

ダンジョンの住民

時にダンジョン探検家が持てる最高の武器は地下に棲むモンスターに対処するための知識である。そこで、この項で紹介される経験に裏打ちされた助言を伝える声に耳を傾け、——君が記録しておきたいなら——羊皮紙のかけらを手にとってほしい。

この項ではD&Dというゲームで長い歴史を持ついくらかのモンスター——いくつかの例を挙げるなら、ビホルダー、マインド・フレイヤー、そしてラスト・モンスターなど——にスポットライトを当てている。彼らが“生きていられた”のはゲームが進化しつづけても彼らが常に……恐ろしかったからだ。

アティアグ

「いやなやつ！ ひどく臭いモンスターはいらないよ！」

——スブリック、不本意なゴブリンの道案内

多くの探検家がアティアグがダンジョンでもっとも臭く、汚れて、不健康な触手と肉のついた袋であることを証言する。このクリーチャーは自然世界の存在だが、その悪臭はトログロダイトの臭いの次に超自然的な悪臭であると断言できる。それは彼らのふくれ、しまりのない体が周囲から腐朽と腐敗を吸収しているかのようだ。

ごみための中で転げまわっている時のアティアグは、表皮が腐敗した周囲に溶け込んでほとんど見えない。自然界の完璧なごみあさりであるこのクリーチャーは、もっぱら生来の縄張りへの侵犯をその腕で攻撃する。それは豊かな餌場への所有権を主張するもので、侵入者を追い払うか倒すまで続く。アティアグはクリーチャーをその触手でからめ取り、汚れた棘で覆われた表面を肉に食い込ませてから、犠牲者を汚物まみれの口に引きずり込む。

ほとんどのアティアグは短気な一匹狼で、不快な穴の中に居座ったり、彼らが居場所を作るだけの不快な場所を見つけるまでゆつくりとダンジョンをぶらつく。このぬめるクリーチャーはトログロダイト、ホブゴブリン、そして他のダンジョンに住む種族によってごみの処理と見張りとして使われるが、アティアグはアンダーダークの神であるトログの司祭だけになつく。

