

『モンスター・マニュアル』アップデート:

ジバリング・ビースト

著者:ローガン・ボナー

イラスト:トーマス・M・ベクサとペーテ・ヴェンターズ



脈動し続ける粘った肉のかたまりが、のたうち回る。それは無数の口でわけのわからないことを呟き続け、四方八方をこの世ならぬ目でじろじろと見つめている。

ジバリング・ビーストは狂気が生んだ肉のかたまりだ。“彼方の領域”の歪んだ精髓により、彼らは不定形で移ろい続ける恐るべき生命を得ている。ジバリング種との遭遇は不条理と混沌——世界のうちにあるべき場所を持たない、ひどく不安になる異質を持ったクリーチャー——との直面である。ジバリング・ビーストとの遭遇を生き残ったわずかな者たちの中でも、正気を保ったままの者はさらにわずかである。

絶えざる不条理:ジバリング・ビーストの名前はクリーチャーが持つ数ダースとも数百ともつかないゆがんだ口から絶えず意味不明のつぶやきを続けていることからついた。その音は人間の声、動物のうなり、そして自然のクリーチャーには発することができないような音が混じりあったものである。ジバリング・ビーストは時々、意味をなしているような言葉の断片を話す。これらの短い文章はさまざまな言語として現われ、警告や手がかりとなるかもしれない。ジバリング・ビーストの言葉が実現するか予測することはできない。サイオニックを学ぶ者たちは“彼方の領域”に住む

ジバリング・オーブ レベル 27・単独・制御役
超大型・異形・魔獣 XP55000

hp:984;重傷値:492 イニシアチブ:+22
AC:41;頑健38、反応39、意志40 <知覚>:+20
移動速度0、飛行8(ホバリング) 暗視、全周囲視覚
セーヴィング・スロー:+5;アクション・ポイント:2

特徴
[a]マーシレス・アイズ/無情の瞳◆オーラ5

敵がオーラ内かつジバリング・オーブからの視線が通っている状態でターンを開始した場合、ジバリング・オーブはランダムに1つのアイ・レイをその敵に使用する。

オールアラウンド・ヴィジョン/全周囲視覚

敵はジバリング・オーブを挟撃しても戦術的優位を得ることができない。

標準アクション

[m]バイト/かみつつき(酸)◆無限回

攻撃近接1(クリーチャー1体);+32対AC
ヒット:6d6+14ダメージ。オーブ

[c]アイ・レイズ/目の光線連射◆無限回

効果:ジバリング・オーブは以下のアイ・レイズから2つを、それぞれ異なる目標に使用する。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。

1. マインドカーヴィング・レイ/精神断裂光線(精神):遠隔10:+30対“意志”;3d8+11[精神]ダメージ。目標は幻惑状態になる(セーヴ・終了)。
2. フレッシュイーディング・レイ/肉体腐敗光線(死霊):遠隔10:+30対“頑健”;3d8+11[死霊]ダメージ。目標は10点の[死霊]継続的ダメージを受ける。
3. ボーンワーピング・レイ/骨格歪曲光線:遠隔10:+30対“頑健”;2d8+8ダメージ。目標は弱体化状態になる(セーヴ・終了)。

生物の肉を好むが、彼らはあらゆる動物、野菜、あるいは鉱物でさえ消化することができる。彼らに飲食が必要かどうか解明した者はいないが、ジバリング・ビーストとその餌食に、そうした問題はほとんど意味をなさない。

4. ブラッドフィースティング・レイ/吸血光線:遠隔10:+30対“反応”;3d8+11ダメージ。目標は10点の継続的ダメージを受ける。(セーヴ・終了)。
5. ファーセンディング・レイ/放逐光線(精神):遠隔10:+30対“反応”;目標はジバリング・オーブの次のターン終了時まででレイから除外され、ふたたび同じ(そのマスが占有されていた場合、もっとも近い占有されていないマス)に出現する。戻ってくる際、目標は3d8+11[精神]ダメージを受け、遭遇終了時までセーヴィング・スローに-5のペナルティを受ける。
6. ソウルイーディング・レイ/魂魄捕食光線(死霊):遠隔10:+30対“意志”;2d8+8[死霊]ダメージ。目標は減速状態になる(セーヴ・終了)。
最初のセーヴィング・スローに失敗:目標は減速状態に代わり動けない状態となる(セーヴ・終了)。
2回目のセーヴィング・スローに失敗:目標は死亡する。

フリー・アクション

[c]ジバリング/つぶやき◆無限回

トリガー:ジバリング・オーブのターン開始時。
攻撃隣接・爆発5(爆発内の聴覚喪失状態のクリーチャー以外);+30対“意志”
ヒット:目標はジバリング・オーブの次のターン終了時まで幻惑状態になる。

【筋】27(+21) 【敏】28(+22) 【判】15(+15)

【耐】22(+19) 【知】17(+15) 【魅】31(+23)

属性:無属性 言語:-



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。