



感情値と声援

▶自分が【感情値】を持つ相手を目標にして声援を行える（声援は行動不能でも可能）

●判定に対する声援

▶目標の判定後に使用可能
▶その判定の達成値を、そのキャラクターへの【感情値】の値だけ上昇

●ダメージに対する声援

▶目標が誰かに対してダメージを与えた後に使用可能
▶そのダメージを、【目標への【感情値】】D6点だけ上昇

▶声援を行うたび、目標の【感情値】の横にある声援欄にチェックをつける
▶声援欄にチェックのついた相手を声援の目標にすることはできない
▶【感情値】が上昇するたび、その声援欄のチェックを消す



暴走判定と暴走表

●暴走判定

- 艦隊の仲間や自分が【感情値】を1点以上持っている相手が行動不能になった
- 自分が大好きな相手が、自分よりも別の人物を愛していると知った
- 自分が大好きな相手の前で、嫌われてしまうようなことをした
- 仲間に裏切られた
- 圧倒敵恐怖に遭遇した

▶上記のような状況になったら暴走判定を行う

▶暴走判定の目標値は個性に関係なく……

5 + 自分の持つ最大の【感情値】

▶暴走判定に失敗すると、自分の【行動力】を6点回復するか、好きなキャラクターに対する【感情値】を1点上昇させ、「暴走表」を使用。

行為判定

▶指定された個性を修得していた場合の目標値：5

代用した場合の目標値：5 + 指定個性から代用した個性までのマス数

▶2D6の出目が……

目標値以上：判定に成功

6のソロ目：スペシャル。判定は必ず成功し、【行動力】が1D6点回復

1のソロ目：ファンブル。判定は必ず失敗し、「アクシデント表」を使用

▶使用した個性が【弱点】なら、「アクシデント表」を使用後に2D6を振る

▶判定のときに振った2D6の目が気に入らなかったら、【行動力】を1D6点消費するたび、その2D6を振り直すことができる。これを再挑戦と呼ぶ。判定の結果がスペシャルやファンブルの場合、再挑戦は行えない



鎮守府フェイズの補助行動

平常シーン：日常、交流、遊び、ほのほの、任務

●発見

着任ノ書 p226

すべてのシーン（艦隊戦時は不可能）
各PC、各シーンに一度ずつ

▶個性一種を選び、1D6を振る。
その値だけ【行動力】を消費した後、その個性を修得する
▶消費した【行動力】が……
奇数（□、△、◇、○）なら【長所】
偶数（□、△、◇、○）なら【弱点】

●改装

着任ノ書 p227

平常シーン
各PC、各シーンに何度でも

▶鎮守府にある装備アビリティを修得できる。また、自分の修得している装備アビリティを未修得にして、鎮守府に保管できる
▶装備アビリティを修得した場合、その指定個性を1つ決める

●補給

着任ノ書 p227

平常シーン
各PC、各シーンに一度ずつ

▶鎮守府の資材を消費することで自分の【行動力】を回復できる
▶【資材相性】が……
○：1つ消費するたび1点回復
△：2つ消費するたび1点回復
×：回復できない
▶資材の消費は好きな組み合わせで行うことができる

●開発

着任ノ書 p227

平常シーン
各シーンに艦隊全体で一度

▶特定の資材を消費して「開発表」を使用し、新たな装備アビリティを作成できる。作成した装備アビリティは鎮守府に保管される
▶『建造ノ書』があれば特殊な「開発表」を使用できる

●自由行動

着任ノ書 p228

すべてのシーン
各PC、各シーンに一度ずつ

▶プレイヤーは好きな行動を提案。提督が認めれば、それを行うことができる

●家具の使用 建造ノ書 巻p174
平常シーン
シーンプレイヤーのPCが、自分のシーンに一度

導入フェイズ

●鎮守府・艦娘の紹介

▶初回は、鎮守府名や艦隊名を決定
▶初回は、全資材を各5個ずつ獲得
▶そのセッションの旗艦を決定

●任務の説明

▶提督が、そのセッションの任務と、その背景情報を説明

●感情値の上昇

▶各PCは、自分以外の好きなキャラクター1人に対して【感情値】を1点上昇させる

鎮守府フェイズ

●サイクルの開始

▶PC全員が未行動になる
▶提督は、プレイヤー全員にイベントカードを1枚ずつ配る
▶プレイヤーはイベントを1種選び、キーワードを記入する

●サイクルの終了

▶リミットと同じサイクルが経過していなければ次のサイクルの「サイクルの開始」へ
▶リミットと同じサイクルが経過していれば決戦フェイズへ

●各シーンの流れ

①シーンの開始

▶未行動のPCのプレイヤーからシーンプレイヤーを1人選ぶ

②入渠

▶入渠を選ぶとシーンに未登場になる。燃料と鋼材を【自分のレベル + 修理係数】個ずつ消費するたび、シーン終了時に損傷を1つ回復

③イベント

▶シーンプレイヤーが、イベントカードを引き、そのイベントに挑戦
▶イベントで指定された判定を行い、成功なら「達成」、失敗なら「残念」の効果を適用。各効果は、シーンに未登場のPCには適用されない
▶シーンプレイヤーのPCは行動済みになる

④シーンの終了

▶PCの誰かが未行動なら次のシーンの「シーンの開始」へ
▶PC全員が行動済みなら「サイクルの終了」へ

補助行動

各シーンに登場しているPCは、発見、補給、改装、開発、自由行動の補助行動を行うことができる（『建造ノ書』があれば家具の使用もできる）

途中参加

【行動力】を1D6点消費すると、シーンの途中で登場できる

かぶり修正

イベントの判定時、同じサイクル中に同じ種類のシーンが発生するたび、マイナス1の修正がつく

提督は、シーンの合間にシナリオイベントを挿入可能



決戦フェイズ

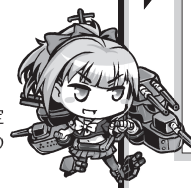
●艦隊戦を行う

▶提督は勝利条件を変更可能
▶艦隊戦終了時、轟沈しているPCに対して回収を試みることができる
▶回収は、PC1人につき回収目標を1人選んで、回収判定を一度行うことができる。回収判定を行うためには、以下の条件を満たす必要がある

・回収目標に対する[感情値]が1点以上ある
・自分が行動不能でない

▶回収判定の指定個性は、提督がランダムに決定

▶轟沈したPCが回収されなかった場合、そのPCは海に沈み、失われる



終了フェイズ

●エピローグ

▶セッションの結果を反映して、各PCのその後を描く

●キャラクターと鎮守府の成長

▶各PCは「経験値表」の各項目ごとに獲得できる経験値を算出する。獲得した経験値の合計が、一定値以上になるとレベルが上昇する
▶各PCは、データの調整を行う
▶各PCは、条件を満たしていれば、改造を行うことができる（要『建造ノ書 式』）
▶鎮守府は、データの調整を行う
▶鎮守府は、家具コインを1枚獲得する。望むなら家具を購入してもよい（要『建造ノ書 巻』）