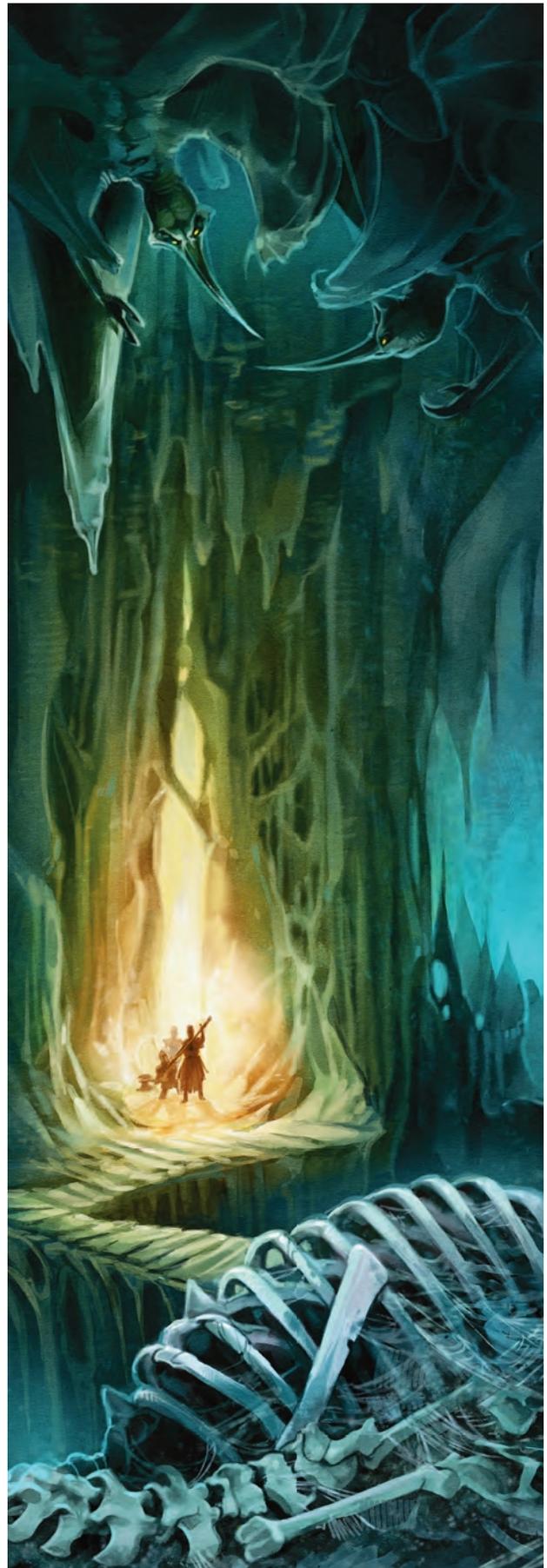
アボレス

「俺たちを下で待ってる奴には気をつけろ、お友達。自分のものでもないどんな考えでも振り払え、そいつはお前を裏切らせて奴らにつける隙を与える。慰めになるのはあの恐ろしい奴らには血肉があり、痛みを感じるってことだ」

——モード、逃げ出した奴隷

アボレスはぬめるぬめた地下世界の大王だ。彼らの肉体は奇怪でぞっとするもので、いやらしい能力を持ち、謎めいた目的と起源を持つ。つまり、アボレスとは“彼方の領域”の異質な恐怖を体現したものだ。彼らの出現は宇宙的な力が正気の世界に注意を向けていることのきざしである。

アボレスは陸上の者たちを彼らの悪意で屈服させ、地底の池や湖に棲む。彼らに奉仕する墮落した奴隷の主人として、彼らは広範囲に結果を及ぼす計画を練る。襲撃された場合、アボレスは攻撃者の精神を支配することで彼ら自身に敵意を向けさせる。そのぬめった



上にスタージ、下に骨、中に冒険者

触手の打撃は敵の正気を破壊し、アボレスに負けた者はその冒険的な犠牲になることが約束されている。

アボレスが邪悪な陰謀の黒幕である場合、その敵のほとんどはこのモンスターが出現するまで真相を認識していない。この戦略は戦いへの備えを不十分なものにすることで、冒険者はアボレスの隠し切れないきざしを学ぶ必要がある。このクリーチャーはしばしば彼らの計画を進めるために奴隷を地上へ送り込む。こうした奴隷は彼らがひどく無感情であることや彼らに割り当てられた仕事によって特定することができる。なんとか逃れることのできた者はアボレスに近づくとつれ彼らの頭の中への囁きが強くなり、注意深い探検家は暗い湖畔の端にしたたる粘着物の痕跡に気づくかもしれない。

アンケグ

「俺たちはアンケグを徹底的に追い払えなかった。岩が多すぎてな。普通なら奴が出てくるのは偶然で、俺たちの鍛冶工房の音に引かれてやってくる。出てきた奴らは逆上して至る所に酸をぶちまける。俺たちは炉がだめになる前に、速く奴らを追い払わなきゃならなかった」

——コラージュ、ドワーフのみだし者

人型生物を狩るアンケグは、簡単に犠牲者を捕まえられるよう集落の近くにいる。潜伏しているクリーチャーは地下にとどまって人目を逃れる。狩りをする時、アンケグは犠牲者を捕らえるためだけに地上へ出てきて、この獣は恐ろしく鋭い下顎でそれをばらばらにするため巣穴に引き込む。犠牲者が暴れるほどアンケグは怒り、戦いはより凄惨なものとなる。冒険者は反撃することが多いため、アンケグはより酷いことをする。

良いことといえばほとんどのアンケグは単独で狩りをするという

きざしを読む

夜の目のカル、熟練のダンジョン探検家

俺は俺たちはいつもいつもダンジョンの扉を蹴り破るか洞窟を無神経に歩き、モンスターに食事の時間を知らせている冒険者の話を聞く。俺たちは洞窟案内人の判断を信用している。モンスターを避ける最善の方法はお前さんの目をかっぼじておくことだ。きざしはお前さんの周りどこにでもある。お前さんにちょっと例を挙げてやる。

