

宿屋の横顔：ジャガーバッド〈天空館〉

ウィル・ドイル



噂では、ドラゴンの背の上で天空を旅できる宿屋があると言う。“星々の宮廷”の移り気なアーチフェイにより魔法で編み合わされた〈天空館〉は、運命に翻弄されて果てしない次元の旅を続ける。フェイの好意を受けたものは、ドラゴンの名前を唱えることで〈天空館〉に乗り込み、望む場所まで旅をすることができると言われている。

フェイに呪われた漂泊者が経営する、ふと目を離れたすきに構造が変わってしまう愛すべき宿屋は、次元を超えて客を送り届けてくれるため、冒険に無限の可能性を与える。DMが彼のゲームで次元間旅行を求めるか、神秘的なフェイワイルドや“星々の宮廷”の紹介を望むなら、ジャガーバッド〈天空館〉は忘れ難い始まりとなるだろう。

来歴 History

何百年も前、もう誰も正確には覚えていない昔、ジャガーバッド〈天空館〉は“緑の妖精族”の長オランから“夏の女王”ティアンドラに贈られた。そして彼らは世界から世界へ、様々な次元の不思議を目撃し、またその狭間に横たわる奇怪な夜を見物した。しかし、フェイの世界の愛は砂のようにもろく、やがてティアンドラはオランに背を向けた。彼女とのゲームに疲れた“緑の君”は、彼の家臣で最もお気に入りのフライに〈天空館〉を授け、彼に望みのままに使うように申しつけた。

以来数世紀、フライは〈天空館〉を主の宮廷にやってくる賓客の送迎に利用した。新婚夫婦の寝室はフェイ男爵のための続き間となり、大食堂は異世界の外交官のための酒場となった。定命世界の訪問者が一般的になった。フライはその魔法でここでの生活を彩り、彼らは単純に喜んだ。機会があれば、こずいフェイと彼の神秘的な〈天空館〉はどこからともなく現れて、疑うことを知らない定命者を次元界の彼方に連れて行った。ごく少数が、一獲千金を引き当てるか勇者となって帰還した。他の者は永遠に帰ってこなかった。

宿屋の構造 Inn Layout

宿屋の大広間は巨大アイアン・ドラゴンの背中にひもで括りつけられている。その構造全体は飛行中の安定性を増すため、蛇腹状の木と布で作られた機械式鞍に乗っている。ドラゴンの横腹には、折り畳み可能な帆が縄と艀装によって張られ、物言わぬ木彫りの船員が配置されている。飛行中、その背中では階段や構台、船橋を様々な乗員が立ち働いている。

談話室 The Common Room :

入館のため吊り籠で持ち上げられた後、乗客はここに案内される。覆い付のランタンから薄暗い炎明かり漏れ出し、ほのかに漂う煙の香りの中をフェアリーが飛び回っている。壁は彫刻の施されたマホガニー材で、絹のカーテンの向こうには薄暗い会議室が隠されている。ここは淫猥な居酒屋ではない：〈天空館〉は次元をまたにかける力ある存在が経営しており、その雰囲気はさながらスフィンクスが紡ぎ出す謎のひとつのようだ。アーチ形の窓からは、現在ドラゴンが旅をしている次元界の光景を覗き見ることができる。

