



Combined Fleet Girls Collection RPG

# 特別試製版

ご自由にお読みください



「艦これRPG」の  
プレイヤーに必要な  
すべての要素が  
この1冊に!!!!

**DATA**  
データ

新艦娘はもちろん、「艦これRPG」に登場した  
全艦娘も新能力と共に収録!  
装備や戦術アビリティも新データを追加して網羅!

**RULE**  
ルール

「艦隊戦」の詳細なルールをはじめ、  
「艦これRPG」をプレイヤーとして遊ぶために必要な  
ルールをすべて収録!

**+α**  
追加要素

NPC艦娘を交えた大規模海戦ができる  
「連合艦隊」ルールや装備の強化や  
キャラカスタマイズができる「改修工廠」ルールを収録!



## 「艦これRPG 抜錨ノ書」について

- ★ 本書には、「艦これRPG」を艦娘(プレイヤー)の立場で遊ぶために必要な基本的なルール・データが収録されています。
- ★ 「艦これRPG」には、司会・進行を務める提督(ゲームマスター)が必要です。提督に関するルールは「艦これRPG 着任ノ書」に掲載されています。
- ★ 本作のようなテーブルトークRPGを初めて遊ぶ方は、ゲームの詳細な説明が「艦これRPG 着任ノ書」に記載されていますので、併せてお読みいただくことをお勧めします。

# 今日から始める 艦これRPG



『艦これRPG』の世界へようこそ! このゲームは、「艦隊これくしょん・艦これ」(以下「艦これ」)の世界を舞台に、みんなで協力しあって遊ぶゲームです。おしゃべりをしたり、サイコロを振ったりしながら冒険を楽しむピーブを競う要素はあります。ですが、それだけではありません。ゲームなので勝つたり負けたりが起きることもありますが、そこにはだわりすぎない方が、より深く楽しめることであります。テープルトークRPGを楽しく遊ぶ「コツは、みんなでゲームを楽しむ気持ちを持つことです。

どんなにサイコロの運が悪くても、戦闘に負けて目的を果たせなかつたとしても……この気持ちさえあれば、きっとあなたはテーブルトークRPGを楽しめるに違ひありません!

**・天龍**  
『艦これRPG』に登場する艦娘。最古参の軽巡洋艦。殴り込み上等の熱血派だが、駆逐艦の子たちを優しく引率する姉御肌な一面もある。『艦これ』には、このような個性豊かで魅力的なキャラクターが多数登場します。

遊びでもあります。  
たとえば、「艦これ」には**天龍**といふ艦娘がいます。



## PLAYERそれぞれの艦娘

『艦これRPG』では、「プレイヤーが艦娘を操作し、その艦娘がどのように行動するかをすべて決めます。プレイヤーは(みんなでゲームを楽しむ目的のためならば)基本的に、自由に行動ができます。

その艦娘がどの深海艦を攻撃するのか。他の艦娘のうち、どのキャラクターと仲良くなるのか。そういったことは、担当するプレイヤーが、自分なりのイメージで決めてよいのです。ブローウザゲーム版の「艦これ」でも、同じ艦娘を複数持つことがあります。もしかしたら、それぞれの艦娘は、少しすつ性格が違うのかかもしれません。

『艦これRPG』は、同じ艦娘の中にも色々なタイプがいるところえ、プレイヤーそれぞれが、自分の使い、艦娘のキャラクターをつくっていく(発見する)遊びでもあります。

## 原作知識の扱い

あるプレイヤーが使う天龍は、戦闘で無類の強さを誇り、敵味方に恐れられる戦場の武神かもしれません。また、他のプレイヤーが使う天龍は、やけに子供に人気がある優しいお姉さんなのかもしれません。はたまた、その両方をあわせ持ったキャラクターなのかもしれません。それは、その艦娘を使うプレイヤー次第なのです。

十人のプレイヤーがいれば、十通りの解釈があるでしょう。プレイヤーごとに、違った艦娘が見つかるのが、「艦これRPG」の楽しさです。

・知らないでも遊べる!  
『艦これRPG』は、「艦これ」をやったことがない人でも十分に楽しむことができます。その時、原作を知っている人が、知らない人に、自分の知っている知識を押しつけすぎないように気をつけると、樂しく遊べるでしょう。

## ブラウザゲームとの違い

『艦これRPG』には、本作の原作である「ブラウザゲーム版の『艦これ』と違うところがいくつもあります。『艦これRPG』の提督は、ゲームを遊ぶときの審判役であり、ゲームの準備をしたり、司会進行をする役です(ほかのテーブルトークRPGでは、「ゲームマスター」と呼ばれます)。また、細かいゲーム的な違いもあります。たとえば無傷の状態から轟沈することがあったり、砲撃と一緒に魚雷が撃てるなどして、このような違いがあった場合、『艦これRPG』の記述のほうを優先して遊んでみてください。

### ・艦これとは

『艦隊これくしょん・艦これ』は、「艦これ運営鎮守府」が開発、運営し、DMM.comが配信しているブラウザゲームです。過去の艦艇の力を操る少女たち「艦娘」が、世界中の海洋に現れた謎の存在「深海艦」との戦いを描いています。

プレイヤーは、提督となって艦娘を編成・強化し、自分だけの最強艦隊をつくることを目指します。

# 目次

## ルールパート

本書の読み方	6
1 キャラクター	8
艦娘設計書	18
簡易艦娘設計書	36
2 行為判定	78
3 セッション	85
4 導入フェイズ	88
5 鎮守府フェイズ	89
6 艦隊戦	98
7 決戦フェイズ	115
8 声援	116
9 アイテム	117
10 装備アビリティ	118
11 戦術アビリティ	138
12 改造データ	161
13 連合艦隊	170
14 改修工廠	175
15 深海棲艦	178
あとがき	190

## コラム

今日から始める艦これ RPG	2
ココが楽しい艦これ RPG	76
もっと楽しむ艦これ RPG	186

プレイヤーズブック

# ルール パート

※本書の内容は、角川ゲームス制作のゲーム『艦隊これくしょん -艦これ-』をベースに、テーブルトークRPGとしてプレイするためにアレンジを加えたものです。『艦隊これくしょん -艦これ-』の作品内容に関する公式見解を提示するものではありません。

### ●原作・監修

『艦これ』運営鎮守府

### ●ゲームデザイン

河嶋陶一朗／冒險企画局

### ●カバーイラスト

ヒライユキオ  
代官山ゑびす

### ●口絵

今野隼史

### ●ミニイラスト

落合なごみ（冒險企画局）

### ●執筆

河嶋陶一朗（冒險企画局）  
平野繁次（冒險企画局）  
びいえむ（冒險企画局）

### ●編集

福垣 健（富士見書房）  
ヘンシャル・エイマン（富士見書房）

### ●カバーデザイン

浜崎正隆（NARTI；S）

### ●本文デザイン

イケダサトシ（冒險企画局）  
中川奈緒美（冒險企画局）

### ●協力

株式会社角川ゲームス  
C2機関

◆本書に関するサポート情報は、下記のサイトをご参考ください。エラッタやQ&Aを確認したり、各種シート類をダウンロードすることができます。

富士見鎮守府艦これ RPG 広報室  
[http://fujimi-trpg-online.jp/kancolle\\_rpg](http://fujimi-trpg-online.jp/kancolle_rpg)

サイコロifikションサポートページ  
<http://www.bouken.jp/pd/sf/>

# 艦娘設計書

艦名 大淀

艦種 軽巡洋艦

資材相性	燃料	弾薬	鋼材	ボーキサイト
	○	○	○	△
初期個性	3			
装備力	3			

レベル	経験値
1	

人		物	
声援	感情値	属性	

個性リスト	一.背景	二.魅力	三.性格	四.趣味	五.航海	六.戦闘
二	人脈	素直	不思議	寝る	暗号	電子戦
三	名声	クール	おおらか	空想	通信	航空打撃戦
四	暗い過去	優しい	面倒見	生き物	索敵	航空戦
五	古風	おとしやか	マジメ	読書	規律	対空戦闘
六	口ぐせ	けなげ	負けず嫌い	食べ物	補給	突撃
七	幸運	笑顔	元気	おしゃべり	待機	砲撃
八	アイドル	ばか	楽観的	買い物	機動	退却
九	秘密兵器	さわやか	丁寧	芸能	支援	支援
十	お嬢様	面白い	いじわる	おしゃれ	指揮	魚雷
十一	スタイル	えっち	自由奔放	入浴	衛生	対潜戦闘
十二	外国暮らし	派手	大胆	恋愛	整備	夜戦

アビリティ	【中口径主砲】	タイプ	装備	指定個性	規律	射程	命中修正	0	火力修正	2
	装備能力									
アビリティ	【偵察機】	タイプ	装備	指定個性	なし	射程	命中修正	-	火力修正	-
	装備能力	偵察9	(索敵)の判定に成功すると、目標のプロットを公開							
アビリティ	【機略縦横】	タイプ	戦術	指定個性	指揮	形式	ムーブ	カタゴリ	作戦	
	効果	指定個性の判定に成功すると、その艦隊戦の間、味方艦全員は、ダメージ決定のために振ったサイコロの中から1つだけ選び、そのサイコロを振り直してダメージを決定することができる。								
アビリティ	【艦隊指揮】	タイプ	固有	指定個性	指揮	形式	ムーブ	カタゴリ	大淀	
	効果	味方艦1人を目標に選んで、指定個性の判定を行う。成功すると、目標の航行序列を1点増減させる。								

損傷状態	【装甲力】×1	なら損傷	7~	小破	
	【装甲力】×2	なら損傷	14~	中破	●判定にマイナス1の修正 ●種類が艦載機や魚雷の装備アビリティが使用不能
	【装甲力】×3	なら損傷	21~	大破	●判定にマイナス2の修正 ●種類が艦載機や魚雷の装備アビリティが使用不能 ●「アクション表」を使用しないで【弱点】が使用可能
	【装甲力】×4	なら損傷	28~	轟沈	●行動不能



