



艦隊これくしょん -艦これ-

艦これRPG 着任ノ書

原作・監修：「艦これ」運営鎮守府
著：河嶋陶一郎／冒険企画局

富士見書房

はじめに

はじめまして。
冒険企画局の河嶋陶一朗と申します。

本書は『艦これRPG』のルールブックです。

『艦隊これくしょん・艦これ』の世界をもとにしたテーブルトークRPGのルールが収録されています。

本書を手にとられている方の大半は『艦これ』を御存じでしょう。ですが、知らない方のために、この魅力的なブラウザゲームについて説明しておきます。

『艦これ』は、角川ゲームスが開発し、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」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、提督となつて艦娘を編成・強化し、自分だけの最強艦隊をつくることを目指します。

本書に収録されているテーブルトークRPGとは、参加者同士で会話しながら進めるゲームです。参加者一同で、会話をしながら、サイコロを振ったり、様々な作戦を考えたりしながら遊びます。

テーブルトークRPG版の『艦これ』も、艦娘たちが深海棲艦と戦つてくるのは同じです。

それに加えて、鎮守府での生活や艦娘同士の交流といった部分を体験することができます。

うまくいけば、艦娘たちの素敵な物語に立ち会うことができるかもしれません。

参加者の一人は提督の役になって、艦娘たちが挑む任務の内容を考えたり、深海棲艦のデータを用意したりします。

残りの参加者はプレイヤーとなつて、一人ずつ自分の艦娘を担当し、提督の用意した任務にみんな挑戦します。

ゲーム中に起こる色々な出来事について、『艦これ』世界の中の登場人物になつたつもりで想像してみると、より楽しめるでしょう。

テーブルトークRPG版の遊び方は、本書に収録されているリプレイ「温泉娘の曳航」を読むと分かるかもしれませんが。リプレイとは、実際にテーブルトークRPGを遊んでいる様子を読み物の形にしたものです。テーブルトークRPGに慣れていない人は、まずリプレイを読んでみてください。それからルールパートを読むと、このゲームを理解しやすいはずです。

ルールが理解できたら、今度は実際に友だちと遊んでみましょう。仲が良かったり、同じ趣味を持っている人同士（本書であれば提督同士とか）で遊ぶと、特に盛りあがると思います。

「今すぐ遊んでみたい」という方のために、一人で遊ぶためのルールも入っています。

こちらを遊ぶば、ゲームの練習にもなるでしょう。

ようこそ、少女たちの戦場に。

未知なる広大な海が、あなたたちを待っています。

※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。





目次

はじめに 2

リプレイパート

「温泉娘の曳航」 5

ゲームの前に……	6
導入フェイズ	26
鎮守府フェイズ・1サイクル目	52
艦隊戦	78
鎮守府フェイズ・2サイクル目	96
決戦フェイズ	112
終了フェイズ	128

ルールパート

「鎮守府運営規則」 131

1 キャラクター	134
艦娘一覧	141
2 行為判定	204
3 セッション	208
4 導入フェイズ	211
5 鎮守府フェイズ	216
6 艦隊戦	230
7 そのほかのルール	240
8 決戦フェイズ	242
9 終了フェイズ	243
10 アビリティ	246
11 深海棲艦	256
12 机上演習	260
13 提督の心得	264
シナリオ	268
14 世界設定	274
シート類	279
あとがき	286

◆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

富士見書房公式 TRPG ONLINE
<https://ssl.fujimi-trpg-online.jp/>

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

●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/リプレイパートイラスト

ヒライユキオ

●解説コミック

作画：佐々木亮

構成：藤浪智之

●カバーコミック

代官山糸びす

●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)

魚蹴(冒険企画局)

齋藤高吉(冒険企画局)

沖景けい(冒険企画局)

平野累次(冒険企画局)

dcz

●編集

稲垣 健(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

内田弘樹

速水螺旋人

ブリドカットセーラ恵美

卯月美穂(株式会社プロダクション・エース)

ゲームの前に……



● 雑談RPGと愉快的プレイヤーたち

ある冬の日。

テーブルトークRPGを遊ぶために、富士見書房の会議室に五人の男女が集まった。

一人は、この本の著者である河嶋阿一朗。

話題の『艦隊これくしょん』こと、『艦これ』のテーブルトークRPG製作をまかされて、超緊張の日を送る提督の一人である。

「この作品を機会に、テーブルトークRPGを遊ぶ人が、一人でも増えないかな」なんてことを考えていたりするのだが……。

一同……（ビリビリした空気）。

初めて同士の顔ぶれもいて、みなさん、かなり緊張している。

テーブルトークRPG遊ぶには、これはあんまりよくない状態だ。

とりあえず自己紹介がてら、雑談でもして空気をほぐしてみよう。

河嶋…今日は、ぼくを含め、この五人でセッションをしたいと思うのですが……。

一同……（緊張の面持ち）。

河嶋…あ、あの……テーブルトークRPGって知らない人います？
プレイヤーA…は、はい！

そう言つて、メンバー唯一の女性が手を挙げる。

プレイヤーA…すいません。知らないです。

プレイヤーA…すいません、すいません、すいません（しょんぼり）。

そう言つて、あやまり倒しているのは、ブリドカットセーラ恵美さん。

『艦これ』で、夕張、鈴谷、熊野、舞風などを演じておられる声優さんだ。

小動物のような仕草と、すずやかな声が印象に残る。

きつと、大人しい人なんだと思う。

プレイヤーA→ブリドカットセーラ…ブリドカットセーラ恵美と言います。声優をしています。一同…よろしくお願ひします。

河嶋…（そっか、知らないかあ。知らないよなあ。どこから説明しようかなあ……）

ブリドカットセーラ…あ、RPGなら、超好きなんですけど。

河嶋…（を？）……プレステとかの？

ブリドカットセーラ…（緊張した面持ちで）はいッ!!

河嶋…（ほ）なら、ぜんぜん大丈夫です。

ブリドカットセーラ…『えふえふ』とかっ！ 『どらくた』とかっ！ 『ているず』とかっ！

この項目には……： リプレイ部分で太字になっている部分に関する注釈や、どうでもいいエピソードが書かれている。リプレイを読む合間や読後などに、適当に拾い読んでみてほしい。ちなみに、本文中でおおむね解説してあるが強調したいもの、なんかゲーム参加者が大声で叫んでいたセリフなんかも、太字になっていることがある。太字のすべてに注釈がついているわけではないので、あしからず。

提督 ブラウザゲーム版『艦これ』では、プレイヤーのこころを、こころ呼ぶ。

ビリビリした空気 全員、なるべく動作を抑え物音を立てないようにしている。なんだか目立つのが得策ではないような気がするのだ。妙に難しい問題を出す数学科教師が行う授業などで、よく見られる光景である。

セッション 『艦これRPG』の一回のゲームのこと。

夕張、鈴谷、熊野、舞風 いずれも艦娘。鈴谷はギャルっぽく、熊野はお嬢様っぽく、舞風は踊り好き。夕張については、本編を参照してほしい。いずれも、素敵な艦娘たちである。

『えふえふ』 スクウェア・エニックスから発売されているRPG 『ファイナルファンタジー』シリーズの愛称。

『どらくた』 スクウェア・エニックスから発売されているRPG 『ドラゴンクエスト』シリーズの愛称。

『ているず』 バンダイナムコゲームスから発売されているRPG。『アイルズオブ』シリーズの愛称。

河嶋…(うんうん) そんな感じのゲームを、みんなで雑談しながら遊ぶのがテーブルトークRPG RPG なんですよ。

ブリドカットセーラ…ざ、雑談ですか？

河嶋…そうです。テーブルトークって、「食卓での雑談」って意味ですし(につこり)。

ブリドカットセーラ…雑談RPG(笑)。

河嶋…(あ、笑うとすごくかわいい) ちょっと違うのは、一人がいちキャラしか担当しない点ですかね。ブリドカットセーラ…『モンハン』とか、MMOみたいな感じですか？

河嶋…そうですね、そうです。自分のPC(プレイヤーズ・キャラクター)を操って、色々冒険するわけですよ。

ブリドカットセーラ…なるほど…。『艦これ』だから、愛宕さんとかやるんですね！

河嶋…まあ、そうなんです。そこは、夕張さんとか、鈴谷さんって言つときましようよ。

ブリドカットセーラ…だつて！ わたし、胸おつきいひと、大好きなんです！

河嶋…そ、そうですか。

ブリドカットセーラ…だつて！ いいじゃないですか、おつぱい！

河嶋…ぼく…は、あんまり好きじゃないですけど。

ブリドカットセーラ…河嶋さんの趣味は聞いてません！

河嶋…いや、ぼくだつて聞いてねえよ！！

けっこうテンションの高いせいゆうさんのようでした。

ブリドカットセーラ…は！ すいません。ちよつと。

河嶋…あ。いえいえ。こちらこそ、初対面でいきなりつつこんでしまつて。

そう言つて納得しているのは、小説家の内田弘樹さん。

「艦これ」の公式ノベライズ『艦隊これくしょん—艦これ— 鶴翼の絆』の著者である。

ほかにも『戦艦大和欧州激闘録—鋼鉄の破壊神—(銀河出版)、『鉄獅子の咆哮—満州1945—(学習研究社)』など、たくさんの仮想戦記小説を執筆しており、戦史全般に超詳しい。

