

# シーン： 潜入

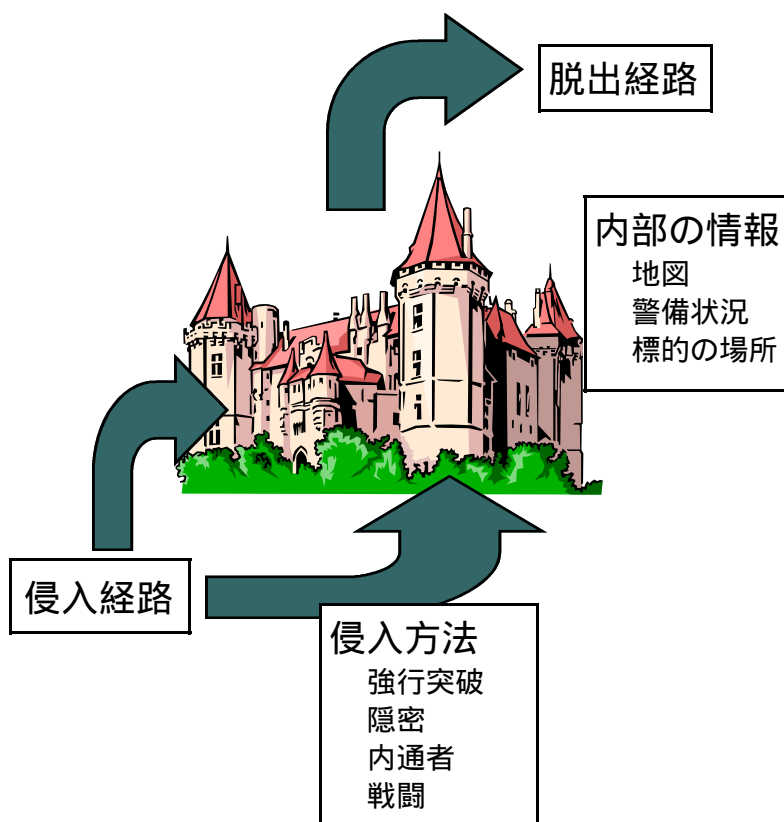
## 概 略

侵入シーンは、見つからないように建物の中、敵陣、町などに侵入し、その中で活動するシーンです。

侵入シーンでは、  
侵入先についての情報収集  
侵入方法の検討  
侵入前の準備  
侵入  
脱出  
といったことを扱います。

目的としては、  
侵入先にあるものを奪ってくる。  
侵入先に仕掛けを施してくる。防御施設を働かなくしたり、食べ物に眠り薬を混ぜるなど。  
侵入先の情報を集めてくる。見取り図、見張りの数、標的の場所、侵入経路など。  
進入先の誰かを殺してくる。  
といったものが挙げられます。

## 概念図



## ゲームのポイント

### 戦略

隠密能力を活かしていくのか、多少発見されても構わずに、相手が体制を整える前に事を決しようとするのか、力にものをいわせて突破するのか、といった侵入の全体的な方針をプレイヤー達に考えさせます。

### 侵入経路

侵入のルートを複数作っておき、そのうちどのルートを取るかをプレイヤー達に考えさせます。あるルートは見張りは多いが弱いので、万が一見つかっても倒せるとか、別のルートは見つかりにくい万が一見つかると相手はエリートなので大変なことになるなど、それぞれのルートはメリットとデメリットを併せ持っているべきです。

### 情報の信頼性

侵入シーンでは事前の情報集めがとりわけ重要になりますが、その情報がどれほど信頼できるものか、というのもプレイヤー達を悩ませるポイントとなります。

たとえば、警備の手薄そうな侵入ルートが見つかったが、情報源が今一つ信用できず間違っているかもしれないし下手をすると罠かもしれない。しかし、もし本当であれば非常に優れた侵入ルートになる。時間的に真偽を確かめている余裕はない、といったシーンが考えられるでしょう。

## 作成の手順

侵入シーンは、次のような手順で作成します。

1. 侵入の目的、勝利条件を決める。
2. 侵入先の舞台を決め地図を作成する。
3. <制限>を決める。
4. <課題>、とりわけ警備の状況を決める。
5. その他の状況を決める。

## 制限

### 時間の制限

侵入シーンの時間制限としては、もちろん「何時何時までに依頼（任務）を完遂せよ」という類の制限もありますが、それに加えて「もし見つかればあい、相手が対侵入者用の体制を整えるまでに何ラウンドかかる」といった制限もありえます。

### 隠密

### お忍び

パーティがたとえば警備兵の格好

をして潜り込む場合にはこの制限がかかることとなります。

### 情報の制限

侵入場所について、標的の場所、警備状況、内部の地図などのうち、限られた情報しか手に入りません。

### 能力の制限

### 装備の制限

音を立ててしまう装備を諦めなければならぬかもしれません。

## 課題

### 隠密

潜入の最も基本的な課題となるのがこの隠密です。

### 警備

潜入先の警備の状況です。全部で見張りは何人いるのか、その質と装備はどれほどか、手薄な箇所、時間帯というのは存在するのかといった事柄を決めておきます。PC達は、この警備を上手いこと潜り抜けなければなりません。

### 戦闘

潜入では、戦闘はできるだけ避けなければなりません。時には避けきれないこともあるでしょう。できれば、奇襲などで相手に何もさせず

に倒すことがベストです。相手を生け捕りにできれば、潜入先についての情報を何か引き出せるかもしれません。

### 情報収集

侵入ルートをどうするか、警備状況はどうなっているかなど、侵入に際して様々な判断を下す材料として、情報収集が必要とされます。

### 難所

人目を避けるために、パーティは難所を踏破しなければならぬかもしれません。たとえば切り立った崖や城壁を登ったり、危険な沼地を越えたりする必要が出てくるかもしれません。

## その他の状況

### 潜入の舞台

館、城、砦、神殿、聖所など、パーティがどこに忍び込むかです。また、潜入先の地図も必ず用意しておかなければなりません。

### 手引き

内通者を得ることができるかどうか。得られるとすれば、それにはどうすれば良いのか。内通者はどのような手助けをしてくれるのか、裏切ることはないのか、といった事を決めます。

### 目標の場所

潜入先のどこに目標がいるのか（あるのか）を決めます。

目標が人であれば、時間帯によって場所が違ってもいいかもしれませんので、大まかなスケジュールも決めて起きます。

目標の周囲は特別警備が厳しい可能性がありますので、それについても決めます。

### 罠

侵入者を妨害するための罠がしかけられているかもしれません。

### 天候

天候は、潜入するものにとって有利に働く面と不利に働く面を併せ持っています。雨の場合、視界が悪くなるので姿を見咎められる可能性は低くなりますし雨の音は侵入者の足音を掻き消してしまうでしょう。しかし、同時に侵入者は濡れた足跡を建物の中に残していくこととなります。