南西海域サメワニ沖　敵艦隊、見ゆ!

このシナリオは、ズンダ海峡を舞台にしています。敵の艦隊が集結中という情報を掴んだ鎮守府が敵艦隊の各個撃破に挑むというのものです。

海域マップのルールを使用します。提督は、本シナリオに付属する海域マップを用意してください。

このシナリオは、潜水艦のみの艦隊では遊ぶことができません（潜水空母は可能です）。

机上演習のルールを使って一人で遊ぶことも可能です。

● ストーリーライン

南西海域サメワニ沖に、他の海域から逃れてきた深海棲艦が集結しているという情報が入った。

敗走した敵といえども、合流をしてしまえば寄せ集めの一大艦隊になり得る。

そうなる前に、各個撃破せよ！

● シナリオスペック

・艦娘人数：四～六名。
・推奨レベル：艦隊の平均レベルが１～２。
・プレイ時間：二時間半～三時間
・リミット：２（ＰＣが三人の場合３）。
・任務：敵艦隊の合流を阻止せよ。
　深海棲艦の中枢となる旗艦を発見、撃破せよ。

● 導入フェイズ

初めて『艦これＲＰＧ』を遊ぶ場合、「鎮守府名決定表」や「艦隊名決定表」を使って、鎮守府や艦隊の設定を簡単に作成しましょう。すでにそうした設定がある場合、それを使用してください。どちらの場合も、各ＰＣの自己紹介を行ってください。

その後、提督は、以下の文章を読み上げてください。

鎮守府内は騒がしかった。つい先日大きな海戦があったばかりで、どこも忙しい。

そんなとき、執務室に集められたＰＣたちは提督から直接任務を受け取る。

「君たちに任務を与える。先日の海戦から逃れた敵艦隊が南西海域サメワニ沖に集結しているとのことだ」

艦娘たちの間に緊張が走る。

「一つ一つの艦隊は決して大きくはない。だが、集められると厄介だ。各個撃破を頼む」

提督は、そう言ってＰＣたちに「敵艦隊の合流を阻止せよ」という任務を与えます。

提督は、このシナリオでは、海域マップを移動して各チェックポイントのイベントをこなすことで、決戦フェイズでの敵艦隊が少なくなることをプレイヤーに伝えてください。ただし、時間をかけると敵艦隊が強くなってしまうことも説明してください。

● 鎮守府フェイズ

鎮守府フェイズになったら、まず１サイクル目が開始されます。

提督は、プレイヤーにイベントカードを配り，記入してもらってください。

イベントカードの記入が終わったら、シーンが開始されます。

このシナリオでは、海域マップを使用します。各チェックポイントにいくことで、シナリオイベント「敵足止め艦隊発見」、「敵逃げ腰艦隊発見」、「はぐれ艦娘と敵機動艦隊」、「泊地修理」、「敵中枢発見……？」が起こります。

１サイクル目が終わったあとに、シナリオイベント「敵中枢旗艦」が起こります。

◆敵中枢旗艦

このイベントは、１サイクル目の終了時に発生します。

提督は、以下の文章を読み上げてください。

水平線の向こうに影の一団が見えて、すぐにいなくなってしまった。

あの影は、ひょっとして深海棲艦だろうか？

その中心にいた艦は、他の船を集めていたようにも見える。

ここで、ＰＣたちの元に鎮守府の提督から通信が入った。

「敵の中枢となる艦を発見した。どうやら、この深海棲艦が敵艦を集めているようだ。この艦を叩いて欲しい。頼めるかな？」

どうやら、あの敵は本当に敵艦隊の中枢だったようだ。

「それから、もう一つある。敵の増援艦がその海域に向かっているということが分かった。時間をかけると面倒になるぞ」

ここで、ＰＣたちに「深海棲艦の中枢となる旗艦を発見、撃破せよ」という新たな任務がくだされます。

提督は、「２サイクル目が終了すると、鎮守府フェイズは終了し，決戦フェイズになること」そして、「敵追撃艦隊と艦隊戦を行うこと」を宣言してください。もし、ＰＣが三人の場合、２サイクル目のところを３サイクル目と言い換えてください。