妙に綺麗なダンジョンの壁は近くをウーズが這い回ったことを示すいい手がかりだ。

無惨な死体はグリムロックの確かなきざしだが、この野蛮なクリーチャーはどこへ行った時にもべたべたした手形や縄のようになった髪の毛を残してやがる。

ちょっと考えればお前さんの行く手におあつらえむきに散らばってるちょっとしたお宝は話がうますぎると思うよな？ その通り。そいつはだいたいローパーが頭の上に待ち伏せてることを示している。

アボレスはおかしな形と角度にこだわるんで、奴らは奴隷を使ってねぐらの近くにモノリスみたいな物を作らせる。

ことだ。それぞれが生き残るために多くの餌を必要とするので彼らは群れをなすことがなく、同じ地域に多すぎるアンケグがいることは餌を減らすことだからだ。しかし、彼らは繁殖期の間、つがいで行動して卵を産む巣穴を掘る。親はより攻撃的になり、捕食者を追い払って仔に与える肉を持ち帰る。

アンバー・ハルク

「アンバー・ハルクの穴は旅人には危険だ。このクリーチャーは常に手ひどく打ちのめすためにいつでも彼らの穴に潜んで待ち構えている。君がアンバー・ハルクの行動様式を追うことを読みきった時、突然そのパープル・ワームの穴は魅力的になるだろうね」

——ザールンドのジャッシュン、地下案内人の創設者

アンバー・ハルクは彼らの爪が石を羊皮紙のように引き裂くため、アンダーダークで非常に恐れられている。彼らの評判はその貪欲な食欲も由来している。飢えている時、アンバー・ハルクは食べ物探しを決して止めない。彼らの狩猟法は巧妙ではない。普通のアンバー・ハルクは石に穴を開けて突破し、野蛮な打撃でその餌をバラバラにする。彼らのシメター大の下顎はのこぎり状になっており、彼らの外殻はプレート・アーマーよりも分厚い。熟練の探検家は地面が揺れる時は隠れる時であるということを知っている。

アンバー・ハルクは孤独な狩人だが、彼らの穴は彼らが殺したものをあさるものより大きな獣からの庇護を求める小さなクリーチャーで満ちている。ごちそうの後、アンバー・ハルクはこれらの蟲を下顎や爪の上に這わせ、食べ残しを掃除させるかもしれない。

アンバー・ハルクは脱皮の時だけ休息する。この行程で彼らの動きは数日間鈍くなり、外骨格を外し、より大きく、速く、そして強くなる。この期間はアンバー・ハルクの命が危険にさらされる少ない期間の1つである。棄てられた殻は売ったり非常に頑丈な鎧や盾に鍛えることができるので、ダンジョン探検での素晴らしいお宝である。

ウーズおよびスライム

「ウーズと取引する時の裏技は奴らを何かに集中させることだ。あいつらは危険であるのと同じくらい頭が悪く、君が何かで奴らをつつくなら、その上で固まるだろう。ただしすぐに腐食しないものを選びたまえよ」

——カール、地下探検家

ダンジョンの壁にへばりついたり裂け目を通して不定形にしみ出る、ウーズとスライムは彼らの酸性の肉体が触れたものすべてを消化するための存在だ。彼らは何も考えず感じず、外部からの刺激にかろうじて反応する。彼らは捕食する本能によって動いて湿った闇の中に潜み、餌が通るのを待つ。彼らにとってすべてが食べ物で、彼らのべとべとした体はダンジョンの壁と冒険者の骨を等しく綺麗に洗っていく。

ウーズから君自身を守る最高の方法は注意を払うことだ。このクリーチャーはほとんどの場合鈍く、特に食事の後、彼らは鈍いゼリー状の質量になる。ほとんどのウーズは移動する時も非常に遅く、ほとんどの冒険者は汗をかくこともなくそれから逃げることができない。ウーズやスライムの危険性はそれらがしかるべき状況で見えなくなることだ。君はそれを理解する前にその中へ入ってしま

