

『ダンジョンマスターII スカルキープ』

公式ガイド

Official Guide of

# Dungeon Master II SKULLKEEP

『ダンジョンマスターII スカルキープ』

公式ガイド



Login Books

---

O f f i c i a l   G u i d e   o f

# Dungeon Master II

## S K U L L K E E P

---



# **Official Guide of Dungeon Master II SKULLKEEP**

**for PC9801 Series, FM Towns Series,  
SEGA Mega Drive-MegaCD**



## Contents

D	u	n	g	e	o	n	M	a	s	t	e	r	l	l
冒険を始める前に														
冒険の心構え														
勇者の選択														
そのほかの注意														
マーフィーの法則(1)														
実践														
呪文一覧														
呪文の使いかた														
マナについて														
ミニヨンについて														
効果的な戦闘														
買い物について														
マーフィーの法則(2)														
クリーチャー														
マーフィーの法則(3)														
武器														
一般武器														
飛び道具														
魔法系武器														
武器の上手な使いかた														
防具														
兜														
鎧と服														
脚絆とズボン														
ブーツ														
楯														
マーフィーの法則(4)														

## Contents

S K U L L K E E P P

### アイテム

食料	072
鍵	074
ネックレス	078
マネーや宝石など	079
そのほかのアイテム	081

### トラップ回答集

全体マップ（マップの見方・記号等）	088
フィールド全体マップ	090
地下1階全体マップ	092
フィールド地区別マップ	096
スカルキープ城マップ	110
地下2階マップ	112
地下1階マップ	113
1階マップ	114
2階マップ	116
3階マップ	118
4階マップ	120
5階マップ	122
6階マップ	124
ボイドマップ	125
そのほか注意点／アドバイスなど	126
マーフィーの法則(5)	130

### 難関脱出

マーフィーの法則(6)	137
-------------	-----

### 用語索引

138

---

本書は、SOFTWARE HEAVEN,INC./FTL GAMES./ピクターエンタテインメント株式会社の承諾を得て製作されたものです。本書の作成にあたり、とくにピクターエンタテインメント株式会社よりいただいた有益な資料とアドバイス、そして絶大な強力に感謝します。ただし、本文の誤りや不備な点につきましては、株式会社アスキー・出版局がその責を負うものであり、ピクターエンタテインメント株式会社が関与するものではありません。

©1993 SOFTWARE HEAVEN,INC. / FTL GAMES LICENSED THOROUGH AN  
AFFILIATION WITH J.P.INTERNATIONAL. ©1993 VICTOR ENTERTAINMENT,INC.

# Theories and Equipments for Adventure

冒険を始める前に

「ダンジョンマスターII スカルキープ」は難しいゲームだ。プレーヤーを突き放すようなトリックと、過酷な環境、そして謎に次ぐ謎。この世界ではプレーヤーは決して優遇されないし甘やかされない。そんな世界に予備知識なしで挑んでも、恐らくは序盤で挫折することだろう。そんなことにならないために、ゲームを始める前に、ゲームのパッケージに付属するマニュアル類と、そしてこれからのページを熟読して欲しい。

# P reparations

Dungeon Master II SKULLKEEP

冒険の心構え

Theories  
and  
Equipments  
for  
Adventure

『ダンジョンマスターII スカルキープ』はリアルタイムのロールプレイングゲームということになっている。しかし、実際にプレーしてみればわかるように、このゲームの多くの場面はアクション性に富み、場面場面で反射的に行動できないとたちまち不利な状況に陥ってしまう。「モンスターが迫ってきた、どうしよう、魔法かな？ それとも武器？」などと悠長に考えている暇はないのだ。クロック周波数の低いマシンなら話は別だが、それでも、刻々とモンスターは迫り、パーティーはダメージを受ける。そうならなければ、いためにも、素早い行動が必要なのだ。

## Practice The Mouse

マウスに慣れる

そのためにはまず、マウスを自在に扱えるようになる必要がある。サッとモンスターの脇に回り込んだり、シーフから退いたり、あるいはファイヤーボールから身をかわしたり。練習あるのみだ。

スタート地点近くの噴水のある庭にいるグロップという動きの遅いモンスターを相手に、マウス操作を練習しよう。グロップの脇に回り込んだり、戦いながらアイテムを持ち替えたりして、臨機応変のマウスさばきを身につけよう。マウスさばきが鋭くなれば、非力な武器で強敵を倒すことも簡単になる。そして最後の敵にも難なく勝てるようになるだろう。

## Grasp Your Location

現在位置の把握

前作よりはずっとわかりやすくなっているが、それでもこのゲームの舞台は迷いやすい構造になっている。とくにゲーム序盤は似たような地形や風景が多く、パーティーのいる現在位置がわからなくなることが多いだろう。だが、現在位置を見失ってしまうのは非常に危険だ。

自分のいる場所がつかめないと、倒すには強すぎる敵に遭遇したり、逃げ場所を失ったりと、混乱と不利な状況ばかり生まれる。本書のマップを見ながら進めば、つねにパーティーの現在位置をつかめるが、それでも迷ってしまう人もある

だろう。そんな場合はマジックマーカーで各所に印を置いて冒険を進めよう。

それから、新たな場所へ進む前には、必ずゲームをセーブすることだ。そうすればクリアーにゲームを進められる。なお、セーブの方法だが、まず安全な場所でこまめにセーブすること。ヘルスやマナが少ない状態でも、まず安全な場所でセーブし、セーブ後にパーティーを寝かせて能力を回復させ、その後もう一度セーブすれば完璧だ。このセーブ方法を前提にしたうえで言えば、危険な状況ならなるべくセーブはしないことだ。

# Forecast Danger

危険を予測する

着実に、そして安全に進めるだけがこのゲームの楽しみかたではない。パーティーの脅威とも言えるような強敵に果敢に挑んだり、未知の区域へ準備なしで突き進んだり。リスクでスリルたっぷりの遊びかたもまた楽しい。だが、かなりの達人でない限り、普通に遊んでいてもしっかりリスクでげっそりするほどスリルのある展開になるのがこのゲームの厳しさ。元々難しいゲームなのである。

そんなゲームだけに、なん度もなん度もパーティーが死んでしまう、と嘆く人もあるだろう。そんな場合とくに実践し

てほしいのが危険予測だ。もの陰になにかが潜んでいないか、出口が塞がれやしないか、モンスターに囮まれやしないか。あらゆる危険の可能性を考えてほしい。

些細なミスが大きな危機を呼ぶ、という危うさを考える。もちろんそれらの危険はトリックとしてゲームに盛り込まれており、気の緩んだパーティーはまんまとそれに引っかかるようになっている。画面上には見えない危険を考えてプレーするのがエンディングへの近道であり、また、ゲームの世界をよりいっそうアリアルにしてくれるスパイスになるだろう。

## Using Supplement

付録の使用について

本書には「ダンジョンマスターII スカルキープ」をより快適にプレーするためのシースルーマップが付録として巻末に用意されている。とりあえずゲームを快適に進めたい、というなら、この付録を使ってゲームの舞台を歩き回ろう。付録マップには、スイッチや扇など、各種イベントの位置などが記されている。また、上下の階のマップを重ね合わせれば、どの穴に落ちればどこへ出るとか、どのはしごを上がればどこに出るといった使い方ができる。ゲーム慣れしたプレーヤーならこれを見るだけでどんどんゲームを進められるだろう。この付録だけではトラップやトリックが解けない、とか、どうしても先へ進めなくなった、という場合は、本書87ページからのマップ解説を読んでほしい。ただし、そのページには「ダンジョンマスターII スカルキープ」の醍醐味である"トリックとトラップ"のしくみがすべて明かされているので、最初からそのページを開いてゲームを進めると、ゲームのおもしろみが半減してしまう危険もある。ゲームの楽しさをじっくり味わいたいのなら、なるべくシースルーマップだけでゲームを進めていく。意地悪なトラップやトリックにどうしても我慢ができなくなって、ディスプレーにマウスを投げつけそうになったとき、初めて87ページ以降を開いてみてほしい。

## About Battle

戦闘について

ゲームを開始して敵と戦う。序盤ではほとんどの勇者が攻撃に有用な魔法を使えないで、もっぱら武器での戦いになる。ダガー、棍棒など、あまり威力のない武器でだ。だがひるむことはない。

序盤では重い鎧やアイテムなどを持っていないかわりに、軽快なフットワークがある。敵を攻撃して身を引き、また近寄って攻撃。ヒットアンドアウェイで敵からのダメージを受けないように戦えばいい。多少のダメージは戦士レベルアップにもつながるが、勇者のヘルスが少ない序盤では、敵にはその脇や背後から接近・攻撃し、ダメージを受けるのをできるだけ避けた方が無難だろう。

非力な武器で敵に大きなダメージを与えるためには、戦士のレベルはもちろん、忍者のレベルも高める必要がある。忍者のレベルが高いと武器を素早く扱えるようになるほか、攻撃の正確さも高まる。

戦士のレベルは敵との肉弾戦によって上がるので、故意に上げようとしなくてもゲームを進めるうちに自然に上がるだろう。だが、忍者のレベルは上げづらい。忍者のレベルを上げるためにには、物を投げるか素手で敵と戦うしかない。魔法に頼れない、または頼らないゲーム展開を見越したら、戦士のレベルと同様、忍者のレベルも向上させることが大切だ。さあ、投げ込みを開始しよう!!

## About Magic

魔法について

照明、薬物の合成、ミニヨンの発生、敵への攻撃など、魔法は勇者の多くの目的を達成する素晴らしい力だ。だが、この力は経験を積まないとふるえない。

まずはたいまつがわりのフルの呪文から。そしてヘルス回復のヴィーの呪文、フルイルでファイヤーボール、ゾーユーロスでポーターミニヨンを作ろう。とにかく場数を踏もう。練習あるのみだ。

だが、勇者によってはなかなか魔法を覚えてくれない者もある。魔法の覚えやすさは勇者のパラメーターのうちの知恵に関わる。この数値が高ければ高いほど、魔法を容易に扱える。逆に、これが低ければ、魔法を覚えるのにかなり苦労するだろう。ともあれ、僧侶や魔法使いのレ

ベルが非常に低い勇者でも、場数を踏めば敵を一撃で倒したり、あるいは瀕死の仲間を一瞬で救ったりする強力な魔法が使えるようになる。

さて、魔法に関わるレベルには、僧侶のレベルと魔法使いのレベルがある。それぞれ、僧侶の呪文と魔法使いの呪文をどのくらい使いこなせるかを表したレベルだ。僧侶の呪文は防衛や治癒、ドーピングに使われる。魔法使いの呪文は物体に直接作用するもので、いわば攻撃に使われることが多い。勇者の戦士レベルが低ければ、まずは魔法使いの呪文を強化するのが得策。そして同時に僧侶の呪文も強化すれば、戦士のレベルが低くてもゲームを終わらせることが可能だ。

# About Parameter

各パラメーターについて

ゲームを開始する前に、勇者を選択するが、この際に、勇者の能力(パラメーター)をじっくり吟味する必要がある。

勇者のパラメーターは14種類あり、それぞれの数値が高いほどその勇者の能力が高い。ヘルスは体力、スタミナは疲労に対する耐性、マナは魔法を使うための力、ロードは持ち運べる最大重量を示している。戦士、忍者、僧侶、魔法使いの数値は、各技能の度合を表す。以上の数値は冒險をしていくうちに上がるのでも、あまり気にする必要はないだろう。

とくに注目したいのは、これら以外の6つの能力値だ。強さ、機敏さ、知恵、生命力、耐魔法力、耐火性である。

この6つの数値のうち、戦士としての攻撃力を示す強さ、魔法(稻妻や毒)への耐性である耐魔法力、ファイヤーボールなどの炎への耐性である耐火性については、あまりこだわらなくてもいい。重要なのは、機敏さ、知恵、生命力の3つだ。

武器の命中率を左右する機敏さ、魔法を上手に使うための知恵、そしてヘルスの回復に大きく関わる生命力。この3つの数値が低いか高いかによって、ゲームの進行に大きな差が出る。もちろんこれらの数値は高い方が都合がいい。逆に、これらの数値の低い、いわば貧弱な勇者を育てる楽しみもあるが、ゲーム慣れしていないなら、数値の高い勇者を選ぼう。

## Train-up Your Warrior!

勇者を鍛える

恐ろしく強いモンスターに遭遇し、戦い、傷つき、そして命からがら逃げ出す。いつまた襲われるかわからないから、秘薬ヴィーでとりあえずヘルスを回復し、眠りにつく。こんな当たり前の経過のなかに、勇者をたくましくする要素がギッシリ詰まっている。敵に矢を射たり剣をふるったり、傷ついたりすれば戦士や忍者のレベルが上がる。攻撃呪文や治癒薬合成の呪文を唱えれば、僧侶と魔法使いのレベルが上がる。枯木やミニヨン相手の訓練もいいが、やはり実戦だ。どんどん敵と交戦して勇者を鍛えよう。なお、以下に各レベルの上昇に従って上がるパラメーターを記しておく。

- 戦士のレベル……………ヘルス、スタミナ、ロード、強さ
- 忍者のレベル……………ヘルス、機敏さ
- 僧侶のレベル……………ヘルス、マナ、知恵、生命力、耐魔法力、耐火力
- 魔法使いのレベル……………ヘルス、マナ、知恵、耐魔法力、耐火力

これを参考に、使用する勇者の能力を実戦行動からフォローしていく方法もあるので研究してみてほしい。

# Warriors

Dungeon Master II SKULLKEEP

勇者の選択

Theories  
and  
Equipments  
for  
Adventure

ゲーム開始直後、プレーヤーはまず冒険に連れて行く勇者を選ぶことになる。基本的には4人パーティを組んで冒険に出発する。もちろんトーハム・ゼッド(プレーヤー)ひとりで冒険に出かけることも可能だが、かなり過酷な冒険になる。

勇者の選択方法だが、実戦能力中心に考えるなら、魔法の能力をあらかじめいくらか備えている勇者をおすすめしたい。戦士の能力も重要だが、魔法使いの

能力があればアタックミニヨンや飛び道具系の魔法など、モンスターへのかなり有効な攻撃が可能だし、僧侶の能力があれば重い物を運ぶポーターミニヨンや敵から身を守る魔法の数々が使える。ゲームの多くの場面は魔法で乗り切ることができるのだ。

たとえば、僧侶の欄と魔法使いの欄を見て、両方の能力があればゲーム開始後すぐにファイヤーボールや秘薬の魔法が

	名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
	<b>Torham Zed</b> トーハムゼッド	83	77	14	50	3	1	2	2
	<b>Aliai</b> アリアイ MOON	65	75	12	46	1	1	1	1
	<b>Anders</b> アンダース Light Wielder	28	47	36	37	0	2	0	3
	<b>Bane</b> ベイン Blade Cleaver	91	80	3	50	4	0	0	0
	<b>Cletus</b> クリータス	100	70	5	58	3	2	0	0
	<b>Cordain</b> コーデイン Dawn Keeper	57	68	22	38	2	0	3	1

使えるだろう。逆に、これらの能力がなければ、序盤は魔法を当てにできないと考えていいいだろう。

逆に、魔法よりも肉体、という人は戦士や忍者のレベルの高い勇者を選ぼう。戦士と忍者の能力を兼ね備え、ついでにヘルスの値が高ければかなり無謀な行動をしても死ぬことはないだろう。だが、結局のところ、中盤以降でいくつかの魔法が絶対に必要になってくるので、ゲーム終了まで肉体派で通すことは難しい。

さて、以上、少々極端な例になってしまったが、実際には4人パーティーのうちのふたりを肉体派、ふたりを魔法派の

勇者にするとバランス的によい。具体的には前列に肉体派ふたりを配置してモンスターと戦わせ、後列に魔法派ふたりを配置して秘薬作りや飛び道具系の魔法を使わせるという具合だ。だが、誰もがこういったパターンのパーティーを作るので、ゲームの展開も凡庸にならざるを得ない。誰も体験したことのないような、非凡なゲーム展開を望むなら、ぜひ能力に偏りのあるパーティーを組んでみて欲しい。下の表は、勇者の能力のなさを示す表でもあるのだから。なお、表中の各パラメーターについては9ページのパラメーターの項を参考にしてほしい。

強さ	機敏さ	知恵	生命力	耐魔力	耐火性	持ち物	特徴
49	53	54	45	30	38	金貨×3、銀貨×1、緑宝石×1、短剣、皮チョッキ、皮ズボン、スウェードブーツ、水袋	16人の勇者のなかでは、どの能力も平均以上。装備もいい。魔法系も戦士系も、どちらの力もバランスよく持っている勇者である。
45	45	48	42	40	40	金貨×2、銀貨×3、うろこの鎧、短剣、皮ズボン、スウェードブーツ	体力的にも能力的にも平均よりやや少ないが、戦士、忍者、僧侶、魔法使いの能力をバランスよく持つ。鎧えかた次第でかなり強くなる。
33	59	45	55	55	30	金貨×1、銀貨×1、ファインガウン、うろこの脚絆、皮ズボン、たいまつ	後衛につかせるにはびったりの勇者。生命力もあり、戦士の能力さえ鍛えればかなりねばりのある勇者になってくれるだろう。
50	58	39	49	30	30	つるぎ、皮チョッキ、皮ズボン	根っからの戦士。高価な武器を持たせて暴れまわらせたら、ソーンデーモンも軽々倒す。パワーは十分なので、魔法の特訓をしたいところ。
60	30	32	50	40	63	皮ズボン、棍棒、灯の護符、金貨×1	16人中、戦士としてはもっとも優秀な能力を持っている。ペインと組ませて前を守らせればかなり野蛮で力強いパーティーができる。
35	40	42	40	55	59	マネーボックス(金貨×2、銀貨×1)、うろこの鎧、皮ズボン、皮ブーツ、レイピア	武器の扱いにやや難があるが鍛えれば問題ナシ。僧侶や魔法使いの能力に加えて戦士の能力も高いところが魅力。オールマイティー派。

名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶	魔法使い
 <b>Equus</b> エッカス	95	85	2	57	1	3	0	0
 <b>Graen</b> グレイン Ozbor	35	47	40	38	0	1	2	3
 <b>Het</b> ヘット Farvil	32	47	33	38	0	2	3	0
 <b>Jarod</b> ジェロッド Nightwielder	62	85	20	40	0	2	0	3
 <b>Kol</b> コー Del Tac	94	36?	0	56	3	2	0	0
 <b>Odo</b> オド Alu Kailo	60	55	24	54	2	0	3	0
 <b>Saros</b> サロス Shadow Follower	72	50	29	40	0	0	1	4
 <b>Seri</b> セリ Flamehair	43	72	32	34	0	0	4	1
 <b>Tresa</b> トレッサ Vulpes	47	67	17	48	0	3	0	2
 <b>Uggo</b> ウーゴ The Mad	88	65	10	54	3	2	0	1

# Theories and Equipments for Adventure

強さ	機敏さ	知恵	生命力	耐魔法力	耐火性	持ち物	特徴
58	28	36	50	26	32	マネーボックス(金貨×2、銀貨×1、銅貨×2)、鎧、木製盾、ファインガウン、皮ブーツ	力があり、打たれ強く、そして素早さも持ち合わせる勇者。戦士として訓練すればかなりの使い手になる。装備もけっこいい。
35	52	60	33	48	33	金貨×1、ローブ、ファインガウン、皮ズボン、皮サンダル	体力はないが、魔法をどんどん覚えてくれる利口な勇者。魔法系の能力については16人中最高峰ではないだろうか。
35	49	53	38	47	44	金貨×3、銀貨×3、黒い上着、騎士のマント、スウェードブーツ	打たれ弱く力もない。女性らしさがよく現れている勇者だが、じつは武器の扱いも魔法の使用もかなり手際よくこなす。鍛えれば男勝り。
37	59	52	40	52	33	金貨×1、皮ズボン	魔法使いとしての才能はあるが、それ以外、あまり特徴がない勇者。野蛮な外見に似合はず、案外デリケート。打たれ弱いのだ。
57	58	35	49	42	38	金貨×4、こん棒、青色ズボン	クリータスやペインと並ぶマッチャン。この3人のうちのだれかひとりがパーティーにいると心強い。でも魔法は見込みがない。
55	30	41	44	35	40	すね肉、金貨×1、銀貨×1、空フ拉斯コ、水袋、マント、青色ズボン、皮サンダル、杖	僧侶としての能力が高く、戦士としての才能もある。おまけに力持ち。だがとくに秀れた才能というのではない。平均的な勇者ではある。
37	35	55	38	45	45	金貨×1、銀貨×1、暗黒のマント、皮ズボン、杖	わりと打たれ強い魔法使いといったところ。魔法の攻撃に対しても強いので、魔法対魔法の戦いになったらかなり活躍してくれる勇者だ。
29	46	51	45	42	50	銀貨×3、銅貨×3、ベスト、長衣、皮サンダル	僧侶としては16人中最高峰の技術を持つ勇者。魔法使いの技術も簡単に向上させることができ。後衛の勇者としては最適だが、打たれ弱い。
47	54	42	31	35	47	銀貨×3、バンダナ、黒い上着、黒いスカート、魔法の護符、皮ブーツ	くノ一としても魔法使いとしてもいるが、とにかく弱い。後衛の魔法使い兼忍者として働いてもらうのもいいが、やや力不足。でも美人。
55	37	26	47	52	30	銅貨×7、うろこの鎧、青色ズボン、棍棒	イカレている野郎だが、でも戦士、忍者、そして魔法使いの技術を持っている。パワーがあるので実戦向きだが、魔法を覚えるのが遅い。

# A dditional

Dungeon Master II SKULLKEEP

## その他の注意

Theories  
and  
Equipments  
for  
Adventure

## RTFM!

マニュアルを読もう

向こうのコンピューター通の人々は「Read The Fucking Manual !!」なんてことをよく言うそうである。これを略して「RTFM!」というのだそうだ。まあ、要するに、「疑問があるならまずマニュアルを読め」ということらしい。

このゲームにはカラフルできれいな、内容的にも非常によくできたマニュアルが付属していて、そこに掲載されている情報も、ゲームを解くのに非常に役に立つ。たとえば、最初に長々と書いてあるストーリー。これもじっくり読めば冒險を楽してくれる情報がたくさん得られる。各村の名称、ゾーリングに関わる謎

など、ゲームの臨場感がよりいっそう高まる内容なのだ。それから、各種魔法のシンボルの意味、マップの使いかた、そのほか細かな注意点などなど、マニュアルとしての役割以上に、ゲーム攻略のヒントが多く含まれているのだ。

ゲーム慣れした人は、「マニュアルよりも、まずプレー」という感じで焦ってインストールを始めるかもしれない。だが、それは急ぎ過ぎ。

まずはじっくりマニュアルを読んでみてほしい。ゲームの世界を十分に知ったうえでプレーを開始すれば、深く、テクニカルにゲームを楽しめるだろう。

## Try Items!

アイテムを使ってみよう

このゲームには非常に多くのアイテムが用意されている。そしてそれらはゲームクリアに必須であるのはもちろん、使いようによってはゲームのニュアンスが大きく変わるものほど影響力を持つ。

防具、飛び道具、剣などの武器類。宝石や魔法の品々や食料。そして深い意味を秘めた鍵の数々。できるなら手に入るすべてのアイテムを使い、それについて考えてみよう。そんな簡単な行動を取るだけで、ゲームの世界がよりリアルに、そしてより立体的なものとして見えてくるはずだ。

とくにおもしろいのが鍵だ。一族の鍵はなぜ4つに別れているのか？ 稲妻の鍵の名前の由来は？ ヤーの鍵はなぜ地面に落とされてしまうのか？ それぞれのアイテムは、ゲーム展開やストーリーと密接に関わっているのだ。

また、魔法のアイテムもおもしろい。単なる杖だと思ったら、戦士の能力を向上させる有益なアイテムだったり。手つとり早く本書のアイテムリストを読んでしまうのもいいが、謎を謎として残したまま、自力でアイテムの意味を探っていくのも楽しいプレー方法なのだ。

# Try New Weapons

武器の効用を試そう

ある意味サバイバルともいえる、厳しいゲーム展開が特徴的な『ダンジョンマスター』シリーズ。前作『カオスの逆襲』ほどではないにせよ、敵との戦いにスリルを感じ、あるいは喜びを見い出すことだろう。謎解きやアイテム探しという目的はあるにしても、メインとなるのは敵との戦闘なのだ。

戦闘を有利にしてくれるのが勇者の能力であることは確かだが、それと同様、使う武器の性能も大切。そんなわけで、新しい武器を手にしたときの喜びもひとしお。使っている武器に飽きてくると、

武器屋のショーウィンドーをブチ割ってやろうか、なんて衝動に駆られることもあるだろう。

だが、単に新しいとか値段が高いというだけで武器を選ぶのは吝かだ。武器と勇者の相性を考えるべきだ。だから、新しい武器を手にしたら、パーティーにいる勇者全員に使わせてみてほしい。ムキムキの男戦士に使わせたより、線の細い女忍者に使わせたほうが効果があった、なんてことだってあるのだ。急いでクリアする必要はない。じっくり装備や武器を整えて楽しんでみてほしい。

## Tune Your Hardware

ハードウェアの調整

パソコン版、メガCD版とともに、このゲームをプレーする場合はカラーディスプレイであることはもちろん、明るさとコントラストが調整できるディスプレイであることが望ましい。そう、ディスプレイの表示状態を調整して、物理的にゲームの世界をより見やすくするわけだ。

やりかたは簡単。フィールドに出て、グロップなど見えにくいクリーチャーを目前に、明るさとコントラストを調整するのだ。明るさは、細かいアイテムや見えにくいクリーチャーの色がはっきり見える程度に明るくしよう。そしてコントラストは、背景とアイテムやクリーチャーがはっきり見分けられるように高めることだ。実際、『ダンジョンマスターII スカルキープ』はシリーズ中もっともグラフィックが鮮明でない。リアルではあるかもしれないが、アイテム探しやボタン探しに苦労する。だからこれをディスプレイの表示調整によって補おうというわけだ。

このほか、このゲームでは効果音も重要な要素になる。BGMがないぶん、パソコンやテレビの音量は大きめに設定しておくのが無難だ。遠くの方で扉が開く音や、あるいは眠っているときになにかが起きた音が聞こえないと、ゲーム展開が不利になってしまうことが多いのだ。

Theories and Equipments for Adventure

# Look at Creature

クリーチャーを観察しよう

## Theories and Equipments for Adventure

前作、前々作に登場したクリーチャーたちの動きは、かなり凡庸で単調だった。プレーヤーの方へ近づき攻撃し、ダメージを受けても立ちふさがっているだけだったり。ある意味デキの悪いロボット的な木偶状態を露呈していた。だが、最新作であるこのゲームのクリーチャーたちはかなり利口になっている。

たとえばファイヤーボールをかわしたり、プレーヤーを囮のように集まったり、後ろから攻撃してきたりと、じつに賢い攻撃を仕掛けてくる。それも、それぞれのクリーチャー独自の動きをする。

プレーヤーもこれにめげずに賢く効率的な攻撃をしなければならず、この点が

またゲームの面白さになっている。

では、どうクリーチャーの動きに対処するか？ これはクリーチャーをじっくり観察して動きの癖をつかむしかない。

まず、初めて遭うクリーチャーには攻撃しないで、相手の挙動を見よう。ヒットアンドアウェイで攻撃するものからなにもしないものまでさまざまなクリーチャーがいることがわかる。そして次に攻撃。攻撃時の相手の挙動もよく知ろう。

こうしてクリーチャーの動きを知ったら、この動きの裏をかくような攻撃方法を考えよう。そうすれば、攻撃のヒット率も上がり、効率的にダメージを与えるようになるだろう。

# Fall into The Trap

罠にハマる

城の外部にはあまりなかった意地悪なトラップも、城内にはうんざりするほどある。なにか怪しい雰囲気の物体、通路、レバーなどがあったら、それはまずトラップだと考えて行動しよう。

で、そんな雰囲気のものを見つけたらどうするか？

まず、安全だと思える場所まで戻って、いったんゲームをセーブする。そして再びその場所に行って、怪しい雰囲気のなかに入って行こう。逃げることは考えないでいいのだ。トラップに身を任せると入りで入って行こう。ファイヤーボールにやられた？ 穴に落ちた？ それとも敵に囮された？ パーティーが危機に陥ってしまっても、安心して、でも、全力を

尽くしてトラップや敵からの脱出を試みよう。最悪、パーティが全滅してもセーブした地点からやりなおせばいい。瀕死の状態から生還したなら、そこでトラップのしくみや敵の強さについて考えよう。そして眠って体力を回復させればいい。敵との戦いがなく、単にどこか遠くヘーワープさせられてしまうようなトラップなら、壁に接してファイヤーボールでも投げ、自殺するのも一案だ。

ともかく、トラップを身を持って知ることが大切だ。「こういう感じのトラップはこういう結果になる」とか「この手のトラップはこう解く」など、実践によって得られる知識はなにものにも換え難い重要なノウハウになるだろう。

# Behave Like Mad

ムチャクチャな行動

『ダンジョンマスター』シリーズは、プレーヤーにかなりの好き勝手が許されているゲームだ。無暗にアイテムを投げてみたり、壁や立木を攻撃したり、地面に物を並べてみたり、ゲーム展開とはあまり関連のなさそうなことまでいろいろなことができてしまう。

だが、そういう、いわばムチャクチャな行動は無益ではない。むしろ、思いつくことを端から試していくことで、トラップを解くヒントが見つかったり、あるいはモンスターをうまくやっつけるアイデアがひらめいたりもする。考えるよりもとにかくにかやってみよう。それが攻略への近道になる。

それから、剣や魔法を使う場合も、いろいろなパターンを試してみよう。マナのない勇者に魔法を使わせようと考えを巡らせたり、ヘルス値の低い女性僧侶をうまく戦士に鍛え上げたり。ショップでいろいろやってみるのもおもしろい。極端なパーティーを組んだり、極端な武器やアイテムを揃えたりしてみるのもおもしろい。通常では楽しめないようなゲーム展開になることだろう。

触れる物体すべてに触り、試せるパターンをすべて組み合わせ、正攻法でないようなやりかたを編み出す。そんなところにもこのゲームのおもしろさはある。さあ、ムチャクチャなコトをしよう!!

## Dungeon Master Series

『ダンジョンマスター』シリーズについて

『ダンジョンマスターII スカルキープ』をプレーするなら、ぜひ前作や前々作もプレーしてみてほしい。前々作の『ダンジョンマスター』と前作の『ダンジョンマスター カオスの逆襲』は、一応、ストーリー的にはつながりはあるが、ゲームとしては別々に楽しんでも差し支えない。とくに、第1作である『ダンジョンマスター』は、RPGというゲームジャンルに革新をもたらしたほどの名作なので、一度はプレーすることをおすすめする。

本作よりももっと手応えのあるものをやりたい、というなら『ダンジョンマスター カオスの逆襲』が絶対おすすめだ。難解なトラップと複雑なダンジョンは、ある意味初心者プレーヤーを拒むような作りではあるが、ゲーム慣れしたプレーヤーならどっぷりと深くハマって楽しむことができる。

なおシリーズとして見た場合の『ダンジョンマスターII スカルキープ』は、恐らくいちばん簡単なゲームではないだろうか。熟したゲームシステムと難しあまりないトラップとダンジョンは、変な話だが、『ダンジョンマスター』シリーズの入門用にはもってこいだと思われるが、どうだろうか?

# 1

# Murphy's Law of Dungeon Master

「ダンジョンマスターII スカルキープ」版マーフィーの法則 ■ 1 ■

Useful  
Proverbs  
for  
Adventure

## About Proverbs

格言について

ゲームを続けていて、「明らかに確率に反している」、あるいは、「どうしても可能性の薄い偶然ばかりが重なる」ということはないだろうか。たとえばいつもは探しても出てこないようなモンスターが、パーティーが瀕死の状態のときに限って出てくるような。このゲームの発売元に聞いても、多くのプレーヤーに聞いても、どうも腑に落ちないような現象の数々。宇宙の謎か、はたまたデジタル

世界の神秘か。その謎は誰にも解けないが、誰でも知っている。

そんな、現代の科学では解明できないような、忌々しくも微笑ましい現象の数々を格言にしてみた。ご存じマーフィーの法則である。以降紹介するのは、「ダンジョンマスターII スカルキープ」版のマーフィーの法則である。ありがちな現象をズバリと指し示した格言だと思って読み、ゲームに役立ててほしい。

●●●有毒の法則1

**勇者が毒を受けるのは対ヴェン秘薬を飲んだ直後である。**

●●●有毒の法則2

**対ヴェン秘薬ですべてのフラスコを満たすと別の秘薬が必要になる。**

●●●有毒の法則 補足

**対ヴェン秘薬はそれが必要になってから作るか、作らないことだ。**

●●●「ダンジョンマスター」シリーズパソコン版の法則 1

**コンピューターの処理速度が速くてもゲームのクリア速度が速いとは限らない。**

●●●「ダンジョンマスター」シリーズパソコン版の法則 2

**コンピューターの処理速度とゲームの難しさは比例する。**

# Practice

実践

用意された舞台上でさまざまな行動を取れる『ダンジョンマスター』シリーズ。プレイヤーが取ることのできる行動は、ほかのゲームに比べて非常に幅広く、制限が少ない。それだけにまずなにをすべきか、どう行動すべきかがわかりづらくなる。なにをしていいのかわからないまま、モンスターから一方的な攻撃を受けてしまうようなこともあるだろう。そんなことにならないために、最低限知っておいてほしいことを以下に記す。

# Spell Table

Dungeon Master II SKULLKEEPER

## 呪文一覧

### Practice

この見開きではこのゲームで使える呪文を集め表にしてみた。右のページには僧侶が使う呪文(PRIEST SPELLS)、そして左のページには魔法使いが使う呪文(WIZARD SPELLS)を掲載したが、マナと各職業の技術(レベル)さえあれば、どの勇者でも魔法を使うことができる。

### WIZARD SPELLS

田 ャー	氵 ユー
オーバー	× エン
オーバー	イール
オーバー	ユー ロス
オーバー	ヨー サー
オーバー	キヤス クー
オーバー	キヤス ロス
オーバー	キヤス ラー
オーバー	イール ラー
フル	
フル	イール
デス	× エン
デス	ユー
ゾー	
ゾー	ユー クー

### Magic Marker

マジックマーカー

### Poison Cloud

ポイズンクラウド

### Distort Time

ディストオータイム

### Invisibility

インヴィジビリティ

### Push

プッシュ

### Pull

ブル

### Lightning Bolt

ライトニングボルト

### Light

ライト

### Magic Torch

マジックトーチ

### Fire Ball

ファイヤーボール

### Poison Foe

ポイズンフォウ

### Harm Non-Material

ハームノンマテリアル

### Door Open

ドアオープン

### Attack Minion

アタックミニヨン

### 6 POWER SYMBOLS



弱

強

### 魔法使いの呪文

通路などに置いて目印として使える、青い魔法の石を作り出す。

毒の粒子で構成された霧を作り、クリーチャーに投げつけダメージを与える。

現実の時間を歪め、勇者の動きを速くする。

勇者たちを見えなくして、クリーチャーの追撃から逃れる。

勇者たちの力では押すことのできないような物体を魔法の力で押す。

勇者たちの力では引くことのできないような物体を魔法の力で引く。

稲妻を発生させて、これをクリーチャーに投げつけダメージを与える。

光のエネルギーを空中に漂わせて、勇者のまわりを明るくする。

魔法の灯火を作り出し、勇者の行く手を照らし出す。

炎のエネルギーを集めて飛ばし、相手にぶつけてダメージを与える攻撃呪文。

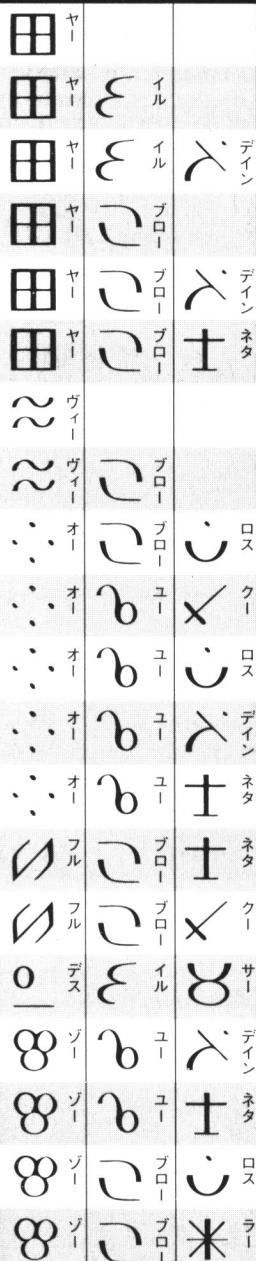
毒の矢を作り、相手に放って毒のダメージを与える。

靈魂など、実体を持たない相手にダメージを与える攻撃呪文。

魔法でドアを開閉する呪文。

魔法で生物(ミニヨン)を作り、これにクリーチャーを探し出させ攻撃させる呪文。

## PRIEST SPELLS



### Stamina Portion 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。プラスコが必要な呪文。

### Shield Spell シールドスペル

クリーチャーの物理的な攻撃からのダメージを軽減させるシールドを作り出す。

### Protect Shield 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り出す。

### Shield Portion 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衛の秘薬ヤーを作る。プラスコが必要な呪文。

### Wisdom Portion ウィズダムポーション

一時的に勇者の知恵を上昇させる秘薬ディンを作り出す。プラスコが必要な呪文。

### Vitality Portion 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、ヘルス回復を早める秘薬ネタを作り出す。プラスコが必要。

### Health Portion ヘルスピーション

ヘルスを回復させる秘薬ヴィーを作り出す。プラスコが必要な呪文。

### Cure Portion キュアポーション

毒消しの薬である、対ヴェン秘薬を作り出す。プラスコが必要な呪文。

### Dexterity Portion デクスターイティーポーション

一時的に機敏さを増す秘薬ロスを作り出す。プラスコが必要な呪文。

### Strength Aura ストレンギングオーラ

勇者たちの強さを一時的に増す魔法。

### Dexterity Aura デクスターイティーオーラ

勇者たちの機敏さを一時的に増す魔法。

### Wisdom Aura ヴィズダムオーラ

勇者たちの知恵を一時的に増す魔法。

### Vitality Aura 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魔法。

### Fire Shield ファイヤーシールド

炎や熱を防護するシールドを作り出す。

### Strength Portion ストレンギングポーション

一時的に強さが増す秘薬クーを作り出す。プラスコが必要な呪文。

### Darkness ダークネス

闇を作り出す魔法。

### Porter Minion ポーターミニヨン

魔法で生物(ミニヨン)を作り、勇者たちのかわりに荷物を運ばせる呪文。

### Guard Minion ガードミニヨン

魔法で生物(ミニヨン)を作り、勇者たちに近くづくクリーチャーを攻撃させる呪文。

### Reflect Spell リフレクトスペル

勇者たちの前に魔法の壁を作り、相手の魔法をね返す。

### Mana Portion マナポーション

マナを回復させる秘薬イーを作り出す。プラスコが必要な呪文。

僧侶の呪文

# How to spell

Dungeon Master II SKULLKEEP

呪文の使いかた

Practice

## Spelling The Magic

魔法を唱える

どの勇者も呪文を唱え魔法を使用することができる。しかし失敗せずに上手に魔法が使えるようになるには、なん回もなん回も同じ呪文を繰り返し唱え修行を積まなくてはならない。修行を積むごとに魔法使いのレベルがアップし、次第に高いレベルの魔法が使えるようになる。勇者が唱える呪文はシンボルと呼ばれる魔法文字を並べて作られる。その完成した呪文を唱えることによってはじめて魔法を使うことができるのだ。

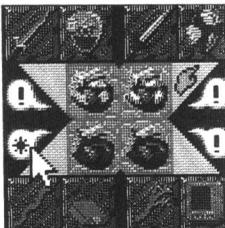
## How to Spell

魔法の手順

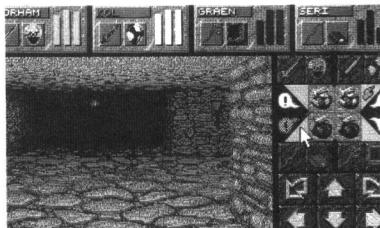
これから魔法を使う勇者の魔法の準備、つまり!"!"マークをクリックする。すると、シンボルメニューが表示される。シンボルメニューは、魔法の威力を決定するパワーシンボルと、さまざまな魔法現象を起こすエレメントシンボル、フォームシンボル、クラス／アライメントシンボル、この合計4つのシンボル群に分類することができる。それぞれのシンボル群は個々の6つのシンボルから成り立っている。呪文表を見てパワー、エレメント、フォーム、クラス／アライメントの順に個々のシンボルを並べれば準備完了。いつでも魔法ができる。



"!"マークをクリックすると魔法の準備をすることができる。魔法を使いたい勇者の"!"マークを選ぶと写真下のシンボルメニューになる。

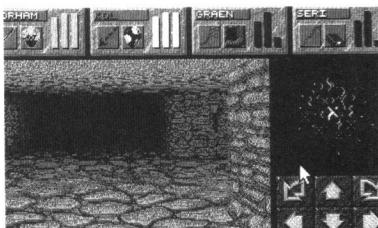


シンボルメニューでは最大4つのシンボルを選び並べることができる。まずは魔法の威力を決定するパワーシンボルからひとつを選択する。



呪文を間違いなく並べ唱えるとこのように魔法が使用できる。ちなみにこの魔法はファイヤーボール。

### 失敗することもある



修行を積んでいない魔法を使用するとたまにこの表示になることがある。これは失敗したという意味。

# A bout "MANA"

Dungeon Master II SKULLKEEP

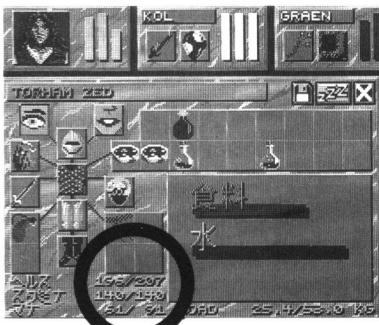
マナについて

## マナのゲージ



勇者の顔の右横にある3本の棒。この棒のいちばん右がマナの残量を示すグラフ。数字は出ないが目安にはなるだろう。

## 持ち画面で数値表示



持ち画面では正確なマナの最高値と残量値を数値で知ることができる。／の右が最高値、左が残量値。

ひとつシンボルを並べることに、勇者個々の体に蓄積されたマナと呼ばれる魔法エネルギーが消費される。シンボルを多く使う呪文はマナの減りが早いのだ。日本の一般的なRPGで言うMP(マジックポイント)と同じと考えればわかりやすい。マナの少ない勇者は当然、低い(弱い)レベルの魔法しか使用することはできない。だが、修行を積み魔法使いのレベルが上がるごとに、このマナの最大値がアップするのだ。また、マナが0の勇者は呪文を唱えることはできないが、マナの数値がアップするアイテムなどを使用し、時間をかけて鍛えてあげれば、立派な魔法使いもしくは僧侶になることも可能。なお左は各シンボルを唱えるために必要なマナの量の一覧表である。

		1	2	3	4	5	6
強さ パワー		口	ウ	オ	イ	バ	モ
シル		ム	ン	ー	ル	ン	
<□二◇)-△							
エレメント	田	ヤ	2	3	4	5	6
	≈	ヴィ	3	4	6	7	9
	・・	オー	4	6	8	10	12
	フ	フル	5	7	10	12	15
	○	デス	6	9	12	15	18
	∞	ゾー	7	10	14	17	21
	×	ヴェン	4	6	8	10	12
	∞	ユー	5	7	10	12	15
	⊍	キヤス	6	9	12	15	18
	Σ	イル	7	10	14	17	21
フォーム	□	ブロ	7	10	14	17	21
	ㄣ	ゴー	9	13	18	22	27
クラス／アライメント	×	クー	2	3	4	5	6
	○	ロス	2	3	4	5	6
	△	デイン	3	4	6	7	9
	士	ネタ	4	6	8	10	12
	＊	ラー	6	9	12	15	18
	∞	サ一	7	10	14	17	21

Practice

# About Minion

Dungeon Master II SKULLKEEP

## ミニヨンについて

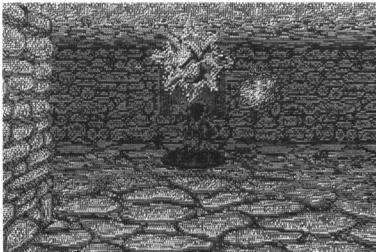
### Practice

『ダンジョンマスターII』の世界には勇者たちの手足となって働くミニヨンと呼ばれる6種類の魔法のボールが存在する。ミニヨンを発生させるためには、発生させるミニヨンの種類によってふたつの方法がある。ひとつは魔法を使って発生させる方法。もうひとつは、アイテムのマップを使用して発生させる方法だ。

魔法で発生させられるミニヨンは3種類。魔法の威力、パワーシンボルの強さによって、そのミニヨンの寿命が決定される。寿命が長くなるだけでミニヨン自体のパワー（アタックミニヨンを発生させた場合の攻撃力など）は変化しない。また、敵からダメージを受ければそのぶん寿命が短くなる。マップを使用して発生させられるミニヨンは3種類。クリーチャーなどに攻撃されダメージを受け破壊されるまで生きることができる。

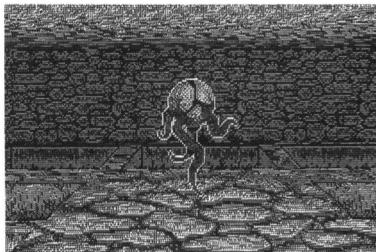
この6種類のミニヨンを上手に使用することによって、冒険を楽に進めることができる。通常の使い方以外にもいろいろな使用方法が存在するからだ。

### クリーチャーと戦うミニヨン



勇者たちの身代りとなってクリーチャーと戦ってくれるミニヨンはアタックミニヨンとガードミニヨンの2種類。いっしょに戦えば戦力は無限大!!

