

課題：難所

天候

普段は楽な行程が、天候によって豹変するということもあります。

大雨や嵐で道がぬかるんだり、洪水が起きたり、雪で道が埋まったりしてしまった場合です。

この課題の扱い

この「難所」の課題は、おそらくあまり難しいものにはならないと思います。そのため、この「課題」を使う場合は、小手調べ程度に出すと良いでしょう。

険しい地形を乗り越えなければなりません。たとえば、氾濫している河川、雪道、迷路のような深い森、灼熱の砂漠、立ちふさがる崖、怪物のさまよう森などです。

遭遇

山賊、怪物など、危険な存在が途中にいます。これらの存在は、特にパーティを狙っていると言うわけではないので、出会ってしまった場合は不運と言えるでしょう。

マスターは、これらの敵に必ず遭遇することにしても良いですし、一定の確率で遭遇することにしてもかまいません。もしくは、パーティがある行動を取った場合、たとえば夜歩き回るとか、火を起こすとか、特定の経路を取った場合に遭遇することにしてもかまいません。

事前に、パーティに「怪物が出る」と言う情報を流しておいて、その反応を見るのも良いと思います。

迷子

霧の出やすい場所や、深い森がこの類の障害になります。

ポイントの一つは、こうした場所に詳しい案内人を手配するか否かにあります。そのためには、お金がかかるでしょうから、それを払うかどうか考えなければなりません。また、そもそも事前に迷いやすい場所があるかどうかの情報を手に入れておかなければなりません。行ってみたら分かりにくい地形だった、では遅いのです。

崖の場合と同じように、こうした迷いやすい場所を避けて遠回りするというのも、選択肢としてはあるかもしれませんが。

河川

障害が河川の場合、たとえば次のような克服手段があるでしょう。

泳いで渡る

筏を作る

橋 / 浅瀬を探して歩く

渡し舟が通るのを待つ

どの手段が有効であるかは、場面によって異なりますので、マスターはあらかじめどの手段が有効かを考えておきます。

渡し舟はどれくらいの頻度でやってくるのか

近くに橋はあるか

川の流れの速さと深さ・川幅・水温

近くに住人はいるか。いれば、川を渡る手段を知っている可能性が高い

崖

たいていは、滑落の危険を犯して崖に登る(降りる)か、遠回りになって時間がかかるのを承知で回り道をするかの二択になるでしょう。

マスターは、次のような項目を決めておきます。

回り道をする場合にはどれくらい時間がかかるのか

回り道をした先にはどのような「課題」が控えているのか

崖に登るのはどれくらい時間がかかるのか

崖に登るときの難易度はどれくらいか

ロープを結びつける手ごろな岩や大木があるかどうか

などをマスターはあらかじめ決めておくと良いでしょう。