このイベント以降、提督は、各シーンの終了時に、「敵艦隊合流表」を使って、敵艦を決定していきます。これによって決定した敵艦は決戦フェイズの艦隊戦に追加されます。

▼敵艦隊合流表　1D6	
1~2	駆逐ロ級
3~4	軽巡ホ級
5~6	軽母ヌ級

◆敵逃げ腰艦隊

このイベントは、艦隊がチェックポイントＢに到着すると発生します。提督は、以下の文章を読み上げてください。

敵艦隊の姿が見えて来る。

こちらの姿を確認すると、敵艦隊は慌てたように動き始めた。

どうやら逃げ腰。ここはうまく撃破せねば。

遭遇が発生します。

敵艦隊は、駆逐ロ級がＰＣと同じ人数です。

艦隊戦の処理を行ってください。

駆逐ロ級

命中力	火力	回避力
2	1	2

装甲力	行動力
4	12

【5inch単装砲】主砲　指定個性：《おしゃべり／趣味6》　射程：短　火力修正：2

この艦隊戦では、１ラウンド目の終了時に敵艦隊は撤退し、ＰＣたちの勝利となります。
艦隊戦の間に轟沈できなかった敵艦は、決戦フェイズに登場します（損傷状態はすべて回復します）。

●敵足止め艦隊

このイベントは、艦隊がチェックポイントＥに到着すると発生します。提督は、以下の文章を読み上げてください。

敵艦隊の姿が見えて来る。どうやら、こちらの艦隊を待ち構えていたようだ。
この艦隊は、恐らくこちらの足止めのために配置されているのだろう。厄介な。

遭遇が発生します。
敵艦隊は、雷巡チ級がＰＣが三人です。
艦隊戦の処理を行ってください。

雷巡チ級

命中力	火力	回避力
0	1	1

装甲力	行動力
7	16

【5inch単装高射砲】主砲　指定個性：《古風／背景5》　射程：中　火力修正：3
【21inch魚雷前期型】魚雷　指定個性：《魚雷／戦闘10》　射程：短　火力修正：2　雷撃2
【21inch魚雷前期型】魚雷　指定個性：《クール／魅力3》　射程：短　火力修正：2　雷撃2

ＰＣたちが艦隊戦に勝利すると、足止め艦隊を撃破することができます。
また、この艦隊戦の間に雷純チ級をすべて轟沈できなかった場合、艦隊の代表一人は《魚雷／戦闘 10》で判定します。失敗すると、魚雷に追い立てられた艦隊はチェックポイントＣに移動します。

●はぐれ艦娘と敵機動艦隊

このイベントは、艦隊がチェックポイントＦに到着すると発生します。提督は、以下の文章を読み上げてください。

敵の機動艦隊が艦娘と戦闘をしている。
艦娘はなんとか食い止めようとしているが、一隻しかおらず状況は劣勢のようだ。
突破も時間の問題だろう。

敵艦隊を食い止めている艦娘は高雄です。このとき、提督は、敵艦隊を食い止めているはぐれ艦娘は自由に変更することができます。プレイヤーの希望を聞いて、はぐれ艦娘を設定してください。もし、ＰＣの中に高雄がいた場合、被らないように変更してください。
ＰＣがはぐれ艦娘を助けようとすると、遭遇が発生します。
敵艦隊は、軽巡ホ級二人、軽母ヌ級が二人です。
艦隊戦の処理を行ってください。