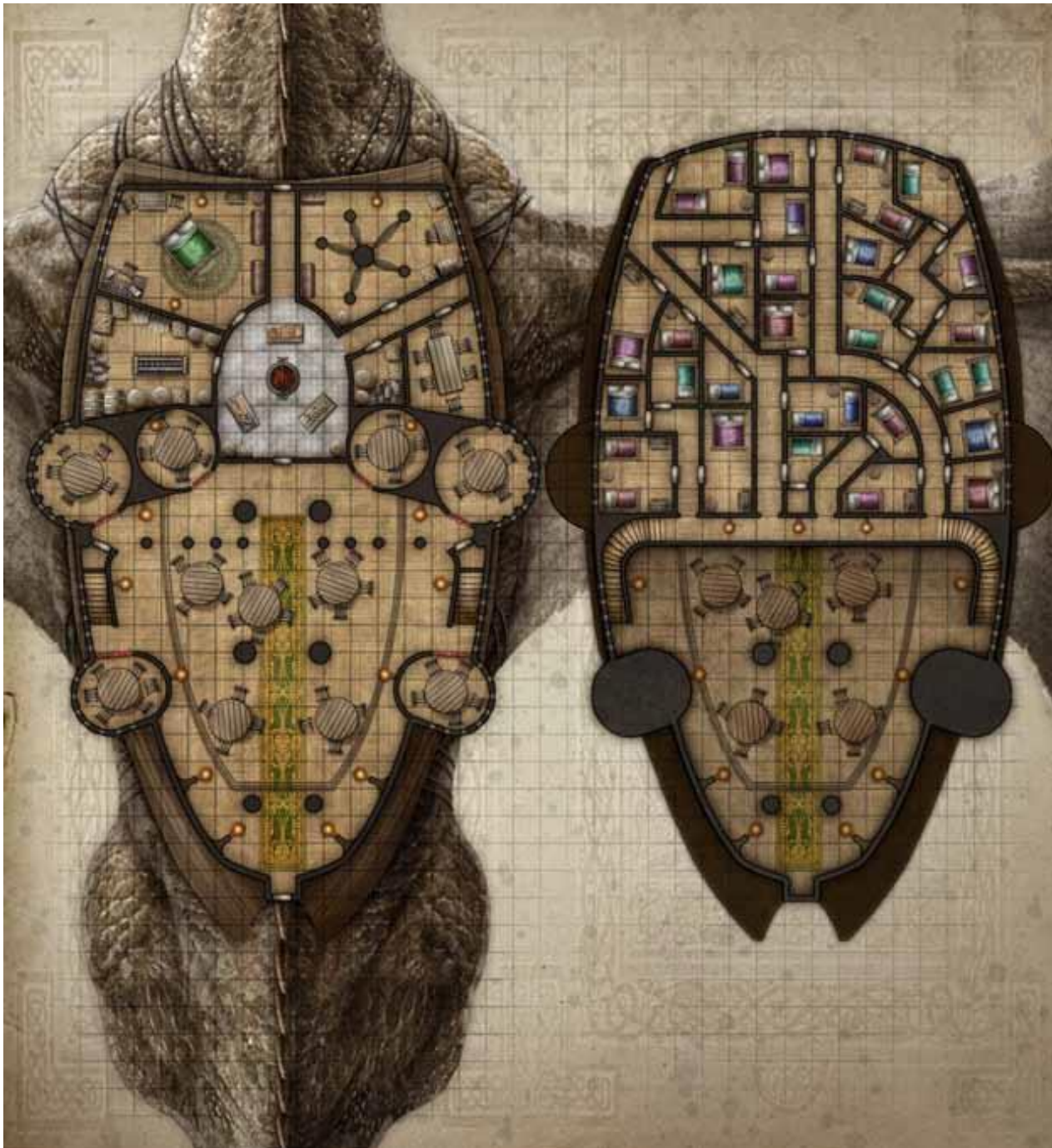
館内に踏み出した人は、それが外からの見た目よりはるかに大きいことに驚くだろう。しかしこれは目の錯覚にすぎない。実際のところ、館内には強力な呪文が発動されており、来客のサイズはシュリンクされている。

従業員区画 Staff Quarters :

これらは乗客立入禁止で、扉は魔法で封印されている。宿屋の主は毎日、しばしば毎時間合言葉を変えるため、従業員ですら自分が締め出されていることに気付く場合がある。これらの部屋々々には、主の豪華な私室や厨房、そして何よりも重要な、飛行中のドラゴンと会話をするための専用バルコニーが含まれる。

乗客用甲板 Passenger Deck :

