

パズファインダー RPG コア・ルールブック シナリオ 酒よ! 酒よ!

文■へんくま 画■アクタピン

本シナリオは、パズファインダー RPG コア・ルールブックに対応した、4～5人の1レベルPCを対象としている。

冒険の背景

ゾン＝クーソンの月(12月)11日は、酒の神カイデン・カイリーエンの祭日である。この日の夜、港町リドルポートの酒場「パブリカン・ハウス」で飲み比べコンテストが行われる。コンテストの勝者は、東方伝来の美酒「晴龍」を得ることができる。「晴龍」は、一口舐めれば寿命が1日のびるとも言われ、伝説の銘酒と名高いサケ(ミンカイ・ライスワイン)である。この酒を求め(あるいはただの野次馬根性で)、大勢の客がパブリカン・ハウスに集まった。

この酒を求める者のうち、ただ1人だけ、この酒を奪い取ろうとする者がいた。リドルポートの下水道に隠れ潜むドッベルゲンガーの殺し屋、ナラハがそれだ。ナラハは飲み比べの間、目立たぬようにコンテストの見物客に身をやつし、賞品が勝者に手渡されようとする瞬間を待っていた。酒場の主アーナンド・ロルフはカイデン・カイリーエンの司祭かつ剣士であり、倒すことは容易ではない。彼が酒を勝者に手渡し、その注意が逸れた瞬間を狙うのがよいだろう。オーギュリィ呪文の巻物を使い(ドッベルゲンガーの「ものまね」能力による発動である)、吉凶を占ったところ、それは吉と出た。つまりは、酒を手にするには可能なのだ。

ナラハは、自身の変身能力をさらに高め、真のドッベルゲンガーになることを強く望んでいる。そのためには、この酒を特殊な構成要素として用い、殺しの神ノルゴバーに生贄を捧げる儀式を行う必要がある。この日に先立ち、ディヴィネーション呪文の巻物を購入し、ノルゴバー神からこのことを伝えられていた彼は、懐にオプスキュアリング・ミストの巻物を隠し持ち、パブリカン・ハウスの酔客に紛れている。巻物で霧を発生させ、混乱に乗じて酒を奪い、姿を変えながら逃走する計画である。しかし、彼は肝心なことをノルゴバーに尋ねていなかった。酒を奪った後に起こるであろう出来事のことまでは、占っていなかったのだ。PCたちに追い詰められ、生死をかけた戦いに臨むことになるのは、彼には思いもよらないことであった。

冒険の概要

PCたちは、港町リドルポートの酒場「パブリカン・ハウス」で、飲み比べに参加するか、その場に居合わせる。コンテスト参加者に野次を飛ばしたり、声援を送ったりするのは、こうした飲み比べではよくある光景であり、PCたちもそうしたかたちで飲み比べを楽しむかもしれない。

勝者が決まると、ナラハがオプスキュアリング・ミストの巻物を用いて、霧を発生させ、賞品の酒を奪い逃走する。酒場の混乱が収まると、酒場の主アーナンド・ロルフは、カイデン神に捧げる神聖な飲み比べを穢した不届き者の追跡と、酒を取り戻すことをPCたちに依頼する。

姿を変えながら逃走するナラハの追跡は困難だが、ナラハは酒の入った壺を抱えており、これに加えて飲み比べの参加

者の協力を得ることができるため、ナラハを追い詰めることができる。また、この過程でナラハの正体を推測するチャンスがあるかもしれない。

ナラハは、下水道の自身のねぐらで、PCたちを迎え撃つ。追跡が首尾よく進めば、ナラハがPCたちを迎え撃つ準備は十分に整ってはいない。しかし、追跡の遅れはそのまま、彼が戦闘で優位に立てることを意味する。