大淀型一番艦

軽巡洋艦

大  
お  
淀  
よ  
ど

命中力 1 火力 1

回避力 1 装甲力 7

装備力 3 行動力 13

初期個性

○《規律/航海》5  
○《指揮/航海》10  
×フリー

得意カテゴリ 作戦・制空・便利

アクション表

- ▢ はい。お任せください。
- ▢ 計算通りです。
- ▢ 艦隊指揮、運営はどうぞお任せください。
- ▢ そう、上手よ、皆。
- ▢ 補給と兵站、大切ですね。
- ▢ え、私の武勲が一番? あら、意外なこと。

固有アビリティ 艦隊指揮

タイプ: 固有 指定個性: 指揮 形式: ムーブ カテゴリ: 大淀

味方艦1人を目標に選んで、指定個性の判定を行う。成功すると、目標の航行序列を1点増減させる。

# 艦娘設計書

艦名	秋月	レベル	経験値
1			
艦種	駆逐艦	命中力	1
資材相性	燃料 ○ 弹薬 ○ 鋼材 ○ ポーキサイト ×	火力	0
初期個性	3	回避力	2
装甲力	7	装備力	2

個性リスト	一. 背景	二. 魅力	三. 性格	四. 趣味	五. 航海	六. 戰闘
二	人脈	素直	不思議	寝る	暗号	電子戦
三	名声	クール	おおらか	空想	通信	航空打撃戦
四	暗い過去	優しい	面倒見	生き物	索敵	航空戦
五	古風	おとしやか	マジメ	読書	規律	対空戦闘
六	口ぐせ	けなげ	負けず嫌い	食べ物	補給	突撃
七	幸運	笑顔	元気	おしゃべり	待機	砲撃
八	アイドル	ばか	楽観的	買い物	機動	退却
九	秘密兵器	さわやか	丁寧	芸能	海図	支援
十	お嬢様	面白い	いじわる	おしゃれ	指揮	魚雷
十一	スタイル	えっち	自由奔放	入浴	衛生	対潜戦闘
十二	外国暮らし	派手	大胆	恋愛	整備	夜戦

アビリティ	【10cm高角砲+高射装置】 装備 指定個性 対空戦闘 短程 0 命中修正 0 火力修正 2	行動力 行動力最大値 16
アビリティ	装備力 対空2（【行動力】2点消費。2D6点の制空値を使って、敵艦の艦載機による攻撃や偵察を妨害） 防空1（自分と1離れている味方艦に「対空」を使用できる）	
アビリティ	【機銃】 装備 指定個性 なし 射程 - 命中修正 - 火力修正 -	
アビリティ	装備力 対空2（【行動力】2点消費。2D6点の制空値を使って、敵艦の艦載機による攻撃や偵察を妨害）	
アビリティ	【護衛艦】 装備 指定個性 けなげ 形式 サブ タイプ 守勢	アイテム
アビリティ	効果 自分と同じ航行序列のキャラクターが航空戦、砲撃戦、雷撃戦の目標になったときに使用できる。その目標を自分が変更できる。	
アビリティ	【防空艦】 固有 指定個性 なし 形式 サブ タイプ 秋月	参考
アビリティ	効果 自分以外の味方艦が艦載機によってダメージを受けたときに使用できる。自分の【行動力】を1D6点消費して、ダメージを受けた味方艦の中から目標を1人選ぶ。目標と同じ航行序列に自分が移動する。	

損傷状態	【装甲力】×1 なら損傷は一つ 7～	小破	
	【装甲力】×2 なら損傷は二つ 14～	中破	●判定にマイナス1の修正 ●種類が艦載機や魚雷の装備アビリティが使用不能
	【装甲力】×3 なら損傷は三つ 21～	大破	●判定にマイナス2の修正 ●種類が艦載機や魚雷の装備アビリティが使用不能 ●「アクション表」を使用しないで【弱点】が使用可能
	【装甲力】×4 なら損傷は四つ 28～	轟沈	●行動不能

## 秋月型一番艦 駆逐艦

秋月型  
駆逐艦

防空目的で建造された、既存の駆逐艦とは大きく趣が異なる防空駆逐艦。長10cm砲ちゃんと一緒に、ひたむきに空の敵から艦隊を守っている。「この秋月が健在な限り、やらせはしません！」



命中力 1	火力 0
回避力 2	装甲力 7
装備力 2	行動力 16

得意カテゴリ 展開・守勢・便利

### アクション表

- 防空駆逐艦、秋月。出撃致します！
- この秋月が健在な限り、やらせはしません！
- 高射装置も、しっかり装備しなくちゃ……。
- やらせません！
- 艦隊の防空を……私はっ！
- 長10cm砲ちゃん、あんまり暴れないでぇ！

### 固有アビリティ 防空艦

タイプ：固有 指定個性：なし 形式：サブ カテゴリ：秋月

自分以外の味方艦が艦載機によってダメージを受けたときに使用できる。自分の【行動力】を1D6点消費して、ダメージを受けた味方艦の中から目標を1人選ぶ。目標と同じ航行序列に自分が移動する。

**金剛型 三番艦 戦艦 榛名**

初出：着任p146

**戦力** 命中力① 火力③ 回避力① 装甲力⑪ 装備力③

**初期個性** ○《素直／魅力2》 ○《機動／航海8》 ○《フリー》 ×《暗い過去／背景4》 燃料△鋼材△ 弾薬△フレッド 展開・作戦

**装備** 大口径主砲 副砲 個性：素直 p125 個性：機動 p126

**戦術** 以心伝心 個性：素直 形式：サブ がれ：作戦 p143

あいて お相手しましよう！ 個性：なし 形式：サブ がれ：榛名

自分が攻撃の目標になったとき使用できる。【行動力】を1点消費することで、自分の航行序列を、その攻撃を行った敵艦と同じものに変更する。

**榛名は大丈夫？** 経験値：30点

榛名にアイテム「羊羹」を渡すと任務は達成される。渡したアイテムは消費され、無くなる。

榛名がちょっと疲れているようだ。甘いものをプレゼントしよう。

**金剛型 一番艦 戦艦 金剛**

初出：着任p144

**戦力** 命中力① 火力③ 回避力① 装甲力⑪ 装備力③

**初期個性** ○《外国暮らし／背景12》 ○《恋愛／趣味12》 ○《突撃／戦闘6》 燃料△鋼材△ 弹薬△フレッド 展開・攻勢

**装備** 大口径主砲 副砲 個性：突撃 p125 個性：恋愛 p126

**戦術** 独断専行 個性：突撃 形式：サブ がれ：攻勢 p147

きこくじょ 帰郷少女 個性：なし 形式：サブ がれ：金剛

自分が判断を行うときにサイコロを振る前に使用できる。自分の【行動力】を1D6点消費すると、その判定の指定個性が「外国暮らし／背景12」に変更され、判定の出目が3以下でファンブルするようになる。

**Tea Party!!** 経験値：40点

提督から金剛への【感情値】を2点上昇させると任務は達成される。この任務を受けている間、交流シーンに提督と金剛を登場させることができる。

へーい、ティクトー！ 一緒にお茶しようヨー！

**金剛型 四番艦 戦艦 霧島**

初出：着任p148

**戦力** 命中力① 火力③ 回避力① 装甲力⑪ 装備力③

**初期個性** ○《大胆／性格12》 ○《読書／趣味5》 ○《電子戦／戦闘2》 ×《索敵／航海4》 燃料△鋼材△ 弹薬△フレッド 作戦・便利

**装備** 大口径主砲 副砲 個性：大胆 p125 個性：読書 p126

**戦術** 通信妨害 個性：電子戦 形式：サブ がれ：便利 p151

そなえ 備えあれば憂いなし がれ：霧島

自分の攻撃が成功し、ダメージ決定のサイコロを振るために使用できる。ダメージ決定のために振るサイコロを2つ追加する。その後、ダメージ決定のために振ったサイコロの中から、サイコロを2つ選び、取り除く。

**マイクチェック** 経験値：30点

霧島に鋼材10個を渡すと任務は達成される。渡した資材は消費され、無くなる。

放送設備が壊れて困っている霧島を助けてあげよう。

**金剛型 二番艦 戦艦 比叡**

初出：建造式p42

**戦力** 命中力① 火力③ 回避力① 装甲力⑪ 装備力③

**初期個性** ○《おしゃれ／趣味10》 ○《名声／背景3》 ○《負けず嫌い／性格6》 ×《寝る／趣味2》 ×《通信／航海3》 燃料△鋼材△ 弹薬△フレッド 作戦・守勢

**装備** 大口径主砲 副砲 個性：負けず嫌い p125 個性：名声 p126

**戦術** 護衛艦 個性：けなげ 形式：サブ がれ：守勢 p149

ひえ！ 個性：なし 形式：サブ がれ：比叡

自分がダメージを受けたときに使用できる。【行動力】を1点消費する。自分の航行序列を1点増減する。

**お姉さまの夢を見て** 経験値：20点

追加でない任務を一つ以上達成すると、終了フェイズにNPC金剛が鎮守府にやって来る。金剛が来ると任務は達成される。元から鎮守府にPCまたはNPCの金剛がいた場合、この任務は即座に達成される。

