



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テーブルトークRPGというものです。

テーブルトークRPGにも、普通のゲームと同じく、得点やスビードを競う要素はあります。ですが、それだけではありません。ゲームなので勝ったり負けたりが起きることもあります。そこにこだわりのない方が、より深く楽しめるでしょう。

テーブルトーク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ったとしても……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を楽しめるに違いありません！

プレイヤーそれぞれの艦娘

『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棲艦を攻撃するのか。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。

ブラウザゲーム版の『艦これ』でも、同じ艦娘を複数持つことがあります。もしかしら、それぞれの艦娘は、少しずつ性格が違うのかもしれない。

『艦これRPG』は、同じ艦娘の中にも色々なタイプがいると考え、プレイヤーそれぞれが、自分の使う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。

たとえば、『艦これ』には**天龍**という艦娘がいます。

・天龍

『艦これ』に登場する艦娘。最古参の軽巡洋艦。殴り込み上等の熱血武闘派だが、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。



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かあります。

ブラウザゲーム版は基本的に一人用のゲームで、プレイヤーが艦隊のキャラクターすべてを扱います。

ですが、『艦これRPG』では、**プレイヤー一人が艦娘一人を扱います**。さらに、参加者のうち一人は**提督**となります。『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』と呼ばれることもあります)。

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ことなどです。

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 GAMES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』と、世界中の海洋に現れた謎の存在『深海棲艦』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。

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。

原作知識の扱い

『艦これRPG』を、原作を知っている人と、知らない人で遊ぶこともあると思います。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、楽しく遊べるでしょう。

・知らなくても遊べる！

『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。

原作を知らないからと言って恐れずに自分なりの艦娘で遊んでみてください。

また、興味が出て来たら、これをきっかけに『艦これ』を遊んでみてください。そうすれば、より『艦これRPG』を楽しむことができますでしょう！



プレイヤーズブック

ルール パート

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

※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／冒険企画局

●カバーイラスト

ヒライユキオ
代官山えびす

●口絵

今野隼史

●ミニイラスト

落合なごみ（冒険企画局）

●執筆

河嶋陶一朗（冒険企画局）
平野累次（冒険企画局）
びいむ（冒険企画局）

●編集

稲垣 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（冒険企画局）
中川奈緒美（冒険企画局）

●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照ください。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。

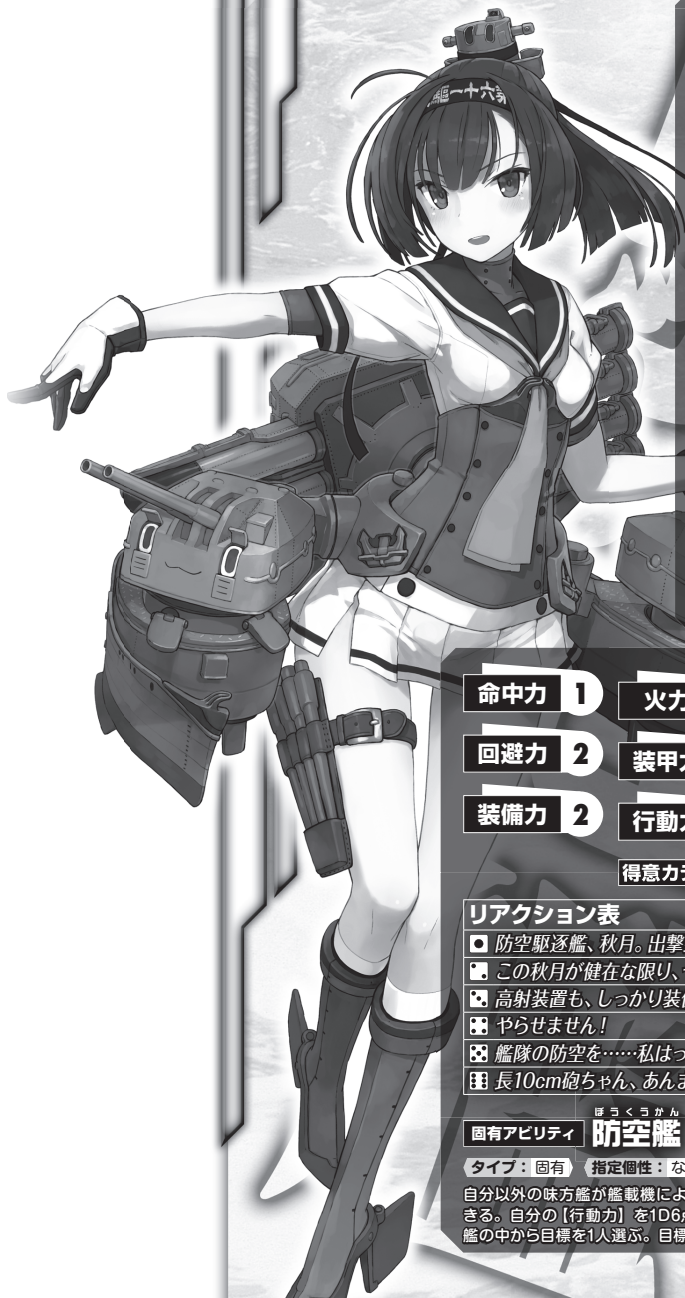
富士見鎮守府艦これ RPG 広報室
http://fujimi-trpg-online.jp/kancolle_rpg

