



DEEP DIVE

マニュアル

はじめに

人工生命体(NC:New Creature)や機械仕掛けの自律人形、宇宙艦隊などが存在する世界。世の中は皇帝を支持する帝国派と、旧来からの聖王を支持する聖王派とに分かれ、主導権をめぐる駆け引きが続いています。そして最近、不審な事件が多発するようになりました。あなたは仲間を増やしながら冒険を進める主人公となり、真相を探りながら他の冒険者と勝利点を競います。

マーテル

帝国政府のエージェント。
命を受けて調査に出る。

ガルフ

元警官。
ある事件で世界に不信感を持ち旅立つことを決意した。

イーリア

日常支援NCの仮の姿を持つ
第三勢力グリムダルムの特殊部隊のメンバー。

エミハ

格闘に特化したNC。帝国、聖王両派の軍事を担うコンツェルンから派遣される。

カードの説明

18種類のキャラクターカード、12種類の主人公特殊能力カード、18種類のシナリオカード、16種類のダイブカード、4種類のダミー/チャージ開放カード、5種類の個人目標カード、計73枚のカードがあります。

キャラクターカード

主人公と、仲間になるNPCがいます。指揮力までの人数のパーティのリーダーになれます。能力値が空欄の場合、そのキャラクターがリーダーになった際、パーティはその能力を使えません。NPCの特殊能力はゲーム中1回だけ使用出来、使用後は人数から外れアイテム補正だけが残ります。

指揮力



各能力



リーダー時
補正



特殊能力
アイコン

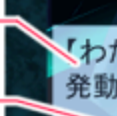


名称



特殊能力

アイテム補正



所属



アイテム補正



NC

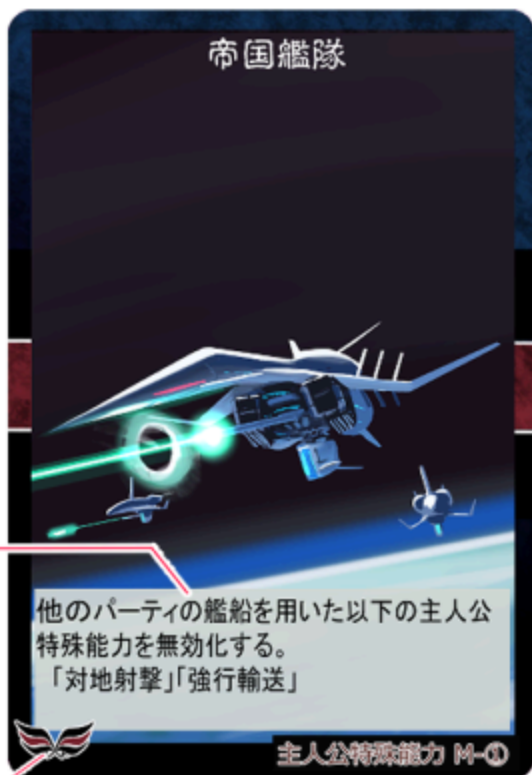
主人公特殊能力カード

主人公(マーテル、ガルフ、イーリア、エミハ)のキャラクターカードには特殊能力の記載がありません。代わりに、主人公特殊能力カードが主人公ごとに3種類用意されています。ゲーム開始時に1種類選択し、プレイヤーキャラクターの特殊能力にします。主人公特殊能力はゲーム中1回使用できます。NPCの特殊能力と異なり、使用してもキャラクターカードを逆向きにはしません。

主人公特殊能力

所属

同じマークの主人公が
使える特殊能力である
ことを示します



シナリオカード

パーティが挑戦するです。深度が1、2、3と深まるにつれ難易度が高まります。正位置と逆位置のいずれで解決するかによって、要求される能力と補正值、得られるVPや成功効果、制限が異なります。

深度

名称

正位置での解決時に
獲得するVP



: 帝国派VP



: 聖王派VP

正位置での解決に
必要な能力と補正值
成功効果、制限

()の値は使いません

正位置解決時に獲得
する補正值

逆位置解決時に獲得
する補正值

逆位置での解決に
必要な能力と補正值
成功効果、制限

()の値は使いません

逆位置での解決時に
獲得するVP



ダイブカード

パーティの能力を補正します。攻撃、輸送、探索、交渉に特化して補正するカードと、すべての補正に使えるAnyカードがあります。

補正対象の能力と
得られる補正值

効果



ダミー/チャージ開放カード

ダイブカードの使用を相手に分かりにくくするため、またチャージ値の解放を宣言するために用いるカードです。相手方向に向けてダミー側を出せばダミーとして、チャージ解放側を出せばチャージ値解放の宣言として扱います。解放したチャージ値は、任意の能力の補正値になります。