比叡が金剛に会いたがっている。

**扶桑型 一番艦 戦艦 扶桑**

初出：建造式p40

**戦力** 命中力① 火力③ 回避力① 装甲力⑪ 装備力③

**初期個性** ○《スタイル／背景11》 ○《面倒見／性格4》 ○《フリー》 ×《恋愛／背景7》 燃料△鋼材△ 弹薬△フレッド 攻勢・便利

**装備** 大口径主砲 副砲 個性：スタイル p125 個性：面倒見 p126

**戦術** 臨機応変 個性：なし 形式：サブ がれ：便利 p152

そら 空はあんなに青いのに がれ：扶桑

艦隊戦中、戦場が「辛亥」か「悪海象」以外のとき、好きなタイミングで使用できる。自分の【行動力】を[D6-1]点回復することができる。

**不幸じゃない！** 経験値：20点

誰もファンブルせずセッションを終了すると任務は達成される。誰かがファンブルしたら、そのセッションではこの任務を達成できなくなる。

扶桑が不運を気にしている。気をつけよう。

**伊勢型 一番艦 戦艦 伊勢**

初出：建造式p36

**戦力** 命中力① 火力③ 回避力① 装甲力⑪ 装備力④

**初期個性** ○《面倒見／性格4》 ○《楽観的／性格8》 ○《フリー》 ×《恋愛／趣味12》 燃料△鋼材△ 弹薬△フレッド 攻勢・守勢

**装備** 大口径主砲 偵察機 個性：楽観的 p125 個性：なし p129

**戦術** 独断専行 個性：なし 形式：オート がれ：守勢 p150

すてき 素敵な先輩 個性：なし 形式：サブ がれ：伊勢

自分以外の味方艦が「戦闘」分野の個性で判定を行う前に使用できる。自分の【行動力】を1D6点消費する。その判定プラス1の修正がつく。

**艦載機不足** 経験値：20点

艦載機開発（本書p122）を使用して開発すると任務は達成される。

鎮守府の艦載機が足りないようだ。開発しよう。

**扶桑型 二番艦 戦艦 山城**

初出：建造式p42

**戦力** 命中力① 火力③ 回避力① 装甲力⑪ 装備力④

**初期個性** ○《おとしやか／魅力5》 ○《えっち／魅力11》 ○《フリー》 ×《芸能／趣味9》 燃料△鋼材△ 弹薬△フレッド 守勢・便利

**装備** 大口径主砲 副砲 個性：おとしやか p125 個性：えっち p126

**戦術** 迎撃 個性：おとしやか 形式：サブ がれ：守勢 p149

ていいとく なんだ、提督か がれ：扶桑

自分がイベント判定に失敗したときに使用できる。イベントの残念の効果を無効化できる。この効果は、1回のセッションに1度しか使用できない。

**扶桑姉さまと一緒に** 経験値：20点

遠征シーンのイベントを2回達成すると、NPC扶桑が鎮守府にやって来る。扶桑が来ると任務は達成される。元から鎮守府にPCまたはNPCの扶桑がいた場合、この任務は即座に達成される。

山城のため、扶桑を探しに行こう。

**伊勢型 二番艦 戦艦 日向**

初出：建造式p38

**戦力** 命中力① 火力③ 回避力① 装甲力⑪ 装備力④

**初期個性** ○《クール／魅力3》 ○《読書／趣味5》 ○《フリー》 ×《芸能／趣味9》 燃料△鋼材△ 弹薬△フレッド 作戦・攻勢

**装備** 大口径主砲 偵察機 個性：クール p125 個性：なし p129

**戦術** 白兵戦闘 個性：古風 形式：ムーブ がれ：攻勢 p147

かいぐんぐんとう 海軍軍刀 個性：古風 形式：ムーブ がれ：日向

短距離砲撃フェイズで使用できる。自分と同じ航行序列にいる敵艦の中から目標を3人まで選ぶ。指定個性の判定に成功すると、目標に損傷1つを与えることができる。指定個性の判定に失敗した場合、自分が損傷を1つ受けれる。

**たたか りゅう 戦う理由** 経験値：20点

シーンプレイヤーは自分のPCが戦う理由を発表できる。PC全員が発表し終わると任務は達成される。

艦娘はなぜ戦うのか。みんなで考えてみよう。

**綾波型 一番艦 駆逐艦 綾波**

初出: p124  
建造者: p124

初期個性: ○優しい/魅力4  
○フリー ×《待機/航海7》

武器: 小口径主砲 個性: 優しい p124  
武器: 決戦仕様 個性: なし 形式: オート p147  
武器: お茶にいたしましょうか? 個性: なし 形式: サブ  
属性: 装備 がけり: 攻撃  
属性: 装備 がけり: 綾波

誰かが補給を行ったときに使用できる。味方艦を好きな数だけ目標に選ぶ。目標の【行動力】を1点回復できる。

任務: ばつづよう しゅつけき 抜錨! 出撃です! 経験値: 40点  
作戦シーンのイベントを4回達成すると任務は達成される。

出撃の準備をしよう。

**吹雪型 五番艦 駆逐艦 最雲**

初出: p136  
着任: p136

初期個性: ○負けず嫌い/性格6  
○支援/戦闘9  
×フリー

武器: 小口径主砲 行動力 17 個性: 支援 p124  
武器: 護衛艦 個性: 支援 形式: サブ p149  
武器: クールな一匹狼 個性: なし 形式: オート  
属性: 固有 がけり: 最雲

自分の航行序列に自分以外の味方艦がない場合、自分の与えるダメージが【自分の味方艦に対する【感情】の合計】点上昇する。

任務: ざとうい く 魚雷を食らわせろ 経験値: 20点  
開発を行い、魚雷を獲得すると任務は達成される。

叢雲が魚雷を欲しがっている。

**綾波型 二番艦 駆逐艦 敷波**

初出: p124  
建造者: p124

初期個性: ○いじわる/性格10  
○海図/航海9  
×フリー

武器: 小口径主砲 個性: 海図 p124  
武器: 釘付け 個性: いじわる 形式: サブ p141  
武器: ふん! 個性: なし 形式: サブ  
属性: 固有 がけり: 敷波

自分が【弱点】の個性を使った判定で再挑戦を行うときに使用できる。その判定では、再挑戦に必要な【行動力】の消費を2点にすることができる。

任務: せんだんごえい さんか 船団護衛に参加 経験値: 30点  
遠征シーンで資材を10個獲得すると任务は達成される。

護衛任務を成功させよう。

**吹雪型 九番艦 駆逐艦 機波**

初出: p122  
建造者: p122

初期個性: ○規律/航海5  
○フリー ×《派手/魅力12》

武器: 小口径主砲 行動力 17 個性: 派手 p124  
武器: 誘導 個性: 規律 形式: サブ p141  
武器: がんばり時 個性: なし 形式: サブ  
属性: 固有 がけり: 機波

自分と同時に航行序列にいる味方艦が魚雷の装備アビリティでダメージを受けたときに使用できる。自分の【行動力】を1D6点消費する。そのラウンドの間、自分と同じ航行序列にいる味方艦は、消費した【行動力】の値だけ、そのダメージを軽減できる(この効果は累積しない)。

任務: みゆきょう ようか 有給消化 経験値: 20点  
遊びシーンに機波を登場させ、2回達成すると任务は達成される。この任务を受けている間、遊びシーンにNPC機波を登場させることができる。

機波が休憩をとった。一緒に遊ぼう。

**吹雪型 三番艦 駆逐艦 初雪**

初出: p118  
建造者: p118

初期個性: ○待機/航海7  
○フリー ×《元気/性格7》

武器: 小口径主砲 行動力 17 個性: 元気 p124  
武器: 封鎖 個性: おしゃべり 形式: サブ p143  
武器: 本気を出せば 個性: なし 形式: サブ  
属性: 固有 がけり: 初雪

艦隊戦中、自分が連続攻撃に成功するか、自分の命中判定でスペシャルが発生したときに使用できる。その攻撃の総合火力が、さらに1点上昇する。連続攻撃中にスペシャルが発生した場合、さらに2点上昇する。

任務: はつきよ く 初雪のひきこもり 経験値: 20点  
遊びシーンに初雪を登場させ、達成すると任务は達成される。この任务を受けている間、遊びシーンにNPC初雪を登場させることができる。そのときの判定にはマイナス2の修正がつく。初雪がひきこもってしまった。連れ出して一緒に遊ぼう。

**吹雪型 一番艦 駆逐艦 吹雪**

初出: p184  
着任: p184

初期個性: ○名声/背景3  
○マジメ/性格5  
×フリー

武器: 小口径主砲 行動力 17 個性: マジメ p124  
武器: 護衛艦 個性: けなげ 形式: サブ p149  
武器: あこがれの先輩 個性: なし 形式: サブ  
属性: 固有 がけり: 吹雪

自分以外の駆逐艦でない味方艦が、タイプがサブの固有アビリティを使用したときに使用できる。そのスキルをメモしておく。このセッションの間、【行動力】を1D6点消費することで、自分がメモをしたスキルを持っているかのように使用することができる。

任務: がんばります! 経験値: 40点  
「かぶり修正」が発生したシーンのイベントを3回達成すると任务は達成される。

吹雪と一緒にがんばろう。

**吹雪型 四番艦 駆逐艦 深雪**

初出: p120  
建造者: p120

初期個性: ○さわやか/魅力9  
○元気/性格7  
×フリー

武器: 小口径主砲 行動力 17 個性: 元気 p124  
武器: 集中攻撃 個性: マジメ 形式: サブ p147  
武器: みゆき いらはんの 深雪さま一番乗り! 個性: なし 形式: サブ  
属性: 固有 がけり: 深雪

ブロット公開前に使用できる。航行序列を6に設定し、それを公開する。その艦隊戦の間、自分と同じ航行序列にいるキャラクターは、【火力】が1点減少したものとして扱う。この効果によって、0未満にはならない。

