



『モンスター・マニュアル』アップデート:

グレル

著者:ローガン・ボナー

イラスト:アレクセイ・アパリンとフランシス・チー

触手を持つグレルは、地下の細長い闇を飛んで彼らの獲物を探す。彼らのサイオニック能力は生命の心を読むことができるが、その怪物的感覚は他者を食事としてしかとらえない。

グレルには2つの関心事がある。新しい土地に入植することと食べることだ。彼らの本能は数を殖やして彼らの支配する領域をより広げようとするが、彼らの理性は彼らにどんな肉食獣の群れよりも効率よく征服を行なう計画を立てさせる。グレルは異形のクリーチャーではおよそ中ほどの存在である。彼らはマインド・プレイヤーほど天性の陰謀家ではなく、キャリオン・クロウラーほど正気を失った獣でもない。彼らはヒューマンほどの知性を持っているが、異質な行動原理に従っているため彼らの多くは動物のように狩りをして生きている。

闇に生きる:グレルは非常に日光が苦手な地上の世界を避けている。彼らは視覚なしでも明かりが無い領域を簡単に通り抜けられる認識能力を持ち、彼らの精神感应は彼らの獲物を追い詰めることを助ける。彼らは地上に出ることでこの生まれ持った利点を失うことを嫌う。このモンスターは“彼方の領域”から出現したが、あらゆる次元界のアンダーダークを荒らした。その広々とした洞窟はグレルの広大な植民地として占領され、多くの部屋が彼らの饗宴や

異質な錬金術の実験に使われた。彼らはとりわけ、シャドウダークに多く住んでいる。そこに住むもとても古いグレルは、もともと巨大でもっとも危険な地下世界の捕食者である。

肉を喰らう者:グレルにとって人型生物は新鮮な肉の供給源——以上の存在ではない。社会に浸透し、地上世界の情勢に影響力を持ち、そしてとらえた奴隷の軍団を増やすことでは平均的なグレルの心は動かない。より大きく古いグレルは、より大きなクリーチャーを狩り、そして人型生物の成体は一人前のグレルのためにちょうどいい量の食事になるのである。グレルが犠牲者を殺す時、それは最初に石灰質のくちばしで頭蓋骨を砕く。そしてグレルにとって有毒な器官である脳を取り出す。普段、脳はすぐに捨てられるが、近くにマインド・プレイヤーが住んでいることを知っているならグレルの集落に脳は保存される。そしてグレルは骨ごと残りの体を食す。グレルは神格への信仰を持たないが、彼らは破壊を行なうタラスクから幽閉されている“鎖に縛られた神”まで“大いなる捕食者”へ敬意を払っている。

野生と文明:偏狭で閉鎖的な種族のグレルは、他のクリーチャーと暮らすことはない。彼らはより楽に食料を仕留めるために他のモンスターと共闘することはあるかもしれないが、すぐに巣や集落に食料を持って帰り姿を消す。多くのグレルは野蛮で孤独だが、寄せ集めの集落には4~12

体の構成員(しかし 50 体以上の人口が確認されたところもある)がいる。この 2 種類の間に敵愾心は無い。グレルはグレルであり、どちらも生き様と狩りを単独か群れて行なうかの趣味の問題だと考えている。野蛮なグレルは街から離れた道に近いじめじめした洞窟に住処を構える。このクリーチャーは危険を冒して洞窟に水を探しにきたり、夜間に旅をする愚か者の放浪者に目をつける。このクリーチャーは十分な知性を持っているため、しばらくして道に悪い噂が流れて食料が尽きる前に移動を行なう。

グレルの集落:グレルの集落はアンダーダークだけにある。時々、集落では食事を楽にできるように人型生物の群れを家畜としている。これらの虜囚はどれも、他の人型生物をグレルに捕まえさせようとする少数派以外は長く生きない。彼らの社会は兵士、哲学者、そして族長という年齢と知識に基づく身分制度によって分けられている。集落でもっとも身分の高い 1 体のグレルでは決めかねるような大きな議題は、すべての成体が参加する投票が行なわれる。ほとんどのグレルは兵士身分に属し、ほとんどの集落は強力で年経た族長を持たない。哲学者は奇妙な実験で魔法とその“彼方の領域”の知識を融合させる、彼らの中で異彩を放つ存在である。まれなことだが集落が計画を実行する時、それを提案しているのは集落の哲学者である。

*クリーチャーどもが押し寄せたから、ドラウの仲間
は洞窟に暗闇を満たす魔法を使ったわ。私たちは
何も見えなかった。私たちはバチン、サクツとい
う音を聞いた。その獣は雲の中から出てきた、くち
ばしに私たちの仲間の臓物をくわえてね。ようやく
私たちはモンスターを間近で見たわ。そして私
たちは目が無いことを知ったの。*

