

処へ行ってしまったと語ります。

彼女は、過去も現在も人間の世界のことはほとんど無頓着です。ただし身辺を騒がされるのは嫌いで、むかし人間が勝手にふもとに村を作り、うるさくなったので「追い払った」こともあるそうです。

付近をうろつく人間や動物は、基本的に「食べ物」としか見ていません。蟲の件がなければお前たちも食べているところだぞと笑いながら語ります（最近は蟲を食べているのでずっと満腹だそうです）。

英雄と歌姫は、竜という伝説の存在と会話するという、またとない体験をしています。ここで竜を対象に歌姫との「相性チェック」を行います。

●横穴

穴はどんどんと狭くなり、曲がって横穴になるころには、キャラでなくては進入できないサイズになっています。横穴の先には、蟲（尖兵）が6匹いる小洞窟があります。個人戦闘で戦闘を解決してください。

あらかじめ穴に火器（ファイアボルトなど。弓矢系は除く）を打ち込んだ場合、尖兵は2匹減った状態（4匹）での戦闘となります。

小洞窟を進んでいくと、小部屋状の行き止まりになっており、天井から2匹の蟲（頭憑き）が降ってきて、またもや戦闘になります。

すべての蟲を倒すと、穴の奥にいる蟲を全滅させたことになり、竜の依頼を果たしたことになります。しかし巢に戻ろうとすると、巢の方から、激しい物音と、吼え声が聞こえてきます。

●竜「頭憑き」

洞窟に戻ると、音は洞窟の入り口からしてくることがわかります。入り口に行くと、竜に倒された新しい奇声蟲（衛兵）の死骸（3体）の傍らで、竜が腹を見せてひっくり返り、のた打ち回っていることがわかります。

「偵察チェック」に成功すれば、竜は「頭憑き」に憑かれてしまったのだ、ということがわかります。竜は次の瞬間、むっくりと起き上がると、英雄たちの姿を認め、襲い掛かってきます。

竜との「奏甲」戦闘を解決してください。竜は「頭憑き」を倒されると、正気に戻ります。憑かれている間、竜は理性的に行動することも、ブレスを吐くことも、歌術を使うこともありません。

竜を倒すか、竜に取り憑いた「頭憑き」を倒せば戦闘終了です。

参考：竜の側に英雄や歌姫を残していた場合は、ある時点で竜が何かに感づいたようにむっくりと起き上がり、洞窟の入り口にダッシュします。竜は入り口で新たに現れた蟲3体（竜はこれの侵入に気づいたのです）と交戦し、あっさりとこれを倒しますが、その間に忍び寄り、跳びついてきた「頭憑き」に精神をのっとられてしまうのです。

●結末

竜を元通りにして、小洞窟の蟲を倒せば、ミッションはおおむね完了です。竜は（生きていれば）、感謝して、英雄だけでなく歌姫も1個づつのアイテムを持って帰って良いと告げてくれます。竜を倒した場合は、「偵察に成功した場合の表」にあるすべての財宝を一つづつ、または1回づつ獲得します。

いずれにせよ、メーメル村に戻って借金取りに金を返せば、無事エンディングです。最後に活躍の著しかったペア2組程度を対象に、「相性チェック」を行うと良いでしょう。

●経験点

シナリオの達成状況に応じて、以下の経験点をあげてください。

借金を返せなかった : 50P
借金を返せた(200万G用意できた) : 120P
ドラゴンを倒した : +60P

FPと金の報酬はありません。

絆上げやレベル上昇は、ルールの記述に従います。

●竜の財宝表

竜と取引したり、竜を倒したりしてこの財宝を手にする権利を持っているキャラ毎に、「偵察チェック（成功値50）」を行わせてください。この財宝あさりには10分ほどの時間がかかります。行っているのは、値打ち物とガラクタとを分別するという、いわば鑑定に類する行為なので、同じキャラが2回以上チェックをしても、効果はありません。

竜はこの宝を大切にしています。竜が生存している場合、何の権利を持っていないキャラが宝物の山に近づくと、竜は怒り出します。それでもキャラが怪しい素振りを見せるならば、竜は実行行使（爪で一発殴るとか）に出ます。

偵察に失敗した場合の表

- 01—10：値打ちのあるかもしれない芸術品（壺、彫刻、絵画など。1D10×1D10×1D10×1,000G）
- 11—20：金の延べ棒（1本100,000G）、1D10して1/2（端数切り上げ）しただけの本数が見つけれず。
- 21—30：宝の地図。実は思わせぶりなニセモノですが、本物であることにして次のシナリオにつなげてもらいましょう。
- 31—40：封のされた壺・箱など。不幸なことに何の価値もありません。
- 41—50：奏甲の武器、使用可能なもの。換金するなら、買取価格は1D10×20,000G。
- 51—60：装身具系の宝物（50,000G）。歌姫は喜ぶでしょう。
- 61—70：武器やら鎧やら（総額100,000G）。どれも一般的なものです。
- 71—80：あやしい書類（どこかの政府あるいは、商会のもとに持って行けば1D10×20,000Gになります。口封じされるかも知れませんが…）
- 81—95：封のされた壺・箱など（1D10×4,000Gの価値がある宝珠が中に入っています）
- 96—00：偵察に成功した場合の表でD%を振りなおします。

偵察に成功した場合の表

- 01—10：レストアしたら使えそうな奏甲、シャルラッハロートI・IIなどがお奨めです（そのまま売れば500,000Gに）。
- 11—20：歌術のこめられた魔法のアイテム（歌力が10以上ある歌姫なら、新しい歌術を習得できます。1回使い捨て）
- 21—30：金の延べ棒（100,000G）、1D10+3本
- 31—40：芸術品（壺、彫刻、絵画など。1D10×1D10×1D10×5,000G）
- 41—50：王族の財宝（王冠、王錫など）600,000G
- 51—60：貴族の財宝（宝石など。1D10×1D10×10,000G）
- 61—70：無傷の奏甲用アークドライブ（600,000G）。
- 71—80：高純度の幻糸鋼（1,000,000G）。メーメルあたりでは買い手がつかず、恐らく換金のために借金取りと一緒にファゴツツやエタファまで行く必要があります。
- 81—90：1,000,000G相当の奏甲用装備（武器に限る）。「音叉槍」や「金剛糸」、「グレナード」を7-8個、などが適当です。
- 91—95：非売品の奏甲用装備（武器に限る）。
- 96—00：この表で2回振りなおします。

運が悪く、アイテムが2,000,000G（借金の額）に達しないような場合には、マスターは、振りなおしを認めるなど、救済してあげてもいいでしょう。もっとも、プレイヤーには野生味あふれるハングリー精神も必要なものです。