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

損 傷 状 態	【装弾力】×1 7～	なら損傷 は一つ	<input type="checkbox"/>	小破	
	【装弾力】×2 14～	なら損傷 は二つ	<input type="checkbox"/>	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
	【装弾力】×3 21～	なら損傷 は三つ	<input type="checkbox"/>	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 ●「アクシデント表」を使用しないで【弱点】が使用可能
	【装弾力】×4 28～	なら損傷 は四つ	<input type="checkbox"/>	轟沈	●行動不能



艦娘設計書										
艦名	秋月				レベル	1	経験値			
艦種	駆逐艦				命中力	1				
資材相性	燃料	弾薬	鋼材	ボーキサイト	火力	0				
	○	○	○	×	回避力	2				
初期個性	3				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. 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	おしとやか	マジメ	読書	規律	対空戦闘				
	六. 口ぐせ	けなげ	負けず嫌	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】	タイプ	指定個性	対空戦闘	射程	短	命中修正	0	火力修正
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)		装備	なし	対空	-	命中修正	-	火力修正	-	-
【機銃】		タイプ	指定個性	なし	対空	-	命中修正	-	火力修正	-
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)		装備	なし	対空	-	命中修正	-	火力修正	-	-
リテイク	【護衛艦】	タイプ	指定個性	けなげ	形式	サブ	カテゴリー	守勢		
	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。その目標を自分に変更できる。	戦術	なし	形式	サブ	カテゴリー	秋月			
	【防空艦】	タイプ	指定個性	なし	形式	サブ	カテゴリー	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。	固有	なし	形式	サブ	カテゴリー	秋月			
損傷状態	【装甲力×1】 7~	なら損傷は一つ	小破							
	【装甲力×2】 14~	なら損傷は二つ	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】 21~	なら損傷は三つ	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】 28~	なら損傷は四つ	轟沈	●行動不能						
	【装甲力×5】 35~	なら損傷は五つ	沈没							



秋月型 一番艦
駆逐艦

あきづき

秋月

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

初期個性

- 《けなげ/魅力6》
- 《対空戦闘/戦闘5》
- ×フリー

得意カテゴリ 展開・守勢・便利

リアクション表

- 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、しっかり装備しなぐちゃ……。
- やらせません!
- ☒ 艦隊の防空を……私はっ!
- 田 長10cm砲ちゃん、あんまり暴れないでえ!

固有アビリティ ぼうくうかん 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: 編任p146
 能力: 命中力① 火力③ 回避力①
 初期個性: ○(素直/魅力2) 行動力 8
 ○(素直/航海8) 装甲力①
 ○フリー 装備力③
 ×(暗い過去/背景4) 燃料△鋼材△得意カテゴリー
 ×フリー 弾薬△伊勢△展開・作戦

大口径主砲 個性: 素直 p125
副砲 個性: 機動 p126

以心伝心 個性: 素直 形式: サブ
 好判: 作戦 p143

お相手しよう! 個性: なし 形式: サブ
 好判: 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
 任務: 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: 編任p144
 能力: 命中力① 火力③ 回避力①
 初期個性: ○(外国暮らし/背景12) 行動力 8
 ○(恋愛/趣味12) 装甲力①
 ○(突撃/戦闘6) 装備力③
 ×フリー 燃料△鋼材△得意カテゴリー
 ×フリー 弾薬△伊勢△展開・作戦

大口径主砲 個性: 突撃 p125
副砲 個性: 恋愛 p126

独断専行 個性: 突撃 形式: サブ
 好判: 攻勢 p147

帰国子女 個性: なし 形式: サブ
 好判: 金剛
 自分が判定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。

TeaParty!! 経験値: 40点
 任務: 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が登場させることができる。
 へーい、ティートゥー! 一緒にお茶しようー!

