

# 課題： 隠密

この<課題>では、パーティは見つからないように行動して、ある場所を通り抜けたら、何かを取ったり隠したりしなければなりません。

どこかに忍び込むという場合は、次のようなことを決めておきます。

忍び込むためのルートはいくつあるか。それぞれのルートについて、見張りのいるポイントを決めておく。

手引きをしてくれる内部の人間はいるか。

忍び込む場所についての情報は手に入るか。目的地はあらかじめはっきり分かっているのか、それとも忍び込んでから探さなければならないのか。

見張りについての情報は手に入るか。交代時間や質、人数についてなど。

見つかった場合はどうなるか。増援がかけつけるまでにどれだけの猶予があるか。

## 侵入

建物の中などに見咎められることなく忍び込む<課題>です。

いつ、どういうルートで忍び込むかというのが重要になるでしょう。たいていの場合は夜のほうが忍び込みやすいといえますが、たとえば目的が偵察だった場合は、PCにとっても暗くははっきりとした情報がかめないかもしれません。

## 諜報

相手に気づかれないようにして情報を集める<課題>で、隠れて聞き耳をしたり物陰から様子をうかがったりという行動をとることになります。

はっきりと様子をうかがおうと身を乗り出せばそれだけ見つかる確率は高くなります。逆に見つからないように注意を払えばよく見えなかったりすることになります。また、いつまで諜報を続けるかもポイントとなります。必要な情報を手に入れたらすぐに見切りをつけて引き上げる決断力も必要かもしれません。

この辺りは、見つかる確率と見つかった場合のリスクなどを考えに入れてプレイヤーに判断してもらうことになります。

## 避難

パーティは、とっさに避難しなければならなくなります。たとえば、偵察兵を発見した場合や、かないそうもない強敵を見つけた場合などです。逃げ切れる自信があれば、見つかっても良いので逃げるのが良いでしょう。しかし、逃げられそうにない場合には、上手い場所に隠れてやり過ごさなければならないでしょう。

多くの場合は、逃げ切れるかどうかの判断が難しいので、パーティの判断が問われることになります。

## 演技

パーティは無関係な商人を装ったり、敵兵の格好をして偵察してくるなどの事を期待されています。

無関係や偶然を装ったり、つじつまの合う話しをでっち上げて相手に不信感を与えないようにしなければなりません。また、知識やしぐさなどからぼろを出さないように注意を払う必要があります。