### 物を運ぶミニヨン



物を運搬するミニヨンはキャリー、フェッチ、ポーターの3種類。どんな重い物でも、どんなに数が多くても指定した通りに物を運んでくれる。

### マップで作るミニヨン

#### スカウトミニヨン

#### キャリーミニヨン

#### フェッチミニヨン

### 魔法で作るミニヨン

#### ポーターミニヨン

#### アタックミニヨン

#### ガードミニヨン

遠隔操作で未踏の場所を偵察させることができる。その様子はマップを使って知ることができる。

マップの×印まで物を運んでくれる。しかしパーティが行ったことのない場所へは運べない。

マップの×印から物を運んでくる。しかしパーティが行ったことのない場所からは運べない。

パーティの足もとにある物を持ち、パーティの後を付いてくる。

ホーミングミサイルのようにクリーチャーを探知して、勝手に攻撃してくれる。

発生させた場所に留まり、クリーチャーが近づくと勝手に攻撃し防衛してくれる。

# How to Use Minion

Dungeon Master II SKULLKEEP

ミニヨンの使いかた

## Porter Minion

ポーターミニヨン

勇者のロード値がオーバーしている場合や、もう物が持ちきれない場合などに使用する。パーティーの足もとに物を置き呪文を唱えると、重量、数に関係なくすべて持ってくれる。もう一度ポーターミニヨンの呪文を唱えるか、攻撃をして壊せば、物をその場に落してくれる。

## Attack Minion

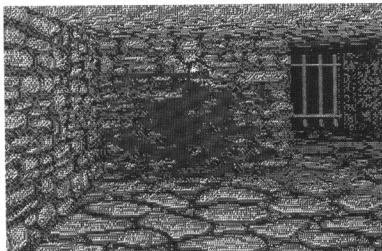
アタックミニヨン

発生させられる数の制限はない。このミニヨンはクリーチャーを探知し、ライトニングボルトで攻撃する。マナの数値が許す限りいくつでも魔法で作ることができる。アタックミニヨンをたくさん作り、パーティーは安全なところに隠れる、通称ミニヨン狩りがとても効果的。

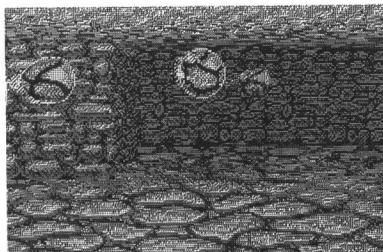
## Guard Minion

ガードミニヨン

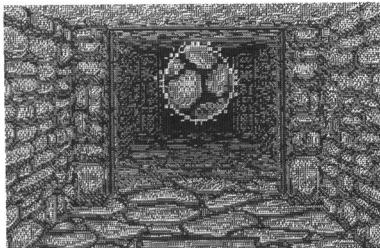
動かないアタックミニヨンと言えばわかりやすいか。クリーチャーが多い場所でもパーティーの四方をガードミニヨンで囲めば、その中心で寝ることが可能。しかしパワーシンボルが低いと、敵の攻撃ですぐに破壊されてしまうので注意。



移動速度が遅いのが難点。パーティーがかなり先まで進んでも、途中寿命で壊れてしまうことも。その場合どこに物が落ちたかわからなくなる。



質より量で勝負。数さえ出してくれればクリーチャーを取り囮み封じ込めてくれる。その隙に逃げるのもよし、先に進んでもよし。



クリーチャーと戦う場合、安全地帯を確保しその防衛ライン上にガードミニヨンを配置するのだ。これが一般的な使用方法。2重に配置すればかなり安全。

Practice

# How to Use Scoutmap

スカウトマップの使いかた

マップにはノーマルなマップ、マジックマップ、スカウトマップ、ミニヨンマップの4種類がある。マップを手に持ち、攻撃の手をクリックすることによりマップを見ることができる。マップは開いているあいだマナを少しずつ消費していく、マナがなくなるとマップは見づらい状態になってしまうのだ。

4つのマップのなかでも多用されるのがスカウトマップ。ゲーム序盤で手に入れることができ、最後まで使用できる貴重なマップだ。マップを使用して発生させることができるスカウトミニヨンは、未踏の場所を探索するという通常の機能のほかに、移動する壁にもなるということを憶えておいてもらいたい。スカウトミニヨンがいる場所にはクリーチャーは入ってこない。だから、スカウトミニヨンを上手に操作しクリーチャーを袋小路に追いつめることも可能だ。



それぞれのマップには4つのボタンがついている。多用するのは以下の3つ。このクーのボタンはクリーチャーの所在を知ることができる。



ロスのボタンを押せば隠されているイベントを知ることができる。たとえば隠しスイッチや消える壁など、わかりにくいイベントがわかる。



ディンのボタンを押すと魔法現象が起こっている場所を知ることができる。ファイヤーボールの軌道などをリアルタイムで確認できる。



## スカウトマップの機能

- **偵察** スカウトミニヨンを偵察に出す。
- **パーティの位置** マップの上方がパーティの前方となる。
- **生き物(クー)** クリーチャーの所在を知ることができる。
- **トラップ(ロス)** 隠されたトラップを知ることができる。
- **魔法(ディン)** 魔法現象の場所を知ることができる。
- **固定(ネタ)** マップを固定し連動しないようにする。

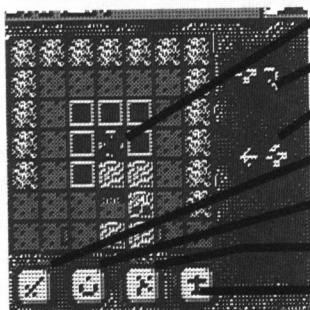
# How to Use Minionmap

ミニヨンマップの使いかた

キャリーミニヨンまたはフェッチミニヨンを発生させ、物を遠くへ運ばせたり、遠くの物を持ってこさせたりすることができる。しかし、パーティーが一度行ったことのある場所でないとこれらの機能は使えない。キャリーミニヨンで物を持って行かせる場合には、物を持っていかせようという場所まであらかじめパーティー

が進み、そこで×印をつけたあとこの機能を実行させるというワケだ。フェッチミニヨンの場合も同様で、持ってさせたい物がある地点にあらかじめ×印を付けておく。このときその地点に運ばせたい物が置いてなければならない。そしてフェッチミニヨンを発生させると、その場所から物を運んでくるのだ。

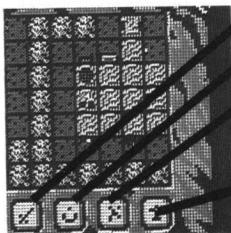
## ミニヨンマップ



## 各種マップの機能

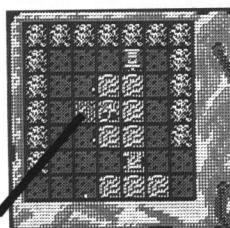
- パーティーの位置** マップの上方がパーティーの前方となる。
- キャリー** 物を×印のところまで持っていく。
- フェッチ** 物を×印のところから持つてこさせる。
- 生き物(クー)** クリーチャーの所在を知ることができる。
- トラップ(ロス)** 隠されたトラップを知ることができます。
- 魔法(ディン)** 魔法現象の場所を知ることができます。
- 固定(ネタ)** マップを固定し運動しないようにする。

## マジックマップ



- 生き物(クー)** クリーチャーの所在を知ることができます。
- トラップ(ロス)** 隠されたトラップを知ることができます。
- 魔法(ディン)** 魔法現象の場所を知ることができます。
- 固定(ネタ)** マップを固定し運動しないようにする。

## マップ



マップの上方がパーティーの前方となる。

# Efficient Battle

Dungeon Master II SKULLKEEP

効果的な戦闘

Practice

## Ideal Party

理想的パーティー

コールドスリープで眠っている勇者は全員で15人。そのなかから3人を選び、主人公のトーハムゼッドを含め4人のパーティーを組み冒険に出かけるわけだが、その残りの3人を誰にしようかとも悩むところ。一般的なパーティーは前衛ふたりが戦士系の勇者、後衛は魔法使い系の勇者と僧侶系の勇者、この4人が

汎用的。忍者系の勇者は不要ではある。

実際、どの勇者を選んでもエンディング近くには戦士、忍者、魔法使い、僧侶の各レベルがほぼ均等ぐらいに鍛えられていて、どの勇者もだいたい似たような力になっている。だったら、序盤で役にたつ戦士、魔法使い、僧侶、この3タイプの勇者を選んだほうが楽だ。

## Train as Fighter

戦士のレベルの上げかた

戦士は剣や斧などの大型の武器を操る能力に優れており、ほかの職業よりも体力があるのが特徴だ。戦士レベルが上がると、武器の取り扱いがより上手になり、武器の空振りが少なくなる。なおかつ武器の直接攻撃によるクリーチャーに与えるダメージがより多大になる。

戦士レベルを上げるために「斬る」、

「叩く」などクリーチャーに直接攻撃ができる武器を使用すること。攻撃した回数やクリーチャーに与えたダメージなどによりレベルがアップするのだ。もちろん武器の素振りでもオッケー。しかも、クリーチャーからダメージを受けるのもレベルがアップする要素のひとつだ。これはどの職業でも当てはまる。

## Train as Ninja

忍者のレベルの上げかた

忍者は、毒投げ矢や手裏剣など正確さを要する飛び道具の扱いに優れ、手先が大変器用。忍者レベルが上がると、重いものもより遠くへ投げることができ、素早く行動することができるようになる。

忍者レベルは物を投げるか飛び道具系の武器の多用、あるいは素手での攻撃で

高めることができる。弓や投石器の使用はもちろん、ゲーム画面上のリーダーの手を使って物を投げた場合もレベルアップする要素。回数を多く、できるだけ重いものを投げることがレベルアップの近道。ファイヤーボールの使用でも忍者のレベルはアップする。

## Train as Wizard

魔法使いのレベルの上げかた

魔法使いは忍者と同様、手先が器用で飛び道具系の武器も使いこなすことができる。しかも、攻撃系の魔法が多く使用できる。魔法使いレベルがアップすれば、より威力のある魔法が使用できるようになる。しかもマナの最大値がアップ、つまりより多くの呪文を唱えることができるようになるのだ。

魔法使いレベルを上げるには、魔法使

い系の魔法をより多く使用することだ。魔法使い系の呪文には、行く手を灯で照らし出すマジックトーチや、稻妻を発生させるライトニングボルト、炎の玉でクリーチャーを攻撃するファイヤーボール、そしてアタックミニヨンなどが挙げられる。それらの呪文を何回も繰り返し唱えることにより、それまで使用できなかつた呪文も使えるようになるのだ。

## Train as Priest

僧侶のレベルの上げかた

僧侶は傷ついた勇者を治療する魔法能力を持っている。体力の回復をはじめ、各種秘薬の製造、パーティーを防御するシールドを発生させることまでできる。僧侶レベルが上がれば、魔法攻撃に対する抵抗力や、火に対する抵抗力がアップしダメージを受けにくくなる。

僧侶レベルを鍛えるには、魔法使いと同様、僧侶の呪文をより多く唱えればよ

い。勇者のヘルスを回復させる秘薬ヴィーなどの薬物を大量に作ったり、ガードミニヨンをいくつも発生させたりしているうちにレベルが上がっているはず。病院や宿屋などの施設がない『ダンジョンマスター』の世界では、僧侶はとても重要な役割だ。練習せずとも僧侶系の魔法を使う機会が多いので、知らぬ間にレベルが上がっていることだろう。

## Choosing Armor

防具の選択

戦いにおいて、攻撃は最大の防御であるとよく言われる。逆に言えば、防御こそ最大の攻撃。死んでしまえば攻撃すらできない。いかに頑丈な防具を装備するか、それが問題である。しかし、各勇者にはロード値と呼ばれる荷物の最大重量値があり能力に見合った重量以上の荷物を持つとスタミナの消耗が早まり、パーティーの歩く速度が低下してしまう。

そこで、前衛の勇者ふたりにはガッチリ重い防具を装備させ、アイテムなどの荷物は少なめに持たせる。逆に後衛の勇者にはアイテムを多く持たせ、防具は服などの軽いものにするのだ。前衛さえガードしておけば、後衛は裸でも大丈夫だ。マップでクリーチャーの所在をチェックしておけば、後ろから攻撃されることはまずないだろう。

## Move Around

動き回る

### Practice

もし、戦闘中にマナを使い果たして魔法が使用できなくなってしまった場合どうするか？ その場で眠る？ そんなことをしたら、即クリーチャーたちにタコ殴りにされてしまうだろう。しかし、そこから逃げる余裕はない。

そんなときは、クリーチャーを中心にもわりクリルクリルと移動しながら攻撃しよう。動きの遅いソーンデーモンなどに有

効的な戦い方だ。常にクリーチャーの背中もしくは横っ腹を攻撃のターゲットとし、相手が移動したと同時に勇者たちも移動、相手の背後もしくは横に位置するようとする。だが、シーフなどの動きの速いクリーチャーは見失いややすい。これには、飛び道具を投げると避ける習性を逆に利用し、フェイントで物を投げ相手の位置を操作しながら攻撃するのだ。

## Take Advantage of the Trap

トラップの裏をかく

勇者たちの冒険を妨げる各種のトラップ。一步間違えば、パーティー全員が死に至るものまである。しかし、そのトラップを逆に利用してクリーチャーたちを死に至らせることができる。

たとえば、なんの変哲もない扉。勇者たちは開けた扉のままでクリーチャーが来るのを待ち伏せる。クリーチャーが扉のところへきた瞬間、扉の開閉ボタンを

押して扉を閉める。クリーチャーは扉に挟まれダメージを受けるという寸法だ。

また、他の場所へワープする青い霧にファイヤーボールを投げ込むのもひとつ手。ファイヤーボールはワープゾーンを伝わり、他の場所にいるクリーチャーにダメージを与える。あらかじめスカウトマップを使用しクリーチャーの所在を確認しながらこの技を使うのがよい。

## Minion the Hunter

ミニヨン狩り

勇者4人とも魔法使いのレベルが高いパーティーならば、ミニヨン狩りと呼ばれる攻撃ができる。

クリーチャーたちは種別によって自分たちの縛張りがある。ソーンデーモンは決して村のほうまでは来ないし、シーフだって城の入口までは追いかけてこない。それぞれ生活地域が確立されていて、ほかのクリーチャーの縛張りには入って

行きにくい。ということはある種、鳥かごのなかの鳥状態なのだ。そこで、その鳥かご（縛張り）内にアタックミニヨンを多量に送り込み、自分は安全なところまで退却。お茶でも飲んで、スカウトマップでクリーチャーとアタックミニヨンの攻防を見物してればよい。縛張り外ならそのクリーチャーは襲ってこないので安心。最後の敵にも使える技だ。

# Minion the Shield

ミニヨンの盾

左ページで説明したミニヨン狩り同様、もうひとつミニヨンを使った便利な技がある。

こんどはポーターミニヨンを使用する。ポーターミニヨンは勇者たちの代わりに物を運んでくれる賢い魔法のボールだ。寿命で壊れるまで、ずっと物を持ってパーティーのあとについてきてくれる。その習性を利用しない手はない。な

んでもいいので不必要的アイテムをポーターミニヨンに持たせ、パーティーの後を常時ついてこさせるようにしておけば、後方からのクリーチャーの不意な攻撃もミニヨンが楯になってくれるので激減する。しかし、ポーターミニヨンの移動速度が遅いため、パーティーがさっさと歩いてしまうとミニヨンとの間隔があいてしまうというのが難点だが……。

# Dope!

足りない能力はドーピング

冒険の序盤では、とにかくにするにも力不足で苦労する。クリーチャーにはガシガシ攻撃されるわ、武器はしょぼいわ、マネーがなくなても買えないわ、と痛い弱い貧乏の3重ハーモニーだ。各職業のレベルを早く上げたいと思っているプレーヤーも多いはず。そんなときは、ドラッグを多用しひん・ジョンソンばりのドーピング行為をするのがよい。

勇者たちの知恵を一時的に上昇させる秘薬デインを作り、まず飲む。頭が良くなれば、レベルが上がりやすくなる。ウーゴのようなどんなイカレポンチでもアッという間にレベルが上がる。各職業の効率的なレベルの上げかたは28、29ページを読んでほしい。そのほかにも機敏さを一時的に上げる秘薬デスクタリティーオーラも併用するとなおよい。

# Hungry Magicians

魔法使いと僧侶は腹ペコ

勇者全員が空腹の場合、どの勇者から食料を食べさせるか？ 残り数少ない食料、やはり攻撃の要の戦士系の勇者？ いいや違う。いちばん最初に食べさせるべきは呪文を唱える魔法使い系の勇者、もしくは僧侶系の勇者だ。彼らが唱える呪文は大量のマナを消費する、その消費したマナを回復させるのに必要なのが食料と水なのだ。勇者のヘルスが少ないと

きには秘薬ヴィーを飲ませて回復させることが多いが、マナは寝て回復させる場合が多い。寝るとマナやヘルスのゲージが上昇するが、このとき食料と水を消費している。つまり、食料と水は勇者のすべての力の源。だから呪文で秘薬を作り自らの力を仲間に与えたり、魔法として力を外に一気に放出する僧侶や魔法使いはすぐに腹ペコになるのだ。

# Techno Shield

テクノシールド

## Practice

ゲーム序盤で拾えるテクノシールド。この楯があると、フィールドまたは城内各地にあるテレポートポイントから城入口近くにある村まで一瞬のうちにワープすることができる。この盾があるとないとでは、ゲームの難易度が極端に変わってくる。一度も村に立ち寄らないでゲームをクリアすることも可能だが、普通のプレーヤーなら絶対なん回かは村に立

ちより買物をすることになる。その場合、テクノシールドがないといちいち村まで歩いていかなければならない。城の5階から食料を買いに村までいったとしても、また5階に戻るまでに食料を消費してしまうし、大量に買い込むのも経済的ではない。しかも、5階へ戻る途中、不意の事故でパーティーが全滅してしまう恐れもある。かなりつらいのだ。

# Don't Kill It!

殺してはいけないクリーチャー

殺せ、殺せ、みんな殺せ!! 目に付いたクリーチャーはもとの姿がわからないほど、殴って蹴って斬ってメッタメッタにして殺すのだ。と、思っているプレイヤーも多いと思うが、『ダンジョンマスター』はそんな単純に攻略できるようなゲームではない。

なかには攻撃してはいけないクリーチャーも存在する。たとえば、わかりやす

いところでは店の商人。攻撃すると店の番人である用心棒が勇者たちにキツイ蹴りをいれてくる。パーティーが弱いと速攻で死んでしまうので注意だ。あと、城の地下に出現するひとつ目ロッキー。彼らは友好的なクリーチャーで、高炉に火を灯す炭坑夫なのだ。彼らがいないと高炉に火が灯らず、ゾーリングを作動することができなくなってしまう。

# Save the Data

冒険の心構え

このゲームでは、セーブがとても重要である。一步先へ進めば、不意な事故にあいパーティー全員が死んでしまうことだってある。それはいつどこで起こるか予測も付かない。そこで、こまめにセーブをするのをおすすめする。しかし、いたるところでたびたびセーブするのはいただけない。セーブ直後、陰険なトラップにはまってしまい、どうしようもなく

なってしまうことも考えられるからだ。とりあえず、セーブファイルを最低でもふたつは確保し交互に上書きしてセーブすること。1ヶ所だけだと、どうしようもない事態に陥った場合、泣くしかない。あと、セーブ時には体力を満タンにしてからセーブしよう。未踏の地ではできるだけ慎重に辺りを探索し、なにも危険がないことを確認してセーブしよう。

## Enclosed!

勇者の位置や向き

戦闘中以外に便利なのが勇者個人の向きを変えての攻撃。面倒くさくて使っていない人もいるだろうけど、けっこう便利。クリーチャーたちに囲まれ、身動きができなくなった場合、前衛または後衛の勇者の向きを変え四方に応戦しよう。ダメージもかなり少なくその場を切り抜けることができる。

また、戦闘中勇者のヘルスが減り、危

なくなった場合は秘薬ヴィーを飲ませるのがセオリーだが、マナがなく秘薬も作れない場合、前衛と後衛の勇者の位置を入れ替え、クリーチャーからの直接的ダメージを減少させるのもひとつの技だ。

しかも前衛ふたりと後衛ふたりの位置を前後入れ替え、武器、防具もそっくり交換し戦えば、まんべんなくレベルをアップさせるということもできる。

## Don't Miss the Noise!

音を聞き逃すな

『ダンジョンマスター』にはBGMというものがほとんどない。壁を叩く、物を置くなど、物理的に発せられた効果音しか聞くことができない。しかし、それらの蚊の鳴くような小さな音が、とても重要な情報なのである。

たとえば、壁にあるボタンを押した場合、「カラッカラッ」とどこかで音がすれば、扉が開いた合図。音が大きければ

近くの扉が、小さければ遠くの扉が開閉したということだ。もし音が鳴らなかつた場合、それは音が聞こえないところにある扉が開閉したか、もしくはもっと危険なことが起きようとしているか、まったく予想もつかない。聞こえなかったじや済まされない。テレビを消し、ステレオを消し、全神経を音に集中させるほどの気合いがないと生きては行けない。

## Escape from Creatures

クリーチャーからの逃げかた

逃げるが勝ちという言葉があるように戦ってばかりではなく、ときには逃げることが勝利につながることもある。

クリーチャーと戦闘中その場から瞬時に逃げられるよう、片手はマウス、もう片手はテンキーを操れるように準備し、戦闘コマンドはマウスを、勇者たちの移動はテンキーを使用し操作するのだ。マウスのみで操作するときよりも早く、そ

して確実に行動することができる。これはパソコン版のみ有効な技。メガ-CD版をプレーしている人には残念ながらできない。また、これは全機種に言えることだが、勇者を移動させると、ボタンを連続でクリックすると先行入力機能が働いてしまい、押した回数だけ勝手に移動してしまう。これは、不意な事故につながる可能性大なので移動は慎重に。

# About Shopping

Dungeon Master II SKULLKEEP

## 買い物について

### Practice

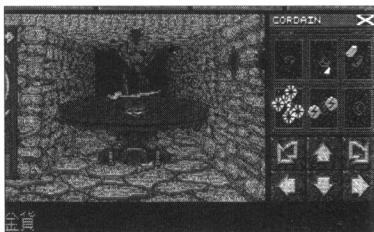
新たに『ダンジョンマスターII』から採用された買い物システム。この買い物によって勇者たちの冒険が非常に楽になり、そのうえ、いろいろな武器や防具、アイテムが購入できるようになったので勇者たちの攻撃のバリエーションも増えた。

買い物ができる店は全部で8軒あり、その内訳は武器屋2軒、防具屋が2軒、服屋が2軒、そして道具屋と魔法屋だ。

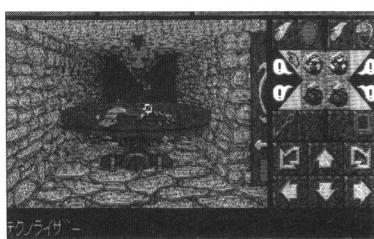
場所はまずゲームスタート時にある村に武器、防具、服、アイテムの店、計4軒が立ち並び、次に見かけるのがマップでいうといちばん東側奥にあるブラックマーケット。法外な値段設定には呆れるが、ここでしか手に入らないものもあるので一度は覗いてみたい。ここには武器屋、防具屋、服屋が立ち並んでいる。そして最後に立ち寄ることができるるのは、南にある謎の魔法屋。ここには各種秘薬をはじめ、魔法使い系、僧侶系の魔法攻撃ができる各種杖まで売られている。

各店には防犯システムが備え付けられており、店主を攻撃すると近くにいる用心棒がパーティーを襲い、なおかつファイヤーボールが壁から発射され火だるまになってしまうのだ。

このように店主を怒らせなければ、ときには安く売ってくれる場合もある。要是交渉次第。マネーをテーブルに置き店主が首を縦に振ったら商談成立。しかも、マネー以外にもアイテムをテーブルに置けば、物々交換も可能。足りない差額はマネーを払えばよい。また、何回も店に通えば、今まで無かったアイテムが売られている場合もある。



商品を購入するときは、向かって右のカウンターへ。マネーボックスを開き、商品の価格よりも少ないマネーを置いてみよう。運が良ければ売ってくれる。



商品を売るときは、向かって左のカウンターへ。その店で取り扱っている商品ならば、まとめて売ることも可能。どさどさ置けばまとめて換金してくれる。

### 各マネーの価値

( ) 内の数値は銅貨を1としたときの各マネーの価値です

青玉	赤玉4個分(1024cp)
赤玉	緑玉4個分(256cp)
緑玉	金貨4枚分(64cp)
金貨	銀貨4枚分(16cp)
銀貨	銅貨4枚分(4cp)
銅貨	最小単位(1cp)

# Sun Clan Village 1

サンクラン村武器屋取り扱い商品リスト

ゲームスタート直後に訪れることがあるサンクラン村。この村にある武器屋には、ゲーム中盤以降も恐らく訪れる事になるだろう。最後までもっともよく使うショップなのだ。

この武器屋で取り扱っている商品は以下の通り。

たいまつ、短剣、鎌、鉈、つるぎ、レイピア、斧、サーベル、刀、エクスサイ

マー、ブルースチール、棍棒、釘付き棍棒、メイス、モーニングスター、テクノライザー、投石器、矢筒、弓、クロスボウ、矢、毒矢、手裏剣、杖。

合計25アイテム。ブルースチールはこの店でしか売られていない貴重な武器。価値が少々高いが、威力はそうとうなもの。最後まで使える信頼できる剣なので一度は使ってみたい。

# Sun Clan Village 2

サンクラン村防具屋取り扱い商品リスト

序盤ではたいした装備をしていない勇者。彼らがゲーム中盤までにお世話になるのが、同じくサンクラン村にある防具屋。以下はこの店で取り扱っている商品のリストだ。

木製盾、小型盾、テクノシールド、炎の盾、矢筒、つの兜、メイル兜、兜、鉄兜、大兜、アーメット、炎の兜、テクノ兜、胸あて、鎧、ミスリル胴着、炎の鎧

(男用)、炎の鎧(女用)、テクノ鎧、ももあて、鉄製脚絆、ミスリルズボン、炎の脚絆、すねあて、鉄製ブーツ、炎のブーツ、テクノブーツ。

以上28アイテム。炎シリーズとテクノシリーズの防具が売られているので、マナーに余裕のあるプレーヤーは購入するのがいいかも。でも、城のなかでもそれぞれの防具は捨つことができる。

# Sun Clan Village 3

サンクラン村服屋取り扱い商品リスト

同じくサンクラン村には服屋もある。とりあえず勇者に服を着せ、少しでも防御力を高めるためには、服を着ることだ。サンクラン村の服屋で取り扱っている商品は以下の通り。

マント、暗黒のマント、バンダナ、黒い上着、チュニック、ファインガウン(上着)、ベスト、ダブルレット、皮チョッキ、ブリガンディン、うろこの鎧、騎士のマ

ント、黒いスカート、長衣、青色ズボン、ファインガウン(ズボン)、赤いズボン、皮ズボン、うろこの脚絆、皮サンダル、スウェードブーツ、皮ブーツ、ミスリルブーツ、ルーンチャーム、魔法の護符、灯の護符、ムーンストーン、メズマー。

以上28アイテム。服屋では能力により影響のあるネックレスも取り扱っている。購入したい人は服屋へいくべし。

## Sun Clan Village 4

サンクラン村道具屋取り扱い商品リスト

Practice

サンクラン村にしか存在しない道具屋。道具屋には食料や水袋、フラスコなど、冒険のために最低限必要な品々が揃っている。また、余分な食料はここで売り払ってシンプルな装備と計量化をはかるのもいい。ステーキを売って武器を買うなんてのも手だ。以下は商品リスト。

水袋、リンゴ、ジカーマ、ワームの肉、パン、チーズ、すね肉、ステーキ、バー

ムアップル、マナの花、妖精のキノコ、毒キノコ、コウモリの死骸、ジョッキ、空フラスコ、コンパス。

以上16アイテム。道具屋というより、ほとんど食品売り場。変わったものが食べたくなったらここに来るが吉。また、ジョッキはこの店でしか手に入らない貴重品。ジョッキには水袋と同じで水を蓄え持ち歩くことができる。

## Moon Clan Village 1

ムーンクラン村武器屋取り扱い商品リスト

ムーンクラン村はマップのいちばん右。すなわち極東に位置する村。この村にはブラックマーケットが立ち並び、通常の商品小売価格とはことなる特殊な値段で物が売られている。以下はそのブラックマーケット武器屋の商品リスト。

たいまつ、短剣、鎌、鉈、つるぎ、レイピア、斧、サーベル、刀、ボーラックス、火の剣、棍棒、釘付き棍棒、メイス、

モーニングスター、テクノライザー、投石器、矢筒、弓、クロスボウ、スピードボウ、矢、毒矢、毒投げ矢、手裏剣、盗賊の杖、カラムのこて、歯車、ヒューズ。

以上29アイテムだ。ほかの店では売っていない特殊アイテムもある。強力な武器も多数売られているので、マネーにモノを言わせて手っとり早く力を手にしたい人はここを覗いてみよう。

## Moon Clan Village 2

ムーンクラン村防具屋取り扱い商品リスト

同じくムーンクラン村の防具屋で取り扱っている商品のリスト。

木製盾、小型盾、水晶の盾、サーの盾、ラーサーの盾、テクノシールド、炎の盾、矢筒、つの兜、メイル兜、兜、鉄兜、大兜、アーメット、ラーサー兜、炎の兜、テクノ兜、胸あて、鎧、ミスリル胴着、炎の鎧(男用)、ラーサーの鎧、テクノ鎧、ももあて、鉄製脚絆、ミスリルズボン、

ラーサー脚絆、炎の脚絆、テクノ脚絆、すねあて、鉄製ブーツ、ラーサーブーツ、炎のブーツ、テクノブーツ。

全34アイテム。ほかじゃ見られないめちゃくちゃにスゴイ防具が勢ぞろいしている。冒険の途中で手に入る防具もあるが、どれもワンセットしか落ちていない。もうひとつ欲しいならここで買うしかないのだ。

# Moon Clan Village 3

ムーンクラン村服屋取り扱い商品リスト

同じくムーンクラン村服屋の商品リストがこれ。

マント、暗黒のマント、バンダナ、黒い上着、チュニック、ファインガウン(上着)、ベスト、ダブレット、皮チョッキ、ブリガンドイン、うろこの鎧、騎士のマント、黒いスカート、長衣、青色ズボン、ファインガウン(ズボン)、赤いズボン、皮ズボン、うろこの脚絆、皮サンダル、

スウェードブーツ、皮ブーツ、ミスリルブーツ、ルーンチャーム、魔法の護符、灯の護符、ムーンストーン、メズマー、スーゼライン。

以上29アイテム。サンクラン村の服屋と取り扱っている商品はほぼ同じ。どちらで買うのも好きずき。ただし、スーゼラインだけはこちらの店でしか売っていないアイテムだ。

# Cloud Clan area 1

クラウドクラン地区魔法屋取り扱い商品リスト

クラウドクラン地域はマップの南あたりを指す。この地域の墓地近くにある魔法屋には、各種魔法アイテムが売られている。以下はその魔法屋の商品リストだ。

バームアップル、マナの花、妖精のキノコ、毒キノコ、空フラスコ、水入フラスコ、秘薬イー、秘薬ロス、秘薬クー、秘薬デイン、秘薬ネタ、ヴェン爆弾、フル爆弾、ルーンチャーム、ムーンストー

ン、メズマー、酋長の首飾り、スーゼライン、アタックミニヨン、ガードミニヨン、たいまつ、ヴォーバルの剣、嵐の剣、ゾーの剣、火の剣、杖、虹の杖、盗賊の杖、毒の花、ねじり杖、ネタの杖、エメラルドの杖、海蛇の杖、戦闘の杖、稻妻リング、カラムのこて、暗黒のマント、水晶の盾。

ゴージャスな品揃えである。

# Use Your Money!

マネーを使おう

序盤では少ししか手に入らないお金(マネー)。ショップにはたくさんアイテムがある。でもお金がなかなか集まらない。そんな感じで、中盤以降までお金を大切に思う人もあるだろう。だが、一族の鍵を2~3コ集めた頃からは考えを変えたほうがいい。お金はどんどん使うべきだ。決して集めないほうがいい。

ゲームの中盤あたりからは、価値のあ

るアイテムを次々に入手できる。換金すれば青宝石が手に入るほど高い価値のアイテムだ。もうこの頃になると、ショップのアイテムなどはどれでも買えるほど大金持ちになっているのだ。だから、塔に入る前にはせいぜい贅沢をして、装備をよくして、お金を使い切ってしまうほうが利口だ。最終的には使い切れないほどのお金が集まってしまうことだし。

# 2

# Murphy's Law of Dungeon Master

Useful  
Proverbs  
for  
Adventure

『ダンジョンマスターII スカルキープ』版マーフィーの法則 ■2■

●●●アタックミニヨンとシーフの法則

**重要なアイテムを持ち去ったシーフは、どこか遠くでミニヨンに倒されている。**

●●●キャリーミニヨンの法則

**重要なアイテムをミニヨンに運ばせると、そのミニヨンは行方不明になる。**

●●●ミニヨンとアイテムの法則

**ミニヨンを重要なアイテムに関わらせてはいけない。**

●●●天候の法則

**フィールド上で寝ようとするな。そのとき必ず雷雨に襲われるだろう。**

●●●アタックミニヨンの法則 1

**アタックミニヨンが攻撃したがるのは、取るに足らないモンスターばかりである。**

●●●アタックミニヨンの法則 2

**アタックミニヨンはほかのどんな勇者よりも我慢強い。死ぬまで諦めないからだ。**

●●●ファイヤーボール自殺の法則

**魔法使いの技術が向上するのは、ファイヤーボールによる自殺が成功したときである。**

●●●魔法失敗の法則

**よく練習した魔法は、モンスターの目の前ではよく失敗する。**

●●●戦闘中の照明の法則

**敵を目前に危機に陥った勇者は、ここ一番でマジックトーチのスペルを唱える。**

クリーチャー

# Creatures

このゲームに登場するクリーチャーは、攻撃的なクリーチャーと中立的なクリーチャーのふたつに分けることができる。当然のことだが、攻撃的なクリーチャーは勇者の目的を阻止するために存在する。ところが中立的なクリーチャーは勇者の目的に感心はなく、自らの本能に従ってマイペースに生活しているだけなのだ。したがって彼らから勇者を襲ってくることはまずない。勇者が危害を加えれば、状況は変わるが……。

## Archer Guard

アーチャーガード



モンスター側の防衛ラインを守る強敵。音もなくパーティの背後に周り、毒矢を放って攻撃していく。勇者の体力に自信がないときは、ファイバーボールで応戦しよう。間違っても、奴が放った毒矢を射ち返そうとは思わないことだ。

出現場所  
**城3・6F** ヒット  
ポイント **420** 体重 **110kg**

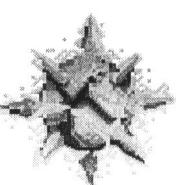
攻撃力 **100** どう猛さ **12** 耐魔法力 **12**

防御力 **160** 執念深さ **8** 耐火力 **7**

機敏さ **140** 毒の力 **0** 耐毒力 **9**

## Attack Minion

アタックミニヨン



魔法で作られる攻撃的な生物。ホーミングミサイルのように敵クリーチャーを自動探査し、どちらかが死ぬまで戦い続ける。生命力は、呪文を唱えたときのパワーシンボルに比例。なお、下の数値は最強のアタックミニヨンのもの。

出現場所  
**全域** ヒット  
ポイント **150** 体重 **10kg**

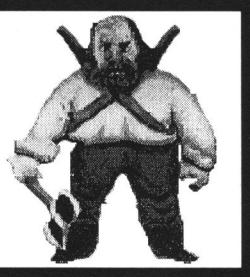
攻撃力 **50** どう猛さ **14** 耐魔法力 **15**

防御力 **75** 執念深さ **15** 耐火力 **13**

機敏さ **180** 毒の力 **0** 耐毒力 **12**

## Axeman

アックスマン



重い斧をかついだ大男。普段は木の上に隠れていて、パーティが近付くと、斧を投げながら集団で襲ってくる。しかも、勇者のアイテムを盗むとてもいやな奴。首尾よく倒すことができれば、奴らの斧を手に入れることができるのだが。

出現場所  
**城の東** ヒット  
ポイント **175** 体重 **70kg**

攻撃力 **90** どう猛さ **14** 耐魔法力 **5**

防御力 **115** 執念深さ **14** 耐火力 **5**

機敏さ **100** 毒の力 **0** 耐毒力 **10**

## Get it! Sell it!

斧を集めて売り扱え!!

