は見回りのルートを変更して、ルーンストーンの間を通ることにした。そこには、毎年の嵐の季節の終わりに太陽を迎える儀式を行なう風変りなローブを着た僧侶や尼僧たちがいた。彼らがトーハムの興味を誘ったのだ。トーハムは魔法の知識はほとんどなかった。本から学んだ呪文の技に頼るより、人間らしく自分の力で物事を解決するほうを望んでいたからだ。また、魔法には反作用があるとも信じていた。便利な道具と言うよりは、危険な代物に思えてならなかったのだ。

彼は、月族と太陽族の紋章が彫り込まれた石塔の脇で、ふと立ち止まった。叔父が自分に言いたかったのは、そういうことだったのではなからうか？ 叔父たちが作った機械は、便利さよりも危険をもたらしたではないか。

そう考えながら、トーハムは無意識に石塔を手で叩いていた。遠くでは、1匹のグロップがペチャペチャと何かを食べる音を立てながら、地面を這っている。トーハムは顔をしかめた。グロップはこれと言って害はないが、トーハムは、どうしても苦手だった。臭いかわどく、不潔なのだ。こんな動物は、彼の故郷にはいなかった。

また出たぞ！ また別の光だ！ 石塔の表面に、光の輪が浮かび上がり、ゆらゆらと輝いている。そして、明かるく光りだした。すると、輪の中に緑色の何かか現われ、外へ抜け出した。あのミニヨンに似た物体だ。



それはトーハムから10メートルと離れていないところに浮かんでいる。彼はナイフを構え、物体を睨みつけた。物体も、同じようにこちらを睨んでいるように見える。トーハムは威嚇するように一歩踏み出した。すると、物体は真上に飛び上がり、しばらく停止していたかと思うと、彼の頭を目掛けて突進してきた。彼は叫び声をあげてナイフを振り回したが、物体はすぐにまた飛び上がり、城に向かって一直線に飛んで行ってしまった。

「呪いの牙にかかれ」とトーハムは小さく吐き捨てた。最上級の呪いの言葉だ。彼は石塔に近付き、手で表面を擦りながら調べてみた。あの光の輪がどこから出てきたのか、確かめたかったのだ。中が空洞になってはいないか、コンコンと強く叩いてみたりもした。

「あなたは……」と声が出た。

トーハムは振り返った。雨の中に、フードをかぶった背の低い人影があった。黒いマントに包まれたぼんやりとした外観から、ようやくそれが人間であることが見てとれた。

「誰だ!」トーハムは威嚇気味に語気をあらげて言った。

「ミリウス、私たちを助けて帰ってきてくれたのですね」

人影が言った。それは前に歩み出たが、トーハムはその場に踏みとどまった。

人影は手を上げてフードを取った。女だ。年は取っているが、美しい。額の記章は、彼女が月族の族長であることを示している。

「私はトーハム。ミリオスの甥です」と、トーハムは答えた。すると女は頭を下げて言った。

「私としたことが、なんと愚かな間違いを。いかに強く賢いミリウスであろうとも、時を止めるのは、かなわぬこと。みなが年を取るのは大天主様のご意志。それに逆らうことなど、できはしませぬのに」彼女はトーハムに歩み寄った。トーハムは身構えたままだ。彼女は手を伸ばしたが、トーハムの表情を見て手を止め、手を下ろした。

「では、彼に言われて来たのですね」彼女はトーハムの答を待たしたが、トーハムは何も言わなかった。

「暗黒の軍勢が結集していることを、彼は知っています。夢で見ているとのこと」トーハムは眉間にしわを寄せて聞き返した。

「何のことです?」

彼女はやさしく微笑んで言った。



「とぼけても顔に書いてありますよ。よくご存知のはず」

そして彼女は石塔を指差した。「彼らはボイドを通ってやって来ます。ある目的のために、スカルキープに送り込まれようとしているのです」彼女は目を細めた。「その目的は、ご存知ですね？」

「族長様、何のことやら」トーハムはきっぱりと言った。「何を話されているのか、さっぱりわかりません」

今度は、彼女の手が彼の体に触れた。ナイフを構えたトーハムの手には、彼女は両手を置いた。「私には何も隠す必要はありません。あなたの本当の使命をお話してください。ミリウスは、時が来たならば、助けをよこすと約束してくれました。ずっと待つておりました。もしまた私の存命中に、ヤツがボイドを抜けてやって来るといふようなことがあれば、我が一族の安全を確保するのは私の義務」

「誰だ？ それは誰なんだ？」トーハムは問い詰めた。

「ヤツって誰なんだ？」

そのとき、また別の光の輪が石塔の上に現われ、緑の光の玉を生み出した。それは彼女に向かって突進すると、彼女の胸を貫いた。彼女は、かすかなうなり声を上げ、泥の中に崩れ落ちた。トーハムは咄嗟にひざまづき、彼女の体を抱き起こした。

「それは誰なんです？」今度はやさしい声で尋ねた。

緑の物体は、2人を監視しているようだった。そして、2つ3つと合体していった。輪の中からは、新しい物体が現われては、次々に飛び去っていった。彼女はトーハムの腕を掴んで、物体が飛び去る方角を見て言った。

「見なさい。ヤツらはどんどんやって来ます。危険な状態です。急ぎなさい。あの悪魔の機械を直して、ヤツがこの世界の私たちに攻撃する前に、向こうの世界でヤツを倒すのです！」