ちなみに提督レベルは100以上だ。

プレイヤーB→内田…内田と申します。よろしくお願ひします。

河嶋…ぼくは、ミリタリーは詳しくないので、先生、解説とかその、よろしくお願ひいたします。

内田…いやいや、僕なんて、まだまだで。

ブリドカットセーラ…あ！ 先生、質問いいですか。

内田…はい。何でもしよう。

ブリドカットセーラ…夕張つて「兵装実験軽巡」つて自分で言ってるんですけど、どういうことなんでしよう？ 新兵器を実験したりしたんですか？

内田…話せば長くなるんですが……。

食卓での雑談 テーブルトークRPGが複数のプレイヤーを必要とするゲームであることを説明するときに便利な方便。雑談するのは、一人ではなかなか難しい。

「モンハン」 カプコンから発売されているハンティンアクションゲーム『モンスターハンター』シリーズの愛称。複数人での協力プレイが特徴の一つ。

MMO プレイヤーがとにかくたくさんいるネットゲーム。

愛宕さん 艦娘の一人。金髪と大きな胸が特徴。ゆるふわなおねいさんだ。

あんまり好きじゃない どこか遠くで哺乳類代表が眉をひそめた。この男は乳児期をどうやって生き延びたというのか……さらなる研究が待たれる。

公判で不利な証拠に 唇下がりの法廷で、原告が額の青筋もあらわに裁判長に訴えかける。「これは明らかにエロい意味です！」しかし裁判長の嚴のような顔は微動だにしない。裁判はまだ長引きそうだ。

河嶋…できれば、みじかくお願いします。

内田…分かりました。一言で言うのと当時の海軍はお金がなかつたんです。

ブリドカットセーラ…へ？

内田…当時八八艦隊案という大規模艦隊の編制計画がありまして。この戦艦とかの建造費用がすごいことになりそうだったんです。当時は不況で海軍予算も逼迫して（ひびく）おりまして。

ブリドカットセーラ…そうなんですか。

内田…そうなんです。ここで、「なら巡洋艦は小さくして、建造費をおさえてみない？」と言い出した人がおりました。その人の設計でできたのが、夕張なのです。

ブリドカットセーラ…へえ——。

内田…ただ船はちっちゃくしても、戦いには勝たないといけない。だから、いっぱい武器を載せられるような形にならないか、と実験的な設計を試みたわけです。

ブリドカットセーラ…だから実験艦なんですね。

内田…はい。ちっちゃな船体に兵装を限界まで載せてるんですよ。

ブリドカットセーラ…あー！ それであんな、鈍足、鈍足って言ってるんですね。

その言葉に、内田さんはカバンから分厚い資料らしき本を取り出す。

内田…（資料に目を通して）ん——。でも三十五ノット以上出てるんですね。意外と速い。

ブリドカットセーラ…速いんだ！ なんか嬉しい（きゃっきゃや、きゃっきゃ）。

内田…すごく活躍した船ってわけでもないんですが、後の艦船建造に色々影響をおよぼしたという意味で、建造史的には非常に重要な艦なんです。

河嶋…ブリドカットセーラ…へえ——。

ブリドカットセーラ…って、なんで河嶋さんも感心してるんですか!?

河嶋…いや、だからぼくは、ミリタリー詳しくないですって！

プレイヤーズ…（うずうず）。

内田…まあ、兵装を積み過ぎたせいで、居住性はかなり悪かったみたいですけどね。

プレイヤーズ…うずうず。

河嶋…あ、すみません。そこで、自分もうんちくを語りたくて、うずうずしてる人がいるんで、その辺でいいでしょうか（笑）。

プレイヤーズ…うずうずなんて、してないぞ。

うずうず言っていたのは、速水螺旋人。変わった名前をした丸眼鏡にヒゲの大男だ。

『ミリタリー法螺話』として知られる『大砲とスタンプ』（講談社）や『靴ずれ戦線』（徳間書店）など、軍事もの＋アルファな漫画を色々描いている。

どつは、テーブルトークRPGのイラストを多数手がけており、その世界でも超有名人だ。

河嶋とは長い付き合いの大親友である。

プレイヤーズ…速水…どもども。

ブリドカットセーラ…はじめまして！

河嶋…速水さんは、大のロシア好きとしても知られてるんですよ。

ブリドカットセーラ…へえ——。

速水…『艦これ』は、最初「ロシアの船が入ったらやる」と公言してたんですが、ヴェルニイがきたので「これは、やらざるをえない！」と。

ブリドカットセーラ…えつと。Верныйとは……？

八八艦隊案 日露戦争後に日本海軍が計画した艦齢八年末滿の戦艦八隻、巡洋艦八隻を根幹とする艦隊整備計画。ワシントン海軍軍縮条約により計画は破棄（変更）された。

巡洋艦 軍艦の一種。優れた航海能力を持ち、偵察、索敵、護衛、警備など、様々な分野で活躍する。軽武装の軽巡洋艦、重武装の重巡洋艦がある。

言い出した人 平賀讓海軍技術中將のこと。夕張のほか、重巡洋艦古鷹型、妙高型、軽巡洋艦の川内型など様々な艦艇を設計した。

鈍足 足が遅いこと。豚の足を煮込んだコラーゲンが豊富な料理とは関係ない。

三十五ノット 時速にするると約六十五キロ。バッテリーセンターに置いてあるピッチングマシンの低速セッティングくらいの速度。ただし船はホールよりほるかに大きい。

うずうず この男は居住性の悪い空間が好き。

ロシア 北のほうにある大きい国。

Верный 戦時賠償艦として引き渡された日本の駆逐艦、響のロシア（当時はソヴィエト連邦）での名前。ロシア語で「信頼」を意味する。

速水…駆逐艦の響ひびの改造後の姿ですな。なぜ、彼女がBePHeYと呼ばれるようになるかと言うと……。

駆逐艦 小型で魚雷を搭載した軍艦。高速で移動し、対潜、対空能力が高い。

速水…：……うずうず(笑)。

河嶋…まあ、要するにロシアに縁のある艦船なんです。

ブリドカットセーラ…なるほどお。ロシア大好きなんですね。

速水…好きです。

響 涼しげな眼差しと、神秘的な白髪を持つ艦娘。ソ連と縁があるため、ロシア語を話す。

内田…国費でロシアに行つてくるくらいですから！

ブリドカットセーラ…すごい！

河嶋…内田さんは、速水さんと面識あるそうですね。

内田…ゲームをご一緒するのは初めてですが。

速水…さっきブリさんや内田さんも聞いてたけど。

ブリドカットセーラ…ブリさん(笑)。

速水…あ、まずかったですか？

ブリドカットセーラ…いえ、大丈夫ですよ。

速水…『艦これRPG』って、艦娘をやるんだよね？

河嶋…はい。みなさんはプレイヤーとして、一人ずつ原作にいる艦娘を担当してもらいます。

そう言つて、テーブルの上に各艦娘のデータが書かれた艦娘設計書を置く。

そこには、おなじみの少女たちの姿も一緒に描かれていた。

ブリドカットセーラ…ブリ…おう。いっぱい！

速水…各艦娘ごとにデータがあるのか。

ブリさん ファンの人たちからは、「ブリちゃん」、「セーラちゃん」とも呼ばれているようだ。ブリさんと呼んでもらうのは、リプレイの上の名前の部分が短くなるので、河嶋としても大変助かった。

内田…速水さん、今日はやつぱり響をやるんですか？

速水…そりゃ、もう。本当はBePHeYが良かったんだけど。

河嶋…：…今回は「改」に関するデータはないので、響でお願ひします。

速水…うむ。

内田…じゃあ、僕は瑞鶴ずいせをやるのかなあ。

ブリ…わたしはせっかくな色々教えてもらったから夕張を……。

プレイヤーD…：…うーん。ボクは、何にしよう。

みんなが次々担当艦娘が決まつていくなか、腕組みして悩んでいるのは魚蹴さん。

とっても奇妙な名前だが、氷の彫像のような美青年である。悩んでいる姿もかつこいい。

ただ、外見に反して、意外と性格はテキトーだ。

河嶋と同じ冒険企画局という秘密結社に所属する仲間で、どつは小説家だったりもする。

プレイヤーD…魚蹴…あ、魚蹴です。よろしくお願ひします。

河嶋…魚蹴さんは、テーブルトークRPGには慣れているんで、不慣れな人を色々サポートしてもらおうと思つてます。

魚蹴…はい！『艦これRPG』の元になつている「サイコロ・フィクション」シリーズの熟練プレイヤーです。だから、ルール面のサポートはまかせてください！

ブリ…はい！ よろしくです！

内田…僕も久しぶりなんです。ぜひお願ひします。

魚蹴…大船に乗ったつもりでいてください(どん)。

河嶋…魚蹴さん以外は、どのキャラやるのか決まったみたいだけど。魚蹴さんは、どうします？

瑞鶴 幸運の空母として知られる艦娘。原作ではレア艦であり、入手は困難。内田先生の著作『鶴翼の絆』の主人公でもある。

うづいばい！ 「この発言はおっぱいと酷似しています！」原告の叫びが法廷に響く。陪審員たちはお互いに顔を見合わせ、ひそひそと話を始めた。

改 原作の『艦これ』では、艦娘のレベルが一定の数値になると改造することができ、改造するとスベックや装備が強化され、場合によっては艦種が変化したり、名前が変わったりする。