アックスマンが力まかせに投げつけてくる斧。これに当たるとかなり痛い。だが、この斧をショップで売ればけっこな金になる。慎重にゲームを進めたい堅実派プレーヤーや、全アイテムを収集したい完璧派プレーヤーは、斧を売ってマネーを蓄えるといい。斧を売る以外にも金もうけの手段はあるにはあるが、手間や換金してもらえるマネーの額を考えると、斧を売るのが一番効率がいいのだ。

斧を集めると、勇者たちの手には何も持たさず、攻撃を避けながらひたすら斧を拾い集め、ヘルス値が低くなったらショップへ行き、休憩兼換金。これを何度も繰り返せば、あっという間に金持ちパーティーになっているはずだ。また、アックスマンの攻撃を受けているうちに、知らず知らず勇者の戦士レベルも上がっていることだろう。

# Creatures

## Bad Merchant

悪徳商人



森の奥にあるムーンクラン村の商人。なかなか手に入らない特別な武器や防具、それから出所の怪しいアイテムなどを扱うブラックマーケットを開いて、物好きな勇者が来るのを待っている。そこで売られている物の値段は当然法外。

出現場所 城の東の店	ヒット ポイント <b>1000</b>	体重 <b>110kg</b>
---------------	----------------------------	--------------------

攻撃力 <b>130</b>	どう猛さ <b>10</b>	耐魔法力 <b>12</b>
-------------------	-------------------	-------------------

防御力 <b>180</b>	執念深さ <b>14</b>	耐火力 <b>13</b>
-------------------	-------------------	------------------

機敏さ <b>200</b>	毒の力 <b>0</b>	耐毒力 <b>12</b>
-------------------	-----------------	------------------

## Bat

コウモリ



毒を持ったコウモリ。素早く飛び回り勇者を攻撃したり頭上を通過したりする。対ヴェン秘薬の調合法を知らないバーティーは、こいつの攻撃で危機に陥るかもしれない。死体は食用になるが栄養価は低い。売れば銀貨2枚になる。

出現場所 城のB1.B2F	ヒット ポイント <b>30</b>	体重 <b>10kg</b>
------------------	--------------------------	-------------------

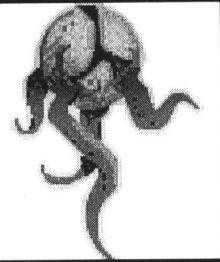
攻撃力 <b>10</b>	どう猛さ <b>5</b>	耐魔法力 <b>1</b>
------------------	------------------	------------------

防御力 <b>50</b>	執念深さ <b>9</b>	耐火力 <b>1</b>
------------------	------------------	-----------------

機敏さ <b>200</b>	毒の力 <b>40</b>	耐毒力 <b>3</b>
-------------------	------------------	-----------------

## Carry/Fetch Minion

キャリー・フェッチ ミニヨン



ミニヨンマップで発生させられる魔法の生物。キャリー・ミニヨンはマップの×印までアイテムを運び、フェッチミニヨンはマップの×印からバーティーのところまでアイテムを運ぶ。なお、下に示した各数値は最強のミニオンの数値。

出現場所 全域	ヒット ポイント <b>150</b>	体重 <b>10kg</b>
------------	---------------------------	-------------------

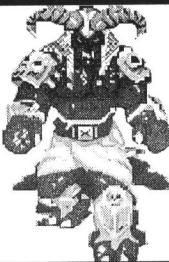
攻撃力 <b>50</b>	どう猛さ <b>14</b>	耐魔法力 <b>15</b>
------------------	-------------------	-------------------

防御力 <b>75</b>	執念深さ <b>15</b>	耐火力 <b>13</b>
------------------	-------------------	------------------

機敏さ <b>180</b>	毒の力 <b>0</b>	耐毒力 <b>12</b>
-------------------	-----------------	------------------

## Dragoth

ドラゴース



残酷で賢い完璧なものの存在。スカルキー城のトリックとゾーリングの謎をすべて解いた者だけが、彼の住む向こう側の空間であるボイドに行くことができる。この敵を倒すと、とりあえずこのゲームはクリアーできるのだが……。

出現場所 ボイド	ヒット ポイント <b>1500</b>	体重 <b>254kg</b>
-------------	----------------------------	--------------------

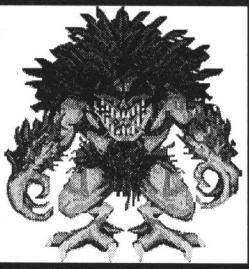
攻撃力 <b>135</b>	どう猛さ <b>15</b>	耐魔法力 <b>13</b>
-------------------	-------------------	-------------------

防御力 <b>175</b>	執念深さ <b>14</b>	耐火力 <b>13</b>
-------------------	-------------------	------------------

機敏さ <b>170</b>	毒の力 <b>0</b>	耐毒力 <b>14</b>
-------------------	-----------------	------------------

## Dru-Tan

ドゥル・タン



スカルキー城の地下洞窟に潜むクリーチャー。毒の魔法を使う。力も強く、勇者たちを落とし穴に突き落とそうとするイヤな敵だ。しかし、奴はロックキーを牢獄から解き放つための血の鍵を持っている。見かけたら、必ず倒すこと。

出現場所  
**城のB1F** ヒット  
ポイント **600** 体重 **254kg**

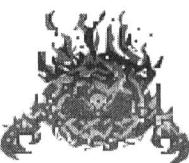
攻撃力 **160** どう猛さ **11** 耐魔法力 **8**

防御力 **220** 執念深さ **12** 耐火力 **8**

機敏さ **120** 毒の力 **0** 耐毒力 **11**

## Flame Orb

フレームオーブ



魔法と火山のガスが合体したような生物。地面の噴気孔から飛び出し、パーティーの中央に入って爆発する困りもの。ボーバルの剣とハームノンマテリアルの呪文だけが有効だ。この敵に会ったらファイヤー・シールドの呪文を使おう。

出現場所  
**城のB1F** ヒット  
ポイント **80** 体重 **20kg**

攻撃力 **100** どう猛さ **13** 耐魔法力 **6**

防御力 **100** 執念深さ **15** 耐火力 **15**

機敏さ **150** 毒の力 **0** 耐毒力 **15**

## Imp

インブ



もっとも機敏で、もっとも手癖の悪いクリーチャー。直接的な害はほとんどないが、アイテムやスイッチ類をいじくりまわすいたずら者だ。こいつがいてもパーティーが混乱するだけだろう。頭に来るまえに確実に殺してあげよう。

出現場所  
**城の1F** ヒット  
ポイント **135** 体重 **70kg**

攻撃力 **20** どう猛さ **15** 耐魔法力 **15**

防御力 **50** 執念深さ **13** 耐火力 **4**

機敏さ **240** 毒の力 **0** 耐毒力 **4**

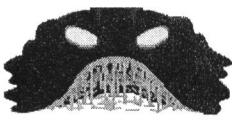
## Stupid Battle

用心棒を倒すと……

すべてのショップにいる、恐ろしく強い用心棒。こいつは、ちょっとやそっとで倒せる相手ではないが、勇者たちのレベルが上がると、ふと、良からぬ考えが頭に浮かぶ。こいつさえ殺してしまえば、店にあるアイテムは取り放題。崇高な目的のためには多少の犠牲はやむを得ん。特別なアイテムを持っているかもしれないしな……。などと考えて、全力で戦ってみる。勇者のレベルはもちろん、プレーヤー自身のレベルも上がっていれば、なんとか倒すことができるだろう。ところが、用心棒を殺してしまうと、店主は店の奥に引っ込んでしまい、二度と店先には顔を出さなくなってしまうのだ。つまり、マネー次第で手に入れることができたアイテムも手に入れられなくなってしまう、というわけ。一度クリアした人は、試してみるといいだろう。

## Glop

グロップ

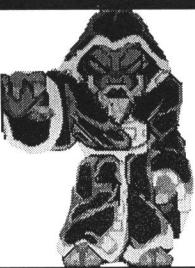


この世界では、もっとも弱いとされるモンスター。これといって害はなく、ただ邪魔になるだけなので倒す必要はない。ただ、こいつはなんでも飲み込んでしまう生物なので、倒すと意外なアイテムが現われることがあるのだ。

出現場所 城の西	ヒット ポイント <b>36</b>	体重 <b>65kg</b>
攻撃力 <b>6</b>	どう猛さ <b>10</b>	耐魔法力 <b>7</b>
防御力 <b>65</b>	執念深さ <b>14</b>	耐火力 <b>13</b>
機敏さ <b>80</b>	毒の力 <b>0</b>	耐毒力 <b>6</b>

## Magic Merchant

魔法商人



魔法のアイテムを扱う商人。彼の店に行けば、魔法の杖や魔法の棒、魔法の加護を受けた鎧から、様々な魔法のアクセサリーまで、あらゆる種類の魔法のアイテムを手に入れることができる。もちろん、どれも高価なものばかりだが。

出現場所 城の南	ヒット ポイント <b>1000</b>	体重 <b>110kg</b>
攻撃力 <b>130</b>	どう猛さ <b>10</b>	耐魔法力 <b>12</b>
防御力 <b>180</b>	執念深さ <b>14</b>	耐火力 <b>13</b>
機敏さ <b>200</b>	毒の力 <b>0</b>	耐毒力 <b>12</b>

## Merchant

商人

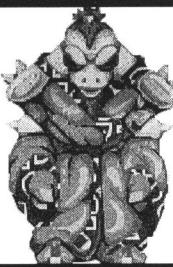


一般的なタイプの商人。彼らが経営しているショップには、ブラックマーケットや魔法ショップにあるような特殊アイテムはないが、冒険に必要なアイテムはすべてそろっている。ジェスチャーとマナーで、うまくコミュニケーションを取ろう。

出現場所 城の西	ヒット ポイント <b>1000</b>	体重 <b>110kg</b>
攻撃力 <b>130</b>	どう猛さ <b>10</b>	耐魔法力 <b>12</b>
防御力 <b>180</b>	執念深さ <b>14</b>	耐火力 <b>13</b>
機敏さ <b>200</b>	毒の力 <b>0</b>	耐毒力 <b>12</b>

## Merchant Guard

商人の用心棒



あちこちのショップで雇われているマッチョ野郎。商人のものに手をつけたり、商人に襲いかかたりすると、彼らは馬のような蹴りを繰り出し、勇者たちは店の外に追い出されてしまうのだ。それも、それまで生きていらされたらの話だ。

出現場所 城の西と東	ヒット ポイント <b>1000</b>	体重 <b>110kg</b>
攻撃力 <b>130</b>	どう猛さ <b>10</b>	耐魔法力 <b>12</b>
防御力 <b>180</b>	執念深さ <b>14</b>	耐火力 <b>13</b>
機敏さ <b>200</b>	毒の力 <b>0</b>	耐毒力 <b>12</b>

## Mummy

マミー



全身を包帯で巻かれたミイラ。彼らは、眠らされているのではなく軽い眠りについているだけなので、ちょっとしたことですぐに起きる。また、彼らが眠っている場所にある財宝を手に入れようとすれば、彼らは怒りをあらわにするだろう。

出現場所 南の塔の1F	ヒット ポイント	<b>50</b>	体重	<b>50kg</b>
攻撃力 <b>35</b>	どう猛さ	<b>12</b>	耐魔法力	<b>15</b>
防御力 <b>70</b>	執念深さ	<b>14</b>	耐火力	<b>3</b>
機敏さ <b>60</b>	毒の力	<b>0</b>	耐毒力	<b>15</b>

## Rocky

ロッキー

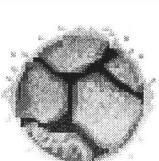


スカルキープ城のエネルギー源を供給するために創造された魔法の生物。火を燃やし続けるために必要な石炭の管理が彼らの仕事だ。また、友好的で遊び好きな彼らは、初めて会う者にでも石投げ遊びをしようと誘ってくれることがある。

出現場所 城のB1~1F	ヒット ポイント	<b>150</b>	体重	<b>70kg</b>
攻撃力 <b>40</b>	どう猛さ	<b>10</b>	耐魔法力	<b>12</b>
防御力 <b>80</b>	執念深さ	<b>8</b>	耐火力	<b>12</b>
機敏さ <b>80</b>	毒の力	<b>0</b>	耐毒力	<b>9</b>

## Scout Minion

スカウトミニヨン



スカウトマップで発生させる魔法の生物。場所を指定すれば、いかに離れた所へも飛び周囲を偵察する。道に迷ったときや先に何があるかわからないときは、こいつを使って手がかりがつかもう。なお、下の数値は最強のミニヨンのもの。

出現場所 全域	ヒット ポイント	<b>150</b>	体重	<b>10kg</b>
攻撃力 <b>50</b>	どう猛さ	<b>14</b>	耐魔法力	<b>15</b>
防御力 <b>75</b>	執念深さ	<b>15</b>	耐火力	<b>13</b>
機敏さ <b>180</b>	毒の力	<b>0</b>	耐毒力	<b>12</b>

## Imprison it!

追い詰めて戦う

戦闘のとき、クリーチャーの動きが速いと、かなりてこすることになる。クリーチャーを袋小路に追い込んでしまえば楽に戦えるが、自分より動きの速いクリーチャーをそうそう追い詰めらるものではない。そんなとき役立つのが、マップで作れる3種類のミニヨン(キャリーミニヨン、フェッチャミニヨン、スカウトミニヨン)だ。

まず、クリーチャーが細い通路の向こう側を行ったときに、通路をふさぐようにミニヨンを発生させる。こうしておけば、ミニヨンがやられないかぎり、クリーチャーは勇者たちのほうには来れない。あとはマップを見ながらミニヨンを誘導して、袋小路や行き止まりの場所にクリーチャーを追い込むだけだ。まともに戦うと面倒なことになるシーフなどは、この方法でどこかに閉じこめてしまおう。

# Creatures

## Skeleton

スケルトン

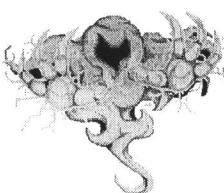


なぜか骨だけで生きるクリーチャー。彼らには肉がないので、ほとんどの魔法が効かない。奴らを倒すには、骨をも燃やすような強力なファイヤーボールを用いるか、骨を打ち碎くしかないのだ。倒すと、鉈を手に入れることができる。

出現場所 城のB1F	ヒット ポイント <b>175</b>	体重 <b>55kg</b>
攻撃力 <b>60</b>	どう猛さ <b>8</b>	耐魔法力 <b>5</b>
防御力 <b>115</b>	執念深さ <b>14</b>	耐火力 <b>8</b>
機敏さ <b>100</b>	毒の力 <b>0</b>	耐毒力 <b>15</b>

## Spectre

スペクター



実体のないクリーチャー。呪われた人が埋葬されても、魂は永遠にさまよい続ける。その姿こそスペクターなのだ。彼に出会ったときは、ボーバリの剣かハームノンマテリアルの呪文で、苦痛にあえぐ魂を救うことを忘れてはならない。

出現場所 城の南の墓地	ヒット ポイント <b>150</b>	体重 <b>255kg</b>
攻撃力 <b>2</b>	どう猛さ <b>15</b>	耐魔法力 <b>6</b>
防御力 <b>100</b>	執念深さ <b>12</b>	耐火力 <b>15</b>
機敏さ <b>150</b>	毒の力 <b>0</b>	耐毒力 <b>15</b>

## Thief

シーフ

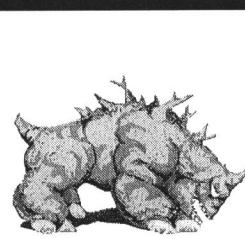


チビですばしっこい、いやな奴。盗賊がひどいため、友達はほとんどいない。つねに金貨2～3枚と短剣を持っているので、倒せば、これを手に入れることができる。ただし、戦闘中に勇者の手にあつたアイテムがなくななるかもしれない。

出現場所 城の北	ヒット ポイント <b>175</b>	体重 <b>45kg</b>
攻撃力 <b>35</b>	どう猛さ <b>12</b>	耐魔法力 <b>5</b>
防御力 <b>70</b>	執念深さ <b>7</b>	耐火力 <b>5</b>
機敏さ <b>110</b>	毒の力 <b>0</b>	耐毒力 <b>8</b>

## Thorn Demon

ソーンデーモン

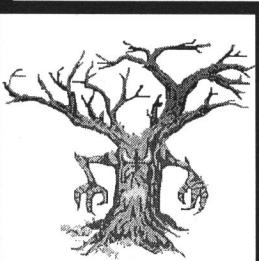


普段はおとなしい草食動物だが、怒ると恐怖の悪魔に変貌してしまう。それでもがんばってこいつを倒せば、勇者は、おいしいステーキにあります。仲間の助けを聞いて集まつたソーンデーモンの群に、勇者たちが殺されなければ……。

出現場所 城の北西	ヒット ポイント <b>400</b>	体重 <b>254kg</b>
攻撃力 <b>50</b>	どう猛さ <b>11</b>	耐魔法力 <b>6</b>
防御力 <b>85</b>	執念深さ <b>8</b>	耐火力 <b>7</b>
機敏さ <b>120</b>	毒の力 <b>0</b>	耐毒力 <b>8</b>

## Tree Gorgon

ツリーゴーゴン



沼地で立ち枯れになつた不気味な木。枯れ木なので、ほかのクリーチャーのようにマジックマップに表示することはできない。目を凝らして見れば、ふつうの木とは違う異様な姿をしていることがわかるだろう。もちろん火を恐れている。

出現場所  
**城の南** ヒット  
ポイント **350** 体重 **255kg**

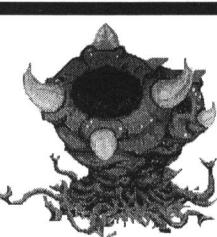
攻撃力 **50** どう猛さ **10** 耐魔法力 **12**

防御力 **135** 執念深さ **12** 耐火力 **0**

機敏さ **40** 毒の力 **0** 耐毒力 **14**

## Digger Worm

ディガーワーム



地面の下で暮らしている下等動物。どいキバで襲いかかってくるが、さほど強くはない。とはいえ、経験の浅い勇者には十分脅威となる。地上に飛び出したときにタイミングよく攻撃して倒せば、ましいが栄養のある肉が手に入る。

出現場所  
**城の北西** ヒット  
ポイント **80** 体重 **254kg**

攻撃力 **10** どう猛さ **13** 耐魔法力 **12**

防御力 **65** 執念深さ **7** 耐火力 **1**

機敏さ **90** 毒の力 **0** 耐毒力 **4**

## Dark Vexirk

ダークベサーク



スカルキー城の研究所で、魔法の研究をしている魔術師。体はきやしゃだが、あらゆる攻撃魔法を使いこなすので、戦闘になると少々手こするかもしれない。勇者が研究用アイテムを盗んだりしない限り、襲ってくることはないか……。

出現場所  
**城の2F** ヒット  
ポイント **150** 体重 **40kg**

攻撃力 **15** どう猛さ **6** 耐魔法力 **15**

防御力 **100** 執念深さ **14** 耐火力 **6**

機敏さ **160** 毒の力 **0** 耐毒力 **12**

## Edible Creatures

食べられるクリーチャー

倒すと勇者の食料になるクリーチャーは、全部で4種類。コウモリはコウモリの死骸、ゾーンデーモンはステーキ、ディガーワームとワームはワームの肉になる。もっとも栄養価の高いのがステーキ、以下ワームの肉、コウモリの死骸、の順番だ。逆に、食べる順番は栄養価の低いものから、というのが基本。なぜなら、食料もアイテムとして持ち歩いている以上、むだな荷物になってしまうからだ。荷物の数が増えて全荷物の重量が重くなると、動きがにぶくなるうえに腹が減るスピードも速くなってしまう。そこで、食べられるものは、とっとと食べてしまったほうかなにかとおトク、というわけだ。

ほぼ満腹の状態で、ステーキをひと切れ持つてさえいれば、しばらくの間、餓死する危険性はほとんどない、といつていいだろう。

## Vexirk King

ベサークリング



ダークベサークの王で、非常に危険な存在。なぜなら、彼が持っている杖は巨大なファイヤーボールを3発続けて発射することができるのだ。火炎防御の魔法を幾重にもかけて、先制攻撃をしかけない限り、勝つことは困難かもしれない。

出現場所	ヒット ポイント	体重
城の2F	250	50kg

攻撃力	80	どう猛さ	9	耐魔法力	15
-----	----	------	---	------	----

防御力	140	執念深さ	11	耐火力	10
-----	-----	------	----	-----	----

機敏さ	184	毒の力	0	耐毒力	13
-----	-----	-----	---	-----	----

## Vortex

ヴォルテックス



実体がない竜巻形のクリーチャー。近づくと強力なライトニングボルトを放ってくる。コイツを倒すにはボーバルの剣もしくはデスユーの呪文で対抗するしか手はない。すり抜け可能な利口な勇者なら無視して先へ進んだ方がよい。

出現場所	ヒット ポイント	体重
城の南	100	255kg

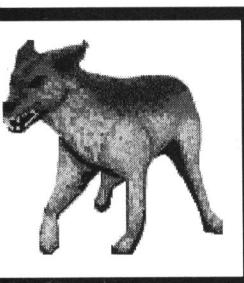
攻撃力	80	どう猛さ	15	耐魔法力	1
-----	----	------	----	------	---

防御力	150	執念深さ	15	耐火力	8
-----	-----	------	----	-----	---

機敏さ	100	毒の力	0	耐毒力	15
-----	-----	-----	---	-----	----

## Wolf

狼



彼らは群れをなしふてに襲いかかってくる。ウォーンと遠吠えをしたら用心。仲間のウルフがわらわらとパーティの一の辺りに集結していくのだ。鋭い牙と俊敏な移動力が彼らの武器。へたに怒らせるのは死への近道といえよう。

出現場所	ヒット ポイント	体重
城の北	150	65kg

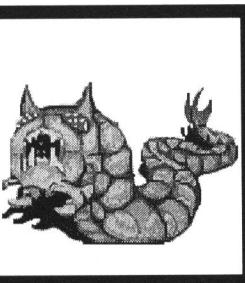
攻撃力	30	どう猛さ	10	耐魔法力	2
-----	----	------	----	------	---

防御力	90	執念深さ	13	耐火力	7
-----	----	------	----	-----	---

機敏さ	130	毒の力	0	耐毒力	6
-----	-----	-----	---	-----	---

## Worm

ワーム（タイガーワーム）



城の地下2階に生息するワーム。トラのような顔から、別名タイガーワーム。ヤツラの尻尾の先は毒針になっていて、油断をしていると刺されてしまうので要注意。殺せば食料となる。食用クリーチャーが少ない城内だけに貴重な存在。

出現場所	ヒット ポイント	体重
城のB1F	250	90kg

攻撃力	80	どう猛さ	4	耐魔法力	2
-----	----	------	---	------	---

防御力	100	執念深さ	14	耐火力	7
-----	-----	------	----	-----	---

機敏さ	70	毒の力	150	耐毒力	9
-----	----	-----	-----	-----	---

# 3

# Murphy's Law of Dungeon Master

『ダンジョンマスターII スカルキープ』版マーフィーの法則 ■3■

Useful  
Proverbs  
for  
Adventure

●●●シーフの法則

**シーフの宝の隠し場所を発見したときは、シーフが近くで待ちかまえている。**

●●●インプの法則

**インプに投げたファイヤーボールは、インプが出した壁により、勇者を直撃する。**

●●●ロッキーの法則

**遊びのつもりで石炭を投げるロッキーは、勇者にダメージと戦士のレベルを与える。**

●●●稻妻の法則 1

**モン級の技術があっても安心するな。フィールド上の真の強者は稻妻である。**

●●●稻妻の法則 2

**強敵相手に苦しい戦いをしている最中は、稻妻はその敵もパーティも直撃しない。**

●●●最終セーブ地点の法則

**パーティが危機に陥る確率は、最終セーブ地点から現在地点までの距離に比例する。**

●●●迷子の法則 1

**迷ったときは、進行方向を逆にすれば正しい道に通じる。**

●●●迷子の法則 補足

**しかし、正しい道はつねに自分の進行方向の逆にある。**

●●●迷子の法則 補足2

**コンパスを使ってもマップを使っても、迷う可能性のある場合は必ず迷う。**

武器

# Weapons

このゲームの世界では手に持てるものすべてが武器となる。防具や食料、空フラスコ、ましてや水袋までもが立派な武器となる。どうやって戦うかって？ それらをクリーチャーどもに投げつけるだけ、ただそれだけだ。ここに紹介する武器だけがすべての武器じゃないことを憶えておいてもらいたい。いざとなれば勇者自らの手足だって武器となる。この世界で生き延びなければゲームという概念を捨てることだ。

# BASIC WEAPONS

一般武器

一般武器とは剣や斧、棍棒など、クリーチャーに直接攻撃ができる武器のこと。重量も比較的重いものが多い。一般的に戦士レベルの高い勇者に装備させるのがいちばん効果的。戦士レベルが高い勇者ほど強烈な攻撃が可能になる。

## Axe

斧



戦士レベルが低くては使いこなすのはほぼ不可能。しかし使いこなせる勇者がいるならば装備しておきたい武器。戦士レベルがほどほど上がったゲームの中盤くらいに、かなり頼れる武器となる。クリーチャーのアックスマンを倒し奪い取るのも可。

用法

振り回す

叩き切る

斬り払う

重さ **4.3kg**

価値 **120cp**

攻撃力 **49**

## Blue Steele

ブルースチール



店でしか売っていない武器。フィールド上、ダンジョン内にはいっぱい落ちていない。青色に輝く華麗な剣で、これと同じものはふたつと存在しない。価値も500cpとかなり高いが、それなりの性能を備えている。最後まで使える武器。

用法

斬る

斬り裂く

断ち切る

重さ **3.7kg**

価値 **500cp**

攻撃力 **60**

## Club

棍棒



コウモリやグロップなどのザコクリーチャーと戦う機会が多いゲーム序盤はこの棍棒で十分。スタート時は戦士レベルも低く、すごい武器を装備しても勇者が使いこなすことができないからだ。投げることもできるので遠くのクリーチャーにも有効。

用法

打ち割る

投げる

重さ **3.6kg**

価値 **4cp**

攻撃力 **19**

投攻撃 **30**

## Excsymyr

エクスサイマー



エルフたちの動きのように、抜群に軽くて速い剣。この剣もブルースチールと同様、店でマナーを出して購入するしか手に入れる方法はない。スカルキープ城に入って、強いクリーチャーが多数襲ってきてもこの剣で十分対応できる。応用性高し。

用法

叩き切る

突き刺す

斬り払う

重さ **3.3kg**

価値 **350cp**

攻撃力 **50**

## Katana

刀



凄腕の職人しか作れない伝説的な刀。価値が安いわりに攻撃力はそこそこ。それでいて重量も軽い。武士道を志している日本人なら絶対に一度は装備してみたい。職人しか作ることのできない特別な刀なので店で買うしか手に入れる方法はない。

用法

斬り下ろす

突き刺す

斬り払う

重さ **3.5kg**

価値 **204cp**

攻撃力 **46**

# Weapons

## Mace

メイス



劍などの斬って攻撃する武器とは異なり、クリーチャーを叩いてやつける撲殺系の武器。刃物系の武器と較べると価値も非常に安く、貧乏パーティにはお手ごろな商品だ。しかし、ゲームの中盤以降ではほとんど役に立たない武器だ。

用法

振り回す

打ち割る

気絶させる

重さ **3.1kg**

価値 **60cp**

攻撃力 **42**

## Machete

鉈



わざわざ購入しなくとも、城の地下1階にウジャウジャと棲息するスケルトンをチキ殺せば、腐るほど手に入る。しかし、そこへたどり着くまでもっといい装備をしていると思うが……。買ってまで装備する必要はない。売ってマネー儲けするが吉。

用法

振り回す

叩き切る

重さ **2.8kg**

価値 **40cp**

攻撃力 **30**

## Morningstar

モーニングスター



重量5キログラムとかなり重い武器。重いだけの攻撃力はあるが、勇者の最大重量が超過してしまう恐れあり。その場合パーティの歩く速度が低下するので要注意。マネーが余っている場合は購入して損はない。無理して買う必要はないが……。

用法

振り回す

気絶させる

斬り払う

重さ **5.0kg**

価値 **140cp**

攻撃力 **60**

## Rapier

レイピア



序盤で使用する剣。中盤以降、強いクリーチャーが棲息している地帯ではあまり信頼はできない。攻撃も突き刺す、とかなり地味。適当に使用してとっとと売りさばいてしまうのがよい。もしくは最初から購入しないことだ。無駄な買物は時間の無駄。

用法

突く

刺す

突き刺す

重さ **2.6kg**

価値 **100cp**

攻撃力 **38**

## Sabre

サバベル



価値はちと高いが重量、攻撃力はメイスとほぼ同じ。しかし「かわす」という能力がある。攻撃だけではなく防御もできる、攻防一体の剣だ。強力な楯、鎧を装備しているのなら意味のない能力だが……。メイスと同様、ゲーム序盤で活躍する。

用法

斬り下ろす

かわす

斬り払う

重さ **3.3kg**

価値 **160cp**

攻撃力 **42**

## Scythe

カマ



「振り回す」能力しかない。これを購入するならナタを購入したほうがマジ。剣とも撲殺系の武器とも言えないこの鎌を一度は装備したいという衝動に駆られる気持ちはわかるが、この世界では殺るか殺られるかのどちらか。死にたければどうぞ。

用法

振り回す

重さ **2.6kg**

価値 **20cp**

攻撃力 **20**

## Shillelagh

釘つき棍棒



マンガに出てくる原始人が必ず持っている武器。価値は15cpと低いが、けっこうなパワーがある。が、しかし重量が6キログラムととてもない重さ。ただでさえパーティーの最大重量が少ないのに、こんなな装備したら体力が消耗してしまう。

用法

**打ち割る**

**叩き割る**

**投げる**

重さ **6.0kg**

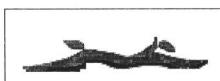
価値 **15cp**

攻撃力 **44**

投攻撃 **55**

## Stick

枝



フィールド上、至るところに落ちている木の枝。はっきりいって装備するまでもない。まったく武器として役に立たないからだ。近くに落ちているのを見かけたらとりあえず投げてみて忍者レベルを上げる足しにしよう。投げて遊ぶ以外に用途なし。

用法

**振り回す**

**投げる**

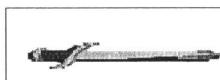
重さ **0.8kg**

価値 **0cp**

攻撃力 **7**

## Sword

つるぎ



いちばんノーマルな剣。価値も、安くもなく高くもなくといったところ。攻撃力が少ないわりに重量が少し重いのが難。序盤はこのつるぎの世話をなることが多いと思う。マネーが貯ったらこれを下取りに出し、もっとよい武器に買い換えよう。

用法

**振り回す**

**叩き切る**

**突き刺す**

重さ **3.2kg**

価値 **72cp**

攻撃力 **34**

## Technolizer

テクノライザー



フィールド序盤で手に入るテクノシリーズ、城の1階に落ちているテクノブーツ、テクノ鎧などのテクノシリーズのひとつ。このテクノライザー以外はすべてタダで手に入る。テクノでピシッとコーディネートしたいなら絶対購入しよう。

用法

**打ち割る**

**気絶させる**

重さ **4.1kg**

価値 **376cp**

攻撃力 **65**

## Torch

たいまつ



武器になる以外に薄暗い場所を明るく灯してくれるという能力を持つ。攻撃力も低く、わざわざ武器として使用するまでもない。しかし、周りを明るくするのはたいまつよりも魔法を使ったほうが便利。魔法使いレベルもアップするので一石二鳥だ。

用法

**振り回す**

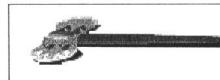
重さ **1.1kg**

価値 **2cp**

攻撃力 **8**

## Vorax

ウォーラックス



斧系の武器の中で最強の武器。戦士レベルが高くないと使いこなすことはできない。しかも重量が6.5キログラムと全武器の中でもいちばん重いので、ロード値が比較的高いマッチョ系の戦士に装備させるのがよい。終盤まで使える武器。

用法

**叩き切る**

**斬り裂く**

**暴れ回る**

重さ **6.5kg**

価値 **660cp**

攻撃力 **70**

## Vorpal Blade

ヴォーバルの剣



通常の武器ではダメージを与えることのできない幽靈系のクリーチャーに、唯一ダメージを与えることができる武器。できれば、ひとつは購入しておいたほうが安心。幽靈系以外のクリーチャーにもダメージを与えることができるが信頼性は希薄だ。

用法

突く

斬り裂く

対魔武器

重さ 3.0kg

価値 400cp

攻撃力 48

# PROJECTILE

飛び道具

一般武器と同様、手に持って直接攻撃できるものもあるが、基本的にはクリーチャーに武器そのものを投げて攻撃する、それが飛び道具だ。おもに忍者レベルが高い勇者に装備させるのが有効。後衛からでも攻撃できる武器だ。

## Arrow

矢



クロスボウやスピードボウなど、どんなタイプの弓にも使えるオールマイティーな矢。矢そのものを装備すれば、クリーチャーを「刺す」という直接攻撃が可能。また弓がなくても手で投げて攻撃することもできる。応用範囲が広く使いやすさ抜群。

用法

刺す

投げる

重さ 0.2kg

価値 3cp

攻撃力 60

正確さ 5

## Clawbow

弓



弓系の武器のなかでいちばんノーマルな武器。この弓はわざわざ購入しなくてもゲーム序盤のフィールドで拾える。もちろん肝心の矢がないとまったく役に立たないが、忍者レベル、魔法使いレベルの高い後衛の勇者に装備させるのがよい。

用法

射る

重さ 1.0kg

価値 20cp

攻撃力 30

## Crossbow

クロスボウ



ノーマルの弓の2倍の攻撃力を持つクロスボウ。マナーに余裕があるなら、フィールドで拾ったノーマル弓を下取りに出し、このクロスボウを購入しよう。重量もそんなに重くなく扱いやすい。遠距離から強力な攻撃を食らわすことができる。

用法

射る

重さ 2.8kg

価値 80cp

攻撃力 60

## Dagger

短剣



トーハム・ゼットが最初から装備している武器。とても軽く、飛び道具としても直接攻撃をする一般武器としても使用できる。短剣はシーフを倒せば手に入るのでわざわざ買うまでもない。序盤に有効な武器で後半はあまり使用しない。

用法

斬り下ろす

刺す

投げる

重さ 0.5kg

価値 10cp

攻撃力 10

投攻撃 50

## Dart

毒投げ矢



ダーツ矢の先に毒を塗ったもの。弓などの道具を使用せず、そのまま自らの手でクリーチャーに投げつけ攻撃する。金を出して買うほどのものではない。ポイゾンフォウの魔法を唱えれば、おなじ効果を持った魔法攻撃ができるからだ。

用法

**投げる**

重さ **0.3kg**

価値 **5cp**

攻撃力 **40**

正確さ **8**

## Rock

石



どこにでも落ちている石。持ち歩くほど無駄なことはない。クリーチャーに投げつけても大したダメージを与えることはできない。しかし投石器と併用すれば別、そこそこの武器となる。でもそれもたかが知れているので、使用頻度は超低い。

用法

**投げる**

重さ **1.0kg**

価値 **0cp**

攻撃力 **20**

正確さ **1**

## Sling

投石器



石を投げつけるための道具。重量が軽いのが魅力的だが、肝心の石を大量に所持していないと何の話にもならない。しかも、石は店では売っていない。落ちているのを探し集めるしかないのだ。そこまでして使用するのもナンだと思うが……。

用法

**射る**

重さ **1.9kg**

価値 **5cp**

攻撃力 **20**

## Slayer Arrow

毒矢



ノーマルな矢や毒投げ矢と較べると攻撃能力は高い。弓使いならこの毒矢を使用することを勧める。ゲーム序盤で数本手に入るし、城の5階では手に持てないほど入手できる。正確さは毒投げ矢と較べると劣るが下手な鉄砲も數打ちゃ当たるぞ。

用法

**刺す**

**投げる**

重さ **0.2kg**

価値 **6cp**

攻撃力 **100**

正確さ **5**

## Speedbow

スピードボウ



ボウガル系の武器のなかで最高級のもの。光のようなスピードで矢が放たれパワーのある攻撃ができる。剣と較べれば価値も比較的低いので、忍者レベルや魔法使いレベルの高い勇者には、リーサルウエポンとしてひとも装備しておきたい武器だ。

用法

**射る**

重さ **3.0kg**

価値 **180cp**

攻撃力 **90**

## Shuriken

手裏剣



忍者の武器といってまっさきに思い浮かぶのが、この手裏剣。重量0.1キログラムと非常に軽い。しかし軽いだけ武器としてはイマイチ。序盤ではそこそこ役に立つが中盤、終盤では雀の涙ほどのダメージしか与えられない。忍者ファンなら……。

用法

**投げる**

重さ **0.1kg**

価値 **7cp**

攻撃力 **20**

正確さ **2**

# MAGIC WEAPONS

魔法系武器

いちいち呪文を唱えなくても即座に魔法が使用できる武器、それが魔法系武器だ。しかし武器によって使用できる魔法が異なるので、すべてというワケではない。なかには装備するだけでマナの最大値がアップするものもある。

## Bainbloom

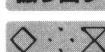
毒の花



たまにフィールド上に咲いている毒の花。この花を装備するとマナの最大値が16アップする。振り回して攻撃することもできるが、ポイズンクラウドの魔法能力を使用し毒の霧を作り、クリーチャーに投げつけたほうが利口だし効果的だ。

用法

振り回す



重さ  
0.8kg

価値  
20cp

攻撃力  
0

## Combat Staff

戦闘の杖



城の2階で見つけることができる。一般武器と同様、強力な直接攻撃ができるのがとても頼もしい。戦士タイプの勇者が装備しても、魔法使いタイプの勇者が装備してもよい。けっこうオールマイティーな杖。ちょっと重いのが気がかりだが……。

用法

振り回す

治療する

斬り払う

重さ  
3.5kg

価値  
380cp

攻撃力  
40

## Emerald Orb

エメラルドの杖



城の地下2階に落ちているエメラルドの杖。装備するだけでマナの最大値が30アップ。クリーチャーを手つなぐこともでき、ポイズンクラウドの魔法を使え、パーティーのヘルスを回復させることもできるというゴージャスな杖。必ず獲得せよ。

用法

手なづける

治療する

○ ×

重さ  
2.9kg

価値  
260cp

攻撃力  
15

## Eye of Time

時の眼



時の眼を使えば、わずかなあいだだがクリーチャーたちの動きを止めることができる。しかも、ディストオートタイムの魔法で勇者たちの動きを早くすることもできる。動きが早くなれば、武器も連続で使用可能。しかも体力の回復速度も早くなる。

用法

時間凍結

○ ×

重さ  
0.1kg

価値  
2200cp

攻撃力  
0

## Fury

火の剣



この剣を手にした瞬間、燃えたざる炎が刃を包みこむ。ファイヤーボールの魔法が使用でき、剣の先から紅色の火のエネルギーが発射される。城の4階で獲得することができ、炎の鎧、橋、ブーツなど炎シリーズと一緒に捨ててある。即ゲットだ。

用法

叩き切る

斬り払う

△ □ ⊗

重さ  
4.7kg

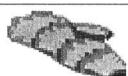
価値  
1100cp

攻撃力  
55

Weapons

## Kalan Gauntlet

カランのこて



マナの最大値が20アップするカラ  
ンのこと。両手に装備してクリーチ  
ャーを殴り殺すなんという荒技もで  
きる。しかし、あんまり役に立たな  
いので店に売って他の武器を購入す  
るのが利口。魔法能力も普段あまり  
使用しない魔法なので意味なし。

