



# 艦隊これくしょん - 艦これ - 艦これ RPG シナリオ

## 南西海域ズンダ海峡 索敵機、発艦始め!

このシナリオは、ズンダ海峡を舞台にしています。その地で負けてしまった同じ鎮守府の仲間を捜しだし、敵の追撃艦隊を撃退するというものです。

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

ズンダ海峡に、深海棲艦が出現した。

この情報を得た鎮守府は第一艦隊を出撃させるものの、敵艦隊に破れてしまう。

鎮守府のPCたちは、第一艦隊の救助任務に就く。

しかし、敵は追撃艦隊を向かわせていて……。

### 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～二時間半
- リミット：2（PCが三人の場合3）。
- 任務：第一艦隊を捜索、合流のち帰還せよ。  
深海棲艦の追撃艦隊を撃退せよ。

### 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。

「……そうか、分かった」

PCたちが執務室に呼び出されると、そこには重苦しい顔で報告を受け取る提督の姿があった。

「ズンダ海峡に向かった第一艦隊からの連絡が途絶えた」

その報告は提督だけでなく、PCたちにとってもショックだった。第一艦隊の彼女らと、自分たちはとても仲のよい艦隊だったのだ。

「(艦隊名)に任務を与える。ズンダ海峡の第一艦隊を捜索、合流のち帰還せよ!」

提督は、そう言ってPCたちに「第一艦隊を捜索、合流のち帰還せよ」という任務を与えます。

その後、各PCは「仲よし艦隊表」を使って、第一艦隊との思い出を振り返って描写していきます。このとき、提督は、第一艦隊に所属している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、PCたちと仲がよい艦娘を三人設定してください。もし、PCの中に利根、筑摩、天津風がいた場合、被らないように変更してください。

#### ▼仲よし艦隊表 1D6

1~2	第一艦隊の利根は、頼れるお姉さんだった。
3~4	第一艦隊の筑摩とは、姉妹のように仲が良かった。
5~6	第一艦隊の天津風とは、ライバルでお互いを高めあっていた。

### 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「ボーキサイト缶」、「第一艦隊の痕跡」、「謎の海域」、「第一艦隊発見」が起こります。

1サイクル目の1シーン目が終わったあと(2シーン目)に、シナリオイベント「策敵機着艦」が起こり、1サイクル目が終わったあとにシナリオイベント「敵追撃艦隊到着」が起こります。

#### ●索敵機着艦

このイベントは、1サイクル目の2シーン目に発生します。

提督は、以下の文章を読み上げてください。

PCたちがズンダ海峡を進んでいると、こちらに向かって飛んで来る飛行物体が見えてきた。

あれは、第一艦隊に所属していた偵察機だ。

どこから飛んで来たのだろうか?

ここで、提督は「偵察機」(着任p251)を装備できるPC一人に渡してください。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。これらの装備アビリティは、特別にこの場で装備することができます。

提督は、この偵察機はチェックポイントDから飛んで来たことを明かしてください。

偵察機を装備したPCは「第一艦隊との交流表」を使用して、偵察機を飛ばした艦娘との関係を思い出します。導入フェイズで第一艦隊の艦娘を変更していた場合、その艦娘に変更してください。

#### ▼第一艦隊との交流表 1D6

1~2	演習中、利根と策敵の腕を競い合った。
3~4	演習が終わったあと、筑摩と一緒に穏やかな時を過ごした。
5~6	天津風が隠れて飼っていた猫と一緒に世話していた。

#### ●敵追撃艦隊到着

このイベントは、2サイクル目に発生します。提督は、以下の文章を読み上げてください。

緊急電報。あなたたちの元に、提督から新しい情報が入った。

この海域に、深海棲艦の追撃艦隊が現れた模様。

放っておけば、第一艦隊が危ない。

PCたちはこの追撃艦隊と戦い、撃退せよ。

ここで、PCたちに「敵追撃艦隊と戦い、撃退せよ」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。



●ボークサイト缶

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。

大量のボークサイトが入ったドラム缶が漂着している。  
ひょっとしたら、第一艦隊が流したものだろうか？

鎮守府のボークサイトを2D6個獲得してください。

●第一艦隊の痕跡

このイベントは、艦隊がチェックポイントD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。

何かの残骸。壊れた機装。海面に浮かぶ艦載機。  
ここで、何らかの戦闘があったようだ。激戦の様子がこれだけでも伺える。  
きっと、ここで第一艦隊は戦ったのだろう。  
その痕跡を元に調査をしようとすると、不気味な一団が近づいてきていた。