PCたちがナラハに勝利すると、酒を取り戻すことができ、コンテスト優勝者は、PCたちにも美酒を振る舞ってくれる。

導入

PCたちは、既にパーティを組んでいる冒険者である。導入を容易にするため、パブリカン・ハウスの主アーナンド・ロルフとは旧知の仲であることにしてもよい。これにより、彼の厚意で、PCは飲み比べに無料で参加することができる。

PCたちは、飲み比べと東方伝来の美酒という珍しい賞品に惹かれたか、あるいはただ単にお祭り好きなのかもしれない。いずれにしても、PCたちはパブリカン・ハウスの夜を楽しんでいることだろう。

このシナリオは、飲み比べの参加者が、とっておきのダグマーク産ウイスキーを5杯あげたところから始まる。

アーナンド・ロルフ(人間の男性、カイデン・カイリーエンのクレリック5/ファイター3)

アーナンドは熊のような風貌の人間の男性であり、パブリカン・ハウスの主である。カイデン・カイリーエンのクレリックでもあり、常に腰に剣を下げてている。彼は気のいい男で、気前もよく、PCたちには好意的に接する。彼は、コンテストに先立って賞品の酒を



参加者と観客に示し、冒険の背景に書かれている銘酒「晴龍」の情報を大声でがなりたて、この酒がいかにか素晴らしいものであるかを力説すると、それを大事そうにハンディ・ハヴァサックの中にしまい込む。

1. 飲み比べ

飲み比べは、パブリカン・ハウスの中央に設置された特別席に参加者たちが座り、同時に1杯ずつ杯を乾していくかたちで行われる。参加者は既に、それぞれ5杯のダグマーク産ウイスキーを飲み乾している。グラスが5つずつ、参加者の前に並んでおり、既に脱落した者もいる。

勝ち残っているのは以下の者たちである。

「ジンクス喰い」イブキ(テングの女性。データはベスティアリィ p.267参照)

イブキは船乗りであるが、乗っていた船で揉め事があり、今は決まった船の船員ではなく、フリーランスである。テングは幸運をもたらすマスコットとして船に乗り組むことがあるが、彼女もその典型であり、「ジンクス喰い」はそうした理由でつけられた通り名である。ミンカイ・ライスワインに目がない。



「まがい竜」ヴァガイ(スードウドラゴンの雄。データはベスティアリィ p.233参照)



ヴァガイは、もともとは奴隷商人に囚われて、売り物としてリドルポートに連れてこられたスードウドラゴンである。彼は不注意な奴隷商人に毒針を打ち込んでその手を逃れ、そのままリドルポートで暮らすようになった。彼は

酒に目がなく、アーナンド・ロルフとは、リドルポートで暮らし始めたところからの友人である。

「海賊紳士」カイル(人間の男性)

カイルは、「海賊紳士」を自称し、内海地域でも有数の海賊になるとういう野心を持っている。若く経験も浅いため、髭を伸ばして少しでも貴録を出したいと願っているが、あまり髭が伸びずに悩んでいる。女性に対しては極めて紳士的である。アンドーランの水兵崩れだという噂があるが、本人は否定も肯定もしていない。



「針の乙女」ティレニア(ティーフリングの女性。データはベスティアリィ p.268参照)

ティレニアは、リドルポートの娼館「絹の帳の館」の主、シヨラファ・バモーデイ(カリストリアのクレリック10)の部下であり、「絹の帳の館」でトラブルが起きた時にその能力を振るうローグである。美しい容貌をしているが、「館」でサービス

を行う専門家たちのように客を惹きつける能力はない。ただし、女の武器を利用することが有利になるのであれば、ためらうことはない。



PCのいずれかが飲み比べに参加している場合、PCも勝ち残っているかもしれない。参加しているPCは、自身の【耐久力】修正値を確認すること。以下に従い、【耐久力】修正値に応じたボーナスまたはペナルティを、飲み比べの6杯目以降に必要な頑健セーブに受ける。

【耐久力】修正値0以下: 5杯目までで脱落(これ以上参加できず、不調状態となる)