チャージ値解放側



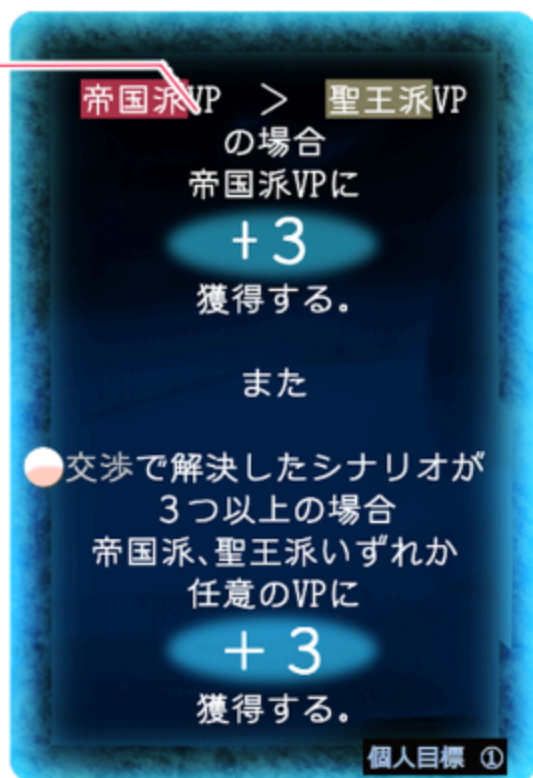
ダミー側

個人目標カード

記載された条件を満たすことでVPを得られます。

ゲーム開始時に各プレイヤーへランダムに配布します。
達成できなくとも、ペナルティはありません。

個人目標



ゲームの準備

- 1 シナリオカードを深度ごとに裏向きにシャッフルし、三つの山札にします。
- 2 好みのパーティを選択します。
マーテル、リオラ、元帝国軍パイロット、ノルディック
ガルフ、コルキス、仙術気功軍中尉、陸戦隊残党
イーリア、コープ、エルレア、ルシーナ
エミハ、ビクター、軍曹、シルクル
- 3 チップ正逆2枚、チャージ値カウントダイス1個を配ります。
- 4 個人目標カードを裏向きにシャッフルし、裏向きのまま1枚ずつ配ります。余りは裏向きのまま箱に戻します。
受け取ったカードは確認してかまいません。
- 5 主人公特殊能力カードから、今回使用する1枚を任意に選び獲得します。余りは裏向きのまま箱に戻します。
- 6 マーテルのパーティがゲーム開始時のスタートプレイヤーです。Primisチップを受け取ります。
マーテルが不在の場合はガルフが、ガルフも不在の場合はイーリアがスタートプレイヤーになります。

深度ごとの準備

- 1 深度1のシナリオカードの山から4枚表向きに並べます。
- 2 NPCを1人パーティに加えます。
深度1の冒険時は主人公とNPC1人のパーティです。
深度が深まるごとに仲間が増えていきます。
- 3 ダイクカードを裏向きにシャッフルし、裏向きのまま4枚ずつ配り手札にします。
- 4 パーティのリーダーを決定します。



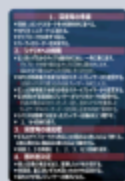
深度1のシナリオカードの山から
4枚表向きにします

深度2のシナリオカードの山

深度3のシナリオカードの山

深度ごとの準備 1の手順が終わった状態

個人目標カード



パーティ(深度1では2人)



チップ(正/逆)



チャージ値
カウントダイス



パーティ参加前の
NPC

ダミー/チャージ値解放カード1枚
ダイブカード4枚
(手札)

深度ごとの準備 4の手順が終わった状態(プレイヤー1人分)

シナリオへの挑戦

- 1 右端のシナリオから順に挑戦します。
- 2 正/逆いずれかのチップ、ダミー/チャージ開放カード、および使用したいダイブカードを裏向きに出し、一斉に表に返します。
- 3 NPC特殊能力を使うか否か、スタートプレイヤーから宣言します。
1回のシナリオで使えるのは各プレイヤー NPC1人分です。
- 4 主人公特殊能力を使うか否か、スタートプレイヤーから宣言します。
- 5 正逆問わず最高値のプレイヤーがシナリオカードを獲得します。
同点の場合はキャリーオーバーされ、次のシナリオを獲得したプレイヤーがキャリーオーバー分も同じ正逆の向きで獲得します。
- 6 シナリオを獲得できなかったプレイヤーは、チャージ値を1つ増やします。6を超えるとバーストし、1になります。
- 7 使用したダイブカードは捨て札に、ダミー/チャージ開放カードは手札に戻します。

