



キャンペーンシナリオ・

鉄底海峡、再び

Ironbottom Sound, Again

このシナリオは、鉄底海峡と呼ばれる海域を舞台とした長い連続もののシナリオです。四～六人のプレイヤーで遊ぶことができますが、机上演習のルールを使って、一人で遊ぶことも可能です。通常であれば、八～十回ほどセッションを繰り返すことで、結末までたどりつくことができます。

艦娘たちが、恐るべき事件に巻き込まれます。この鉄底海峡を脱出することができる、キャンペーン全体の目的になります。

セッションの準備

このキャンペーンシナリオを遊ぶためには、幾つかの準備が必要です。まず、提督は、このシナリオの「遊び方」や、シナリオの各海域に関する文章を通読しておいてください。机上演習で遊ぶ場合は、「提督用」と書かれた項目のテキストは読まないようになります。そして、以下のものをコピーしてくださ。

・サルベージイベント表（178ページ）。

・ランダムシナリオイベント表（179ページ）。

・各種情報カード（270～278ページ）

・専用イベントカード。一回につき、プレイヤー人数×3枚ほど（284ページ）。

・サルベージイベント表

このシナリオでは、伊8や三日月の固有アビリティ、装備アビリティの「輸送」、家具の「海上護衛」掛け軸など、遠征シーンにのみ効果があるものは、かわりにサルベージシーンで効果があります。

・ランダムシナリオイベント表

各海域マップ上のチェックポイントで起るシナリオイベントをランダムで決めるためのものです。E-1「ハジマリ海域」で使用する「E-1用ランダムE表」と、それ以降で使用する「E2～E4用ランダムE表」の二種類があります。表にある各シナリオイベントに対応するサイコロの出目のことを、識別番号と呼びます。

・海域マップ

各海域には、幾つかのチェックポイントが用意されています。チェックポイントは、○の通常のチェックポイントと、□の中にア

ルファベットの書かれたチェックポイントがあります。

○のチェックポイント

○のチェックポイントに初めて入った場合、その海域に対応する「ランダムシナリオイベント表」を使って、シナリオイベントを決めてください。

「E-1用ランダムS E表」は1D6で、「E2～E4用ランダムS E表」はD6でシナリオイベントを決定します。サイコロを振って起きるシナリオイベントが決まつたら、各ランダムS E表の該当するシナリオイベントの探索欄にチェックをつけてください。この探索欄にチェックがついたシナリオイベントは、発生済みのものとして扱われます。

発生済みのシナリオイベントは、それ以上は発生しません。そのため、すでに発生済みのシナリオイベントの出目を振ってしまった場合、別のシナリオイベントが発生することになります。使用した「ランダムシナリオイベント表」を確認してください。そのイベントの識別番号より1低い数値のシナリオイベントが発生します。もし、そのシナリオイベントも発生済みなら、さらに1低い数値のシナリオイベントが発生します。そうやって、探索欄にまだチェックのついていない識別番号の中で、振ったサイコロの出目にもつとも近くもつとも低い値のものを探します。

もし、こうしたシナリオイベントがすべて発生済みになっていたら、探索欄にチェックのついていないシナリオイベントの中でもっとも高い値の識別番号のシナリオイベントが発生します。

発生するシナリオイベントが決まつたら、海域マップの下にある、「イベント一覧」の該当するチェックポイントの場所に、その識別番号を書いておいてください。

各「ランダムシナリオイベント表」には、そのシナリオイベントの内容が書いてあるページが書いてあります。以降、そのチェックポイントに入るたびに、そのページの記述に従って、ゲームを行ってください。

◆ ランダムシナリオイベントの決定例 ◆



が出たけど……？

▼識別番号3は発生済み！

▼E 1用ランダムS E表 1D6		
識別番号	探索欄	イベント名
1	<input type="checkbox"/>	ドラム缶
2	<input type="checkbox"/>	水没する島
3	<input checked="" type="checkbox"/>	迷子の指揮官
4	<input type="checkbox"/>	渦潮
5	<input type="checkbox"/>	ボトルシップ
6	<input type="checkbox"/>	廃棄された泊地

3より1低い値の
識別番号2の
イベントが発生！

▼識別番号1～3まで発生済み！

▼E 1用ランダムS E表 1D6		
識別番号	探索欄	イベント名
1	<input checked="" type="checkbox"/>	ドラム缶
2	<input checked="" type="checkbox"/>	水没する島
3	<input checked="" type="checkbox"/>	迷子の指揮官
4	<input type="checkbox"/>	渦潮
5	<input type="checkbox"/>	ボトルシップ
6	<input type="checkbox"/>	廃棄された泊地