用法

殴る

○△□×

○△□×

重さ 2.0kg

価値 1700cp

攻撃力 20

## Staff of NETA

ネタの杖



店でしか売っていないネタの杖。  
勇者たちの強さを増す魔法が使用で  
きる。パーティに魔法使いレベル  
の高い勇者がいる場合ならば、この  
杖をわざわざ買う必要はない。自分  
でストレンジスオーラなどの呪文を  
唱えたほうが手っとり早い。

用法

治療する

○△□×

○△□×

重さ 2.1kg

価値 154cp

攻撃力 0

## Numenstaff

王の杖



城の2階に棲息するベサークキング  
が所持している杖。こいつを殺して  
手に入れるしかない。容易にファイ  
ヤーボールを連射することが可能な  
杖で、しかも装備すればマナの最大  
値が40もアップする。この40のア  
ップは魅力的。必ず取ろう。

用法

かわす

○△□×

○△□×

重さ 3.6kg

価値 1212cp

攻撃力 0

## Rainbow Wand

虹の杖



装備するとマナの最大値が10増え  
る杖。攻撃系の能力はいっさいない  
のが特徴。手なずけるという能力は  
クリーチャーの戦闘意識を一定時間  
無にさせてしまうというもの。しかし、  
そう頻繁に使用することもなく、  
マナーが余ったら購入すればいい。

用法

手なづける

○△□×

○△□×

重さ 0.1kg

価値 44cp

攻撃力 0

## Rogue Stave

盗賊の杖



装備するとマナの最大値が13アップ。  
攻撃力は16とちょっと弱め。  
店でしか手に入らない杖だが、はつ  
きりいって使用頻度超希薄。わざわ  
ざ購入するまでもない。催眠術とい  
う攻撃方法があるがこれは、特定の  
敵を混乱させてしまうものだ。

用法

かわす

○△□×

○△□×

重さ 0.9kg

価値 64cp

攻撃力 16

## Scarab

スカラベ



フィールド上に落ちている箱のなか  
にほかのアイテムとともに入ってい  
る。こいつを装備するとマナの最大  
値が5増える。たったの5だが、手  
に持っていないくとも身につけている  
だけで最大値が増えるので、勇者の  
ポケットのなかに忍ばせておこう。

用法

田

○△□×

重さ 0.8kg

価値 180cp

攻撃力 0

## Spiral Staff

ねじり杖



装備するとマナの最大値が15アップ。この杖、かなり役に立つので財布の中身が許すならばぜひとも購入したい。わずかのあいだ時間止められる時間凍結がこの杖の魅力だ。しかもライトニングボルトが容易に発射できると、至れり尽くせりだ。

用法

時間凍結

△・△・△

□・□・□

重さ 3.0kg

価値 104cp

攻撃力 9

## Serpent Staff

海蛇の杖



装備するとマナの最大値が10アップする杖。店で買うこともできるが、城の2階で自分で材料を調合して作ることもできる。防御系の魔法を使えるので、どんどん活用しよう。どうせタダで手に入れたものなんだから。魔法能力が切れたら売るのが吉。

用法

□田△△

□□□

△○△

重さ 3.3kg

価値 340cp

攻撃力 9

## Staff

杖



装備すればマナの最大値が5アップ。ゲームの序盤でお世話になるが、中盤以降は大した能力もないで店に売ったほうがよい。売っても大したマナーにならないが捨てるくらいなら売って、そのマナーで食料でも買ったほうが全然よい。

用法

振り回す

□□

&lt;&lt;○○

重さ 2.6kg

価値 7cp

攻撃力 12

## Storm Ring

稻妻リング



価値がかなり高いリングだが、高いなりの能力を持ち合わせている。武器として「なぐる」効果はたいしたことないが、最大のライトニングボルトをいとも簡単に発射できるのだ。無限にというワケではないがかなりの戦力になる。

用法

なぐる

△・□・△

重さ 0.1kg

価値 810cp

攻撃力 0

## Tempest

嵐の剣



城1階の序盤で手に入れられる嵐の剣。店でも売られているので高いマナーを出して購入しても可。火の剣と対照的でこちらは剣先からライトニングボルトを発生させることができる。城内ではこの武器でだいたいのクリーチャーに対応できる。

用法

突く

叩き切る

△・□・△

重さ 3.0kg

価値 776cp

攻撃力 49

投攻撃 8

## ZO Blade

ゾーの剣



剣を握るとライトサーベルのように刃が現われる。クリーチャーを斬るというのではなく、ゾーの力でクリーチャーそのものを消滅させてしまうのだ。重量も1キログラムと非常に軽く、できれば1本装備しておきたい武器。ちょっと価値が高いが。

用法

△○

斬る

△・□・△

重さ 1.0kg

価値 900cp

攻撃力 45

# HOW TO USE WEAPON

武器の上手な使いかた

## 武器の上手な使いかたを伝授

武器には一般武器、飛び道具、魔法系武器と3タイプあるのはご承知のとおり。基本的に戦士タイプの勇者には一般武器、もしくは魔法系武器（剣系のもの）を装備させよう。また魔法使いタイプ、忍者タイプの勇者には飛び道具や魔法系武器

（杖やリング）などを装備させるのが効果的だ。勇者のタイプに合った武器を装備されれば、威力も十二分に発揮できる。また、不要になった武器はケチケチせずすぐに売りに出すこと。クソ重い武器を持っていても結局最後まで使いやしないのだ。売って食料や新しい武器を購入したほうが冒険も楽になる。最後のボスは無理すりや木の枝でだって倒せるんだから。

## レベルに見合った武器を選択せよ!!

ありがちなRPGだと、店で売られている武器は金額が高いほど強力で攻撃力が優れている。だからレベルがヘボヘボの勇者でも高い武器を装備させれば、いつちょ前のスーパーハムキムキ勇者に大変身できる。しかし『ダンジョンマスター』の世

界では、そう単純にはいかない。いくら価格が高い武器だからって強力な武器とは限らないのだ。しかも、戦士レベルヘボヘボの勇者に攻撃力が65もあるテクノライザーを装備させたとしても、強くなるどころか、逆に攻撃しても空振りの連続、とんだウルトラヘボヘボ勇者に格下げされてしまうのだ。だから勇者のレベルに見合った武器を装備させなければいけない。

## 魔法系武器には壽命がある!!

魔法系武器は、いちいち呪文を唱えなくても武器コマンドをクリックするだけで簡単に魔法を使用することができる便利な武器。勇者のマナを消費することもないでとっても経済的。しかし、その魔法も無限に使用できるというワケではない。

魔法系武器を手に取り、勇者の目アイコンに重ねてデータを見てみよう。すると、水色のゲージグラフが表示される。そのゲージが魔法系武器の壽命。魔法を使えば、その使った分だけゲージが減っていくのだ。だから、魔法の無駄使いは禁物。あと、武器によっては装備するだけでマナの最大値がアップするものがあり、魔法が使えなくなったからとむやみに売るのはダメ。

## 強い攻撃ほど立ち直りが遅い

クリーチャーとの戦闘時、武器アイコンをクリックする。すると「突く」、「叩き切る」など、最大3つまでの攻撃方法が表示されるのだ。似たような攻撃方法が多いけど、どれも同じというワケではない。攻撃方法の表示板のいちばん上が弱い攻撃、

真んなかが中くらいの攻撃、いちばん下が最強の力での攻撃、というようにランク別にわかっているのだ。しかも、その攻撃方法の強弱によって、次の攻撃までの立ち直り時間が異なる。弱い攻撃方法ほど連続攻撃が容易で、強力な攻撃方法だと次の攻撃までの立ち直り時間が非常に長い。ただし、魔法のディストオートタイムを唱えれば、立ち直り時間をすごく早くすることも可能。

# Protective Clothing

防具

防具は装備する体の部位の違いから5つのタイプに分けられる。兜は頭、鎧は体、脚絆は脚、ブーツは足、盾はどちらかの左手(武器を持ってない手)、といった具合だ。ここでは、5つのタイプ別に各防具の特徴をまとめた。防御力や重さ、特殊効果などを比べて、勇者の装備をコーディネートするときの参考にしてほしい。高価なわりに重く防御力が低い、なんて防具は使わずに、とっとと買い換えてしまおう。

# HELMET

兜

頭を守る防具、兜は、全部で10種類。現実の世界では、どんなことがあっても頭だけは守らなくてはならない。『スカルキー』の世界では、それほど重要ではないが、せめてバンダナくらいは装備させてやろう。



**Armet**

アーメット



頭から首までをすっぽり覆う鉄製の兜。同じく鉄製の防具と合わせて装備すると、中世ヨーロッパの騎士みたいでかっこいい。が、重くて動きにくくなってしまうのが難点。

重さ  
**1.9kg**

価値  
**200cp**

防御力  
**40**

耐剣  
防御力  
**7**



**Bandana**

バンダナ



バンダナをくるくるっと丸めて、頭に巻けるようにしたもの。非常に軽いという利点はあるが、防御力もほとんどない。オシャレのつもりなら装備するのもいいだろう。

重さ  
**0.1kg**

価値  
**1cp**

防御力  
**1**

耐剣  
防御力  
**4**



**Bascient**

鉄兜



がっちりした作りが特徴の、文字どおり鉄製の兜。同じ鉄製のアーメットより防御力は劣る。冒険の初期段階で前衛の勇者に装備しておくくんには、申し分のない兜だ。

重さ  
**1.5kg**

価値  
**88cp**

防御力  
**20**

耐剣  
防御力  
**5**



**Fire Helmet**

炎の兜



赤地に白のラインが映える派手なヘルメット。装備した勇者は、耐火能力が10ポイント上昇する。入手方法は、店で買う以外に、スカルキー城のどこかで拾うこともできる。

重さ  
**2.1kg**

価値  
**400cp**

防御力  
**54**

耐剣  
防御力  
**6**

## Lightweight Armor 軽い防具

防具は、基本的に重いほど攻撃力や防御力が高い。だからといって最高重量・最大防御力の防具を選んでしまっては愚かだ。武器の場合は、重さはともかく、強力なものを装備させればひとまず安心だが、防具の場合はちょっと違う。

防御力だけで防具を選ぶと、どうしても重い装備になる。するとロードは限界に近付き、持

っていたいアイテムも持てなくなってしまう。ロードの表示が黄や赤になってしまったら、すぐ腹は減るわ、移動速度は遅いわで、ろくなことがない。魅力的な防具であっても、重量が勇者のロードに見合わないようなら装備すべきではない。敵の攻撃はフットワークでもかわせるし、もちろん攻撃は最大の防御となるからだ。

## Great Helm

兜



体の大きい人用に作られた、ひとまわりサイズの大きい兜。大は小を兼ねる、というわけで、小さな勇者でも装備することができる。が、重さもズシリとくる感じなのだ。

重さ	<b>2.0kg</b>
価値	<b>140cp</b>
防御力	<b>30</b>
耐剣 防御力	<b>600</b>

## Helmet

兜



中世ヨーロッパの兵士が使っていたような、もっともベーシックな兜。鉄板を曲げただけのシンプルなデザインで、飾りもないのが特徴だ。初期の装備に最適。

重さ	<b>1.2kg</b>
価値	<b>60cp</b>
防御力	<b>17</b>
耐剣 防御力	<b>5</b>

## Horned Helm

つの兜



北欧のバイキングたちが防御と敵の威圧を目的として使っていた、つの付きの兜と同じようなもの。頭部だけを覆い、顔面は丸出しなので、防御力もそれなり。初期の装備に。

重さ	<b>0.9kg</b>
価値	<b>22cp</b>
防御力	<b>12</b>
耐剣 防御力	<b>5</b>

## Mail Helmet

メイル兜



鎖で編みあげた比較的軽量な兜。頭部から顎面までを包み込んで使用するため、防御力は普通の兜より上だ。通気性がよさうなので、汗かきな勇者に適しているかも。

重さ	<b>1.6kg</b>
価値	<b>42cp</b>
防御力	<b>30</b>
耐剣 防御力	<b>5</b>

## \* Helm

ラーサー兜



太陽と悪魔の力を封じ込めた、ツートーンカラーのイカシた兜。軽量で、かつ防御力も高い。これを装備すると、素早さが15ポイントアップする。ぜひとも手に入れたい一品だ。

重さ	<b>1.7kg</b>
価値	<b>300cp</b>
防御力	<b>62</b>
耐剣 防御力	<b>5</b>

## Techno Helm

テクノ兜



凝った作りが特徴のいかつい兜。高価で重いが、防御力にはすばらしいものがある。冒険の後半に役立つことになるだろう。これを装備した勇者は知性が15ポイント上昇する。

重さ	<b>3.5kg</b>
価値	<b>590cp</b>
防御力	<b>76</b>
耐剣 防御力	<b>4</b>

## Assistance 補助装備

兜やヘルメットは、装備できるなら装備したほうがいい、といった程度の防具。あくまでメインとなる防具は鎧で、兜は足りない防御力の補うだけの存在と考えていいだろう。とくに、後衛に配した専業の忍者などは、わざわざ兜を装備して動きを鈍らせる必要はない。あえて言えば、胴部に装着するアイテムに比べれ

ば、頭部に装着するものは勇者への影響の少ない、装飾的なものではあるのだ。

ただ、兜は鎧に比べると、軽く、価格も安価になっている。そこで、鎧を買い換えると重量過多になってしまふ、またはマナーが足りない、なんてときは、兜を買い替えて精神的な安堵感を得る、というのもひとつの手かもしれない。

# ARMOR/CLOTHES

鎧と服

胴体を守る防具は、鎧と服の2種類がある。当然のことだが、服は軽量だが防御力が低く、鎧は重いが防御力が高い。前衛には鎧、後衛には服を装備させるのが、一応、基本ではある。



## Black Top

黒い上着



魔法使いが好んで着る黒い服。神秘的な雰囲気がなんともいえず魔術師っぽい。黒いスカートや皮ブーツなど、黒いものばかりを合わせて装備すると、なかなかの雰囲気だ。

重さ  
**0.4kg**

価値  
**12cp**

防御力  
**5**

耐剣  
防御力  
**1**



## Bodice

ベスト



ノースリーブの女性用上着。はっきりいって、防御力は低い。冒険のごく初期なら着ていいのではマシなのだが、早めに買い換えたほうがいいだろう。魅力的ではあるが……。

重さ  
**0.2kg**

価値  
**24cp**

防御力  
**4**

耐剣  
防御力  
**1**



## Breastplate

胸あて



皮または布に鉄板を張り付けただけの鎧。とはいっても、はるかに高い防御力をもつ。また、鎧にしては軽量なので、ロードの少ない勇者にうってつけかもしれない。

重さ  
**4.5kg**

価値  
**124cp**

防御力  
**35**

耐剣  
防御力  
**4**



## Brigandine

ブリガンティン



皮のベストに鉄の鉄をまんべんなく打ち付けた上着。ちょうど、服と鎧の中間のような防具だ。防御力はそこそこあるが、とにかく重いのが難点。初期の前衛用の装備だ。

重さ  
**1.7kg**

価値  
**76cp**

防御力  
**25**

耐剣  
防御力  
**2**

## Armor? or Clothes? 鎧か服か

鎧は重く服は軽い。鎧は硬く服はもろい。というの、あたりまえ。問題なのは、どちらを装備するかということだ。前衛は鎧で、後衛は服、というのは、あくまでも基本。服でも、高価なものになると、鎧並の防御力を持つものがあるのだ。これはいい、即買いた、と思うかもしないが、もう一度よく考えてみよう。

鎧並の防御力を持った服だ、と思って装備してみると、重さまで鎧並でソソした気分になることもあるのだ。服だから、鎧だからといった固定概念をなくして防具選びをするように心がけよう。外見さえ気にならなければ、防御力と重さのバランスだけで選べばいい。ディフェンスウェイトレシオを計算すればカンペキだ。

# Protective Clothing

## Cape

マント



体を覆う布製のマント。ヒラヒラと風にたなびかせばかっこいいが、それだけだ。防御力がないので、なんとなく、という理由で装備するのなら、それもよしとしよう。

重さ  
**0.3kg**

価値  
**6cp**

防御力  
**0**

耐剣  
防御力  
**0**

## Cloak of Night

暗黒のマント



フードのついた黒いマント。熟練した魔法使いが愛用している場合が多い。防御力はいまいちだが特殊効果がある。これを装備した勇者は、素早さが10ポイント上昇する。

重さ  
**0.4kg**

価値  
**25cp**

防御力  
**0**

耐剣  
防御力  
**0**

## Doublet

タブレット



赤い半袖のジャケット。布製の服にしては、まあまあの防御力があるのが嬉しい。後衛にいる勇者に装備させれば、冒険の前半では充分役立ってくれるだろう。

重さ  
**0.3kg**

価値  
**30cp**

防御力  
**12**

耐剣  
防御力  
**2**

## Fine Robe Top

ファインガウン



高級素材を使った着心地のいいガウン。ゴージャスな雰囲気が楽しめるが、防御力は低い。高く売れるので、もっと防御力のある服に買い換えたほうがいいだろう。

重さ  
**0.3kg**

価値  
**20cp**

防御力  
**7**

耐剣  
防御力  
**2**

## Fire Bust

炎の鎧（女性用）



胸の大きな女性勇者でも装備できるようデザインされた鎧。これを装備すると、戦士レベルが1段階上がる。が、そのかわりに生命力が10ポイント下がってしまうのだ。

重さ  
**4.7kg**

価値  
**687cp**

防御力  
**60**

耐剣  
防御力  
**6**

## Fire Plate

炎の鎧（男性用）



左と同じ名前の鎧だが、こちらは男性用。といっても、ゲームでは性別に関係なく装備できる。装備すると、生命力を下げずに戦士レベルを1段階アップさせることができる。

重さ  
**10.8kg**

価値  
**648cp**

防御力  
**60**

耐剣  
防御力  
**6**

## Cloaks

マント

基本的にどの防具も決まった部位にしか装備できないが、マントだけは体と首の両方に装備することができる。鎧のうえに羽織って使う、というわけだ。重い鎧を装備してスピードの遅くなった戦士に、素早さを上昇させる暗黒のマントを羽織らせるというのは、なかなか賢いやりかただろう。

## Leather Jerkin

皮チョッキ



皮でできた半袖の上着。服にしては少し重いが、気になるほどではなく、防御力もそこそこ。パーティーの後衛にいる勇者なら、冒険の後半部まで着いててもオーケーだ。

重さ  
**1.1kg**

価値  
**47cp**

防御力  
**17**

耐剣  
防御力  
**3**



## Mithral Mail

ミスリル胴着



ミスリルと呼ばれる軽い金属の鎖で織られた防具。服のように着用でき、鎧の防御力も合わせ持つ、というスグレモノ。少々高価だが、買ってソソすることはないだろう。

重さ 5.2kg

価値 352cp

防御力 70

耐剣 防御力 5



## Plate

ラーサーの鎧



## Techno Plate

テクノ鎧

重さ 7.5kg

価値 700cp

防御力 125

耐剣 防御力 6



## Scale Mail

うろこ鎧



うろこ状の金属片をつなぎ合わせた鎧。鎧にしては動きやすいのが特徴だが、防御力の割に重いのが気になる。マナーが集まってきたら、買い換えたほうがいいだろう。

重さ 4.1kg

価値 96cp

防御力 35

耐剣 防御力 4



## Tunic

チュニック



熟練した職人が作り上げた、芸術的な鎧。凝った細工がしてあるので、勇者なら誰でも一度は装備してみたいはずだ。装備すると、魔法防御力が30ポイントもアップする。

重さ 14.1kg

価値 1250cp

防御力 160

耐剣 防御力 4



## Torso Plate

鎧



鉄製のオーネドックスな鎧。防御力はそこそこだが、とにかく重い。パーティーのなかで、荷物を持つ係になっている勇者には、装備させないほうがいいだろう。

重さ 12kg

価値 264cp

防御力 65

耐剣 防御力 5



## Tunic

チュニック



これといって特徴のない普通の服。防御力も、まあそれなり。復活したときから着ているのならしかたがないが、わざわざショップへ出向いて買うほどのものではない。

重さ 0.5kg

価値 16cp

防御力 9

耐剣 防御力 1

## Check Material 防具の素材

防具の素材は、大きく分けて4種類。防御力の低い順に布、皮、鉄、その他の金属、ということになる。また、魔法の力が封じ込められた防具は、そのほとんどが鉄以外の金属で作られていることが多いようだ。それは、現実の世界ではアルミニウムやチタンといった、鉄よりも軽い金属をブレンドした合金なのだろう。実際、

鉄製の防具より防御力のある防具は、鉄製の防具より軽量であることが多いのだ。

鉄製の防具で装備を整えると、初期装備に比べてかなり防御力が上がることになるが、それ以上に勇者への負荷が大きくなり過ぎてしまう。どの勇者も、鉄製の防具は、多くとも2つ以上は装備しないほうがいいだろう。

# LEGGINGS/PANTS

脚絆とズボン

腰の下、脚の部分に装備する防具は、じつに様々な種類がある。脚絆、ズボン、スカート、ひざあて、など形状の違うものがたくさん揃っているのだ。男にスカートを装備してもかまわないが、まあ、やめておこう。



**Black Skirt**

黒いスカート



いかにも魔女らしい、黒いスカート。黒い上着とセットにして女性勇者に装備させると、シックな装いになる。見かたによっては、喪服のようにも見えなくもないが……。



**Blue Pants**

青色ズボン



重さ  
0.7kg

価値  
18cp

防御力  
12

耐剣  
防護力  
2



**Fine Robe Bottom**

ファインガウン



同名の上着とおそろいの、上質なボトム。僧侶が正装するときには欠かせないものだが、特別な効果などは期待できない。雰囲気にこだわらない限り、必要のない装備だ。



**Fire Poleyn**

炎の脚絆



重さ  
8.1kg

価値  
500cp

防御力  
88

耐剣  
防護力  
4



**Gunna**

長衣



防具と呼ぶにはおそまつなロングスカート。ロングのため、スカートにしては重い。防御力も低い。無理にとは言わないが、やはり買い換えたほうがいいだろう。



**Huke**

赤いズボン



重さ  
0.3kg

価値  
28cp

防御力  
13

耐剣  
防護力  
2

Protective Clothing



## Leather Pants

皮ズボン



少しハードな冒険に出るときに装備することの多い、定番アイテム。皮製で動きやすいうえに防御力もけっこうある。後衛なら、ゲーム終了まで装備していられるズボンだ。

重さ  
1.0kg

価値  
35cp

防御力  
17

耐剣  
防護力  
3



## Mithral Huke

ミスリルズボン



重さ  
4.1kg

価値  
260cp

防御力  
60

耐剣  
防護力  
5



## Poleyn

ラーサー脚絆



パンダのような白黒模様が印象的な脚絆。防御力はかなりのもので、へたな鎧よりも装備する価値がある。高価だが、それだけの効果があるので買ってみるのもいいだろう。

重さ  
6.2kg

価値  
400cp

防御力  
90

耐剣  
防護力  
6



## Scale Hauberk

うろこの脚絆



重さ  
5.4kg

価値  
160cp

防御力  
45

耐剣  
防護力  
4



## Tabard

騎士のマント



マントといつても、体に装備はできない。下半身にはく、変わりばえのしない普段着のスカートだ。女性勇者が最初から装備していることが多く、わざわざ買う必要はない。

重さ  
0.4kg

価値  
8cp

防御力  
5

耐剣  
防護力  
1



## Techno Poleyn

テクノ脚絆



重さ  
9kg

価値  
600cp

防御力  
101

耐剣  
防護力  
4



## Thigh Plates

ももあて



皮の前垂れに鉄板のニーパッドを打ちつけたもの。軽いわりに、なかなかの防御力がある。前衛の勇者がなにも履いてないときに、冒険準備として購入するのがいいだろう。

重さ  
3.3kg

価値  
60cp

防御力  
25

耐剣  
防護力  
4



## Leg Plates

鉄製脚絆



重さ  
8.5kg

価値  
125cp

防御力  
56

耐剣  
防護力  
5

# BOOTS

ブーツ

復活したばかりの勇者には、はだしの者もけっこういる。服やズボンを買い換える余裕があるんだったら、まずは、はだしの勇者になにか装備させてあげよう。茂みや沼をはだしで歩かせるのは、気の毒じゃないか。



## Black Boots

皮ブーツ



現代でも充分通用しそうなデザインの黒いブーツ。定番アイテムなので、パーティーの全員に装備させたいところだが、あいにくショップには在庫が少ないようだ。

重さ  
**1.6kg**

価値  
**20cp**

防御力  
**25**

耐剣  
防護力  
**4**



## Foot Plate

鉄製ブーツ



バーツが分かれている、履くのが面倒くさいブーツ。鉄製なので足の小指を敷居にぶつけたり、弁慶の泣きどころをテーブルにぶつけたりしたときも、泣かずにはすむのだ。

重さ  
**2.8kg**

価値  
**84cp**

防御力  
**37**

耐剣  
防護力  
**5**



## Fire Greave

炎のブーツ



ほかの炎防具シリーズと合わせて使うとかっこいいブーツ。軽さが自慢だが、防御力はほかの炎アイテムに比べるといまいち。良くも悪くもないが、それなりに使える防具だ。

重さ  
**2.5kg**

価値  
**220cp**

防御力  
**16**

耐剣  
防護力  
**5**



## Greaves

すねあて



スウェードブーツに鉄製のプロテクターを取り付けたもの。金属製のブーツを履くにはまだ早いが戦士として戦っている、なんて勇者に装備させるにはちょうどいいだろう。

重さ  
**1.6kg**

価値  
**45cp**

防御力  
**30**

耐剣  
防護力  
**4**



## Leather Boots

スウェードブーツ



性別年齢を問わず、誰でも似合ってしまう茶色いブーツ。肉体派ではない勇者でも、せめてこのくらいのブーツは装備させてあげよう。価格も手頃で、手に入れやすい。

重さ  
**1.8kg**

価値  
**12cp**

防御力  
**20**

耐剣  
防護力  
**3**



## Mithral Hosen

ミスリルブーツ



恐ろしく軽いブーツ。だからといって防御力が足りないということではなく、金属製のブーツに勝るとも劣らない性能を持つ。忍者に装備するのが、かなり現実的なところか。

重さ  
**0.1kg**

価値  
**180cp**

防御力  
**40**

耐剣  
防護力  
**2**

Protective Clothing



## Greaves

ラーサーブーツ



斬新なデザインが人気の高性能ブーツ。同シリーズで装備を固めると、パンダイルカのようでもあり、ホルスタインのようでもある。また、軽量で防御力もかなりのものだ。

重さ 2.2kg

価値 200cp

防御力 50

耐剣 防御力 6



## Sandles

皮サンダル



古代ローマの傭兵が履いていたものと同じデザインのサンダル。履いてないよりはまし、程度の防御力しかないが、売り値と買い値が同じなので、買ってソンすることはない。

重さ 0.6kg

価値 3cp

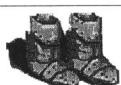
防御力 4

耐剣 防御力 1



## Techno Boots

テクノブーツ



ロボットの足のようなブーツ。しっかりした作りなので防御力も高い。これを装備すると、オズの魔法使いに出てきたブリキマンになったような気分が味わえる。ぜひ履こう。

重さ 3.1kg

価値 300cp

防御力 60

耐剣 防御力 5

## Equip Lower

下半身の装備

下半身の装備は脚絆とブーツ。基本的に、同じタイプの場合なら、脚絆のほうがブーツより防御力、価格、重量とも約2倍になる。装備を変更するときは、防御力を上げたいなら脚絆、価格や重量が気になるならブーツから交換しよう。鎧に比べればどちらも安いが、安物買いただけは避けたい。

# SHIELDS

楯

手に持つて使う防具、楯。手に持っているので、防御力を上げるだけでなく戦闘中に「さえぎる」や「かわす」などのアクションも可能。ただし手がふさがってしまう。強敵に対しては有効だが、それ以外のときは邪魔。



## Crystal Shield

水晶の楯



キラキラと輝く水晶でできた楯。防御力は中程度だが、魔法防御の呪文、プロテクトシールドのかなり強力なものが使える。魔術師系のクリーチャーと戦うときに便利だ。

重さ 2.9kg

価値 172cp

防御力 60

耐剣 防御力 7



## Fire Shield

炎の楯



燃え上がる炎が勇ましい楯。防御力が高く、装備すると耐火能力が10ポイント上昇する。また、ストレングスオーラを発生させて勇者たちをたくましくすることもできる。

重さ 4kg

価値 400cp

防御力 180

耐剣 防御力 5

# Protective Clothing

## ※ Shield

ラーサーの楯



やはり同シリーズ共通の斬新なカラーリングが魅力の楯。勇者たちを透明にするインヴィジビリティーの呪文が使える。防御力は中の上で、冒険の終盤まで使用可能だ。

重さ  
**3.2kg**

価値  
**300cp**

防御力  
**85**

耐剣  
防護力  
**7**

## Small Shield

小型楯



鉄でできた小型の楯。特別な効果は期待できないが、冒険の序盤では前線で戦う勇者をクリーチャーの攻撃から守ってくれるだろう。いつかは、いらなくなる楯だ。

重さ  
**2.1kg**

価値  
**44cp**

防御力  
**35**

耐剣  
防護力  
**4**

## Techno Shield

テクノシールド



一度手に入れたら絶対に売らないで持っておくべき楯。相手の魔法をはね返す呪文、リフレクトスペルが使えるほか、テレポートという便利な使いかたもできる。

重さ  
**4kg**

価値  
**348cp**

防御力  
**100**

耐剣  
防護力  
**7**

## Wood Shield

木製楯



一番安い量産タイプの楯。木の板を貼り合わせて作っているので、軽いのが特徴。まあ、防御力もそこそこのので、装備に不安がある勇者に持たせておくのもいいだろう。

重さ  
**1.4kg**

価値  
**10cp**

防御力  
**20**

耐剣  
防護力  
**3**

## ※ Shield

サーの楯



悪魔のマークが描かれた漆黒の楯。ダークなイメージの勇者に持たせると、なんともいえない雰囲気が出る。特殊効果がなにもないのが残念ではある。防御力は中くらいだ。

重さ  
**3.4kg**

価値  
**200cp**

防ぎよ力  
**56**

耐剣  
防ぎよ力  
**4**

## Shield and Weapon 武器と楯

前作では武器は片手にしか持てなかつたが、本作では両手に武器を持つことができる。それだけ素早い攻撃が可能になったのだが、そのかわり、敵の攻撃も速く強くなつたようだ。

さて、前列の勇者は両手に武器を持つパターンと、武器と防具を持つパターンができる。だが、やはり有利なのは両手に武器を持つやりか

ただ。敵の動きや知性が上がつた本作では、突っ立つたままで戦うよりも、動きながらの戦闘になることが多い。ヒットアンドアウェイ、回り込んでの攻撃など、敵の攻撃はフットワークでかわすことが多いのだ。そんなときに重い盾は不要。短時間で多くの攻撃ができるように、両手に武器を持っている方が有利だろう。

# 4

# Murphy's Law of Dungeon Master

Useful  
Proverbs  
for  
Adventure

「ダンジョンマスターII スカルキープ」版マーフィーの法則 ■4■

●●●ショップの法則 1

**アイテムの必要性を認識するのは、そのアイテムを売り払った直後である。**

●●●ショップの法則 2

**もっとも必要と思われるアイテムは、つねに売り切れている。**

●●●アイテムの法則 1

**アイテムの利用価値は、アイテム選びに費やした時間の累乗に反比例する。**

●●●アイテムの法則 2

**重要な場面で必要と思われるアイテムは、ゲームを終えるのに不必要である。**

●●●アイテムとダンジョンの法則 1

**アイテムを買ってダンジョンに入ると、そのアイテムが最初に手に入る。**

●●●アイテムとダンジョンの法則 2

**買わなかつたアイテムは、ダンジョンで手に入らない。**

●●●ロード値とアイテムの法則 1

**発見したアイテムは、ちょうどロード数値をオーバーする重量である。**

●●●ロード値とアイテムの法則 2

**ロード数値が黄色表示のときには、鎧を発見することができる。**

●●●ロード値とアイテムの法則 3

**ロード数値が赤色表示のときには、鎧のフルセットを発見することができる。**

## Items

アイテム

このゲームには数多くのアイテムが存在する。食料、鍵、マネー、そして用途不明のものなど。役に立つアイテムから、まったく何の役にも立たないアイテムまで延べ数十種類。ゲーム中、このアイテムは何？ このアイテムはどこで使うんだ？ と迷ったときは、迷わずこのページを開いてほしい。アイテムが手に入る場所、使用する場所、使いかたまで、アイテムに関するすべてのことが、ここにまとめられているのだ。

# FOODS

食料

腹が減っては戦が出来ぬ、ということわざどおりこのゲームの勇者たちは腹も減ればノドも乾く。現実の世界と同様、空腹が過ぎれば餓死してしまう。食料は戦いと生き残りにおいて大事なエネルギー源であり、命の原なのだ。



Bread

パン



数ある食料のなかでコストパフォーマンスがいちばん高いのがこのパン。重量が全食料のなかでいちばん軽く、値段も安い。それでかなりの満腹感も得られる、というスグレモノ。絶対携帯!!

重さ

0.3kg

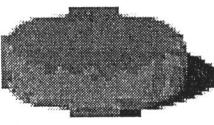
価値

3cp



Cheese

チーズ



価格がやや高い割にはそれほど満腹感が得られない。そのうえワームの肉のつぎに重量がある。チーズをひとつ買うのならば、パンをふたつ買ったほうが経済的。持っている場合はまっさきに食おう。

重さ

0.8kg

価値

4cp



Apple

リンゴ



重さ

0.4kg

価値

2cp



Carnus

ワームの肉



その名のとおりディガーワームやワームの死肉。やつらを1匹殺すごとに5、6個まとめてタダで手に入る。しかし重いしマズイ。売り値も安い。持ち歩かずに殺したその場で吃るのが賢い。

重さ

1kg

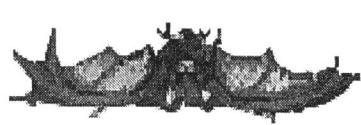
価値

2cp



Dead Bat

コウモリの死骸



コウモリを殺すと手に入る。しかし、マズイマズイ。腹の足しにもなりやしない。コウモリの死骸は店で引き取ってくれるので、食べるよりも店に売り払い、売った金でほかの食料を買うのがよい。

重さ

0.6kg

価値

4cp



## Palm Apple

バームアップル



道端に生えている果物。森の奥にあるムーンクラン村によく生えているのを見かける。味はともかく、この果物は無限に手に入るが魅力。もぎ取っても時間が経てばまた実がなっているのだ。

重さ

**1.6kg**

価値

**12cp**



## Water Skin

水袋



いつでもどこでも水が飲めるのが魅力。そんなに高いものでもないので、勇者ひとりにひとつ持たせておこう。水袋満タンで3口分水分の補給ができる。勇者の腰にバラ下げておくのがおしゃれだ。

重さ

**0.9kg**

価値

**2cp**



## Jicama

ジカーマ



野菜のカブに似た食べ物で店で購入するしか入手方法はない。味はそこそこ、満腹度はリンゴよりすこしいくらい。同じマネーを支払って購入するのなら、パンをひとつ買ったほうがよい。

重さ

**0.5kg**

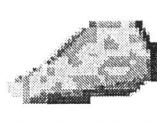
価値

**3cp**



## Shank

すね肉



ステーキについて2番目に満腹感を得られる食料。値段はちょいと高めだが、それなりに美味である。なんのすね肉かはわからないが、ワームやコウモリまで食べる勇者にとっては関係ないことだ。

重さ

**0.4kg**

価値

**6cp**



## Thorn Demon Steak

ステーキ



最高の食料。値段もいちばん高い。店でも手に入るが、ゾーンデーモンを殺せば大量に入手可能。ステーキ1枚でかなりの満腹感があるので、いざというときのために最低4人分、4枚は持っていたい。

重さ

**0.6kg**

価値

**10cp**

## Fill Stomach Up 食欲

世界中でいちばん食にうるさい人種、それは日本人だ。衣食住などと言われているが、実際は食衣住ではなかろうか。世界中の食べ物屋がいたるところにあるのも日本食文化の特徴。経済大国となった日本だからこそ、食に困らないワケだが、しかしこのゲームの世界は違う。食べられるものなら何でもいいのだ。うまいまずいは関係ない。食物は戦闘のためのエネルギー。見えるときに食う、それだけだ。人間の根本の姿、それが『ダンジョンマスター』だ。ぜひ見習いたいが……。

# KEYS

鍵

ほかのどんなゲームでもそうだが、鍵というものは非常に重要なアイテムだ。鍵を手に入れるために危険な区域に立ち入り、クリーチャーと命がけで戦う。たった0.1キログラムのアイテムのために、勇者は死ぬことさえあるのだ。



Clan Key

一族の鍵



とても鍵とは思えない形状の鍵。スカルキープ城の正面玄関を開くために必要な鍵だ。全部で4つあり、すべてを集めないと扉は開かない。城の周りの茂みに散らばって存在している。

重さ

0.1kg

血塗られた不気味な鍵。スカルキープ城の地下洞窟で使用する。これを手に入れるには、同じく地下洞窟にいる野蛮で利口なクリーチャーのドゥル・タンを倒さなければならないのだ。



Blood Key

血の鍵

重さ

0.1kg

Cross key

十字の鍵

十字の鍵となってはいるが、正確には×印の付いた鍵なのだ。スカルキープ城の3階から4階へ行くときに必要となる。手に入れるには、数々のトラップを解いていかなくてはならない。

重さ

0.1kg

価値

2cp

## Keep Keys! 鍵の再利用

このゲームでは、一度使った鍵をなん度でも使うことができる。ただし、これができるのは鍵穴に挿入して使うタイプの鍵だけだ。一族の鍵のように、壁のへこみにはめ込んで使うタイプの鍵は、用が済んでしまえばもう二度と手にすることができない。これは、鍵の性質が違っているからだろう。壁にはめ込むタイプの鍵は安全装置のような働きをするのだ。つまり、一種の小型装置だと考えられる。だから、一度使ってしまうと取り外す必要がなくなってしまうのかもしれない。

さて、再利用できる鍵はというと、現実の世界で使っている鍵と同じ使いかたをする。専用の鍵穴に挿入して扉の開け閉めをし、鍵穴から抜いて持ち歩くこともできるのだ。しかし、ほとんどの鍵はひとつの扉専用の鍵なので、持ち歩いたところであまりメリットはない。鍵穴に挿したまま、扉横のボタンで扉を開閉していればいいのだ。せっかく手に入れた鍵を城の各所にある扉の場所に置き去りにはできない、というなら、ゲームのスタート地点やショップなど、戻りやすい場所にまとめて置いておくことだ。

 Key

フルの鍵



壁にはめて使うタイプの鍵で、一度使ってしまうと取り外すことができない。石壁のなかに隠されているので、探すのに苦労するかもしれない。使用後、ファイヤーボールが必要になるだろう。

重さ

0.1 kg

価値

60 cp

 Gold Key

黄金の鍵



スカルキープ城の正面玄関から外に出るために必要な鍵。城の1階にある。一族の鍵を使って城のなかに入ると、閉じ込められてしまい、この鍵を見つけるまで外に出られなくなってしまうのだ。

重さ

0.1 kg

価値

46 cp

 E Key

イルの鍵



飛翔を意味するシンボルが付いた鍵。4つめの一族の鍵がある墓場へ行くために絶対必要。使用後、浮遊するクリーチャーの攻撃を受けるだろう。アックスマンがいる森の中央で手に入れる。

重さ

0.1 kg

 Master Key

マスターキー



複数の扉の開閉に使える鍵。スカルキープ城の3階で入手、以後、城のなかの違う場所でなん度か使うことになる。この鍵だけは、なにがあっても鍵穴に挿しっぱなしにしておかないこと。

重さ

0.1 kg

価値

38 cp

## A Mystery Door 謎の扉

このゲームには、じつにさまざまな扉が登場する。ボタンを押すだけで開く扉があれば、ややこしい手続きを踏んでやっと開く扉もある。また、武器で叩き壊せたり、体当たりでぶち抜けられる扉もあれば、ドアオープンの呪文で簡単に開けることのできる扉もある。

多種多様の扉が楽しめるわけだが、鍵が必要な扉に関しては、基本的にその鍵がないと開け閉めはできない。ところが、鍵が用意されているにもかかわらず、鍵を使わずに開けられる扉も存在しているのだ。これは、ちょっと意外、

といふか驚きである。その使われるはずだった鍵のアイデンティティはいったい……。

あえて、どこにあるかは伏せておくが、その扉はドアオープンの呪文さえ使えば、鍵なんかなくてもあっさり開いてしまうのだ。鍵を必要としない扉やヤワな作りの扉ならまだしも、専用の鍵穴と鍵が用意されているにもかかわらず、それらとは無関係に開いてしまうとは、いったいどういうことなのか。呪いをかけられている、と考えるのが一番理解しやすいかもしないが、もしかすると……虫がいるのか……。



## Moon Key

月の鍵



月の飾りがついた鍵。ブラックマーケットのあるムーンクラン村へ行くために手に入れてはならない。オオカミたちのすみかで、ふたつめの一族の鍵と一緒に手に入れることができる。

重さ

**0.1kg**



## Key

オーネの鍵



蒸発を意味するシンボルがついたタイル状の鍵。もちろん壁にはめて使用する。墓場の奥で、4つめの一族の鍵を手に入れるために必要だ。使用後、気化した物質を目撃することになるだろう。

重さ

**0.1kg**



## Onyx Key

オニキスキー



黒い宝石であるオニキスが埋め込まれた鍵。スカルキープ城の5階で、どくろの鍵といっしょに手にすることができますが……。一度は手に入れて使用するが、いずれ手放さなければならない鍵だ。

重さ

**0.1kg**



## Key

ラーの鍵



光輝く太陽のシンボルが付いた鍵。勇者たちが冒險を開始するサンクラン村に入り出すときに、なくてはならないアイテム。アイテムショップの横にあるバブにて手に入れることができる。

重さ

**0.1kg**

## Keys Suggest Something 鍵の意味

鍵にはそれぞれ特徴的な名前が付いている。月の鍵、オニキスキー、そして各種呪文のシンボルをその名に持つ鍵などなど。これら鍵の名前は、いい加減なようで、じつはそれなりの意味を持っているのだ。

鍵を使うごとに、新しい世界が広がってゆく。そのたびに、見たことのないクリーチャーや、新しいトラップに頭を悩ますことになる。このとき、周囲を観察したり、理論的に考えることはもちろん大切だ。そうしなければ謎は解けないのだから……。しかし、いくら考えても謎が

解けないこともあるだろう（そうするとこの攻略本が売れるのだ）。そんなときは、さっき使った鍵がなんであつたか、ということを思い出してみると、なにかひらめくことがあるはずだ。鍵は大きなヒントを秘めている。

なぜ奴が現われたのか、なぜパーティーがこんな状況になっているのか、といったことは、すでに鍵が予測していたとも言える。これから行く所はどんなところなのか、という情報をギュッと凝縮したもの、それが鍵なのだ。鍵を手にしたらまずその名について考えよう。



## Silver Key

銀の鍵



勇者たちが初めて手にする鍵。コールドスリーフから目覚めたばかりの寝ぼけ眼で、うろうろしているうちに発見するだろう。これを使うと、いよいよ外の世界が広がり冒険が始まるのだ。

重さ

**0.1kg**

## Skeleton Key

どくろの鍵



頭蓋骨の飾りがついた鍵。スカルキープ城の5階で使用する。この冒険では、一番最後に使用することになる鍵。使用後、勇者たちがどくろになるかどうかは、プレイヤーの腕だいだ。

重さ

**0.1kg**

価値

**175cp**

## 稻妻の鍵

稻妻の鍵



稻妻のシンボルが付いた鍵。オオカミたちのすみかに行くために必要な。ひとつめの一族の鍵と同時に手に入れることができる。使用後は、稻妻に射たれる勇者が出るかもしれない。

重さ

**0.1kg**

## 田Key

ヤーの鍵



大地のシンボルが付いた鍵。スカルキープ城の2階で手に入る。壁にはめ込んで使うタイプの鍵だが、なぜか2階で2回も使うことになる。一度は大地に戻してやる必要があるのだ。

重さ

**0.1kg**

## Carring Your Stuff アイテムの持ち歩き

もし、鍵を5つ以上持っているとしたら、それらをどういうふうに持ち歩くんだろうか。ひとつはズボンの右ポケット、もうひとつはカバンのなか、また別の鍵は上着の内ポケット、というふうにバラバラにしまっておくだろうか。普通なら、そんなことはしない。きっとキー・ホールダーかキーケースで、ひとつにまとめておくに違いない。

建築関係者や電気技師といった人たちも、ドライバーやスパンなど、常用する工具はいろいろなサイズを1セットにして持ち歩いている。

なぜか?