任務: けが 怪我をしそうな深雪 経験値: 30点  
深雪にアイテム「応急修理要員」を渡すと任务は達成される。渡したアイテムは消費され、無くなる。

深雪が衝突事故を起こしそうだ。

**吹雪型 二番艦 駆逐艦 白雪**

初出: p116  
建造者: p116

初期個性: ○マジメ/性格5  
○丁寧/性格9  
×フリー

武器: 小口径主砲 行動力 17 個性: 丁寧 p124  
武器: 援護射撃 個性: なし 形式: サブ p149  
武器: じゅう だんまき 主砲で弾幕はります 個性: なし 形式: サブ  
属性: 固有 がけり: 白雪

味方艦が攻撃の目標になったときに使用できる。このラウンドに、自分が修得している主砲の装備アビリティの中から、攻撃に使用していないものを1つ選ぶ。その攻撃のダメージを【選択した装備アビリティの火力修正】D6点軽減する。選んだアビリティは、このラウンドの間、攻撃に使用できない。

任務: ちや お茶でもいかがですか? 経験値: 20点  
日常シーンに白雪を登場させ、「食べ物/趣味6」を使用してイベントの判定に成功し、イベントを達成すると任务は達成される。この任务を受けている間、日常シーンにNPC白雪を登場させることができる。

白雪がお茶をいれてくれたようだ。ありがたい。

# 「一が楽しい 艦これRPG



『艦これRPG』では、戦いで生きる艦であるのと同時に少女である艦娘たちの日常を楽しむことができる。艦娘同士でガールズトークをして交流を深めたり、来るべき戦いに備えて砲撃演習をしたりするのです。艦娘らしく波瀾万丈な日常が、みなさんを待ち構えています。普段とは違った、艦娘の新たな側面を発見できるかも知れません。それをプレイヤーが自由に描くことができるのが特徴です。どんな出来事が起きるかは、イベントカードによって、毎回ランダムに決まります。

## イベントカード

『艦これRPG』とは、何をするゲームなのでしょうか。『艦これRPG』では具体的に面白い要素を紹介します。

『艦これRPG』の中でも特に面白く、たくさんルールで重要なサポートされてるのは次の二つです。

- ・イベントカードで艦娘の生活を体験すること
- ・艦隊戦で深海棲艦と戦闘すること

つまり、『艦これRPG』を簡単に説明すると、鎮守府で艦娘の生活を体験しながら、深海棲艦と戦うゲームになります。

この二つが出来たとき、『艦これRPG』では、イベントカードという特殊なカードを使って遊びます。

イベントカードは、ある艦娘の出番があったときに、そこで何が起きたかをランダムに決めるものです。

このカードには、ゲームの準備の際に、参加者が自分が見てみたいシーンと、登場させたいものなどを好きなように記入します。

艦娘の出番が来たら、それのイベントカードを裏向きにしてよく切り、そこから一枚をランダムに引きます。

つまり、誰の出番に、誰の書いたイベントカードが引かれるのか分からなくなるのです。ワクワクしますね。

## 特殊能力（アビリティ）

『艦これRPG』では、艦娘たちは、それぞれの個性にあわせたバリエーション豊かな特殊能力を持ちます。これをアビリティと呼びます。

艦隊戦では、アビリティを上手く使ったり、異なるアビリティを組み合わせて効果を増幅する（コンボをする）ことによって、艦娘たちは、より大きな力を発揮することができます。たとえば、電は、[毎日の牛乳]といふ、彼女専用のアビリティを持っています。この特殊能力を使うと、鎮守府の燃料1個（つまり、これが牛乳でしょうか）を使うことで、電はスタンミナを回復することができます。これは、電が素敵な女性を目指して毎日牛乳を飲んでいることをアビリティにしたのです。

健気な電ちゃんじー、かわいいしい能力だとは思いませんか？ このような、艦娘ごとに用意された様々なアビリティを駆使して、『艦これRPG』を楽しんでみてください。

## 深海棲艦と戦闘すること



いひじて出番が来るたびにイベントカードを引き、何が起つたかを決めるところを繰り返し、ゲームは進んでいきます。

ゲームがある程度進み、クリスマックスになると深海棲艦との戦いになります。それが艦隊戦です。

艦娘と深海棲艦との戦いは、「艦これ」世界における重要なゲームです。

『艦これRPG』でも、この戦いを扱います。

わわわん『艦これRPG』ですが、艦娘と深海棲艦の戦闘を艦隊戦と呼びます。

『艦これRPG』は、一人を操作することです。

仲間と一緒に戦うのは、とても楽しいものです。参加者全員で協力し、力を合わせて戦いましょう。

電も大きくなるのです！

プラウザゲーム版の『艦これ』と大きく違うところは、一人のプレイヤーが全ての艦娘を操作するのではなく、プレイヤー一人が艦娘一人を操作ことです。

『艦これRPG』では、艦娘と深海棲艦の戦闘を艦隊戦と呼びます。

## ▼装備能力一覧

<b>超対空</b>	サブ	味方艦が偵察の目標になったときか、「航空攻撃」のついた装備アビリティによってダメージを受けたときか、敵艦が「対空」か「超対空」を使ったときに使用できる。【行動力】を2点消費すると、【その超対空の数字】D6を振り、その出目を合計する。これを制空値と呼ぶ。 ・制空値が、敵艦の使用した「偵察」の数値以上だった場合、偵察の効果を無効化する。 ・制空値の分だけ、「航空攻撃」のついた装備アビリティによって味方艦が受けたダメージを軽減する。 ・制空値の分だけ、敵艦の使用した「対空」や「超対空」の制空値を軽減する。
<b>高出力</b>	サブ	自分が雷撃戦によってダメージを受けたときに使用できる。自分の【行動力】を、「その高出力の数値】D6点消費することで、【減らした【行動力】+自分の【回避力】】点だけダメージを減らす。
<b>戦場操作</b>	サブ	「戦場表」を使用したときに使用できる。そのサイコロの出目を、その「戦場操作」の数値だけプラスマイナス1できる(0以下や7以上にできない)。
<b>照射</b>	サブ	夜戦フェイズの開始時に使用できる。その夜戦フェイズの間、自艦隊全員の命中判定にプラス1の修正がつく。また、その夜戦フェイズの間、敵艦全員は自分の航行序列に関係なく、「照射」を使用したキャラクターを攻撃の目標に選ぶことができるようになる。
<b>発光</b>	サブ	夜戦フェイズの開始時に使用できる。《砲撃/戦闘7》の判定を行なう。成功すると、その夜戦フェイズの間、自艦隊全員の与えるダメージが2点上昇する。
<b>夜偵</b>	サブ	夜戦フェイズの開始時に使用できる。《夜戦/戦闘12》の判定を行なう。成功すると、その夜戦フェイズの間、自分の行った命中判定の2D6の出目が9以上になると、スペシャルが発生する。
<b>洋上補給</b>	サブ	海域マップを使用しているとき、平常シーンに使用できる。燃料を2個消費すると、そのシーンの間、そのシーンに登場しているPCは、属性が「海上」のチェックポイントでも補給を行うことができるようになる。

## ▼開発表 1D6

1 装備1種表で決定	4 装備2種表で決定
2 装備1種表で決定	5 装備3種表で決定
3 装備2種表で決定	6 装備4種表で決定

## ▼装備1種表 1D6

1 小口径主砲 → p124
2 10cm 連装高角砲 → p124
3 中口径主砲 → p124
4 15.2cm 連装砲 → p124
5 20.3cm 連装砲 → p124
6 魚雷 → p128

## ▼装備2種表 1D6

1 副砲 → p126
2 8cm 高角砲 → p126
3 大口径主砲 → p125
4 41cm 連装砲 → p125
5 46cm 三連装砲 → p126
6 機銃 → p127

## ▼装備3種表 1D6

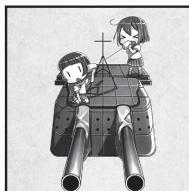
1 艦上爆撃機 → p131
2 艦上攻撃機 → p132
3 艦上戦闘機 → p133
4 偵察機 → p129
5 電探 → p134
6 25mm 連装機銃 → p127

## ▼装備4種表 1D6

1 彗星 → p131
2 天山 → p132
3 零式艦戦 52型 → p133
4 彩雲 → p129
5 61cm 四連装(酸素)魚雷 → p128
6 改良型艦本式タービン → p136

