

艦これRPGとは

各自が一隻の「艦娘（かんむす）」を操作し、他の艦娘とともに協力しながら、ゲームマスターである提督から与えられる任務を遂行して深海棲艦の勢力を撃滅するテーブルトークRPG。

艦娘（かんむす）

「あの戦争」を戦った艦船の記憶と艦装と力を持つ乙女たち

鎮守府

艦娘を率いて深海棲艦に対抗する軍組織ならびにその拠点

提督

鎮守府の司令官

深海棲艦（しんかいせいかん）

数十年前に突如現れた、海洋を支配し陸地を浸食しようとする謎の存在（生物？）

世界の現状

海上を通過する航路と空路は、通常戦力では対抗しきれない深海棲艦の戦力により寸断され、物資の流通もままならない。鎮守府（艦娘）の支援無しには、航行すら危険と困難を極める状況にある。

艦種	かたい つよい	運用 (補給)	行動力 (燃費、柔軟性)	修理 (入渠)	装備の 特徴
駆逐艦	×	易	◎	安	雷撃
軽巡洋艦	↑	↑	○	↑	砲撃
重巡洋艦	↑	↑	△	↑	砲撃
軽空母	↓	↓	△	↓	航空
正規空母	↓	↓	×	↓	航空
戦艦	◎	難	×	高	砲撃

その他 追加艦種： 航空戦艦 水上機母艦 航空巡洋艦 重雷装巡洋艦 潜水艦

行為判定

※ 弱点の個性ならまずアクシデント表を振る

指定個性：2D6で目標値5

6ゾロ：スペシャル 必ず成功 行動力+1D6
1ゾロ：ファンブル 必ず失敗 アクシデント表

個性を代用：指定個性からのマス数を

目標値に足す（※ギャップを含む）

再挑戦は
行動力1D6

補助行動など

サブ形式アビリティ：（※ 補助行動扱い）
1シーン or 1ラウンドに1回使用できる特殊効果

発見

補助行動

※ 登場したシーンにて一人1回

行動力1D6で、任意の個性を修得できる

1D6が奇数なら「長所」、偶数なら「短所」として修得

補給

補助行動

※ 日常、交流、遊びシーンのみ

※ 登場したシーンにて一人1回

資材相性に従い、行動力を回復

1点当たり ○：1消費 △：2消費 ×：回復不可

改装

補助行動

※ 日常、交流、遊びシーンのみ

※ 登場したらシーン当たり何度でも

装備アビリティを【装備力】の範囲内で交換・変更

開発

補助行動

※ 日常、交流、遊びシーンのみ

※ 登場したシーンにて1回

鎮守府の資材を消費して新たな装備アビリティを作成
すべての資材を3ずつ消費

入渠

※ シーンには出られない

損傷1つの回復当たり「修理係数+自分のレベル」の
燃料と鋼材をそれぞれ消費

声援

いつて

※ 行動不能時でも可

自分が感情値を1以上持つ相手へ：

行為判定なら +感情値

ダメージなら +[感情値]D6

済んだらチェック（=使用不可になる）

感情値が上昇するとチェックを消せる

オート形式アビリティは常に効果発動

損傷状態について

中破

・行為判定に-1修正

・艦載機/魚雷 使用不能

大破

・行為判定に-2修正

・艦載機/魚雷 使用不能

・弱点使用時ペナルティ無

轟沈

・行動不能

行動不能

・轟沈 または 行動力が0 で行動不能

・おこなおうとしていた行為は失敗する

夢見表

…… フレーバー。艦娘の秘密の設定。

セッションの流れ

※ 効果の適用順 → P.210

準備

※ 塗りつぶすギャップは
キャラ作成時に決定

- ・キャラクターの準備
 - ・艦娘設計書をもとに使用する艦娘を建造
 - ・艦娘は重複してはならない
- ・シナリオと鎮守府の準備

導入フェイズ

- ・鎮守府の紹介 鎮守府名の決定（※初回）
鎮守府シートの管理
- ・艦娘の紹介 艦隊名の決定（※初回）、旗艦の決定
- ・任務の説明 シナリオ背景の紹介
- ・各々一人を選んで感情値を1点上昇

鎮守府フェイズ

※ サイクル数のリミットはシナリオ固有
※ アイテム：2個まで所持（受け渡し可）

サイクル

- ・イベントカードの記入 ※ 記入中は相談禁止

シーン

入渠するPCは一回休み

- ・未行動のPC一人がシーンプレイヤーとなる
- ・提督がイベントカードを1枚引きシーン決定
- ・シーンプレイヤーが2D6でイベント決定～判定

※ かぶり修正

同種シーンの発生たびに判定に修正-1

ほかにもできること

- ・補助行動 …… 行動済みでも可
- 発見 補給 改装 開発 サブ形式アビリティ
- ※ 基本的にはPC全員が登場（入渠PCを除く）
登場しない場合は入渠と同じタイミングで宣言する
途中登場 …… 要：行動力 1D6

行える条件
に注意！

イベント終了でシーンプレイヤーは行動済みに

- ・全員が行動済みになるまでシーンをくりかえす
- ・シナリオイベント、出撃イベント

リミットまでサイクルをくりかえす

艦隊戦

艦隊シート
を参照

ムーブ形式
アビリティ：
攻撃代わりに
使用できる
特殊効果

決戦フェイズ

必ず出撃イベント

決戦フェイズでの轟沈

回収失敗で艦娘ロスト！

回収の条件

・相手への感情値が1以上

・行動不能でないこと

・回収判定

指定個性はランダム

感情値がプラス修正に

全員が行動不能 = 全滅（全員ロスト）

終了フェイズ

エビログなど

- ・経験値の計算、成長の処理
- ・データのリセット
- ・個性の数を調整
- ・感情値合計は「自分のレベル+5」まで
- ・戦術アビリティ：変更、レベルアップでの修得
（得意カテゴリから）
- ・仲間の固有アビリティも修得可：感情値5の相手の分
- ・鎮守府の成長と調整