【耐久力】修正値+1: 頑健セーブ-2

【耐久力】修正値+2: 頑健セーブにボーナスもペナルティもなし

【耐久力】修正値+3以上: 頑健セーブ+2

6杯目以降、1杯飲む毎に、参加者は1回ずつ頑健セーブを行う。失敗すれば、不調状態となり脱落する。セーブDCは10だが、7杯目は11、8杯目は12、とDCが1ずつ上昇していく。最後に1人残ったものが勝者となる。

同時に複数人が脱落することで参加者がいなくなった場合は、「勝ちなし」となり、酒場は「不吉だ」「凶兆だ」などと騒ぐ者で溢れかえるが、アーナンドがハンディ・ハヴァサックから「晴龍」を取り出し、「この酒で不運を祓おう。カイデン・カイリーエンの恵みのあらんことを」と、この酒を酔客たちに振る舞おうとする。

この時を狙い、ナラハは「晴龍」を奪おうとするので、勝ちなしの場合でも、シナリオの展開はそう大きく変わらないだろう。

5杯目を乾した時点で、飲み比べに参加しているNPCは以下の状態である。

イブキ:【耐久力】12、頑健+1(頑健セーブに-2のペナルティ)

ヴァガイ:【耐久力】13、頑健+4(頑健セーブに-2のペナルティ)

カイル:【耐久力】14、頑健+4

ティレニア:【耐久力】14、頑健+2(イカサマ(後述)に成功すれば、頑健セーブに+2状況ボーナス)

前述の通り、6杯目以降、参加者は同時に杯を乾していく。その1杯毎に頑健セーブが必要となるが、【耐久力】修正値に基づく前述の修正に加え、以下の「参加者に影響を与える」「イカサマ」による修正を合算し、セーブを行うこと。

参加者に影響を与える

飲み比べの行われる中央テーブルを、野次馬根性旺盛な酔客たちが取り巻き、賭けを行ったり、時に喧嘩をしたりしている。彼らは、参加者に野次を飛ばしたり、励ましたりする。飲み比べに参加していないPCは、飲み比べを取り巻き観客に混じり、参加者(飲み比べに参加しているPCを含む)の頑健セーブにボーナスやペナルティを課することができる。そのためには、以下の技能を使用できる：〈威圧〉、〈芸能〉、〈交渉〉、〈真意看破〉、〈はったり〉。

DC10に成功した場合、対象の頑健セーブに-1のペナルティを課するか、+1の士気ボーナスを与えることができる。DC15に成功した場合、ペナルティとボーナスの値を倍にすること。この行為は、参加者が1杯飲む毎に、飲み比べに参加していないPC1人につき1回だけ行うことができる。効果は、その1杯にのみ有効である。士気ボーナス同士は累積しないため、同じ対象にボーナスを与えても、最も高い値のボーナスのみが適用される。

好感度を上げる

NPCの参加者の頑健セーブにボーナスを与えた場合、ボーナスを与えたPCに対するその参加者の態度は「友好的」となる。友好的な参加者は、後のナラハ追跡の際、そのPCに協力する。

イカサマ

ティレニアは、肌もあらわな衣服を身に着け、これによって周囲の酔漢どもを惑わせ、さらに〈手先の早業〉を使い、それと分からないように酒をこぼしたり、グラスをすり替えたりする。彼女の〈手先の早業〉(+6)に対し、〈知覚〉で対抗し、彼女の達成値と同じか、それ以上の結果を出したPCは、これを見破ることができる。見破られない場合(あるいは誰もイカサマを指摘しない場合)は、彼女は頑健セーブに+2の状況ボーナスを得る。