もっとも高い
識別番号6の
イベントが発生！

例：「E-1用ランダムSE表」の結果は③。識別番号3のシナリオイベントが発生します。そのイベントを終え、通常のプレイヤーのシーンも終了したため、隣のチェックポイントに移動しました。次の「E-1用ランダムSE表」の結果も③。すでに、識別番号3のシナリオイベントは発生済みです。そのため、出田の③よりも①低い値の、識別番号2のシナリオイベントが発生することになります。

もし、識別番号2のシナリオイベントもすでに発生済みなら、識別番号1のシナリオイベントが発生することになります。もし、②も①もすでに発生済みなら、もつとも高い値の識別番号のシナリオイベントが発生します。もし、②も①も発生済みなら、識別番号1のシナリオイベントが発生するでしょう。

情報カード

- のチェックポイント
- のチェックポイントに入った場合、対応する固定イベントが発生します。海域マップの下にある、「イベント一覧」の該当するチェックポイントに、そのシナリオイベントの内容が書いてあるページが書いてあります。以降、そのチェックポイントに入るたびに、そのページの記述に従って、ゲームを進行してください。

コピーした情報カードは、それぞれ切り離しておきましょう。情報カードには、その情報の名前、情報の内容、情報の識別番号が書かれています。イベントの結果、PCが情報を入手した場合、

提督は、その情報の識別番号に対応する情報カードのコピーをプレイヤーたちに渡しましょう。機上演習の場合、その情報を入手するまでは、なるべく情報カードの中身を見ないようにしましょう。

専用イベントカード

「鉄底海峡、再び」で、プレイヤーは、日常、交流、演習、サルベージの四つのシーンを選ぶことができます。キャンペーンが進んで行くと、プレイヤーたちは、シーンエディットを行うことができるようになります。



・選択シーンとシーンスロット

セッション中、PCが、様々な条件をクリアしていくたびに、選ぶことができるシーンの種類が追加されていきます。こうして追加されたシーンを、「選択シーン」と呼びます。

また、専用イベントカードには、空白の欄が用意されています。

これを、「シーンスロット」と呼びます。

各サイクルの開始時、何らかの選択シーンを得ている艦隊は、イベントカードを記入するタイミングで、プレイヤーたちは、そのサイクルに使用する選択シーンを選びることができます。プレイヤー全員は、選んだ選択シーンを、専用イベントカードのシーンスロットに記入してください。

選ぶことのできる選択シーンの数は、最大でも二種類までです（同じ種類の選択シーンを選ぶことはできません）。また、選択シーンは、艦隊全体で決定してください。プレイヤーが個別に選ぶことはできません。まとまらない場合は、旗艦が決定してください。

遊び方

（移動しなくても構いません）。

ハジマリ海域で、鎮守府（泊地）を建設できたら、新しい海域マップに移動できるようになります。

・シナリオイベント

各シナリオイベントは、以下ののような情報で構成されています。

そのシナリオイベントの識別番号です。固定イベントの識別番号は、その海域の略称の後にアルファベットを追加する形で表記されます。

・識別番号

そのシナリオイベントの属性です。海上と陸上の二種類があります。海上のチェックポイントでは、入渠、補給、開発、改装を行うことができません。

また、キャンペーン開始時では、陸上のチェックポイントでも、開発を行うことはできません。開発を行ふことができるようになるためには、鎮守府（泊地）を建設する必要があります。

このシナリオでは、海域マップのルールを使用します。最初は、E-1「ハジマリ海域」のチェックポイント104（識別番号A）が起點となります。まずは、180ページの「ハジマリ海域」に書かれた説明を読み、その後、識別番号E-1-Aのシナリオイベントを

処理してください。その処理が終わったら、艦隊は、海域マップを使つたセッションのルールに従つて次に行く場所を決めてください

・通り抜け

そのチェックポイントを通り抜けできるかどうかが書かれています。通り抜けが○と書かれたイベントのあるチェックポイントは、

一度、そのイベントが発生していた場合、以降通り抜けができるようになります。また、通り抜けが△と書かれたイベントのあるチェックポイントは、イベント内に書かれた条件を満たすと、以降通り抜けができるようになります。×と書かれたイベントのあるチェックポイントは、通り抜けができません。

