



감정치와 성원

▶ 자신이 [감정치] 를 가진 상대를 목표로 성원을 행한다.(성원은 행동불능이 어도 가능)

● **판정에 대한 성원**
▶ 목표의 판정후에 사용가능
▶ 목표의 달성치가, 그 캐릭터에 대한 [감정치] 만큼 상승

● **데미지에 대한 성원**
▶ 목표가 누군가에 대해 데미지를 입힌 뒤에 사용가능
▶ 그 데미지를, [목표에 대한 [감정치]] D6점만큼 상승

▶ 성원을 사용 할 때마다, 목표의 [감정치] 의 옆에 있는 성원란에 체크한다.
▶ 성원란에 체크되어있는 상대는 성원의 목표로 할 수 없다.
▶ [감정치] 가 오를때마다 그 성원란의 체크를 해제한다



폭주판정과 폭주표

● 폭주판정

- 함대의 동료나 자신이 [감정치] 를 1점 이상 가지고 있는 상대가 행동불능이 되었다.
- 자신이 좋아하는 상대가, 자신보다 다른 사람을 사랑하는걸 알았다.
- 자신이 좋아하는 상대의 앞에서, 미움받을만한 행동을 했다.
- 동료에게 배신당했다.
- 압도적공포와 조우했다.

▶ 위와 같은 상황이 되면 폭주판정을 행한다.
▶ **폭주판정의 목표치는 개성에 상관없이.....**
5+자신이 가진 최대의 [감정치]
▶ 폭주판정에 실패하면, 자신의 [행동력] 을 6점 회복하지만, 원하는 캐릭터에 대한 [감정치] 를 1점 올리고, 「폭주표」를 사용.

행위판정

▶ 지정된 개성을 습득하고 있을 경우의 목표치 : 5
대용한 경우의 목표치 : 5 + 지정개성부터 대용개성까지의 칸 수
▶ **2D6의 주사위 값이.....**
목표치이상 : 판정에 성공
6이 둘 : 스페셜. 반드시 성공하고, [행동력] 을 1D6점 회복.
1이 둘 : 펄름. 반드시 실패하고, 「엑시던트 표」를 사용.
▶ 사용한 개성이 약점이라면, 「엑시던트 표」를 사용 후 2D6 판정
▶ 2D6 판정의 결과가 마음에 들지 않으면, [행동력] 을 1D6점 소비 할 때마다, 그 2D6을 다시 판정하는게 가능하다. 이것을 재도전이라 부른다. 스페셜이나 펄름의 경우 재도전은 불가능.



진수부 페이지의 보조행동

평상 신 : 일상, 교류, 놀이, 따끈따끈, 임무

●발견 작업의서 p226 모든 신 (함대전시는 불가능) 각 PC, 각 신에서 한번씩 ▶ 개성 하나를 굴라, 1D6판정을 한다. ▶ 그 값만큼 [행동력] 을 감소 한 후, 그 개성을 습득한다. ▶ 소비한 [행동력] 이..... 홀수 (□, □, □)라면 [장점] 짝수 (□, □, □)라면 [약점]	●개장 작업의서 p227 평상 신 각 PC, 각 신에서 얼마든지 ▶ 진수부에 있는 장비 어빌리티를 습득 가능하다. 또한, 자신이 습득하고 있는 장비 어빌리티를 미습득으로 변경 후, 진수부에 보관 가능하다. ▶ 장비 어빌리티를 습득했을 경우, 그 어빌리티의 지정개성을 1개 정한다.
●보급 작업의서 p227 평상 신 각 PC, 각 신에서 한번씩 ▶ 진수부의 자원을 소모하고 자신의 [행동력] 을 회복 가능하다. ▶ [자원상성] 이..... ○ : 1개 소모 할 때마다 1점 회복 △ : 2개 소모 할 때마다 2점 회복 × : 회복 불가능 ▶ 자원의 소비는 원하는 조합으로 할 수 있다.	●개발 작업의서 p227 평상 신 각 신에서 함대 전체 한번 ▶ 특정 자원을 소비해서 「개발표」를 사용해, 새로운 장비 어빌리티를 작성 가능하다. 작성한 장비 어빌리티는 진수부에 보관된다. ▶ 『건의의서』가 있으면 특수한 「개발표」를 사용 가능하다
●가구의 사용 건조의서 1p174 평상 신 신 플레이어의 PC가, 자신의 신에서 한번	
●자유행동 작업의서 p228 모든 신 각 PC, 각 신에서 한번씩 ▶ 플레이어는 좋아하는 행동을 제안. 제독이 인정하면 그걸 행할 수 있다.	