談話室からは2つの階段が〈吟遊詩人の回廊〉に向かい、その先のアーチ道は寝室群へと通じている。こちらの廊下は、誰も見ていないときに配置を変える癖があり、客を惑わせたり間違った部屋に入るようにいたずらする。隠し通路の先に見つかるのは、絵画を模したウィザード・ロックされた扉で、自動的に開くそれは、長らく使われていなかった広間か、あるいは別の次元界へと通じている。



宿屋の従業員 Inn Staff

調理士、流し場女中、酒場の従業員は、知らず知らずのうちにフライと契約を結んだ定命者だ。一旦契約を結んだ後、彼らは独自の契約期間が終了するまで、魔法的に滞在を強制される。フライは異なる流儀でそれぞれを扱う：ある者には愛を囁き、ある者は無視し、またある時は突発的な怒りを見せる。彼の職員名簿は常に変化している。また彼の契約条件は彼自身予想できないものだ。冒険者はある旅で無垢な少女に給仕されるかも知れないし、帰り道でその立場にいるのは残忍な精神のドラウ傭兵かもしれない。

宿屋の主フライ Fly the Innkeeper :

オラン公の間諜は定命者に多くの名で知られている。彼は〈最高〉なウィリアム、無数の異性を引きつける神々しいほどの魂の持ち主であり、また〈ならず者〉グリーン、迷える旅人を沼地に導く腐った牛乳のようなクズでもある。他に彼は〈けなし屋〉ホブ、取り替えっこのために乳児をさらい、小耳にはさんだ秘密を言いふらす悪党として知られる。

フライはたいてい凛々しく若々しい、しかし落ち着いた風貌のハーフエルフの姿を取る。彼は水銀と同じぐらい変わりやすく、冗談を言ったかと思うと次には深い憂うつに沈んだりする。ただ仕事に関してだけは一貫した性格をしている。彼は陽気で粘り強く、威圧を使って相手を言いなりにする。

フライは熱烈なまでオラン公に忠誠を尽くすが、それは敬意と恐怖が等しく縋り交ぜとなった結果だ。彼の主の個人的な賓客は常に最も熱狂的なまでに贅沢品を与えら、すべての乗客の中で最優先に扱われる。しかし、このような忠誠を尽くしているにもかかわらず、フライはティアンドラ女王に愛を捧げている。真の主は知らないが、フライは〈天空館〉を定期的にセナリエッセの果樹園に停泊させ、そこで愛を募らせる。

ジャガーバッド Jaggerbad :

このオラン公と契約したアイアン・ドラゴン
はひとつの主義に従って生きている：時刻厳守
だ。彼は目的地に到着するまで決して止まら
ず、常に時刻通りに出発し、決して進路を外れ
ることはない。彼は進行予定を乱さない限り、
宿屋の中の出来事については無関心で意に介さ
ない。

ジャガーバッドは決してフライの命令に異を
唱えないが、専門家の無関心で彼を扱う。次元
界を渡るため、彼は予約が表示される方位付の
詳細なマップの上に膨大な量の巻物を広げる。
〈天空館〉利用者の間では、彼女らが呼び出そ
うと考える前にドラゴンの予定表に表示が現れ
ると言われている。

ジャガーバッドの物語は無数の推測の産物
だ。ある者は、彼がかつてアイシムリール/
Ishimriel、次元界を渡るエラドリンの都市の戦
いに加わったと言う。それは日中定命者の世界
に留まり、夜にはフェイワイルドに帰還して防
衛隊を召集する。勝利したアーチフェイはジャ
ガーバッドと契約を結んだ：毎朝オラン公に忠
誠を誓う限り、彼は次元界を渡る力を得ると。
ある時、ドラゴンは約束に遅れた。“緑の君”は
彼に1000年の荷役を求めた。以来彼はオランの
〈天空館〉を背負って次元間を渡るようになった。
もし彼の遅延が常態化するなら、誇りを傷
つけられたオラン公は彼の刑期に100年を上乗
せするだろう。

真実はいずれにしても、ジャガーバッドは誠
実に時間を厳守する。10年を超えたあたりから
彼の気質は落ち着いたものとなったとされる。
しかし彼は今だに願望を隠しているし、またさ
ほど昔ではない過去に彼に逆らった人々に対し
て綿密な計画を練っているとされる。