魚蹴…：…うーん。色々あると迷いますね。
 河嶋…好きな艦がいれば、それを選んでもらえれば。
 魚蹴…不知火しらぬいが好きなんですが…：…いないみたいなんですよね。
 河嶋…ごめんなさい。不知火は続刊で登場予定です。
 魚蹴…さて、そうすると誰にしようかな。
 河嶋…ゲーム的には、他の人と違う艦であれば、なんでもいいですよ。あえて言うと、最初は艦種が、みんなバラバラな方が遊びやすいかな？

魚蹴…どんな艦種があります？

河嶋…駆逐艦、軽巡洋艦、重巡洋艦、軽空母、正規空母、戦艦の六種です。

内田…響が駆逐艦で、瑞鶴が正規空母。夕張さんが軽巡だから…。

速水…残ってるのは、重巡、軽空母、戦艦だな。

魚蹴…覚えるルールが少なくてすむのは、どれですか？(笑)

速水…ルール面のサポートはまかせていいんじゃないのかなったのか？

魚蹴…いや、他の人をサポートするからこそ、自分は簡単な方がいいかなって(笑)。

河嶋…ルールが少ないのは戦艦か重巡かなあ？ 運に自信がないなら、戦艦はやめた方がいいと思うけど。

魚蹴…運って、プレイヤーのリアル運のことですよ？(笑)

河嶋…そうですね。

魚蹴…じゃあ重巡にしよう(笑)。

魚蹴さんは、ほんのちよつびりだけ、ゲームになると運が悪い。

ブリ…重巡洋艦ッ!? なら愛宕さんしましょうよ。愛宕さん！

魚蹴…え、えええ？ 愛宕さんですか…：…実は、よく知らないんですけど。

ブリ…おっぱいが大きいです！

魚蹴…いや、あの…：…。

河嶋…(ちよつと考えて)でも、ちよつどいいかもしれませんね。

魚蹴…おっぱいがッ!?

河嶋…違います(きつぱり)。『艦これRPG』のテーマとも合うと思うので。

魚蹴…テーマ？

河嶋…はい。『艦これRPG』のテーマは、「旅」だったりするので。

内田…遠征…：…みたいなの？

河嶋…そういうのも含みます。…：…えー、魚蹴さん、速水さんのこと知ってるよね？

魚蹴…ええ。

河嶋…どんな人？

魚蹴…ロシア好きのヒゲ漫画家。

河嶋…内田さん、合ってます？

内田…え、ええ。そうですね。

河嶋…じゃあ、魚蹴さん、速水さんの好きな食べ物は何？

魚蹴…それは知らないっす。

河嶋…知らないですよ。好きな女性のタイプとか知ってます？

一同…(笑)

内田…想像しても口にできない(笑)。

魚蹴…ロシア人がタイプなんじゃないかな。

速水…別にそういうわけではない。

サイコ・フィクション
 『艦これRPG』をはじめ様々なジャンルが揃っているテーブルトークRPGのシリーズ名。他のゲームでは、PCは忍者や小学生、カードゲームや地獄のテレビ番組の出演者になったりする。

不知火 艦娘の一人。駆逐艦。目が怖い。セリフが怖い。とにかく怖い。

続刊 『艦これRPG 建造ノ書』が二〇一四年四月に刊行予定である。

空母 航空母艦の略。飛行甲板を持ち、航空機運用能力を持った軍艦を指す。現代の海戦の主力である。

戦艦 軍艦の一種。高い火力と堅牢な装甲を持つ。第二次世界大戦までは、海軍兵力の主力とされた。

覚えるルールが少なくてすむ これは、初めて遊ぶテーブルトークRPGで、キャラクターの種類を選ぶときにおおむね役に立つ指針。先達たちから受け継がれてきた知恵の一つだ。

リアル運 プレイヤー自身の幸運。もっぱらサイコロの目によって観測される。

おっぱいが大きいです!
 裁判長は資料写真を見た。かなり大きかった。

ヒゲ漫画家 ヒゲの漫画を描く人ではない。この発言の意味は、ヒゲを生やした漫画家。

ロシア人がタイプ ものすごくテキトーな発言。ロシア人というカテゴリーの中には、かなりのサブカテゴリーが存在する。

無然とした様子で答える速水さん。
その表情に、思わず一同から笑いが起こる。

河嶋………と、こんな感じで、知つてると思つてる人でも、細かいことは意外と知らないじゃないですか。ブリ…ま、それは……。

河嶋…でも、誰かと一緒に「旅」をすると、その人の知らなかった一面を知ることができたりしますよね。内田…ああ、そういうこともありますね。

魚藏…夜中に彼女に電話してる姿を見て、「こんな声で話すこともあるんだ」って思った友人はいましたね(笑)。

速水…旅先だと、「こんなやつだったんだ」って、ケンカになったりすることもあるな。

ブリ…ああ、あるある。一緒にお風呂入ってみたら、「わあ、(検閲済み)さんって、意外と胸大きいんだあ」とか。ありますよねツ!!

河嶋…ねえよ。ラノベかツ!!(笑)

ブリ…ああ、またやつてしまった。すいません、すいません、すいません。

魚藏…まあまあ(笑)。

河嶋………とりあえず、そういう知つてると思つてた人の、色々な一面を見るっていうのが、このゲームのポイントになってたりするんです。

内田…「旅」というのは、『艦これ』世界への旅つてことですか。

河嶋…そうですね。その「旅の仲間」が、みんなの艦娘つてことで。

ブリ…なるほど……。

河嶋…もちろん、原作のイメージ通りなんだ、つてことを再確認してもいいんですが。結局、人それぞれ

持つてるイメージは違うし。色々な艦娘たちを遊んでもらえたら、と思つています。

速水…あの人の知らないところを見てやるうゲーム、つてとこかな。

ブリ…分かりやすい!

河嶋…はい。原作のゲームでも、同じ艦娘を複数持つことつてあるじゃないですか。だから、きつと色々な「愛宕さん」がいると思うんですよ。

魚藏…なるほど。じゃあ、「ボクなりの愛宕さん」を遊んでみますね。

河嶋…テーブルトークRPGというのは、みんなで雑談しながら、一緒に冒険の物語をつくりあげていく遊びでもあります。だからまあ、ここで語られる物語は、あくまで「ぼくらなりの艦これ」ということで。あまり、原作との差を気にしすぎないように、気楽に遊びましょう。

内田…ちよつと安心しました。僕に艦娘できるかなあ、つて少し不安だったんで。

ブリ…わたしも、わたしもツ!!

内田…テーブルトークRPGをやつたことはあるんですが、ずいぶん昔のことだし。

速水…そのくらい気楽な方が、原作知らない人とも一緒に遊べそうだな。

河嶋…原作を知らないと言えば、ぶつちやけ、ぼくはまだ瑞鶴はドロップしてないので。このセッションを通じて、瑞鶴さんを教えてもらえたら、と思つています。

内田…いやあ、河嶋さん。まだまだですね(にやり)。

速水…内田さんは、この中で一番やりこんでますよね。

内田…イヤイヤイヤ。この前はじめてたばかりなのに、もうベリッ持つてる速水さんも中々。

魚藏…あ、ちなみにボクの秘書艦は夕張です!

河嶋…なに、そのアピール(笑)。

ブリ…ありがとうございます!

こんな声で話すこともあるんだ 人間には発音できないような声だったりすることもある。その場合、恐らく恋人は外なる神かなんか(検閲済み)さん ちよつとびっくりしたが特に名は伏す。

ねえよ 男性はあまりそういうのがなかった。

あの人の知らないところを見てやるう よく見ると五七調になつていて力強いセリフだった。

同じ艦娘を複数持つこと 原作では、同じ種類の艦娘を複数入手できる。ただし、同種の艦娘を同じ艦隊には編制できない。

原作知らない人 原作を知らない人と遊ぶこともあるだろう。そういうとき、知らない人に自分の知っている知識を押しつけないよう気をつけよう。

ドロップ 敵に勝利したときにもらえる戦利品のこと。原作では、深海棲艦に勝利すると艦娘をもらえることがある。

秘書艦 秘書になつて提督を補佐する艦娘。原作では、第一艦隊の旗艦が、その任に当たる。

魚藏：プレイヤー同士で会話して、お話をつくったりしてもいいんですよ。
ブリ：演劇のエチュードみたいですね。

T提督：そうですね。エチュードとの違いは、ルールがあることです。

そこまで言うと、ぼくは、みんなに担当する艦娘の艦娘設計書を配る。
今度は、このシートを使って簡単にゲームのルールを説明しよう。

T提督（配りつつ）この書類は、艦娘設計書と呼ばれるものです。

ブリ：これ、色々な文字や数字が書いてあるんですけど、どういう意味ですか？

T提督：『艦これ』にも、艦娘ごとに火力とか、装甲とか、パラメータがあるじゃないですか。あれと同じようなものです。

ブリ：あ、ホントだ。【火力】とか【装甲力】とかある。

T提督：はい。で、このゲームで一番大事になるのは、個性リストという場所です。

そう言つて、艦娘設計書の中央部分を指さす。

内田：なんか、色々な単語が書いてありますね。《素敵》とか《砲撃》とか。

ブリ：《優しい》とか、《えっち》とかもありますよ！

T提督：それらは、艦娘たちの持っている初期個性です。○印のついているのは【長所】です。反対に×印がついているのは【弱点】です。

内田：瑞鶴は《幸運》や《航空打撃戦》などが【長所】か。うんうん。

ブリ：夕張は《機動》が【弱点】なんですね（笑）。

T提督：『艦これRPG』では、それらの個性を使って、行為判定を行うんです。
ブリ：こういうのはんてい？

T提督：単に判定とも言います。このゲームの一番基本になるルールです。まずみなさんには、これを覚えてもらいましょう。

ブリ：一番ですか。

T提督：一番です。

ごくり、とつばをのみこむブリさん。

T提督：ゲーム中、成功するかどうか、分からない出来事が起きたら、行為判定を行うんです。
ブリ：成功するかどうか分からない出来事？

響：これは具体的に説明した方が分かりやすいかもね。

T提督：なるほど。それではさっきの続き。提督の依頼を一言も聞かずに断った響は、執務室を逃げ出しました。追いかけてくる提督から、無事逃げられるかどうかを判定してみよう。