彼女のまぶたが震えた。「ひとりでは無理よ。仲間を集めてボイドに入りなさい！」そう言うと、彼女は目を閉じた。

彼女は死んだ。

トーハムは彼女を見つめ、石塔を見つめ、空を埋める雲を見つめた。彼は彼女を抱き上げ、雨の中を月族の村の、彼女の家に向かって歩き始めた。

その後、トーハムは自室に戻り、叔父がくれた書類を広げ、あの機械の絵を調べた。ゾーリンク。彼女は違う呼び方をしていたが、彼はスケッチを指でなぞり、途方にくれた。スカルキープに入り、



機械を組み立てるだって？

「ボイドに入れ。二度と戻るな」

あまり楽しそうな仕事じゃない。彼のまわりでは嵐が吹き荒れている。風の中に、死んだ族長の訴えや叔父の声が聞こえるようだ。体中に強い震えが走った。何かが違う。そう感じられてならなかった。彼にはわかっていた。

とにかく、調査だけはしておこう。それが自分の任務なのだ。そのために、自分たちはここに駐屯しているのだ。そうとも。そうなれば、兵舎で寝ている仲間の中から何人かを叩き起こして命令すればいい。だけど、誰を連れていくべきか？ 本当に仲間を連れていくべきなのか？ ただ笑われるだけかもしれない。この連中をかき集めた叔父が、特別な能力の持ち主を選抜したとは、とうてい思えない。それどころか、ここには役立たずの兵士ばかりが送られてくるものと決まっているのだ。

とりあえず、仲間の部屋に行つて決めよう。そして、知っている限りのことを、すべて説明しよう。冒険性を強調すれば乗ってきやすいだろう。しかし、一方でトーハムは、これが生きて帰ることも難しい非常に危険な任務であることを認識し始めていた。

「ボイドに入れ」どうやって？ 機械を修理するってことか？

「ヤツがこの世界の私たちを攻撃する前に、むこうの世界でヤツを倒すのです」それほど恐るべき相手とは、いったい誰なんだ？

頭を抱えるトーハムのまわりの壁から、ひとつ、ふたつ、いや、数十の輝く輪が現われた。輪の中からは光る緑色の玉が現われ、トーハムを取り巻いた。そして、1匹だけ取り残された小動物の子供を取り囲む狼の輪のように、ゆうゆうとトーハムのまわりで円を描いて回った。トーハムの額に汗の玉が浮かんだ。心臓はハンマーのように肋骨を叩いた。呪いの牙め、こいつらは悪魔だ。彼は、臭うほどにそれを感じた。緑の光は、彼を殺そうと狙っていた。彼の行動を阻止するために。

だが、そのとき、光は一斉に部屋を出て、嵐の中に飛び出していつてしまった。どこへ消えたか、トーハムにはわかっていた。スカルキープだ。彼は走った。時間がない。ずっと叔父を疑い続けてきたことは、天も許してくれるはずだ。嵐の洪水のように、この国を危機が襲いかかろうとしている。

止めなければ、仲間たちと力を合わせて。それも今すぐに。



## 冒険の手引き



はじめに



本書では、「スカルキープ」の冒険の、初めの部分についてのアドバイスをします。冒険の全てを明かすことはできませんが、きっと心強い味方となるでしょう。もちろん、この本を読まなくても冒険は始められます。アドバイスをなしに冒険をすることも大いに結構なことです。そのチャレンジに報いる感動の結末を迎えることができるでしょう。



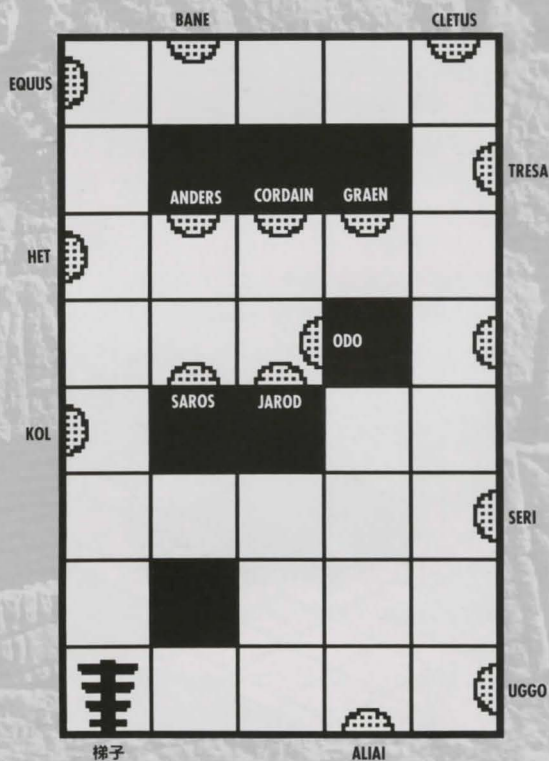


## 勇者を目覚めさせる

「スカルキープ」では、ゲームを始めると、主人公であるトーラム・ゼットが一人目のメンバーとしてすでに登録されています。

コールドスリープルームには15人の勇者がコールドスリープ装置によって眠りに付いています。彼らの中から最大3人までを共に連れて行くことができますが、一度決めてしまったパーティーのメンバーを変更することは出来ませんので、彼らの能力をよく見極め、バランスの良いパーティーを組みましょう。