木彫りの船員 The Wooden Sailors :

これらの自動機械はるか昔に“夏の女王”に
よって仕立てられた。単純な知力と若干の独自
性しか与えられていないにも関わらず、彼らの
任務は操帆以外の様々なものにまで及ぶ。事態
が切迫した時、フライはそれらに暴れる客を制
圧するため武器を持たせることもできるが、こ
れは滅多に指示されない。

宿の主フライ

宿の主フライ レベル19 制御役（指揮）

フライ・ジ・インキーパー／Fly the Innkeeper

中型・フェイ・人型 XP 2400

hp : 178 ; 重傷 : 89 イニシアチブ +13

AC 33 ; 頑健 30 ; 反応 32 ; 意志 31 感覚（知覚）+11

移動速度 : 6、瞬間移動 6 夜目

特性

□ : スウォーム・オヴ・フェアリーズ／妖精の大群◆オーラ2

このオーラの範囲内に位置する敵は、フライの味方に戦術的優位を与え、かつ[瞬間移動]をすることができなくなる。

標準アクション

④ : リュート・スマッシュ／リュート殴打（[武器]）◆無限回

攻撃 : 近接・1（クリーチャー1体）；+24対AC

ヒット : 4d6+13ダメージ、さらに目標は倒れて伏せ状態になる。

← : ビーファドル／泥酔（[魅了]）◆無限回

攻撃 : 近接範囲・噴射3（噴射内の敵のみ）；+22対“意志”

ヒット : フリー・アクションとして、目標はフライの選択した目標に対して1回の基礎攻撃を行なう。

㊦ : ハームレス・フォーム／無害な姿（[変身]）◆このパワーをミスするか目標がセーブに成功したなら再チャージ

攻撃 : 遠隔・5（クリーチャー1体）；+22対“頑健”

ヒット : 2d6+16ダメージ、さらに目標は自身の次のターンの終了時まで小型サイズの動物に変身する。変身している間、目標は移動アクション以外を行なうことはできない。

後効果 : 目標は幻惑状態になる（セーブ・終了）。

技能 : 魔法学+21, 自然+16, 盗賊+18

【筋】 15 (+11) 【敏】 19 (+13) 【判】 15 (+11)

【耐】 18 (+13) 【知】 24 (+16) 【魅】 22 (+15)

属性 : 無属性

言語 : 共通語、エルフ語

装備 : リュート

〈魔法学〉

難易度 : 24 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 33 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性

木彫りの船員

木彫りの船員 レベル16 遊撃役

ウッドウン・セイラー／Wooden Sailor

中型・自然・自律体（人造） XP 1400

hp : 150 ; 重傷 : 75 イニシアチブ +17

AC 30 ; 頑健 28 ; 反応 30 ; 意志 26 感覚（知覚）+10

移動速度 : 6 暗視

抵抗 : [魅了]、病気、[毒] 脆弱性 : [火]10

標準アクション

④ : スラム／叩きつけ◆無限回

攻撃 : 近接・1（クリーチャー1体）；+21対AC

ヒット : 3d6+13ダメージ

トリガー型のアクション

クラフティ／狡知◆無限回

トリガー : この船員が1体の敵と隣接して自身のターンを開始する

効果（フリー） : この船員は半分の移動速度でシフトを行なう。

ドッジ／回避◆無限回

トリガー : この船員に戦術的優位を与えている1体の敵が、この船員に攻撃をヒットさせた

効果（割込） : この船員は目標となった攻撃への防御に+5ボーナスを得る。攻撃がミスしたなら、この船員はフリー・アクションとして1マスのシフトを行なう。

【筋】 18 (+12) 【敏】 24 (+15) 【判】 15 (+10)

【耐】 14 (+10) 【知】 7 (+6) 【魅】 4 (+5)

属性 : 無属性

言語 : -

〈自然〉

難易度 : 22 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 31 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性