金剛型 四番艦 戦艦
霧島
 初出: 編任p148
 能力: 命中力① 火力③ 回避力①
 初期個性: ○(大胆/性格12) 行動力 8
 ○(読書/趣味5) 装甲力①
 ○(電子戦/戦闘2) 装備力③
 ×(素敵/航海4) 燃料△鋼材△得意カテゴリー
 ×フリー 弾薬△伊勢△作戦・便利

大口径主砲 個性: 大胆 p125
副砲 個性: 読書 p126

通信妨害 個性: 電子戦 形式: サブ
 好判: 便利 p151

備えあれば憂いなし 個性: なし 形式: サブ
 好判: 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前に使用できる。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
 任務: 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: 編任p42
 能力: 命中力① 火力③ 回避力①
 初期個性: ○(おしゃれ/趣味10) 行動力 8
 ○(名声/背景3) 装甲力①
 ○(負けず嫌い/性格6) 装備力③
 ×(寝る/趣味2) 燃料△鋼材△得意カテゴリー
 ×(通信/航海3) 弾薬△伊勢△作戦・守勢

大口径主砲 個性: 名声 p125
副砲 個性: 負けず嫌い p126

護衛艦 個性: けなげ 形式: サブ
 好判: 守勢 p149

ひえー! 個性: なし 形式: サブ
 好判: 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
 任務: 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: 編任p40
 能力: 命中力① 火力③ 回避力①
 初期個性: ○(スタイル/背景11) 行動力 9
 ○(面倒見/性格4) 装甲力①
 ○フリー 装備力④
 ×(幸運/背景7) 燃料△鋼材△得意カテゴリー
 ×フリー 弾薬△伊勢△攻勢・便利

大口径主砲 個性: スタイル p125
副砲 個性: 面倒見 p126

臨機応変 個性: なし 形式: サブ
 好判: 便利 p152

空はあんなに青いのに 個性: なし 形式: サブ
 好判: 扶桑
 艦隊戦中、戦場が「悪天候」か「悪海象」以外するとき、好きなタイミングで使用できる。自分の【行動力】を1D6-1点回復することができる。

不幸じゃない! 経験値: 20点
 任務: 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。

扶桑型 二番艦 戦艦
山城
 初出: 編任p42
 能力: 命中力① 火力③ 回避力①
 初期個性: ○(おとしやか/魅力5) 行動力 9
 ○(えっち/魅力11) 装甲力①
 ○フリー 装備力④
 ×(幸運/背景7) 燃料△鋼材△得意カテゴリー
 ×(元気/性格7) 弾薬△伊勢△守勢・便利

大口径主砲 個性: おとしやか p125
副砲 個性: えっち p126

迎撃 個性: おとしやか 形式: サブ
 好判: 守勢 p149

なんだ、提督か 個性: なし 形式: サブ
 好判: 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
 任務: 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 一番艦 戦艦
伊勢
 初出: 編任p36
 能力: 命中力① 火力③ 回避力①
 初期個性: ○(面倒見/性格4) 行動力 8
 ○(素敵/性格8) 装甲力①
 ○フリー 装備力④
 ×(恋愛/趣味12) 燃料△鋼材△得意カテゴリー
 ×フリー 弾薬△伊勢△攻勢・守勢

大口径主砲 個性: 素敵的 p125
偵察機 個性: なし p129

独断専行 個性: なし 形式: サブ
 好判: 守勢 p150

素敵な先輩 個性: なし 形式: サブ
 好判: 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
 任務: 艦載機開発表(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。

伊勢型 二番艦 戦艦
日向
 初出: 編任p38
 能力: 命中力① 火力③ 回避力①
 初期個性: ○(クール/魅力3) 行動力 8
 ○(読書/趣味5) 装甲力①
 ○フリー 装備力④
 ×(芸能/趣味9) 燃料△鋼材△得意カテゴリー
 ×フリー 弾薬△伊勢△作戦・攻勢

大口径主砲 個性: クール p125
偵察機 個性: なし p129

白兵戦闘 個性: クール 形式: サブ
 好判: 攻勢 p147

海軍軍刀 個性: 古風 形式: ムーブ
 好判: 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つ受ける。

戦う理由 経験値: 20点
 任務: 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。
 艦載はなぜ戦うのか。みんなで考えてみよう。

綾波型 一番艦 駆逐艦
あやなみ 綾波
初出: 編連番p124

能力
命中力 2
火力 0
回避力 2
装甲力 6
装備力 2

初期個性
○《優しい／魅力4》
○フリー
×《待機／航海7》

行動力 17

資材相性
燃料○鋼材○
弾薬○鉄材×

得意カテゴリー
展開・攻勢・守勢

小口径主砲 魚雷
個性: 優しい p124 個性: 待機 p128

決戦仕様 個性: なし 形式: オート
好調: 攻勢 p147

お茶にたしましょか? 個性: なし 形式: サブ
好調: 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。