## ▼装備能力一覧

<b>航空攻撃</b>	オート	航空戦フェイズに、この装備能力を使って、航空戦を行うことができる。航空戦を行う場合、1D6を振って、その航行序列にいる敵艦の中から好きな1人を目標に選ぶ。目標に【その装備アビリティの航空攻撃の数値】D6点のダメージを与えることができる。詳しくは「航空戦フェイズ(p102)」を参照。
<b>雷撃</b>	オート	雷撃戦フェイズに、この装備能力を使って、雷撃戦を行うことができる。敵艦の中から好きな1人を目標に選ぶ。《魚雷/戦闘10》の判定に成功すると、目標に【その装備アビリティの雷撃の数値】D6点のダメージを与えることができる。詳しくは「雷撃戦フェイズ(p102)」を参照。
<b>開幕雷撃</b>	オート	開幕雷撃戦で使用できる。開幕雷撃戦フェイズに、「雷撃」の装備能力を使って、開幕雷撃戦を行うことができるようになる。詳しくは「開幕雷撃戦フェイズ(p102)」を参照のこと。
<b>命中</b>	オート	その「命中」の数値だけ、命中判定にプラスの修正がつく。
<b>回避</b>	オート	その「回避」の数値だけ、回避判定にプラスの修正がつく。「回避」の後にマイナスの数字が書いてあった場合、その数値だけマイナスの修正がつく。
<b>高性能</b>	オート	その「高性能」の数値だけ、自分の【行動力】の最大値が上昇する。
<b>装甲</b>	オート	その「装甲」の数字だけ、【装甲力】が上がったものとして扱う。また、回避判定にマイナス1の修正がつく。
<b>徹甲</b>	オート	種類が主砲の装備アビリティを使った命中判定のとき、2D6の出目が11以上だった場合、スペシャルになる。また、種類が主砲の装備アビリティを使った攻撃で目標にダメージを与えたとき、その損傷算出時に、目標の【装甲力】が、その「徹甲」の数値の分だけ減少したものとして扱う。
<b>ダズル迷彩</b>	オート	自分が攻撃の目標になったとき、自分を攻撃している敵艦の【命中力】が1点減少したものとして扱う(0点未満にはならない)。
<b>高初速</b>	オート	この装備を用いて、本来の射程よりも一段階以上、短い射程の砲撃フェイズに命中判定を行なった場合、その命中判定に、その「高初速」の数値の分だけプラスの修正がつく。
<b>防空</b>	オート	航行序列が、自分と「防空」の数値の差以内にいる味方艦が、「航空攻撃」のついた装備アビリティによってダメージを受けたとき、それらに対して自分の「対空」の装備能力を使用して、艦載機のダメージを軽減することができるようになる。
<b>対潜</b>	オート	潜航状態のキャラクターへの攻撃が成功したとき、その「対潜」の数値だけ、総合火力が上昇する。
<b>水中探査</b>	オート	自分が修得している、種類が「爆雷」の装備アビリティについている装備能力「対潜」の数値を1点上昇したものとして扱う(複数の「水中探査」があっても、累積しない)。
<b>悪海象無効化</b>	オート	戦場の「悪海象」の効果を無効化できる。
<b>泊地修理</b>	オート	自分がシーンプレイヤーのシーンに行なう渠は、各資材の必要数が1点ずつ減少する。
<b>輸送</b>	オート	自分が遠征シーンのイベントで資材を獲得したとき、同じ種類の資材を「輸送」の数値だけ追加で獲得できる。同時に複数の資材を獲得した場合、増加する資材を1種類だけ選ぶこと。
<b>補正</b>	オート	その「補正」の後に書かれた艦名のキャラクターが、その装備アビリティを修得している場合、その装備アビリティの命中修正の値が1点高いものとして扱う。
<b>入電</b>	オート	連合艦隊における前哨戦と艦隊決戦中に声援を使用する場合、声援を行なうキャラクターの、声援の目標に対する【感情値】が1点高いものとして扱う。
<b>偵察</b>	サブ	プロット時、プロット公開時に使用できる。《索敵/航海4》の判定に成功したら、敵艦一人を目標に選ぶ。プロット時、目標はそのプロットを公開しながら行わなければならない(深海棲艦側が使用した場合、プロットは公開せず、提督は目標のプレイヤーからこっそり教えてもらう)。「偵察」の数値が高ければ高いほど、「対空」や「超対空」の効果によって「偵察」が無効化されにくくなる。「偵察」の数値に「-」と書いてある場合、「対空」や「超対空」によって無効化することはできない。
<b>対空</b>	サブ	自分が偵察の目標になったときか、「航空攻撃」のついた装備アビリティによってダメージを受けたときに使用できる。【行動力】を2点消費すると、【その対空の数値】D6を振り、その出目を合計する。これを制空値と呼ぶ。 ・制空値が、敵の使用した「偵察」の数値以上だった場合、偵察の効果を無効化する。 ・制空値の分だけ、「航空攻撃」のついた装備アビリティによって自分が受けたダメージを軽減する。



### 20.3cm (2号) 連装砲 20.3cm 2ごう れんそうほう

種類	主砲	射程	中	命中	2	火力	2
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	※金剛型は装備不可

同名装備のマイナーバージョンアップ版。細かい改良が施されており、口径も20.3cmに近づけている。

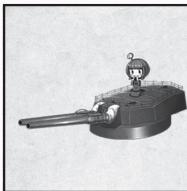


### 20.3cm (3号) 連装砲 20.3cm 3ごう れんそうほう

種類	主砲	射程	中	命中	1	火力	3
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	※金剛型は装備不可

20.3cm連装砲の改良型。換装のコストがかさむので、少数の試作品だけが作られた。



### 大口径主砲 だいこうけいしゅほう

種類	主砲	射程	長	命中	0	火力	2
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	※金剛型は装備不可

戦艦に装備されている主砲。35.6cm連装砲が代表。かなり古いが実用的。

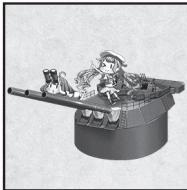


### 35.6cm連装砲(ダブル迷彩) 35.6cmれんそうほう(だするめいさい)

種類	主砲	射程	長	命中	0	火力	2
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	対空2 ダブル迷彩

綴縫ゼブラ迷彩を施した後期型の主砲。敵の目を混乱させ、命中率を下げるための装備。

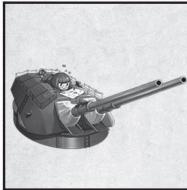


### 試製35.6cm三連装砲 せいせい35.6cmさんれんそうほう

種類	主砲	射程	長	命中	1	火力	2
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	高初速1

高速戦艦のために製造された試作主砲。コンパクトな三連装主砲である。

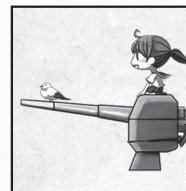


### 41cm連装砲 41cmれんそうほう

種類	主砲	射程	長	命中	0	火力	3
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	※金剛型は装備不可

強力な砲撃を可能とする主砲。46cm砲の登場まで最大の戦艦砲だった。

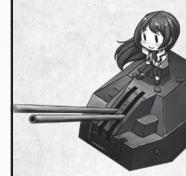


### 小口径主砲 しょうこうけいしゅほう

種類	主砲	射程	短	命中	0	火力	2
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	※金剛型は装備不可

駆逐艦に装備されている主砲。12cm單装砲や12.7cm連装砲など。



### 10cm連装高角砲 10cmれんそうこうかくほう

種類	主砲	射程	短	命中	0	火力	2
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	対空2

駆逐艦夕立に搭載されていたと言わわれている、軽量型のマイナーチェンジ版10cm連装砲。



### 12.7cm連装砲B型改二 12.7cmれんそうほうBかたかいに

種類	主砲	射程	短	命中	1	火力	2
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	※金剛型は装備不可

巡洋艦夕立に搭載されていたと言わわれている、軽量型のマイナーチェンジ版12.7cm連装砲。

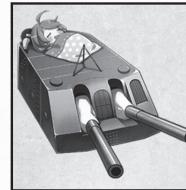


### 中口径主砲 ちゅうこうけいしゅほう

種類	主砲	射程	中	命中	0	火力	2
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	※金剛型は装備不可

巡洋艦に装備されている主砲。14cm单装砲が代表。やや旧式。

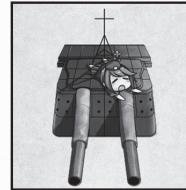


### 15.2cm連装砲 15.2cmれんそうほう

種類	主砲	射程	中	命中	1	火力	2
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	※金剛型は装備不可

巡洋艦に対抗するために設計された新型主砲。対空戦と命中率に優れている。



### 20.3cm連装砲 20.3cmれんそうほう

種類	主砲	射程	中	命中	0	火力	3
----	----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	※金剛型は装備不可

8inch相当の威力を持つ中距離砲。夜戦でも力を発揮する。



### 艦上戦闘機 かんじょうせんとうき

種類	艦載機	射程	一	命中	一	火力	一
----	-----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	
機動部隊に装備されている艦上戦闘機。九六式艦戦や零式艦戦21型など。							



### 零式艦戦52型 ぜろしきかんせん52がた

種類	艦載機	射程	一	命中	一	火力	一
----	-----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	

### 紫電改三 しじんかいに

種類	艦載機	射程	一	命中	一	火力	一
----	-----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	



### 烈風 れっぷう

種類	艦載機	射程	一	命中	一	火力	一
----	-----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	



### 零式艦戦62型(爆戦) ぜろしきかんせん62がたばくせん

種類	艦載機	射程	短	命中	0	火力	4
----	-----	----	---	----	---	----	---

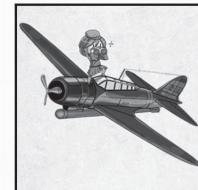
装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	



### 烈風改 れっぷうかい

種類	艦載機	射程	一	命中	一	火力	一
----	-----	----	---	----	---	----	---

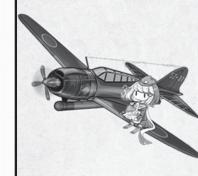
装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	



### 艦上攻撃機 かんじょうこうげきき

種類	艦載機	射程	短	命中	0	火力	3
----	-----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	



### 天山 てんさん

種類	艦載機	射程	短	命中	1	火力	3
----	-----	----	---	----	---	----	---

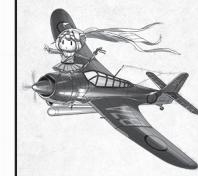
装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	



### 流星 りゅうせい

種類	艦載機	射程	短	命中	0	火力	4
----	-----	----	---	----	---	----	---

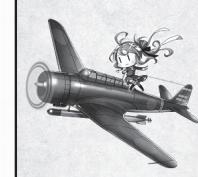
装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	



### 流星改 りゅうせいかい

種類	艦載機	射程	短	命中	1	火力	4
----	-----	----	---	----	---	----	---

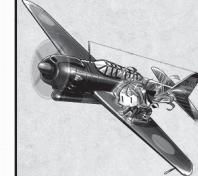
装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	



### 九七式艦攻(友永隊) きゅうななしきかんこうともなかたい

種類	艦載機	射程	短	命中	1	火力	4
----	-----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	