もちろん一人でも冒険に出ることはできますが、苦しい冒険になることは間違いありません。





## 旅立ち

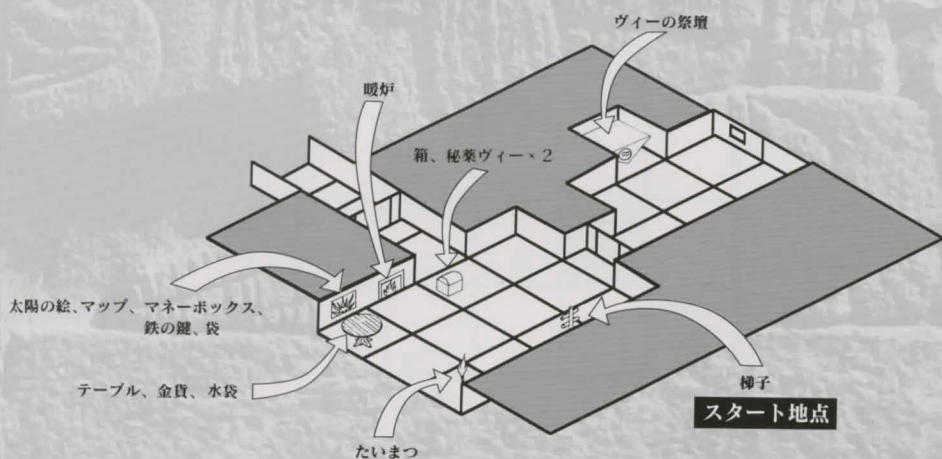
コールドスリープルームから上の階に上がるには、手の形のしたカーソルを梯子に合わせ、クリックする事によって上ることができます。梯子を上るといよいよ冒険の始まりです。

梯子を上ると石壁に囲まれた部屋の中に出ます。ここではクリーチャーは登場しませんので、まず部屋の中を探索してみましょう。

部屋の中は薄暗くて周りあまりよく見えませんが、部屋の中を歩いているうちに壁に掛かっているたいまつが見つかるはず。このたいまつを手を持つことによりパーティーの周囲が明るく照らされ、周りの景色がはっきりと見えるようになります。たいまつは時間の経過と共に、火の勢いが弱まり、いずれは消えてしまいます。

この部屋を見回すと、部屋には扉が2つ、テーブルと暖炉、箱、壁には絵画が掛かっているのが判ります。箱には、秘薬ヴィー×2が入っています。箱はこれ一つで小物アイテムが8個まで収納することができますので捨ててしまわずに拾っておきましょう。

秘薬ヴィーはヘルス(体力)を回復してくれる飲み薬です。一度この薬を使うとなくなってしまうますが、空になったフラスコは魔法によって色々な効力のある薬を作ることができます。作り方としては、手にフラスコを持ち、フラスコを持った本人が魔法を唱えることによって作ることができます。フラスコには飲み水を入れておくこともできるので見つけたら必ず拾っておきましょう。





ゲーム中、巻物が見つかる場合があります。

巻物にはほとんどの場合、ゲームを解く上でのヒントが書かれています。一度、目をとおすか、メモをしておけば捨ててしまってもかまわないでしょう。

パーティーが持てる物の数は限られています。無駄と思う物もむやみに捨ててしまわずに、どこか保管場所を決めて置いておくのが良いでしょう。後で必要となる物が出てくるかもしれません。そんな場合、後で捨てた場所に拾いに行かなくてはならなくなり時間の無駄になってしまいます。

テーブルの上には金貨と水袋が置いてあります。金貨はすぐに取り取ることができますが水袋には手が届かず取れないはず。この場合、テーブルの板の端を持って板を回転させて水袋を取るか、向こう側に回り込めるようにテーブル自体を動かして水袋を取りましょう。

テーブルを移動させると絵画の前まで行くことができます。絵画をさわってみると、絵がはずれて、奥にはマップ、袋(チーズ、パン、リンゴ×2、すね肉)マネーボックス、鉄の鍵が置かれています。

マップは、手に持つと画面右側にある攻撃の手の部分がマップの絵に変わります。このマップの絵をクリックするとマップを開くことができます。マップは、パーティー周辺を表示してくれるものです。マップは非常に細部まで表示されるので3D画面と見比べるとゲームを進めると3D画面では気づかない隠された何かを見つけることができるかもしれません。ただし、マップを開いているとマナを消費しますので注意が必要です。

