



『モンスター・マニュアル』アップデート:

ゴースト

筆者:ローガン・ボナー

イラスト:アン・ストークス

死者の魂は留まり、暗く寂しい場所にたびたび出没する。彼らの不完全な生は彼らを定命の世界につなぎとめ、彼らの魂は彼岸へ行くことができないでいる。

不気味な邸宅、毒入りの井戸、見捨てられた寺院——こうした寂しい場所にはゴーストが住み、生ある者は怯えて通り過ぎる。しばしば怪談話の噂は——噂——に過ぎない。だが、悲惨が、恐怖が、そして死がこびりついた場所で、これらの噂は真実になることもある。ゴーストは死後旅立つべきだったが、囚われてしまったものだ。こういう事は、やり残した仕事を終わらせたいという強い衝動でよく起こる。

見捨てられた魂:ゴーストは他の何種類かのアンデッドと違い、彼らの魂を残している。これは魂がそのままということではない。ゴーストは彼らの魂が持っていた怒り、復讐心、残虐性、あるいはやり残した事への執着などの欠落から生まれる。悪に満ちた人生や限りない欲望は魂を間違った方法で引き止める。死んだ時、他の特徴は彼らからはぎ取られる。同情と愛は消え、最も暗い、そのクリーチャーの人格で最も極端な部分が残る。合理的な思考は消えてたがが外れ、魂はその欲望が赴くままに求め、結果を気にしなくなる。司祭、特にレイヴン・クィーンやペイロアを信仰する者たちは、平和裏に魂を救済することを好む。

司祭はゴーストが正当な理由(たとえば殺人の被害者や、悪の黒幕を妨害しようとして殺された)で囚われたなら、彼や彼女は無念を晴らしてゴーストの魂をレイヴン・クィーンの領界、レーテルナへ送ろうとする。アスモデウス信者は特に理由がなければ、ゴーストから特別な利益を得る。彼らは魂を捕獲し、彼らの邪悪な主人に捧げるのだ。

執着:すべてを焼き尽くすような執着は魂をこの世界に束縛し、それをゴーストとなす。加虐趣味の拷問吏はより多くの苦痛と悲惨をまき散らすゴーストになるだろう。悲惨に殺されたゴーストは彼女を殺した犯人への復讐を求めるだろう。ゴーストになるとなんと皮肉なことに、目的を達成するための魂は残ってもゴーストは目的を達成するための力を失ってしまう。目的のために必要な知識をすべて持っているゴーストは、特定の場所に縛られていたり完全な顕現ができないかもしれない。あるいはゴーストは目的を十分に覚えていないかもしれない。ゴーストは強烈な感情を持ち続け切実な欲求を感じられても、その怒りの相手を思い出せないかもしれない。そうなったクリーチャーはあてどなくさ迷い、他社の助けなしには安息が得られない運命に縛られ、その領域に入る誰に対しても敵対的な態度を取る。

死の表情:ゴーストは生前の姿を元にした外見でぼんやりと顕現する。ゴーストには生きていた頃瓜二つの者もいれば、虚栄心からゴーストになった者はより魅力的な姿に

なるだろう。しばしばゴーストは死因を反映した出現を行ったり外見に反映したりする。溺死者は水をどまることなく流し顕現する。縛り首の男は折れた首の上に頭をぶら下げ、前後に揺らしている。自らの姿を投影するために、ゴーストはその意志力を最大限発揮しなければならない。それは残りの時間を拡散した存在として過ごし、寒気がする雰囲気やうなじが総毛立つ言いようなない感覚として感得される。ゴーストは何者かと(暴力も視野に入れた)対峙したりや伝えたい事がある時、その姿を現わす。

出現のきざし:ゴーストは現実の肉体を持たず、自らの意思で顕現しなければならない。魂は世界に影響を与えようと手を伸ばす。ゴーストが出現する場所では、扉がひとりでに閉まり、ろうそくが消え、巻物が突然開き、そして掛け金が音を立てて閉じられる。怒ったゴーストは——意識して、あるいは無意識に——物体をその原因にぶついたり、床を揺らしたりするだろう。ゴーストの魂は物理世界を荒らすうえ、たとえば壁から血を流したりささやき声など、幻も映し出す。

答えなく:ゴーストが他の誰かの配下になることはめったにない。目的を果たすためにはそのクリーチャーの下にくつくかないと確信した場合のみ、それは同意の上で他のクリーチャーに従う。贈り物や脅してゴーストを意のままにすることはできない。その代わりに、それは嘘の約束をする魅力的な主人や、束縛の儀式でそれを高速する強大な術者に従うかもしれない。従わされているゴーストは衝動を秘めたままくすぶり、主人に恨み言を吐いたり近くの物体を騒々