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
むらくも 叢雲
初出: 編連番p136

能力
命中力 2
火力 0
回避力 2
装甲力 6
装備力 2

初期個性
○《負けず嫌い／性格6》
○《支援／戦闘9》
×フリー

行動力 17

資材相性
燃料○鋼材○
弾薬○鉄材×

得意カテゴリー
展開・攻勢・守勢

小口径主砲 魚雷
個性: 負けず嫌い p124 個性: 支援 p128

護衛艦 個性: 支援 形式: サブ
好調: 守勢 p149

クールな一匹狼 個性: なし 形式: オート
好調: 叢雲

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【感情値】の合計】点上昇する。

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。

吹雪型 三番艦 駆逐艦
はつゆき 初雪
初出: 編連番p113

能力
命中力 2
火力 0
回避力 2
装甲力 6
装備力 2

初期個性
○《待機／航海7》
○フリー
×《元氣／性格7》

行動力 17

資材相性
燃料○鋼材○
弾薬○鉄材×

得意カテゴリー
作戦・守勢・便利

小口径主砲 魚雷
個性: 待機 p124 個性: 元氣 p128

封鎖 個性: 作戦 形式: サブ
好調: 作戦 p143

本気を出せば 個性: なし 形式: サブ
好調: 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。

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、達成すると任務は達成される。この任務を受けている間、遊びシーンにNPC初雪を登場させることができるが、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
ふぶき 吹雪
初出: 編連番p184

能力
命中力 2
火力 0
回避力 2
装甲力 6
装備力 2

初期個性
○《名声／背景3》
○《マジメ／性格5》
×フリー

行動力 17

資材相性
燃料○鋼材○
弾薬○鉄材×

得意カテゴリー
展開・攻勢・守勢

小口径主砲 魚雷
個性: 名声 p124 個性: マジメ p128

護衛艦 個性: けなげ 形式: サブ
好調: 守勢 p149

憧れの先輩 個性: なし 形式: サブ
好調: 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106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。

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回達成すると任務は達成される。

吹雪と一緒にがんばろう。

綾波型 二番艦 駆逐艦
しやなみ 敷波
初出: 編連番p126

能力
命中力 2
火力 0
回避力 2
装甲力 6
装備力 2

初期個性
○《いじわる／性格10》
○《海図／航海9》
×フリー

行動力 17

資材相性
燃料○鋼材○
弾薬○鉄材×

得意カテゴリー
展開・作戦・攻勢

小口径主砲 魚雷
個性: 海図 p124 個性: いじわる p128

釘付け 個性: いじわる 形式: サブ
好調: 展開 p141

ふん！ 個性: なし 形式: サブ
好調: 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。

船団護衛に参加 経験値: 30点

遠征シーンで資材を10個獲得すると任務は達成される。

護衛任務を成功させよう。

吹雪型 九番艦 駆逐艦
いさなみ 磯波
初出: 編連番p122

能力
命中力 2
火力 0
回避力 2
装甲力 6
装備力 2

初期個性
○《規律／航海5》
○フリー
×《派手／魅力12》

行動力 17

資材相性
燃料○鋼材○
弾薬○鉄材×

得意カテゴリー
展開・作戦・守勢

小口径主砲 魚雷
個性: 規律 p124 個性: 派手 p128

誘導 個性: 規律 形式: サブ
好調: 展開 p141

がんばり時 頑張り時 個性: なし 形式: サブ
好調: 磯波

自分と同じ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106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）。

有給消化 経験値: 20点

遊びシーンに磯波を登場させ、2回達成すると任務は達成される。この任務を受けている間、遊びシーンにNPC磯波を登場させることができる。

磯波が休暇をとった。一緒に遊ぼう。

吹雪型 四番艦 駆逐艦
ふゆき 深雪
初出: 編連番p120

能力
命中力 2
火力 0
回避力 2
装甲力 6
装備力 2

初期個性
○《さわやか／魅力9》
○《元氣／性格7》
×フリー

行動力 17

資材相性
燃料○鋼材○
弾薬○鉄材×

得意カテゴリー
展開・攻勢・便利

小口径主砲 魚雷
個性: さわやか p124 個性: 元氣 p128

集中攻撃 個性: マジメ 形式: サブ
好調: 攻撃 p147

深雪さー一番乗り！ 個性: なし 形式: サブ
好調: 深雪

プ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点減少したものと扱う。この効果によって、0未満にはならない。

怪我をしそうな深雪 経験値: 30点

深雪にアイテム1「応急修理要員」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。

深雪が衝突事故を起こしそうだ。

吹雪型 二番艦 駆逐艦
しらゆき 白雪
初出: 編連番p116

能力
命中力 2
火力 0
回避力 2
装甲力 6
装備力 2

初期個性
○《マジメ／性格5》
○《丁寧／性格9》
×フリー

行動力 17

資材相性
燃料○鋼材○
弾薬○鉄材×

得意カテゴリー
展開・守勢・便利

小口径主砲 魚雷
個性: マジメ p124 個性:丁寧 p128

援護射撃 個性: なし 形式: サブ
好調: 守勢 p149

主砲で弾幕はります 個性: なし 形式: サブ
好調: 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。選んだ装備アビリティは、このラウンドの間、攻撃に使用できない。

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務は達成される。この任務を受けている間、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。

ココが楽しい

艦これRPG



これは何をするゲーム？

『艦これRPG』とは、何をするゲームなのでしょうか。
ここ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、たくさんの方で重点的にサポートされているのは、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となります。