ブリ：あ。面白そう（笑）。

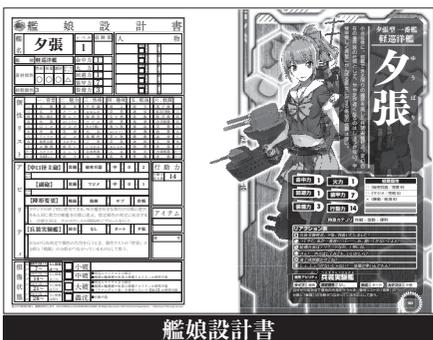
響：速力三十八ノットの駆逐艦に追いつけるとでも？ 「無駄無駄無駄無駄あ」（笑）

T提督：まあ、それは判定してみないと分かりません。

そう言うと、ぼくは懐からサイコロを取り出した。

T提督：じゃ——ん。

ブリ：あ！サイコロ。



エチュード 即興劇のこと。台本を用いず、演者がアドリフで受け答えしながら行うお芝居のこと。演劇の練習や役の理解のために行われる。

個性 個人の持つ特徴や性質。いい意味でも、悪い意味でも使われる。

個性リスト	一、背景	二、魅力	三、性格	四、趣味	五、航海	六、戦闘
一	人脈	素直	不思議	寝る	船号	電子戦
二	名産	クール	おとな	空想	通信	駆逐艦
三	各所	優しい	面倒見	生き物	通索	航空戦
四	古風	おどろ	マジメ	読書	規律	対空戦闘
五	口で	けなげ	マジメ	食べ物	補給	突撃
六	幸運	笑顔	元気	おしゃべり	修理	砲撃
七	アイドル	ばか	楽観的	買い物	機動	退却
八	秘密兵器	さわやか	丁寧	芸術	海図	支援
九	多種	面白い	いじわる	おしゃべり	指揮	担当
十	スタイル	よっちゃん	自由奔放	入浴	衛生	対潜戦闘
十一	水雷艦	派手	大胆	夢	整備	夜戦

成功するかどうか、分からない 赤子の手をひねるようなことは、ぶつは間違いない成功するので判定の必要はない。しかし、その赤子が殺気だったお母さんと連れ立っていればその限りではないし、お母さんが凶暴な肉食獣だったら絶対に成功しない気がする。

T提督…『艦これRPG』では、色々なことを、このサイコロを使ってランダムに決定します。
ブリ…ランダム？

T提督…「無作為」って意味なんですけど…。えーと、『艦これ』って、艦隊の行く方向が羅針盤で決まるじゃないですか。
ブリ…そうですね。

T提督…ランダムというのは、ああいう風にプレイヤーの思い通りにならないことです。

ブリ…なるほど。サイコロさんが、『艦これRPG』の羅針盤なわけですね。

T提督…はい。ある意味ラスボスです(笑)。

内田…恐ろしい、恐ろしい(笑)。

T提督…で、判定にもサイコロを使います。これを二つ振って、出た目の合計値が目標値以上になったら、判定は成功になるんです。

ブリ…二つ一緒に振るんですね。

T提督…はい。これを2D6と呼びます。D6は、ダイスの略、最初の2は2つのという意味です。

魚蹴…2D6だと、最低で2、最大で12の数字が出ますね。

内田…目標値はどのくらいなんですか？

T提督…それは、判定にどの個性を使うかで決まります。(個性リストを見ながら少し考え)…じゃあ今回は、『大胆』にしてみよう。

内田…たしかに『大胆』じゃないと、こんなことしないよな(笑)。

T提督…この辺は提督の独断と偏見で決めます。個性はいっぱいあるんで、プレイヤーの方から「この個性はダメかな？」とか聞いてみてもいいですよ。

響…まあ、『大胆』でいいよ。

T提督…では目標値を決めましょう。もし響が『大胆』の個性を持っていたら、目標値は5になります。

魚蹴…サイコロ二つ振って5以上を出せば成功ってことですね。

ブリ…5以上かあ。出やすいのかな？

内田…2D6を振って、5以上の出目が出る確率は、だいたい83%くらいですね。

ブリ…すごい！ 計算、はやい！

内田…ははははは(照)。

響…(自分の艦娘設計書を見つつ)でも、響は『大胆』を持ってないみたいだぞ。

T提督…そうですね。そういう場合は、別の個性で代用できます。個性リストの中から、響さんが持っている『大胆』に一番近い個性を探してください。

響…(個性リストを見つつ)…『外国暮らし』かな？

T提督…代用する場合、その個性から指定された個性まで、どれくらい離れているか、そのマスを数えます。

響…いち、にい、さん…:4マスだ。

ブリ…あ。個性と個性の間にある空白のマスも数えるんですね。

魚蹴…ああ、そこはギャップって言うんです。

T提督…では、目標値は4上がって、9になります。

内田…9以上だと…:27%強ですね。

ブリ…ええっ！ ぐっと成功率が下がりましたね。

魚蹴…まあ、判定と言われたら、気合で高い目を出せばいいんです。

ブリ…気合ですね！ 覚えましたッ!!

T提督…では、響さん、2D6を振ってみてください。サイコロを振るときは、できるだけみんなに出目が見えるようにお願いしますね。

魚蹴…みんなでサイコロの出目を見た方が楽しいですね。
ブリ…高い目ですよ、高い目！

追いかけてくる提督 提督にも上官はいる。「なんか知らないけど艦娘に断られちゃいました」と報告はできない。子供の使いではないのだ！

羅針盤 原作に登場する艦隊の針路をランダムに決定するシステム。これのせいで、行きたい場所に行けず、苦しめられた提督も多いと聞く。

ダイス 英語でサイコロという意味。Diceと書く。最低で2、最大で12 なんかは？

独断と偏見 個人の美意識に基づいて行う判断。

五. 航海	六. 戦闘
略号	電子戦
通信	航空攻撃
索敵	航空戦
規律	対空戦闘
補給	突撃
待機	砲撃
機動	退却
海図	支援

ギャップ 右図の矢印部分のこと。

気合で高い目を出せばいい 念のために書いておく。気合で高い目は出ない(と思)。しかし出るような気がするので。

出目が見えるように テーブルの真ん中に向かって振り出すのが一般的。フェルトの張られたダイストレイのような小道具を使う人もいる。

響…まかせとけ。Ypaaaaa!

丸っこい二つの立方体は、勢いよくコロコロと転がる。
サイコロは、5と3の目を上にして止まった。

響…むむ。合計8か。

ブリ…惜しい!

魚藏…気がたりなかったんですよ。

↑提督…サイコロの結果が——ちなみに、この値を達成値と言んですが——目標値未満だったので、残念ながら、判定は失敗ということになります。

響…むむむむ。捕まってしまった。

内田…でも、どうやって《外国暮らし》で逃げようとしたんでしょう? (笑)

↑提督…提督は、もし疑問を感じたら、そこにつっこんでも構いません。

響…「ロシアでは、このくらい朝飯前なのだ」

魚藏…適当だ(笑)。

ブリ…判定には【弱点】も使えるんですか?

↑提督…はい。ただし、判定のサイコロを振る前に、何かよくないことが起こります。

ブリ…どんな、よくないことが……(汗)。

↑提督…それは、サイコロと「アクシデント表」を使ってランダムに決めます。

ブリ…【弱点】を使うのは、少し怖いですね。

↑提督…こわくない、こわくない(いひひひひ)。

ブリ…ひい!

Ypaaaaa! ロシアの伝統的雄叫び。やばー、とは読まない。

コロコロ 以降、コロコロと書いてあった場合、提督やプレイヤーたちが、そこでサイコロを振っていることを表す。

気がたりなかった オカルト。

つっこんでも構いません

プレイヤーが、納得できる答えを返せなかった場合、その個性は代用に使えない。

朝飯前 起床してすぐ、朝食を食べる前に片付けられるほど簡単、という意味。

お仕置き部屋 原告は勝ち誇った顔になり、陪審員はさざにざわつきました。しかし裁判長の表情は動かない!

×印が 同じ艦種における【長所】と【弱点】の数は、同じである。特別に瑞鶴が【弱点】が多いわけではなく、瑞鶴ファンは安心しなう。

リプレイ「温泉娘の曳航」

内田…提督の目が怖いです(笑)。

↑提督…ごほん(せき払い)。……まあ、とりあえず、判定に失敗した響は、とっ捕まって、お仕置き部屋に連行されました。

響…「だせ——、だせ——」(笑)

ブリ…なるほど。こんな感じでお話ができたりするんですね(笑)。

↑提督…はい。ほかに色々ルールがあるんですが、あとは、遊びながら説明していきますよ。

ブリ…を! もうゲーム開始ですか!