マネーボックスは、その名のとおりに、お金をしまっておくことができます。鉄の鍵は、この部屋から外に出るために必要なものです。

鍵類は一度使ってもなくなり、何度でも使用できます。扉を開けたら鍵は回収するようにしましょう。

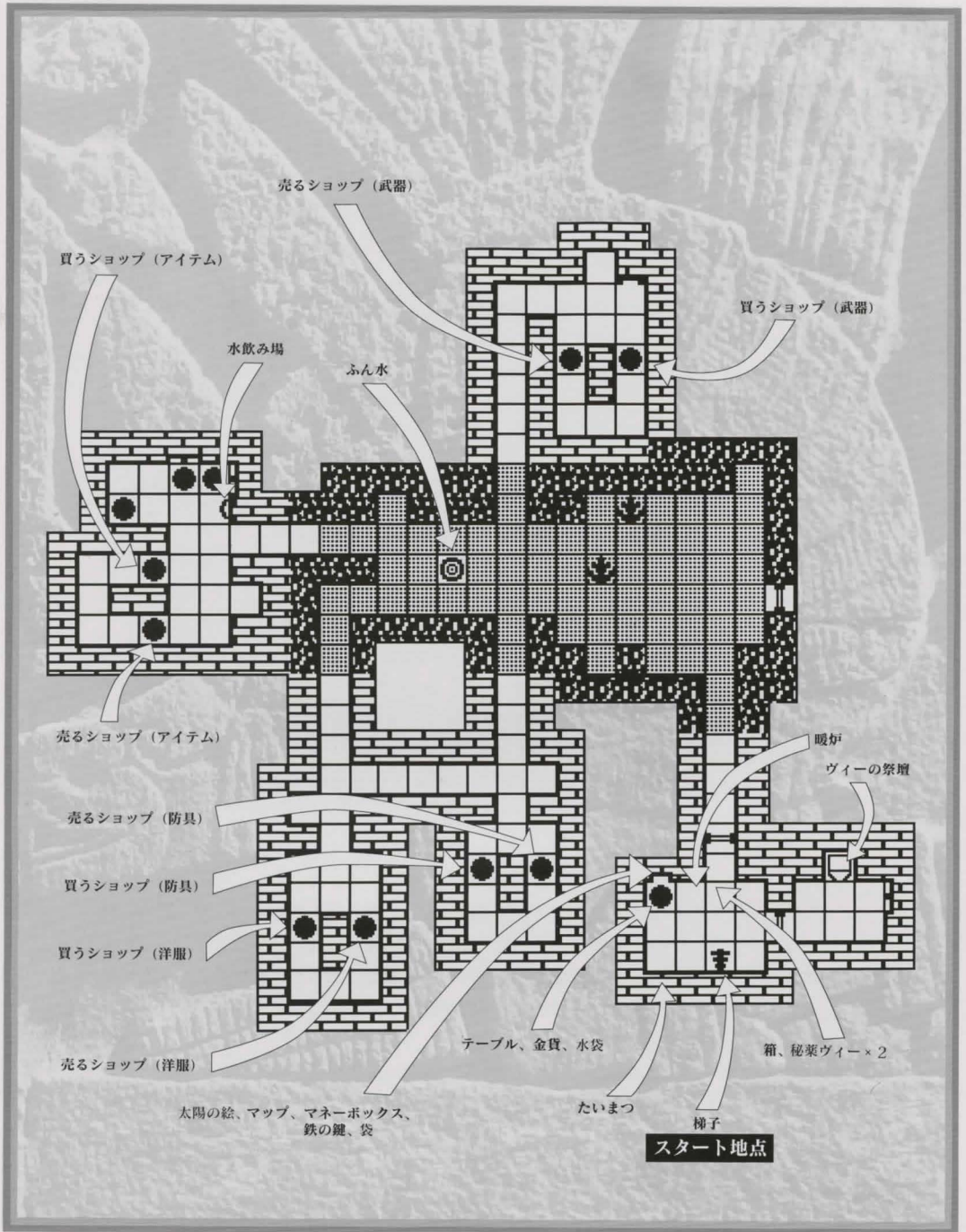
暖炉自体にはあまり意味がありませんが、火の付いたたいまつを暖炉に持っていくと暖炉に火が付き、さらに周囲を明るくすることができます。

二つの扉のうち一つには鍵がかかっていません。扉の隣りにあるボタンを押せば扉を開けることができます。

鍵がかかっていない扉の方に行くと、部屋の左に石で作られた台があります。この台はヴィーの祭壇と呼ばれる、死者を復活させるための祭壇です。もし、仲間が死んでしまうような事があった場合は、この祭壇に仲間の骨を置くことによって甦らせることができます。ただし、生きていた時よりほんの少し能力が低下してしまうので極力仲間を死なせてしまわないようにしましょう。

鍵のかかった扉を開けるには鉄の鍵が必要となります。鉄の鍵を扉の横にある鍵穴に差し込み、扉の隣りにあるボタンを押せば扉が開きます。鍵穴のついた扉は、再び扉を閉めて鍵を抜くと扉に鍵がかかってしまうので注意しましょう。

この扉をくぐれば本格的な冒険が始まります。





## 戦 闘

扉をくぐり抜けると、もうそこは凶暴なクリーチャーが徘徊しているエリアです。この周辺にいるクリーチャーは知能が低く、動きも鈍いため、戦いの練習相手にちょうどいいでしょう。ただし、レベルが低い場合は、あまり相手を甘く見て正面から戦いを挑むと、痛い目にあってしまうので気を付けましょう。戦いの原則としては相手の横、又は背後に回り込みクリーチャーがこちらに向く前に攻撃を与え、クリーチャーが振り向いたら逃げる。これを繰り返せばダメージを受けずに倒すことができるでしょう。

戦い方のコツがつかめたら魔法による攻撃の練習をしてみるのもいいでしょう。魔法で戦う場合は遠距離から攻撃できるという利点がありますが、知能が高いクリーチャーには遠距離からの攻撃は回避されてしまう可能性が高いため、クリーチャーを魔法が避けられない場所に追い込むなり、クリーチャーの行動を先読みするなどして、魔法を使うようにしましょう。