こうして出番が来るたびにイベントカードを引き、何が起ったかを決めることを繰り返して、ゲームは進んでいきます。

ゲームがある程度進み、クライ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。

深海棲艦と戦闘すること

艦娘と深海棲艦との戦いは、『艦これ』世界における重要なテーマです。

もちろん『艦これRPG』でも、この戦いを扱います。

『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。ブラウザゲーム版の『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縦することです。

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。

艦娘の生活を体験すること

『艦これRPG』では、戦いに生きる艦であるのと同時に少女でもある艦娘たちの日常を楽しむことができます。

艦娘同士でガールズトークをしたり交流を深めたり、来るべき戦いに備えて砲撃演習をしたりするのです。艦娘らしい波瀾万丈な日常が、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しれません。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』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、そこで何が起きるか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、それら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からなのです。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て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ることで効果を増幅する(コンビネーション)ことによって、艦娘たちは、より大きな力を発揮できることになります。

たとえば、電は、「毎日の牛乳」という、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、電はスタミナを回復することが出来ます。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ものです。

健気な電ちゃんらしい、かわいら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。

電も大きく
なるのです！



▼装備能力一覧

超対空	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。
高出力	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少する。
戦場操作	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)。
照射	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。
発光	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。
夜偵	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。
洋上補給	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 零式艦載 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

航空攻撃	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。
雷撃	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(p106)」を参照。
開幕雷撃	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。
命中	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。
回避	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」の後ろ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。
高性能	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。
装甲	オート	その「装甲」の数値だけ、【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。
徹甲	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扱う。
ダズル迷彩	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点減少したものと扱う(0点未満にはならない)。
高初速	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。
防空	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。
対潜	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。
水中探査	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の装備能力「対潜」の数値を1点上昇したものと扱う(複数の「水中探査」があっても、累積しない)。
悪海象無効化	オート	戦場の「悪海象」の効果を無効化できる。
泊地修理	オート	自分がシナリオプレイヤーのシーンに行入渠は、各資材の必要数が1点ずつ減少する。
輸送	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。
補正	オート	その「補正」の後ろ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。
入電	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。
偵察	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。
対空	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
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	装備能力	※金剛型は装備不可				
	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜水						

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。

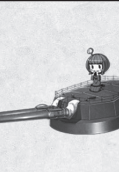


20.3cm (3号) 連装砲

20.3cm 3ごう れんそうほう

種類	主砲	射程	中	命中	1	火力	3
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	装備能力	※金剛型は装備不可				
	空母 水母 戦艦※ 航戦 潜水 潜水						

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。

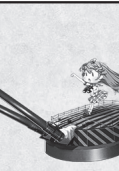


大口径主砲

だいこうけいしゅほう

種類	主砲	射程	長	命中	0	火力	2
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	装備能力					
	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜水						

戦艦に装備されている主砲。35.6cm連装砲が代表。かなり古い実用的。



35.6cm連装砲 (ダズル迷彩)

35.6cm れんそうほう だずるめいさい

種類	主砲	射程	長	命中	0	火力	2
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	装備能力	対空2 ダズル迷彩				
	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜水						

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



試製35.6cm三連装砲

しせい35.6cmさんれんそうほう

種類	主砲	射程	長	命中	1	火力	2
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	装備能力	高初速1				
	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜水						

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。

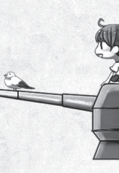


41cm連装砲

41cm れんそうほう

種類	主砲	射程	長	命中	0	火力	3
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	装備能力					
	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜水						

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

駆逐艦に装備されている主砲。12cm単装砲や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
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	装備能力	対空2				
	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜水						




12.7cm連装砲B型改二

12.7cm れんそうほうBがたかいに

種類	主砲	射程	短	命中	1	火力	2
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	装備能力					
	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜水						

駆逐艦夕立に搭載されていたと言われている、軽量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
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	装備能力					
	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜水						

巡洋艦に装備されている主砲。14cm単装砲が代表。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
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	装備能力	※金剛型は装備不可				
	空母 水母 戦艦※ 航戦 潜水 潜水						

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

8inch相当の威力を持つ中距離砲。夜戦でも力を発揮する。

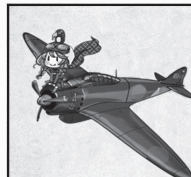


艦上戦闘機

かんじょうせんとうき

種類	艦載機	射程	—	命中	—	火力	—
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 超対空2				

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。

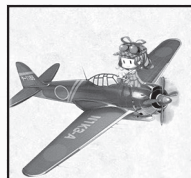


零式艦戦52型

ぜろしきかんせん52がた

種類	艦載機	射程	—	命中	—	火力	—
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 超対空3				

零式艦上戦闘機の最終量産型。機動部隊の主力として、「彗星」「天山」と共に奮戦した。

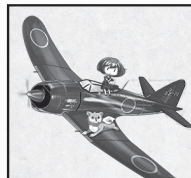


紫電改二

してんかいに

種類	艦載機	射程	—	命中	—	火力	—
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 超対空4				

防空用局地戦闘機の艦載型。本来は迎撃用だが、主力戦闘機としても期待された機体。

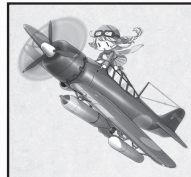


烈風

れっふう

種類	艦載機	射程	—	命中	—	火力	—
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 超対空5				

零戦の後継機として開発された、艦上戦闘機。困難によって配備されず、幻と呼ばれた。



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
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 航空攻撃2 超対空2				