・概要

そのシナリオイベントの概要です。提督向けに書かれています。

・説明文

初めてそのチェックポイントに来た場合、提督が読み上げる文章です。また、次に起るイベントの指示が書かれています。

・自由行動

幾つかのシナリオイベントでは、そのチェックポイントで行うことのできる自由行動が書かれている場合があります。シナリオイベント、もしくは、通常のシーン中に、自由行動として、そこに書かれた行動を行うことができます。

それぞれの自由行動には回数が書かれています。「回数：〇〇〇」など、○が書かれている場合、その自由行動を行ったび〇〇〇にチェックを入れてください。全ての〇にチェックが入ってしまったら、それ以上、その自由行動を行なうことはできなくなります。

・会話

「〇〇との会話」という枠の中には、その場所にいるNPCと会話した時の例が書かれています。提督は会話例を使って、プレイヤーの問い合わせに答えてあげてください。机上演習の場合、その会話を行ったものとして、その文章に目を通しましょう。

・敵艦隊

そのシナリオイベントで艦隊戦が発生する場合、敵艦隊のスペックが書かれています。机上演習の場合、敵の潜水艦は必ず潜航します。

・買い物

PCが自由行動として買い物ができる場所があり、その場所には在庫リストがあります。

買い物をするPCは、在庫リストに書かれた資材を消費することで、その品物（アイテムや装備アビリティ）を獲得します。品物を獲得したら、在庫リストの在庫数を一つ減らしてください。一回の買い物で、獲得できる品物は一つだけです。

在庫がなくなると、その品物は売り切れとなり、以降、買い物を行なうことで、その品物を獲得することはできなくなります。

・情報リスト

「情報リストから一つランダムで情報を獲得します」と書かれていた場合、提督は情報リストの中で、艦隊が持っていない情報から

ランダムに一つ情報カードを選んでプレイヤーに渡してください。
情報リストにある情報を、全て艦隊が持っていた場合、何も得られません。

るほど、移動は快適になるはずです。

- **再侵入**
再びこのチェックポイントに来た場合、どのように処理するかが書かれています。

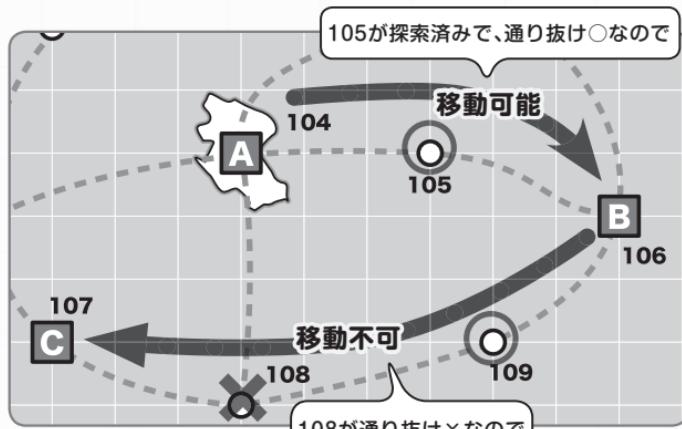
◆ チェックポイント間の移動 ◆

• 探索済み

通常の海域マップのルールに従います。ただし、以下の三種類の特殊なルールがあります。

• **通り抜け**
入ったことのあるチェックポイントは、海域マップの上にチェックを入れましょ。こうしたチェックポイントは、探索済みのチェックポイントと呼ばれます。

◆ 海域マップでの通り抜けの例 ◆



この場合、**A**から**B**には進めますが
Cには進めません。

• **通り抜け**
チェックポイント間の移動を行うとき、すでに探索済みで、かつ通り抜けが可能になっているチェックポイントは、ないものとして扱うことができます。チェックポイント間の移動を行うとき、通り抜け可能な幾つかのチェックポイントを飛ばして、移動先を選ぶことができるわけです。探索済みのチェックポイントが増えれば増え

・海域マップ間の移動

チェックポイント間の移動を行ふ場合、一つ先のチェックポイントではなく、別の海域マップを移動先に選択することができます。ただし、解放されていない海域には移動できません。

E-1の海域マップに移動する場合は、起点となるチェックポイントに移動します。セッション開始時には「始まりの島」、それ以降は、NPCたちが鎮守府（泊地）を建設したチェックポイントに移動します。E-2～E-5の海域マップに移動する場合、必ずその海域の識別番号Aのチェックポイントに移動します。