この場所の調査をしようとしたとき遭遇が発生します。  
敵艦隊は、駆逐口級がP Cと同じ人数、重巡り級 elite 一人（敵旗艦）です。  
艦隊戦の処理を行ってください。

駆逐口級

命中力	2	火力	1	回避力	2
装甲力	4	行動力	12		
[5inch単装砲] 主砲 指定個性：《負けず嫌い／性格6》 射程：短 火力修正：2					

重巡り級elite

命中力	3	火力	5	回避力	0
装甲力	10	行動力	23		
[8inch三連装砲] 主砲 指定個性：《指揮／航海10》 射程：中 火力修正：2					
[21inch魚雷前期型] 魚雷 指定個性：《さわやか／魅力9》 射程：短 火力修正：2 雷撃3					
[偵察機] 艦載機 偵察9					

P Cたちが艦隊戦に勝利すると、残された痕跡から第一艦隊の調査をできるようになります。このイベント以降、各シーンの終了時に、「偵察」の装備能力を持った装備アビリティを持っているP Cは、《索敵／航海 4》の判定をすることができます。一度判定に成功すると、第一艦隊の居場所を見つけることができます。「第一艦隊の居場所表」を振って、居場所を決定してください。  
P Cが艦隊戦に敗北すると、艦隊はチェックポイントGに移動します。再びこのチェックポイントに艦隊が到着すると、もう一度このイベントが発生します。

▼第一艦隊の居場所表 1D6	
1～3	チェックポイントF
4～6	チェックポイントI

●第一艦隊発見

このイベントは、《索敵／航海 4》の判定によって第一艦隊を発見し、かつ艦隊が第一艦隊の居場所表によって決定したチェックポイントに到着したときのみ発生します。提督は、以下の文章を読み上げてください。導入フェイズで第一艦隊の艦娘を変更していた場合、セリフの内容は変更した艦娘に合わせてください。

「おお、来たか。待ってあったぞ」  
そこには大破した第一艦隊が、岩陰に身を隠すようにして漂っていた。  
下手に敵に見つかってしまえば、ひとたまりもないような状況だろう。  
「申し訳ありません。ここまでやられるなんて……」  
しかし、今第一艦隊は、P Cたちが駆けつけたことによって安堵の笑みを浮かべている。  
「大丈夫。いい風が吹いているもの！」  
後は、第一艦隊を鎮守府に連れて帰るだけだ。

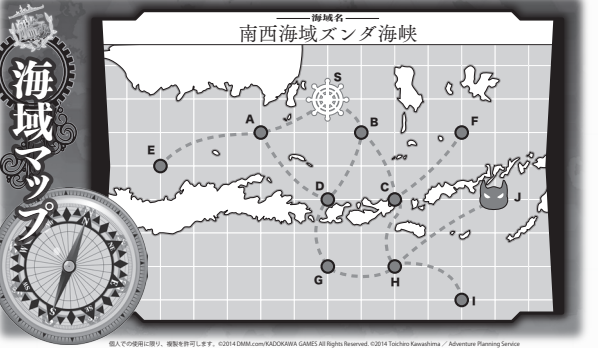
P Cは第一艦隊を発見し、保護することができます。第一艦隊は、ひどいダメージを負っており、航行には問題はありませんが、戦闘を行うことはできません。  
各プレイヤーは、第一艦隊に所属しているNPC艦娘（利根、筑摩、天津風）一人を選び、そのNPC艦娘の自分のP Cに対する【感情値】を1点上昇させることができます。導入フェイズで第一艦隊の艦娘を変更していた場合、その艦娘に変更してください。  
この時、第一艦隊は残った装備である零式水上観測機をP Cたちに託してくれます。提督は、鎮守府シートの装備アビリティに「零式水上観測機」（建造巻 p168）を加えてください。