う。確かめる前に君の手を湿気のある隙間に差し込まず、飲む前には常に池をつつくように。

ビホルダー

「迷妄なる者どもの妄言、聞くに値せず！ 唯一の真なる者、それはゾコルヤラックス！ 他はまがいものにして、我が視るにも値せず！ さあ我がぬしに教えた我が一万の偉業を唄うがよい、そしてそれを完璧なものとするがよい！」

——ゾコルヤラックス、ビホルダー

地上世界の住民がはるかな深淵に潜む恐ろしげなクリーチャーについてささやく時、彼らは普通ビホルダーのことを話す。ビホルダーの超常の姿と力に並び立つものは何もない。その眼柄は蛇の群れのようにのたくり、ひと目見るだけで魔法のエネルギーをほとばしらせる。燃やしても凍らしても分解するも、相手を見るだけでいい。ビホルダーの敵が怪光線の集中砲火に生き残ったなら、その浮かぶクリーチャーは恐るべき瞞みつきを行なうためにその口を大きく開く。

ビホルダーの誇大妄想癖は彼らの能力と同じくらいに危険だ。彼らは自分自身で地下に領地を作り、“超王”や“全視の大王”などの称号を名乗る。ビホルダーは特に小さな生命がその支配に甘んじる時、その意志を他者に押し付けることを楽しむ。ビホルダーは奴隷による動物園を建設して彼らが興味深いと思ったクリーチャーを蒐集する。彼らが世界の支配者だと主張してゆずらなければ、ビホルダーの優越感は滑稽だろう。

キャリオン・クロウラー

「そいつらの巢穴になっていた谷にはオーク戦争で滅んだ洞窟があった。お前さんがきつい臭いをたてられるなら簡単にこっそり通り抜けられるくらい、そのけだものは熱心に死体を口に運んでいたよ」

——コラーグ、ドワーフのはみだし者

キャリオン・クロウラーはごみ、腐敗、そしてねばねばの中を転げまわっている。彼らは死体や死にかけたものを探して地下の環境をうろつくが、それらが見つからなかったら彼らは有毒な触手で生きた獲物を待ち構える。この芋虫のような体を持つクリーチャーはこうした待ち伏せをダンジョンの壁や天井など奇妙な角度から行ない、攻撃した敵が簡単に反撃できないようにする。経験豊かな探検家は——よだれを垂らしたクロウラーが頭上に潜んでいるかもしれない——通路にしたたり溜まる粘液のことを知っており、気をつける。

キャリオン・クロウラーが餌を喰らう光景と音はもっとも勇敢な冒険者すら吐き気を覚えさせる。君が彼らの餌がまだ生きているかもしれないと思えば、恐るべき咀嚼音はより不穏なものとなる。キャリオン・クロウラーの毒で麻痺することは探検家ももっとも恐れることのひとつだ。完全に意識を保ちつつも無力なまま、モンスターの胃袋にすくい上げられていくのだから。

グリムロック

「ドラウの奴隷穴はグリムロックであふれてる。たとえ彼らの後ろにドラウの鞭がなくても、あの暴れん坊は彼らの主人と同じくらい残酷で死ぬまで戦う。グリムロックと戦う時は一撃で——きちんと、すばやく、そしてその心臓をきちんと狙って——仕留めないと！ ダース以上も斬り損じることになる」

——メリエラ、血盟者

気が荒いアンダーダークの諸種族の間ですら、グリムロックはもっとも野蛮と凶暴なひとつとして目立っている。恐れ知らずの略奪隊は終わりのない洞窟をさまよいつつ、遭遇したものすべてをすみやかに殺す。彼らは原始的な石器や青銅器の武器だけを使うが、その獣のような筋力で多くの人型生物を倒すことができる。知られざる千年の間で地下は彼らに不思議な感覚を与え、完全な闇の中でも動けるようになっている。この能力は地上の住民にとって非常に問題だ——グリムロックは松明の明かりを見ることはできないが、彼らはその暖かさを感じ取り、明かりを持つ者を最初に狙ってくる。