◆遠征関連の特殊効果について

このシナリオでは、遠征シーンは発生しません。そのため、幾つかの特殊効果を変更します。

まず、伊8の固有アビリティ【長距離航海】（建造式160ページ）三日月の固有アビリティ【鼠輸送】（建造式86ページ）は、サルベージシーンのイベントでも使用できるものとします。

また、「輸送」の装備能力（建造式167ページ）や、家具の「海上護衛」掛け軸（建造式170ページ）は、サルベージシーンのイベントで獲得した資材も増やすことができるものとします。

◆シナリオ装備

シナリオ装備は特殊な装備アビリティです。持ち運ぶために「装備力」を使い、艦種に関係なく装備できます。修得すると何が起きるかは、そのシナリオ装備の入手箇所に書かれています。シナリオ装備は鎮守府に保管することができます。原則として捨てたり、渡したり、壊したりすることができます。また、何らかの装備アビリティを壊すような効果の影響も受けません。それらができる時は、そのようにシナリオに書かれています。

◆アイテム

シナリオ中、このキャンペーンシナリオでしか獲得できない、特殊なアイテムが登場します。そうしたものも、文章中に「アイテム」とあった場合、「着任ノ書」241ページのアイテムのルールが適用されます。

◆NPC艦娘の同行

このシナリオでNPCが「同行する」と書かれていた場合、同行したNPC艦娘は、艦隊と一緒に移動しているものとして扱います。彼女たちは基本的にシーンに登場しません。艦隊戦に参加したり、アビリティを使用したり、何らかの行動をすることもありません。ただし、他のキャラクターに声援を行ふことはできます。

同行している場合に特殊なイベントや処理がある場合、そのようにシナリオに書かれています。

同行している艦娘と交流シーンを行いたい時など、提督やプレイヤーは、同行しているNPC艦娘をシーンに登場させることができます。イベントの効果で、目標にPCを選ぶような効果が出た場合、PCの代わりにNPCを選んでも構いません。ただし、このような処理は、提督が許可した場合にしか発生しません（目標にNPCを選ぶと、極端にイベントのリスクが低下するような場合、提督は、選択した提案を却下してください）。

特定のNPC艦娘がないと進められないイベントもありますので、取り扱いには注意してください。

セッショング区分

このキャンペーンシナリオでは、何回かのセッションを繰り返すことで、結末までたどり着くことができます。一気に最後まで遊ぶことは難しいため、セッションを途中で区切り、何回かに分けて遊ぶ必要があります。

セッションを区切る場合には以下の二通りの方法があります。

・イベントに終アフェイズに移行するよう書かれていた場合

通常通り、終アフェイズの処理を行います。

・時間切れの場合

セッションの時間は有限です。プレイヤーたちが疲れたり、セッションのために用意した時間がきてしまった場合は、そこでセッションを終了します。

こうやつてセッションを終了した場合、終アフェイズの「9・02 キャラクターの成長」（『着任ノ書』243ページ）以降の処理をすべて行いません。艦隊がいる場所や、経過したサイクルやシーン数などのメモをとつて、その時点での状況を保持します。次回は、その続きから再開します。ゲームのルール上、前回と同一のセッションとして扱います（セッションの間、持続する効果などは、持続しています）。

艦隊戦に敗北した場合、「一つ前にいた元の場所に戻してください」と書かれていることがあります。その場合、その場所に入る前にいたチェックポイントに艦隊を移動させてください。その時に、元のチェックポイントに戻るのではなく、鎮守府に移動することもできます。

敵の操作について

・艦隊戦に敗北した場合

このキャンペーンシナリオでは、提督は、基本的に「目標表」を使って目標を決めてください。

元のチェックポイントに戻るのではなく、鎮守府に移動することもできます。

●一回目以降の導入フェイズ

一回目以降の導入フェイズは、必ず起点から開始されます。まだ鎮守府（泊地）を建設していない場合は「始まりの島」から開始してください。

そして、提督は、以下の「導入表」を使用してください。ちょっとしたイベントと新たな任務が発生します。セッションの終了時に、「導入表」によって発生した任務を達成したと判断された場合、P.C.全員は、経験値を30点獲得します。

二回目以降、すでに発生したイベントになった場合、「ファンダムシナリオイベント表」のときと同様にして、まだ起きていない別のイベントを発生させてください。

◆失われたP.C.