## シ ョ ッ プ

勇者達が出てきた建物以外にも、このエリアには、いくつかの建物が存在しています。これらはクリーチャーショップと呼ばれているクリーチャーが経営している店です。これらの店では武器、防具、アイテム類をお金と引き替えに購入することができます。店の中央にショーウィンドウがあり、このウィンドウをさわることによってこの店で売っているものを見ることができます。値段はウィンドウの上に売値、ウィンドウの下に下取り値が表示されています。欲しい物が見つければウィンドウに欲しい物を表示して、右のテーブルの前の行くと店の主人がウィンドウで選んだ物をテーブルの前に置きます。後は代金をテーブルの上に置けば商談成立となり、テーブルが回されアイテムが手に入ります。

店はこのエリア以外にもいくつかあります。奥に進めば同じ商品でも安く売っている店があり、安い店で買って高い店で売るなどということもできます。

店の中には水飲み場がある場所があります。ゲーム中、飲み水を補給できる場所は少ないので覚えておきましょう。

いずれかの店の中に、このエリアから出るために必要な米(ラー)の鍵が落ちています。これは、必ず拾っておきましょう。



## アドバイス

### 準備

「スカルキープ」はリアルタイムで進みます。勇者がなにも行動をおこななくても、この世界のなかでは常に時間が進んでいます。勇者たちが何をしようかと考えている間にもクリーチャーが襲ってくるかもしれません。そのためにも、いろいろな準備をおこならないようにしなくてはなりません。例えば、手のどちらかには常に武器を装備しておくとか、弓を使いたい時には、もう一方の手に矢を持つことを忘れないようにすることです。また、治療用の薬や攻撃用の呪文の準備も忘れてはいけません。呪文の準備はシンボルを並べ、いつでも魔法をおこなうための最後のクリックができる状態にしておくようにしましょう。

### 配置

勇者たちの配置も考えましょう。剣や斧をもっている戦士は、前面に並んでいたほうが良いでしょう。後方にいたのでは正面に敵がいる場合、武器が敵まで届かないからです。逆に、力の弱いものを前面でなく後方に立たせるようにして、生命の危機を少なくしましょう。

また、モンスターは正面からのみ襲ってくるとは限りません。時には、横や後ろから攻撃してきます。周りの状況を常に把握し、有利な位置で戦いに挑みましょう。もちろん退却路を確保しておくことも必要です。危なくなったら、ためらわず逃げましょう。不利な状況で囲まれてしまったら、もはや死を待つだけです。

### 観察

ダンジョンの様子には細かく気を配り、ささいな点も見落とさないようにしましょう。小さなアイテムが落ちているかもしれません。また、必要ないと思ったアイテムの陰に大切なものが隠れているかもしれません。壁に隠されたボタンは謎を解く重要な鍵となりますし、隠された罠は非常に危険です。音にも注意をして、罠が作動するかすかな音や遠くでドアが開く音などを聞き逃さないように注意しましょう。

### 地図

スカルキープのダンジョンは、各階層の大きさが異なり、地図を書きとめることが困難です。しかし、何度も同じ場所を行き来したり、まだ行っていない場所を見落とししたりするのを防ぐためにも、なるべく自分で地図を書くようにしましょう。ダンジョン全体を完璧に書くことがで

## 節約

きなくても、それぞれの階層ごとに地図を書いておくとマジックマップと組み合わせることにより、どこにいるかを把握することができます。

スカルキープでは、食料や水は非常に貴重なものです。見つけた場合は、可能な限り手に入れるようにしましょう。ただし、食べられる物の中にはお腹を満たす物以外に、能力値に変化を与える物も存在しますので注意しましょう。

食料は落ちてはいるばかりではなく、ショップや食用になるクリーチャーを倒して手に入れることもできます。水は補給できる時に必ず補給しておきましょう。飲み水がある場所は限られていますから、できれば予備の水袋を買い万全の準備を整えた方が良いでしょう。マナも貴重な資源と言えます。薬を作ったり、呪文を唱えたり、貴重な役割を果たすのもです。眠れば、マナは回復するからといって無駄にしないようにしましょう。マナを回復するために眠れば、食料や水を消費するばかりではなくクリーチャーに襲われる場合もあります。

## 鍵

鍵のかかった扉にはそれに見合った鍵が必要になります。鍵は何度でも使うことができ、同じ鍵で違う場所にある扉を開けることもできますので、使用したら回収するようにしましょう。鍵のかかったドアを開くための方法は、1つではありません。また、鍵のすべてが一見して“鍵”と分かる形をしているわけではないので注意しましょう。

## 謎解き

スカルキープをプレイしていると様々な謎に出会うはずです。スカルキープに登場する謎は必ずしも理不尽なものではなく、全ての謎には必然性があり、ヒントとなるものが必ず何らかの形で隠されています。もし、謎に詰まった場合は、周辺を詳しく調査することによって謎を解くことができるでしょう。

## セーブ

このゲームの中で最も重要なことは、頻繁にセーブをすることです。勇者達の行く手には、数々の危険な場所がたくさんあります。不慣れなことに遭遇し失敗して、取り返しのつかないことにならない前に必ずセーブしておきましょう。もし、近くにヴィーの祭壇もないまま勇者たちの一部を失うようなことがあったとしても、セーブした場所から冒険をやり直すことができるからです。