グリムロックの部族文化を垣間見れば冒険者はこのクリーチャーがすべての時間を見つめるものすべてを破壊して喰らうことに費やしているわけではないことに気づくだろう。しかし、彼らにはよそ者に対する憎悪が染みついているので、誰も彼らの中で生きることではできなかった。グリムロックはダンジョン探検家を猛烈に攻撃するが、同様に彼らは他の地下に住むモンスターと戦っている。この憎しみは多くのアンダーダークのクリーチャーが彼らを奴隷にする事実から来ているのかもしれない。グリムロックはどんな他の種族よりも熱心にマインド・フレイヤーを攻撃する。

ケイヴ・フィッシャー

「ミーボは暗いところにひとりしているとちよつとだけ蟲になった気がするよ。じゃあ、なんでやっかいなモンスターはそんなあいつをひっかけていくんだろう？」

——コボルドのミーボ

これら蟲のような捕食者はダンジョンの通路へねばつく網を投げつけ、やかましいスタージから逡巡する探検家まで何でも釣りあげる。ケイヴ・フィッシャーは湿った洞窟のでっぱりや岩棚を好む。彼らのごつごつした甲羅は彼らを洞窟の壁へ完全に隠れさせ、彼らは根気よく獲物が近くをうろつくまで待ち続ける。一部のケイヴ・フィッシャーはクリーチャーを捕らえる投げ縄を振り回し、それを絞め殺す。他は銚のようなとげを彼らの犠牲者に食い込ませる。どちらの方法でも、ケイヴ・フィッシャーはその餌食を動けなくしてから、飢えた獣の仔のごちそうとするために巢へそれらをしまう。

ケイヴ・フィッシャーは餌を調達する時に力よりむしろ狡猾さに頼る。彼らのほとんどは小型の人型生物が非常によく通行する地上へ近い場所にとどまる。孤独なゴブリンやコボルドはたいして戦うことができないが、完全武装した冒険者も——君がこのクリーチャーに近づいたなら——ケイヴ・フィッシャーは捕らえることができる。これには問題がある。ケイヴ・フィッシャーは壁沿いを這っていて、彼らの餌が動きづらく助けられづらい場所で待ち伏せるのだ。

ステージ

「だしぬけにステージの巣穴に入ることより酷いことはない。奴らは数秒で君に群がり、時に君が彼らごしに出口を見つけれられないほど分厚くなる。経験豊かな地下案内人ならそのステージが近くにいる兆候を読み取ったり、石ころを横穴に投げて走り抜けるのに十分な時間彼らの気を散らしておけるがね」

——カール、地下探検家

世界でもっとも広範囲に分布するモンスターの中で、ステージは地上を離れた地下環境にはびこっている。洞窟にはステージの群れが洞窟の天井を細長い爪と翼膜で覆うのに十分なほど棲んでいる。これらのステージの一部は夜に地上世界へ出て狩りをするが、その多くはアンダーダークの十分な餌に満足している。実際はダンジョンで寝るだけのものもいるが、それは隠れている獲物が少ない場所だ。

特に地下でステージの群れと戦おうとするのは愚か者の提案であり、旅人や探検家はこの群れに対処する他の方法を考案した。ドラウはステージを捕らえこのクリーチャーを殺しつくすある種の蜘蛛に巣を作らせる。スヴァーフネブリンは毒を仕込んだ動物の死体を巣穴の外に置く。冒険者は火でいぶせばステージが彼らの洞窟から逃げ出すことを発見した。

トログロダイト

「私はトログロダイトの族長が鎖につながれて母の前に引き立てられたことを覚えているわ。彼女はその仲間を傭兵として雇えるか、少なくとも奴隷にできるか知りたかったみたい。けどものは殴りかかって逃げようとした。衛兵がそれを止めたけど、私の母は彼らを殺したわー彼らがクリーチャーを鎖でつないでおかなかったからではなく、その悪臭が彼らの服から消えなかったからだけだ」

——キーラ、アンダーダークの外交官

これらの墮落した爬虫類はその凶暴さ、蛮性、そして吐き気がするほどの悪臭で知られている。悪臭と生肉を求めてよだれをたらしてかてかするトログロダイトの群れほどひどい臭いはない(アティアグが非常に近い位置にいるが)。迅速かつ冷酷なことで悪名高いトログロダイトの略奪は、富のためにはめったに動くことがない。このクリーチャーは地上の農場やドワーフの鉱夫など弱者たちを攻撃する。多くのトログロダイトはいくつかの先端が石器になっている武器を使うが、彼らは戦いの中で爪と牙に戻るかもしれない。彼らの犠牲者が悪臭で窒息しなければ、彼らは狂戦士の牙で横なぐりに斬りつけられる。