——エラ・ラトルド、元探検家

“彼方の領域”の錬金術:グレルの哲学者はグレル式錬金術という奇妙な種類の魔法を使う。それは秘術魔法に錬金術の調合式と自然科学が混交したものだが、すべてが奇怪な法則に従っている。自然世界(あるいは他のさまざまな次元界)の法則に従う代わりに、同じようにしてグレル式錬金術は“彼方の領域”が定める法則を喚起する。グレル式錬金術の創造は呪文でもなく、錬金術の調合式でもない。言葉でそれを記述することはできず、グレルと他の異形クリーチャー以外の何者もその力を利用することはできない。

グレル式錬金術を使用する際、哲学者はまず体の一部を錬金術の粉末か油で覆う。そして触手で身振りを行ないながらすどく、さえずるような声を響かせる。その効果はほとんど捕らえがたい。グレル式錬金術はグレルの獲物の心に霧をかけたり、“彼方の領域”の影響で周囲の環境を歪めることができる。グレル式錬金術のより劇的な形は、撃たれた者の目をくらませる直進する電撃を投射するものである。これは哲学者になるグレルが最初に完成させる実験の 1 つで、身分の表現や防御手段として用いられる。

グレル		レベル 7・精鋭・兵士役
中型・異形・魔獣(盲目)		XP 600
hp: 156; 重傷値: 78		イニシアチブ: +9
AC: 22; 頑健 19、反応 20、意思 17		〈知覚〉: +9
移動速度 1(劣悪)、飛行: 6(ホバリング)		暗視
完全耐性: 凝視、盲目状態		
セーブ: ヴィング・スロー +2; アクション・ポイント: 1		
特徴		
ヒューマン・シールド/人間の盾		
グレルは敵をつかんでいる間、AC に +2 のボーナスを得る。		
標準アクション		
[m] テンタクル・レイク/触手乱舞(毒) ◆無限回		
攻撃近接 2(クリーチャー 1 体); +12 対 AC		
ヒット: 2d8+6 ダメージ。目標は減速状態および攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける(いずれもセーブ・終了)。		
[M] テンタクル・グラブ/触手のつかみ ◆無限回		
必要条件: グレルが他のクリーチャーをつかんでいない。		
攻撃近接 2(クリーチャー 1 体); +10 対“頑健”		
ヒット: 2d8+6 ダメージ。グレルは目標をつかむ(脱出難易度 16)。		
[M] ダブル・アタック /2 回攻撃 ◆無限回		
効果: グレルはテンタクル・グラブおよびテンタクル・レイク、あるいはテンタクル・レイクを 2 回使用する。		
マイナー・アクション		
[M] ヴェノムス・バイト/毒かみつき(毒)		
◆無限回(1 回/ラウンド)		
攻撃近接 1(グレルがつかんでいるクリーチャー 1 体); +12 対 AC		
ヒット: 1d8+4 ダメージ。目標は気絶状態となる(セーブ・終了)。この気絶状態はグレルが目標をつかみから開放しても終了する。		
技能: 〈隠密〉+12		
【筋】 12(+4)	【敏】 19(+7)	【判】 12(+4)
【耐】 14(+5)	【知】 10(+3)	【魅】 9(+2)
属性: 悪		言語: 深淵語

グレルの哲学者 中型・異形・魔獣(盲目)	レベル 11・精鋭・制御役 XP 600	
hp:224;重傷値:112	イニシアチブ:+10	
AC:25;頑健 21、反応 24、意思 23	<知覚>:+12	
移動速度 1(劣悪)、飛行:6(ホバリング)	暗視	
完全耐性:凝視、盲目状態;抵抗:[電撃]20		
セーブリング・スロー:+2;アクション・ポイント:1		
標準アクション		
[M]テントクル・レイク/触手乱舞(毒)◆無限回		
攻撃近接 2(クリーチャー 1 体);+16 対 AC ヒット:3d8+6 ダメージ。目標は減速状態および攻撃ロールに-2のペナルティを受ける(いずれもセーブ・終了)。		
[R]ライトニング・ランス/電撃の槍(電撃)◆無限回		
攻撃遠隔 10(クリーチャー 1 体);+14 対“反応” ヒット:2d6+3[電撃]ダメージ。目標は盲目状態となる(セーブ・終了)。		
[C]ヴェノムス・マインド/有毒な思考(精神)◆無限回		
攻撃近接爆発 3(爆発内の敵すべて);+14 対“意志” ヒット:2d8+5[精神]ダメージ。目標は近接攻撃を行なう際、射程内の攻撃できうる目標すべてからランダムに選んだ目標を攻撃する(セーブ・終了)。		
[R]サイキック・ストーム/思念の嵐(精神、区域)		
◆再チャージ[6] 攻撃接遠隔爆 2・10 マス以内(爆発内のクリーチャーすべて);+14 対“意志” ヒット:3d8+3[精神]ダメージ。目標は幻惑状態となる(セーブ・終了)。 効果:爆発は遭遇終了時まで区域を作成する。区域内でターンを終えたすべてのクリーチャーはそれぞれの次のターン終了時まで幻惑状態となる。		
技能:<隠密>+12、<魔法学>+20		
【筋】14(+7)	【敏】21(+10)	【判】14(+7)
【耐】16(+8)	【知】16(+8)	【魅】13(+6)
属性:悪	言語:深淵語	

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。