↑提督…その前に、もう一つ作業があります。

内田…なんですか?

↑提督…実は、みなさんのキャラクターは、まだ未完成です。右側に「初期個性」って書いてあるじゃないですか。ここに「フリー」って書いてある数だけ、追加で個性をゲットします。

内田…わーい。……ってあれ? でも瑞鶴のフリーの横には×印が(笑)。

↑提督…はい。その場合は、【弱点】の個性を選んでください。最後にどこでもいいので好きなギャップを1列選んで塗りつぶしてください。行為判定をするとき、そのギャップはないものとして扱います。

魚藏…ギャップの周辺の個性は、代用がしやすくなるんですね。

ブリ…夕張ちゃんは、フリーがないからギャップだけ塗ろつと。

響…響もだな。

↑提督…では、みなさん、ギャップを塗り終わったら、キャラクターは完成です。さっそくセッションを開始したいと思います。

一同…はい!

↑提督…ここからは、響みたいに、みなさん自分のキャラクターとして色々考えてみてくださいね。
ブリ…夕張…はい! 楽しみ楽ししみ!

思わぬ鎮守府名の衝撃に、思わず笑いが止まらず、ゲームが一時中断する。

夕張…(笑いをこらえつつ)……う、うちの鎮守府は温泉なんですか!?(笑)

T提督…面白いから、それでもいいんですが。一応、まだ表を振ってない人がいたら、気に入らない部分の単語を振り直して決めてもいいというルールがあります。

愛宕…あ、じゃあ「血塗れの」を振り直しましょう。いかにもまずい(笑)。

響…え——、「血塗れ」「面白いじゃん(笑)。

愛宕さんが振り直した結果、鎮守府名は「まぼろしの富士見温泉」になりました。

T提督…では、みなさんの鎮守府は、海沿いにあるまぼろしの秘湯、富士見温泉になりました。

一同…あはははははははははは(笑)。

響…制服が浴衣に(笑)。

T提督…あ、それいいですね。では、提督はいつも浴衣姿でうろうろしています。

夕張…提督って……河嶋さんですよな?(笑)

T提督…はい。(自分を指さしつつ) こんなのが浴衣姿でうろうろしてると思ってください(笑)。

そう言いつつ、鎮守府シートを広げる。

夕張…これは?

T提督…みんなの温泉にある資材や装備を管理するシートです。開始時には、資材である燃料、弾薬、銅材、ボーキサイトが各5個ずつありますよ。

鎮守府シート

資材 艦娘たちの運用に必要な物資。四種あり、いずれも艦娘の回復や、装備の開発などに使われる。

まぼろしの秘湯 この地方では、地平線に温泉が見えることがある。しかし、それは歩いてても歩いても近づけないまぼろしの秘湯なのだ。やがて疲労した旅人は行き倒れてしまう。駅からシャトルバスが出ているので、そちらを使おう。

瑞鶴…これを使つて装備を開発したりできるんですか?

T提督…はい。導入フェイズが終わつたら。あと、補給や入渠を行うときにも使いますよ。

響…ああ、資材相性とか、あるね。

T提督…自分にあつた資材を補給すると、「行動力」というやる気みたいな値を回復できます。

瑞鶴…は!? 私はボーキサイトしか相性よくない!

T提督…そうですね。戦艦とか空母は回復、難しめです。

夕張…大切にしないと。

T提督…このシートに鎮守府の名前を記入しましょう。

愛宕…じゃあ、わたしが記入します。「まぼろしの富士見温泉」つと(笑)。

艦隊結成!

T提督…鎮守府が決まつたら、次に、みなさんに自己紹介してもらいます。

夕張…自己紹介……もう一度ですか?

T提督…今度は、自分の艦娘を紹介してもらいます。

愛宕…みんなの「ボクなり」を、共有するためにも必要ですね。

夕張…ああ、なるほど!

T提督…誰かが自己紹介している間に、ほかの人は、自己紹介してる人の名前を艦娘設計書の人物欄に書いていってください。

瑞鶴…はいはい……ん? 人物の横に【感情値】つてありますが?

T提督…これは、自分の艦娘が、そのキャラクターのことをどれだけ強く想っているかを表すパラメータです。セッション中に、増えたりします。

【行動力】 PCのテンションやモチベーション、士気などを表す数値。この値が0になると、行動できなくなる。

やる気みたいな値 やる気みたいな値が大変なことになるっていると、判定に失敗しやすかったり、行動不能になりやすかったりする。

共有 会話に進むテーブルトークRPGでは、みんなの知らない設定や事件などは、存在しないに等しい。おしゃべり、身振り手振り、イラストなどなど、色々な方法を使つて、情報を共有しよう。

【感情値】 相手を想う気持ちを数値化したもの。最大5点。

夕張…想う？ どんな風に想っているんです？

↑提督…それは、【感情値】が1点以上になったときに、プレイヤーが決めてください。

愛宕…「感情表」もあるみたいだから、悩んだらランダムに決められますよ。

夕張…や、やつぱり！

↑提督…せっかくなんで、もし【感情値】が増えたら、どんな気持ちにするかを考えながら、みんなの自

己紹介を聞いてみてください。

夕張…はい！

↑提督…じゃあ、まずは夕張さんから。

夕張…え!? 私からですか。えー。実験兵装軽巡、夕張です！ おへそ出てます。

一同…そこッ!? (笑)

夕張…え…えーと。マジメにがんばるいい子です！

●夕張型一番艦 夕張



艦種…軽巡洋艦 行動力…14

命中力…1 火力…1 回避力…1 装甲力…7 装備力…3

初期個性…○《秘密兵器》、○《マジメ》、×《機動》

ギャップ…魅力分野と性格分野の間

アビリティ…【中口径主砲】、【副砲】、【陣形変更】、【兵装実験艦】

響…原作だとどんな子でしたっけ？

↑提督…足が遅いことを気にしましたね。

夕張…だから《機動》が【弱点】なんですな(笑)。

愛宕…あと、声がかわいいです！

瑞鶴…同意同意！

夕張…えへ。ありがとうございます(赤)。

↑提督…そんなところでしょか？

夕張…あ。原作にはないんですが、少し考えたことがあってですね。

響…おお。教えて教えて。

夕張……夕張型も島風ちゃんみたいに、夕張しかないじゃないですか。だから、ぼっちだったりするの

かな？ とか(笑)。

↑提督……ふむ。面白いですね(手元の紙にメモしつつ)。

夕張…あれ？ 何ですか？

↑提督…いいえ。こちらのことです。

夕張…???

↑提督…では、次に瑞鶴さん、いきましよう。

●翔鶴型一番艦 瑞鶴



艦種…正規空母 行動力…8

命中力…0 火力…0 回避力…1 装甲力…9 装備力…3

初期個性…○《幸運》、○《負けず嫌い》、○《航空打撃戦》、

×《おしゃべり》、×《待機》 ギャップ…戦闘分野と航海分野の間

アビリティ…【艦上攻撃機】、【艦上爆撃機】、【急降下爆撃】、【幸運の五航戦】

瑞鶴…あんまりロールプレイをしなくても済むように、《おしゃべり》を【弱点】に選んでみました(笑)。

どんな気持ちにするかを考えながら「面白い艦娘だな」や「なんだかわいそうだな」など。

おへそ出てます セクシー。

マジメにがんばるいい子です！ ここで陪審員は判決に達した。無罪である。裁判長は詰め寄る原告にハンマーを投げつけた。「自分の艦娘を大事に考えている者は善人である」瀕死の原告が弱々しく「しかしエロが…」と呻くのに対し、裁判長は言い放った。「エロくてもいいじゃないか。にんげんだもの」傍聴席から万雷の拍手！ 弁護人はなんか紙を持って出口に走っていった。原告は死んだ。

島風 艦娘の一人。自身のスピードにこだわりを持ち、駆逐艦の中では、抜kindでた強さを持つ。夕張同様、同型艦を持たない。

ぼっち 友達がいらないことしかし、ここでは弱めに使われていて、特に仲のいい友達がいらない、程度の意味合い。

手元の紙にメモ このときぼくは、夕張の設定を聞いて、シナリオにちよっとしたイベントを追加していた。

【提督・「弱点」】は、個性に対して苦手意識を持っている場合と、その個性に悪い意味でこだわりすぎている場合があります。

響…おしゃべりすぎる瑞鶴、という可能性もあるのか(笑)。

瑞鶴…え!?

【提督…その辺は、ブレイヤーさんが自由に決めてもらっていいですよ。

瑞鶴…じゃあ、おしゃべり苦手な方向で(笑)。

愛宕…《待機》も苦手なんですね(笑)。

瑞鶴…はい。《負けず嫌い》だし。後先考えずにつっこむ方向で。

響…イメージしやすいな。

【提督…この中だと、純粋な戦闘力は瑞鶴さんが一番高いですね。

瑞鶴…でも、原作と一緒に中破すると、艦載機つて使えなくなるんですね。

【提督…はい。だから、他のみんなで瑞鶴さんを守るように戦ってみてください。

夕張…愛宕・響…了解!

瑞鶴…一航戦や二航戦のみなさんに負けないよう、一生懸命やつてみます!