トログロダイトは氏族の縄張りに悪かれたような執着を持つ。時にこれらの一団は彼らが他の種族であるかのように互いを殺し合うが、競争相手の氏族でも他の種族に血を流させる機会があるなら一時休戦する。

トログロダイトは地下での生活にたいへん適している。彼らは簡単に岩だらけの地形に這い上がられて何日も食わずに過ごせるのだ。

パープル・ワーム

「大長蟲を戦い殺した血の誓いのヴォナックのいさおしを謡おう。彼は7日間獣の胃袋で戦い、彼の黄金の斧は真っ赤になった。ヴォナックは恐れも疲れも知らなんだ、そして彼は化け物の心臓を引き裂いた。その蟲がのたうつことといえば、まるで山が振り回されるかのようだった」

——コル・タルコルで語られたドワーフの伝説

パープル・ワームよりも大きく、凶悪で、飢えたダンジョンのモンスターはいない。この長大な恐怖は喰らうためだけに石と土を凄まじい勢いで掘り進む。1匹の巨大なワームが潜んでいるだけですべての共同体を脅かすのに十分な振動と穴を作ることができる。まるで大自然の力のように、それは要塞の城壁を突破でき、軍勢をもってものたうち鞭打つそれを止めることはできない。このモンスターがその巨大な口を開いてただ前へ進むと、そのあぎとに多くの犠牲者が吸い込まれていく。犠牲者は体内で彼らの肉体を速やかに分解する消化液まみれになる。コボルドからジャイアントまで、すべてはパープル・ワームの餌である。

アンダーダーク最強の捕食者として、パープル・ワームには多くの神話がある。彼らの出現は都市の崩壊、重要な地下の名勝の創造、そして“夜なる深淵”の正確な深さを示唆するきざしであった。ドラウはこのワームがロルスが彼らの価値を判断するために送った審判であると解釈する。ゴブリンはワームが餌をもらえなければ世界を破壊する飢えた神だと考える。ドワーフは地上の住民がドラゴンを弑した報いであると見ている。

フック・ホラー

「俺たちはフック・ホラーの爪を磨いて家の骨組みに使う。爪には十分な強度があるからかなめ石無しでも歪まずに屋根全部を支えられる。爪の使い方を見つけるのは難しくない。そいつを取れるかは別の話だがね」

——トリー、畏職人

これらのクリーチャーは餌を求めて洞窟をさまよう。地上世界の大きな熊と同じく、フック・ホラーは怒りっぽいことで有名である。彼らは戦いを求めているわけではないが、驚いたり、追い詰められたり、傷ついた場合、痛烈な反撃をする。このクリーチャーの大きさとキチン質の表皮は彼らを信じられないほど強く頑丈にしている。彼らの爪は長さおよそ6フィートで、ぎざぎざの棘まみれで終端はヒューマンの手よりも大きな鉤爪になっている。フック・ホラーが怒ると、この爪で敵を粉碎し、敵を引き寄せ、そしてそのくちばしのついた顎で肉を引き裂く。

アンダーダークを探検する者はフック・ホラーが猛獣以上の存在ではないかと考えている。孤独なクリーチャーは知性を暗示する複雑なふるまいを示した。さらに、フック・ホラーの一族は通常の場合いくつかの個体によって構成され、協力、同情、そして儀式めいたふるまいをしているのが発見された。このことから、一部の探検家は彼らの縄張りを避けるのが安全だけでなく、敬意を払うことでもあると主張している。

マイコニド

「僕らが横穴から戻った後で胞子がブーツの底にくっついてるのを見つけた時にそれは始まって、止まることはなかった。キノコが村中に現れて、僕らの家や庭を覆い始めたんだ。あいつらが動き回り始めるまでそう長くはかからなくて、僕らがあいつらの家で何をしたら驚いたものだよ」