# マジック・スペル

魔

法

の

起

源

現代、魔法学と称せられる知識体系は、神秘と不条理に支配された学問であり、科学の法則に照らされるべきものではない。ゆえに、この道を極めることは、容易ならざることと、覚悟されたい。

遠い過去において、魔法とは、生命を生みだしたもうた偉大なる魔法のことであり、それ以外に魔法は存在しなかった。後に人類は、マナを扱うことを覚え、魔法の活用を学び始めた。神秘のエネ르기ー、マナこそが、魔法現象を引き起こす力なのである。魔法に長けた者は、あらゆる物質からマナを抽出することができる。また、人が風や太陽の光を感じるがごとくに、マナの力を肌を感じるのである。しかし、魔法の才能を持たない者にとって、マナは、見ることも感じることもできない、未知の存在でしかない。

魔法を学ばんとする者は、まずその前に、マナを学ばなければならない。しかし、その知識は、優れた魔法学者らによって代々受け継がれるものとされている。マナを得るにはマナを知れ。この魔法の真理は、そう容易には学ぶことができないのである。逆に、一度この知識を得た者は、永遠にこれを失うことがない。我々が、幾世代にもわたって受け伝えてこれたのも、そのためである。そしてこの知識をもとに、時間をかけて鍛練に励むならば、過去の誰よりも優秀な魔法学者となることも、夢ではないのだ。

マナの力は、人の精神によって動かされる自然の力である。心に思い浮かべたものを、魔法が現象として現わす。しかし、これは単に、想像の力によるものではない。物事の法則に関する正しい知識が必要なのである。心に火を思い浮かべるだけでは、実際に火はおきない。では、他に何をすればよいのか。そうして生まれたのが、呪文の技術なのである。

呪文とは、起こすべき現象に心を集中させ、マナを導くための図表であり、言葉である。呪文は、それぞれに形と名前を持つ“シンボル”から構成される。初心者はず、心に浮かんだシンボルの名前を発音することから学んでゆく。意図した効果を得るためには、シンボルを適切な順序に並べなくてはならない。しかし、それだけで魔法が使えるようになるかという、そうではない。十分なマナがあり、シンボルも適切に並べられていたとしても、経験の浅い者が唱えた場合には、呪文の効果が現われないことがある。経験を積むには、難しい呪文を唱えようとせずに、単純なものから着実に会得していくことが望ましい。

魔法のシンボルは、“パワー”、“エレメント”、“フォーム”、“クラス/アライメント”の4つの作用に大別される。過去においては、この他の作用も知られていたようだが、現在では、この4つということになっている。これら4つの作用は、それぞれ、森羅万象を6分する

基本階級を表わすシンボルによって支配される。

これらは、自然界の4つの等級に、精神界の2つの等級を表わす印の組み合わせによって記号化されている。

それぞれの作用の、それぞれのシンボルは、みな個別の音と形を持っている。

どのシンボルも、声に出して唱えられるたびに、唱えたものに蓄えられたマナを消費する。ときには、体中のマナを枯渇させてしまう場合もあるということ覚えておくがよい。そうすれば、先を急ぐあまり、己の能力を越えた呪文を唱えようとすることもないであろう。呪文を唱えたときに、どれだけのマナが消費されるかは、呪文がどのシンボルによって構成されているかで決まる。シンボルのマナの消費量は、4つの作用とも、6つのシンボルに応じて6段階に変化する。たとえば、力の作用は、もつとも作用の弱い“ロー”から、もつとも強い“モン”まで6段階のシンボルがあるが、マナの消費量も、“ロー”がもつとも少なく、モンがもつとも多い、というようになっている。

呪文を唱えることで消費されたマナは、時がたつにつれて、身の周りの世界から放出される新しいマナを吸収して回復される。魔法の経験を積むにつれ、体もより効率的なマナの吸収法を覚え、蓄積できる量が増えるようになる。いかなる強力な呪文も唱えられるだけのマナを、体に蓄積できるようになるまで、忍耐と鍛練あるのみである。

すべての呪文は、“パワー”のシンボルに始まる。パワーの作用は、呪文の強さを決定する。階級の高いシンボルを使えば、その呪文は強力なものとなるであろう。しかし、同時にマナの消費も大きくなることを忘れてはならない。

パワーの次には、“エレメント”がくる。これは、呪文に物質的な現象を加味するものである。エレメントは、呪文の基本的な効果を決定する。よく使われる呪文には、パワーとエレメントのみで構成されているものが多い。魔法使いの弟子が初めて唱える呪文に、たいまつ呪文がある。これは、パワーのシンボルと、火から光を導きだすエレメントのシンボル、“フル”をつなげたものである。経験を積み、能力が上がったならば、より強いパワーのシンボルを用いることで、より明るく長持ちするたいまつ呪文を作りだすことができるのである。

“フォーム”は呪文の作用に特性を与えものである。たとえば、“キャス”は、特定の素に爆発性を与えるフォームのシンボルである。形は、すべての呪文に必要というわけではない。しかしこれは、呪文に多様性を持たせてくれるのである。

“クラス/アライメント”の作用は、人間の職業や善悪に対する考えを、自然と結びつけるというものである。この効果は予想がつきにくく、その制御には大量のマナを必要とする。ゆえに初心者には、このシンボルの取り扱いには上級者に委ねよう心掛け、上級者は、これを初心者には扱わせないように心掛けることが大切である。