この〈知覚〉判定は、ティレニアが乾す1杯毎に、「参加者に影響を与える」判定や飲み比べの頑健セーブとは別に行うことができる。イカサマがばれたら失格であるが、ティレニアは、露出度の高い衣装による+2状況ボーナスを得た〈はったり〉判定を行う(ティレニアの〈はったり〉は+4であり、これに前述の+2状況ボーナスを得る)。彼女がDC15に成功すれば、1度は失格を免れる。ただし2度目はアーナンドがこれを許さない。また、PCがティレニアに対する〈威圧〉判定に成功することで、ティレニアの成功した〈はったり〉の効果打ち消すことができる。DCは12である。この〈威圧〉も、「参加者に影響を与える」判定や飲み比べの頑健セーブとは別に行うことができる。

イカサマを指摘したPCや、〈はったり〉を打ち消したPCに対して、ティレニアは「非友好的」となり、3.追跡でPCたちに協力しようとはしない。

PCたちが誰も飲み比べに参加していない場合

「参加者に影響を与える」判定および「イカサマ」を見破る〈知覚〉判定を1回ずつ、PCにさせること。これによって与えられたボーナスとペナルティを合算し、頑健セーブ修正値の最も高い者が優勝する。同値の場合、同値の者の中にカイルと

女性の参加者がいるなら、カイルは「紳士的に」女性に勝ちを譲るため棄権する。それでも同値の者が残るようなら、彼らの頑健セーブを1回ずつ行う(DCは10)。失敗した者は脱落するが、脱落しなかった者のうち最も高い達成値を得たものが勝者となる。全員失敗した場合は「勝ちなし」となる。

2.勝者決まる

勝者が決まると、アーナンドがカイデン・カイリーエンへの祈りの言葉を囁き、酒場にいる者たちの多くは、口々に勝者を讃え、勝者と「幸運な酔漢」カイデンのために杯を掲げる(勝ちなしの場合は、アーナンドの祈りの言葉に続き、「幸運な酔漢」に幸運を願う者たちが盃を掲げることになる。以下の描写も適宜変更すること)。

ハンディ・ハヴァサックから銘酒「晴龍」の甕が取りだされ、勝者に手渡されようとする。勝者が誰であれ、酔いのせいか、その手は微かに震えているようにも見える。

その時、突如としてあたりを霧が覆い、やがて酒場は怒号が飛び交い、混乱が支配する場となる。ナラハが行動を起こしたのだ。彼は「ものまね」の能力でオブスキュアリング・ミストの巻物を使い、その混乱に乗じて酒を奪い取ると、逃走を始める。霧に紛れ、変身して別人の姿を取るため、この場で彼を捕えらるるものはいない。

酒場の混沌

混乱に乗じ、火事場泥棒や喧嘩を始める者などもいて、あたりは大混乱となる。アーナンドも事態の収拾に乗り出し、混乱を鎮めようとするが、大勢の酔客が出口に殺到し始める。PCたちはそれに巻き込まれる可能性がある。

酔客にもみくちゃにされ、引きずり倒されるのを避けるためには、以下の判定のいずれかを1回行うこと。DCは12である：〈威圧〉、筋力判定、反応セーブ。

失敗したPCは、1d3ポイントの非致傷ダメージを受ける。

やがて混乱が鎮まると、アーナンドは事態を(概ね)正確に把握し、PCたちに、酒を強奪した犯人を追跡し、「晴龍」を取り戻すことを依頼する。アーナンドは報酬としてパーティに100GPを支払う他、PC全員が銘酒「晴龍」を1杯ずつ飲む権利を得る(優勝者も同意する)。また、「常識的な範囲で」バブリカン・ハウスにおける飲食が3日間無料となる。

さらに、犯人の「晴龍」以外の所有物を戦利品とすることを、「カイデン・カイリーエンも俺も、ここにいる全員もそうだ。誰も文句は言わねえよ」と言って問題視しない。

飲み比べから脱落して不調状態になったPCに対しては、アーナンドは「カイデン・カイリーエンの祝福」を与え、不調状態を一時的に抑止する。追跡にかかる時間によっては、この祝福は効果を失い、不調状態のままナラハとの対決になる可能性もある(詳細は4.対決を参照のこと)。