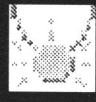
それは、やはりいざというときに、取り出しやすいからだ。これは違う、これでもない、と迷っている時間を短縮するためなのだ。

このゲームには多くの鍵がある。これらの鍵を持ち歩くときは、袋に整理して入れておくと便利だ。ショッちゅう使うものではないし、いざというときに、あたふたすることも少なくなる。万が一、勇者が殺されてしまったときも、袋を拾い上げるだけですむ。鍵を持ち歩きたい人は、鍵を袋づめにして持ち歩くことだ。

# NECKLACES

ネックレス

『ダンジョンマスター』の世界に存在する数あるネックレスはおしゃれのためだけのものではない。勇者たちの戦闘をラクにしてくれる能力を持ち備えている。しかし、なかにはなんの役にも立たないネックレスも……。



## Illumulet

灯の護符



首にかけるときらびやかに光を放つが能力は不明だ。ただひとつ言えることは、店でも売られないいし、フィールドにも落ちていない。勇者クリータスのみが持持している不思議なネックレスだ。

重さ

0.2kg

価値

89cp



## Moon Stone

ムーンストーン



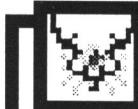
名のとおり宝石ムーンストーンがはめ込まれているネックレス。このネックレスを身につければ、マナの最大値が3アップする。しかしその割に値段が高い。無理して買う必要はまったくない。

重さ

0.2kg

価値

130cp



## Clan Chief Gem

酋長の首飾り



見た目がとてもいかついネックレス。そのうえ値段がけっこう高い。なにかスゴイ能力を持っているかというとそうでもない。なんの役にも立たないクソネックレスだ。おしゃれさん以外、買うだけ損。

重さ

0.2kg

価値

268cp



## Mezmer

メズマー



身につけているだけで機敏さが5アップするネックレス。機敏さの数値が上がれば移動速度が速くなる利点がある。魔法商人がいる店で手に入れることができるのでマナーに余裕があれば買おう。

重さ

0.2kg

価値

188cp



## Rune Charm

ルーンチャーム



稻妻マークがかっこいい、ルーンチャーム。値段も安く購入しやすい。しかし、何の能力も持たないただの首飾りだ。まあ安いので首が寂しい勇者には買って、装備させてやるもの一興ではある。

重さ

0.2kg

価値

27cp



## Jewel of Symal

魔法の護符



灯の護符と同様、店やフィールド上で手に入れることはできない。金髪の美女、勇者トレッサだけが所持しているネックレスだ。身につければ耐火力が6アップ。これでファイヤーボールも恐くない。

重さ

0.2 kg

価値

54 cp



## Suzerain

スーザライン



フィールド上でも拾うことのできるネックレス。マナの最大値を10もアップさせる能力を持っている。ぜひとも探しだして装備したい。店での購入もできるが、価格が420cpとけっこう高い。

重さ

0.3 kg

価値

420 cp

# GEMS

マネーや宝石など



## Silver Coin

銀貨



シルバーの頭文字のSなのか、それとも稻妻マークなのかは不明だがSの字がクッキリと青色で刻み込まれている硬貨。銅貨の価値を1とすると銀貨は4の価値を持っていることになる。

重さ

0.1 kg

価値

4 cp



## Gold Coin

金貨



太陽を表すシンボルが赤い字で彫り込まれている硬貨。硬貨のなかではいちばん高い価値を持つ。銅貨の価値を1とすると金貨は16の価値になる。フィールド上の各所で入手できることだろう。

重さ

0.1 kg

価値

16 cp



## Green Gem

緑宝石



ダンジョン内の壁に天然の鉱石としてむき出しになって張り付いているアイテム。クリスタルのような形をしており、銅貨の価値を1とすると64の価値を持つ高価な石だ。発見したら即ゲット。

重さ

**0.1kg**

価値

**64cp**



## Red Gem

赤宝石



高額なモノを売り払ったときなどにお目にかかる宝石だが、なんと城の2階でひとつだけタダで入手することができる。銅貨の価値を1とすると256の価値を持つ。かなり貴重な宝石だ。

重さ

**0.1kg**

価値

**256cp**



## Blue Gem

青宝石



全マナーの中でもいちばんの高額価値をもつ宝石。じっくりと冒險を進めていけば、城の地下2階で入手することができるだろう。銅貨の価値を1とすると1024もの価値がある。ぜいたくができる。

重さ

**0.1kg**

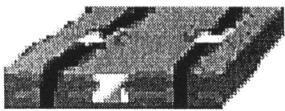
価値

**1024cp**



## Money Box

マネーボックス



財布。パーティーにひとつは所持しておきたい。マナーが価値別に区分でき、出し入れが非常に簡単にできる。売られてはいないがゲームスタート時に落ちているので、確実に手に入れること。

重さ

**1.1kg**

価値

**35cp**

## Clever Shopping 上手な買物

買物は人間の欲求の芸術的表現である。という格言があるかどうかは不明だが、このゲームの世界でも買物は非常に楽しい行為である。

買物は義務ではない。べつに店でなにも買わなくても、ゲームはクリアできるようになっている。最低限必要なものはすべてタダで手に入るのだ。しかし、一度は店に入って買物をしてほしい。そして、以下に示す買い物マスターへの基本テクニックを存分に使い、ぜひともこの世界で買いまくってみてほしい。どうせバーチャルだし電気代だけだし。てなわけで……。

まず、店の商人は絶対に怒らせないこと。攻撃したり、モノを投げつけたりするとそばにいる用心棒が襲ってくる。しかももう二度とその店で買物をすることができなくなってしまうので注意だ。つぎにウインドーに表示されている価格は単なる希望小売価格。当然その額よりも安く売ってくれるときもある。だからいきなり表示額をそのまま払うのではなく、まずは安めに支払い、商人が首を縊に振るまで銅貨を1枚ずつ置いて額を増やしていく。値引き確率は完全なランダムなので攻略法はない。

# ETC.

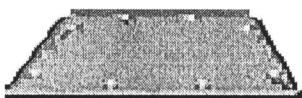
そのほかのアティム

これまでのどの区分にも入らないアイテムを紹介する。これらのアイテムの中には、まったく役に立たないものから、ゲームの進行上絶対必要なものまでいろいろある。ゲームをスムーズに進めたいのならば熟読してほしい。



## Cover Plate

板金



城の2階でお目にかかるアイテム。テックアイがある壁の裏側にまわると、この板金が壁に取り付けてある。取り外せばテックアイを作動させる機械が入っている。ただの蓋にすぎない。

重さ

**8.5kg**

価値

**12cp**



## Compass

コンパス



方向音痴のプレイヤーには必要不可欠なアイテム。普通のコンパスと同様、赤い矢印が北を指す。似たような地形の多いこの世界ではこのコンパスが非常に役に立つ。安いので、ぜひとも購入しよう。

重さ

**0.1kg**

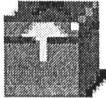
価値

**10cp**



## Green Box

魔法の箱



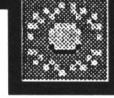
店では売っていない魔法の箱。フィールドで見つけるしかない。時間凍結とディストオートタイムのふたつの力を発揮する。時間凍結はかなり貴重な力なので、この箱を必ず獲得しよう。

重さ

**0.9kg**

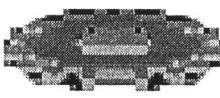
価値

**190cp**



## Large Gear

歯車



扉を開けるカギとして使用する。店でも売られているが、見つけやすいところに置いてあるのでわざわざマネーを支払うまでもない。重量は3.5キロ。持ち歩くのには重すぎる。

重さ

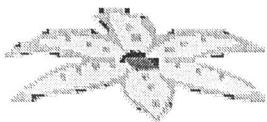
**3.5kg**

価値

**16cp**



## Mana Blossom マナの花



フィールド上に咲いているマナの花。この花を食べると、マナの数値が15回復する。この花は売ってしまい、マナ回復にはマナボーションを作つて対応したほうが効率がいいだろう。

重さ

**2kg**

価値

**50cp**

## Pyro Ore 石炭



城の地下いたるところに落ちているのを見かけるだろう。スカルキーブ城の大事なエネルギー源でもあり、ロッキーたちの石投げ遊びの道具でもある。高炉に放り込めば火がともる。

重さ

**8.1kg**

価値

**10cp**

## Meteor Metal 流星の剣



なぜ武器ではなくアイテムかといふと、このゲームの英語版ではなんの役にも立たない金属だったからだ。しかし日本語版は改良され、一応ちゃんと武器として使用できる。コラム参照。

重さ

**4.4kg**

価値

**470cp**

## Rope ロープ



勇者グレインのみが所持しているロープ。店でも売られていないし、フィールドにも落ちていない。落し穴から下の階へ下りたいときに使用する。ダメージを受けずに下りることができる。

重さ

**1.5kg**

価値

**8cp**

## Mushroom 妖精のキノコ



フィールド上に生えているのをもぎ取ることができる。このキノコを食べれば、強さの能力が約20ほどアップする。しかし生命力が同じくおよそ20ダウソんしてしまう。両刃のキノコか!?

重さ

**0.3kg**

価値

**80cp**

## Spirit Cap 毒キノコ



妖精のキノコと同じくフィールド上に生えている。このキノコも食べることができ、口にすると生命力がおよそ20も減ってしまう。持っているだけ損なので、店に売ってマネーにしよう。

重さ

**0.3kg**

価値

**120cp**

# Items

## Flask

空フラスコ



この空フラスコを片手に持ち、秘薬を作る魔法を唱えればフラスコ内に液体状の秘薬が完成する。このようにおもに秘薬を入れる瓶として使用。そのほかにも水を入れ水袋の代用も可。

重さ

**0.1kg**

価値

**2cp**

## Chest

箱



剣や杖など大きいものでなければ、最大8個までなんでもモノが入る箱。アイテムの整理整頓に非常に便利。持ち歩くのは重すぎるので、同様の能力を持つ袋を使用することを勧める。

重さ

**5.6kg**

価値

**22cp**

## Scroll

巻物



誰が書いたか知らないが、重要なヒントが記されている巻物。重要な仕掛けの近くには必ず置いてある。中身を読んてしまえばもう必要なし。内容はノートにでもメモしておこう。

重さ

**0.1kg**

価値

**1cp**

## Magick Map

マジックマップ



クリーチャーの所在、隠されたトラップ、魔法現象が起っている場所、この3つの情報をマップ上で知ることができる。4種類あるマップのうちのひとつ。2番目に発見することができる。

重さ

**0.3kg**

価値

**100cp**

## Background of Meteor Metal

流星の剣について

流星の剣の紹介のところにも書いたように、この武器はもともとなんの役にも立たないただの形だけの剣だったのだ。日本語版に移植する際に役に立たない剣があつてもしょうがないということで、急きょ、きちんと武器として使用できるように改良したということ。能力はとしては「振り回す」と「叩き切る」のふたつ。

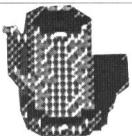
流星の剣を見てひと目でブルースチールと形が同じだ、と気付いた人はすごい観察力だ。じつは、流星の剣を鍛える（手を加える）ことによってブルースチールになるのだ。つまりもと

もと流星の剣は鍛えなければ、ただのガラクタと同じというワケ。その方法はというと……残念ながら、ゲーム上では流星の剣を鍛えてブルースチールにする方法はない。これはあくまでも設定上の話なのだ。ちなみに、筆者が最初にプレーした日本語版のβ版は、製品版とはかなり内容が違っていた。この流星の剣も隕石の金属という、やはりなんの役にも立たないおかしな棒だった。形は、王の杖と同じで色は銀。まわりくどい話で恐縮だが、要するに流星の剣はたいしたコトのないオマケ武器なのだ。



## Mug

ジョッキ



水が3口分入っているジョッキ。店で購入するしか入手手段はない。水袋よりも軽く持ち運びやすい。しかし、ひと口分の水の量が水袋より少ないため喉の渇きの回復率は低い。水袋があれば不要。

重さ

**0.3kg**



## Bag

袋



箱と同じく、剣、杖などの大きなモノでなければ何でも最高8個までアイテムをしまっておける袋。重さ0.7キロと箱よりも断然軽いので、できればこの袋を愛用しよう。小物入れにピッタリ。

重さ

**0.7kg**



## Bomb

フル爆弾



手留弾型のファイヤーボールで、投げて使用する。最大級のファイヤーボールと同じくらいの威力を持ち、クリーチャーを含め障害物に当たると大爆発を起こす。唯一魔法商人の店で売られている。

重さ

**0.5kg**



## Bomb

ヴェン爆弾



手留弾型のポイズンクラウド。フル爆弾の半分以下の重量だが、威力はそれに較べると弱い。障害物に当たると毒の霧を発生しクリーチャーを攻撃。フル爆弾同様、魔法商人の店で売られている。

重さ

**0.2kg**



## Bone

骨



ウルフが棲息している場所に落ちている骨。犬が喜びそうな形をしているのがポイント。この骨を使ってウルフをうまく操ると、勇者が取れない場所にあるアイテムを簡単に取ることができる。

重さ

**1.5kg**



## Human Bone

骨



屍。勇者が死んでしまうこのドクロマークの骨になってしまう。死んでしまった場合はこの骨を持ち帰り、ヴィーの祭壇に祭ろう。そうすれば、もと通りの体に戻すことができる。

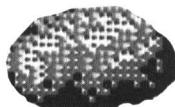
重さ

**1.5kg**

# Items

## Big Stone

玉石



石と同様、フィールド上に落ちているのを見かける。手に取って投げることはできるが、もともと武器としての能力は持っていない。9.0キロと重いので、投げ続けられは忍者レベルもすぐ上がる。

重さ

**9kg**

## Map

マップ



4種類あるマップのうちのひとつで、いちばん最初に手に入れることができる。特別な機能は一切なく、パーティーのいる位置を中心にして上下左右3マス分の地形をひと目で見渡すことができる。

重さ

**0.3kg**

## Scout Map

スカウトマップ



4種類あるマップのうちのひとつで、3番目に手に入る。スカウトミニヨンを発生させることができ、これを偵察に出すことで先のマップの地形や様子、クリーチャーの所在地などがわかる。

重さ

**0.3kg**

## Minion Map

ミニヨンマップ



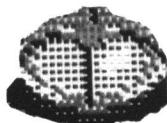
いちばん最後に手に入るマップ。キャリーミニヨン、フェッヂミニヨンを発生させ、パーティーが一度いったことのある場所なら、物をその場所へ運ばせたり、遠くの物を運んでこさせることも可能。

重さ

**0.3kg**

## Attack Minion

アタックミニヨン



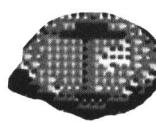
カブセルバックされている最大級のアタックミニヨン。手に持ち、武器として使用する。1カブセルで1度しか使えないが、マナの残りが少ないとなど、いざというときに役に立つアイテムだ。

重さ

**1kg**

## Guard Minion

ガードミニヨン



カブセルバックされている最大級のガードミニヨン。アタックミニヨンのカブセルと同様、1カブセルで1度きりしか使えない。城の4階にいくつか落ちているので、見つけたら必ず取っておこう。

重さ

**1kg**



## Tech Eye

テックアイ



スカルキー城の防犯センター。この機械に見つかると、どこからともなくファイアーボールがバーティーに向かって飛んでくる。テックアイを壊せば、ファイアーボール攻撃を防ぐことが可能。

重さ

**3kg**



## Arrow Case

矢筒



矢を最高8本までしまっておくことができる。勇者の腰にあらかじめついている矢筒と組み合わせれば、いちいち矢を補給しなくても連続12本もの矢を放つことができる。弓矢使いには必需品だ。

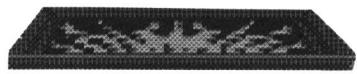
重さ

**0.7kg**



## Picture of Sun

太陽の絵



ゲームスタート時に壁に掛かっている絵。黄色い太陽がでかでかと描かれており、この絵を外すとなかにはアイテムがどっさり。ただアイテムを隠すフタの役割だけで、そのほかの用途は一切ない。

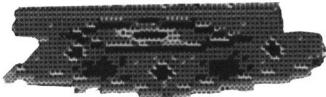
重さ

**2kg**



## Tapestry

タペストリー



太陽の絵と同様、壁にアイテムを隠すフタ代わりに使用される。中央に目玉のマークが刺繍されており、とても気色悪いデザインだ。壁掛け以外の用途はまったくなく、店に売ることもできない。

重さ

**1.2kg**

## Useful TECHNO! 便利なテクノシールド

城をさまよっているうちにアイテムがたくさん見つかる。謎を解くのに必要なアイテム？ 役に立たないアイテム？ 先が見えないゲームだけに、アイテムはいっそう謎めいて見え、そして常に持っていないと安心できないようになってくるだろう。だが、とりあえず用途不明のアイテムは一箇所に集めて置いておこう。たとえばスタート地点近くのショップとかに。

いちいち歩いてアイテムを置きに行くのは面倒だって!? そんなときのためにテクノシールドがある。テクノシールドを持っていれば、テ

レポートの呪文が使える。各所にある中心が赤い星印（テレポートポイント）の床に立ち、テクノシールドを手にテレポートの呪文を使おう。すると、一瞬でゲーム序盤で行ったショップの近くの庭に移動できる。どのテレポートポイントからでも、この、スタート地点近くの庭にテレポートできるのだ。逆に、この庭のテレポートポイントで呪文を唱えると、さっきいた場所に逆戻りできる。このことを覚えておけば、重いアイテムも意味不明のアイテムも心おきなく全部手に入れることができるだろう。

# The Way of Working Out Traps

トラップ解答集

それでは、いよいよこのゲームのすべてのマップと、すべてのトラップの解答を公開しよう。初めに言っておくが、答えを先に見てしまうと謎を解く楽しみはなくなってしまう。このゲームをどのようにプレーするかは個人の勝手だが、謎解きを楽しみたいのなら「もうガマンできない!!」と思うまで、以下のページをホッチキスなどで封印しておくといいだろう。一度サラッと目を通してからプレーするという手もあるが。

# Map

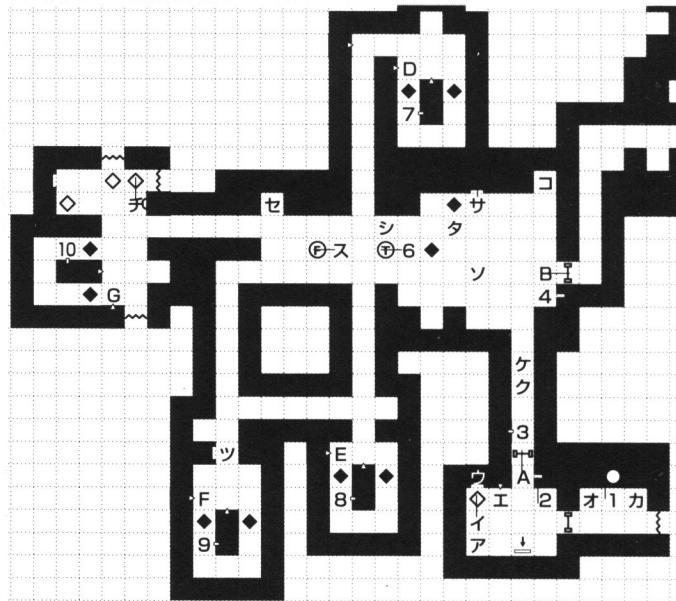
Dungeon Master II SKULLKEEP

全体地図

The Way of  
Working  
Out Traps

## Usage of Map

マップの見かた



マップ中には、アイテムやトラップの位置がわかるように、カナ、数字、アルファベットを書き込んだ。それぞれ、カナはアイテム、数字はトラップなどの仕掛け、アルファベットは仕掛けの効果が現われる場所を示している。たとえば、上の地図の場合、2の鍵穴にウで手に入る銀の鍵を差し込んでボタンを押せばAの扉が開く、といった具合だ。

一方、マップの周囲を囲むように書かれている数字とかな、アルファベットは、縦横の座標を示している。これは、付録マップ以外のマップに共通の座標なので、マップどうしの位置関係や全体マップでの位置を確認するときに役立てほしい。また、掲載マップはすべてゲーム中に登場するコンパスの赤い針が示す方向を上(北)とした。

# Sign

記号リスト

マップの地形表現には、本書オリジナルの記号を採用した。ゲーム中に登場するマップとは表現が異なっている部分もあるので、間違えないよう注意してほしい。それから壁に掛けた照明などは、仕掛けではないという理由からマップか

らは省略することにした。つまりゲーム中のマップに表現されても本書に記されてない"なにか"は、取るに足らないものと判断してくれればいい。

以下、本書のマップに表記されている記号と説明、その具体例だ。

- 動かせない物体／柱、太い木、細い木、固定テーブル、マシンなど

- 上り階段／パーティーを移動させるだけで上の階へ行ける階段

- 上りはしご／触ると上の階へ行けるはしご

- 開閉する穴／スイッチや魔法で開閉する穴

- スイッチ類／押しボタン、スライドボタン、レバー、ひもなど

- 扉／ボタンつき扉、ボタンなし扉、壊せる扉など

- 壁にある仕掛け／ファイヤーボール発射装置、テックアイなど

- 窓／建物の壁の一部で外の様子を見ることができる

- 棚／壁や茂みに設けられた棚

- 石テーブル／石でできたテーブル

- 噴水／フィールドにある噴水

- 沼地／フィールドにある水たまり

- 動かせる物体／テーブル、岩、たる、燭台、反射板など

- 下り階段／パーティーを移動させるだけで下の階へ行ける階段

- 下りはしご／触ると下の階へ行けるはしご

- 穴／落し穴、開きっぱなしの穴

- フレッシャーフレート／床に設けられたスイッチ

- 鍵穴／鍵を差し込む(はめ込む)ための穴

- 通り抜けられる壁／幻の壁、消える壁など

- 霧のワープポイント／なかに入った物体をワープさせる霧

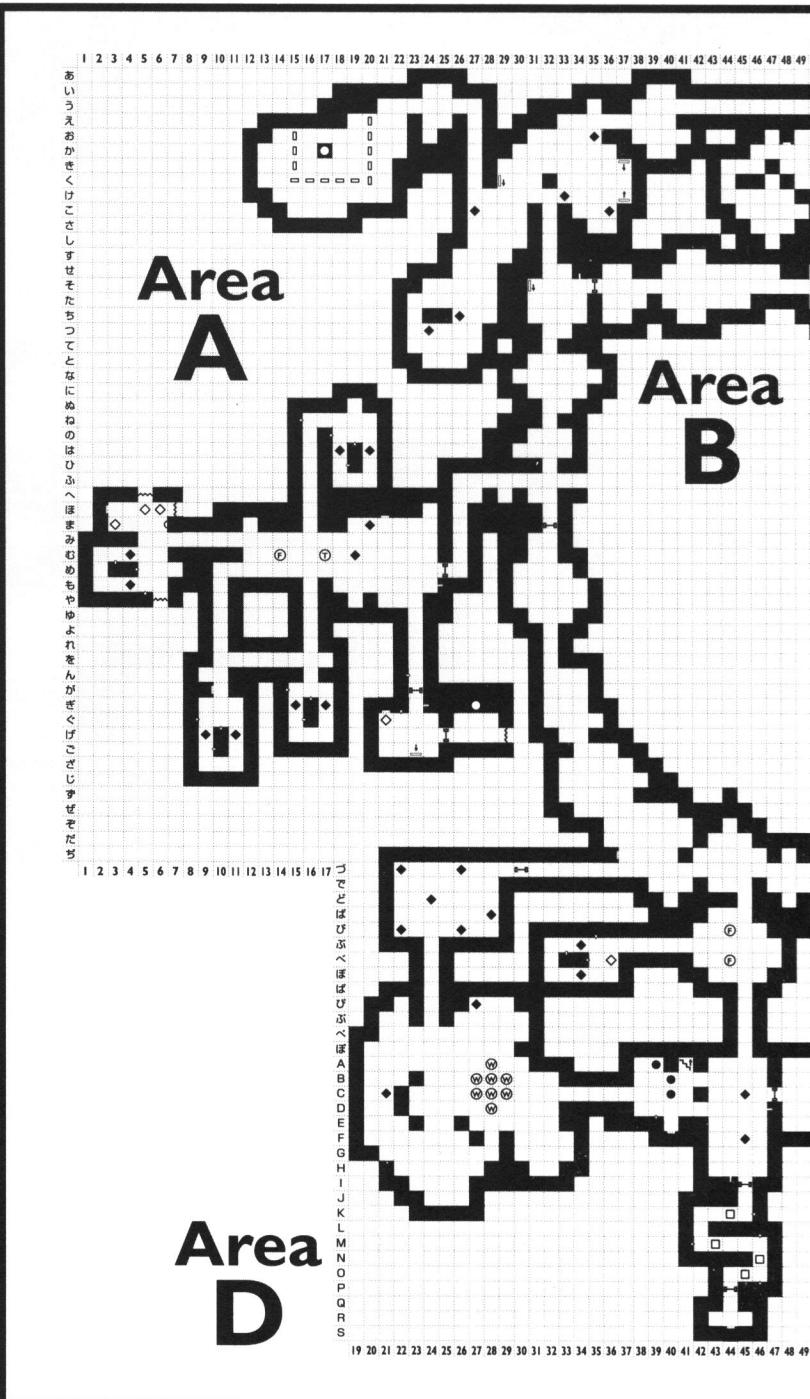
- レポートポイント／テクノシールドのレポート機能を使う場所

- 水のみ場／建物の壁に作られた手洗い状の水飲み場

- そのほかの仕掛け／他の場所にはない1ヶ所だけの仕掛け

The Way of  
Working Out Traps

## The Way of Working Out Traps



# The Way of Working Out Traps

## Area C



### Field Whole Map フィールド全体図

スカルキープ城を取り巻くフィールドと建物の1階の全景を一枚のマップにすると、このようになる。あまりの広さに目まいがした人もいるかもしれないが、とりあえず安心を。

外周部分は城内に入るための練習ステージのようなものなので、進みかたは1本道なのだ。左の村に始まって右周りにぐるりと1周すれば、スカルキープ城に入れるようになる。次のページにある外周部の地下1階のマップも冒険の参考にしてほしい。

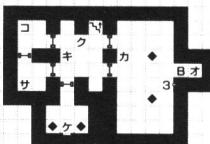
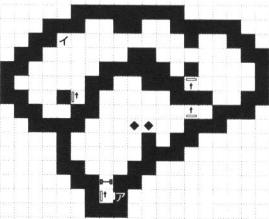
# Underground Whole Map

地下全体図

The Way of  
Working  
Out Traps

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67

あいうえおかさくけこさしすせそたうつてとなにあるのはひふへほまみむめもやゆれをんがせくげざじせせだぢづとばばびがへほ A B C D E F G H I J K



21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67

あいうえおかさくけこさしすせそたうつてとなにあるのはひふへほまみむめもやゆれをんがせくげざじせせだぢづとばばびがへほ A B C D E F G H I J K

# From Ground

地上から地下へ

90、91ページの地上全体マップと92ページの地下全体マップの周囲にある座標は、先に述べたように共通のもの。ガツのある人は、コピーするなどして、ふたつのマップを重ねてみよう。マップを重ねて見ると、どのあたりに地下洞窟があるのかわかるので、頭のなかにだいたいの位置関係をイメージすることがで

きるはずだ。そこまでヒマじゃないという人は、階段や梯子の位置をマークしておくのもいいだろう。とにかく、地下洞窟がある位置の地上の様子は知っておいたほうがいいだろう。

あと、地下洞窟に入ると、コウモリの毒にそなえて対ヴェン秘薬を作つておくことをおすすめする。

# To Ground

地下から地上へ

地下洞窟に下りるときは、対ヴェン秘薬の作り方さえ覚えていれば、なんとかなる。では逆に、地下洞窟から地上に出るときはなにをすべきか？

パーティーが地下でごそごそしている間に、地上は地上でなに者かがごそごそしているのだ。つまり、地上の状況は必ずしも地下に潜る前のそれと同じではな

い。必ずとは言わないが、シールドスペルの呪文をかけて地上へ上がろう。不意を突かれたときにも安心だ。もちろん、ヘルス、スタミナ、マナは最低7割以上は回復しておいたほうがいいだろう。さらにセーブしておけば、これほどの安心はない。地上に出たとたん、雷に当たるということもありうるのだから。

# Items

地下のアイテム

地下にはほとんどアイテムがない。しかし、たまにあるアイテムは貴重なものが多いようだ。

スカルキーブ城の地下では、高価な宝石などが多く手に入るが、フィールドの地下ではフラスコに入った秘薬が多く手に入る。秘薬は飲んでしまえばなくなるが、フラスコ自体は何度でも繰り返し使用できる。いちいち買うのも面倒だし、第一、タダなんだから、ここで拾ったフラスコはしっかり利用させてもらおう。

カラになってしまったフラスコのいくつかには、秘薬ヴィーを作つて持ち歩く癖をつけておこう。できればモン級の秘薬ヴィーが好ましい。これががあれば、勇者が万が一にも瀕死のダメージを受けても、命を落とすことはない。この秘薬ヴィー入りフラスコを人數分用意しておこう。きっと、いざというときそれに助けられる。また、つねに空フラスコも用意しておきたい。いつどんな秘薬が必要になるやも知れないのだから。

The Way of  
Working Out Traps

# Rebirth

勇者(チャンピオン)の復活

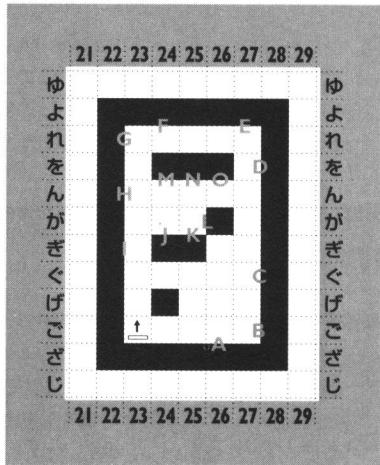
## The Way of Working Out Traps

この部屋からすべてが始まる。ゲームスタート直後、トーハム・ゼッドは下のマップの階段がある位置に立っている。ここでの目的は、トーハムと一緒に冒險をする3人の仲間を探すことだ。それぞれ個性的なキャラクターばかりなので、誰にするべきか迷うだろう。誰を選んでもゲームはクリアできるが、初心者は戦士レベルの高い勇者をひとりとマナの

多い勇者をふたり選べば問題はない。

また、復活後の画面上部の勇者データは左端にトーハム、以下復活した順番に並ぶため、まず前衛に配置する勇者から復活させよう。そうすれば前衛ふたりと後衛ふたりが、それぞれとなりどうしになる。これで前衛どうし後衛どうしが手に持ったアイテムの受け渡しが、素早くできるようになるのだ。

## CHAMPION



- A Aliai Moon
- B Uggo The Mad
- C Seri Flamehair
- D Tresa Vulpes
- E Cletus
- F Bane Blade Cleaver
- G Equus
- H Het Farvil
- I Kol Del Tac
- J Saros Shadow Follower
- K Jarod Nightwielder
- L Odo Alu Kailo
- M Anders Light Wielder
- N Cordain Dawn Keeper
- O Graen Ozbor

# Assortment

勇者の組み合わせ

パーティの組みかたはプレーヤーの自由だが、参考までに4つのパターンを紹介しておこう。

タイプAは、各能力がとくに優れた勇者ばかりで編成されたパーティ。タイプBは、万能選手たちだけで構成したパーティ。タイプCは、人間ばなれした勇者で編成したパーティ。タイプDは、女性勇者だけのパーティだ。

どのパーティも個性的なので、それ違った冒険を楽しむことができる。

こんなふうに、少々偏ったパーティ編成は、意外にゲームを盛り上げる。

参考までにアドバイスをひとつ。マナが極端に少ない勇者は選ばないほうがいいのかというと、そんなことはない。一生呪文が使えないなんてことはないのだ。マナ〇のローでも、マナの最大値を増やすアイテム(杖など)を装備させてコツコツ鍛えれば、マスターレベルの魔術師に育てるとも可能なのだ。育てる楽しみも大切にしたいといったところか。

## Type A

それぞれ戦士レベル、魔術師レベル、僧侶レベルが最高の勇者。序盤からバキバキ進むことができるパーティだ。初心者におすすめ。



Torham

Bane



Seri

Saros

## Type B

比較的万能な能力を持った勇者で編成。誰かが死んでもなんとかなるパーティ。男ばかりなので、ロードを気にしないで済む利点もある。



Torham

Uggo



Cordain

Graen

## Type C

人間ではない勇者を集めてみた。デラダメなようで、バランスはけっこういい。エッカスを忍者として育てると楽しいだろう。



Cretus

Torham



Equus

Anders

## Type D

わりあいにありがちなハーレムパーティ。序盤は苦労するが、後半も苦労する。装備アイテムを軽いものにしてもけっこう苦労する。



Tresia



Seri

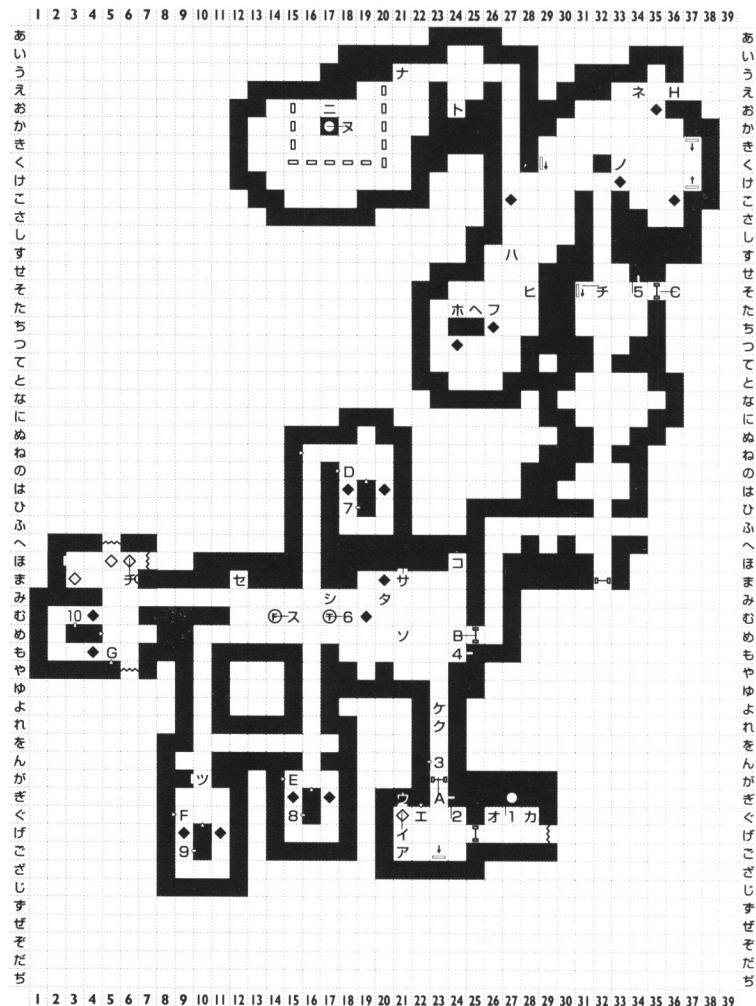
Het

The Way of Working Out Traps

# Area A

Aエリア

The Way of  
Working  
Out Traps





ア たいまつ  
 イ 水袋(水なし)、金貨  
 ウ 太陽の絵、銀の鍵、袋(チーズ、パン、すね  
     肉、リング×2)、マネーボックス(金貨×2、  
     銅貨×6)  
 エ 箱(秘薬ヴィー×2)  
 オ たいまつ  
 カ たいまつ  
 キ 卷物  
 ク 短剣  
 ケ 金貨、枝  
 コ カマ  
 サ 魔法の石  
 シ 杖  
 ス 銅貨×2、金貨×1  
 セ コウモリの死骸  
 ソ 枝

タ 石  
 チ ラーの鍵、秘薬モン  
 ツ 秘薬ヤー  
 テ コウモリの死骸  
 ト マナの花  
 ナ マナの花  
 ニ マナの花  
 ヌ 一族の鍵、稻妻の鍵、袋(フル爆弾)、マジックマップ  
 ネ 毒矢  
 ノ リンゴ  
 ハ 弓  
 ヒ 矢筒(矢×8)  
 フ 矢  
 ヘ ステーキ  
 ホ 矢×2