零式艦上戦闘機の艦上爆撃機仕様。制空戦闘も爆撃もできるマルチロールファイター。

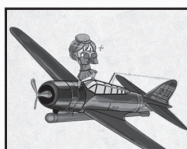


烈風改

れっふうかい

種類	艦載機	射程	—	命中	—	火力	—
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 超対空6				

「零戦」の後継機として開発された最新鋭艦上戦闘機、烈風。その改造機である。

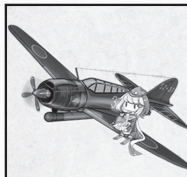


艦上攻撃機

かんじょうこうげきき

種類	艦載機	射程	短	命中	0	火力	3
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 航空攻撃2 偵察7				

機動部隊に装備されている対艦攻撃機。九七式艦攻が代表的。雷撃・水雷爆撃をこなす。

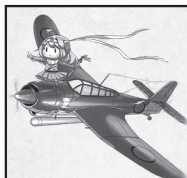


天山

てんざん

種類	艦載機	射程	短	命中	1	火力	3
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 航空攻撃3				

ハイパワーエンジンを搭載した新型艦上攻撃機。やや扱いにくいのが、性能は確か。

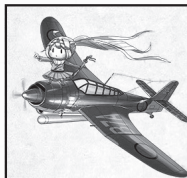


流星

りゅうせい

種類	艦載機	射程	短	命中	0	火力	4
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 航空攻撃4				

艦攻と艦爆の能力を持つ雷撃機。その上で、零戦に匹敵する火力と速力を目指し開発された。

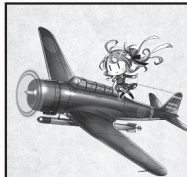


流星改

りゅうせいかい

種類	艦載機	射程	短	命中	1	火力	4
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 航空攻撃5				

流星の性能向上版。最新エンジンを搭載した、幻の試作型艦上統合攻撃機。

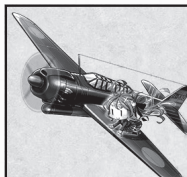


九七式艦攻(友永隊)

きゅうななしきんこう ともながたい

種類	艦載機	射程	短	命中	1	火力	4
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 航空攻撃4 偵察9				

高い闘志と高い技術を持った友永隊の九七式艦攻。性能で劣るところは技量を使ってカバー。



天山一二型(友永隊)

てんざんいちにがた ともながたい

種類	艦載機	射程	短	命中	2	火力	4
装備可能艦種	駆逐 軽巡 雷巡 重巡 航巡 軽母	空母 水母 戦艦 航戦 潜水 潜母	装備能力 航空攻撃5 偵察9 高性能2				

友永隊が、後期型主力艦攻機に機種転換した装備。天山自体もより洗練された完成型である。

戦術アビリティ 作戦

戦術アビリティ 展開

戦略的撤退

せんりゃくできてつたい

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》		

特殊効果 味方艦がダメージを受けたときに使用できる。指定個性の判定を行う。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》		

特殊効果 ラウンドの終了時に使用できる。指定個性の判定に成功すると、「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。

封鎖

ふうさ

カテゴリ	作戦	形式	サブ
指定個性	《おおらか／性格3》 《おしゃべり／趣味7》		

特殊効果 プロットの開始時に使用できる。指定個性の判定に成功すると、1～6の好きな数値（整数）を1つ選ぶ。そのプロットでは、すべてのキャラクターは、その数値をプロットすることができなくなる。この効果は累積しない。

海象や地形を利用して、敵味方ともに機動を制限する。

陣形変更

じんけいへんこう

カテゴリ	作戦	形式	サブ
指定個性	《不思議／性格2》 《指揮／航海10》		

特殊効果 ラウンドの終了時に使用できる。味方艦を好きな数だけ目標に選び、それと同じ数だけ敵艦を目標に選ぶ。指定個性の判定に成功すると、目標全員は、次のラウンドの開始時にプロットを行う。

味方艦隊と敵艦隊の距離を開け、陣形を決め直す。

一斉回頭

いっせいかいとう

カテゴリ	作戦	形式	サブ
指定個性	《通信／航海3》 《指揮／航海10》		

特殊効果 ラウンドの終了時に使用できる。指定個性の判定に成功すると、味方艦全員の航行序列を1点上昇する（7以上にはならない）。もしくは、味方艦全員の航行序列を1点減少する（0以下にはならない）。