2から7を4枚のシナリオカードに対して繰り返します。

深度ごとの後処理

- 1 手札のダイブカードが4枚以上の場合は4枚になるよう捨てます。
4枚に満たない場合は4枚になるよう補充します。
- 2 深度2、3も同様に**深度ごとの準備、シナリオへの挑戦、深度ごとの後処理**を繰り返します。

勝利者決定

- 1 個人目標の補正を加え、獲得したVPを計算します。
- 2 帝国派、聖王派いずれか高い方のVPを宣言します。
- 3 最もVPが高いプレイヤーの勝利です。
もし同点の場合は、低かった方の派のVPを比較し、より低かったプレイヤーの勝利です。

右端から挑戦します

④ ③ ② ① ←



マーテルのパーティは正位置での解決を狙います。正位置の要求である交渉能力は、マーテルのリーダー補正+2があるので $2+3+2=7$ 。ガルフは逆位置狙いなので探査能力を使います。 $3+2+1=6$ 。互いにダミーを出しているので、チャージ値補正は使いませんが、ガルフは探査+3のダイブカードを使い、合計9に。この後、NPC特殊能力か主人公特殊能力を使い挽回できるかもしれませんが、冒険は先が長いのでこのシナリオは獲得を諦め、チャージ値1を得ました。

順位決定

ゲームを終えた時点で、各パーティのVPは以下の通りでした。

	帝国派VP	聖王派VP
マーテル	10	4
ガルフ	3	10
イーリア	1	7
エミハ	3	6

マーテルとガルフが同点です。

そこで、マーテルの聖王派VPと、ガルフの帝国派VPを比較します。

ガルフの方が低いので、ガルフが勝者となります。

ガルフが聖王派として勝利したことで、情勢は聖王派優位になります。聖王派VPの高い順に、順位が決まります。

1位 ガルフ、2位 イーリア、3位 エミハとなり、マーテルは帝国派VPを10獲得しながらも最下位異になります。

聖王派優位な社会で、帝国派として名をはせたマーテルには、厳しい未来が待っているかもしれません。

拡張ルール ソロプレイ用ルール

任意のパーティで、何VP獲得できたかを楽しむルールです。
シナリオへ挑戦する際の判定方法が変わり、()の目標値を用います。例示の場合、正位置はパーティの交渉力が5以上で解決、逆位置は攻撃力8以上で解決できることを表します。
主人公特殊能力、NPC特殊能力の中にはソロプレイでは効果が無いものもありますので、ご注意ください。

正位置での解決に必要な能力と目標値、成功効果、制限
()の値が目標値です

逆位置での解決に必要な能力と目標値、成功効果、制限
()の値が目標値です



宇宙艦隊計画への参加

指揮力の背景が紫色のキャラクターは、『宇宙艦隊計画』(別売)にNCカードとして参加できます。その場合、リーダー時の補正と特殊能力は使用できません。



リトルダート種

精神波による艦船制御用に開発された、前世代のNC



オリジナル・リトルダガーOLD

リトルダート種を凌駕する精神波能力を持つよう3体試作された



リトルダガー種 *本作未登場

OLDの量産型。聖堂艦隊、帝国艦隊双方に配備が進む、艦船制御用NC



ノルディック種

物理戦闘に特化したNC
強靱な外骨格と筋力を持つ

ブードゥー種

格闘に特化したNC
体形を変化させたアルティメットタイプと、人型の体系を維持したファニータイプが存在する



グルムリッジ種

リトルダートの精神波制御とブードゥーの格闘力の両立を試みた第三勢力のNC。民生用NCに偽装し諜報に投入される





宇宙艦隊計画 DEEP DIVE

第1版 2024年11月16日(マニュアル1.0版)

内容物 カード73枚 チップ9枚 ダイス4個 マニュアル(本書)

カード・ケース印刷：株式会社ポプルス様

原案・イラスト：shizukuf

制作：しばまる屋

X：@shipomaruya

Mail：shipomaruya1@gmail.com

ご質問等ございましたら、上記Xアカウントへのリプライまたはダイレクトメッセージ、もしくはメールアドレスへメールにてご連絡ください。