艦隊シート

① プロット（※相談禁止）→ 偵察（《索敵》判定）　※ PC→NPCの順　※ vs 制空値
② 《索敵》成功対象は公開 → それ以外の艦は再プロット可
③ 航行序列決定後は序列の大きい艦から順に行動
④ 航行序列が同じ敵のみ攻撃可（※いない場合は選択可）

遭遇したら、まず戦場を決定
（※特に定めない場合は同航戦）

味方艦隊

敵艦隊

6 5 4 3 2 1

● 対空、超対空（個別に比較）
★［(超)対空値］D6 ＝「制空値」
・「偵察」値以上で偵察無効化
・航空攻撃ダメージを相殺
・(超対空のみ)他の艦もカバー、敵の制空値の相殺も可能

PCの攻撃

● 命中判定
・装備アビ指定個性で行為判定
・＋【命中力】＋装備アビ修正

● 砲撃戦ダメージ
（【火力】 装備アビ修正 スペシャルで＋2 の合計）D6

● 連続攻撃 →P.236
・命中判定成功時、当ラウンドで未使用の装備アビで連続攻撃可
・同じ個性は二度は使えない
・連続攻撃のたび、命中判定－2
・どの射程の装備アビも使用可
・スペシャルが重なると効果加算
→成功すると、使用した装備アビの火力修正を、総合火力に追加
→失敗すると攻撃そのものが失敗

NPC

● NPCは判定しない
● PCが回避判定 →P.236～237
・攻撃側指定個性で行為判定
・＋【回避力】＋装備アビ修正
● PCへの妨害判定
・命中判定時：NPCの【回避力】
・回避判定時：NPCの【命中力】

戦場表

1：同航戦
・特殊な効果は発生しない
2：反航戦
・砲撃フェイズの2ラウンド目も1ラウンド目と同様に処理
3：T字戦 有利
・PC艦隊全員【火力】＋1
4：T字戦 不利
・航空戦、砲撃、雷撃戦、にて同じ航行序列ではNPCから先に処理
5：悪天候
・双方の艦載機の火力修正－1、「航空攻撃」値－1
6：悪海象
・PC艦隊の回避判定－2

● 戦果
・大破/轟沈/行動不能数を比較
・少ないと勝利
・敵の轟沈数だけ戦果表を使用

● 効果の適用順：P.210

・深海棲艦は中破大破の影響を受けない
・深海棲艦は同じ航行序列に敵艦がいないと【火力】＋2
・深海棲艦の連続攻撃時は、回避判定にプラスの修正はつかない
・深海棲艦が索敵を行える回数は［1＋flagshipがいる場合のみ1］

※ 潜航状態は艦隊シートの外へ　0

※ 潜航状態は艦隊シートの外へ　0

参照：着任P.230～239　建者P.162～164

※ vs 制空値

①航空戦フェイズ
・装備能力「航空攻撃」
・対応装備アビごとに1D6で目標序列決定
・［航空攻撃］D6ダメージ

※ 潜航状態可

②開幕雷撃戦
・装備能力「開幕雷撃」or【海のスナイパー】
・雷撃装備アビごとに1体に《魚雷》判定
・［雷撃］D6ダメージ

③第1ラウンド
・超遠距離砲撃フェイズ
・長距離砲撃フェイズ
・中距離砲撃フェイズ
・短距離砲撃フェイズ

④第2ラウンド
・短距離砲撃フェイズ
※ 戦場「反航戦」では第1ラウンド同様

※ 潜航状態可

⑤雷撃戦フェイズ
・装備能力「雷撃」
・対応装備アビごとに1体に《魚雷》判定
・［雷撃］D6ダメージ

※ 潜航状態可

⑥夜戦フェイズ
・短距離射程フェイズ
・「短」「中」火力＋1
・スペシャル：10～
・ファンブル：～4
※ 潜航状態：好きな敵艦へ攻撃可

・挑戦は任意
・代表が《夜戦》判定
・大破の艦は攻撃不可
・艦載機は使用不可
・「照射」可