

課題： 関門

人物や所持品のチェックを行っている門をくぐり抜ける課題です。関門を破る方法としては、次のようなものが考えられます。

- 門番を倒す / 押し破る
- 変装したり、偽の通行証 を使って通る
- 賄賂を渡して通してもらう
- 関所を避け、別の場所から侵入する
- 夜などに人目を避けて忍び込む

どの方法が良いかは、場合によって違ってきますので、マスターはどの方法が今回は有効かを決めておきます。門兵は賄賂に弱いかもしれませんが、融通の利かないやつかもしれません。夜になると警備がゆるくなるかもしれませんが、門番の目の届かない侵入口が実はあるのかもしれませんが。何らかの理由で通行証のチェックがとて厳しくなっているかもしれません。

街道

殺人や貴族の誘拐といった犯罪の犯人逮捕のために、街道に検問が設けられているような場合です。位置の門とは違って、普通は臨時に設けられるものです。

検問は、まさにPCのために設けられたものかもしれませんが、PCが抱えている問題とはまったく別の理由で設けられたものかもしれません。いずれにせよ、パーティは堂々と検問をくぐる事ができないような状況にあるのです。

この<課題>を設けるマスターは、次のようなことを設定しておかなければなりません。

検問を担当する兵士の質と数

検問を担当している兵士は何人いるのか(武力で突破するとき重要になってきます)、その質はどうか(賄賂はきくのか、チェックは厳しいのか)、検問の長官は有能か、といったことを決めておきます。

交通量

交通量が多く検問を通るのに列ができていようだと、パーティには検問に気づいてから通るまでに対策を講じる時間が与えられることとなります。もしくは反対側から検問を潜り抜けてやってきた人から何か情報を仕入れることができるかもしれません。

「行列ができていよう」という設定であれば、パーティに何もやましいことがなくとも、時間制限があるために行列に並んでいられない、という可能性もあります。行列に並ぶと検問を通過するのに4時間ほどかかりそうだが、後3時間以内に持っている品を検問の向こうにある町まで届けなければならぬ、といった場合です。

通行時の手続き

通行時にどのようなチェックをするかです。人相書きをもとにチェックするだけなのか、目的地を聞いた積荷を検分したりするかどうか、チェックには一人あたりどれだけの時間をかけるのか、といったことを決めます。

迂回路

検問をくぐらずに通る道はあるかどうかです。迂回路には時間がかかるかもしれませんが、危険があるかもしれません。また、迂回路にも検問が設けられていたり巡回の兵士がいるかもしれません。そういった諸々のことを決めておいてください。

市門

お尋ね者になっているPCが市壁のある町に出入りしたり、禁制品を持ち込んだり持ち出したりする際にこの<課題>が発生することになります。市門でのチェックは普通設されているものです。

市門は複数あることが普通でしょうから、マスターはそれぞれの門について特徴を決めておきます。

門兵の質と数

門を守る兵士の数とその質を決定します。北の門は規律が厳しいが、南の門は比較的緩やかで甘い、といった特色をだすといいたでしょう。

門の規模と交通量

人の出入りが激しい門であれば、門兵はそこを通る全ての人の顔をいちいち覚えていないかもしれません。反対に人の出入りの少ない門であれば、通った人の顔を全て覚えている可能性が高くなります。

また、人の出入りが多いにもかかわらず門が小さければ、そこに並ぶ行列ができてしまうでしょう。門兵は忙しさのために細かいところまで気が回らないかもしれません。

通行時の手続き

通行時にどのようなチェックをするかです。あからさまに怪しい人物をチェックするだけなのか、門を通るときに事務的に通行料をとるだけなのか、または街に入る目的を聞いた積荷を検分したりするかどうか、といったことを決めます。

建物の門

神殿や貴族・商人の館などの敷地に入る場合には、門番に通してもらわなければならないになります。

この手の門番には、建物に入る目的を納得できる形で示すか、自分が信用できる人物であることを証明する必要があります。この辺りは、市門や検問に比べて厳しいのが普通です。

マスターは、次のような状況を設定しておかなければなりません。

門番の質と数

門を守る兵士の数と質を決定します。

通過の手続き

市門などに比べると、面会の約束を取りつけてある、紹介状を持っているなど、身元がはっきりしていないと通過できないかもしれません。