私は彼を知ってる。ダンス・マドロス。彼はいい男だった、そして今の彼がなり果てたのは見るに耐えない姿。私らは彼を眠らせなきゃならない。

——ハスケル家のエリス・テンベロン

しく破壊する原因になる。

心には霧がかかり:ゴーストはほとぼりの向こうに世界を見、その感じるものすべてはそのクリーチャーの妄執でふり分けられる。ゴーストが憎む敵がいれば、それは誰と遭遇してもその敵の手下だと信じ込む。生前の思い出はゴーストの心に鮮明で、それは絶えずその過去の印象深い事件を再現する原因になる。たとえゴーストが結果を知っていても、その事件の結果は変わらず——あるいはそれが現実となってしまうため——思い出の再現は悲劇の結末を避けようと本能的に痛みを紛らわせるために、それが攻撃してくる原因になる。まれにだが、ゴーストは生きているクリーチャーを生前に尊敬していたり愛していた人だと思いつくこともあるだろう。ゴーストに死んだ連れあひ、軍人時代一番の戦友、あるいはその長く失踪していた子などを思い出させる侵入者は、その千々に乱れた心とある程度まともに話せる交渉役になるかもしれない。ゴーストの心はその妄執の対象と対面した時だけ明瞭なものになる。それは求める人、場所、あるいは物品をいつまでも探し続ける。

ゴーストの虜囚:多くのゴーストは死者の心残りが原因で生まれるが、それは人工的に作り出すことができる。死者に鞭打ちたい残酷な者たちが少々秘術の知識に通じていればゴーストの作成は魅力的で——少しの金属、粘土、あるいは羊皮紙に記されたルーン——で彼らは新鮮な死骸から作成する。儀式がきちんと死後すぐに執行されれば、死者の魂はこの世界に囚われてゴーストになる。ゴーストの魂は呪符の中にあり、呪符を破壊すればそれは開放される。墓、塚、あるいは死体が納められた骨壺からその呪符を取り除けば、その人物はゴーストとしての存在を終える。ゴーストの呪符はたとえば羊皮紙など永遠には残らないもので、時間が経てばそのまま崩れ去るものかもしれない。

ファントム・ウォリアー 中型・シャドウ・人型生物(アンデッド)	レベル 4・兵士役 XP 170
hp: 35; 重傷値: 18	イニシアチブ: +7
AC: 18; 頑健 16、反応 15、意思 16	〈知覚〉: +7
移動速度 0、飛行: 6(ホバリング); 位相移動	暗視
完全耐性: 病気、[毒]	
特徴	
インサブステンシャル/非実体	
このゴーストは[カ場]ダメージ以外のすべてのダメージ源から半分しかダメージを受けない。	
ファントム・タクティクス/幻影の戦術	
このファントム・ウォリアーは他のファントム・ウォリアーが隣接している敵に対して戦術的優位を得る。	
標準アクション	
[m] ファントム・ソード/幻影の剣 ([死霊])◆無限回	
攻撃近接 1(クリーチャー 1体); +9 対“反応”	
ヒット: 1d8+7[死霊]ダメージ。	
効果: 目標は次のファントム・ウォリアーの終了時まで“マークされた状態”になる。	
【筋】 18(+6)	【敏】 16(+5)
【耐】 12(+3)	【知】 10(+2)
	【判】 11(+2)
	【魅】 18(+6)
属性: 属性なし	言語: 共通語

トラップ・ホント 中型・シャドウ・人型生物(アンデッド)	レベル 8・奇襲役 XP 350	
hp:47; 重傷値:23 AC:20; 頑健 18、反応 20、意思 19 移動速度 0、飛行:6(ホバリング);位相移動 完全耐性:病気、[毒]	イニシアチブ:+12 <知覚>:+19 暗視	
特徴 インサブステンシャル/非実体		
このゴーストは[力場]ダメージ以外のすべてのダメージ源から半分しかダメージを受けない。		
トラップバウンド/畏への束縛		
このゴーストは死亡した場所から自動的に 20 マス以上離れることができない。この範囲外へ移動させられれば、これは範囲の中に戻ってくるまで弱体化状態かつゴーストリー・ポゼッションを使用できなくなる。		
標準アクション		
[m]グレイヴ・タッチ/墓所の接触([死霊])◆無限回 攻撃:近接 1(クリーチャー 1 体);+11 対“頑健” ヒット:2d6+9[死霊]ダメージ。		
[M]ゴーストリー・ポゼッション/ゴーストの憑依◆再チャージ[6] 攻撃:近接 1(生きている人型生物 1 体);+11 対“意思” ヒット:このトラップ・ホントはゲームから取り除かれる。目標は支配状態になる(セーブ・終了)。目標の支配状態が終了した時、このトラップ・ホントは目標に隣接したマスを選んで再び出現する。このトラップ・ホントはこの効果をこのターン終了時に終了させてもよい。		
【筋】10(+4)	【敏】18(+8)	【判】11(+4)
【耐】14(+6)	【知】11(+4)	【魅】16(+7)
属性:属性なし		言語:共通語