軽巡ホ級

命中力	火力	回避力
1	1	1

装甲力	行動力
6	10

【5inch単装高射砲】主砲　指定個性：《読書／趣味5》　射程：中　火力修正：2
【偵察機】艦載機　偵察9

軽母ヌ級

命中力	火力	回避力
0	0	1

装甲力	行動力
8	20

【艦攻】艦載機　指定個性：《ばか／魅力8》　射程：短　火力修正：3　航空攻撃2、偵察7
【艦爆】艦載機　指定個性：《航空戦／戦闘4》　射程：短　火力修正：4　航空攻撃2
【艦戦】艦載機　超対空2

ＰＣたちが艦隊戦に勝利すると、高雄はＰＣたちに感謝の言葉を伝え、お礼の「偵察機」（着任 p251）を一つ渡してくれます。もし、ＰＣたちの中に偵察機を装備できるキャラクターが一人もいない場合、代わりに「電探」（着任 p252）を渡します。渡された装備を鎮守府シートに書き加えてください。

●泊地修理

このイベントは、艦隊がチェックポイントＧに到着すると発生します。提督は、以下の文章を読み上げてください。

「工作艦、明石です。あなたたちの修理を任されました」
整備用の装備を整えた明石が応援にやって来てくれた。
「傷ついたらいつでもここに戻ってきてください」
泊地修理の準備を整えて、明石はにっこりと笑う。頼もしい仲間だ！

このイベントが発生すると、損傷を一つ以上受けたキャラクター一人を選択します。
鋼材と燃料を選択したキャラクターの修理係数点消費することで、損傷を一つ回復することができます。
はじめてこのイベントを発生させたとき、ＰＣ全員は《整備／航海 12》の判定を行うことができます。成功すると、整備を手伝って、明石のＰＣに対する【感情値】が１点上昇します。
また、このイベントは艦隊がチェックポイントＧに到着するたびに発生します。この場所ではシーンに関わらず補給が行えます。

●敵中枢艦隊……？

このイベントは、艦隊がチェックポイントＨに到着すると発生します。提督は、以下の文章を読み上げてください。

こそこそと海域を移動する敵艦の影を見つけたが、すぐに消えてしまった。
この海域のどこかに逃げてしまったのだろうか。
もし、あれが敵の中枢艦隊ならば、ここで見つけるチャンスだ。

「偵察」を持つ装備アビリティを装備しているＰＣは、《索敵／航海４》の判定をすることができます。判定に成功すると、この海域に潜む敵追撃艦隊を発見し、敵追撃艦隊と艦隊戦をすることが選べます。敵追撃艦隊と戦うことを選んだ場合、決戦フェイズの艦隊戦を行います。
判定に失敗する、もしくは「偵察」を持つ装備アビリティを装備していない場合、何も起こりません。
また、このイベントは艦隊がチェックポイントＧに到着するたびに発生します。

● 決戦フェイズ

決戦フェイズでは、敵の中枢である重巡リ級 flagship と、そこに集結した敵艦隊と遭遇します。艦隊戦を行ってください。
敵艦隊は、重巡リ級 flagship 一人（旗艦）に以下の艦を追加してください。

・敵艦隊合流表によって追加された艦全員。駆逐ロ級の能力はイベント「敵逃げ腰艦隊」、軽巡ホ級と軽母ヌ級の能力は「はぐれ艦娘と敵機動艦隊」のイベントを参照してください。
・イベント「敵逃げ腰艦隊」で轟沈できなかった艦。イベント「敵逃げ腰艦隊」を発生させていない場合、駆逐ロ級がＰＣと同じ人数追加されます。駆逐ロ級の能力はそのイベントを参照してください。
・イベント「はぐれ艦娘と敵機動艦隊」の艦隊戦に勝利していない場合、軽母ヌ級が二人追加されます。軽母ヌ級の能力はそのイベント参照してください。
・イベント「敵中枢艦隊……？」によって決戦フェイズに入らなかった（２サイクル目の終了によって決戦フェイズになった）場合、提督は、「敵大物合流表」を使用し、決定した艦一人を決戦フェイズでの艦隊戦に加えます。

