

『モンスター・マニュアル』アップデート:

# ワイト

筆者:ローガン・ボナー

イラスト:ダヴィッド・グリフィス



卑劣で恐るべきワイトは、彼らが死して失った魂を取り戻そうとあがいている。生者から生命力を吸い、彼らに血を流させ、そして音を立てて骨をかじる間のみわずかに飢えを満たすことができるのだ。

ワイトは死後も卑劣さと戦闘技術を持ちつづける人間のアンデッドだが、彼らの精神は悪の思考に呑み込まれている。ワイトは地下墳墓や隧道に棲み、ワイトに遭遇することは——純粋な悪と対面する——恐怖の体験となる。ゴーストには永遠の安息を与えられ、ヴァンパイアには道理を説くことができるが、ワイトは破壊することでしか止められない。その屍が動ける限り、その憎悪は殺すまで戦いを続けさせる。

**魂なく、悪意のみ:**クリーチャーが死んでワイトになるときその魂は失われる。だが、ワイトに心がないわけではなく、喪失した魂は永遠の苦痛で満たされる。この喪失は激しく本当に凄まじいもので、何も空虚を満たすことができない。ワイトはクリーチャーへ獣のように襲い掛かり殺すことで、失ったものを取り戻そうと無駄なあがきをする。ワイトが“生まれる”さまを見た人々はクリーチャーの死体が自分の力で立ち上がらないように願う。しかし、力——定命の者の想像を超えた悪——は体に流れ込んでくる。これは見て

わかるというより感じてしまうもので、力はクリーチャーの体の隅々にまで滴ち、現世と生命を否定する黒い誘惑をささやく。伝承ではホワイトが死ぬとこの悪は逃げ出すので、これを防ぐため、それを死ぬときに捕まえねばならない。ホワイトを密閉された部屋に閉じ込めたり、水の底に沈めたり、魔法の氷で閉じ込めれば悪は逃げ出せない。

**生命を奪う接触:**ホワイトによる接触は犠牲者の生命力を吸収する。ホワイトはこの活力を喰らい、存在による苦痛の中で一瞬の恍惚を味わう。ホワイトの爪で引っかかれると、犠牲者の肌は病人のような灰色に変色する。筋肉は収縮し、髪はぼろぼろとまだらに抜け落ちる。一番酷い影響を受けるのはホワイトにやられた部分だが、全身に攻撃による症状は現われる。目は落ち窪み、髪は白髪まじりになり、犠牲者はまるで10年は歳を取ってしまったような外見になる。犠牲者がホワイトから離れれば見た目の影響はそう長くは続かないが、その経験は気力を萎えさせる。ホワイトに攻撃されて数年後も、犠牲者の傷跡は超常の力が働いたことを示している。引っかき傷の跡は灰色の筋となり、傷跡に近い髪は白髪となり、傷に近い関節は固まっている。

**塚と地下墳墓:**ホワイトは光を避け地下で暮らす。彼らの葬られた橋をから遠く離れるのはわずかである。事実、ホワイトは通常同じ穴倉でホワイトになった者たちで徒党を組み、出現する。ホワイトは暗黒の地下で生活することに慣れていく。彼らは新鮮な空気の匂いを感じると、地上から彼らの領域へクリーチャーが迷い込んだと思い、素早く寄ってくる。彼らは地下墓地の入口、出口、隠し通路、罠、そして落とし穴を熟知している。ホワイトは隠し扉から飛び出たり、明かりを消す呪文を準備して敵の目を潰して戦闘に入る。これはホワイトが彼らが住む穴倉から出ない理由のひとつだ。彼らは勝手を知った有利な土地で戦うのを好む。彼らは素早く追跡するが、鋭い相手はホワイトの食欲さを逆手に取り、有利な場所までおびき寄せることができる。

*ちょうどそいつらのうちひとりの瞳を見たが、あなたはホワイトが人じゃねえことを知ってるよな。あいつらは生きてる奴らを憎んでる。あいつらは俺たちと俺たちが持っているものをみんな憎んでる。あの獣どもは俺たちの魂と俺たちの血すべてを欲しがってるんだ。*

#### ——ハーケンウォルドのガリバンツ

**軍師と戦士:**埋葬された兵士や用兵はしばしば他の死体よりも高い確率でホワイトになる。戦士の一隊がホワイトになると、彼らは生前の階級を維持——隊長は彼らの部下を指揮し、王は依然(だが王国を持たない)王である——する。この新しいホワイトは戦術的な戦い方を知っており、待ち伏せも行なう。彼らは警備体制を維持し、死後も意気軒昂である。彼らは憎悪に駆られてはいるが、彼らは準備がある時に慌てて不用意な戦闘に入ることはない程に冷静である。彼らは生きたクリーチャーに逃げる機会を与えず、勝利を確実にするために好んで不意打ちを準備する。