——ドゥルティー、スヴァーフネブリンの難民

歩くキノコという考えは一部の冒険者がくすくす笑うかもしれないが、経験豊かな探検家ならマイコニドの容赦ない広がり方が笑い事ではないと知っている。これらの植物クリーチャーの群落は世界中に拡大している。洞窟やダンジョンのようにじめじめした環境でマイコニドは繁茂し、あつという間に環境を支配する。彼らの胞子は他の動植物を外へ駆逐する巨大な菌類の森を形成する。彼らの棲家は腐臭が鼻につき、その成長はしばしば探検家が伐採しながら道を作らねばならないほどに密集する。マイコニドは彼らの群落に被害を与える者を好まず、拡大を止めようとする敵に対して容赦しない。

彼らは容赦ないにもかかわらず、マイコニドは悪ではない。一部の者は彼らの拡大への欲求を理解し共感することもあるだろう。マイコニドの王と交渉することは突撃してくるやっかいな菌類の軍勢と戦いたくない者にとって良い戦術だ。一度彼らが攻撃を始めるなら、マイコニドは殺人蟻の巣をつついたように彼らの棲家から飛び出し、彼らか敵のどちらかが堆肥になるまで止まらない。

マインド・フレイヤー

「その縦穴には何百個もの髑髏が棄てられ、ほとんどあふれ出ている。しかしそれが私を逃げさせたのではなく——何かがそこに入ってきたように、すべての髑髏のてっぺんに穿たれた穴がそうさせたのだ」

——リーシャ、マエルブラザーのドラウの暗殺者

ダンジョン探検家に悪夢のようにとりつくクリーチャーにマインド・フレイヤー以上のものはいない。彼らの広範囲にわたる陰謀と他の種族に対する無限の悪意は、アンダーダーク最悪の悪役として彼らを位置づけている。精神を隷属させられた従者とすさまじい精神攻撃の組み合わせはどんな冒険者に対しても彼らへの脅威となる。マインド・フレイヤーに敗北することは奴隷になるか犠牲者の脳が吐き気を催すごちそうになることを意味する手ひどい災難である。

マインド・フレイヤーは彼らの種族を完成させることにとり憑かれている。彼らは他のクリーチャーに寄生することで繁殖し、新たなマインド・フレイヤーに変異させられる有望な宿主を捕らえる。この需要により彼らの結社は新たな地方に拡大し、彼らは既存の権力機構を破壊するために活動する。変異の企てが期待外れの結果だったなら、マインド・フレイヤーは宿主の種族を組織的に大虐殺させるかもしれない。一方で、変異に成功することはマインド・フレイヤーがその作業を行なうために似たクリーチャーを探すことを意味する。冒険者にとっては残念なことに、彼らの技能と能力は彼らの魅力的な目標だ。

ミミック

「見てみたまえ、私は正当な理由があつて君に何も触るなど言っているのだ。ちょうど今からダンジョンが反撃してくるぞ」

——カール、地下探検家

“彼方の領域”からやってきたミミックは、この世界のダンジョンが良い狩場であることに気づいた。これらの不定形でスライムめいたクリーチャーは、彼らを選んだ環境にある平凡な物体の姿をとる。宝箱、宗教的な祭壇、そして精巧な扉は好奇心の強い通行人の気をひくので、彼らが好む姿である。周囲の風景に溶け込み、獲物が手の届く範囲にやって来るまでミミックは待つ。そしてこのクリーチャーはのたうつ粘体、牙、そして触手を持つ真の姿を現わす。

経験豊富な冒険者はダンジョンを探検している時に興味深いものを発見してもミミックでないか警戒すべきことを知っており、こうした注意は長年に渡ってこのクリーチャーから食事の可能性を多く奪ってきた。その結果、いくらかのミミックは人型種族の姿をとり、騙されやすい獲物を積極的に探すことに気づいた。これらのミミックはダンジョンでより一般的なものとなり——さらには時々地上世界でも——冒険者は彼らが出会う人々すべてを、新しい知人は本当に牙をむき出しにした空腹のスライムかどうか疑い始めるかもしれない。