### 天山一二型(友永隊) てんさんいちにちにがたともなかたい

種類	艦載機	射程	短	命中	2	火力	4
----	-----	----	---	----	---	----	---

装備可能	駆逐	軽巡	雷巡	重巡	巡航	軽母	装備能力
艦種	空母	水母	戦艦	航戦	潜水	潜母	

## 戦術アビリティ 作戦

戦略的撤退 せんりやくきてつたい					
カテゴリ	作戦	形式	サブ		
指定個性	《暗い過去／背景4》 《退却／戦闘8》				
<b>特殊効果</b> 味方艦がダメージを受けたときに使用できる。指定個性的判定を行う。成功すると、そのダメージを無効化し、その戦闘を終了することができる。戦闘はこのアビリティを使用した陣営の敗北となる。					
致命的な被害を避けるため、あえて撤退を決意する。					

戦場変更 せんじょうへんこう					
カテゴリ	作戦	形式	サブ		
指定個性	《大胆／性格12》 《海図／航海9》				
<b>特殊効果</b> ラウンドの終了時に使用できる。指定個性的判定に成功すると、「戦場表」を使用して、ランダムに戦場を変更する。					
敵部隊と味方部隊に働きかけ、状況を変える。					

待ち伏せ まちぶせ					
カテゴリ	展開	形式	サブ		
指定個性	なし				
<b>特殊効果</b> 自分が攻撃を行うときに使用できる。自分の攻撃のダメージを、[6-自分の航行序列]点だけ上昇させる。					
離れた場所から敵をひきつけ、狙いを定める。					

肉薄攻撃 にくはくこうげき					
カテゴリ	展開	形式	ムーブ		
指定個性	なし				
<b>特殊効果</b> 2ラウンド目の短距離砲撃フェイズに使用できる。自分の【行動力】を6点まで好きな値だけ消費する。この艦隊戦で、自分が次に行う雷撃戦のダメージが消費した【行動力】の値だけ上昇する。ただし、その雷撃戦では同一の目標しか選ぶことができない。					
突撃して回避不能距離まで近づいて、一気に魚雷を放つ。					

一撃離脱 いちげきりだつ					
カテゴリ	展開	形式	サブ		
指定個性	なし				
<b>特殊効果</b> 自分が攻撃の目標を決定するときに使用できる。自分の【行動力】を1D6点消費する。マークされていても自分と航行序列が1差の敵艦を攻撃の目標に選ぶことができるようになる。					
一瞬だけ艦隊を離れて一撃だけ放ち、素早く元の序列に復帰する。					

疾風怒濤 しつぶうどう					
カテゴリ	展開	形式	オート		
指定個性	なし				
<b>特殊効果</b> 自分と同じ航行序列にいる味方艦全員は、【同じ航行序列にいる自分以外の味方艦の数×2】点だけ、自分が与えることのできるダメージが上昇する。ただし、【疾風怒濤】の効果によって、各キャラクターが上昇できるダメージの最大値は6点である。					
超近距離で密接な連携を計る。高い航行技術が必要。					

猛追 もうつい					
カテゴリ	展開	形式	ムーブ		
指定個性	《負けず嫌い／性格6》 《突撃／戦闘6》				
<b>特殊効果</b> 艦隊戦中、自分と同じ航行序列にいる敵艦1人を目標に選ぶ。指定個性的判定に成功すると、自分と目標を1~6の好きな航行序列に移動させる。					
敵を激しく追い詰め、敵の艦隊を崩す。					

電光石火 でんこうせっか					
カテゴリ	展開	形式	サブ		
指定個性	なし				
<b>特殊効果</b> 自分が敵艦に損傷を与えたときに使用できる。【行動力】を1D6点消費すると、自分を1~6の好きな航行序列に移動させることができる。					
電光石火の速度で戦場を駆け抜け、敵を蹴散らす。					

## 戦術アビリティ 汎用

興味津々 きょうみしんしん			
カテゴリ	汎用	形式	サブ
指定個性	なし		
<b>特殊効果</b> いつでも使用できる。自分が【感情値】を1点以上持っているキャラクターの中から1人を目標に選ぶ。自分の【行動力】を1D6点消費すると、自分は、目標の修得している個性の中から好きな1つを選んで修得できる（自分が6個以上の個性を修得している場合、個性は修得できない）。消費した【行動力】が奇数なら【長所】、偶数なら【弱点】になる。			
仲間の個性を研究し、自分のものとする。			

嚮導艦 きょうどうかん			
カテゴリ	汎用	形式	サブ
指定個性	なし		
<b>特殊効果</b> 好きなときに使用できる。自分以外のPCの中から目標を1人選ぶ。【行動力】を1D6点消費して、指定個性の判定に成功すると、目標の個性1つを未修得の状態にして、その上下左右のマスに隣接する別の個性を新たに修得させる（ギャップはないものとする）。消費した【行動力】が奇数なら【長所】、偶数なら【弱点】になる。			
うまく僚艦を導く技術やカリスマ。			

対空支援 たいくうしえん			
カテゴリ	汎用	形式	オート
指定個性	なし		
<b>特殊効果</b> 自分の「対空」の装備能力を「超対空」として使用できるようになる。ただし、「超対空」として使用する場合、使用するときに自分の【行動力】をさらに1点消費する。			
防空艦として艦隊防空を担う。			

応用力 おうようりょく			
カテゴリ	汎用	形式	オート
指定個性	なし		
<b>特殊効果</b> 好きな自分のギャップを5マス分黒く塗りつぶすことができる（塗りつぶすマスはつながっていなくてもかまわない）。			
自分の持っている個性をより広く発揮する。			

気配り きくぱり			
カテゴリ	汎用	形式	オート
指定個性	なし		
<b>特殊効果</b> 鎮守府フェイズのイベントの判定に失敗し、「残念」の効果で自分以外の誰かの【行動力】が減少したとき、その誰かの代わりに自分が【行動力】を減少させることができる（複数の人物の【行動力】の減少を肩代わりしてもよい）。			
鎮守府の空気をよくするため、体をはってフォローする。			

合体攻撃 がったいこうげき			
カテゴリ	汎用	形式	サブ
指定個性	可変		
<b>特殊効果</b> この戦術アビリティは自分が未行動でないを使用できず、使用すると行動済みになる。自分がダメージに対する声援を行うときに使用できる。自分の装備アビリティを1つ選ぶ。指定個性の判定に成功すると、そのダメージが【その装備アビリティの火力修正】D6点上昇する。失敗すると、その声援によるダメージ上昇が0点になる。			
心が通じ合っている仲間と連携して攻撃を行う。			

## 戦術アビリティ 制海

敵前浮上 てきぜんふじょう			
カテゴリ	制海	形式	サブ
指定個性	なし		
<b>特殊効果</b> プロット公開前に使用できる。敵艦1人を目標に選ぶ。指定個性の判定に成功すると、プロット公開時、目標と同じ航行序列をプロットしたことになる。			
海中で待ち受け、敵艦の前に立ちはだかる。			

ふかふか ふかふか			
カテゴリ	制海	形式	サブ
指定個性	なし		
<b>特殊効果</b> ラウンドの開始時に自分が潜航状態なら使用できる。1~3の好きな航行序列を1つ選ぶ。そのラウンドの終了時に、その航行序列に浮上する。			
相手に気づかれないとゆっくりと浮上する。			

深々度雷撃 しんしんどらいげき			
カテゴリ	制海	形式	オート
指定個性	なし		
<b>特殊効果</b> 自分が潜航状態のとき、自分が与えるダメージが4点上昇する。			
より深みからの一撃。			

潜伏活動 せんぶくかつどう			
カテゴリ	制海	形式	サブ
指定個性	なし		
<b>特殊効果</b> 鎮守府フェイズの自分が登場していないシーンで使用できる。指定個性の判定に成功すると、好きな資材1つを獲得し、【行動力】を消費しないで登場できる。この効果は1サイクルに1度だけ使用できる。			
目標の周間に潜伏し、いざというときに登場する。			

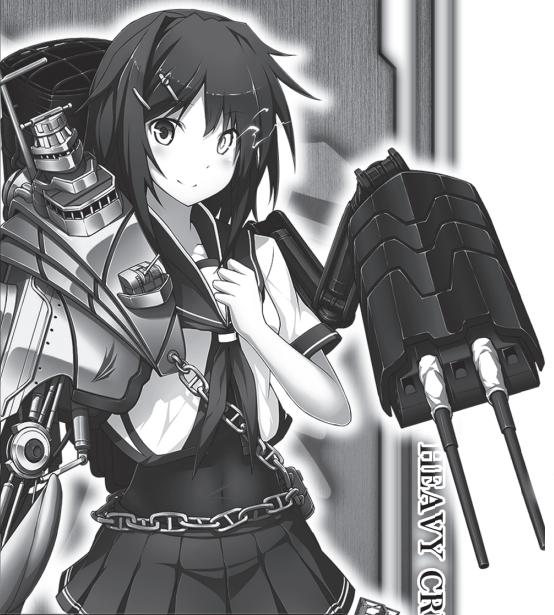
海中捜索 かいちゅうそうさく			
カテゴリ	制海	形式	オート
指定個性	なし		
<b>特殊効果</b> 決戦フェイズに回収判定を2回まで試みることができる。また、自分が【感情値】を持っていない味方艦を回収目標に選ぶことができる。			
味方の回収に関する専門的な技術。			

隠密偵察 おんみついていさつ			
カテゴリ	制海	形式	サブ
指定個性	なし		
<b>特殊効果</b> 海域マップを使用している場合、鎮守府フェイズの自分が登場していないシーンで使用できる。自分の【行動力】を1D6点消費して、指定個性の判定を行う。成功すると、海域マップの自分がいる場所に隣接したチェックポイントの属性やイベントにまつわる情報を提督から教えてもらえる。			
入手できる情報の詳細は提督が決定する。			

## 古鷹型一番艦 重巡洋艦

# 古 鷹 改 二

更に大きな武装に換装し、身長も伸びてきた重巡洋艦。すべての重巡洋艦たちの姉として、重巡洋艦の良さをその戦いぶりで示そうとしているようだ。「重巡古鷹、今日も頑張ります！」