**不死王の部下:**ホワイトは生ある者を嫌っているため積極的に彼らのために働こうとはしない。だが、彼らは知性あるアンデッド、たとえばリッチなどに仕える。ホワイトの主人が生ある者を見下し暴力、苦痛、そして死をもたらすことを求めているなら、ホワイトは忠実な部下になる。アンデッドの軍で、ホワイトは精鋭部隊になる。彼らはデス・ナイトの下で知性のないスケルトンやゾンビより上位に置かれる。彼らがより強い主人に仕えてない限り、ホワイトは知性のないアンデッドとはめったに関わらない。彼らはダンジョンの管理者と同じように考える——奴らは道具以上ではないと。スケルトンは永遠に通路を歩き回る、弱い防衛力以上ではない。不思議なことだが、これはホワイトがより知性の高い者から認識されていることでもある。強力なウィザード、リッチ、あるいは

黒幕は、ホワイトを彼らのダンジョンに間抜けな警備兵として配置する。ホワイトはこの状況が不本意かもしれないが、地上の住人がやって来た時に生ある者と見れば殺すのは変わらない。

**強欲と嫉妬のクリーチャー:**ホワイトは生ある者が持っている物を欲しがり、地下で地上での生活を病的に模した暮らしを送っている。このクリーチャーはまるで使い道があるかのごとくむやみに財宝を集めては富を求める。本当のところ、ホワイトは何も買わず、賄賂も受け取らない。ホワイトは副葬品の財産を大事に守る。これらの物が古代の財宝や貴族の持ち物であっても、農民だったホワイトの単純な飾り物でも、このアンデッドはそれらに深く執着する。ホワイトの武器と鎧は数世紀古い物かもしれないが、このクリーチャーは彼らの装備を修繕するのでそれらは素晴らしい状態のままだ。ホワイトになる前に長く死んでいた者は例外のひとつである。十分な時間がホワイトの鎧、武器、そして服を錆びさせて分解するならば、ホワイトはそれらを修繕するための素材を得られそうにない。

<b>ワイトの屍術師</b> 中型・自然・人型生物(アンデッド)	<b>レベル 4・制御役</b> XP 175
hp:54;重傷値:27 AC:18;頑健 15、反応 16、意思 17 移動速度 6 完全耐性:病気、毒、抵抗:[死霊]10;脆弱性:[光輝]5	イニシアチブ:+4 <知覚>:+1 暗視
<b>標準アクション</b>	
[m]爪([死霊])◆無限回 攻撃:近接 1(クリーチャー 1 体);+9 対 AC ヒット:1d6[死霊]ダメージ。目標は回復力を 1 回ぶん失う。	
[r]グレイヴ・ボルト/死霊の矢([死霊])◆無限回 攻撃:遠隔 20(クリーチャー 1 体);+7 対“反応” ヒット:1d6+8[死霊]ダメージ。目標は“動けない状態”になる(セーブ・終了)。	
[C]ホリフィック・ヴィサージ/恐るべき容貌 ([畏怖]、[精神])◆再チャージ[4]、[5]、[6] 攻撃:近接範囲・噴射 5(噴射内のクリーチャー);+7 対“意思” ヒット:1d6+6[精神]ダメージ。ワイトは目標を 3 マスまで押しやる。	
<b>マイナー・アクション</b>	
リアニメイト/再活性([回復])◆遭遇毎 効果:遠隔 10(破壊されたレベル 6 以下の雑魚ではないアンデッド・クリーチャー 1 体);目標はヒット・ポイントを重傷値の半分まで得る。それはフリー・アクションで立ち上がることができる。	
技能:<宗教>+10、<魔法学>+10 【筋】10(+2) 【敏】14(+4) 【判】9(+1) 【耐】14(+4) 【知】16(+5) 【魅】18(+6)	
属性:悪 言語:共通語	

<b>ワイト</b> 中型・自然・人型生物(アンデッド)	<b>レベル 5・遊撃役</b> XP 200
hp:62;重傷値:31 AC:19;頑健 18、反応 17、意思 16 移動速度 7 完全耐性:病気、毒、抵抗:[死霊]10;脆弱性:[光輝]5	イニシアチブ:+7 <知覚>:+0 暗視
<b>標準アクション</b>	
[m]爪([死霊])◆無限回 攻撃:近接 1(クリーチャー 1 体);+9 対 AC ヒット:1d6+4[死霊]ダメージ。目標は回復力を 1 回ぶん失う。 効果:ワイトは 3 マスまでシフトする。	
技能:<隠密>+10 【筋】18(+6) 【敏】16(+5) 【判】6(+0) 【耐】14(+4) 【知】10(+2) 【魅】15(+4)	
属性:悪 言語:共通語	

