

蛇の一撃：第五章

ムーマク狩り

The Striking Serpent act five: Hunt the Mûmak

(第1版サプリメント『THE BATTLE OF PELENNOR FIELD』より。翻訳／加筆：岡島正晃)

ありがたいことに、運命は私に微笑んだようだ。イムラヒルの軍勢に対する攻撃は、予想以上の成果を挙げたと言っている。あやつはいまも混乱のなかで北へと撤退を続けており、その兵たちの死体は秃鷹の餌となっている。無論私の部下たちも、多くが戦士の道をまっとうして斃れた。私は捕虜を生贄に捧げて彼らとの思い出を偲んだが、喪に服している時間はない。戦が再び私を呼んでいる。それも自らの意志で、自らの運命を賭けた戦が。もはや私は、ハーシャリイと奴らの穢れた毒に囚われてはいない。斥候の報告から予想されるとおり、イムラヒルが北へ駒を進めるとすれば、恐らくは北の国でポロスと呼ばれている大河の岸辺で、我が軍を迎え撃とうとするはずだ。この川はかつて我らの力が及ぶ土地の境界とされており、あやつは再びその川岸に我らを押し留めようとしている。いずれは敵兵を皆殺しにし、あやつを川に沈めてくれよう。だがいまは、南方でより重要な務めがある。

ムマキルはまったく素晴らしい獣で、かくも圧倒的な威容を誇る生き物は、私の人生でも他に覚えがない。その大きさと強さは、実際目にした者でなければ想像もできまい。これほどの力を自在に操る者は、世界を自由に作り変えることさえできるだろう。そして厄介なことに、この力は1日と経たずに敵の手に——ゴンドールではなく、内なる敵の手に——渡る予定だ。明日の日が落ちるまでに、2ダースもの偉大な獣とその御者たちが、先日私があとにしてきた野営地に到着する。そうなれば、彼らはハーシャリイの指揮下に入り、私の努力はすべて水泡に帰すだろう。大急ぎで馬を駆り、我が民を滅ぼそうとする奴らから、軍の統率を奪い返さねばならない。そのあいだイムラヒルが大人しくしてくれるよう、祈るばかりだ。

シナリオ概要

再び南方へ目を向けるよう強いられ、スラダーンはイムラヒルの追撃を中断した。ドル・アムロスの大公はこの機を逃さず、北方の古代要塞グラモルガルスへの転進を決断する。イムラヒルの軍は北への長旅を続けたが、やがて本隊から遠く離れた斥候が、西方1マイルほどの距離に一頭のムーマクを発見した。イムラヒルは行軍を遅らせたくなかった——なんであれ、彼と彼の部下たちを追撃から遠ざけた幸運も永くは保つまい。だが、この強大な獣の一頭を無力化する好機もまた、見過すことはできなかった。護衛の騎士たちと運べるだけの弓手だけを率いて、イムラヒルは出撃する。

参戦者

善

ドル・アムロスのイムラヒル大公(馬上槍、鎧をまとった馬)

ギーラント(Gilant ミナス・ティリスの隊長:盾)

ドル・アムロスの騎士(馬上槍、鎧をまとった馬)×8

ゴンドールのレンジャー×6

※ウォーリアーのうち1名は軍旗を所持してよい。

悪

ムーマク

ハラドリムの戦士(弓と毒矢)×12

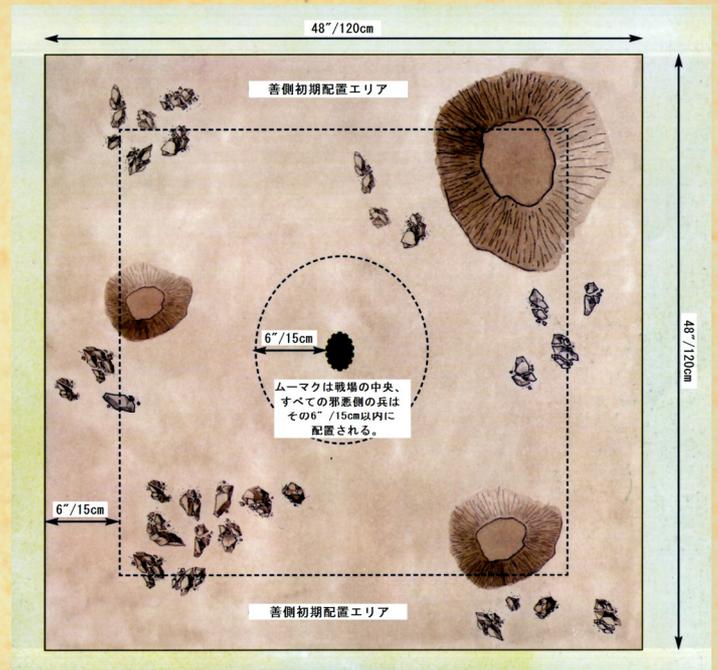
ハラドリムの戦士(槍)×8

レイアウト

このシナリオには4×4フィート/120×120cmの戦場を使用する。荒涼とした厳しい土地で、砂と砂丘、岩場に覆われている。

初期配置

まず邪悪側が、戦場の中央にムーマクを配置する。望むなら、背かごに12名+御者役1名、合計13名までを配置してもよい。残る邪悪側の兵は、ムーマクの6インチ/15cm以内に配置せよ。その後、善側がすべての兵を、各戦場の端から6インチ/15cm以内のエリア内に配置する。



勝利条件

ゲームはムーマクが殺されるか、善側の兵がすべて殺されると終了する。ムーマクが殺され、かつイムラヒルが生きて戦場に残っていれば、善側の勝利だ。邪悪側はムーマクが殺されるまえに善側を一掃すれば勝利となる。ムーマクとイムラヒルがどちらも殺されていたら、ゲームは引き分けだ。

スペシャル・ルール

●〈サンドストーム〉(砂嵐/Sandstorm): 砂漠ではしばしば砂嵐が巻き起こり、剃刀のように鋭い高速の砂粒が空気を満たす。先制権ロールで両プレイヤーの出目の合計が9以上だったら、そのターン戦場には砂嵐が発生する。両プレイヤーは自軍の各兵の移動前にd6をロールせよ。出目が兵の【攻撃力】を上回っていたら、そのターンは移動を行えない。砂嵐が発生しているターンには、あらゆる射撃武器が使用不能となるが、魔法は通常どおり使用できる。砂嵐はターン終了と同時に止むが、次のターンでも再発生し得る。

●〈シフティング・サンド〉(ゆるい砂/Shifting Sand): ハラドの多くの土地と同様、戦場の地面は非常に砂がちであるため、足許は覚束ない。比較的軽装な者にとってはさしたる問題とならないが、重装備なら話は別だ。よって本シナリオでは、重装鎧(または【防御力】+2以上の鎧)を装備している兵は、【移動力】が1インチ/2.5cm低下する。

ポイントマッチ: 索敵殲滅 (Seek and Destroy)

このシナリオを用いれば、索敵殲滅作戦を再現できる。異なる勢力や舞台で遊びたい場合、両軍ともに400ポイントのアーミーを編成せよ。善側は弓やその他の射撃武器を装備した兵を全兵数の50%までしか迎えることができず、どちらの陣営も騎兵は50%までしか迎えることができない。