●謎の海域

このイベントは、艦隊がチェックポイントJに到着したときに発生します。提督は、以下の文章を読み上げてください。

たどり着いた海域は、遮蔽物が目立ち、身を隠すところが非常に多い。  
ひょっとすると、ここに敵が潜んでいるかもしれない。  
念のために調べておく必要があるだろうか……。

「偵察」を持ち、その数値が10以上（「偵察-」も含む）の装備アビリティを装備しているP C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か、このチェックポイントから脱出してチェックポイントHに艦隊を移動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、「T字有利」の戦場で、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」の数値が10以上の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。  
再びこのチェックポイントに艦隊が到着すると、もう一度このイベントが発生します。



- S：起点。  
A：海上。  
B：海上。  
C：特になし。  
D：シナリオイベント「第一艦隊の痕跡」発生。  
E：シナリオイベント「ボークサイト缶」発生。  
F：海上。  
G：海上。  
H：海上。  
J：海上、シナリオイベント「謎の海域」発生。

●決戦フェイズ

決戦フェイズでは、第一艦隊を追ってやってきた敵追撃艦隊に襲われてしまいます。  
敵艦隊は、駆逐口級二人、軽巡水級二人、戦艦ル級一人（旗艦）になります。戦場は、P Cが、特に何の効果も使用しなければ「T字不利」になります。

駆逐口級

命中力	2	火力	1	回避力	2
装甲力	4	行動力	12	【5inch単装砲】主砲 指定個性：《幸運／背景7》 射程：短 火力修正：2	

軽巡水級

命中力	1	火力	1	回避力	1
装甲力	6	行動力	10	【5inch単装高射砲】主砲 指定個性：《空想／趣味4》 射程：中 火力修正：2 【偵察機】艦載機 偵察9	

戦艦ル級

命中力	3	火力	4	回避力	1
装甲力	13	行動力	25	【16inch三連装砲】主砲 指定個性：《対空戦闘／戦闘5》 射程：長 火力修正：3 【12.5inch連装副砲】主砲 指定個性：《丁寧／性格9》 射程：長 火力修正：2 【偵察機】艦載機 偵察9	

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と第一艦隊を保護したかによって変更されます。以下いずれかを読み上げてください。

●P Cたちが勝利し、第一艦隊を保護した

「おかえり、みんな。よくやってくれた」  
提督が温かい顔をP Cたちを迎えてくれる。  
執務室の机の上にはアイスやケーキが並んでいて、艦娘たちの帰還を迎える準備は万全だったようだ。  
「ささやかながら、帰還パーティを開こうと思う。付き合ってくれるかな？」

P Cたちが決戦フェイズで勝利し、第一艦隊を助けた場合、鎮守府に連れて帰ることができます。その功績をたたえられます。  
お疲れ様でした。

●P Cたちが勝利したが、第一艦隊を保護できなかった

P Cたちは深海棲艦を撃破し、この地に平和をもたらした。  
この地に追撃部隊はいない。あとはゆっくりと探せばよいだろう。  
とはいえ、あまりぐずぐずしているわけにもいかない。次の追撃部隊が来る前に第一艦隊を見つけなければ。

P Cたちが決戦フェイズで勝利した場合、敵艦隊第一艦隊を探しに向かうことができます。  
お疲れ様でした。

●P Cたちが敗北した

敵深海棲艦によって壊滅的な被害を受けて、P Cたちは鎮守府に帰ってきた。  
あの海域には、まだ第一艦隊が残っている……。  
「必ず取り戻すぞ。どんな手を使ってでも」  
提督の顔に焦りが生まれていた。

P Cたちが決戦フェイズで敗北した場合、P Cたちは第一艦隊の探索を打ち切り、この海域から離脱します。  
例えP Cたちが第一艦隊を保護していたとしても、ひどい損害を受けている第一艦隊を連れて鎮守府まで逃げることはできません。第一艦隊はこの海域に置いていくことになってしまいます。  
第一艦隊のNPC艦娘は、P Cたちに対する【感情値】を0点まで減少してください。  
提督は、第一艦隊を救う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。





——海域名——  
南西海域ズンダ海峡