指揮官の命令で、艦隊が一斉に方向転換を行う。

以心伝心

いしんでんしん

カテゴリ	作戦	形式	サブ
指定個性	《素直／魅力2》 《暗号／航海2》		

特殊効果 プロット時、プロット公開前に使用できる。指定個性の判定に成功すると、自分の航行序列を、プロット公開前に、味方プレイヤー全員に見せることができる。

言葉に出さず心と心で通じ合わせ、想いを伝える。

待ち伏せ

まちぶせ

カテゴリ	展開	形式	サブ
指定個性	なし		

特殊効果 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		

特殊効果 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		

特殊効果 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

しっふうとどう

カテゴリ	展開	形式	オート
指定個性	なし		

特殊効果 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》		

特殊効果 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。指定個性の判定に成功すると、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		

特殊効果 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、敵を徹底的に攻撃する。

戦術アビリティ 汎用

戦術アビリティ 制海

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

特殊効果 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 《面倒見／性格4》
《恋愛／趣味12》

特殊効果 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

特殊効果 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

おうりょうりょく

カテゴリ	汎用	形式	オート
------	----	----	-----

指定個性 なし

特殊効果 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いくてもかまわない）。

自分の持っている個性をより広く発揮する。

気配り

きくぼり

カテゴリ	汎用	形式	オート
------	----	----	-----

指定個性 なし

特殊効果 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

特殊効果 この戦術アビリティは自分が未行動でないと使用できず、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。

心が通じている仲間と連携して攻撃を行う。

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 《大胆／性格12》
《機動／航海8》

特殊効果 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。

ぶかぶか

ぶかぶか

カテゴリ	制海	形式	サブ
------	----	----	----

指定個性 なし

特殊効果 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うち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

特殊効果 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

せんぷくかつどう

カテゴリ	制海	形式	サブ
------	----	----	----

指定個性 《暗号／航海2》
《対潜戦闘／戦闘11》

特殊効果 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。

目標の周囲に潜伏し、いざというときに登場する。

海中搜索

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

特殊効果 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

おんみつていさつ

カテゴリ	制海	形式	サブ
------	----	----	----

指定個性 《人脈／背景2》
《夜戦／戦闘12》

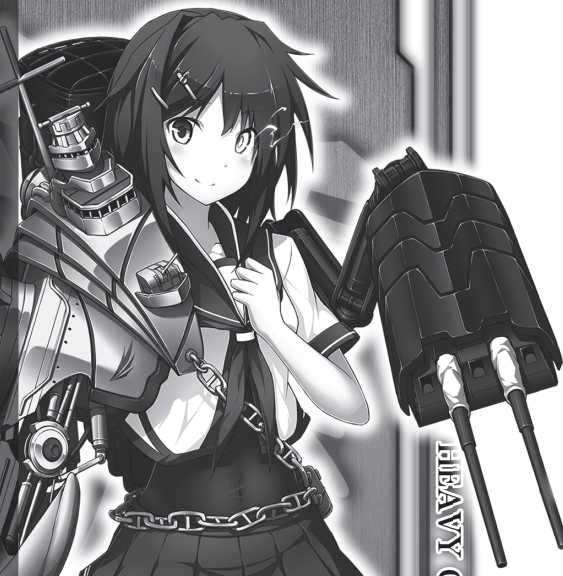
特殊効果 海域マップを使用している場合、鎮守府フェイズの自分が登場していないシーンで使用できる。自分の【行動力】を1D6点消費して、指定個性の判定を行う。成功すると、海域マップの自分がいる場所に隣接したチェックポイントの属性やイベントにまつわる情報を提督から教えてもらえる。

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

更に大きな艦装に換装し、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見せようとしているようだ。「重巡古鷹 今日も頑張りますー！」



HEAVY CRUISER

得意カテゴリ

展開
攻勢
守勢

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

回避力 1

装備力 4

火力 1

装甲力 8

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、てっきり青菜がまた……。
- 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、何してましよう!?
- ▣ 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った練度で、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。



命中力 0

回避力 1

装備力 3

火力 1

装甲力 8

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！
- ▣ パーツといこうぜ～。パーツとな！
- ▣ 者共がかれー！
- ▣ まいっか呑じまうかな。えーっと熱燗にすっかな～。
- ▣ 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」を名前を含む艦載機の「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。

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。

13・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、以下のような流れで処理されます。



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わります。

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わからないときは、「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も構いません。

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。

▼大規模部隊表 1D6	
部隊番号	脅威力
1	10
2	9
3	8
4	7
5	6
6	12

不気味な表情の大型深海棲艦たち。敵の「水上打撃部隊」だ！
雲霞の如き艦載機の群れが現れた。敵の「空母機動部隊」だ！
黒い爆弾たちが恐るべき咆吼を上げる。敵の「水雷戦隊」だ！
どこからともなく雷撃が襲いかかる。敵の「潜水艦部隊」だ！
敵はとうやら重要な資材を運んでいるらしい。敵の「輸送部隊」を発見した！
海が黒く塗りつぶされたようだ。まずい。敵の「主力部隊」だ！