HEAVY CRUISER

### 得意カテゴリ

#### 初期個性

- 《笑顔／魅力 7》
- 《面倒見／性格 4》
- 《突撃／戦闘 6》
- ×《フリー》

#### 命中力 1

#### 火力 1

#### 回避力 1

#### 装甲力 8

#### 装備力 4

#### 行動力 16

獲得装備 [20.3cm(2号)連装砲] p125

[探照灯] p137

### リアクション表

- ごめんなさい、てっきり青葉がまた……。
- 加古とか何してるかな？
- 三川艦隊の仲間にも、自慢できちゃいます。
- えっと…提督！ 古鷹、何してましょう？!
- 先日の戦闘で、少し無茶しちゃいましたね。
- 敵輸送艦を捕捉、撃破したいですね。

### 固有アビリティ 大型艦装

タイプ：固有 指定個性：なし 形式：オート カテゴリ：古鷹改二

自分の【火力】が【自分の修得している火力修正が1以上ある装備アビリティの数】点上昇し、自分の【装甲力】が【自分の修得している火力修正のない装備アビリティの数】点上昇する。自分の行う回避判定にマイナス【自分の修得している装備アビリティの数】の修正がつき、自分が損傷を1つ受けるたび、好きな自分の装備アビリティ1つを破壊する。

## 飛鷹型二番艦 軽空母

# 隼 鷹 改 二

迷彩を施し対空装備を強化した軽空母。長き戦いの中で高まつた練度で、烈風や流星といった名だたる艦載機を見事に使いこなす。飲みっぷりも強化された様子……。「戦いの後の一杯は格別だねえ」



LIGHT CARRIER

### 命中力 0

### 火力 1

### 回避力 1

### 装甲力 8

### 装備力 3

### 行動力 13

### 初期個性

- 《派手／魅力 12》
- 《自由奔放／性格 11》
- 《航空戦／戦闘 4》
- ×《規律／航海 5》

### 得意カテゴリ

制空  
便利

獲得装備 [烈風] p133

[12cm30連装噴進砲] p127

### リアクション表

- いや～戦いの後の一杯は格別だねえ。
- よーし！ 改装強化済みの隼鷹さん出撃しちゃうよー！ 抜錨！
- バーッといこうぜ～。バーッとな！
- 者共かかれー！
- まいっか呑んじまうかな。えーっと熱燄にすっかな～。
- おっと。二日酔いかい提督？

### 固有アビリティ 艦上戦闘鬼烈風

タイプ：固有 指定個性：なし 形式：サブ カテゴリ：隼鷹改二

自分の修得している【烈風】を名前に含む艦載機の【超対空】を使用したときに使用できる。自分の【行動力】を2点消費すると、その【超対空】の値が2点上昇する。

▼大規模部隊表 1D6						
番号	部隊名	脅威力				
6	敵の「主力部隊」だ！ 敵は「どうやら重要な資材を運んでいたようだ。まずい。敵の「主力部隊」だ！」 敵が黒く塗りつぶされたようだ。	12	6	7	8	9
5	敵の「輸送部隊」を発見した！	10				
4	敵は「どうやら重要な資材を運んでいたようだ。まずい。敵の「主力部隊」だ！」 敵の「水上雷戦隊」だ！ どこからともなく雷撃が襲いかかる。 水艦部隊」だ！					
3	黒い艦體たちが恐るべき咆吼を上げる。敵の「水上打撃部隊」だ！					
2	機動部隊」だ！ 機動部隊」だ！					
1	不気味な表情の人型深海棲艦たち。 敵の「水上打撃部隊」だ！					
0	雲雷の如き艦載機の群れが現れた。敵の「潛水艦部隊」だ！					

大規模部隊は、PCの人数と同数の部隊からなる深海棲艦の大部隊です。大規模部隊は、盟友艦隊の前に立ちます。提督は、「大規模部隊表」の中から、PCの人数と同じ数の部隊を選んでください。その部隊が大規模部隊の一部として登場します。どの部隊を選べばいいか分からぬときは、「大規模部隊表」を使用して、ランダムに登場する部隊を決めて構いません。各部隊には、部隊番号と脅威力という値が決まっています。これは、その部隊の強さを表しており、「13・04 前哨戦」で使用します。

セッションで連合艦隊を使用する場合、その導入フェイズで提督は、各プレイヤーに連合艦隊を編成するよう説明してください。プレイヤーは鎮守府フェイズの途中で、各自、鎮守府にいるNPC艦娘の中から、一人ずつ盟友艦隊に加えたいNPC艦娘を選択します。このルールでは、自分が選んだNPC艦娘のことを盟友艦と呼びます。

各プレイヤーは、導入フェイズ、もしくは鎮守府フェイズであれば、いつでも盟友艦一人を選ぶことができます。ただし、一度盟友艦を選んだプレイヤーは、そのセッションの間、選んだ盟友艦を変更することはできません。また、すでに他のプレイヤーが盟友艦に選んだNPC艦娘を、自分の盟友艦に選ぶことはできません。プレイヤー全員が、盟友艦を選んだら、PCと同人数のNPC艦娘が選ばれているはずです。この盟友艦たちが、盟友艦になります。

例：「夜明けの殴り込み艦隊」の吹雪、大井、鳳翔、金剛の四人は、敵棲地を攻略するため、連合艦隊を編成することになりました。導入フェイズでそのことを告げられた吹雪は、導入フェイズ中に、それまでのセッションに登場しているPCの艦娘の中から、正規空母の赤城を自分の盟友艦に選びました。

### 13・02・01 大規模部隊

大規模部隊は、PCの人数と同数の部隊からなる深海棲艦の大部隊です。大規模部隊は、盟友艦隊の前に立ちます。

提督は、「大規模部隊表」の中から、PCの人数と同じ数の部隊を選んでください。その部隊が大規模部隊の一部として登場します。

どの部隊を選べばいいか分からぬときは、「大規模部隊表」を使用して、ランダムに登場する部隊を決めて構いません。各部隊には、部隊番号と脅威力という値が決まっています。これは、その部隊の強さを表しており、「13・04 前哨戦」で使用します。

### 13・03 盟友艦隊の編成

セッションで連合艦隊を使用する場合、その導入フェイズで提督は、各プレイヤーに連合艦隊を編成するよう説明してください。

プレイヤーは鎮守府フェイズの途中で、各自、鎮守府にいるNPC艦娘の中から、一人ずつ盟友艦隊に加えたいNPC艦娘を選択します。

このルールでは、自分が選んだNPC艦娘のことを盟友艦と呼びます。

### 13・02・01 連合艦隊編成から決戦までの流れ

連合艦隊のルールを使ったシナリオでは、以下のよう流れで処理されます。



ここでは、鎮守府にいるNPCの艦娘たちと一緒に連合艦隊として出撃するためのルールを説明します。連合艦隊は、大規模作戦を遂行するために、複数の艦隊で編成されるものです。この追加ルールを使うことで、提督は、NPC艦娘とのドラマを描いたり、大規模な作戦を描くことができます。ただし、通常のものに加え、追加ルールを使用するため、ゲームの進行に負荷がかかることがあります。提督、プレイヤーともに「艦これRPG」に慣れた状態で使用するのがよいでしょう。連合艦隊のルールは、提督が許可しない限り、使用することはできません。

### 13・02・02 敵大規模部隊と連合艦隊

連合艦隊のルールは、敵の大部隊が登場するシナリオで使用されます。連合艦隊のルールを使用する場合、提督は、あらかじめ敵の大部隊を編成する必要があります。詳しくは、「13・02・01 大規模部隊」を参照しながら、敵の大規模部隊を編成してください。

また、連合艦隊のルールを使用する場合、プレイヤーたちは、そのセッションの決戦フェイズまでに、提督の編成した敵大規模部隊と戦うための連合艦隊を編成しなければなりません。連合艦隊は、PCの艦隊とNPCの艦隊によって構成されます。このNPCの艦隊のことを盟友艦隊と呼びます。

#### 手順1 NPC艦隊の編成

鎮守府フェイズを通じて、PCたちの艦隊と一緒に戦うNPCを選びます。

#### 手順2 前哨戦

決戦フェイズの一部です。NPC艦隊が、特殊なルールを使って、敵の大規模部隊と戦います。

#### 手順3 艦隊決戦

決戦フェイズの一部です。PC艦隊が、敵の本隊（大規模作戦の重要な目的）と艦隊戦のルールを使って戦います。

## 13 連合艦隊

ここでは、鎮守府にいるNPCの艦娘たちと一緒に連合艦隊として出撃するためのルールを説明します。

連合艦隊は、大規模作戦を遂行するために、複数の艦隊で編成されるものです。この追加ルールを使うことで、提督は、NPC艦娘とのドラマを描いたり、大規模な作戦を描くことができます。ただし、通常のものに加え、追加ルールを使用するため、ゲームの進行に負荷がかかることがあります。提督、プレイヤーともに「艦これRPG」に慣れた状態で使用するのがよいでしょう。連合艦隊のルールは、提督が許可しない限り、使用することはできません。

そのアビリティを修得しているものとして扱います。ただし、自分の盟友艦が行方不明になつたり、轟沈している場合、戦術・固有アビリティを修得することはできません。

また、行方不明になつたり、轟沈したりしていなない盟友艦は、艦隊決戦中、PCを目標にして声援を使用することができます。プレイヤーからの声援の依頼に対し、提督は許可を出すようにしてください。

そのアビリティを修得しているものとして扱います。ただし、自分の盟友艦が行方不明になつたり、轟沈している場合、戦術・固有アビリティを修得することはできません。

また、行方不明になつたり、轟沈したりしていなない盟友艦は、艦隊決戦中、PCを目標にして声援を使用することができます。プレイヤーからの声援の依頼に対し、提督は許可を出すようにしてください。