●高雄型二番艦 愛宕



艦種…重巡洋艦 行動力…10

命中力…0 火力…2 回避力…1 装甲力…9 装備力…3

初期個性…○《えっち》、○《面倒見》、○《夜戦》、×《口ぐせ》

ギャップ…魅力分野と性格分野の間

アビリティ…【中口径主砲】、【偵察機】、【高速機動】、【力になってあげる】

愛宕…高雄型二番艦、愛宕です。

響…《えっち》持ちだ。えっち、えっちー。

愛宕…そういうことを言わないでください(笑)。

夕張…うふふふふ。

愛宕…《面倒見》の部分を押していきたいと思えます。おっとりしてるけど、面倒見のよいお姉さんポジで。

【提督…了解です。セリフで困ったら、「リアクション表」を使うのもありますよ。

夕張…ああ。艦娘のセリフが書いてありますよね。

【提督…ランダムにセリフを決定する表です。

愛宕…(リアクション表を読みつつ) ふんふん。なんかほんわかしてて、お姉さんっぽい感じの人ですね。

瑞鶴…大体あつてます(笑)。

【提督…「リアクション表」は、使いすぎるとおかしなことになりますけど、思いつかなかつたら、サイ

コロでセリフを決めてみても面白いですよ。

愛宕…どれどれ。(コロコロ)………です。「ばんばかばーんっ!」(笑)

瑞鶴…おお。愛宕っぽい(笑)。

愛宕…ええええええええ? そうなんですか? (笑)

夕張…たしかに、愛宕さんっぽいです。

愛宕…分かりました。困ったら「ばんばかばーんっ!」って言ってみます(笑)。

中破

艦娘たちの損傷の状態。まあダメージを受け、服が破れる。魚雷や艦載機などが使用不能になる。

一航戦や二航戦 日本海軍の機動部隊、第一航空戦隊と第二航空戦隊の略称。他にも三航戦から五航戦まであるが、一航戦と二航戦は航空機搭乗員の練度の高さが際立っていたと言われる。

使いすぎるとおかしなこと

になります。どんな会話にもアプシで返すと、かなりシユールで面白いが意思疎通はまったくできない、というおかしなことが発生する。

ばんばかばーんっ! 原作の愛宕は、遠征時やアイテム発見時にこのセリフを言う。

● 砲型一番艦 響



艦種：駆逐艦 行動力：17
 命中力：2 火力：0 回避力：2 装甲力：6 装備力：2
 初期個性：○《外国暮らし》○《クール》×《食べ物》
 ギャップ：背景分野と魅力分野の間
 アビリティ：【小口径主砲】、【魚雷】、【護衛艦】、【不死鳥】

響：響だよ。その活躍ぶりから不死鳥の通り名もあるよ。
 夕張：セリフは、響ちゃんっぽいんだけど。提督から逃げ出した活躍ぶりが(笑)。

瑞鶴：ふふふふ。

瑞鶴：不敵な感じですね。

響：【火力】はぜんぜんだけど、【回避力】は高いぞ。

提督：駆逐艦は避けるの得意です。あと、【行動力】が一番高いので、色々汎用性が高いです。

響：なんで？

提督：【行動力】をサイコロ一個分減らすと、判定のサイコロ振り直せるんですよ。

愛宕：ああ。だから運に自信がない人は、戦艦やめた方がいいって言ったのか。

提督：そうです。戦艦や正規空母は、【行動力】が7〜9点しかないから。

響：【護衛艦】とか【不死鳥】とか、防衛的な能力がいっぱいあるから、みんなを守る予定。

瑞鶴：頼みますー！

響：最後まで戦いぬくよ！

一通り自己紹介が終わり、一同、互いの艦娘設計書をながめている。

夕張：瑞鶴さんや愛宕さんは、個性多いですねー。

響：うむ。響や夕張は、初期個性、三個しかないな。

提督：はい。戦艦や正規空母は初期個性が多く、駆逐艦や軽巡洋艦は初期個性が少なくて。

夕張：いいなー。

提督：でも、セッション中にも個性はゲットできますよ。

響：ほほう！ 面白い。

瑞鶴：必要になったタイミングで、必要な個性を獲得することができるのか。

提督：はい。ただ、それにも【行動力】を使います。

瑞鶴：戦艦や正規空母は強いけど汎用性が低くて、軽巡洋艦や駆逐艦はその反対、つてことですね。

愛宕：軽空母や重巡洋艦は、その中間ってところですか。

提督：大体、そんな理解で大丈夫だと思います。

夕張：フォローは、私や響さんにまかせてください！

愛宕：さつきまで響ちゃん、だったのに(笑)。

夕張：いや、なんか敬語を使っていた方がいいかな、とか(笑)。

響：響でいいぞ。夕張

瑞鶴：こっちはタメ語だし(笑)。

提督：あ、ちょうどいいので、艦隊の旗艦を決めてください。

旗艦とは、みんなのリーダーのこと。

PCたちの間で、色々意見が分かれたときは、旗艦となったプレイヤーの決定を優先する。

サイコロ振り直せる これを再挑戦と呼ぶ。判定の結果、大失敗や大成功が起きたときは、再挑戦できない。

【護衛艦】 戦術アビリティの一種。味方艦が敵艦の攻撃目標になったとき、自分を目標に変更できる。かばう能力。

【不死鳥】 響専用のアビリティ。ダメージを受けたとき、【行動力】を減少すると減少した値だけダメージを軽減できる。

最後まで戦いぬくよ！ 意に染まない任務を押しつけようとしてくる提督と戦い抜くわけではない。

タメ語 十七世紀中期、東ヨーロッパに七年間だけ存在していたタメ公国の公用語。革命の際に作られた人工言語で、明確な意思伝達のために二つ以上の意味を持つ言葉を完全に排除していた。効率性を重視するため、尊敬語も謙讓語も存在しなかったとされる。タメ公国は建国から七年後、超自然的な理由によって首都タメルごと忽然と消失した。もはやその存在に触れている文献すら珍しいのだが、稀に公用語の伝承者がいるとかいないとか。

T提督…旗艦になると、少しだけご褒美ほうびがもらえますよ。
一同……（お互いを見渡しつつ）。

愛宕…ここは、やっぱり一番強い瑞鶴さんやってもらうのがいいのでは、と（にっこり）。

瑞鶴…そういう愛宕さんこそ。《面倒見》の部分を押すんじゃないですか？（にっこり）

響…美しい押し付け合いだ（笑）。

T提督…まあ、みなさん初ブレイなので。誰がやってもいいとは思っていますが……自己紹介の設定を聞いた感じだと、《負けず嫌い》な瑞鶴さんだといいな、とか思いました。

夕張…私も瑞鶴さんが、いいと思います！

愛宕…賛成賛成。

響…響がやってもいいぞ。

瑞鶴………分かりました。響さんになんかいいなり、いや、提督とみなさんがそこまで言うのであれば、謹んで旗艦をやらせていただきますしよ。

夕張・愛宕・T提督…わあ——い——い

響…ん？

瑞鶴…やるからには、厳しくやらせてもらいますよ！（と言いつつ響を見る）

響…おや？（笑）

T提督…では、艦隊名を決めたら、シナリオの説明に入りたいと思います。

夕張…艦隊名もランダムで決めるんですか？（笑）

T提督…まあ、「艦隊名決定表」もあります。あくまで、困ったとき用の表なので。自分たちで決めても構いませんよ。

旗艦を決めるのと同じように、実はみんなで一つのことを決めるのは難しい。

そのために、「艦隊名決定表」はあるのだが……。

瑞鶴…はい、提督！（拳手）

T提督…なんでしょう？

瑞鶴…せっかくなんで、艦隊名は自分たちで決めてみたいんです。

T提督…もちろん。構いませんよ。

瑞鶴…みなさんも、それでいいです？

響…賛成だ。

夕張…はい。いいと思います。

愛宕…でも、どんな名前にしましょ？

響…瑞鶴が旗艦だから、幸運艦隊とか、ツインテール艦隊とか？（笑）

愛宕…激レア艦隊とか。

瑞鶴…できれば、私だけじゃなくて。みんなの個性を反映した名前がいいなあ、と思うんですが。

愛宕…じゃあ、セツシヨンの終了時に決めるのはどうでしょう？

響…それ、いいね。お話つばい。

T提督…セツシヨンの最後に「これが、後に栄光の●●艦隊と呼ばれる少女たちの、最初の冒険でした」とか、ナレーションが入る感じ（笑）。

夕張…それつばいすね（笑）。

瑞鶴…では、今回のセツシヨンの内容を踏まえて、艦隊名を決めるということ。

T提督…その方が、「旅」ってテーマとも合ってる気がしますね。ただ呼び名が何もないと不便なので

……。仮に富士見第一艦隊って呼ばれていることにしていいですか？

響…戦艦が一隻もないのに第一艦隊？

お互いを見渡しつつ 学級委員長に立候補する人はいない？と先生が聞いたときのクラスの反応そのもの。大人になっても人間はあまり変わらない。

《面倒見》 個性の一つ。後輩や社会的に残念な人たちへのフォローが上手。愛宕は、そういう初期個性を修得している。

響がやってもいいぞ なにげない台詞のなかに、はてしなく不吉な予感が込められていた。

困ったとき用の表 名前を決める表のたぐいは、おおむねこういう表。

激レア ほぼ生肉、という意味ではない。瑞鶴はドリップする場所が限られているので非常に手に入りにくいという点。

戦艦が一隻もつないのに提督がゲームを始めたばかりなのかもしれないので、それはそれでOKである。初心忘るるべからず。

瑞鶴…不安だな、司令部富士見温泉（笑）。
愛宕…じゃあ、第なん艦隊なのか、1D6で決めませんか？
夕張…いいですね！ リーダーお願いします！
瑞鶴…了解！（コロコロ）……あ。
夕張…6ですね（笑）。

