

戦場表 & プロット

●戦場表 [p.231] 提督は「同航戦」または「ダイス」で戦場を決定できます。

1	同航戦	双方の艦隊に特殊な効果は発生しない
2	反航戦	砲撃フェイズの2R目も1R目と同じように超遠距離~短距離の砲撃をする
3	T字有利	PC艦隊、全員の【火力】が1点上昇する
4	T字不利	航空戦・砲撃・雷撃戦の時、同じ航行序列ではNPC側の攻撃が先になる
5	悪天候	PC側・NPC側の艦載機の火力修正と「航空攻撃」の値が1点減少する
6	悪海象	PC側の回避判定にマイナス2の修正

●プロットの決め方 (航行序列) [p.232]
ダイスを手で隠し、1~6の好きな数字を上面を選んで配置します。PC全員で同時に航行序列を公開します。プロット中は相談禁止

●航行序列による攻撃順と攻撃範囲 [p.233]
順番・航行序列の順番(6→1)に攻撃を行う
・同じ航行序列にNPC艦がいる場合、PC優先で攻撃となる
・同じ航行序列に味方艦がいる場合、攻撃の順番は相談して決める
範囲・同じ航行序列にNPCがいる場合、他の航行序列に攻撃できない
・同じ航行序列にNPCがいない場合、どの航行序列でも攻撃できる

航空戦フェイズ

●航空戦の処理 [p.233] (航空攻撃の装備能力を持っているPCと敵艦は航空攻撃ができる)
①攻撃相手を選ぶ 1D6の航行序列にいるの敵艦1体(敵艦がない場合はミスとなる)
②ダメージの決定 【その装備アビリティの航空攻撃の数値】D6

●偵察機の使用 [p.233]
「偵察」が可能な装備がある場合、NPC艦を一人選んで判定成功すれば航行序列が判明し、一度だけ航行序列の変更ができる



間違いや解釈違いがあったら、ルルブや公式FAQを参考にしながら、最後は提督と相談して決めてくれっ



砲撃戦フェイズ

●各砲撃フェイズ [p.234]
装備の射程内に入ったら1回のラウンドに1度だけ砲撃できる
1ラウンド目
①超遠距離砲撃フェイズ
②長距離砲撃フェイズ
③中距離砲撃フェイズ
④短距離砲撃フェイズ
2ラウンド目
⑤短距離砲撃
※反航戦の場合のみ、2Rの代わりに1Rを再度繰り返す

攻撃する時

●命中判定 [p.235]
目標値：使用する装備アビリティの指定個性
達成値：2D6 + 【命中力】 + 装備アビリティの命中修正
ただしNPC側の【回避力】と同じ数字の出目があった場合、その数字を「0」として扱う

●PCの連続攻撃 [p.236]
命中判定が成功した場合、連続攻撃を行ってもよい(しなくてもよい)
・同一ラウンドで攻撃に使っていない装備アビリティ(射程問わず)のみ可能
・同じ個性は二度使えない(代用判定)
・連続攻撃の命中判定はマイナス2の修正を受ける
・判定に失敗した時、連続攻撃部分のみの再挑戦することは可能
成功：連続攻撃で使った装備の火力修正を加算 失敗：攻撃自体がミスになる

●ダメージの決定 [p.235] ●損傷の決定 [p.234]
①総火力の算出する 【火力】 + 装備の火力修正 + (命中判定時に6ゾロなら+2点)
②ダメージを算出する [総火力] D6
③受けたダメージ / 【装甲力】 (端数切捨て)
④損傷の数で【損傷状態】を決める

回避する時

●回避判定 [p.236]
目標値：NPC側の装備アビリティの指定個性 (GMが指定)
達成値：2D6 + 【回避力】
ただしNPC側の【命中力】と同じ数字の出目があった場合、その数字を「0」として扱う

●NPCからの連続攻撃 [p.237]
PCの回避判定が失敗した場合、提督の判断でNPCは連続攻撃を行うことができる
ただしPC側の回避判定にプラスの修正はつかない

●退却の判定 [p.238] 2ラウンド目終了時に退却を試みることができる
PC側の代表1名が《退却/戦闘8》の判定を行う。ただし退却成功しても、艦隊戦自体は敗北となる

雷撃戦フェイズ

●雷撃戦フェイズ [p.238] (「雷撃」の装備能力を持っているPC&NPC艦は魚雷を発射できる)
・「雷撃」を持つ装備アビリティごとに、NPC艦の中から任意の目標1体を選び【魚雷/戦闘10】の判定を行う(クリティカルは発生しない)
・複数の「雷撃」装備を持っている場合、装備の数だけ攻撃対象を選べる
・【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

の枠は「声援」や「再挑戦」ができるよっ

夜戦 or 退却

●決戦フェイズの場合 [p.242]
勝利条件 ①or②をGMが選択
① NPC旗艦の轟沈(両旗艦轟沈はPC側の勝利)
② 敵の全滅(PCが退却するまで夜戦を繰り返す)
夜戦は「決着 or 退却」するまで継続する

●夜戦 or 終了 [p.238]
夜戦を希望する場合、代表1名が《夜戦/戦闘12》で判定を行う
成功：夜戦突入
失敗：戦闘終了

●夜戦時の変更点 [p.239]
①「中」「短」射程の装備の火力修正がプラス1される
②回避判定時に、出目4以下だとファンブル
③大破のPC艦・敵艦は攻撃できない(攻撃はされる)
④命中判定時に、出目10以上でクリティカル
⑤艦載機の装備アビリティは使用不可

勝敗 & 戦果

●勝敗の決定 [p.239]
「大破・轟沈・行動不能した艦」の数が少ない方が勝利(戦果表へ)
同数の場合は、PC側の敗北(戦果表は無し)

●戦果表の判定 [p.239]
深海棲艦の轟沈数と同じ回数分のダイスを振って獲得できる

1 燃料 [1D6+ 敵艦隊の人数] 個	4 ポーキサイト [1D6+ 敵艦隊の人数] 個
2 弾薬 [1D6+ 敵艦隊の人数] 個	5 好きな資材 [1D6+ 敵艦隊の人数] 個
3 鋼材 [1D6+ 敵艦隊の人数] 個	6 各自、好きな艦娘の【感情値】を1点上昇

●轟沈艦の回収 [p.242]
PC1人につき、1人の艦娘を選んで回収判定(指定個性は提督がランダムで決める)
・回収目標に対して【感情値】が1点以上ある
・自分が行動不能ではない
・【感情値】をプラス修正に使える

●声援による艦娘への支援 [p.240]
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/轟沈は不可
①【判定への声援】
・目標が判定を行った後に使用可能
・その判定の達成値を、そのキャラクターへの【感情値】の分だけ上昇できる
②【ダメージに対する声援】
・目標が敵艦にダメージ算出後に使用可能
・別のPCが重ねて声援することも可能
・ダメージを【目標への感情値】D6上昇させる
声援を行ったら、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】が上昇する度、その声援欄のチェックが消える

●再挑戦 [p.207]
行為判定を行った後に、行動値を消費すれば、ダイスを振りなおすことができる。
・再挑戦するPCの【行動力】を1D6消費する
・再挑戦の再挑戦もできる
・この際、行動力が0になった場合、再挑戦不可
・6ゾロ・1ゾロが出た判定では再挑戦不可
・連続攻撃の場合、2回目部分の振り直し

write 智蔵
illust 今野隼史