キャンペーンの途中で、キャラクターが失われた場合、そのプレイヤーは、次のセッションから別の艦娘を作成して、キャンペーンに参加することになります。

新しく作成する艦娘は、自由に選んで構いません。レベルは、自分が失ったP.C.と同じものとして扱います。レベル以上の艦娘における最低値になります。

●机上演習について

このキャンペーンシナリオを机上演習で遊ぶ場合、P.C.に関する以下のようにルールを変更します。

・艦娘を四人まで使用可能。

・P.C.の艦隊の平均レベルが3以上（切り捨て）になった場合、二人分（旗艦含む）のプロットを行うことができるようになります。また、P.C.の艦隊の平均レベルが5以上（切り捨て）になった場合、三人分（旗艦含む）のプロットを行なうことができるようになります。

また、NPCの操作に関して、以下の通りルールを変更します。

・敵の潜水艦は必ず潜航する。

・NPCは、「航空管制」、「一緒に頑張りましょう」、「封鎖」、「全門齊射」、「フック飛ばすッ」、「通信妨害」、「艦隊の頭脳」、「急降下爆撃」、「一斉回頭」、「日兵戦闘」を使用しない。

・NPCは、「護衛艦」、「ステキなパーティ」、「一網打尽」、「水雷戦隊」、「対空支援」、「みじめよねー」を使用できる場合、必ず使用する。

・NPCは、「身代わり」を使用できる場合、必ず使用する。その際、一番下の装備アビリティから順に破壊していく。

・NPCは、上記以外の形式がオートのアビリティは、使用する。

・艦種が「浮遊」の深海艦艇は、航行序列を移動しない。

▼導入表 1D6

・艦種が「補給艦」の深海艦は、もっとも損傷の多い味方艦の中からランダムに一人を選び、その損傷を回復する。

【製品版をお楽しみに!】

【製品版をお楽しみに!】

【製品版をお楽しみに!】

「鉄底海峡 再び」では、使命という特殊なルールを使用します。このシナリオに登場するP.C.たちは、様々な個人的な理由から、なすべきことを果たすために鉄底海峡へとやって来ます。そのなすべきことを使命と呼びます。

各プレイヤーは、キャンペーンシナリオを開始する前に、自分のP.C.の使命を決定します。「使命表」を使って、ランダムに決めても構いませんし、「使命表」の中から好きなものを選んで構いません。ただし、同じ艦隊の中に、同じ使命の持ち主はいないようにしましょう。

使命が決まったら、その使命に対応した使命アビリティを修得します。

●使命

●使命アビリティ

使命アビリティは、何らかの使命を背負った艦娘だけが修得できる特殊なアビリティです。使命アビリティは、各P.C.一種類までしか修得できません。

その使用法は、基本的に戦術アビリティや固有アビリティと同様に処理しますが、以下の三点が異なります。

【製品版をお楽しみに!】

【製品版をお楽しみに!】

6 5 4 3 2 1

・前提

使命アビリティの中には、前提という項目が設定されているものがあります。そうしたアビリティは、その前提に書かれた個性を修得していないと使用できません。

使命アビリティを修得したときに、各プレイヤーは、自分のPCの個性一つを、その前提に書かれた個性に変更することができます。その場合、個性の属性は、変更前の個性と同じものになります。

・代價

使命アビリティには、不利な特殊効果もあります。これを代償と呼びます。使命アビリティの持ち主は、代償に書かれた特殊効果が常に発動しています。

・執念

使命アビリティを修得しているキャラクターは、執念の力を使用することができます。執念の力には、以下の二種類があります。

- ▼自分が轟沈しているとき、自分の損傷を全て回復する。
- ▼自分の【行動力】がロードのとき、自分の【行動力】を全て回復する。

◆ 使命の達成

使命には、最後に「あなたの使命は●●することである」というな使命達成に関する条件が書かれています。プレイヤーは、自分のPCの持つ使命を達成していると判断した場合。「キャラクターの成長」のタイミングで、それを宣言することができます。

使命は、そのPC専用の任務として扱います。達成しているかどうか、提督が判断してください。

使命を達成したと判断されたPCは、100点の経験値を獲得することができます。使命を達成したPCは、使命アビリティが未修得の状態になります。一度達成した使命は、二度と達成することはできません。

◆ 抽象的な使命について

幾つかの達成条件が抽象的な使命の扱い方が、巻末に収録されています。提督は、PCたちの使命を確認したうえで、それを読み、シナリオの展開を修正してください。

執念の力は、キャンペーン中、二回まで使用できます。しかし、執念の力を二回使用した場合、その使命アビリティの特殊効果は使用できなくなり、代償の効果だけが残ります。