響…第六かあ——（艦）（笑）。
愛宕…あらあら。少し気合が足りませんでしたね。

瑞鶴…くうううッ、旗艦になって最初の仕事なのに……。

夕張…さっそく負けず嫌いな感じですね（笑）。

瑞鶴…まあまあまあ。サイコロなんで、あんまり悩んでも（笑）。
夕張…さっそく負けず嫌いな感じですね（笑）。
T提督…ではそろそろ、みなさん、富士見第六艦隊の冒険を始めましょうか。



●電撃サイコロ船団

富士見温泉と呼ばれた秘湯があつた。

神経痛や筋肉痛、切り傷、すり傷、やけどなどなど万病に効き、疲労回復、むくみ改善、恋愛成就と
いった素晴らしい効能があるとうたわれている。

しかし、誰もその所在地を知らない幻の温泉だった。

それもそのはず。

富士見温泉には、とある秘密が隠されていたのだった。

T提督………というわけで、まぼろしの富士見温泉でございます。

瑞鶴…ここは、どんなところなんでしょう？

T提督…万病に効くだけでなく、縁結びの効果もあるとして有名な伝説の秘湯です（笑）。

夕張…縁結び！ きつと美人の湯なんですね！（笑）

T提督…そうそう、それぞれ。

瑞鶴…テキストだなー（笑）。

T提督…ですが、この秘湯には隠されたもう一つの顔がありました。そう。それは、人類の敵「深海棲艦」にたちむかう鎮守府としての顔です。

響…おお！ ちょっとラノベっぽい（笑）。

T提督…ここでは、日夜艦娘とその仲間たちが、深海棲艦との戦いに備える一方で、温泉業務にはげんでいたりします。

瑞鶴…いいなあ。行ってみたい（笑）。

愛宕…ほかの艦娘たちの保養施設とかにもなつてそうですね（笑）。

夕張…私たちも従業員さん、してるんでしょうか？（笑）

T提督…いや、さすがに色々な任務をしていますよ。

響…でも、第六艦隊だからなー。遠征かなー（笑）。

愛宕…デイリーの遠征（笑）。

瑞鶴…でも、このメンバーだと長距離遠征かなあ。

T提督…季節は、ちょうどこの本が発売される頃。満開の桜の中、みなさんが遠征から帰つてくるところから始めましょう。

響…「あー。一ヶ月ぶりの陸だ」

愛宕…久しぶりに帰ってきたら、桜が咲いてる。「綺麗ねえー」

1D6 六面体サイコロ一個を振ること。その出目の数値をゲームに使用する。

第六かあ—— 原

作では、大抵の場合、第一艦隊がメインの艦隊となり深海棲艦と戦う。第二から第四艦隊は、遠征など、第一艦隊の補佐につくことが多い。ちなみに原作では、第四艦隊までしか保持できず、第六艦隊は存在しない。この長い音引きには、かなり後回しにされたり、遠征にばかり行かされてそうだなあ、という言外の意味が含まれている。

美人の湯 入ると美人になる、というかなり曖昧な温泉の効能。細かいところが気になる人には「科学的根拠があるのか」、「そもそも美人の定義とは」とつっこまれがち。

遠征かなー 遠征とは、資材の調達を行う後方支援活動。どちらかというと主力艦隊を補佐する地道な作業である。原作だと、第二以降の艦隊は、遠征要員になつてることが多い。

デイリー 日ごと（に）リセットされるミッションに「遠征をn回成功させる」というものがあり、主力ではない艦娘が遠征に送られがち。

それはともかく。
お話を先に進めよう。

「I提督…:…ところで、帰ってきたばかりで申し訳ないんだけどね。実は、キミたちに紹介したい人たちがいるんだ」

夕張…紹介したい人…:…提督、結婚するんですか？

響…お見合いとか(笑)。

I提督…違います。提督が「入りたまえ」と声をかけると、執務室の扉が開いて、四人の艦娘たちがずかずかと入ってきますよ。

愛宕…艦娘？

I提督…はい。島風を筆頭に、天龍、龍田、そして鳥海の四人組です。

響…あ。大きい口叩く人たちだ。

愛宕…響ちゃんが言いますかね(笑)。

夕張…富士見温泉の人たちなんですか？

I提督…いえ、知らない娘ですね。

瑞鶴…ほう？

I提督…「実は、よその鎮守府から、合同演習をもちかけられちゃってさあ」

響…ほほう。この富士見第六艦隊の胸を借りたい、と。

夕張…愛宕さんの胸がいいと思います！(笑)

愛宕…う。

瑞鶴…ほらほら。困ったときは「リアクション表」ですよ！

瑞鶴…ほう？

ずかずか ためらいのない様子。

天龍、龍田は姉妹艦の軽巡洋艦、鳥海は重巡洋艦の艦娘たち。詳しくは、ルールパートの「艦娘一覧」を参照。

大きい口叩く人たち 天龍と龍田は「俺が一番強いんだからよ！」とか「死にたい艦はどこかしら」とか、性能の割にかなり景気のいいセリフを言う。

愛宕さんの胸がいい 次の裁判に備えて休みつつ、裁判長は深く頷いていた。彼はかなりのおっぱい好きであった。

忙しくて アイススクリームをモリモリ食べながらイベント海域に繰り返し出撃していたという。

速そうな名前 機動力を發揮して短期間で勝利することを電撃戦と呼ぶ。そこから速そう、という感想になったものと思われる。

艦これ運営勢優遇駆逐艦 そんなもの存在は確認されていない。プレイヤーである速水の思い込みである。

本当は活躍しなかったせに！ 敵艦隊だと思つて岩礁に魚雷を撃ったことがある。ちなみに、それが史実の鳥島の唯一の戦果である。

視線がバチバチ きつい視線を向けあつと、ちょうどまんなかあたりに火花のエフェクトが出る。これも富士見温泉の効能であった。

夕張…こわいよー(笑)。

愛宕…場をなごまそう。「サイコロ船団なんて、かわいい名前ですわね」とかなんとか。

T提督…きつと「制御しにくい」みたいな意味をこめてつけられたんでしょう。島風のほかに、^が私の強そうな艦娘たちが揃ってますよ。

響…負けないぞ。

T提督…島風は、さつきも言った通り、少しふくれっ面。天龍はちよつと態度がでかくて「遠征もこなせない連中が相手かよ」とか。

響…まあ、おまえは遠征慣れてるだろうけど(笑)。

T提督…龍田と島海は無言でみんなを値踏みしているような感じですね。

響…島海は眼鏡をくいつとあげたりして。

瑞鶴…龍田とかは、「あら、せまい執務室ねえ」とか言ってるんですね。

響…言いそう言いそう。

T提督…いいですね。じゃあ、そんな感じで。

夕張…なるほど！ 提督の描写を手伝ってもいいんですわね！

T提督…ああ、そうですね。なんせ雑談RPGなんで。あんまり厳密にやらないで、みんなで、色々思いついたこと話していきましょう。

夕張…はい！

互いの様子をうかがう八人の艦娘たち。

提督は、へらへらとした調子で、事情を説明する。

T提督…「というわけで。彼女たちは、電撃サイコロ船団のみなさんです。今回、合同演習をやることに

制御しにくい サイコロの

目はランダムであることから。「平家物語」で白河法皇も、サイコロの目は、賀茂川の水書や延暦寺の僧兵と並んで、思うようにならないものとして挙げている。

おまえは遠征慣れてるだろ

うけど 原作の天龍や龍田は、燃費がいいので、駆逐艦と共に遠征に使用されることが多い。



なったんで。仲良くしてくださいね」

響…そういえば、帰ってきたとき、富士見温泉の看板がなかったなあ。

瑞鶴…道場破りかッ!! (笑)

夕張…え。ホントにですか？

↑提督…いやいや。それは、合同演習でのみなさんのがんばり次第なわけですが。

愛宕…可能性はあるのね (笑)。

↑提督…「演習を通じて、共同作戦能力の向上にあたりましょう」

夕張…ふんふん。

瑞鶴…とりあえず旗艦として挨拶しよう。「よろしく」と言って、握手しますよ。

↑提督…島風は華麗にスルー(ふいつ)。

瑞鶴…びぎ——ん(いらつ)。

夕張…あ、あの。仲良くしましょうね、仲良く(汗)。

↑提督…「私の計算によれば、富士見第六艦隊との演習など、するだけ無駄です」と鳥海はドヤ顔

響…「ああ、こつちが勝つからね」

夕張…ああああ。こつちでも火蓋があ (笑)。

響…「や——い。旧式ども」

↑提督…今度は天龍と龍田が、びぎ——ん、となりますよ。「あら〜(怒)」

夕張…こわいよ——。

愛宕…「仲が良いわねえ」

夕張…ぜんぜん仲良くないですッ!! (笑)

瑞鶴…だんだん空気が分かってきたよ。意外と夕張さんが苦勞人というか、常識人なのか。

夕張…意外じゃないです!