いかなる技術レベルにあろうとも、熟達への道は、練習以外にはない。そして、用心する心こそが、愚かな過ちを冒さないための唯一の策なのである。

呪

文

の

シ

ン

ボ

ル

## P O W E R S Y M B O L S

## 【I】パワー・シンボル

パワー・シンボルは、あらゆる呪文の出発点である。具体的な効果をもたらすシンボルと組み合わせて、その効果に強さを与える。いちばん力の小さい“ロー”から、もっとも強力な“モン”まで、必要に応じて、呪文の強さを調節することができる。最小から最大まで、力の大きさは均等に増え、消費するマナの量も同様に増えていくため、増える幅は、常に同じである。



縮小を表わす“ロー”のシンボルには、“モン”とは対比的に、呪文中の他のシンボルから力を取り除く作用がある。その結果、呪文の効果は弱められるが、初心者には扱いやすいものとなる。



ウムと好対称をなす“イー”は、ウムが安定した四角形に象徴されていたのに対し、一点でバランスをとって立つ四角形によって、どの方向へも素早く対応できる動きを象徴している。速さと知性と力を結合させることにより、通常より強い力を、他のシンボルに与えるのである。マナの消費量も、それなりに大きくなる。



“ウム”は、呪文中の他のシンボルの働きを鎮静化させる。“ロー”ほどではないが、呪文の効果をやや弱める。このシンボルの安全な扱いには、多少の経験が必要とされる。



“バル”の力の原理は、いまだに学会の論争の的であるが、その効果はハッキリと理解されている。最強の“モン”の次に、強い力を呪文に与えるのもである。



“オン”は同等を表わすシンボルである。それぞれシンボルが持つ本来の力をそのままの形で出させ、結果として、呪文の強さは、他のシンボルの持てる力によって決定される。



山をも作る力を象徴した“モン”は、最強のシンボルである。魔法の熟達者のみが、この強大な力を制御しうる。

## E L E M E N T S Y M B O L S

## 【II】エレメント・シンボル



個性性と構造性を主要素とする“ヤー”は、大地の働きをもたらす。“ヤー”は多くの防御の呪文の基礎をなす、有用なシンボルである。



“フル”は、火の働きをもたらす。大気をはじめとする、身の回りのあらゆる物質から熱と炎の要素を引き出し、ごく短い時間、兩者のもとに集中させ、その制御下におくというものである。



水には、実に重要な働きがある。喉の渇きをいやすのはもちろん、体力の回復や生命力を湧き起こさせるのである。“ヴィー”は、この貴重な恵を天に乞うシンボルである。



太陽が濡いた大地を焼いている姿を表わしたのが、“デス”のシンボルである。これは、欠乏、荒廃、虚無の要素をもたらすものである。非物質界の怪物と物質界の動物の両方にダメージを与えることのできる、数少ないシンボルである。



“オー”は、空気の働きをもたらす。気体の特性を呪文にもたらすものである。賢明なる学習者なら、目の前の固体を一時的に気体化させて、その向うを透視するといった利用法を、すぐに思いついたことであろう。



火よりも危険な作用をもたらす要素がある。反物質“ゾー”である。これは、いかなる物質も、一瞬のうちに消滅させてしまう力を持つものであり、相当量のマナを消費する。



## 呪文のシンボル

## FORM SYMBOLS

## [III] フォームシンボル



毒の女王、黒後家蜘蛛は、その漆黒の背中に、砂時計の形をした、鮮やかな色の斑点を持つ。それはあたかも、あわれな犠牲者に死期が迫っていることを知らせているようだ。魔法学界においては、この砂時計の斑点を象徴したシンボル、“ヴェン”は、あらゆる毒性を制御するものとされている。



翼の曲線を象徴した“イル”は、呪文に、浮遊または飛行の要素をもたらす。ある完成された呪文にこれを加味することで、その呪文を空中に送り出し、離れた場所でその効果を発揮するようにはできるのである。



獣の頭と前足を象徴したシンボル、“ユー”は、呪文の効果範囲に見せる働きがある。しかし、それは理論上可能であるといわれているにすぎず、現在では、狙った怪物にだけ呪文を作用させるシンボルとして、利用されている。



2本の腕を組んだ形を象徴した“ブロー”は、友情と助け合いの要素をもたらすものである。最近では、この要素は、人を助ける薬の生成に利用されることが多い。



広がりや表わすシンボル、“キャス”は、ある一点から衝撃波を発するという要素をもたらすものである。つまり、火や空気などのエネルギーの要素を持つシンボルにこれを結合させると、爆発性の作用を持つ呪文になるのである。



火と稲妻と槍から構成されたシンボル、“ゴ”は、敵の特性を呼び出すという要素をもたらす。“ブロー”と正反対の性質を持つこのシンボルは、殺傷性の薬の生成に利用されている。

## CLASS / ALIGNMENT SYMBOLS

## [IV] クラス/アライメントシンボル



戦士の剣を象徴した“クー”は、戦闘に関するあらゆる要素をもたらすものである。



一目瞭然、十字架を表わした“ネタ”は、他のシンボルが自然界の影響を強く受けているのと大きく異なり、術者の信仰する神との関係から力を引き出すのである。しかし、神の加護などというものは、そう簡単には得られるものではなく、まして、それを瓶に詰めるなどということは困難であるため、このシンボルを利用して生成した薬の効目のほどは、あまり期待できたものではない。