ラスト・モンスター

「ああ、私は奴らを恨むよ。奴らは剣や鎧や他の意味がない物を食べるんじゃない、一等素晴らしいお宝を食べるんだからね！ 奴らにお似合いの物は大きくて派手やなつをぶっ放すとき。そうすりゃ奴らはゴキブリみたいに散っていく」

——エラ、財宝探索者

比較のおとなしく害にもならないラスト・モンスターだが、もっとも卑劣なデーモンよりも強力な英雄を仰天させることができる。ラスト・モンスターは肉体的にほとんど脅威ではない。彼らはひよる長く気まぐれで、触覚はそわそわ動き、そして誰かが金属を持つ

白子のラスト・モンスター

勇敢なるヴァニオンの嘆き

何十匹ものラスト・モンスターが至る所の蜂の巣のような横穴から飛び出し、イナゴのように我らへ群がった。我輩は佩剣“赤風”を抜き放ったが、すぐにそれが間違いだ気づいた。巨大な獣が乱戦を押し分けて走り、我輩を襲った。奴は馬よりも巨大で、その殻は松明の光でほの白く光っていた。我輩は退いたが、モンスターは来て、その下顎が音を立てた。それは我輩の上へ跳び、我が剣を手からもぎ取った。我輩は恐怖の中でネラスの騎士より受け継ぎし魔剣、赤風があつたモンスターの顎で塵になるさまを見ていた。

我らは圧倒され逃げるより他になかった。あの巨大なラスト・モンスターは我輩の失われた剣から得た魔力で丸々と太り、地下でじっとしているだろうて。

ていない限り素早く逃げる。金属の臭いはラスト・モンスターを攻撃的にし、彼らは鎧で身を固めていたり財宝を運んでいる冒険者に向かって狂ったように突撃する。飢えたラスト・モンスターは危険をものともせず金属へ突撃し、満腹になるまで退却しようとしな

い。ほとんどの人はラスト・モンスターを驚くほど激しく憎んでいるが、それはもっともだ。もし野放しにされれば、この獣はあらゆる共同体に荒廃を引き起こす。ドワーフの文明において、遭遇したラスト・モンスターを殺さないことは罪に問われ、一部の冒険者はドラゴンが彼らの宝物庫の近くにあるこのクリーチャーの巣を全滅させるために彼らを雇ったと主張している。

ローパー

「これからどんな罠を思いつくだろうな？ こいつは完全に壁と一体化してお前さんを捕まえて引きずるために飛び出し、ギザギザでバラバラにする。作るかって？ 誰がそいつを作るって言った？ そいつはもうここにあるのさ。上を見てみる」

——トリー、罠職人

忍耐強く、貪欲で、そして残酷なローパーは触手の射程内に獲物がやってくるまで何週間でも待つことができる。獲物が近づけば、犠牲者を罠で捕らえてその飢えた胃袋に投げ込むためにローパーは長い触手を投げつける。まるでそれだけでは足りないかのように、ローパーは犠牲者との戦いを嗜虐的に楽しみ、彼らが食事にありついた時には咀嚼しながら恐ろしげに笑う。

ローパーは時に饒舌になり、攻撃する前に食事と話(それは良い友人とはいえないが)をするかもしれない。ゴブリンなどいくつかのダンジョンに住む種族は、ローパーを予言者や神としてとらえている。ローパーは富——そして簡単に食事をするために頼ってくる者を捕らえる機会——の提供と引き換えに、助言や守護を与えるかもしれない。ローパーは途方もない寿命を持ち何十年も眠りにつけるため、彼らの消化管には古代の財宝が眠っているかもしれない。

ダンジョンの蟲

ダンジョンは巨大な蟲に荒らされているが、もっとも寂しいもの以外の洞窟すべてには蟲や他の小さなクリーチャーで満ちている。最大で1フィートにもなるカマドウマは苔や藻を食べている。目の無い白子の魚の群れは水没した穴の中を泳いでいる。リザードは壁や天井沿いに跳ね回っている。ワームやビートルは岩の下にあるごみが腐敗している場所を這い回っている。これらや他の蟲は食料が尽きたわがままな冒険者を含む、より大きなアンダーダークのクリーチャーに食料を提供している。