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。

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に説明してください。

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ないNPC艦娘を選びます。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、盟友艦隊になります。

例：「夜明けの殴り込み艦隊」の吹雪、大井、鳳翔、金剛の四人は、敵拠地を攻略するため、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NPC艦娘の中から、正統空母の赤城を自分の盟友艦に選ぶことにしました。

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（大規模作戦の重要目的）と艦隊戦のルールを使って戦います。

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ったり、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、行方不明になったり、轟沈したりしていない盟友艦は、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「命中力」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	絆が深まる！ 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2D6を振ったとき、提督は、そのサイコロ二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6番の「主力部隊」は、判定妨害を行うことはできません。

▼敗北表 1D6	
1	敵の支援砲撃！ PCの中からランダムに一人を選び、損傷を一つ与える。
2	敵の畏にかかる。PCの中からランダムに一人を選び、「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	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っていた場合、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たちの回避判定に対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、セッションと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。

14・01 名譽点

改修工廠のルールを使うためには、「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、終了フェイズの「データのリセット」のタイミングで「名譽点」を一点獲得します。

14・02 装備アビリティの購入

セッションが終了し、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のために装備アビリティを

購入することができます。

「装備カタログ」の中から、自分の欲しい装備アビリティを探しましょう。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」を消費しましょう。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もできます。その場合、改装と同じように処理を行ってください。「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

姫

北方棲姫

『ザクザク……オイヤケ……』



命中力 2

火力 3

回避力 2

装甲力 18

行動力 40

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

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

装備アビリティ【艦爆】

艦載機 指定個性：〈整備／航海12〉 射程：短 火力修正：4 航空攻撃3

装備アビリティ【艦戦】

艦載機 超対空3

特殊能力 カエシ……ッ！

自分の装備している装備アビリティの「航空攻撃」の数値が1点上昇する（これらの効果は、装備アビリティのデータに反映）。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備アビリティの「対空」と「超対空」が2点上昇する。自分は、開幕雷撃戦と雷撃戦でダメージを受けない。

姫

空母棲姫

『ザクテキタ、オロソカニスルカラダ……』



命中力 3

火力 4

回避力 2

装甲力 20

行動力 55

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

装備アビリティ【艦爆】

艦載機 指定個性：〈索敵／航海4〉 射程：短 火力修正：4 航空攻撃3

装備アビリティ【艦戦】

艦載機 超対空6

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。

もっと楽しむ 艦これRPG



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

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活き活きと動いていて、とても楽しそうです。

どうやったら、キャラクターを上手に操れるでしょうか。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

使い易く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、どんな発言してみましょ。

・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」を使ってみてみましょう。

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

物語を作る

『艦これRPG』は、ゲーム中に物語を作ることができます。

参加者は、セッションで起きたことに対して、自分なりの設定や解釈を付け加えて、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、

- ・誰かがこっそり使ってしまった。
- ・燃料を入れているタンクに亀裂が入って漏れた。
- ・内部にスパイがいて破壊活動をしている。

などの理由が考えられます。

されています。これは、使っただけで、その艦娘のような雰囲気が出るようにデザインされています。

セリフが必要になったら、この表を振ってランダムにセリフを選ぶことができます。

会話が通じなかったり、おかしいことになったりすることもあります。が、よほどシリアスな場面でない限り、あまり気にしなくてもよいでしょう。

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、自分でその場面に合っていると思ったセリフを選んで発言してもよいでしょう。

ばんばかばんっ！



●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、掃除のシーンになったとします。

あなたの艦娘が、真面目だと思ったら「私のキャラクターは一生懸命に掃除をした」と言ってみましょう。

もしも不真面目で、サボリ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」と言っこともできます。

提督は参加者の意見を、もっとも楽しくなるような展開にまとめ、それをゲームにつけ加えていきます。

たとえば、意見をまとめた結果、**連続燃料窃盗犯を探す**お話が始まるかもしれません。

このようにして作り上げた物語は、そのとき、その場の参加者だけの**オリジナルの物語**となります。

ぜひ、あなただけの物語を作って楽しんでください。

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。

お話や敵の配置を考えて、ゲームの準備をします。

ゲームが始まったら、進行役として審判のようにふるまいます。プレイヤーがやりたい行動を聞き、それをゲームに反映させるのが提督の役目です。

このように提督は少し大変な役目ですが、そのぶんやりがいがあり、面白さも格別です。

ゲームに慣れて来たら、ぜひ提督をやってみてください！

・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いる『着任ノ書』が役に立つでしょう。まずは『着任ノ書』を読んでみることをおすすめいたします。