3.追跡

目撃者の証言によると、犯人は中肉中背の人間の男性であり、ごく普通のリドルポート市民に見えたという。

ナラハは、目立たない姿に変身し、下水道の彼のねぐらに逃げ帰ろうとする。PCはこれを追跡する必要があるが、ナラ

ハは、変身を繰り返しながら逃亡するため、追跡は容易ではない。ただし、ナラハは酒の入った甕を大事に抱えて走っており、これは姿を変えても変わらない。これがPCたちの追跡を可能にする。

PCたちは、以下の判定により、ナラハを追跡することができる。各PCは1度だけ、この判定を行うことができる。DCは16である。

〈威圧〉、〈交渉〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈知識：地域〉。

この判定には、以下の「酒席の友」による修正を加えることができる。

酒席の友

PCに「友好的」以上の態度を持つ飲み比べ参加者は、追跡に協力し、そのPCが行う追跡の判定に+2の状況ボーナスを与える。ただし、イカサマを見破られたティレニアは、パーティの中に友好的なPCがいたとしても、追跡に協力することはない。カイルは、友好的以上の態度を持つPCがいなくても、魅力が12以上の女性PCがいるなら、条件に当てはまる女性PCのうち最も魅力の高い者に協力する。

優勝者がPCでなかった場合、優勝者はPCたちに協力し、いずれかのPCに+2状況ボーナスを与える。誰に与えるかはランダムでもよいが、以下の優先順位を参考にしてGMが決めてよい。

イブキ：友好的なPC>飲み比べに参加したPC>その他のPC

ヴァガイ：友好的なPC>飲み比べに参加したPC>その他のPC

カイル：友好的なPC>魅力が最も高い女性PC>飲み比べに参加した女性PC>女性PC>その他のPC

ティレニア：友好的なPC>魅力が最も高い男性PC>飲み比べに参加した男性PC>その他のPC

状況ボーナスは累積するため、複数のNPCの協力を得ることができれば、+4かそれ以上のボーナスを得て追跡することも可能である。1人のNPCがボーナスを与えることのできるPCは、1人だけである。

追跡の成否

追跡がどれだけうまくいったかは、追跡の判定に何人成功するかで決まる。これによって、4.対決で、PCたちが対峙する脅威が変わってくる。GMは、何人成功したか確認しておくこと。おおまかに言って、成功したPCが多いほど、素早く確実にナラハを追い詰めることができる。

犯人についての手がかり

PCが1人でも追跡に成功したなら、追跡に使用した技能に対応する以下の情報を、追加で得ることができる。この情報は、酒を奪った犯人(ナラハ)の正体を推測する手がかりになるかもしれない。

〈威圧〉、〈交渉〉：甕を抱えて逃げる犯人の目撃情報を聞きながら追跡すると、目撃者から教えられた犯人の人相体格が、目撃者ごとに違うものに思えてならない。変装しながら逃げているとでもいうのだろうか？

〈生存〉、〈知覚〉：犯人の残した靴跡をたどることができたが、何度かその歩幅が変わっていることに気付く。歩き方を変えたのだろうか？

〈知識：地域〉：リドルポートには、下水道に秘密の住処をかまえる者もいる。下水道には巨大なネズミや、リドルポートでも最悪の犯罪者たち、生贄の儀式を行う邪教のカルト信者などが隠れ住んでいるとも言われる。

4.対決

PCたちは、ナラハが下水道に逃げ込んだことを突き止め、そのねぐらに彼を追い詰めることに成功する。ただし、ナラハも追跡者の存在に気が付いている。3.追跡で、彼を追跡する判定に何人成功したかで、ナラハがいかにしてPCたちを迎え撃つかが変わってくる。以下を参照すること。