- 復活の祭壇がある。
- 銀の鍵を差し込みボタンを押すとAの扉が開く。
- 銀の鍵を差し込みボタンを押すとBの扉が開く。
- ラーの鍵を差し込みボタンを押すとCの扉が開く。
- 稻妻の鍵を差し込みボタンを押すとDの扉が開く。
- テクノシールドで戻ってくる位置。
- スイッチを入れるとDからファイヤーボールが発射される。
- スイッチを入れるとEからファイヤーボールが発射される。
- スイッチを入れるとFからファイヤーボールが発射される。
- スイッチを入れるとGからファイヤーボールが発射される。

## お れ と A エ リ ア

おれは、やっぱりAエリア。ほかのエリアなんて正直言ってつまんね。ほかのエリアなんかただのシッポでしょ。Aエリアの。やっぱさ、こう、ドキドキ感てゆーの!? 緊張感が足りないんだよね。ほかのエリアって。

Aエリアってさ、人決めがあるじゃない。なんかさ、ブシュ～って復活さ

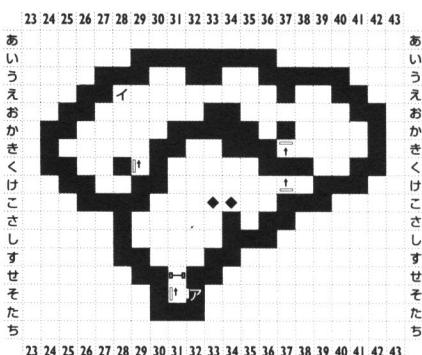
せるやつ。あれがいいんだよね。今日はだれとパーティーすっべかあ? なんて、とっかえひっかえやるわけよ。でもたまにはおれも落ち込むからさ、今日はひとりにしてみるか、なんてひとりでいいったのよ。このまえ。そしたらどうなったと思う? そりや、死んだに決まってんじゃん。(KENZI)

The Way of Working Out Traps

# Area A-B1F

Aエリアの地下1階

The Way of  
Working  
Out Traps



ア 対ヴェン秘薬×2

イ 緑宝石

# Area A-B1F

Aエリアの地下1階

Aエリアの地下洞窟には毒を持ったコウモリが多数棲息していて、たとえ全部倒したとしても次から次へと発生していく。普通に考えれば、こんなに嫌な場所はない。が、考えようによつては、これほど都合のいい場所はない。そう、とくに貧弱な勇者にとっては非常に都合のいい場所になるはずだ。なにに都合がいいのかというと、勇者のレベル上げ。命の危険がない程度の敵が無尽蔵にわいてくる。パーティーの安全なレベルアップにこれほど適した場所はない、ということなのだ。

で、やりかた。失敗してもいいから、とにかくアタックミニヨンの呪文を唱えまくる。そのうち魔術師レベルが上がつ

て、失敗しなくなるだろう。そうなれば、寝ている間にアタックミニヨンがコウモリを攻撃して、そこらじゅうコウモリの死骸だらけになる。あとは、腹の減った勇者にコウモリの死骸を食べさせていればいいのだ。

または、剣とファイヤーボールで攻撃しまくって、毒におかされたら対ヴェン秘薬を作つて飲むようにする。これを繰り返していると、いつのまにか戦士、忍者、魔術師、僧侶の各レベルが向上しているというわけ。冒険の序盤だと、かなり苦戦するとは思う。でもAエリアの地下1階でレベル上げをやっておけば、あとあと冒険がラクになるはず。また、自分のパーティーの弱点もわかるだろう。

## わたしとAエリア地下1階

……。寝てました。どうもはじめまして、村上と申します。

おかげさまで息子も結婚することができます、ありがとうございます。

でもねえ、うちの主人がたばこの吸い過ぎで病気になつてしまつてね。

あれほど体にどくじゃゆうとつたのに。まあ、自分が悪いんです。

わたしも、神経痛で手がよう動かんようになつてしまつてね。マウスも思うように動きません。

でもね。『タンションアスター』はやめれんのんです。

アーアレアの地下1階にコウモリがあるでしょう。もうくやしゅうて、く

やしゅうて。

うちの主人がたばこゆうたらバットしか吸わんかったんです。体にどくじや、ゆつとつたのに……。

まあ、恭子さん(息子の嫁)もよくしてくれるんで、しあわせなんでしょうねえ。わたしの女学校のときの同級生はひとりぼっちでおつて悲しいゆうります。

おかげさまで、わたしは孫といつしょにマイコンでゲエムができるんですからねえ。

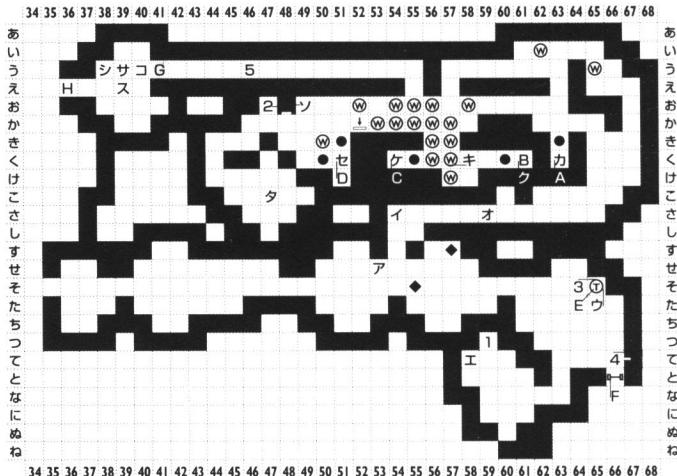
みなさんも、バットをやりすぎんようになつけてください。家族のもんは悲しみます。  
(村上イネ)

The Way of  
Working Out Traps

# Area B

Bエリア

The Way of  
Working  
Out Traps



## ワテとBエリア

もうかりまっか。Bエリアいうたら盜人とイヌのとこでっしゃろ。あの盗人ゆうたら、ほんま腹立つで。殺したろかボケ、カス!! いわしたろかい!! ほんまに殺したったわ、ざまーみくされ。ワテのもんを勝手に持つていきよってに。ワテのもんに手つけるやつを、生かすとくわけにはいかんやろ。ま、殺されて当然でんな。

でな、あの盗人いうたら、金貨と短剣出して死によんねん。死んで金出しとんねん。ええ気味やでまったく。これからは、見つけたらぜったいに殺し

たるんや。そりや、もうかりまっせ~。あんたもやんなはれ。

あとイヌな。イヌ。こいつもうっとおしいやつですわ。でもな、こいつらは全部殺したらアカンねん。適当に残しどとかな、アカンのや。そのワケ知りたいやろ? そのワケはな、金や。落とし穴の先にある金や。あの金貨な、イヌに取らせたらええんや。骨を穴の向こうに放るやろ。したら、イヌが骨と金貨をくわえて戻ってくるんや。ウソみたいやろ。でもホンマヤで。

(黒舟屋金悟郎)

# The Way of Working Out Traps



ア 妖精のキノコ  
イ 妖精のキノコ  
ウ テクノシールド  
エ ステーキ  
オ 毒の花  
カ 金貨×2  
キ 箱(スカラベ、スーゼライン、金貨×2)  
ク 金貨×2  
ケ 金貨×2  
コ ステーキ  
サ クロスボウ、毒矢  
シ ステーキ  
ス ステーキ  
セ 金貨×2  
ゾ 骨  
タ 一族の鍵、月の鍵、スカウトマップ

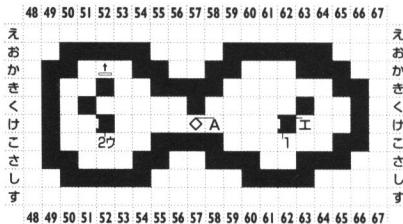


- 1 シーフが盗んだアイテムを隠す場所がここ。
- 2 ソの骨をA～Dの位置に投げるとオオカミが骨と金貨をくわえて戻ってくる。
- 3 ウのテクノシールドをEの位置で使うと、Aエリアの6の位置にテレポートする。
- 4 月の鍵を差し込んでボタンを押すとFの扉が開く。
- 5 パーティーがここに来るとGとHの茂みが消える。

# Area B-B1F

Bエリアの地下1階

The Way of  
Working  
Out Traps



ウ 秘薬クー  
エ 秘薬クー×2



- 1 エの秘薬クーを飲んで勇者の強さを上げると、Aの岩が押せる。
- 2 ウの秘薬クーを飲んで勇者の強さを上げると、Aの岩が押せる。

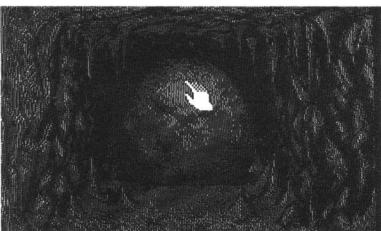
# Push it Harder!

押す力

動かせる物体は、どれでも簡単に動かせるというのではない。岩のように重い物体はそう簡単には動かせないので。Bエリアの地下では、そんな問題に直面する。閉じ込められた洞窟のなかで周囲をよく観察すると、パーティーは秘薬クーを発見するだろう。あとは何もない。ということは、それがヒントなのだ。

秘薬クーをリーダーに飲ませ、一時的に強さのバラメーターを上げる。そして、岩を押す、押す、押す……。押してだめでも、とにかく押す。そのうち、岩はひとマスぶん向こうへ移動する。それでももう一回押す、押す、押す。やがてトンネル開通おめでとう、地上はすぐそこだ、となるのである。

このとき注意するのは、リーダーに秘



薬クーを飲ませるということ。でないと、いくら押しても岩が動くはずはない。

もしリーダーではない勇者に秘薬クーを飲ませてしまったときは、秘薬を飲んだ勇者をリーダーにして(手のマークをつけて)から岩を押そう。それでも動かないときは、秘薬クーをいくつも作ってドーピングしまくる。または、レベルの高いブッシュの呪文を使えば、岩を動かすことができるだろう。

# Withstand!

耐える力

Bエリアの地下洞窟から地上に出ると、そこにいるのはオオカミの群。やつらは刺激さえしなければ怖くはないが、ただ歩いているだけでも、ガブガブ噛みついてくるのだ。ガブリ!! ガブリ!! 気に触るやつらだ。だがここで、頭に来て剣を抜いたりすると、せっかくのアイテムを取りそこねることになる。

ここは、ひたすらガマンするほうが利口だ。ただし、レベルの低い勇者にとってオオカミのガブリはかなり痛い。秘薬ヴィーを飲みながら歩くのも面倒といえば面倒である。

そんなときに使うといいのが、物理攻

撃を和らげるシールドスペルの呪文。

地下洞窟から出るときは、ひとねむりしてマナを回復し、シールドスペルの呪文を唱えてセーブして地上に出る。これで、何が起きててもだいじょうぶ。

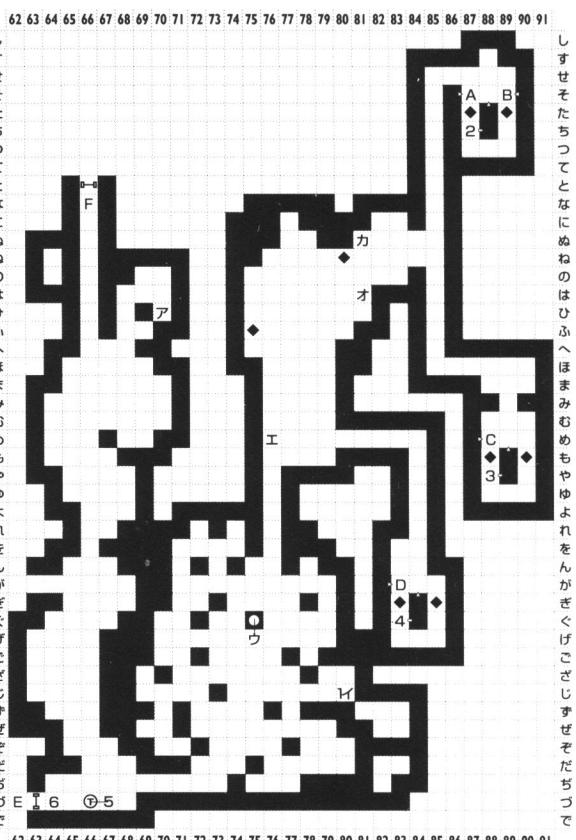
それから、シールド系の呪文には、魔法攻撃を和らげるプロテクトシールド、火炎攻撃を和らげるファイヤーシールドなどがある。これらの呪文は、たとえレベルの低い呪文でも、何度も唱えれば唱えるほど強力なシールドになる。特殊攻撃をしてくるクリーチャーや、群で襲ってくるクリーチャーと闘うときには使ったほうがいい呪文である。

The Way of  
Working Out Traps

# Area C

Cエリア

The Way of  
Working  
Out Traps





- ア ラーサーの鍵  
 イ 緑宝石  
 ウ 一族の鍵、イルの鍵  
 エ バームアップル  
 オ バームアップル  
 カ バームアップル



- 1 アックスマンが盗んだアイテムを隠す場所。
- 2 スイッチを入れると、AとBからファイヤーボールが発射される。
- 3 スイッチを入れると、Cからファイヤーボールが発射される。
- 4 スイッチを入れると、Dからファイヤーボールが発射される。
- 5 テクノシールドを使うと、Aエリアの6へテレポートする。
- 6 イルの鍵を差し込んでボタンを押すと、Eの扉が開く。

## 小生とCエリア

CとはCRAZYのことなり。  
 其理由一、シифなる生き物、バー  
 テーの部具等を拝借して逃亡を企  
 てし。己が忌み嫌われるやうな行為、甚  
 だ愚の骨頂なり馬鹿なり阿呆なりこれ  
 CRAZYの極みなり。

其理由二、アックスマンといふでく  
 の棒、こやつもまた部具を拝借せんと  
 す。さらに驚きたることにヘヴィなる  
 斧を遠方まで投げるその力、まさに愚  
 行なり馬鹿力なりまた甚だ忌々しきな  
 りCRAZYなり。

其理由三、森の奥にあるブラックマ

ーケットなる商店。きやつら、商品の  
 価値を偽り不当な価格で販売せむ。そ  
 の価格たるや不届至極、まったく法外  
 にてCRAZYなり。

欲を断ちて山野に暮らす者からすれば、かやうな行為はすべてデビルの仕業としか思へず。デビルすなはちドラゴースが暮らしたるは空なる世界。これもまた、CRAZYなり。

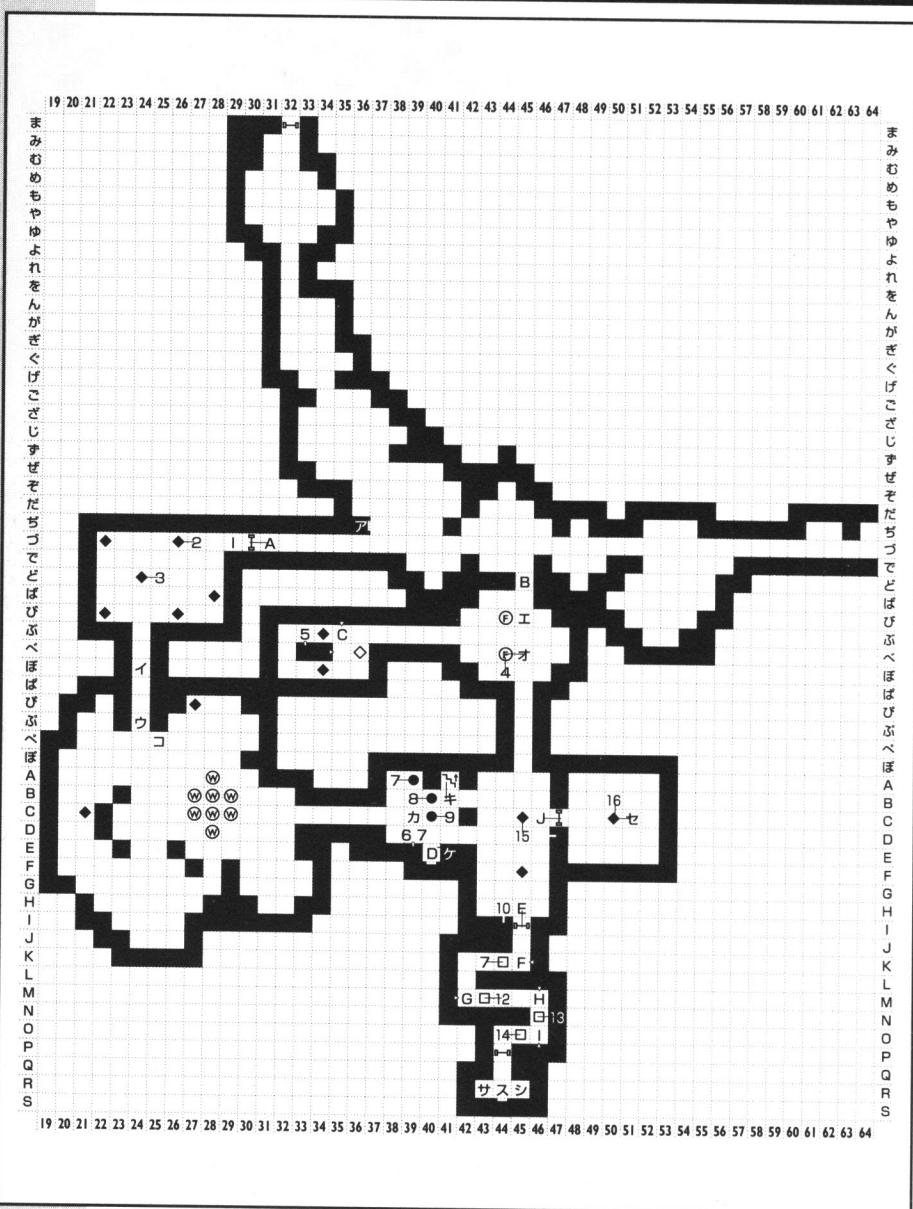
しかしながら、国文法を破壊しつつ  
 支離滅裂なるコラムンを記す小生こそ、最強のCRAZYなり反省せり。

(来々波)

The Way of  
 Working Out Traps

# **Area D**

DTリア





ア ヴォーバルの剣  
イ フル爆弾  
ウ 毒キノコ  
エ 金貨  
オ 金貨、フル爆弾  
カ たいまつ  
キ たいまつ

ク 玉石  
ケ 魔法の箱、フル爆弾  
コ パームアップル  
サ たいまつ  
シ たいまつ  
ス タベストリー、金貨×2、火の剣、ガードミニヨン、オーラの鍵  
セ 一族の鍵



- 1 扉を抜けるとAの扉が閉まる。
- 2 墓に触れるとスペクターが出現する。
- 3 墓に触れるとBの茂みが消える。
- 4 この位置に来るとBの茂みが消える。
- 5 スイッチを入れると、Cからファイヤーボールが発射される。
- 6 スイッチを入れるとDの壁が消える。
- 7-9 7~9には落とし穴がある。
- 10 フルの鍵をはめボタンを押すと、Eの扉が開く。
- 11 ブレッシャーブレートを踏むと、Fからマミーが出現する。
- 12 ブレッシャーブレートを踏むと、Gからマミーが出現する。
- 13 ブレッシャーブレートを踏むと、Hからマミーが出現する。
- 14 ブレッシャーブレートを踏むと、Iからマミーが出現する。
- 15 オーの鍵を入れボタンを押すと、Jの扉が開く。
- 16 コインを置くと一族の鍵が手に入る。

## 自分とロエリア

撃て、撃て、撃てえ～い。ハーム  
ノンマテリアルを撃ちまくれい。あの  
死にそこないにトドメを刺せ!! どう  
せ地獄に墮ちるなら最高の地獄を目指  
して殺しまくるのだ!!

燃やせ。ファイヤーボールとフル爆  
弾で、あのできそこないを燃やしてし  
まえ。はっはっつは、逃すな殺せ!!

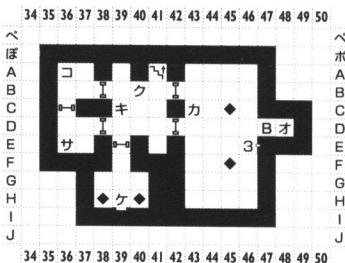
進め進め進めえ～い。どんどん進め。  
「うわ～!!」穴に落ちたくらいでひる  
むな。目的地は目前だ。ドアオープン  
をブチかまし、ゲートを開き突き進め。  
あれさえ手に入れれば、我々は官軍だ。  
奪え!! 取れ!! 盗め!! 命なんかく  
れてやれ!! 金なんぞ叩きつけろ!!  
ざま一みやがれ。(ゲロゲッチ軍曹)

The Way of  
Working Out Traps

# Area D-B1F

Dエリアの地下1階

The Way of  
Working  
Out Traps



箱(スカラベ、赤宝石×3、緑宝石)

たいまつ、アーメット

鎧

たいまつ

秘薬イー

鉄製ブーツ

鉄製脚絆



| 壁の玉石を外しスイッチを押すと、Bの壁が消える。

# Non-Material

身体なき者との戦闘

ロエリアの地下1階には、スペクターとは別の実体のないクリーチャーが出現する。上半身だけではほとんど白骨化した屍が半透明になったような幽霊である。彼らの正体は定かではないが、場所がら、不幸な死にかたをした者の魂がさまよっていると考えられる。

彼らを倒すには、ボーバルの剣かハームノンマテリアルの呪文が必要だ。が、考えてみてくれ。彼らを倒して、何かいいことがあるだろうか。すでに死んでいる者を傷付けて、何かになるだろうか。

しかし、違う考え方もある。行きどころのない魂を救うために、その醜い姿を無くすために、やさしい気持ちで微笑みさえうかべながら完全に殺してあげるのだ。

ま、要するにどっちだっていいってこ

と。ただ、彼らをうまく利用できる場面があるので紹介しておこう。わざと地下に下りて歩き、彼らに攻撃してもらうのだ。そして、やばくなったら地上に戻る。これだけでいい。これだけで、普段剣を振ることのない後衛の勇者の戦士レベルを上げることができるのだ。パーティーの配置を変えて素振りをするより、速くて効果的だ。



Dエリアの地下に出現する謎の幽霊。壁以外ならパーティーでさえすり抜けてしまって。魔法で鎮魂してあげよう。

## 自我とロエリア 地下1階

我思う故我あり。我思わざれば我なし。

彼思う故彼あり。彼思わざれば彼なし。……。

彼の存在は彼自身が彼を認知することに始まるのです。

我々は我々自身の存在を疑いながらも心の奥底では信じているようです。

その根拠は、我々自身が実際に触ることのできるこの肉体の存在を絶対的な自信を持って信じているからだと言えましょう。

ところが彼らにはその根拠となる肉

体がないのです。

しかし確実に彼らはいます。

明らかに存在しているのです。

彼らは我々とは比べものにならないくらい強力に、自分たちを信じているのです。

自分と自分が守るべき大切なものを、確実にあると信じているのです。

だから肉体がなくとも存在していられるのです。

あなたが、彼らくらい自信を持って彼らの存在を信じてしまったら、いったいどうなると思いますか？

The Way Of Working Out Traps

# The Castle SKULLKEEP

Dungeon Master II SKULLKEEP

スカルキープ城

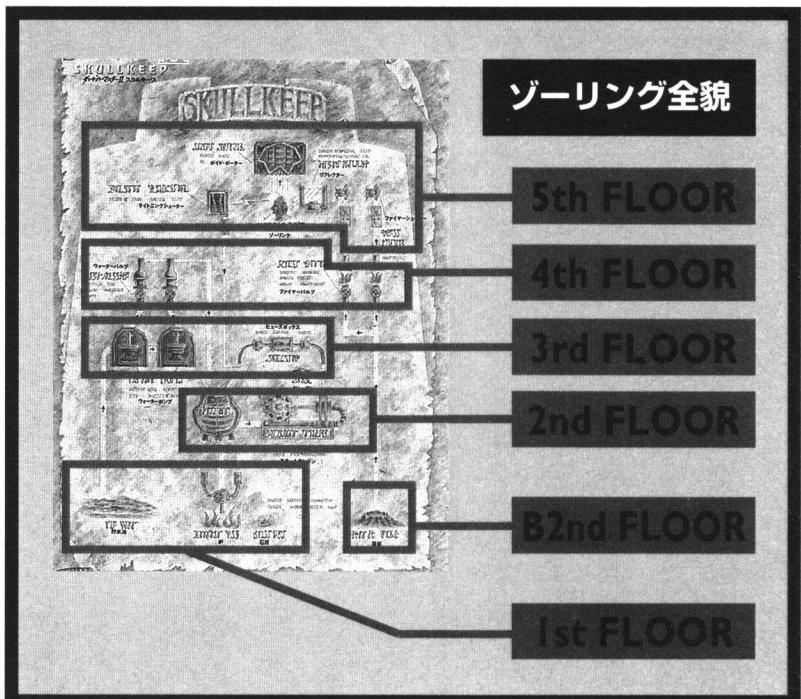
The Way of  
Working  
Out Traps

## Mystery of the Castle

スカルキープ城の謎

勇者トーハム・ゼッドの目的はただひとつ。スカルキープ城5階にあるボイドポーターと呼ばれる異次元空間への扉をくぐり抜け、異次元世界に君臨する邪悪な者を倒すこと。そのボイドポーターの扉を開けるためにはトーハムの叔父が制作したゾーリングと呼ばれる機械を作動させなくてはならない。エネルギー源となるライトニングボルトとファイヤーボールを同時にゾーリングにぶつけること

により、ボイドポーターの扉が開く仕組みになっている。それらのエネルギーを使用するためにはスカルキープ城の各階に配置されている機械のスイッチを入れ、ライトニングボルトとファイヤーボールを発生させるための下準備をしておかなくてはならない。その下準備をひとつでも怠るとゾーリングは作動しない。城自体がボイドポーターを開くための巨大な機械となっているのだ。



# The Route

城内の順路

スカルキープ城は地上6階、地下2階、合計8階建ての構造になっている。入口は1階、城に入ってすぐは1階には用はない。そのまま階段を上り2階へ。2階の中盤くらいまで進んだら、仕方なく1階へ行かされるハメになる。1階といつても入口があった広間ではなく、壁で仕切られたまた別の広間。そして重要なアイテムを拾うため、その足で地下1階ま

で降りることになる。地下2階へは行つても行かなくてもゲーム進行に支障はない。地下1階でアイテムを手に入れたならば、2階へ戻りハシゴを使って3階へ。あとは4階、5階と上っていくだけ。5階のゾーリングがある広間が最終目的地。ちなみに6階は屋上。地下2階と同様、無駄な戦いをしたくない人はこの階に来なくてよい。

## Attend the Trap!

トラップに注意!!

フィールドとはがらり変わり、城内ではとてもイヤラシイさまざまなトラップが勇者たちの行く手を阻む。城内のトラップには大きく2種類に分類することができる。ひとつはプレーヤーの反射神経を要求される、アクション性の強いトラップ。たとえば、順番に閉じてしまういくつかの扉を素早く駆け抜けたり、ランダムに移動する青い霧状のワープゾーン

に接触しないよう逃げ回りながら移動したりするもの。そしてふたつめは、頭の回転やひらめきを要求されるパズル性の強いトラップ。ある条件を満たすことにより扉が開いたり、道が開けたりというもの。不審なトラップのまえではセーブしておくのがセオリーだが、そのセーブが取り返しのつかない命取りになる場合も少なくはないので注意が必要だ。

## ワタシとお城

ヤッピー!! 短大生ゲーマーのちづるっていいいまーすぅ!! やっぱあ、お城っていうとお、白馬に乗ったステキな王子様がいてー、そこで晩餐会があってえみたいなあーメルヘンチックな印象があるんだけどおー、このゲームウってえ、なーんか違うっていうかあ。晩餐会での王子様の豪華な食事を期待してたんだけどなあ。この城には

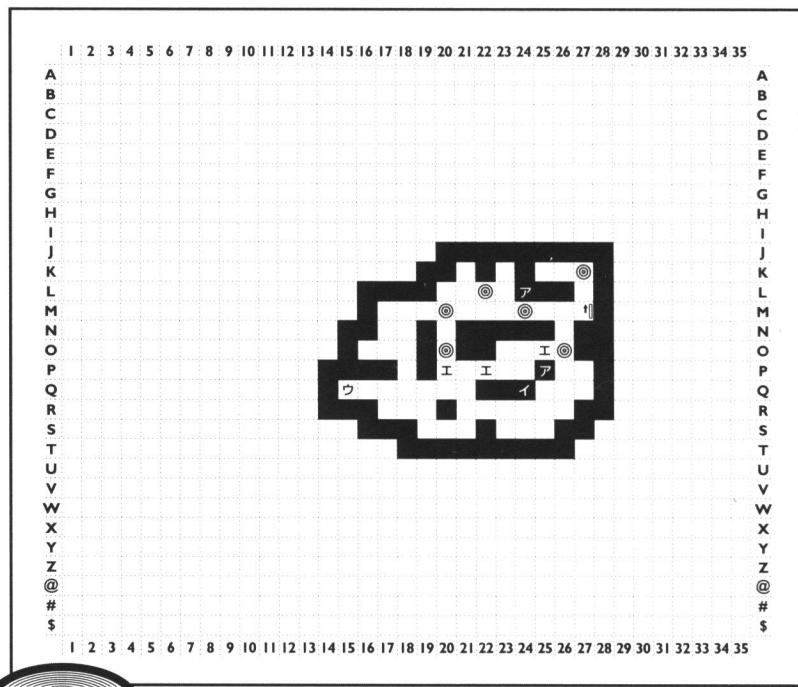
なーんも食べ物がないのお。シクシク。ひとつも落ちていないんだよお。ワタシのカワイイ勇者ちゃんなんかそのせいで餓死しちゃったのよねえ。地下1階に食料になるワームが棲息してるんだけど、そんなの超マズくて超食べたくないしい。だからあ食料はたくさん持てたほうがいいと思うよ。おやつは300円以内ね。 (ちづる 18歳)

The Way of  
Working Out Traps

# B2nd FLOOR

地下2階

The Way of  
Working  
Out Traps



ITEM

ア 青宝石

イ 斧

ウ 金貨

エ 天井から崩れてきた土砂を破壊すると緑宝石が手に入る。

## 拙者と地下下

拙者、侍ゲーマーで候。『ダンジョンマスターII』と銘打ちながら、このゲームにはダンジョン（地下）が2階しか存在せぬではないか。拙者をおちょくっているでござるか？ しかも地下2階に入らすともゲーム進行には影

響ないそうじゃな。だが、青宝石というアイテムはこの地下2階でしか手に入らないのじゃ。しかもタダでだぞ。こんな高価な宝石を取りにこない手はないと思うが。拙者はこの宝石で刀を購入したで候。 (井乃頭三枚目)

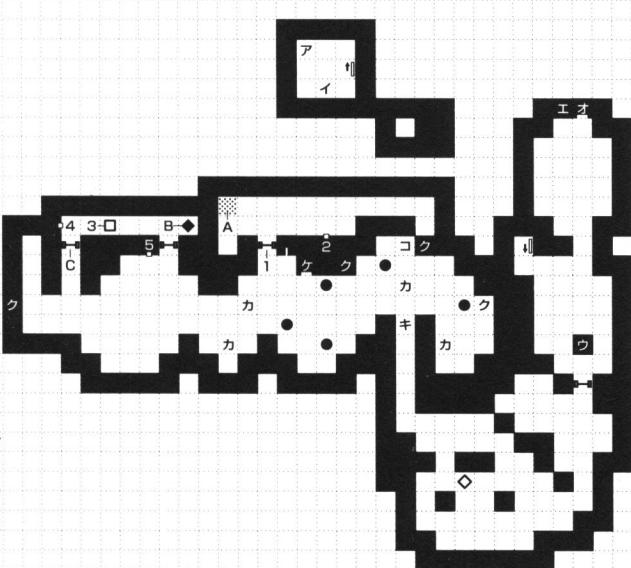
# B1st FLOOR

地下1階

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%  
!  
?

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%  
!  
?



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35



ITEM

- 1 フル爆弾
- 2 フル爆弾
- 3 緑宝石
- 4 緑宝石
- 5 カランのこて
- 6 石炭
- 7 血の鍵(ドゥル・タンが所持)
- 8 緑宝石
- 9 エメラルドの杖
- 10 (2階から落下した)ヤーの鍵



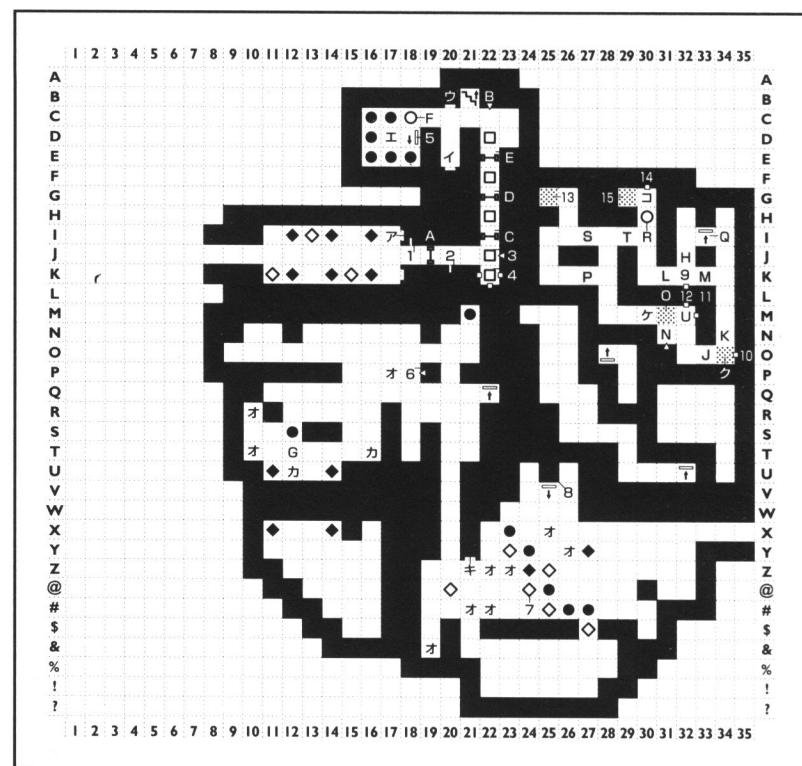
- 1 血の鍵を入れると扉が開く
- 2 壁にある岩の形をしたボタンを押すとAにワープゾーンが発生、ワープすると1階のGに移動する。
- 3 ブレッシャーブレートを踏むとBのトゲ付き板が西方向に迫ってくる。
- 4 穴の中のボタンを押すとCの扉が開く。
- 5 移動してしまったトゲ付き板をもとの位置へ戻すレバー

The Way of  
Working Out Traps

# 1st FLOOR

1階

The Way of  
Working  
Out Traps



- ア 卷物  
イ 水晶の櫛  
ウ ミニヨンマップ、黄金の鍵  
エ 巖の剣  
オ 石炭  
カ 石炭×5  
キ 秘薬ケー×2  
ク テクノブーツ  
ケ テクノ鎧  
コ テクノ脚絆



- 1 一族の鍵を4つ入れるとAの扉が開く。
- 2 黄金の鍵を入れるとAの扉が開く。
- 3 テックアイの目が開くとC、D、Eの扉が開きファイヤーボールがBから放たれる。ただし最初にここに来たときのみ。
- 4 南を向きながら右、左、前の順番でボタンを押すとC、D、Eの順に扉が開く。すぐ閉まってしまうのでボタンを押したら速攻で駆け抜けよう。
- 5 所持しているすべての嵐の剣をハシゴがある床に置くとFに開いた落し穴が閉じる。放置した嵐の剣はフェッヂミニヨンを使って回収する。
- 6 石炭を投げ入れると高炉に火がともる。
- 7 ブッシュの呪文で辺りの岩を落し穴にはめ、通過できるようになる。
- 8 地下1階に通じるハシゴ。しかし一方通行で地下2階から上がることはできない。
- 9 壁のボタンを押すごとにHの壁が現れたり消えたりする。
- 10 壁のボタンを押すごとにJ、Kの壁が交互に、またL、M、Hが交互に現れたり消えたりする。
- 11 壁のボタンを押すとNからファイヤーボールが放たれる。もう一度押せば出なくなる。
- 12 壁のボタンを押すごとにファイヤーボールの軌道を変化させられる青い霧がOに現れたり消えたりする。同じくPの壁が現れたり消えたりする。
- 13 ワープゾーンに入るするとQに出る。
- 14 壁のボタンを押す、もしくはボタンに物を投げつけるごとにRの落し穴が開閉する。落し穴を開いた状態にしておいても時間が経つと勝手に開いてしまう。またS、T、Pの壁が交互に現れたり消えたりする。
- 15 ワープゾーンに入るとUに出る。
- G 地下1階にあるAのワープゾーンに入るとここに出現する。

## ボクちんと1階

あのね。ボクちんね。『ダンジョンマスター』ね。好きなの。ボクちんまだ小学生だけどパソコンもってるんだ。パパにおねだりして買ってもらったの。でね、1階なんだけれどここは7つの広間に仕切られているんだよ。でもね。そのうちのね。ふたつはどうやっても入ることができないの。しかたないんだけどね。そのなかでもね、マップでいうといちはん右上の広間は迷路みたいで楽しいんだよ。インプっていうカワイイへんな生き物がいるんだよ。でもねインプはね勝手に壁のボタ

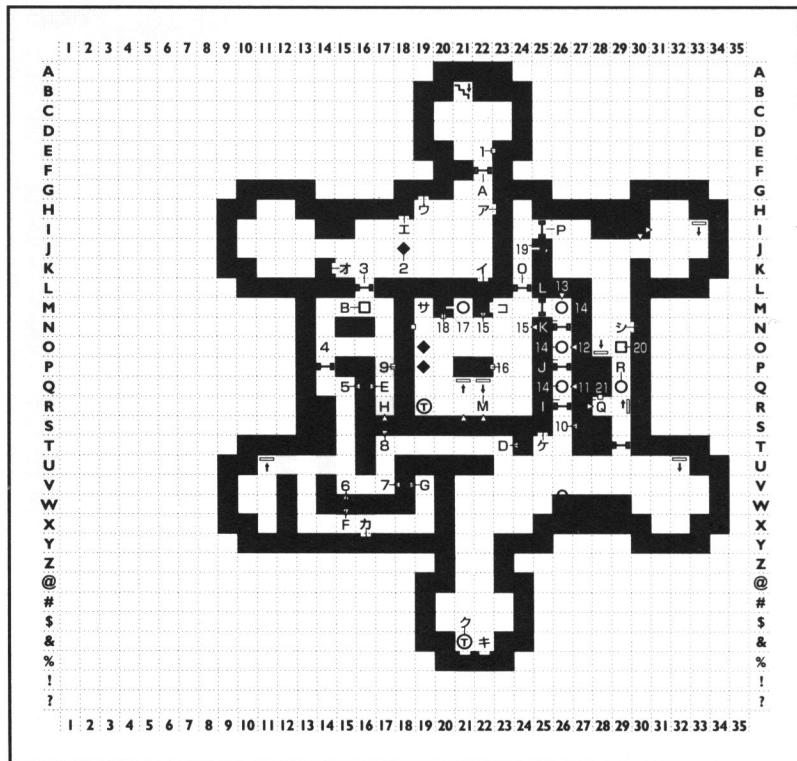
ンを押しちゃうんだ。するとね、今までなかった壁が現れたり、今まであった壁が消えたりしちゃうんだ。ここにはこなくてもいいんだけど、テクノ系の防具が落ちているからきたほうがいいんだよ。このテクノシリーズ防具はね。けっこう防御力が高いから最後まで使用できるんだ。だからさっさとテクノシリーズを拾ったら、インプちゃんは無視して先に進んだほうがいいよ。攻撃を仕掛けてこないインプちゃんを殺すのはカワイソウだよ。

(洞窟小1年 さんどがさいちろう)

# 2nd FLOOR

2階

The Way of  
Working  
Out Traps



ア マナの花、毒キノコ  
イ 流星の剣、杖  
ウ 金貨、巻物  
エ 赤宝石  
オ 戰闘の杖  
力 ラーサー兜

キ ラーサー脚絆  
ク ラーサーの鎧  
ケ 時の眼、歯車  
コ ヤーの鎧  
サ 歯車  
シ スカウトマップ



- 1 ヒモを引っ張ると扉の奥のベサークがAの扉を開けてくれる。
- 2 マナの花と杖を釜のなかに入れると海蛇の杖を作ることができる。
- 3 ベサークキングを含めベサークたちを全員倒すと扉が開く。
- 4 この位置でキャリー・ミニヨンを使ってBのプレッシャーブレートに物を置く。すると扉が開き楽に通ることができる。
- 5 テックアイの目が聞くとDからファイヤーボールが放たれ、5の位置で壁に当たり爆発する。Eにある板金を外し、なかにあるテックアイを取り外せば作動しなくなる。
- 6 5と同様、Fの板金を外しなかにあるテックアイを取り外す。
- 7 5と同様、Gの板金を外しなかにあるテックアイを取り外す。
- 8 5と同様、Hの板金を外しなかにあるテックアイを取り外す。
- 9 窓のボタンを押すとHの壁が消える。
- 10 歯車を入れ扉に付いているボタンを押すとIの扉が開く。
- 11 10と同様、Jの扉が開く。
- 12 10と同様、Kの扉が開く。
- 13 10と同様、Lの扉が開く。
- 14 扉を開けるのに時間がかかると落し穴が開く。
- 15 クリーチャーが出入りする邪悪な穴はドアーブンの呪文で閉じることができる。
- 16 窓のレバーを下げるMのハシゴがスライドし1階へ下りれるようになる。
- 17 ヤーの鍵を入れるとOの扉を開けられるようになる。
- 18 17にあるカギ穴にヤーの鍵が入っている状態で壁のボタンを押すと落し穴が開きヤーの鍵が下の階へ落ちる。
- 19 ヤーの鍵を入れるとPの扉が開く。
- 20 プレッシャーブレートを踏むとRの穴が開閉する。
- 21 レバーと上げるとQから放たれるゾーの呪文が出なくなる。