<b>バトル・ワイト</b> 中型・自然・人型生物(アンデッド)	<b>レベル 9・兵士役</b> XP 400
hp:98;重傷値:49 AC:25;頑健 22、反応 18、意思 22 移動速度 5 完全耐性:病気、毒、抵抗:[死霊]10;脆弱性:[光輝]5	イニシアチブ:+7 <知覚>:+3 暗視
<b>標準アクション</b>	
[m]魂吸い取るロングソード([死霊]、[武器])◆無限回 攻撃:近接 1(クリーチャー 1 体);+14 対 AC ヒット:1d8+5[死霊]ダメージ。目標は回復力を 1 回ぶん失い、目標の次のターン終了時まで“動けない状態”になる。	
[R]ソウル・リーピング/魂刈り ([回復]、[死霊])◆再チャージ[5]、[6] 攻撃:遠隔 5(“動けない状態”のクリーチャー 1 体); +12 対“頑健” ヒット:3d8+9[死霊]ダメージ。ワイトは 10 点のヒット・ポイントを回復する。	
技能:<威圧>+14 【筋】20(+9) 【敏】13(+5) 【判】9(+3) 【耐】18(+8) 【知】12(+5) 【魅】20(+9)	
属性:悪 言語:共通語 装備:プレート・アーマー、ヘヴィ・シールド、ロングソード	

<b>バトル・ワイトの指揮官</b> 中型・自然・人型生物(アンデッド)	<b>レベル 12・兵士役(指揮役)</b> XP 700
hp:124;重傷値:62 AC:28;頑健 25、反応 22、意思 25 移動速度 5 完全耐性:病気、毒、抵抗:[死霊]10;脆弱性:[光輝]10	イニシアチブ:+10 <知覚>:+13 暗視
<b>標準アクション</b>	
[m]魂吸い取るロングソード([死霊])◆無限回 攻撃:近接 1(クリーチャー 1 体);+17 対 AC ヒット:1d8+5[死霊]ダメージ。目標は回復力を 1 回ぶん失い、目標の次のターン終了時まで“動けない状態”かつ弱体化状態になる。	
[R]ソウル・リーピング/魂刈り ([回復]、[死霊])◆再チャージ[5]、[6] 攻撃:遠隔 5(“動けない状態”のクリーチャー 1 体); +15 対“頑健” ヒット:2d6+18[死霊]ダメージ。ワイトとその 2 マス以内のアンデッドの味方すべては 10 点のヒット・ポイントを回復する。	
技能:<威圧>+14 【筋】20(+11) 【敏】15(+8) 【判】14(+8) 【耐】20(+11) 【知】15(+8) 【魅】20(+11)	
属性:悪 言語:共通語 装備:プレート・アーマー、ヘヴィ・シールド、ロングソード	

<b>ワイトの虐殺魔</b> 中型・自然・人型生物(アンデッド)	<b>レベル 18・制御役</b> XP 2,000
hp:212;重傷値:106 AC:30;頑健 30、反応 27、意思 26 移動速度 7 完全耐性:病気、毒、抵抗:[死霊]10;脆弱性:[光輝]15	イニシアチブ:+14 <知覚>:+13 暗視
<b>標準アクション</b>	
[m]爪([死霊])◆無限回 攻撃:近接 1(クリーチャー 1 体);+23 対 AC ヒット:2d6[死霊]ダメージ。目標は回復力を 1 回ぶん失い、目標の次のターン終了時まで弱体化状態になる。	
<b>トリガー時のアクション</b>	
[C]デス・ウォール/死の壁([死霊])◆遭遇毎 トリガー:ワイトのヒット・ポイントが 0 になった時。 攻撃(アクション不要):近接範囲 5(爆発内の敵すべて); +21 対“頑健” ヒット:4d6+4[死霊]ダメージ 効果:爆発内のアンデッドの味方すべてはフリー・アクションで基礎攻撃を行なえる。	
【筋】26(+17) 【敏】20(+14) 【判】9(+8) 【耐】22(+16) 【知】12(+10) 【魅】18(+13)	
属性:混沌にして悪 言語:共通語	

## 筆者について

ローガン・ボナーは『The Slaying Stone』および『Monster Vault』を製作したひとりである。彼はシアトル均衡に住み、フリーランスのゲーム・デザイナー、ライター、そして編集者として働いている。君は Twitter で彼、@loganbonner をフォローすることができる。