4人以上成功：PC全員が、ナラハとの戦闘におけるイニシアチヴ判定に+2の状況ボーナスを得る。

3人成功：ナラハは、PCを迎え撃つ準備をすることができない。通常通りナラハとの戦闘を行う。

2人成功：ナラハは、ねぐらの入り口に屍肉をばらまき、下水道に巣食う飢えたダイア・ラット3匹を呼び集めており、このダイア・ラットは、PCたちが近づくと、新鮮な獲物を求めて襲いかかってくる。

1人成功：ダイア・ラットに加え、その先の扉には罾が仕掛けてある。詳細については以下の「ナラハのねぐら」を参照のこと。

0人成功：ダイア・ラット、罾に加え、ナラハは「ものまね」能力を使用して巻物からアニメイト・デッドの呪文を発動する。これにより作成された1体の人間のゾンビと共に、ナラハはPCたちに襲いかかってくる。また、追跡に手間取ったため、カイデン・カイリーエンの祝福は持続時間が切れてしまい、不調状態だったPCは、再びこの状態異常に苦しむこととなる。

ナラハのねぐら

A.入口(CR1)

下水道の一角の小さな脇道が、ナラハのねぐらの入り口である。入口には、腐肉がばら撒かれており、ネズミが群がっている。その中にはひときわ大きなものもいる。

この腐肉は、ナラハが生贄として捕えた者のなれの果てであり、ナラハが追跡者に対抗し、ダイア・ラットを呼び集めるためにばら撒いたものだ。追跡に成功したPCが2人以下の場合、群がるネズミに混じってダイア・ラット(ベスティアリィ p.236参照)が3匹いて、PCたちに襲いかかってくる。PCたちが3人以上追跡に成功した場合は、ここにダイア・ラットはいないが、ダイア・ラットを倒したのと同様のXPをPCたちに与えること。

B.扉(CR1)

古びた木製の扉であり、施錠はされていない。時間が充分にあるのならば、ナラハはここに振り下ろされる斧の罾(コア・ルールブック p.462参照)を仕掛ける。この罾は扉に隣接する2マスの床(マップ上のBのあたり)を踏むことで作動し、その2マスにいるクリーチャー全てを目標とする。

PCたちが2人以上追跡に成功した場合は、ナラハはそのための時間を確保できず、ここに罾は仕掛けられていないが、罾に対処したのと同様のXPをPCたちに与えること。

C.生贄の間(CR3)

この部屋の奥には、粗末な祭壇がある。祭壇には、どす黒い染みがつき、バラバラにされた人型生物の手足や臓物が散らばり、おぞましい臭気を放っている。

また、祭壇の周りにも、人型生物の死体が数多く転がっている。これらの死体は、ナラハに殺された犠牲者や、彼に攫われ生贄としてノルゴバーに捧げられた者のなれの果てである。

祭壇の傍には、1人の人間がいるが、追跡して来たPCたちを振り返ると、その真の姿を現す。その肌は灰色へと変わっていき、その顔から鼻は消え失せ、不気味に光る両目がPCたちを見つめる。その両目からは、感情を読み取ることはできない。この不気味な人型をしたクリーチャーは、鋭い鉤爪を振りかざし、襲いかかってくる。

このクリーチャーがナラハ(ドッベルゲンガー、ベスティアリィ p.93参照)である。彼は、PCたちに誰何の声をかけるが、返答を期待している様子もなく、苛烈な攻撃を仕掛けてくる。

「何者だ？ この酒が狙いか？ 渡さん。これは絶対に渡さんぞおおおおお!!」

ナラハは、死ぬまで戦う。

PCたちが全員追跡に失敗した場合、ナラハは祭壇周辺に転がる死体のうちから状態のいいものを1体選び、これをアニメイト・デッド呪文の巻物により、人間のゾンビ(ベスティアリィ p.292参照)として甦らせており、このゾンビと共にPCたちに襲いかかってくる。