## ワタクシと2階

オホホ。ワタクシの息子のシゲちゃんがこの『ダンジョンマスター』のファンなんでザマス。シゲちゃんの話によるとこの2階が城のなかでもいちばんやっかいなところらしいザマス。なんでも、この階が地下への入口となっているということザーマス。すぐに3階へ行きたくても一度地下へ行かないと3階への道は開けないということザマスのことよ。ここからがいちばんおもしろいそうザマス。まあたとえていうならば霞が関3杯分、東京ドーム

でいうと1.5杯分というところザマスかね。トラップらしいトラップがあるのもこの2階なんザマスのよ。またここにはフィールドにもあったテレポートポイントがあるので、まずはいったん村に戻つていろいろ食料とか武器とか防具とかを買い揃えたほうがいいザマス、ワタクシの長年の経験からいうと。そろそろPTAの集まりがあるのでワタクシはこのへんで、それではごめんあそばせザマス。オホホ。

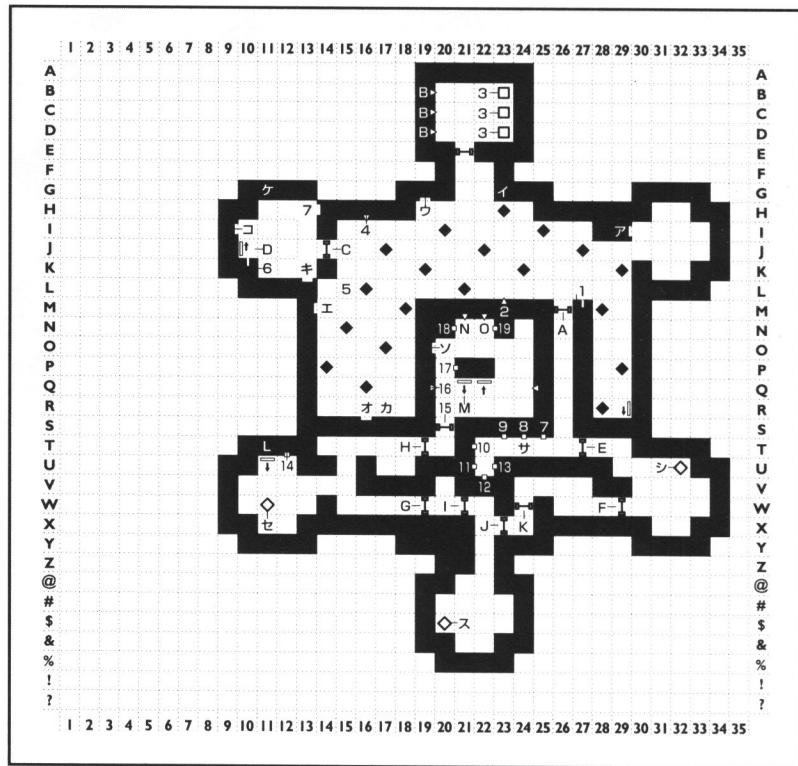
(洞窟株式会社社長夫人 豪徳地茂代)

The Way of  
Working Out Traps

# 3rd FLOOR

3階

The Way of  
Working  
Out Traps



ア 巻物  
イ たいまつ  
ウ 毒矢  
エ 毒矢  
オ 齒車  
カ たいまつ  
キ ラーサーブーツ  
ク ラーサーの楯

ケ たいまつ  
コ マスターキー  
サ スカウトマップ  
シ カランのこて(タルのなか)  
ス フル爆弾×2(タルのなか)  
セ ヴェン爆弾×2(タルのなか)  
ソ 十字の鍵



- 1 マスターキーを入れ、2に歯車を入れるとAの扉が開く。
- 2 歯車を入れ、1にマスターキーを入れるとAの扉が開く。
- 3 ブレッシャープレートを踏むとBからファイヤーボールが放たれる。
- 4 ヒューズを入れるとCの扉が開く。
- 5 空中をさまよう箱が出現する。
- 6 十字の鍵を入れるとDのハシゴがスライドし4階へ上がるようになる。
- 7 下向きのレバーは上へ、上向きのレバーは一度下へ入れてから上へいれる。Eの扉が開く。
- 8 7と同様、Fの扉が開く。
- 9 7と同様、Gの扉が開く。
- 10 7と同様、Hの扉が開く。
- 11 7と同様、Iの扉が開く。
- 12 7と同様、Jの扉が開く。
- 13 7と同様、Kの扉が開く。
- 14 レバーを下に入れるとしのハシゴがスライドし2階へ下りれるようになる。
- 15 マスターキーで開く扉がある。
- 16 ヒューズボックスがある。
- 17 レバーを上に入れるとMのハシゴがスライドし2階へ下りれるようになる。
- 18 Nのウォーターポンプを動かすレバーがある。
- 19 Oのウォーターポンプを動かすレバーがある。

## おじいちゃんと3階

はいはい中目黒に住んでいるはっするおじいちゃんですよー。3階にはぞーりんぐつーへんてこなものを動かすための重要な機械がふたつもあるんじゃよ。それはじゃな、うおーたーぽんぶちゅーもんと、ひゅーずぼっくすちゅーもんなんじゃ。わかるか？ うおーたーぽんぶは2階にあるほいらーに水を送り込むため、地下の貯水池から水を汲み上げるための機械じゃ。うおーたーぽんぶはふたつあるから、ふたつともすいっちをいれないとだめじやよ。わかるか？ それとひゅーずぼっくすは、すちーむえんじんで作られた電気を5階にあるらいとにんぐしゅ

ーたーちゅー機械に送り込むための重要な電気の通路。ここにひゅーずを入れておけばおつけーじや。ここに来るまでにもうひとつひゅーずぼっくすがあるが、それはただ扉を開けるための鍵穴にすぎん。扉を開けたら、そこで使用したひゅーずは取り外しても大丈夫じゃよ。わかるか？ ひゅーずは店でも手にはいるが、この階に出現する空中をさまよう箱を壊しても手に入れる事ができるんじゃよ。わざわざマネーを支払って購入しなくても大丈夫ってわけじゃな。ふおー一つふおっぽつほっほ。わかるか？

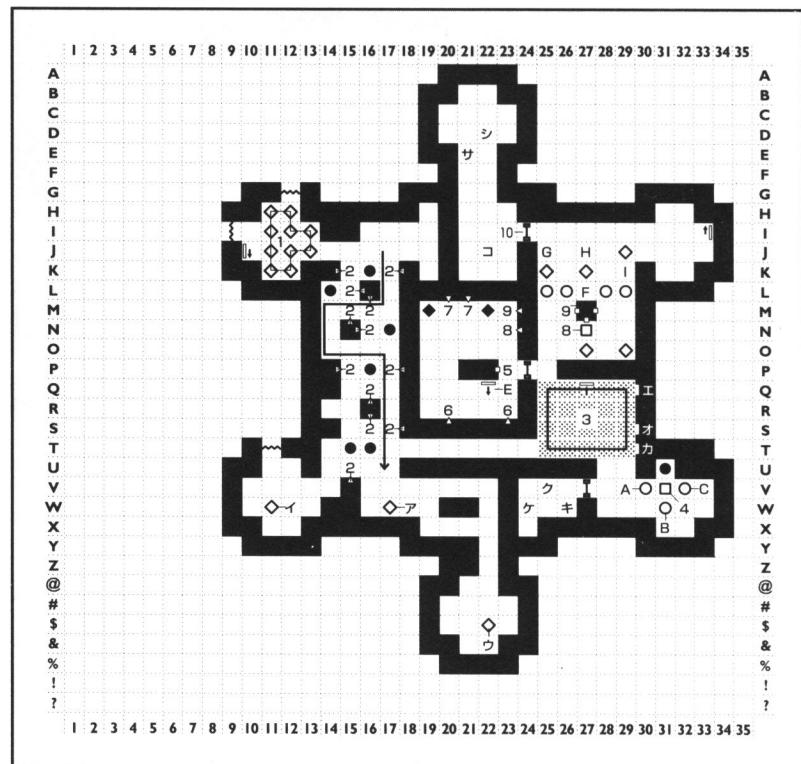
(中目黒のはっする源さん)

The Way of  
Working Out Traps

# 4th FLOOR

4階

The Way of  
Working  
Out Traps



- ア アタックミニヨン
- イ ガードミニヨン
- ウ ガードミニヨン
- エ 空フルスコ
- オ ヴェン爆弾
- カ フル爆弾
- キ 火の剣
- ク 炎の脚絆
- ケ 炎の鎧
- コ 炎の兜
- サ 炎のブーツ
- シ 炎の橋



- 1 テーブルを破壊して脱出。
- 2 壁から飛び出す牛の頭を避けながら移動。順路は矢印のとおり。
- 3 ワープしてしまう青い霧ふたつがランダムで移動。ワープしてしまう場所は不定。
- 4 ブレッシャーブレートを踏むとA、B、Cの落し穴が閉まり、Dの扉が開く。
- 5 レバーを下に入れるとEのハシゴがスライドし3階へ下りれるようになる。
- 6 火のバルブを開ける。
- 7 水のバルブを開ける。
- 8 ブレッシャーブレートを踏むとFからファイヤーボールが放たれる。またFの壁にファイヤーボールを当てるとき左の落し穴がすべて閉じる。
- 9 壁に付いているレバーを入れるとG、H、Iのリフレクターが前後に移動、反射板の向きを変えることができる。西に付いているレバーはG、南に付いているレバーはH、東に付いているレバーはIのリフレクターに対応している。
- 10 壊せる扉がある。

## オ イ ラ と 4 階

ズギューッーン!!!! オイラ、ヘビ  
メタバンドのヴォーカルのジョニー一つ  
つーんだ!! ヴェイヴェー!!!! そこの  
んとこどうかよろしくな!! シエギ  
ナ!! 4階はいいぜ!!!! 最高なんだ  
ぜ!! なんてったって4(死)だから  
だ!! ヘッヘッヘ……オレラのホット  
なハートがズギャズギャギャギャーン  
とバーニングファイヤー!! アドレナ  
リン大放出でマスターべーションより  
もスーパートリップしてとってもヴァ  
ーチャルでマルチメディアだぜ!!!!  
やっぱオイラには4階っきゃねえぜっ  
て感覚。わかるかい? このアスファ  
ルトジャングルのシティー感覚とダン  
ジョン感覚でスーパーファイヤーなん

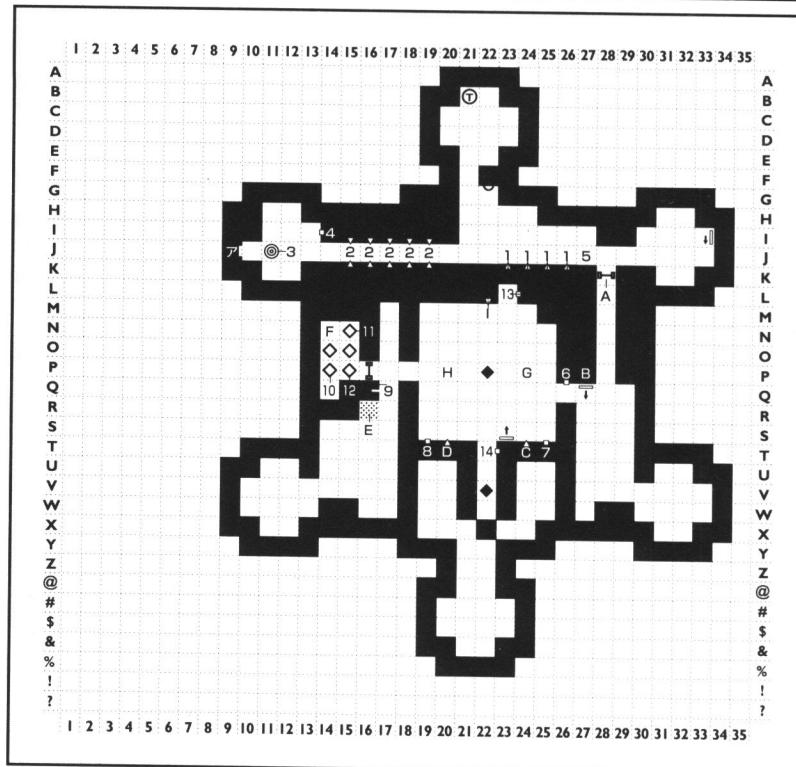
だせえィ!!! しかし4階でいちばん  
やっかいなのがカウヘッド!! 略して  
「棒の先に付いた牛の頭が壁からニヨ  
キニヨキ飛び出してオイラを落し穴に  
落とそうとする」だ!! 左ページのマ  
ップに記したとおり矢印どおりに進め  
ばオッケーだぜ!! しかし勇者のひと  
りでもロード値がオーバーしている場  
合、素早く移動するのが困難!! そこ  
でだ、デクストリイオーラとディスト  
オートタイムの呪文を唱えてパーティ  
ーの動きを素早くしよう!! タイミン  
グとしては、ちょうどカウヘッドが壁  
に引っ込もうとした瞬間に移動だぜ!  
シェギナゲロッパー!! ゴーゴー!!

(山田助作 無職20歳)

# 5th FLOOR

5階

The Way of  
Working  
Out Traps



ア オニキスキー、どくろの鍵



- 1 機械に付いているメーターの針がすべて振れているならばゾーリングを作動させる準備は完了。
- 2 左右にライトニングシューターが設置されている壁。ライトニングボルトが放たれている。
- 3 オニキスキーキー、どくろの鍵、壁の棚からふたつとも鍵を取ると周りに透明な壁ができ、その場から動けなくなってしまう。
- 4 レバーを下げるとき2のライトニングシューターの電源を一時的に切ることができる。
- 5 オニキスキーキーを入れるとAの扉が開く。
- 6 レバーを下げるときBのハシゴがスライドし4階に下りれるようになる。
- 7 Cのファイヤーシューターのスイッチ。
- 8 Dのファイヤーシューターのスイッチ。
- 9 どくろの鍵を入れるとEにワープゾーンが発生。Fにワープすることができる。
- 10 Fから東向きにファイアーボールを投げれば10のテーブルを壊すことができる。
- 11 リフレクターを動かしGに置く。
- 12 リフレクターを動かしHに置く。
- 13 Iのライトニングシューターのスイッチがある。
- 14 ボイドポーターを開けるレバーがある。

## 先生と5階

私は洞窟高等学校で物理を教えてるものだ。「ダンジョンマスターⅡ」の5階についてちょっとウンチクを語ってみようと思う。5階はトーハム・ゼッドたちの最終目的地。ここへたどり着くまでに、やるべきことをやっていれば、すんなりとボイドに通ずるボイドポーターを開けることができる。しかし、そのやるべきことをひとつでもやっていない場合、当然後戻りして原因を追求しなければいけない。やるべきこととはなにか? はいここー。赤線引いとけー。それはオニキスキーキーで開く扉の右隣にある4つのマシンを見れば、ひと目でわかる。それぞれのマシンのメーターに付いている針が振

れていれば、ゾーリングを作動させボイドポーターを開ける準備ができるということだ。しかし、ひとつでも針が止まっているれば、準備が不完全。止まっている針のマシンをよく観察すること。そこには絵が描かれている。その絵に描かれている物体が作動していないため、針が止まったまんまだ。すぐにその絵と同じ物体があるところを探し何らかの処置をしとくように。ここいらへん来週の試験に出るから注意な。それから次の時間は128ページに載ってる実験やるからプリント読んどけな。あと、飼育係は今日放課居残って待つとけ。

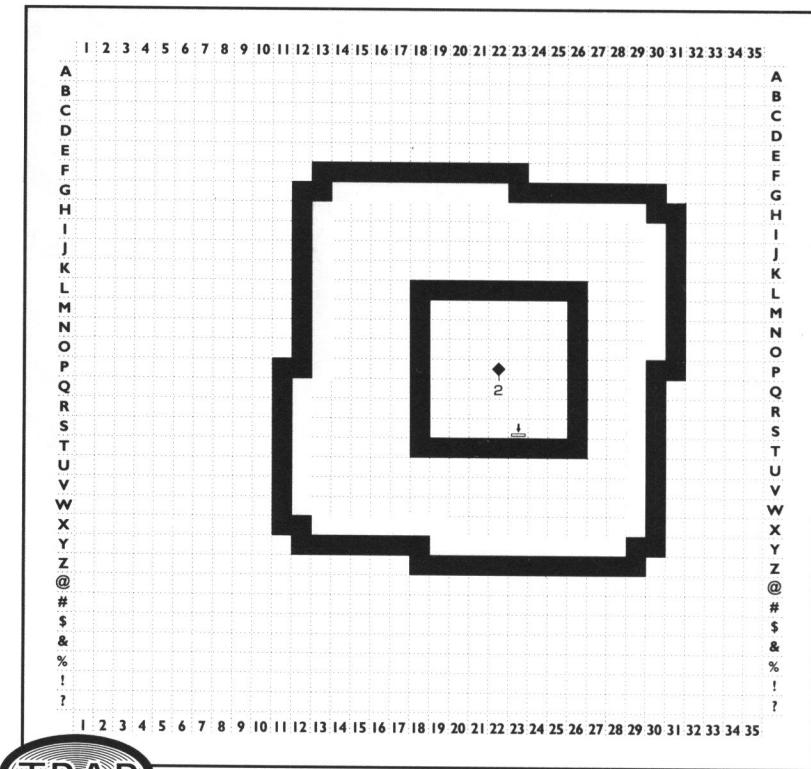
(洞窟高等学校教師 フィリップ宮本)

The Way of  
Working Out Traps

# 6th FLOOR

6階

The Way of  
Working  
Out Traps



1 かっこいいけど無意味。ただのオブジェ。

2 景色がキレイ。

## アタイと6階とボイド

アタイさ頭悪いからあんまよくわか  
んないけど。ボイドっていうのは別の  
世界つづけ意味なんだってさ。ボイド  
から足を踏み外してしまうと、いろん  
なところにワープしてしまうんだっ

て。それはどこにワープしてしまうか  
全然わからんないんだってさ。あと、  
6階は悪者がいるだけでなーんの意味  
もない階なんだって。つまんねーの。

(チーム洞窟総長 木場美佳)

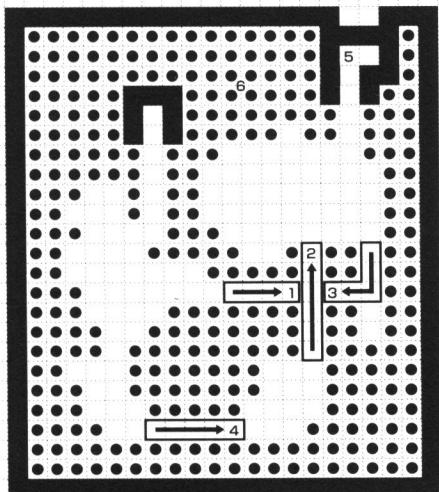
# VOID

ボイド

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%  
!  
?

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%  
!  
?



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35



- 1 移動する床、矢印の方向に一方通行。
- 2 移動する床、矢印の方向に一方通行。
- 3 移動する床、矢印の方向に一方通行。
- 4 移動する床、矢印の方向に一方通行。
- 5 別世界の景色が見えるが、そこに入ることはできない。
- 6 床を踏み外すとワープする。ボイドポーター地点、城の外のフィールドなど、ランダムで各所にワープしてしまう。

The Way of Working Out Traps

# A dvices

Dungeon Master II SKULLKEEP

アドバイスなど

The Way of  
Working  
Out Traps

## Battle or Magic?

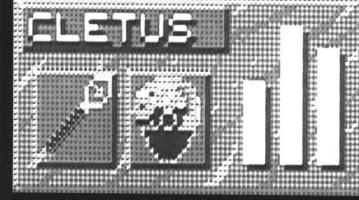
戦闘か魔法か？

戦士タイプの勇者が集まつたパーティーと魔法使や僧侶タイプの勇者が集まつてゐるパーティー、このふた組の上手な行動方法をお教えしよう。たとえ、バランスを重視して前衛ふたりを戦士タイ

プ、後衛ふたりを魔法使い、僧侶タイプの勇者を選んでいたとしても冒険中に戦士系と魔法系どちらかの色が強いパーティーに偏ってしまうはずだ。そんなときはその特色を活かした行動を取ろう。

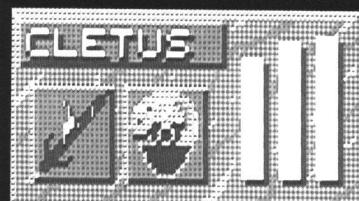
### Battleタイプ

戦士系色の強いパーティーは打たれ強く少々手荒な行動を取っても大丈夫だ。だから、本当は用心しなければならない場所でも強引に押し進むことができる。しかもワザとクリーチャーの攻撃を受け、戦士レベルを上げることだって可能である。戦士レベルは武器を使用した回数やクリーチャーに与えたダメージに応じてアップするのだが、勇者がダメージを受けることによってもこのレベルがアップするしくみになっている。これは戦士系色の強い、打たれ強い勇者だからこそなせる技だ。



### Magicタイプ

魔法使い、僧侶系色の強いパーティーは遠距離からクリーチャーに攻撃を仕掛けられるというのが最大の利点。自分たちは安全なところにいて、ファイヤーボールやアタックミニヨンを使って攻撃するのがもっともよい方法。しかも、ストレングスオーラやヴァイタリティオーラなどの呪文を唱え勇者たちの強さを上げれば、戦士系勇者のように直接攻撃も一時的だがすることができる。魔法使い系レベルを鍛え上げれば、モン級のアタックミニヨンを連続で数匹も作ることだって可能なのだ。

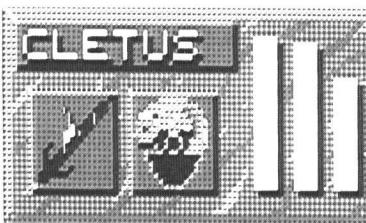


# Empty Objects

物体の意味

『ダンジョンマスターII』の世界では意味ありげな物体が数多く存在する。しかし押しても引いても何をしてもまったく何の変化も起きない物体も数多く存在している。それらに気を取られてあれこれしているあいだにクリーチャーに襲われたりしてしまうのがオチだ。しかも時間の無駄である。

たとえば、フィールド上に埋め込まれている石、そして花。スカルキープ城地下1階にある石炭運搬用に使用されるであろうヘンテコな機械。6階中央にあるライトニングボルトを帯びている機械。またボイドのいちばん奥に見える別世界の風景。これらはすべて、ゲームをクリ

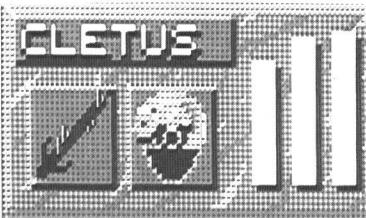


アーバーするにあたってはまったく用のない物体だ。どんなことをしてもそれに対するリアクションはまったく見られない。ただの背景に過ぎない。だから、何か起ころうと思ってあれこれするのはまったくの時間の無駄なのだ。意味深だが、じつはなんの仕掛けもない物体。戸惑いを起こさせるトリックなのか!?

## Strain Your Eyes!

目を凝らせ

目を皿のようにして調べると見えなかった何かが見えてくる。たとえ、壁に付いている点のような石だって、なにかのスイッチかもしれない。画面にはなんの変哲もないザラザラした壁が描かれているだけに見えるが、その詳細を見れば、ほかの部分とほんの少しだけ違ったグラフィックであることに気づくかもしれない。このような普段見落としがちのスイッチはマップを使ってその場所を知ることができる。だから、道に行き詰ってしまった場合マップを見よう。そして、マジックマップ、スカウトマップ、ミニヨンマップに付いている4つのボタンを活用しよう。ロスのボタンを押せば、舞台上の各種イベント(ボタンなど)を表示



させることができる。どんな小さな見落しがちのボタンだって表示してくれるのだ。しかしこれまた1ドットの世界。マップ上にチョコント点が出るだけだ。よく見なければ気づかない。しかし、ひとつひとつ壁を探索するよりはラクなはず。いつもマップを開いておき、マップだけを見ながら移動するクセをつけておくのが賢い冒険の進めかただ。

The Way of  
Working Out Traps

# Play Maniacally

マニアックなあそび方

The Way of  
Working  
Out Traps



## 環境破壊

フィールド上にはいくつかの壊せる木がはえている。それらの木をすべて跡形もなく壊しまくるという自己満足的な遊びかたがある。ただ壊すだけではおもしろくないので素手だけで壊すとか、魔法攻撃だけで壊すとか自分なりのポリシーがほしい。これは戦士、忍者、魔法使いのレベルがアップするという利点が付く。フィールド上のすべての木を壊せばかなりのレベルアップが可能だ。



## 植物採集

フィールド上には毒キノコ、妖精のキノコ、マナの花、バームアップなどいろいろな天然の植物や果物がはえている。これらの植物や果物は採取しても時間が経てばまた生えてくる。だから無限に手に入れることができ可能。フィールド上を歩き回ってそれらの植物や果物を採集し、どれだけ多く集めたかを楽しむ遊びかただ。ただの採集フェチだがこれらを集めて店に売ればマネーになる。

## 環境破壊



## 洋服自慢

勇者が着たり装備したりする服や防具、ネックレスなどを好みに応じて着せ替える遊びかた。テクノ系の防具をすべて集めて着させてみたり、手にはテクノシールドとテクノライザーとテクノ一色にして満足感に満ってみたり。どうしてもほしい防具のためにマネー集めをしなくてはいけないが、そのあいだに戦闘を繰り返しレベルも少しは上がっているだろう。

## 洋服自慢



## 植物採集



## 遠投訓練

物を投げて何ブロック分飛んだかを計測してみる。当然軽い物なら遠くへ飛ぶし重いものならすぐに落ちてしまう。しかも忍者レベルが異なれば物を飛ばせる距離も違ってくる。勇者別に物を投げさせ、誰がいちばん遠くへ飛ばせたかを競うのも楽しいかもしれない。板金や玉石など重いものを投げれば投げるほど、忍者レベルが早くアップするので知らず知らずのうちにレベルアップだ。

## 遠投訓練



# Convenience Minion

便利なミニヨン

勇者たちの手足となって活躍するミニヨン。物を運んだり、敵を攻撃したりという通常の使いかたのほかにも、非常に便利な使用方法がある。

まずスカウトマップを使用して発生するスカウトミニヨンだが、こいつは未踏の地を偵察させるというのが通常の使いかただ。しかし、クリーチャーたちは自らこのミニヨンと重なろうとしない。つまりミニヨンが壁のかわりとなるのだ。この性質を利用すれば、ミニヨンを遠隔操作してクリーチャーどもを袋小路に追いつめて攻撃することができる。要は羊追いの要領だ。

また、スカウトミニヨンはガードミニヨンの代わりともなる。近づくクリーチャーに攻撃は仕掛けないものの、バリアとしては十分使える。急いでいる場合、

ガードミニヨンの魔法が失敗したことを考えれば、ボタンひとつで発生するスカウトミニヨンを使用したほうが確実だ。

そして、勇者たちのレベルを上げる手伝いもしてくれる。アタックミニヨンやスカウトミニヨンをクリーチャーと見立てて攻撃を仕掛けよう。なんの対象もないところで武器の素振りを繰り返しレベルをアップさせるよりも、ミニヨンという実体に攻撃しているほうが効果的だ。

スカウトミニヨンを目のまえ1ブロック先に移動させ、物を投げ忍者レベルを上げる練習をするとかなり楽だ。壁投げで練習すると、投げたあと落ちている物を拾い勇者の向きを変えまた投げるという手間がある。しかしミニヨンを使えば、向きを変えなくてもミニヨンの位置を一歩歩奥へ移動させるだけでいいのだ。

## オーレーとアドバイス

オーレーオレオレオレ。一つことで、「ダンジョンマスターII」には数々のトラップが存在する。鍵をさしボタンを押して扉が開くという単純なトラップに関しては、当然その答えはひとつだけだが、より複雑なトラップになるとそのクリア方法はひとつだけではなくなる。プレーヤーによっていくつかの異なる解答を見つけることができるのだ。またトラップ以外、通常の行動においてもプレーヤーによって数々の行動に違いがある。たとえば、食料を勇者に食べさせる場合。食料そ

のものを勇者の口アイコンに合わせ食べさせる方法と、勇者の手に食料を持たせ攻撃用の手をクリックし「食べる」というコマンドで食べさせる方法だ。また、水飲み場で水分を補給するときも、水袋やジョッキ、空フラスコなどの入れ物を使って水を飲ませる方法と、ゲーム画面内のリーダーの手を水飲み場にもっていき手でくって飲ませる方法、この2通りがある。操作も十人十色だ。特に捕らわれない行動をしてこそ『ダンマス』通と言える。

(ラモス・ルイ13世)

The Way of  
Working Out Traps

# 5

# Murphy's Law of Dungeon Master

「ダンジョンマスターII スカルキープ」版マーフィーの法則 ■5■

Useful  
Proverbs  
for  
Adventure

●●●高炉の法則

**高炉の火は、勇者がメーターを見ているときだけ消えている。**

●●●海蛇の杖の法則

**海蛇の杖の作り方を学ぶのは、マナの花を食い尽くしてしまったあとである。**

●●●マジックマーカーの法則 1

**魔法の石はたくさん作れ。ひとつやふたつだとアイテムと間違えて捨うだろう。**

●●●マジックマーカーの法則 2

**魔法の石はたくさん作るな。その石がなかなかたら迷うこととはなかっただろう。**

●●●満腹の法則

**満腹でしかもロードオーバーもしているときに、ワームの肉ばかり手に入る。**

●●●空腹の法則

**空腹で水も乏しい状態のときには、コウモリの死骸すら手に入らない。**

●●●物欲の法則

**死ぬほどつまらないアイテムは、手に入れるために死ぬほど苦労をする。**

●●●期待の法則

**なにも起こらない場所には、なにか起こりそうな雰囲気が漂っている。**

●●●本書87~129ページの法則

**トラップを解いたときの感動は、本書を開いた回数に比例して薄れる。**

難関脱出

# How to Escape from Hard Traps

さて、難解なトラップにまんまと引っかかり身動きがとれなくなってしまった場合。このページをめくるが吉。プレーヤーがいろいろなことを試せるゲームだけに、なにをしていいのか、どんな方法があるのかが、漠然とわからなくなってしまうこともあるだろう。答えは案外簡単だったりする。トラップについて熟考して、それでもわからない、という場合にはこれ以降のページを読んで欲しい。

## The First Key

ひとつめの一族の鍵が入手できない

ゲームを初めてプレーヤーがますすべきは、一族の鍵を集めること。あの、青い、鍵とは思えないような形をした物体を4つ集めるわけだ。で、そのひとつめ。

Aエリア(96ページ)の(17-か)地点には一族の鍵、稻妻の鍵、マジックマップ、袋がセットになって置いてある。しかし、その周囲には勇者たちの侵入を防ぐかのように、不思議な石でできた壁が中央の

石台を取り囲むようにそびえ立っている。ここで、どうやって中央の石台に行けばいいのか、と、迷ってしまう人もけっこういる。

答えは簡単。石でできた壁の隙間は、じつは通れるようになっている。頭だけで考えていてはいけない。実際に行動に移すことが大切。通れないと思うところでもじつは通れたりするのだ。

## Stolen Items

盗まれた物は戻ってこないの？

シーフやアックスマンなどのクリーチャーは、パーティーが手に持っている物を盗む習性がある。攻撃こそしてこないが、手にしたアイテムを盗まれることほどやっかいなものはない。

さて、盗まれた瞬間、すぐにそいつを殺せば取り返すことができるが、見失ってしまうと悲惨なことになる。

しかし、シーフやアックスマンたちは

勇者から盗んだ物を、ある一定の場所へ持ち帰る習性も持っている。だから、もし見失ってしまっても、その隠し場所へいけば盗まれた物がゴロゴロ落ちているというわけだ。

ちなみにシーフの隠し場所はBエリア(100ページ)の(59-つ)地点。アックスマンの隠し場所はCエリア(104ページ)の(80-じ)地点である。

## Get A Coin

落し穴の向こうのマナー入手したい

Bエリア(100ページ)のA～D地点にはマナーが落ちている。そう、ウルフが多発する、水たまりと穴がたくさんある地区だ。穴を飛び越えないと取れないような場所にマナーがある。

しかしマナーの手前には落し穴があり、どうやってもマナーを取ることはできない。ミニヨンマップを使っても、パーティーが行ったことのない地点の物を

持ってこさせることはできないのだ。

そこで、頭を使う。(49-お)に落ちている骨を拾い、A～Dのマナーの落ちている場所に投げるのだ。すると、その骨目当てにオオカミがジャンプで落し穴を飛び越え、骨と一緒にマナーまでも持ってくるという寸法だ。しかし、骨といっても勇者たちが死んだときに残る人骨ではないので注意。

# Beating Mummy

マミーの楽な倒しかた

ロエリア(106ページ)の(45-K)地点付近にはマミーが4体も出現する。回廊の奥に入るためどうしてもプレッシャープレートを踏むが、これを踏むと、その回廊の終点に追い込むようにしてマミーが出現する。逃げ場はなく、マミーを倒すしか手はないのだ。

さてここでは、プレッシャープレートを踏むとマミーが出現することさえ憶え

ておけば、パニックにはなることはないだろう。

マミーはけっこう強いが弱点がある。それは火だ。包帯でグルグル巻にされた体は絶好の可燃物である。通り道であるプレッシャープレートを踏むまえに、ファイヤーボールの呪文を用意しておき、出現と同時に投げつけるのだ。するとアッという間に倒すことができる。

## The Fourth Key

4つ目の一族の鍵の取り方

一族の鍵は4つ集めないとスカルキー  
ブ城のなかに入ることができない。3つ目まではなんとか手に入れても、4つ目の鍵の取りかたが少々難しい。

さて、最後の一族の鍵はロエリア(106ページ)の(50-C)地点にある。テーブルの上に乗っているのだが、取ろうとするとテーブルが回転し、鍵がテーブルの向こう側に移動してしまいどうや

っても取れなくなってしまう。

これはひらめければとても簡単。店にあるテーブルを思いだしてほしい。隣接するどの地点でもいいからテーブルに向かって立ち、マナーを上に置くだけ。すると、商人の亡靈が出てきて、マナーと交換に一族の鍵を渡してくれる。マナーはいくらでもいいのでいちばん価値の低い銅貨を1枚だけ置こう。

## Make your Speed Fast

足が遅くて切り抜けられない

城内にあるトラップのなかでいちばんアクション性が強く、面倒くさいのはタイミングを見計らって素早く走り抜けるというトラップ。なん度も失敗してゲームをロードしなおすなんてことも多い。

そのようなトラップは全部で4ヶ所ある。1階(114ページ)の(22-J)地点、4階(120ページ)の(15-K)付近、そして5階(122ページ)の(20-J)、ボイド

(125ページ)だ。

それら全部に言えることだが、ロード値がオーバーしているとパーティーの移動速度が遅くなるので、いらない荷物を捨てるなり売るなり、どうにかすること。

そして、勇者の動きを早くするディストオートタイムの魔法を絶対かけること。あとはタイミング勝負。コツさえつかめば楽勝だ。

How to Escape  
from Hard Traps

# Break Techeye

テックアイの壊しかた

## How to Escape from Hard Traps

テックアイは城の防犯システム。不審な人物を発見すると、ファイヤーシューターが作動し、ファイアーボールを発射する。1階(114ページ)の(23-J)にあるテックアイは壊すことができないが、2階(116ページ)の(16-Q)(15-W)(18-V)(17-S)にある4つのテックアイは破壊することができる。

テックアイが取り付けてある壁の後ろ

側へ移動すると板金が壁に取り付けてあるのが見える。その板金を外すとなによりてテックアイ本体がある。それを取ることによってテックアイは作動しなくなるのだ。こうすれば、ファイヤーシューターからファイアーボールが飛んでくることはなくなる。通り抜けられる壁を通過すれば、必ずテックアイの裏側に出られるようになっている。

# About "YA" Key

ヤーの鍵が鍵穴から取れない

ヤーの鍵は2階(116ページ)の(22-M)にある棚に置いてある。ヤーの鍵を(20-M)の鍵穴に入れることによって、(24-L)の扉を開けることができる。しかし、一度鍵穴にはめてしまうとヤーの鍵を取ろうとしても取ることができなくなってしまう。(25-I)の扉を開けるのにもう一度ヤーの鍵が必要なのだが…。この場合どうするか。(20-M)にあ

るレバーを動かそう。すると(21-M)に落し穴が開き、ヤーの鍵はその穴に落ちてしまう。これはしょうがない。ヤーの鍵は一度大地に戻される宿命なのだ。

さて、大地に戻したヤーの鍵は、拾つて利用しよう。さっそく(22-Q)にあるはしごを使って落ちた鍵を探しにいこう。落ちたヤーの鍵は地下1階(113ページ)の(21-M)に落ちている。

# Let Down A Ladder

ヤーの鍵探索のときの注意

ヤーの鍵をわざと落し穴に落としてしまうのは上に書いた通り。そのヤーの鍵を探しに2階下の地下1階まで取りにいくわけだが、いちばん手っとり早い方法はヤーの鍵が落ちた穴にパーティーを落としてしまうやり方。これなら一瞬のうちにヤーの鍵が手に入る。

しかし、注意してほしいのが、穴に飛び込むまえに(22-Q)にあるスライド式

はしごを(22-P)にあるレバーを使ってあらかじめ下ろしておくこと。でないと、鍵を入手したあと1階から2階に上がれなくなってしまうからだ。もし、上がりなくなってしまっている場合は、1階の(35-X)の出口を抜けもう一度正門から入り直すしかない。レバーを動かしておかないので、とても面倒なことになってしまうのだ。

# Spell of "Door Open"

はしごを目前にして3階へ行けない

2階(116ページ)の(29-O)地点、ここは最大の難関だ。プレッシャープレートを踏むと(27-R)から青いなにかが放たれ(29-Q)地点にある落し穴が開閉してしまい、タイミングよく進もうとしても絶対に落ちてしまう。

(27-R)から発射される青いものは、じつはゾーの呪文なのだ。ゾーの呪文が(30-R)の壁に当り、その影響で落し穴が開閉する仕組みになっている。

どうすればいいかというと、スカウトマップを使用する。まず、パーティーはプレッシャープレートを踏み、落し穴の手前、(29-P)地点へ進む。すると数秒間ゾーの呪文が発射し続け、落し穴が開閉する。それを黙って見ていると、ゾーの呪文が発射されるのが止まるはずだ。しかも穴は開いたまま。そこで、スカウト

トミニヨンを発生させ(29-R)の位置へ配置しよう。そうしたら、勇者自らゾーの呪文を唱えよう。すると、ゾーの呪文はスカウトミニヨンに当たり、その影響で目の前の落し穴が閉まるはずだ。そうしたら、先へ進み(28-Q)についているレバーを動かそう、するとプレッシャープレートを踏んでもゾーの呪文が壁から発射されることはなくなる。

またもうひとつの解き方として、壁からゾーの呪文が出ているときにタイミングよく、スカウトミニヨンを(28-R)地点へ突っ込ませるやり方もある。すると、ゾーの呪文はミニヨンに当たってしまう。穴のほうまで届かなくなる。運が良ければ、穴が閉まっている状態になるはず。しかしこの方法でタイミングを取るのは少々難しい。

## Catching Flying Box

空飛ぶ箱の倒しかた

3階(118ページ)の(15-L)付近に出現する空飛ぶ箱。この箱を壊すとなかからヒューズを見つけることができる。この箱は見つけたらすぐ追いかけること、見失ってしまうともう2度と見つけることは不可能だ。

箱を追いかけていくと、(21-E)を扉を抜けいちばん北の部屋へ逃げ込む。そうしたらこの部屋から逃がさないように(21-O)にガードミニヨンを配置しよう。あとは、アタックミニヨンや武器による攻撃で徹底的にダメージを与よう。