ゴーストリー・ポゼッションの注意事項

トラップ・ホントとトーマティング・ゴーストはいずれもゴーストリー・ポゼッションの攻撃を持っている。このクリーチャーはゲームから取り除かれるが、そのターンの開始と終了は処理される。この時に君は再チャージのロールおよびこのクリーチャーの効果を終了させることを選べる。

トーマティング・ゴースト 中型・シャドウ・自律体(アンデッド)	レベル 21・制御役 XP 3,200	
hp:137; 重傷値:68 AC:33; 頑健 30、反応 34、意思 32 移動速度 0、飛行:6(ホバリング);位相移動 完全耐性:病気、[毒]	イニシアチブ:+19 <知覚>:+17 暗視	
特徴 インサブステンシャル/非実体		
このゴーストは[力場]ダメージ以外のすべてのダメージ源から半分しかダメージを受けない。		
標準アクション		
[m]スピリット・タッチ/霊気の接触([死霊])◆無限回 攻撃:近接 1(クリーチャー 1 体);+24 対“反応” ヒット:2d8+12[死霊]ダメージ。		
[M]ゴーストリー・ポゼッション/ゴーストの憑依◆再チャージ[5][6] 攻撃:近接 1(生きている人型生物 1 体);+24 対“意思” ヒット:このゴーストはゲームから取り除かれる。目標は支配状態になる(セーブ・終了)。目標の支配状態が終了した時、このゴーストは目標に隣接したマスを選んで再び出現する。このゴーストはこの効果をこのターン終了時に終了させてもよい。		
[C]バースト・オヴ・テラー/恐怖の噴射([恐怖]、[死霊])◆再チャージ;最初に重傷状態になった時点 攻撃:隣接噴射 5(噴射内の敵);+24 対“意思” ヒット:2d8+8[死霊]ダメージ。このゴーストは目標を 5 マス押しやり、目標は幻惑状態と“動けない状態”になる(いずれもセーブ・終了)。		
[R]ゴーストリー・テレイン/かそけき地形([区域])◆無限回 効果:遠隔 10・爆発 1;この爆発は遭遇終了時かこのゴーストがふたたびこのパワーを使用するまで区域を作る。区域のマスは移動困難地形かつ光をささぎる。この区域に入ったクリーチャーはそのターン終了時に“動けない状態”になる(セーブ・終了)。クリーチャーはその“動けない状態”を脱出(難易度 26)に成功すれば成功する。		
トリガー時アクション スペクトラル・シフト/幽体転移◆無限回 トリガー:このゴーストが近接攻撃をミスした。 効果(即応・対応):このゴーストは 3 マスまでシフトする。		
技能: <隠密>+24		
【筋】11(+10)	【敏】28(+19)	【判】14(+12)
【耐】20(+15)	【知】12(+11)	【魅】25(+17)
属性:悪		言語:共通語

ウェイリング・ゴースト(バンシー) 中型・シャドウ・人型生物(アンデッド)	レベル 12・制御役 XP 700	
hp:81; 重傷値:40 AC:24; 頑健 23、反応 23、意思 24 移動速度 0、飛行:6(ホバリング);位相移動 完全耐性:病気、[毒]	イニシアチブ:+8 <知覚>:+13 暗視	
特徴 インサブステンシャル/非実体		
このゴーストは[力場]ダメージ以外のすべてのダメージ源から半分しかダメージを受けない。		
標準アクション		
[m]スピリット・タッチ/霊気の接触([死霊])◆無限回 攻撃:近接 1(クリーチャー 1 体);+15 対“反応” ヒット:2d10+5[死霊]ダメージ。		
[R]デスズ・ヴィサージ/死の容貌([恐怖]、[精神])◆無限回 攻撃:遠隔 5(クリーチャー 1 体);+15 対“意思” ヒット:3d6+9[精神]ダメージ。 効果:目標はすべての防御値に-2 のペナルティを受ける(セーブ・終了)。		
[C]テラーファリング・シューリク/恐るべき悲鳴([恐怖]、[精神])◆再チャージ[5]、[6] 攻撃:隣接噴射 5(噴射内の敵);+15 対“意思” ヒット:2d8+6[精神]ダメージ。このバンシーは目標を 5 マス押しやり、目標は“動けない状態”になる(セーブ・終了)。		
【筋】14(+8)	【敏】15(+8)	【判】14(+8)
【耐】13(+7)	【知】10(+6)	【魅】17(+9)
属性:属性なし		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。