▼敵大物合流表　1D6	
1~3	空母ヲ級
4~6	戦艦ル級

この艦隊戦では、重巡リ級 flagship の轟沈がＰＣたちが勝利する条件となります。どのような状況であっても，重巡リ級 flagship が轟沈していればＰＣたちの勝利になり、轟沈していなければＰＣたちの敗北となります。

重巡リ級flagship

命中力	火力	回避力
3	7	0

装甲力	行動力
12	28

【8inch三連装砲】主砲　指定個性：《丁寧／性格9》　射程：中　火力修正：2
【21inch魚雷前期型】魚雷　指定個性：《面倒見／性格4》　射程：短　火力修正：2　雷撃4
【偵察機】艦載機　偵察9

戦艦ル級

命中力	火力	回避力
3	4	1

装甲力	行動力
13	25

【16inch三連装砲】主砲　指定個性：《突撃／戦闘6》　射程：長　火力修正：3
【12.5inch連装副砲】主砲　指定個性：《スタイル／背景11》　射程：長　火力修正：2
【偵察機】艦載機　偵察9

空母ヲ級

命中力	火力	回避力
1	2	1

装甲力	行動力
11	23

【艦攻】艦載機　指定個性：《海図／航海9》　射程：短　火力修正：3　航空攻撃2、偵察7
【艦爆】艦載機　指定個性：《秘密兵器／背景9》　射程：短　火力修正：4　航空攻撃2
【艦戦】艦載機　超対空2

艦隊戦が終了したら終了フェイズになります。

● 終了フェイズ

エピローグは、決戦フェイズの勝敗によって、以下いずれかを読み上げてください。

●ＰＣたちが勝利した

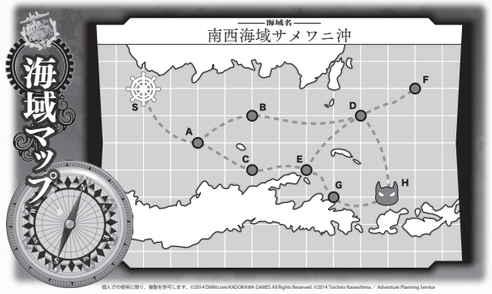
ＰＣたちが敵の旗艦を倒すと、深海棲艦は散り散りになって去っていった。
「これでようやく一息がつける。お前たちのお陰だ」
戻ってきた鎮守府内も落ち着いた様子をみせていて、皆がほっとした表情を浮かべている。

ＰＣたちが決戦フェイズで勝利した場合、敵の艦隊が完成することはありません。その功績を称えられます。また、各プレイヤーは、ＮＰＣ艦娘一人を選び、そのＮＰＣ艦娘の自分のＰＣに対する【感情値】を１点上昇させることができます。
お疲れ様でした。

●ＰＣたちが敗北した

敵の艦隊は着々と数を増やしている。他の海域からも敗走した深海棲艦が集まり、かなりの大艦隊ができあがってしまった。
寄せ集め艦隊とはいえ、敵は大規模艦隊だ。一大決戦を予感して、鎮守府は再び忙しくなった。

ＰＣたちが決戦フェイズで敗北した場合、敵の艦隊が完成してしまい、多くの鎮守府が被害を被ってしまいます。
提督は、この寄せ集め艦隊を撃退するための、新たなシナリオを作ってみてください。お疲れ様でした。