## Using Reflector

リフレクターの使いかた

4階(120ページ)の(27-N)付近。ここには落し穴が4つあり先に進むことができない。じつは、(27-N)の柱の北側にファイヤーボールを当てるすべての穴が閉まる仕掛けになっている。

いちばん簡単な解きかたは、柱の西側にあるレバーを2回動かし(25-M)地点に北向きに立って、ファイヤーボールの魔法を使うだけ。ほかにも(27-N)のプレッシャープレートを踏むと柱の北側からファイヤーボールが出る。これをうまく反射させるやり方もある。

from Hard Traps  
How to Escape

How to  
Escape  
from  
Hard Traps

## Getting Onyx Key

鍵を取る順番

5階(122ページ)の(10-J)地点。ここでどくろの鍵とオニキスキーザーが手にはいる。しかしふたついっぺんに入手することは不可能。まず、オニキスキーザーだけを取り(28-K)の扉を開ける。どこか先へ進み(27-P)のスライドはしごを下ろす。そうしたらオニキスキーザーを戻し、こんどはどくろの鍵を取る。しかしオニキスキーザーを戻してしまったので(28-K)の扉は開いていない。そこで一度4階へ下り、4階の(27-P)、すなわち先ほどスライドさせたはしごを使って5階へ上るという手順だ。

## Working the Machine

ゾーリングの作動方法

5階(122ページ)の(22-P)にあるゾーリングにファイヤーボールとライトニングボルトを当て続けると、ボイドポーター(22-V)が開き、ボイドへ行けるようになる。ますどくろの鍵で入れる部屋内にあるふたつのリフレクターを(20-P)、(24-P)に設置する。このとき(20-T)、(24-T)から発射されるファイヤーボールがゾーリングに当たるようリフレクターの向きに注意。準備ができたら(19-T)、(25-T)、(24-L)にあるスイッチをオン!! するとファイヤーボールとライトニングボルトがゾーリングに当たるようになる。出ない場合は(26-K)(25-K)(24-K)(23-K)にある4つのマシンのメーターを要確認。

## No Fire in Forge

高炉に火がともってない

5階(122ページ)の(26-K)(25-K)(24-K)(23-K)にある4つのマシン。これら4つのマシンのメーターが振れないとゾーリングを作動させることはできない。ほかの3つはちゃんと作動していても高炉に火がともっていない場合が多々ある。ちゃんと高炉に石炭を入れたはずなのに……燃料切れなのだ。ひとつの石炭では数分で燃え尽きてしまうのだ。しかし、高炉付近にロッキーたちがいれば、勝手に高炉に石炭を投げてくれる。だから慌てて1階まで戻らなくても時間が経てば、また燃え始める。

## How to Kill The Boss

ドラゴースの倒し方

魔法使いレベルの高いパーティーならば、ボイド内でアタックミニヨンを多数発生させ、5階のボイドポーターの入口まで戻りスカウトマップをみてミニヨン狩りを楽しむ方法がある。これは比較的邪道な倒し方だが、安全かつ確実。ボイドポーターの入口まではドラゴースは追ってこない。ここで休憩し、またボイド内でアタックミニヨンを大量発生させる。この繰り返しを5~6回やれば終了だ。ボイド内へ攻め込み、まともに戦うのもいいが、下手をするとボイド外へ落とされてしまう。ボイド外へ落とされてしまうといろいろな場所にワープしてしまうので要注意だ。落とされてしまうとまたボイドまで戻らなければならない。

# Murphy's Law of Dungeon Master

# 6

『ダンジョンマスターII スカルキープ』版マーフィーの法則 ■ 6 ■

ファイヤーボールの法則 ●●●

敵にファイヤーボールを避けられる確率は、ファイヤーボールの威力に比例する。

勇者の顔の法則 ●●●

自分好みの顔をした勇者は、好みしない能力ばかり達者である。

クリック速度の法則 1 ●●●

トラップを解くのに必要なクリック速度は、プレイヤーの焦りによって低下する。

クリック速度の法則 2 ●●●

熟達したゲーマーほど、真正面の壁に激突する回数が多い。

トラップの楽しさの法則 ●●●

トラップのおもしろさは、実生活の忙しさとつまらなさの和の二乗に比例する。

エンディングの法則 ●●●

エンディングのそっけなさは、ゲームのトータルプレー時間に比例する。

番外編／単行本制作・文字校正の法則 ■■■

文字校正で入れられた赤字は、別のページへの赤字を発生させる。

番外編／単行本制作・色校正の法則 ■■■

色校正で入れられた修正指定は、別のページへの修正指定を発生させる。

番外編／単行本制作・文字校正と色校正の結論 ■■■

記事の間違いを最小限に減らすためには、記事の校正をまったくしない必要がある。

How to  
Escape  
from Hard  
Traps

# 用語 索引

あ

アーチャーガード	040
アーメット	060
アイテム	014.071-086.077
青色ズボン	065
青宝石	080
赤いズボン	065
赤宝石	080
悪徳商人	041
アタックミニヨン	040.085
アックスマン	040
嵐の剣	057
歩く速度	133
暗黒のマント	063
石	054
板金	081

い

一族の鍵	074.132.133
稻妻の鍵	077
稻妻リング	057
イルの鍵	075
インブ	042
ウェポン	015.049-058

う

ヴェン爆弾	084
ヴォーバルの剣	053
ヴォーラックス	052
ヴォルテックス	047
海蛇の杖	057
うろこの脚絆	066
うろこの鎧	064
エクスマイサー	050
枝	052

え

エメラルドの杖	055
黄金の鍵	075

お

王の杖	056
大兜	061
狼	047
オーの鍵	076
音	033
オニキスキー	076
斧	040.050

か

ガードミニヨン	085
ガードマン	042
怪物	016.039-047
買物	034-037.080
鍵	074.077.136.076.074
格言	018.038.048.070.130.137
刀	050
金	034.037.040
下半身の装備	068

兜	060-061,061
鎌	051
画面	015
空フラスコ	083
カラムのこて	056
軽い防具	060
皮サンダル	068
皮ズボン	066
皮チョッキ	063
皮ブーツ	067
観察	016
危険予測	007
<b>き</b>	
記号リスト	089
騎士のマント	066
脚絆	065-066
キャリーニミヨン	041
金貨	079
銀貨	079
銀の鍵	077
釘つき棍棒	052
<b>く</b>	
薬	020-023,031
クリーチャー	016,039-047
黒い上着	062
黒いスカート	065
クロスボウ	053
グロップ	043
<b>け</b>	
現在位置	006
攻撃	030
<b>こ</b>	
コウモリ	041
コウモリの死骸	072
高炉	136
小型楯	069
殺す	032
コンパス	081
棍棒	050
サーの楯	069
サーベル	051
索引	002-003
<b>さ</b>	
シースルマップ	007
シーフ	045
ジカーマ	073
実践	019-037
十字の鍵	074
酋長の首飾り	078
呪文	020-023
手裏剣	054
商人	041,043
商人の用心棒	043

食料	031.046.072-073
ジョッキ	084
ショップ	034.037
シリーズ	017
シンボル	023.023
水晶の楯	068
す	
スウェードブーツ	067
スーザライン	079
スカウトマップ	085
スカウトマップ	026
スカウトミニヨン	044
スカラベ	056
スケルトン	045
ステーキ	073
すねあて	067
すね肉	073
スピードボウ	054
スペクター	045
ズボン	065-066
セーブ	006.016.032
せ	
石炭	082
戦士のレベル	009.028
戦闘	008.030
戦闘の杖	055
そ	
僧侶の呪文	021
僧侶のレベル	008.009.029
ゾーの剣	057
ゾーリングの作動方法	136
ゾーンデーモン	045
ダークベサーク	046
タイガーワーム	047
たいまつ	052
太陽の絵	086
橋	068-069
タブレット	063
タペストリー	086
短剣	053
ち	
チーズ	072
地下全体図	092
血の鍵	074
チャンピオン	010-013
チュニック	064
長衣	065
杖	057
つ	
月の鍵	076
つの兜	061
ツリーゴーゴン	046
つるぎ	052

て	ティガーワーム	046
	ディスプレイ	015
	敵	016,039-047
	テクノ兜	061
	テクノ脚絆	066
	テクノシールド	069,086
	テクノブーツ	068
	テクノ鎧	064
	テクノライザー	052
	鉄兜	060
	テックアイ	086
	テックアイの壊しかた	134
	鉄製脚絆	066
	鉄製ブーツ	067
	テレホート	032
と	銅貨	079
	投石器	054
	盗賊の杖	056
	ドル・タン	042
	時の眼	055
	毒キノコ	082
	毒投げ矢	054
	毒の花	055
	毒矢	054
	どくろの鍵	077
	飛び道具	053-054
	灯の護符	078
	ドラゴース	041,136
	トラップ	016,030,087-129
な	謎の扉	075
	鉈	051
に	逃げる	033
	虹の杖	056
	忍者のレベル	008,009,028
ぬ	盗まれた物	132
ね	ねじり杖	057
ね	ネタのつえ	056
	ネックレス	078-079
	パーティー	028
は	ハードウェア	015
	バームアップル	073
	歯車	081
	箱	083
	はしご	134,135
	バラメーター	009
	パワーシンボル	020,023
	パン	072
	パンダナ	060

ひ	火の剣	055
	秘薬	020-023.031
	ヒューズ	081
	表示	015
ふ	ファインガウン	063.065
	フィールド全体図	090-091
	ブーツ	067-068
	フェッヂミニヨン	041
	武器	015.049-058.058
	武器と盾	069
	服	062-064
	袋	084
へ	フリガンティン	062
	フルースチール	050
	フルの鍵	075
	フル爆弾	084
	フレームオーブ	042
	付録の使用	007
ほ	ベーサークギング	047
	ベスト	062
	防御	031
	防具	029.059-069
	防具の素材	064
	冒険を始める	005-017
	宝石	079-080.085
	法則	018.038.048.070.130.137
	補助装備	061
	骨	084
	炎の兜	060
	炎の脚絆	065
	炎の楯	068
	炎のブーツ	067
	炎の鎧	063
ま	マーフィー	018.038.048.070.130.137
	マウス	006
	巻物	083
	マジックマップ	083
	マスターキー	075
	マップ	026-027.085
	マナ	023
	マナの花	082
	マニュアル	014
	マネー	034.037.079-080
	マネーボックス	080
	魔法	020-023
	魔法商人	043
	魔法使いの呪文	020
	魔法使いのレベル	008.009.029

魔法の護符	079
魔法の箱	081
魔法の武器	055-057
マミー	044,133
マント	063
水袋	073
<b>み</b>	
ミスリルズボン	066
ミスリル胴着	064
ミスリルブーツ	067
緑宝石	080
ミニヨン	024-027,030,031,040,041,044,129
ミニヨン狩り	030
ミニヨンマップ	027,085
<b>む</b>	
ムーンストーン	078
胸あて	062
<b>め</b>	
メイス	051
メイル兜	061
メズマー	078
モーニングスター	051
<b>も</b>	
木製楯	069
ももあて	066
矢	053
<b>や</b>	
ヤーの鍵	077,134
矢筒	086
<b>ゆ</b>	
勇者	010-013,033,094,095
弓	053
用心棒	042
<b>よ</b>	
妖精のキノコ	082
鎧	062-064
<b>ら</b>	
ラーサー兜	061
ラーサー脚絆	066
ラーサーの楯	069
ラーサーの鎧	064
ラーサーブーツ	068
ラーの鍵	076
<b>り</b>	
流星の剣	082,083
リンゴ	072
<b>る</b>	
ルーンチャーム	078
レイビア	051
<b>れ</b>	
レベルアップ	008-009,028-029
<b>ろ</b>	
ロープ	082
ロッキー	044
ワーム	047
ワームの肉	072
罠	016

ダンジョンマスターII スカルキープ

# Dungeon Master II

## SKULLKEEP

1994年6月17日 初版発行

著者・編集	斎藤 伸
発行人	小島文隆
編集人	塙崎剛三
編集長	浜村弘一
副編集長	田原誠司
発行所	株式会社アスペクト 〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
編集・制作	アスキー出版局
デザイン／マップ／装丁	河村澄子
印刷	図書印刷株式会社
監修	月刊ファミコン通信編集部（担当：入澤貴志）

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムを含みます）、株式会社アスペクト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。本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時までのあいだにTEL.03-5351-8223で受け付けています。※ゲームの内容に関するご質問にはお答えできませんので、ご了承ください。

ISBN 4-89366-197-3  
©1994 ASCII  
●11838

Printed in Japan

キリトリ線

# Dungeon Master II SKULL KEEP



# Map

実用新案登録申請出願中

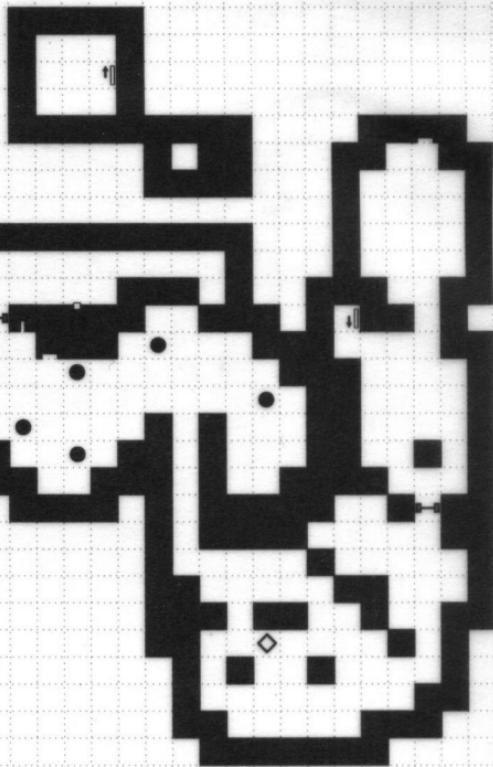
# Dungeon Master II

## SKULLKEEP

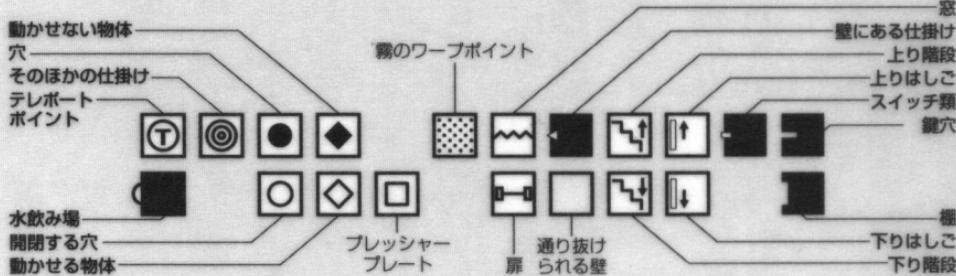


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35



# Dungeon Master II

## SKULLKEEP

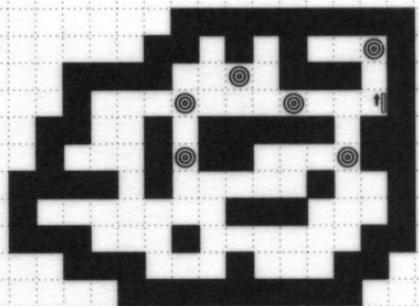
B2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%

?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35



動かせない物体

穴

そのほかの仕掛け

テレポート

ポイント



水飲み場

開閉する穴

動かせる物体

霧のワープポイント

フレッシャー

フレート

通り抜け  
られる壁

壁にある仕掛け

上り階段

上りはしご

スイッチ類

鍵穴

下りはしご

下り階段

# Dungeon Master II

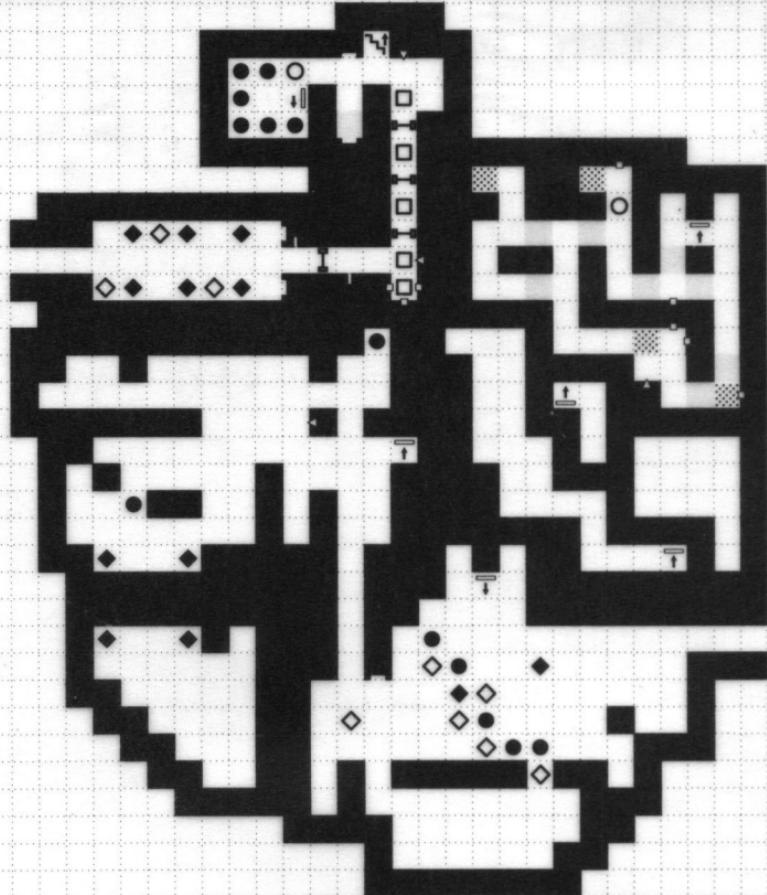


## SKULLKEEP

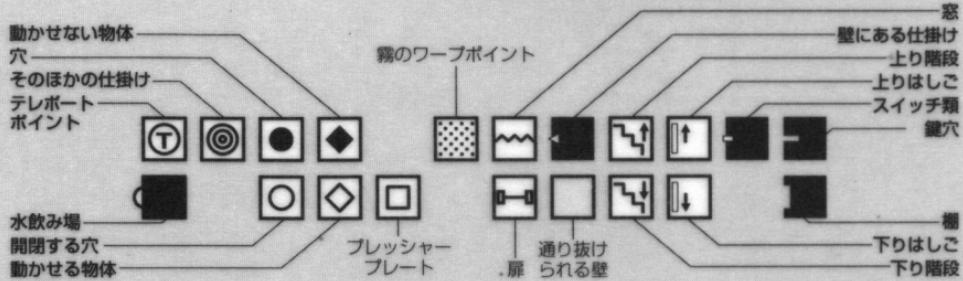
I 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%  
!

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%  
!



I 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35



# Dungeon Master II

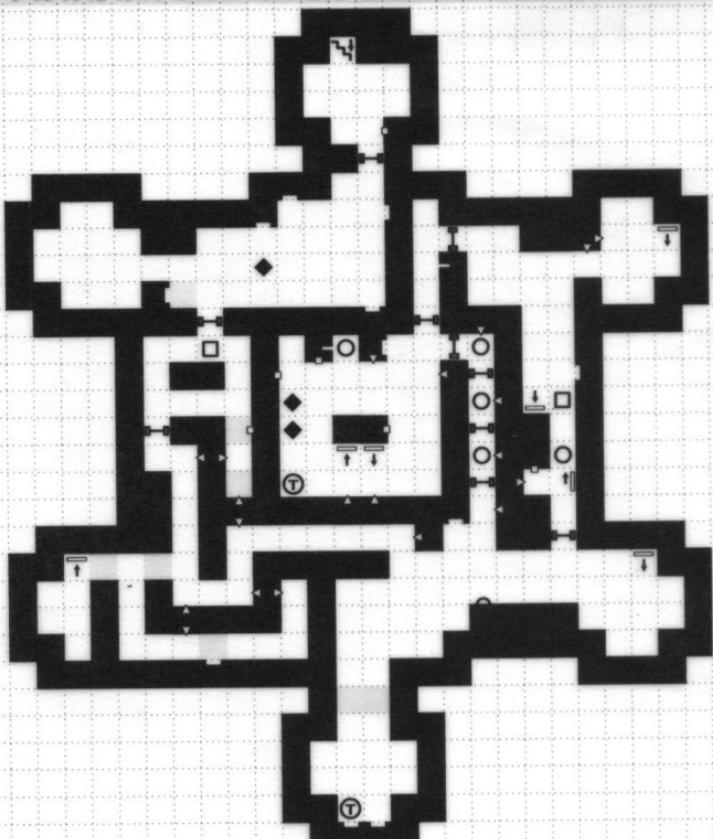
## SKULLKEEP

F2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

動かせない物体

穴

そのほかの仕掛け

テレポート

ポイント



水飲み場

開閉する穴

動かせる物体



霧のワープポイント



プレッシャー  
プレート



通り抜け  
られる壁

窓にある仕掛け

上り階段

上りはしご

スイッチ類

縦穴

下りはしご

下り階段

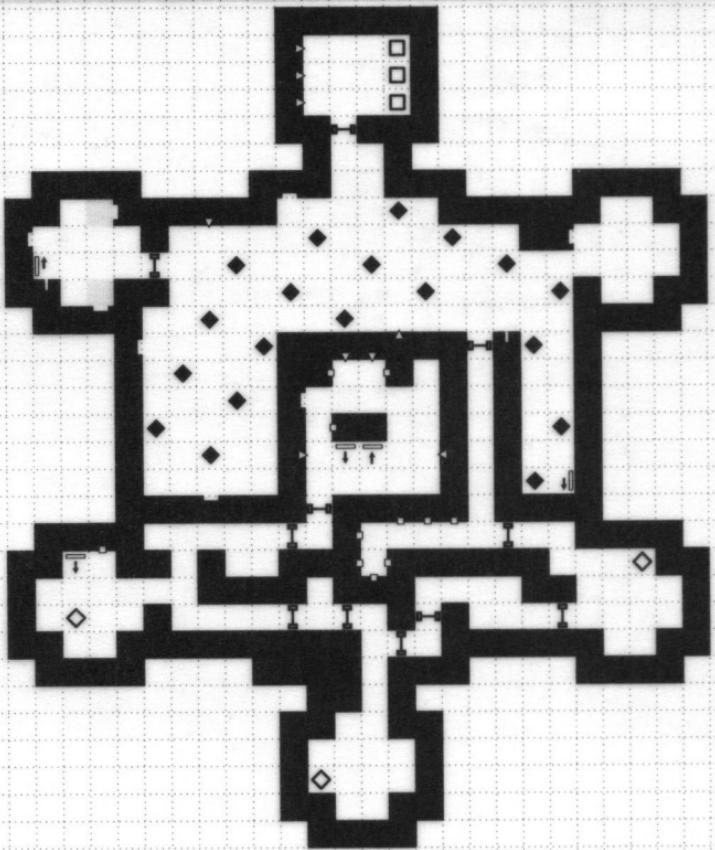
# Dungeon Master II

## SKULLKEEP

F3

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

動かせない物体

穴

そのほかの仕掛け

テレポート

ポイント



水飲み場

開閉する穴

動かせる物体

霧のワープポイント



プレッシャー  
プレート

通り抜け  
られる壁

窓にある仕掛け

上り階段

上りはしご

スイッチ類

鍵穴

下りはしご  
下り階段

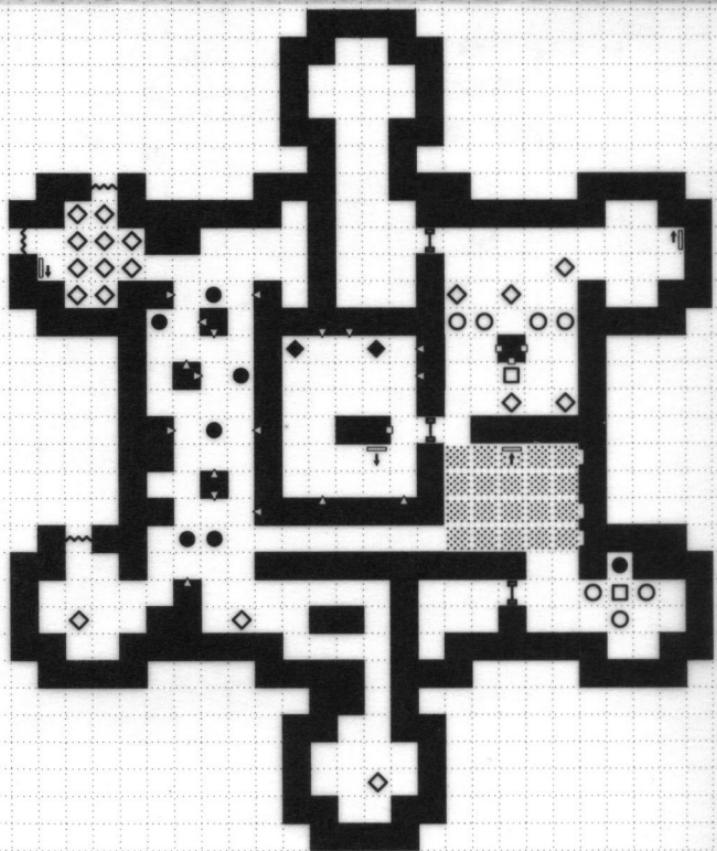
# Dungeon Master II

SKULLKEEP

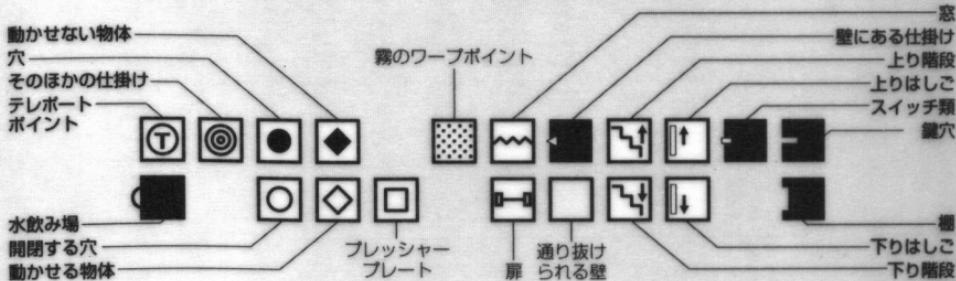
F4

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35



# Dungeon Master II

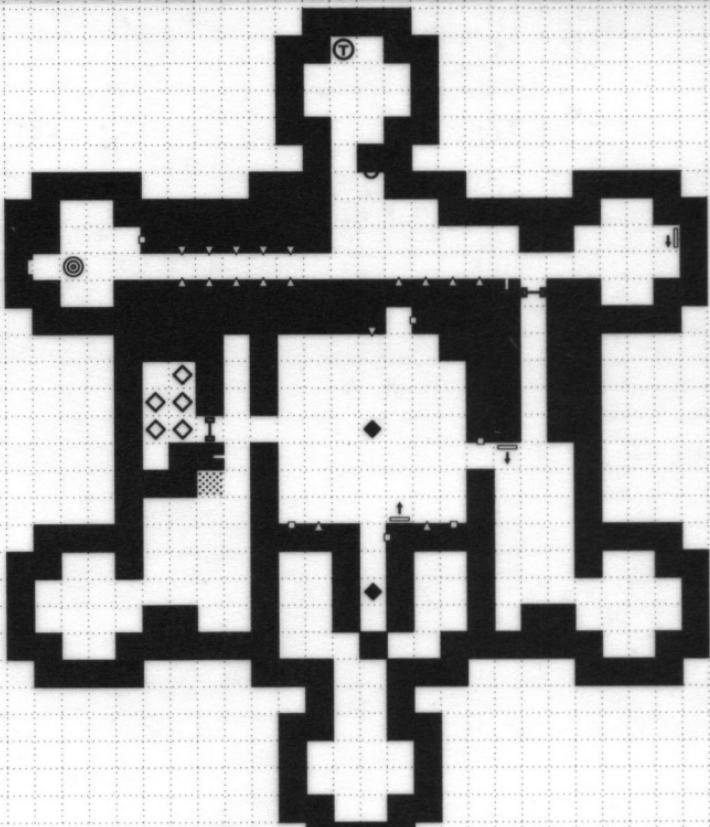
## SKULLKEEP

F5

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%  
!

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%  
!



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

動かせない物体

穴

そのほかの仕掛け

テレポート



霧のワープポイント



窓

壁にある仕掛け

上り階段

上りはしご

スイッチ類

鍵穴

水飲み場

閉めする穴

動かせる物体

プレッシャー  
フレート

通り抜け  
られる壁

柵

下りはしご

下り階段

# Dungeon Master II

## SKULLKEEP

F6

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K

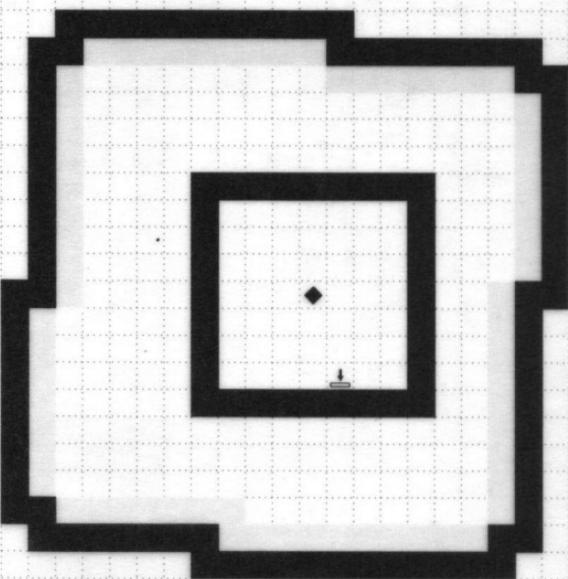
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V

W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%

!

A  
B  
C  
D  
E  
F  
G  
H  
I  
J  
K  
L  
M  
N  
O  
P  
Q  
R  
S  
T  
U  
V  
W  
X  
Y  
Z  
@  
#  
\$  
&  
%

!



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35

動かせない物体

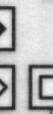
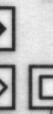
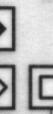
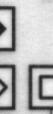
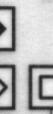
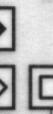
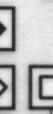
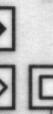
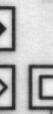
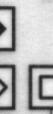
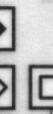
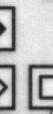
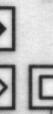
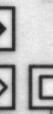
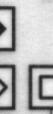
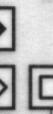
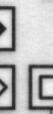
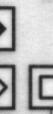
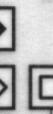
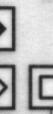
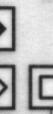
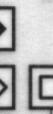
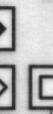
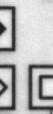
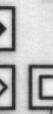
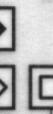
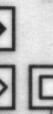
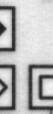
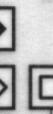
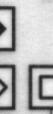
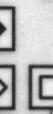
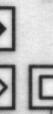
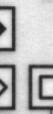
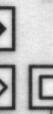
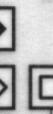
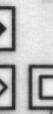
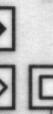
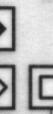
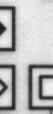
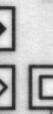
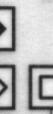
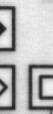
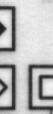
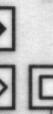
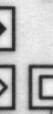
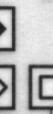
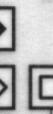
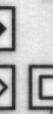
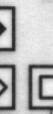
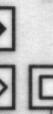
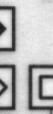
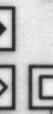
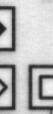
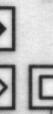
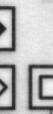
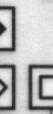
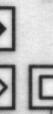
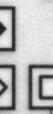
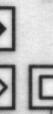
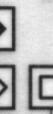
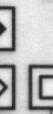
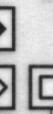
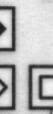
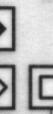
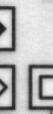
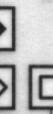
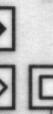
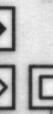
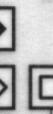
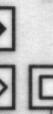
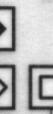
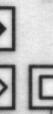
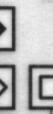
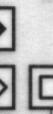
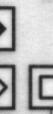
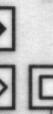
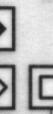
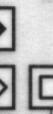
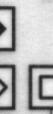
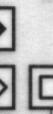
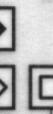
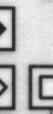
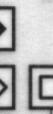
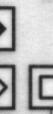
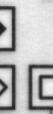
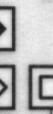
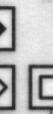
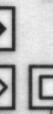
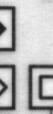
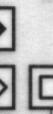
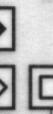
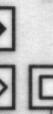
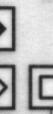
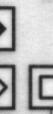
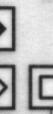
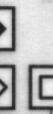
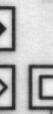
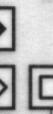
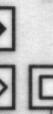
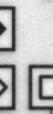
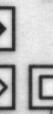
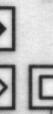
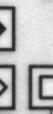
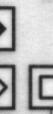
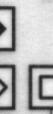
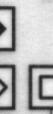
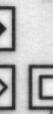
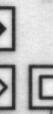
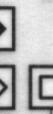
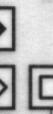
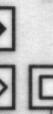
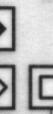
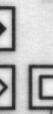
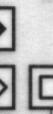
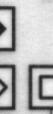
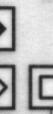
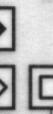
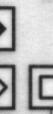
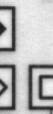
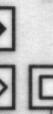
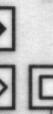
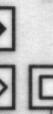
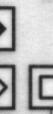
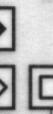
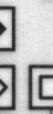
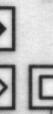
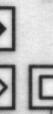
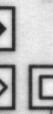
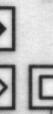
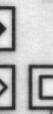
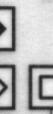
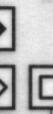
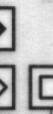
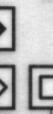
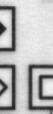
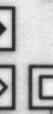
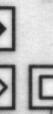
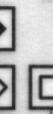
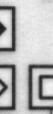
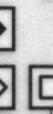
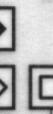
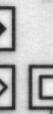
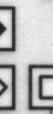
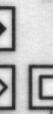
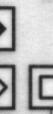
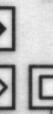
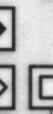
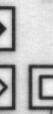
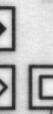
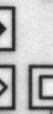
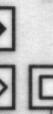
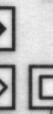
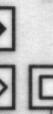
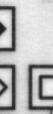
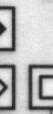
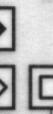
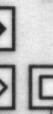
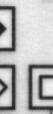
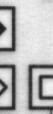
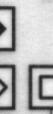
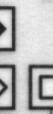
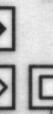
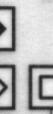
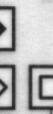
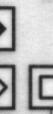
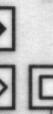
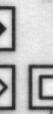
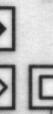
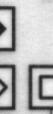
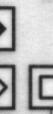
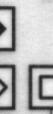
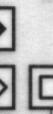
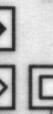
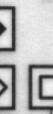
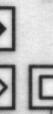
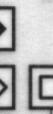
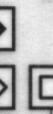
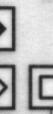
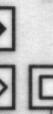
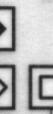
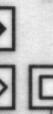
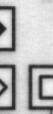
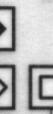
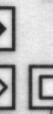
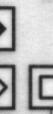
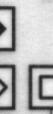
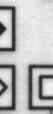
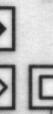
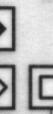
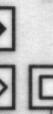
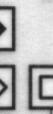
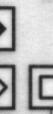
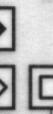
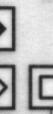
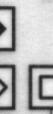
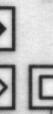
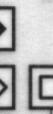
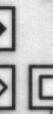
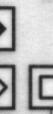
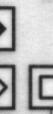
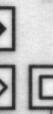
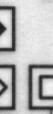
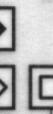
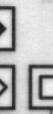
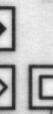
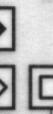
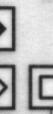
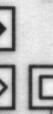
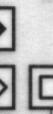
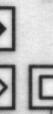
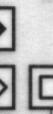
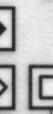
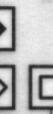
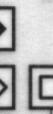
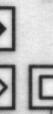
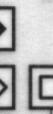
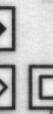
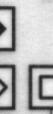
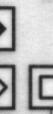
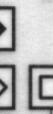
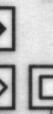
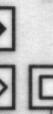
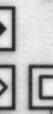
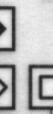
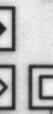
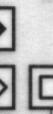
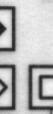
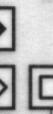
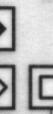


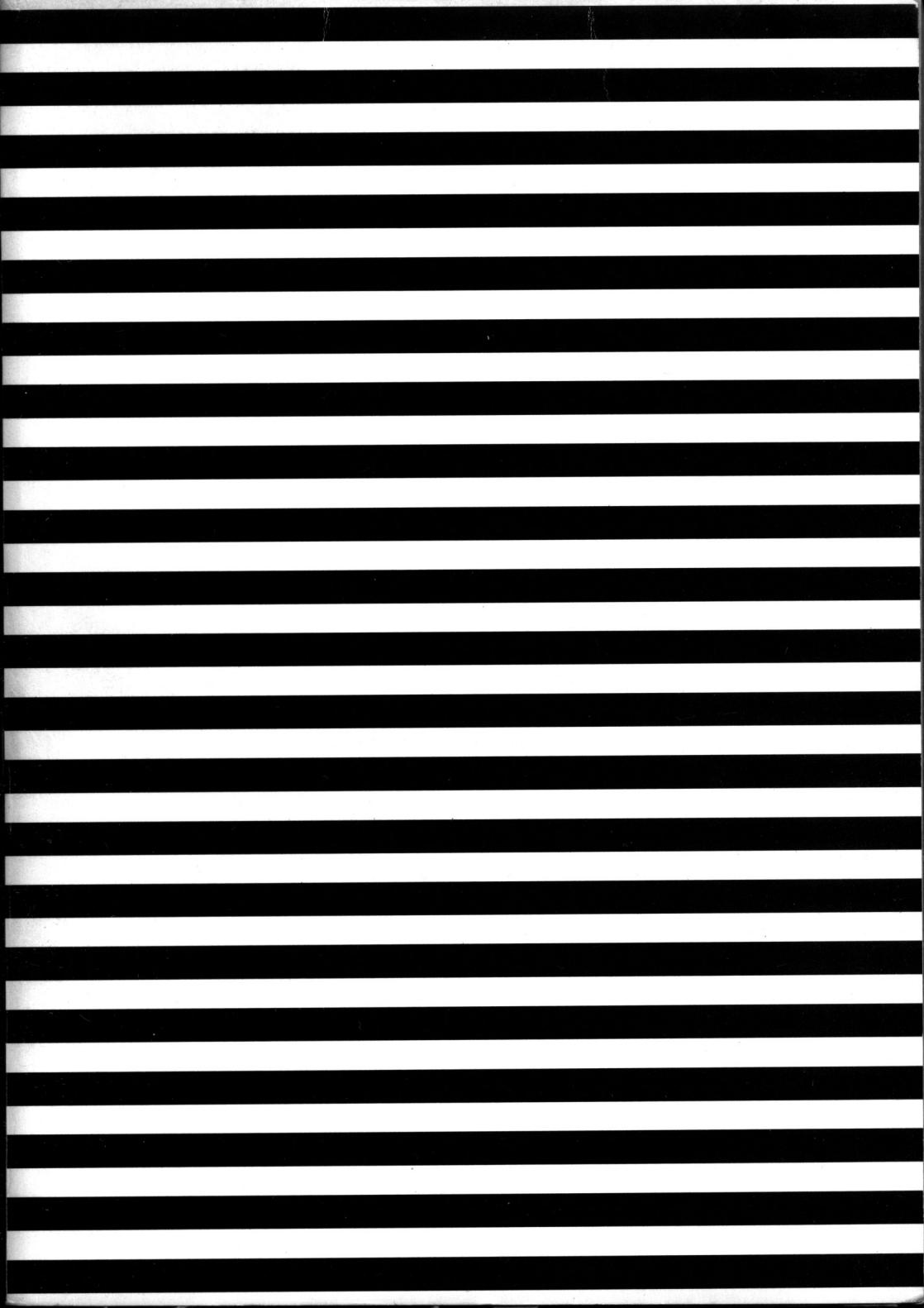
穴

そのほかの仕掛け

テレポート

ポイント





ISBN4-89366-197-3

C0055 P2000E



9784893661975

編集制作：アスキー出版局  
発 行：(株)アスペクト

定価2000円（本体価格1942円）



1910055020009

Official Guide of Dungeon Master II SKULLKEEP