

# 蛇の一撃：第六章

## 叛逆

### The Striking Serpent act six: Rebellion

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

長年私を悩ませてきたのは三人のハーシャリイも、いまや生き残りは二人。三人目は、私がイムラヒルを陣地から追い出したとき、私の命を奪おうとした。性急な判断だったと言わねばなるまい。奴の身体がその判断ほど素早くは動けず、その死が我が部下たちを大いに励ましたのは、私にとって二重に喜ばしかった。無論残る二人も、生きていてもらっては困る。私の死を企み、未だ大軍勢の指揮権を有する者を、もはや生かしてはおけぬのだ。奴らは死なねばならず、その時はすぐにやって来る。

私はいま、ひとり野営地のまえに立ち、私の頭上に輝く星の光が、戦士たちの心にはびこるハーシャリイへの畏れを打ち払うよう願っている。奴らの影響力が未だ絶大である以上、これは大きな賭けだが、私にとっては必要な賭けだ。日没までにやって来るムーマクを我が配下に加えるには、ハーシャリイを殺す以外に道はないからだ。この戦いから逃げるわけにはいかない。私はただ、道半ばにしてここで斃れるのが、戦士たる私の運命ではないと信じるのみである。結果は二つ。勝利か、死か。どちらが待っていようと、私は怯まぬ。

## シナリオ概要

ハルミンドンにおけるスラダーンの猛攻、そしてハラド道を南下中だった増援部隊の壊走によって、イムラヒルは北方への退却を余儀なくされていた。兵たちは戦いに疲れて血にまみれ、ハルミンドンからグラモルガルスへの道程は遠い。もはやドル・アムロス軍は、格好の獲物となるよりほかに見えた。だがハラド軍には、また別の事情があった。戦で大成功を収めた族長の名は、いまや全軍に野火のように広まり、コーラジンが彼を始末し損なったことも相まって、スラダーンに絶大な人望と支持が集まっていたのである。いまこの時ならば、ハーシャリイを排除して全軍の指揮権を手中に収められるかも知れない——。そう考えたスラダーンは、イムラヒルを退却するに任せ、かわって指揮下の軍勢をハラド軍本隊の野営地へと率いていった……。

## 参戦者

### 善

スラダーン(弓と毒矢、鎧をまとった馬)  
ムーラキア(Mûrakir ハラドリムの族長:馬)  
ラーザ(Râza ハラドリムの族長)  
グサーリック(Guthâric ハラドリムの族長:弓と毒矢、馬)  
ハグラーズ(Hagrâz ハラドリムの族長:弓と毒矢)  
ハラドリムの戦士(槍)×24  
ハラドリムの戦士(弓と毒矢)×24  
ハラドリムの略奪者(いくさ槍)×4  
ハラドリムの略奪者(弓と毒矢)×4  
ムーマク

### 悪

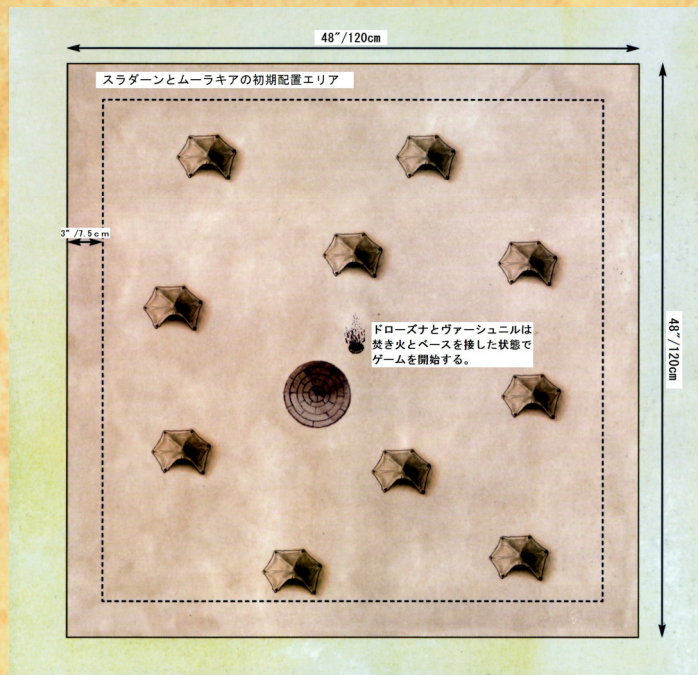
ドローズナ(ハーシャリン)  
ヴァーシュニル(Vâshnir ハーシャリン)

## 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。ハラドの大軍勢の野営地を再現するために、戦場全域に TENT を配置せよ。戦場の中心では焚き火が燃えており、その6インチ/15cm以内に見張り塔がある。

## 初期配置

まず邪悪側が、2人のハーシャリンを焚き火とベースを接して配置する。次に善側が、スラダーンとムーラキアを戦場の端から3インチ/7.5cm以内に配置せよ。続いて邪悪側プレイヤーから交互に、残る善側の兵を1人選んで、戦場の端から12インチ/30cm以上離れた場所に配置していく。ムーマクもこの過程で配置され、さらに背かご内には10人までの兵を追加配置してよい。



## 勝利条件

敵よりも先に、敵の兵数をゲーム開始時の25%以下に低下させた側がゲームに勝利する。両軍の兵数が同じターンに25%以下となった場合、ゲームは引き分けだ。

## スペシャル・ルール

●〈ブラザー・アゲインスト・ブラザー〉(同胞相食む/Brother Against Brother):スラダーンが攻撃を開始すると、ハラド軍は彼に忠実な者たちと、ハーシャリンに忠実な者たちに二分される。善側はゲームの開始まえに、スラダーンを除くすべての兵に【勇氣】テストを行わせること。このテストは通常と異なり、【武勇】でも【意志】でも修正できない。以降ゲーム終了まで、テストに成功した兵は善側、失敗した兵は邪悪側となる(ミニチュアを異なるカラスキームでペイントしたものに交換するか、ベースに目印をつけるなどして区別するとい)。ムーマクの背かご内にある各兵についても、個別に【勇氣】テストを行うこと。

このシナリオでは、第1ターンの先制権は邪悪側が自動的に得る。また、ムーマクは第1ターンには移動できないが、第2ターン以降、背かごに善悪双方の兵が乗っていた場合、自動的に〈スタンピード!〉(暴走)する。この際、移動方向は先制権を持つプレイヤーが決定してよい。背かご内の兵が全員、善悪どちらかの兵になったら、ムーマクは通常のルールに従って、背かごを占有している側のプレイヤーによってコントロールされる。

## ポイントマッチ: 叛逆 (Rebellion)

このシナリオを用いれば、スラダーンのそれと同じような叛逆を再現できる。異なる勢力や舞台で遊びたい場合、善側は1200ポイント、邪悪側は200ポイントのアーミーを編成せよ。両軍は最低でも1人のヒーローを含まねばならない。また善側は、弓やその他の射撃武器を装備した兵を全兵数の33%、騎兵を50%までしか迎えることができない。