ジャガーバッド

ジャガーバッド/Jaggerbad レベル26 単独 奇襲役
巨大・自然・魔獣(ドラゴン) XP 45000

hp : 776 ; 重傷 : 388 イニシアチブ +25
AC 40 ; 頑健 40 ; 反応 38 ; 意志 38 感覚 (知覚) +28
移動速度 : 9、飛行 10(ホバリング) 暗視
抵抗 : [電撃]30
セーヴィング・スロー : +5 ; アクション・ポイント : 2

特性

□ : ドラコニック・フレンジー／竜の憤怒◆オーラ2

もしジャガーバッドが不可視でないなら、このオーラの範囲内でターンを開始した敵は20ダメージを受ける。

アクション・リカバリー／アクション再起

ジャガーバッドがターンを終了すると、幻惑状態、支配状態、朦朧状態は終了する。

インスティンティヴ・リロケーション／本能的転移(〔瞬間移動〕)

イニシアチブ判定+10の時点において、ジャガーバッドは5マスまで〔瞬間移動〕し、不可視となり、フリー・アクションとしてライトニング・ジョウズを使用する。処理が終了した後、彼は可視に戻る。もし彼が支配状態、朦朧状態、気絶状態によりフリー・アクションを行なえないのであれば、代わってそれらの効果が終了する。

標準アクション

④ : バイト／噛みつき(〔電撃〕)◆無限回

攻撃: 近接・4(クリーチャー1体); +31対AC

ヒット: 5d8+10ダメージおよび4d8〔電撃〕ダメージ

ライトニング・ジョウズ／電撃の顎◆無限回

必要条件: ジャガーバッドは不可視でなくてはならない。

効果: ジャガーバッドは3回のバイト攻撃を行なう。

← : プレス・ウェポン／プレス攻撃(〔電撃〕)◆再チャージ

攻撃: 近接範囲・噴射5(クリーチャー1体); +29対“反応”

ヒット: 5d10+10〔電撃〕ダメージ、さらにジャガーバッドは目標を3マスまで横滑りさせる

ミス: 半減ダメージ、さらにジャガーバッドは目標を1マスまで横滑りさせる

効果: ジャガーバッドのオーラは次のターンの開始時までさらに20〔電撃〕ダメージを与える。

マイナー・アクション

イルーシヴ・インヴィジビリティ／不可視の遁走(〔幻〕)

◆無限回(ラウンド1回)

効果: ジャガーバッドは次のターンの終了時か、彼が攻撃をヒットするかミスするまで、不可視になる。

トリガー型のアクション

↑ : ウィング・ブロック／阻止する翼◆無限回

トリガー: このジャガーバッドに攻撃がヒットする

効果(割込): ジャガーバッドはトリガーとなった攻撃に対してすべてのダメージに対する抵抗15を得、さらにトリガーとなった攻撃をした目標に対して1回のバイト攻撃を行なう。

ブラッディード・プレス／重傷時のプレス◆遭遇毎

トリガー: このジャガーバッドが最初に“重傷”になる

効果(対応): プレス・ウェポンは再チャージされ、ジャガーバッドはそれを使用する。

技能: 軽業+26, 運動+26, 隠密+26

【筋】 26 (+21) 【敏】 27 (+21) 【判】 30 (+23)

【耐】 32 (+24) 【知】 23 (+19) 【魅】 21 (+18)