1人以上のPCが追跡に成功した場合には、ゾンビはいない。首尾よくナラハを倒したならば、PCたちに、ナラハのXPに加えて、ゾンビを倒したのと同等のXPを与えること。

バランス調整

ナラハは全力攻撃で2回の攻撃を行えるため、1レベルのPCには厳しい相手かもしれない。GMは、ナラハが強力すぎると感じたなら、彼が不調状態であることにしてもよい。飲み比べの勝者が決まるまでの間に酒を飲み過ぎたのだ。この場合、ナラハのCRを2として扱うこと。この調整は必須ではなく、不要だと判断したなら、無視してよい。

祭壇の周りには、ナラハが犠牲者からかき集めた、以下の財宝がある：高品質プレストプレート、高品質ククリ、123GP、34SP、22CP。

また、死体やごみに紛れて、巻物入れが転がっており、中にはレッサー・レストレーションの巻物が入っている。ただしこれを発見するには、DC15の(知覚)判定が必要である。

ナラハがアニメイト・デッドの巻物を使用する時間を得られなかった場合、これも財宝に含めること。

5. 真相

前述の財宝に加え、ナラハは「晴龍」および日記を所持しており、日記には彼の素性や日常、さらには「儀式」について記されている。

「儀式」は、ノルゴバー神に生贄を捧げ、魔力を集積し、特定の方向性を持たせて対象に注ぎ込み、対象の持つ魔力を

強化することができるものだ。ナラハはこの儀式で、彼の「変身」能力を強化し、オルター・セルフではなくポリモーフ能力を得ようとしていた。

そのために必要な何かが欠けていると考えたナラハは、大枚をはたいてディヴィネーションの巻物を購入し、「ものまね」能力を用いて発動に成功した。これにより、ノルゴバー神の言葉を聞くことにも成功する。この時のお告げは、「東方の酒が、汝にさらなる力を与え、成功へと導く」であった。後にアーナンドのパブリカン・ハウスで、東方の酒を賞品とした飲み比べが行われると知った彼は、この犯行に及んだのである。

この「晴龍」には伝説に謳われるほどの力はないものの、特殊な構成要素として使うことができ、彼の儀式には確実にプラスとなる。ただし、ナラハが儀式を完成させるには、更なる生贄と、儀式に対する更なる理解が必要であり、彼が自身の変身能力を強化するには、まだまだ時間がかかったであろう。

冒険の結末

PCたちは「晴龍」を取り戻したことで、約束通りにこの銘酒を1杯だけ飲ませてもらうことができる。また、アーナンドから金銭的な報酬その他を受け取ることができ、飲み比べ参加者たちと築いた友情を深める結果になるかもしれない。