결전 페이지

폭주표 1D6			
1	망상 신의 종료나 라운드의 종료시, 가장 높은 수치를 가진 캐릭터에게 이의는 성원을 사용할 수 없게된다. (가장 높은 수치가 여러명일 경우 누구에게도 사용할 수 없다)	4	익애 자신이 가진 [감정치] 중에서, 가장 높은 수치를 가진 캐릭터에게 이의는 성원을 사용할 수 없게된다. (가장 높은 수치가 여러명일 경우 누구에게도 사용할 수 없다)
2	광전사 자신이 회피판정을 할 때, [행동력] 을 1D6점 소비하지 않으면 회피판정을 할 수 없게된다.	5	만심 행위판정을 할 시, 2D6의 합계가 4 이하라면 펄름이 된다.
3	홍분 자신이 [행동력] 을 소비하거나, 감소 될 때, 추가로 1점 소비하게 된다.	6	절망 자신이 데미지를 입을 시, 그 데미지가 1D6점 상승한다.

도입 페이지

●진수부 · 칸무스의 소개 ▶ 첫 플레이 시, 진수부와 함대명을 결정 ▶ 첫 플레이 시, 모든 자원을 5개씩 획득 ▶ 그 세션의 기함을 결정	●임무의 설명 ▶ 제독이 그 세션의 임무와, 배경정보를 설명	●감정치의 상승 ▶ 각 PC는, 자신 이외의 좋아하는 캐릭터 1명의 [감정치] 를 1점 상승시킨다.
--	---	---

진수부 페이지

●사이클의 개시 ▶ PC전원이 미행동이 된다. ▶ 제독은 플레이어 전원에게 이벤트 카드 1장씩을 준다. ▶ 플레이어는 이벤트를 1 종류 고르고, 키워드를 써넣는다.	●사이클의 종료 ▶ 리미트와 같은 사이클이 지나지 않았을 경우 다음 사이클의 「사이클의 개시」로 ▶ 리미트와 같은 사이클이 지났을 시 결전 페이지로
●각 신의 진행 ①신의 개시 ▶ 미행동인 플레이어 중에서 신 플레이어를 1명 결정한다. ②입거 ▶ 입거를 고르면 신에 등장하지 않게 된다. 연료와 강재를 [자신의 레벨 + 수리계수] 개만큼 소모 할 때마다, 신 종료시에 손상을 1개 회복. ③이벤트 ▶ 신 플레이어가 이벤트 가드를 뽑고, 그 이벤트에 도전. ▶ 이벤트에서 지정된 판정을 행하여, 성공이라면 「달성」, 실패라면 「유감」의 효과를 적용. 각효과는, 신에 등장하지 않은 PC에게는 적용되지 않는다. ▶ 신플레이어의 PC는 행동완료가 된다. ④신의 종료 ▶ PC중 누군가가 미행동이라면 다음 신의 「신의 개시」로 ▶ PC전원이 행동완료라면 「사이클의 종료」로	
보조행동 각 신에 등장하고 있는 PC는 보급, 개장, 개발, 자유행동의 보조행동을 할 수 있다.(「건의의서 1」이 있다면 가구를 사용 가능하다.)	
도중참가 [행동력] 을 1D6점 소비하면 가능하다.	
검침수정 이벤트의 판정시, 같은 사이클 내에 같은 종류의 신이 발생 할 때마다, 마이너스 1의 수정치가 붙는다. 제독은, 신의 중간에 시나리오 이벤트를 삽입가능.	



종료 페이지

●에필로그 ▶ 세션의 결과를 반영하여, 각 PC의 그 뒤를 묘사한다.	●캐릭터와 진수부의 성장 ▶ 각 PC는 「경험치표」의 항목별로 습득 가능한 경험치를 계산한다. 습득한 경험치의 합계가 일정치 이상이 되면 레벨이 상승한다. ▶ 각 PC는, 데이터의 조정을 한다. ▶ 각 PC는 조건을 만족하면, 개조를 할 수 있다.(『건의의서 2』 필요) ▶ 진수부는 데이터의 조정을 한다. ▶ 진수부는 가구 코인을 1개 습득한다. 원한다면 가구를 구입 할 수 있다.(『건의의서 1』 필요)
--	---

▶ 회수목표에 대한 [감정치]가 1점 이상 있다.
▶ 자신이 행동불능이 아니다.

▶ 회수판정의 지정개성은 제독이 랜덤결정
▶ 광침한 PC가 회수되지 않았을 경우, 그 PC는 바다에 가라앉아, 사라진다.