属性: 無属性

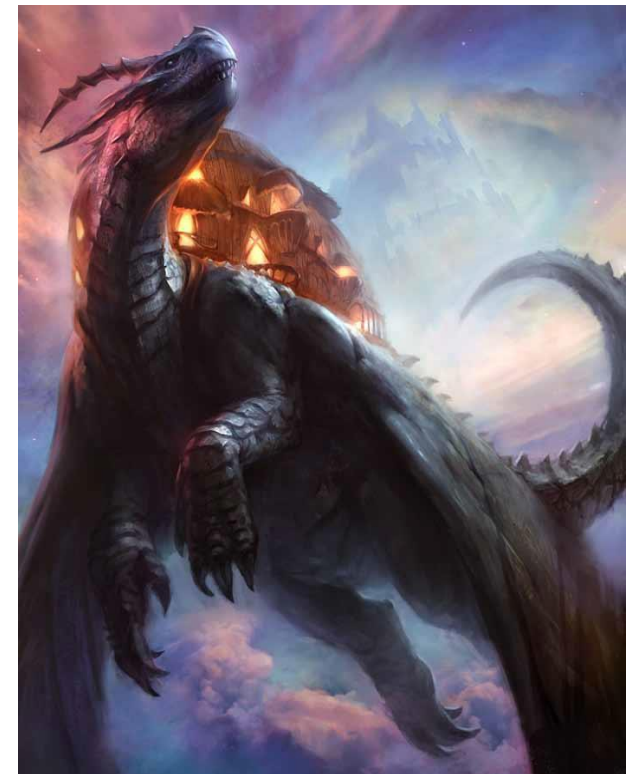
言語: 共通語、竜語

装備: 〈天空館〉

〈自然〉

難易度 : 29 起源、種別、キーワード、特性

難易度 : 39 パワー、完全耐性、抵抗、脆弱性



※ このデータはアイアン・ドラゴンを基本に鯛足烏賊が考案した

得意客 Patrons

〈天空館〉には常客がない。得意客はオラン公の宮廷や気まぐれなフェイへの謁見を許された旅人が主だ。典型的な異世界からの客は何かを求めてやってくる。それは次元間取引の場合もあるし、異世界の神秘の解明でもある。定命者は行動が極度に慎重になるか、これら一連の出来事すべてを夢の産物と考える傾向にある。他のより邪悪な人々は〈天空館〉が略奪や静かな暗殺に最適な環境であると考ええる。

君のプレイヤーが訪問したなら、誰が滞在中かを確認するため、右の表を1回ずつロールしろ：1つ目は得意客の種別だ。2つ目は彼ないし彼女が何をしているかが決定される。

1d10	得意客
1	ベールを付けた姫君と従者
2	タトゥーを彫ったデヴィル・ハンター
3	次元間探検家と製図士
4	黄金のターバンを巻いたドワーフ
5	霜のテーブルに就いた“冬のフェイ”
6	マインド・フレイヤーの海賊
7	サラマンダーの太守と護衛
8	逃亡中のエンジェル
9	駆け落ち中の恋人同士
10	ビホルダーに乗ったノームの幻術師

1d10	旅の理由
1	囚人を護送している
2	諸神格の会衆を求めている
3	行方不明の友人を捜索している
4	スリードラゴン・アンティをしている
5	魂の入った棺を運んでいる
6	ペインのエグザルフと会合している
7	オランの宮廷で結婚式を挙げる
8	“夢の次元”を求めている
9	呪いを破ろうとしている
10	王の遺体をセレスティアに運んでいる

が

〈天空館〉の導入

Introducing the Skyhouse

多くの乗客はドラゴンの名前を詠唱することで〈天空館〉を召喚する。これはオラン宮の妖精たちを喜ばせた者だけが教えられる秘密だが、彼らの気まぐれな性質からして、この知識は様々な状況において伝達され得る。それは強力なスルタンがオラン公の侍従を解放した場合かもしれないし、ただの農夫が罫に捕らえたウサギを解放した場合かもしれない。

冒険者が知らないうちにフェイの好意を得られる遭遇を考案しろ。その後、オラン宮廷からの使者が現れ、彼女らにジャガーバッドの召喚方法を教える。この使者はフェイ、物言う動物、あるいはいずれかの姿をした自律体かもしれない。

宿屋を導入する別の方法として、君のプレイヤーが原野を渡っている間、偶然にそれを見つけさせてもよい。フライはしばしば備品を補給するために各所に立ち寄り、また突然の客であっても歓迎する。このような寛大さには常に警戒しなくてはならない：彼女らが逃げ出す前に、ドラゴンは出発してしまうからだ。これを忘れ難い冒険に変えるため、彼女らに対して宿屋の魔法を一服盛れ：おそらく、彼女らはテーブルでうたたねして異次元界で目覚めるか、または形を変える広間で道に迷うだろう。その時点でいたずら好きな宿主は、法外な料金を吹っ掛けるか、または妖精契約の1つに同意することで返済を迫るだろう。