宝を盗ろうする手を象徴した“ロス”は、盗人とその技の要素をもたらすものである。



“ラー”は、もつとも強力なエネルギーを持つシンボルである。太陽とその他の恒星の光と熱の要素が、このシンボルに刻まれている。ありがたいことに、なぜかこのシンボルは、熟達した術者にとっては、比較的、扱いやすい性質を持っているのである。

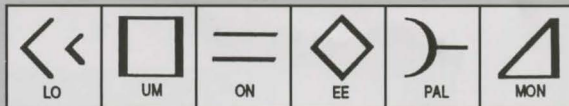


魔法使いの杖から呪文が放たれた姿を象徴した“テイン”は、魔法使いの専門分野である魔法の領域を開き、その技と力をもたらすものである。



“サー”は、“ラー”とは反対の性質を持つシンボルである。悪魔の頭を表わしたこのシンボルは、闇と悪と夜の支配者、月の要素をもたらすのである。闇の力は強大であがゆえに制御が困難であり、制御しようとするれば、予想以上のマナを消費することになる。従順な悪などは存在しない。ゆえに、このシンボルは、恐ろしく危険な要素を呪文に与えるものなのである。

パワー  
シンボル



ロー

ウム

オン

イー

パル

モン

弱い

強い

## PRIEST SPELLS 僧侶の呪文































田 YA			スタミナ・ポーション	スタミナを回復させる秘薬モンを作る
田 YA	ㄣ IR		シールド・スペル	クリーチャーの物理的な攻撃のダメージを軽減させるシールドを作り出す
田 YA	ㄣ IR	ㄨ DAN	プロテクト・シールド	勇者たちを魔法の攻撃から守るシールドを作る
田 YA	ㄣ BRO		シールド・ポーション	クリーチャーの物理的な攻撃から身を守る防御の薬、秘薬ヤーを作る
田 YA	ㄣ BRO	ㄨ DAN	ウィズダム・ポーション	一時的に知恵を上昇させる秘薬デインを作る
田 YA	ㄣ BRO	士 NETA	ヴァイタリティー・ポーション	一時的に生命力の上限を上げ、ヘルスの回復するスピードを増す秘薬ネタを作る
ㄣ VI			ヘルス・ポーション	ダメージを受けたヘルスを回復させる秘薬ヴィーを作る
ㄣ VI	ㄣ BRO		キュア・ポーション	毒消しの薬、対ヴェン秘薬を作る
ㄣ OH	ㄣ BRO	ㄣ ROS	デスクタリティー・ポーション	一時的に機敏さを増す秘薬ロスを作る
ㄣ OH	ㄣ EW	ㄣ KU	ストレンクス・オーラ	勇者たちの強さを一時的に増す















## WIZARD SPELLS 魔法使いの呪文

田 YA	ㄣ EW		マジック・マーカー	目印として使える魔法の石を作り出す
ㄣ OH	ㄣ VEN		ポイズン・クラウド	毒の霧を作り、クリーチャーに投げつけてダメージを与える
ㄣ OH	ㄣ IR	ㄣ ROS	デイズオート・タイム	真実の時間を偽り、勇者の動きを早くする。
ㄣ OH	ㄣ EW	ㄣ SAR	インヴィジビリティ	勇者たちを透明にし、クリーチャーの追撃を免れる
ㄣ OH	ㄣ KATH	ㄣ KU	プッシュ	勇者たちの力では押すことのできない物を魔法で押す
ㄣ OH	ㄣ KATH	ㄣ ROS	プル	勇者たちの力では引くことのできない物を魔法で引く
ㄣ OH	ㄣ KATH	ㄣ RA	ライトニング・ボルト	稲妻を発生させ、クリーチャーのダメージを与える

# POWER SYMBOLS

パワー・シンボルはあらゆる呪文の冒頭に置かれるものである。これにより、後に続く具体的な効果をもたらす呪文の“強さ”を決定する。呪文が強くなるにしたがって、消費するマナの量も増えていく。

			デクスタリティ・オーラ	勇者たちの機敏さを一時的に増す
			ヴィズダム・オーラ	勇者たちの知恵を一時的に増す
			ヴァイタリティー・オーラ	勇者たちの生命力を一時的に増す
			ファイヤー・シールド	炎や熱を防御するシールドを作り出す
			ストレングス・ポーション	一時的に強さが増す秘薬クワーを作る
			ダークネス	闇を作り出す
			ポーター・ミニヨン	魔法で作った生物(ミニヨン)が勇者たちの代わりに物を運んでくれる
			ガード・ミニヨン	魔法で作った生物(ミニヨン)がその場所に留まり近づく敵を攻撃する
			リフレクト・スベル	勇者たちの前に壁を割り、相手の魔法をはね返す
			マナ・ポーション	マナを回復させる秘薬イーを作る

			ライト	光のエネルギーを空中に漂わせ、周りを明るくする
			マジック・トーチ	魔法の灯を作り、行く手を照らし出す
			ファイヤー・ボール	炎のエネルギーを相手にぶつける攻撃呪文
			ポイズン・フオウ	毒の矢を作り、相手に放ち毒のダメージを与える
			ハームノンマテリアル	実態を持たない相手に対する攻撃の呪文
			ドア・オープン	魔法によりドアを開ける呪文
			アタック・ミニヨン	魔法で作った生物(ミニヨン)がクリーチャーを探し出し、攻撃する