↑提督…「まままま。みんな、仲良く。仲良く」

提督によれば、演習は一週間後に戦闘模擬形式で行われるとのこと。
とりあえず、演習当日まで両艦隊は親睦を深めることになった。

↑提督…「今ちよっと、部屋がどこも一杯でさあ、電撃サイコロ船団のみなさんは、第六艦隊の部屋で寝泊まりしてもらおうね」

瑞鶴…ちよ! (笑)

↑提督…「いや、春休みで学生がいつばい来ててさあ。お互いのこと知るにはちようどいいじゃん」

響…やつぱ、この提督軽いな。

愛宕…提督っていうより、プロデューサーさんっぽいですね (笑)。

↑提督…(もみ手しつ)「ま、せつかく遠征から帰ったばかりだし。ゆつくり骨休めしつ、サイコロ船団のみなさんをご案内しちゃってよ。シクヨロね」

夕張…さらに、うさんくさくなっちゃった (笑)。

瑞鶴…「了解しました。提督」と敬礼。

夕張…あ。瑞鶴さん、大人。びぎ——ん、つてなったのに! (笑)

瑞鶴…旗艦ですから。

愛宕…とりあえず部屋に案内しましょっか。

夕張…お、お花見とかして親睦深めましよう!

↑提督…「……という感じで、みなさんは、島風たちと共同生活をするこになりました。最初の任務は「島風たちと親睦を深める」です。

瑞鶴…任務に失敗すると問題ありますか？

道場破り 武者者の営業活動の一種。他流派の道場に上がり込んで試合をし、勝ったらその看板を奪う。たぶん、そのあと捨てる。

華麗にスルー そもそも差し出された手に視線を向けず、そんなものなど存在しないかのように振る舞っている。気づいたさぶりすら見せないのはかなりの高等技術。

富士見第六艦隊との演習など、するだけ無駄です このセリフの後、さすがにポクの鳥海はそんなこと言わないこと魚蔵さんが言っていた。秋田出身の彼は、鳥海が大好きらしい。じゃあ、鳥海にすればよかったのに。

旧式ども 天龍と龍田は、二〇一四年一月現在、登場している軽巡洋艦の中でもっとも旧型である。

学生がいつばい来てて 古いゲーム機に百円玉を入れまくったり、消灯後に好きな子の話をしたり、わりやり女湯を覗こうとして転落したりしている。ちなみに最後のは本当に危険なので絶対にやらないように。救急車が来たから。

プロデューサーさん ここでは、アイドルをプロデュースする人のことを指す。もしかすると、地獄のテレビ番組をプロデュースする人のことかもしれない。

シクヨロ 一九八〇年代、六本木あたりで使われていた方言。よろしくという意味。

任務 シナリオで決められた目的。これを達成することを目標に遊んでみよう。

「提督…いや特には。ただ、成功すると、みなさんは経験値が50点もらえますよ。夕張…経験値！ ためるとレベルアップするんですか？」
 「提督…はい。100点たまるとレベルアップです。」
 「響…おお、結構、重要だな。」
 「瑞鶴…いきなり高難度な任務だけど、みんな、がんばろう！」
 「夕張…が、がんばります！」

第一印象は殴り込みの香り

「提督…さて。導入フェイズの最後に、みなさんはそれぞれ、誰か一人に対して【感情値】を1点上昇させることができます。」

愛宕…ほほう。

「提督…今までのやりとりを振り返って、【感情値】を上げる相手を選んでみてください。」

響…【感情値】があると、どんなことがあるの？

「提督…声援を送って、誰かをお手伝いできます。」

夕張…みんなん？

「提督…例えば、誰かが判定のサイコロを振った後に、その達成値を【感情値】の分だけ、上昇させることができます。」

響…お——。

愛宕…それがあれば、響は提督から逃げ出せてたかもしれませんね(笑)。

夕張…ああ、なるほど。だから、お手伝い。

「提督…他にも、攻撃が成功したときに、【感情値】の分だけ、火力を上げたりできます。」

瑞鶴…戦闘にも使えるんですね。結構重要そうですね。

「提督…声援は、一度使うと「声援欄」にチェックが入ります。このチェックがある人には、声援を送ることはできなくなります。」

愛宕…どうやったら回復します？

「提督…その人に対する【感情値】が1点以上、上がるとチェックを消せますよ。」

誰に対する【感情値】を伸ばすか、みんなで話し合うことになった。

響…じゃあ、夕張への【感情値】を1点上げよう。

夕張…え？

響…テーブルトークRPGが初めての夕張をフォローする意味も含めてね。

夕張…ありがとうございます！

響…属性はランダムに決めてみよう。

「提督…はい。「感情表」を使いましょう。」

響…(コロコロ)……。

「提督…2番は、「すごい」か、「ざんねん」ですね。」

響…じゃあ「すごい」で。

「提督…何がすごいんでしょうね？」

響…「夕張は、小さい体に重武装(ぶつちゆうさう)ですごい！ いつかうちも四十六cm砲積む！」

「提督…積めない積めない(笑)。」

瑞鶴…私も夕張に【感情値】1点。一人、任務に前向きだったし、属性は自分で決めよう。「感謝」で(笑)。

いや特には 提督的には問題があるが、艦娘たちのには問題ない。

レベルアップ レベルが上がると、それに応じて、艦娘のスペックが上昇する。

やりとりを振り返って 自分のPCが「感情値」を持つような相手を選ぶ。思いつかなかつたらランダムに決めてもいい。

声援 声援を使用する場合は、どんな風にお手伝いするのか描写したり、セリフを考えたりしてみよう。

チェックを消せます 「名前が書いてあって、チェックがついていない人には声援を送れる」と覚えるのもいい。

四十六cm砲 大和が積んでいる非常にでかい砲。「艦これ」最高の火力を誇る。駆逐艦には積めない。

感情表 1D6 (フラスの属性/マイナスの属性)	
1	かわいい/むかつく
2	すごい/ざんねん
3	たのしい/こわい
4	かっこいい/しんぱい
5	いとしい/かまってほしい
6	だいすき/だいっきらい

愛宕…モチモチですね。

夕張…えへへへ。

I 提督…夕張さんは、誰への【感情値】を伸ばします？

夕張…えーと。…：響さんかなあ。属性は「感情表」で決めてみます。

サイコロの結果は4。「かつこいい」と「しんばい」のどちらかだ。

夕張…その二つなら「かつこいい」で！

I 提督…素朴な疑問なんですけど、どの辺がかつこいいんでしょう？（笑）

夕張…何て言うんですかね。「ずん」っていく感じが。

I 提督…ずん、ですか。

夕張…ひと味違うなあつて。

響…まあ、駆逐艦は殴り込み稼業。度胸がないと、つとまらん職業です。

I 提督…そうなんだ（笑）。

瑞鶴…やばい、たしかに、この響はひと味違う（笑）。

愛宕…そうですね。『仁義なき戦い』のテーマとか似合いそう（笑）。

I 提督…ちやらららー♪ ちやらららー♪

瑞鶴…たぶん、ロシアで鍛えられたんでしょう。ソ連時代の。

愛宕…お色気シーンのはずのシャワーシーンなのに、入れ墨とかいっぱいある（笑）。

夕張…うそお——（笑）。

響…ふふふふ（遠い目）。

三人の【感情値】は決まり、残るは愛宕のみとなった。

愛宕…【感情値】つて、NPCにもとれます？

I 提督…ああ、はい。ゲーム的には、PCにとった方が有利だとは思いますが。

愛宕…まあ、任務が「島風たちと親睦を深める」ですし。わたしは、島風に【感情値】を1伸ばしてみますね。属性は…：うーんと「かわいい」かな？

夕張…面倒見、よさそうな感じですね。

瑞鶴…素晴らしい。任務に協力的な愛宕さんにも感謝したい！

I 提督…では、これで導入フェイズは終了です。ちよつと休憩しましょう。

夕張…（自分の艦娘設計書を見つめながら）…：ふう。

I 提督…こんな感じでシーンの描写と、ルールのな処理を繰り返していくんです。

夕張…何となく分かってきたような気がします。雑談RPG！（笑）

I 提督…それはよかったです。

夕張…こうやって、キャラクターやみんなの関係ができていたりするので、面白いですねえ！

I 提督…ありがとうございます。

夕張…続きが楽しみです。

I 提督…はい。休憩が終わったら、次のフェイズに進みますよ。

ずん、ですか 速水さんの声は低いので、割と「ずん」ってくる。

『仁義なき戦い』一九七

三年公開の日本映画。配給・東映 監督・深作欣二。戦後間もない時期の広島で、個性豊かなヤクザたちが殺つたり殺られたり、騙したり耐えたり。非常に面白いのでオススメ。

ソ連時代 ソビエトロシアでは、あなたがロシアを鍛える！（ロシア的倒置法）

NPC ノン・プレイヤーズ・キャラクターの略。島風や天龍、龍田、島海など、提督が操るキャラクターたち。提督自身もNPCとして存在している。

PCにとった方が有利かし、必ずしも意味がないわけではない。NPCへの【感情値】がら点になると、そのNPCの持っている固有アビリティを修得することができるようになる。

休憩 しゃべると結構疲れる。見落とされがちだが本当だ。テーブルトークRPGに慣れていなければなおさら、休憩はちよくちよくつとったほうがいい。

続きは3月20日発売の
『艦これRPG 着任ノ書』にて！

©2014 DMM.com/KADOKAWA GAMES All Rights Reserved.
©2014 Toichiro Kawashima / Adventure Planning Service
©2014 Yukio Hirai