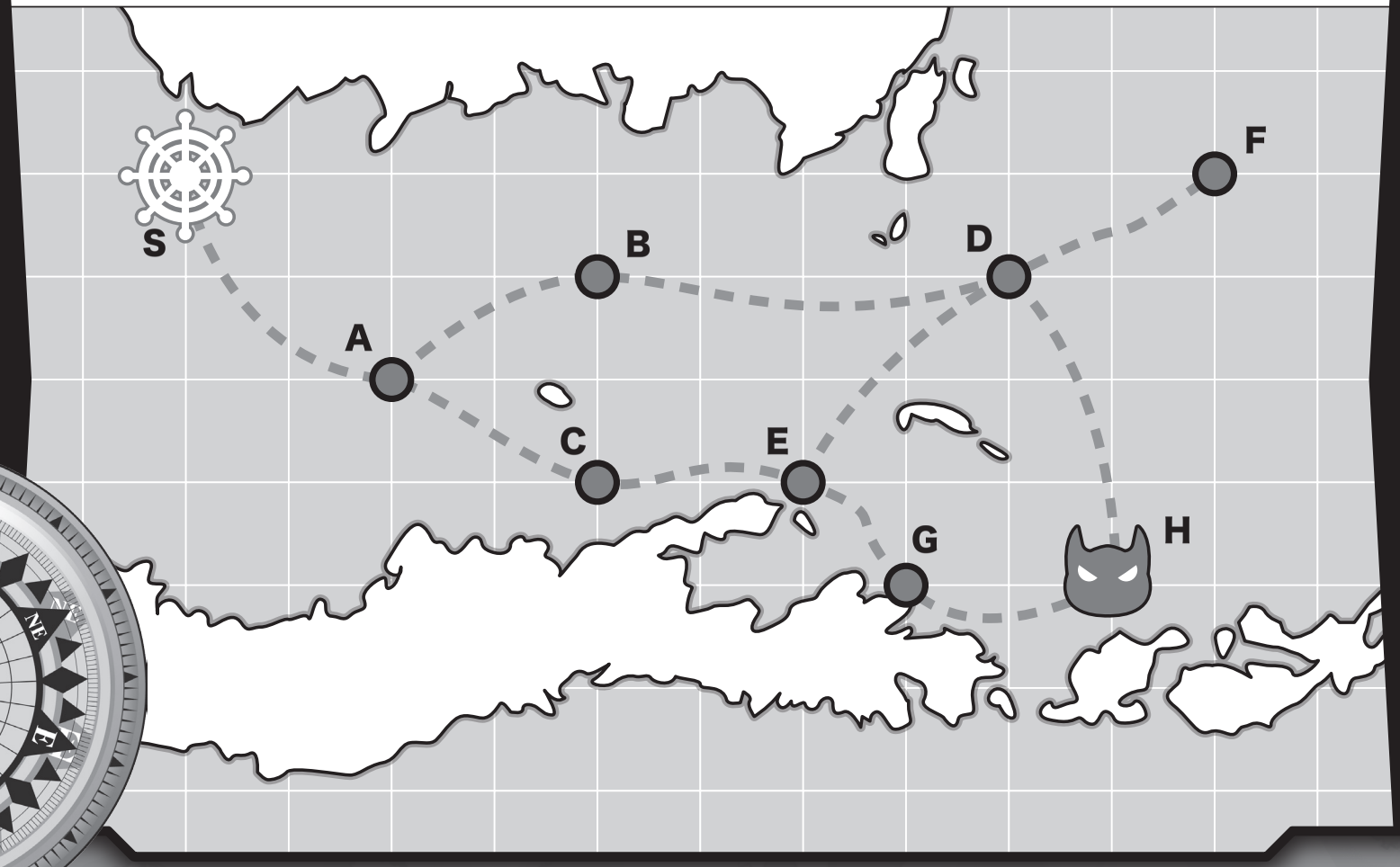


S：起点。
A：海上。
B：海上、シナリオイベント「敵逃げ腰艦隊」発生。
C：海上。
D：海上。
E：海上、シナリオイベント「敵足止め艦隊」発生。
F：海上、シナリオイベント「はぐれ艦娘と敵機動艦隊」発生。
G：シナリオイベント「泊地修理」発生。
H：海上、シナリオイベント「敵中枢艦隊……？」発生。

海域マップ

―海域名―

南西海域サメワニ沖



個人での使用に限り、複製を許可します。©2014 DMM.com/KADOKAWA GAMES All Rights Reserved. ©2014 Toichiro Kawashima ／ Adventure Planning Service