### 13・05・02 敵部隊のサポート

艦隊決戦開始時に、「敗北表」の4番の効果が発生した場合、壊滅していない敵の部隊が、艦隊決戦中に判定妨害を試みてきます。

#### ▼勝利表 1D6

1 支援砲撃！	艦隊決戦開始時、敵艦の中からランダムに一人選び、損傷を選び、損傷を一つ与える。
2 士気高揚！	艦隊決戦の間、この表を使用したプレイヤーのPCの【命力】が1点上昇する。
3 士気高揚！	艦隊決戦の間、この表を使用したプレイヤーのPCの【火力】が1点上昇する。
4 士気高揚！	艦隊決戦の間、この表を使用したプレイヤーのPCの【回避力】が1点上昇する。
5 士気高揚！	艦隊決戦の間、この表を使用したプレイヤーのPCの【装甲力】が1点上昇する。
6 紛糾が深まる！	その盟友艦の、この表を使用したプレイヤーのPCに対する【感情値】が1点上昇する。

これを敵部隊のサポートと呼びます。  
敵部隊のサポートが発生している場合、PCが回避判定でD6を振ったとき、提督は、そのサイコロ一つ一つの出目を確認することができます。このとき、そのサイコロの中に、壊滅していない部隊の「部隊番号」と同じ値の出目があった場合、その出目を0として扱うことができます。  
ただし、部隊番号の番の「主力部隊」は、判定妨害を行つことはできません。

### 13・05・03 敗北表

1 敵の支援砲撃！	PCの中からランダムに一人選び、損傷を一つ与える。
2 敵の罠にかかる。	PCの中からランダムに一人選び、「アクシデント表」を一度使用する。
3 敵艦隊に追い詰められる。	艦隊決戦の戦場が「丁字戦不利」となる。
4 その艦隊決戦の間、その部隊の部隊番号を使って、PCたちの回避判定に對して判定妨害を行うことができるようになる。	本隊への合流。艦隊決戦開始時に、「主力部隊」以外の部隊が壊滅させられずに残つていた場合、「敵部隊のサポート」が発生し、その艦隊決戦の間、その部隊の部隊番号を使って、PCたちの回避判定に對して判定妨害を行うことができるようになる。
5 その盟友艦は作戦行動中、行方不明になる。	敵の旗艦は、艦隊決戦の間、艦隊決戦開始時に、この表を使用したプレイヤーの盟友艦の修得している戦術アビリティか固有アビリティのいずれか一つを選び、艦隊決戦の間、そのアビリティを修得しているものとして扱う。
6 その盟友艦は轟沈する。	その盟友艦は轟沈する。その盟友艦は失われ、この表を使用したプレイヤーのPCは、「暴走表」を一度使用して、その暴走状態になる。

## 14 改修工廠

改修工廠は、セッショントセッションの合間に、キャラクターのデータを調整するための追加ルールです。このルールを使えば、自分の欲しい装備アビリティが入手しやすくなるでしょう。また、キャラクター作成時、自分の艦娘の戦術アビリティや個性を自分好みに調整することができます。

ただし、改修工廠のルールを使うと、通常よりも弱いキャラクターができてしまう場合もあります。提督、プレイヤーともに「艦これRPG」に慣れた状態で使用するのがよいでしょう。改修工廠のルールは、提督が許可しない限り、使用することはできません。【名譽点】を一点獲得します。

### 14・02 装備アビリティの購入

改修工廠のルールを使つたためには、「名譽点」が必要です。この値を消費して、自分の欲しい装備アビリティを購入します。

各PCは、終了フェーズの「データのリセット」のタイミングでの段階に、各プレイヤーは、自分のPCのために装備アビリティを

購入することができます。  
「装備力タロク」の中から、自分の欲しい装備アビリティを探しましよう。そして、その装備アビリティの「購入条件」を確認してください。その装備アビリティを購入するためには、自分のPCが、そこに書かれている艦種であり、かつそこに書かれているレベル以上である必要があります。  
自分のPCが、その装備アビリティの購入条件を満たしていたら、「消費名譽点」の分だけ、そのPCの【名譽点】を消費しましよう。  
必要な【名譽点】を消費することができたら、その装備アビリティ一つを鎮守府に保管することができます。もし、そのPCの艦種が、その装備アビリティの装備可能艦種に含まれていたら、その装備アビリティ一つを修得させることができます。その場合、改装と同じように処理を行つてください。【名譽点】が足りない場合は、その装備アビリティを購入することはできません。

### 14・02・01 高性能化

次のセッションの「前日までの準備」までの段階に、各プレイヤーは、自分のPCの修得している装備アビリティを強化することができます。これを高性能化と呼びます。  
各プレイヤーは、そのPCの【名譽点】を一点消費するたび、そのPCの修得している装備アビリティ一つに「高性能」の装備能力をつけることができます。同じ装備アビリティに「高性能」の装備能力を二つ以上つけることはできません。次のセッションが終

# ほつぼうりょうひめ



命中力 2

## 装備アビリティ【Sinch単装高射砲】

主砲 指定個性：《負けず嫌い／性格6》 射程：中 火力修正：3

火力 3

## 装備アビリティ【艦攻】

艦載機 指定個性：《おしゃれ／趣味10》 射程：短 火力修正：3 航空攻撃4 偵察7

装甲力 18

### 艦載機 指定個性：《整備／航

行動力 40

艦載機 超対空3

**特殊能力 力エレ……ッ！**

自分の装備している装备アビリティの「航空攻撃」の数値が1点上昇する（これらの効果は、装备アビリティのデータに反映み）。自分の「損傷状態」が中破、もしくは大破のとき、自分の「火力」と「装甲力」が3点上昇し、自分の修得している装备アビリティの「対空」が「対空2」が2点上昇する。自分は、幕開雷撃戦と雷撃戦でダメージを受けない。

18

# 姫 棲母空

「妙法蓮華經」

オ回ソカニスルカラダ。。。」

命中力 3

## 装備アビリティ【新型艦攻】

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6 偵察7

火力 4

## 【艦爆】

回避力 2

艦載機 指定個性：《索敵／航海4》 射程：短 火力修正：4 航空攻擊3

装甲力 20

## 装備アビリティ【艦戦】

艦載機 超対空6

行動力 55

**特殊能力 シズンデシマエ……！**

自分の装備している装備アビリティの「超対空」の数値が3点上昇し、「航空攻撃」の数値が1点上昇する。(これらの効果は、装備アビリティのデータに反映済み)。また、自分の「航空攻撃」のついた装備アビリティ1つにつき、航空戦の処理を3回行うことができる。

18

# もつと楽しむ 艦これRPG



## キャラクターを動かす

『艦これRPG』の『着任ノ書』や『出撃ノ書』に載っているリプレイを読んでみると、それぞれのキャラクターが生き生きと動いていて、とても楽しそうです。『艦これRPG』では、キャラクターを上手く操れるでしょうか。それには、いくつかのコツがあります。

### ・ リアクション表を使う

使い易いオススメなのがリアクション表です。『艦これRPG』では、それぞれの艦娘にリアクション表が用意

状況に応じて、自分の艦娘がどのように行動したか、どうだと発言してみましょう。

### ・ 自由行動を使ってみよう

『艦これRPG』に慣れて来たら、96ページの、「自由行動」を使ってみるとよいでしょう。

『艦これRPG』の全般に言えることですが、自由行動は特に、過程を楽しむのです。失敗を恐れず、「何でも提督に提案してみましょう」。

## 物語を作る

『艦これRPG』は、ゲーム中に物語を作るといいかでできます。参加者は、ヤッショノで起きたことに応じて、自分なりの設定や解説を付け加えて、お話をつなげていくことができます。たとえば、判定の結果として、鎮守府の燃料が減ったとします。このとき、なぜ燃料が減ってしまったのか、その理由を参加者全員で考えてみましょう。

この場合、たとえば、

- ・誰かがこつそり使ってしまった。

- ・燃料を入れてあるタンクに亀裂が入って漏れた。

などの理由が考えられます。

## 提督をやってみよう

提督は、プレイヤーと少し違う立場の参加者です。提督は、審判の役割がありますから、ゲームのルールを知る必要があります。そのためには、ゲームを始めるためのルールがまとめてある『着任ノ書』が役に立つでしょう。まずは『着任ノ書』を読んでみる」とをおすすめいたします。

- ・ 提督をやるために必要な本

提督は審判の役割がありますから、ゲームのルールを知る必要があります。そのためには、ゲームを始めるためのルールがまとめてある『着任ノ書』が役に立つでしょう。まずは『着任ノ書』を読んでみる」とをおすすめいたします。

されています。これは、使つただけで、その艦娘のような雰囲気が出るようになります。そのためには、あまり気にしないでセリフを選ぶことができます。

会話が通じなかつたり、おかしなことになつたりする」ともありますが、よほほシリアスな場面でなじかぎり、あまり気にしないでよいです。

慣れて来たら、リアクション表に用意されたセリフの中から、自分でその場面に応じてふと思ったセリフを選んで発言してもよいです。

『艦これRPG』には、色々な遊び方があります。わいわい『艦これRPG』を楽しむためのテクニックを紹介します。

ぱんぱかばーんっ！



### ・ 行動を表現してみる

キャラクターの行動を描写するのは、その艦娘の性格や気分を表すのに有効な手です。たとえば、掃除のシーンになつたときも、あなたの艦娘が、真面目だと思ひなり「私のキャラクターは一生懸命に掃除をした」と書いてみましょう。キャラクターは掃除中に遊び始めた」と書いてみても可いです。

もしも不真面目で、サボり癖がある艦娘だと思ったら、「私のキャラクターは掃除中に遊び始めた」と書いてみても可いです。