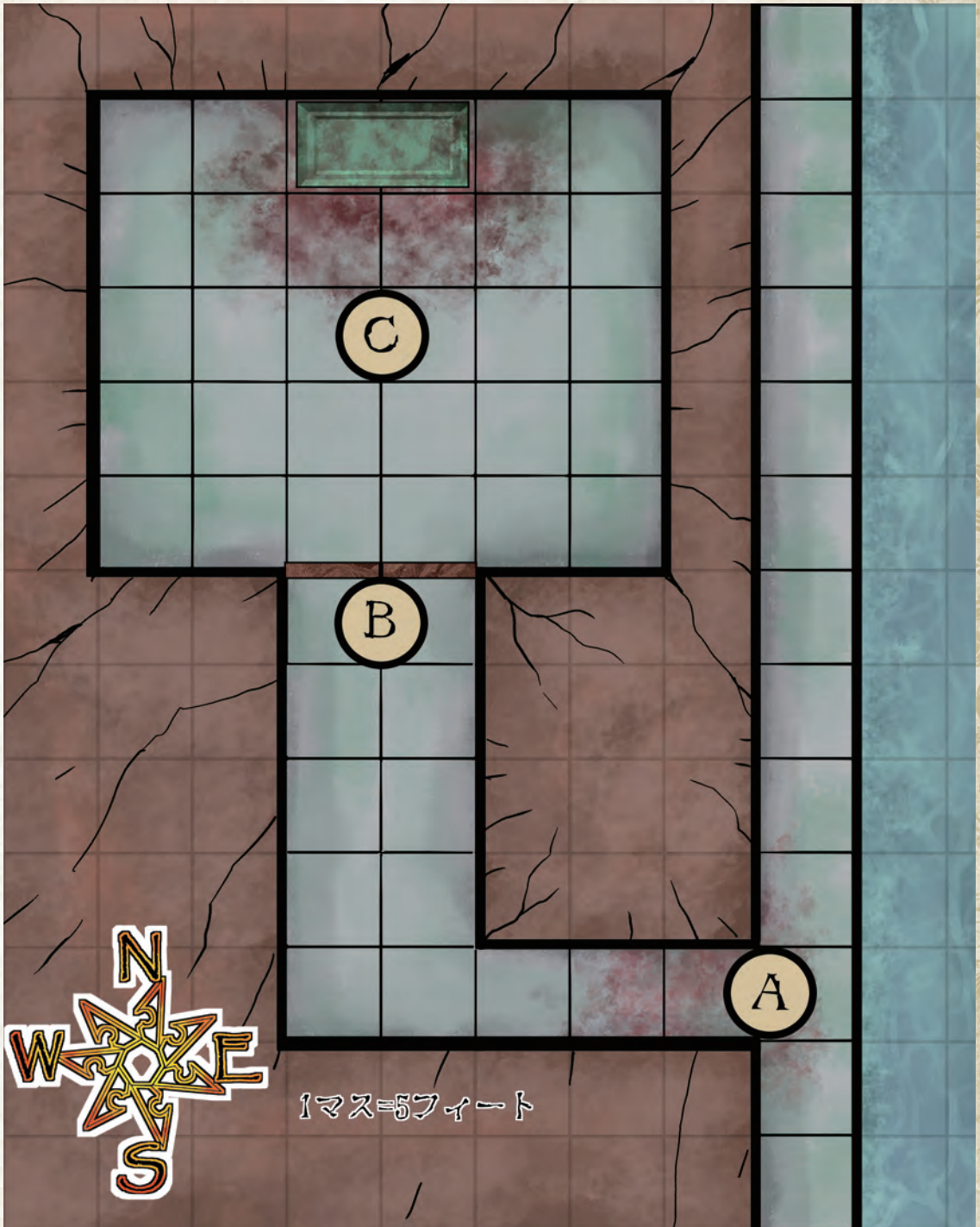
酒場の主としての特権で、アーナンドもちょうっかり1杯飲むが、彼はこの銘酒に舌鼓をうち、「確かにうまい。東方の皇帝をうならせただけある」と語り、PCたちにも飲むように促す。

飲んだPCは、天に舞う龍のごとく軽やかで流麗な飲み口と、龍の智慧を思わせる深い味わいに感激する。一舐めで寿命が1日のびるといほどのものではないが、飲んだPCは、1点のヒットポイントを回復する(この効果は3時間に1回だけ得ることができる)。

一舐めで寿命が1日のびる云々の話をアーナンドにすると、彼はこう答える。「この酒はな、ラン・ワ帝国が崩壊した後、この酒蔵が正しい製法を失った後に醸されたものだ。それでもこの味わいだけ。飲んでみたくはねえか、ホンモノを？」

PCが、話の続きを促すと、彼はこう言う。「その酒蔵の末裔ってのがよ、枷の地のウシナワ諸島で生きてるって噂がある。そいつなら、ホンモノを作れるかもしれん。詳しく聞きてえか？」

興味をもったPCが、彼の話を聞くこともあるだろうが、それはまた別の冒険の話となる。



1マス=5フィート