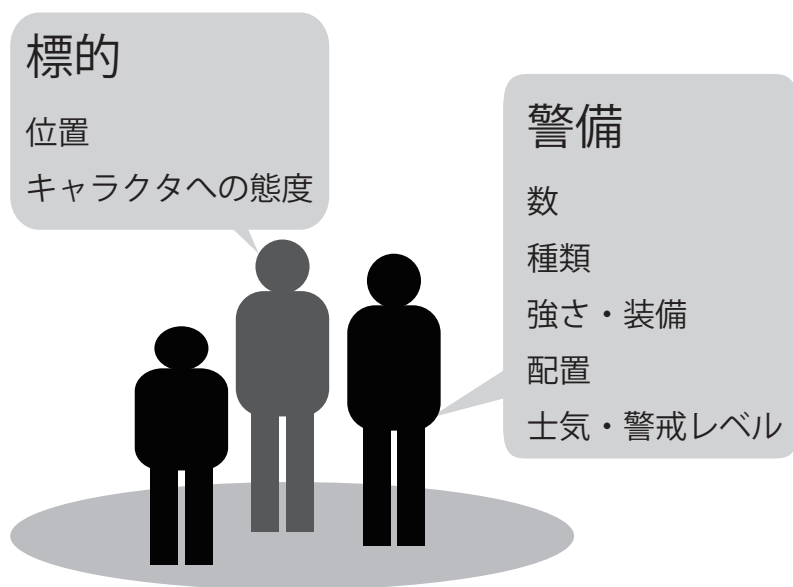


《 捕獲・救出 》

この課題でキャラクターたちは、守られている標的を無事所定の場所まで連れて行かなければなりません。

多くの場合は敵との戦いを含み、「さらわれたお姫様の救出」「鍵となる情報を握る敵方の研究者の捕獲」など、小説や映画でも定番のシーンとなっています。



地形（地下・野外・足場・障害物・遮蔽・川）
天候・時間・照明

設定項目

標的 位置、キャラクターたちへの態度、能力（標的は物品でも構わない）

警備状況 数、種類、強さ・装備、配置、士気、警戒レベル

環境 見通し、地下、野外、足場、障害物、遮蔽、川、天候、照明、時間

ポイント

この課題のポイントは、標的の捕獲・救出作戦の計画立案にあります。計画を建てさせるため、対象の警備状態について、必ず事前にキャラクターたちに情報を与えます。

仕掛ける場所とタイミングはキャラクターたちに選択権があるので、パーティに最も有利な条件と、それに見合った段取りを考えさせます。場合によっては、作戦立案のため事前に隠密に長けたキャラクターが侵入・調査を行うのも良いでしょう。

標的を連れ出す方法としては、

- 戦闘で力押しをする
- 標的に絞って奇襲をかける
- こっそりと忍び込み、知られないように連れ出す
- 陽動作戦で警備を手薄にして連れ出す
- 買収など交渉によって警備をかかわす

などがあります。実際には、これらの組み合わせで捕獲／救出計画を立てることになります。

制約

〈情報〉の制約をかける 警備状況、標的の活動パターンなど、一部の情報が分かっています。

〈時間〉の制約をかける 依頼者側の都合で時間制限があるというケースの他、時間が経つと警備が厳重になる、標的が移送されるといった形での制約もあります。

〈装備〉の制約をかける 機動性を下げる重たい装備や隠密性の妨げとなる音を立ててしまう装備は使えません。

標的がパーティに不信感あるいは敵意を抱いていれば《捕獲》、信頼していれば《救出》となります。《救出》であれば標的は協力してくれますが、《捕獲》であれば反抗的／非協力的なので何らかの方法で黙らせるか無力化しなければならないでしょう。