第3の選択として、フライ自身が彼女らを求めているとするものだ。彼は自由入館を餌に、裕福で強力な得意客を紹介するかもしれない。実際、親指を鳴らすだけで物事を解決する彼のサービスに満足している客は多い。これはそれぞれのプレイヤーに様々な任務を付与し、かつパーティを次元間キャンペーンに投ずる方法としては最適だ。〈天空館〉が次元界をめぐる間、彼女らは妖精契約の条件克服方法を探す過程で、奇妙な民族のより奇妙な神秘に遭遇するだろう。

フライの契約 Fly's Bargain

宿主の契約は犠牲者を魔法的な奉仕に拘束する。〈天空館〉を離れるためには、個々人は課せられた異なる義務を達成しなくてはならない。たとえ彼女らが脱走に成功しても、次に眠りに落ちたなら、彼女らは館内の自室で目を覚ますだろう。

フライの契約は呪いに近い。キャラクターは大休憩の終了時に〈事情通〉判定を行ない、各自の“呪い状況”がどの程度進行しているかを確認しろ。これは得意客への日常的業務の状況と、宿主の好意を得たかの指針である。1人のキャラクターが仲間の判定を援護することはできるが、それはすなわち自身の判定は自動的に失敗することを意味する。

呪いを終わらせるため、キャラクターは自身の契約条件を満たさなくてはならない。これは単に一週間〈天空館〉で過ごすだけで終わるかもしれないし、宿主にワーウルフの眉毛を持ってくるくらい途方もないかもしれない。

フライの契約／Fly's Bargain 19レベル 呪い

「親指を鳴らすだけで、妖精の契約は結ばれる。」

宿主が結ぶそれは、とてつもなく大変で、そして致命的だ！

第0段階 呪いは休眠状態だ。

第1段階 目標は奇妙な囁きや奇怪な視線に悩まされるため、すべての技能判定に-2ペナルティを受ける。

第2段階 目標は絶えずいたずら好きな妖精によって悩まされているため、技能判定を行なう時はロールを2回行ない低い方の値を使わなくてはならない。

第3段階 目標はもはや夢と現実を区別することができない。戦闘中、目標は常に幻惑状態になる。

判定 それぞれの大休憩終了時、目標は〈看破〉判定を行なう。

16以下 呪いは1段階悪化する

17-23 変化なし

24以上 呪いは1段階改善する（最低0）

解呪 目標は“フライの契約”の独特な条件を満たす。

訳注：説明では〈事情通〉、表内では〈看破〉と技能が統一されていないが、各DMの判断でどうにか（ ° ω ° ）。。00(瑣末

〈天空館〉の冒険

Adventures on the Skyhouse

その翼で次元界の驚異を巡る〈天空館〉では、冒険を容易に見つけることができる。君自身の物語を紡ぐため、以下のフックを素材にする。

フック：ドラゴン遅発

Hook: Dragon Delay

冒険者に古代エラドリン市アイシムリールの賢者が訪れる。彼らの記録によれば、ジャガーバッドに課された1000年の強制労働期間はまもなく終了する。彼らはひとたびドラゴンが解放されたなら、彼らの都市に舞い戻って破壊するだろうと考えている。破滅を防ぐため、プレイヤーはドラゴンの運行を遅延させる方法を発見し、その結果としてオラン公に刑期を延長させるよう誘導しなくてはならない。

フック：法外な料金

Hook: Daylight Robbery

エラドリンの商人が、ジャガーバッドの予約表示巻物を盗むべく冒険者を雇った。彼の競合他者の1人が〈天空館〉に乗館することを計画している。彼はその間に競合他者の根拠地を略奪する計画だった。冒険者は飛行中のドラゴンの気をそらし、その鞍袋から巻き物を盗み、そして次にエラドリンの競合他者がどこに行こうとしているかを確認しなくてはならない。