デロイア独立戦争
第二版

1. はじめに

デロイア独立戦争はアニメ「太陽の牙ダグラム」作中における植民惑星デロイアの独立を巡るデロイア人解放勢力と地球連邦の戦いをテーマにした戦略級のウォーゲームです。二人のプレイヤーはそれぞれ解放軍と地球連邦軍の指導者の立場になり、目的達成のために戦います。

このゲームはウォーゲーム経験者を対象として作成してあります。専門用語などで意味不明な点があれば奥付の連絡先までお問い合わせください。

2. プレイの準備

2.1 備品

このゲームには以下の備品が含まれます。

・カウンターシート A4 片面1枚、裏用紙片1枚
・マップ A3 片面1枚
・補助シート A4 片面1枚
・早見表 A4 片面1枚
・編成シート A4 片面2枚
・カード A4 両面9枚
・ルール B5 両面7枚

なお、プレイには六面ダイスが必要です。8～12個あると同時に振れて便利です。
また、カードは TCG 用のカードスリーブに入れることをお勧めします。

2.2 カウンターの作成

カウンターシート(表)最下段の拠点マーカーのみ、裏面に連邦軍面を貼るようになっています。表面の再下段を横一列の状態で切り離し、余白を切り離した裏面を貼り付けてから1個づつに切断してください。その他のカウンターは片面仕様なので、そのまま切断してください。

2.3 セットアップ

シナリオ(11)に従って、ユニット、マーカーを所定の位置に配置します。

3. ユニットと用語の定義

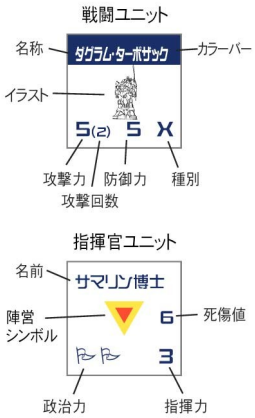
3.1 戦闘ユニット

戦闘ユニットはコンバットアーマー1機～小隊、陸軍やヘリの小隊～中隊を表します。

3.1.1 ユニットは以下の能力を持ちます。

名称:部隊名あるいは装備機種名。
識別色:コンバットアーマー、ヘリは機体色、その他の部隊は所属軍を表します。陣営や機種の識別を補助するためのものです。
攻撃力:火力、命中力などの相対的評価。数値に＋がついている場合、ゲリラ狩りに特化した部隊を表します。
攻撃回数:1戦闘ラウンドに攻撃を行える回数。2回以上攻撃を行えるダグラムの強化タイプと24部隊のみ記載があります。
防御力:装甲、耐久力などの相対的評価。
種別:コンバットアーマーの場合は地形適性、それ以外の部隊の場合は兵種を表します。

ユニットサンプル



X…Xネブラ対応型コンバットアーマー
L…陸戦用コンバットアーマー
M…山岳戦用コンバットアーマー
D…砂漠戦用コンバットアーマー
C…寒冷地戦用コンバットアーマー
W…水陸両用コンバットアーマー
A…陸軍部隊
H…ヘリコプター隊
G…ゲリラ
F…要塞、防御陣地
N…海軍

3.1.2 **コンバットアーマー**:第六軍(3.2.2)以外の CB アーマーは第八軍(3.2.3)と解放軍(3.2.1)の共用になります。ユニットの向きを変えて区別してください。

3.1.3 **陸軍部隊**:歩兵、機甲部隊などの CB アーマー隊以外の地上部隊を表します。能力値が同じであればイラストの違いはゲーム上の影響はありません。

3.1.4 **ヘリ部隊**:移動の際に地形の影響を受けない点を除き、他の戦闘ユニットと同じです。

3.1.5 **ゲリラ**:解放軍側の基本戦闘部隊です。通常の戦闘部隊の機能に加え、盤外に潜伏する能力を有します。一部の部隊は特定の地名を冠していますが、ゲーム上、特別な効果はありません。

3.1.6 **要塞**:陸上戦闘ユニットの一種で、防御施設とそれを守備する兵員を表します。配置されたら移動や退却はできません。

3.1.7 **海軍**:水上戦闘部隊です。第八軍にのみ存在します。海軍および艦隊司令官は海(3.43)にのみ

存在できます。

3.2 所属

陸軍ユニットの識別色が解放軍、第六軍、第八軍それぞれの基本色です。加えて、第六軍以外の CB アーマーとヘリ部隊は解放軍もしくは第八軍のいずれかに所属します。

3.3 指揮官

軍事指揮官および政治家を表します。

政治力：旗(🏳)のアイコン数で示される数値。階級章や勲章(🎖)表示の場合は、政治力なし。階級章は「歴史的興味」のために記載されているだけで、ゲーム上は特別な効果はありません。

指揮力：戦闘ユニットを同時に運用できる数。同一ヘックスに複数の指揮官がいる場合、最も高い指揮力を使います。階級は影響しません。また、指揮力が合計されることはありません。

死傷値：死傷判定の際の死傷のしにくさ

3.31 **死傷**：死傷判定(9.5)に失敗した指揮官は、ゲームから除外されます。ただし、連邦軍の無名准尉は再度イベントが行われた場合、別の指揮官として登場させることができます。また、連邦軍指揮官としてのザルツェフが死傷しても、解放軍指揮官として再登場することには制限がありません。

3.32 **艦隊司令官**：第八軍の艦隊司令官は海軍ユニットと同様に海上(3.42)にのみ存在できますが、海岸ヘックスにいれば陸上ユニットも指揮可能です。

3.33 **政治指導者**：陣営の政治面の代表者です。連邦軍の政治指導者は弁務官ボックスに配置されている指揮官で、ボックスが空の場合は空席です。解放軍は人民政府主席ボックスに配置されている指揮官で、ボックスが空の場合は盤上か潜伏ボックスに配置されている任意の指揮官です。

3.4 マーカー

ゲーム中の状態を表示するのに使用します。

ターン、フェイズ：ゲームの進行を表示します

独立機運、闘争段階、和平交渉、技術レベル：各情勢等の進展度合いを表示します。

ゲリラ狩り、技術開発：連邦軍の活動回数の制限の目印に使用します

三州管理、治外法権：政治的な理由による連邦軍の行動制限を表示します。

独立正規軍：反乱中の第八軍を表します。

ダグラム量産工場：量産工場の位置を示します。

拠点(解放軍/連邦軍)：都市の支配状態を表示します。含まれる支配マーカーは都市の数よりひとつ少ないので、北極ポートは治外法権マーカーで代用してください。

3.4 マップ

マップには惑星デロイアの主要部がヘックスで区切られて表されています。また、いくつかの盤外ボックスが用意されています。

3.41 **地形**：ヘックスの地形は大別して陸上地形と海に分けられます。両者が混在するヘックスを海岸と呼びます。陸上ユニットは陸上地形に、海軍ユニットは海にのみ存在でき、海岸では両者が共存できます。各地形の具体的な影響は地形効果表に記載されています。

3.42 **都市**：都市のシンボル内に VP 値の表示されているのは大都市で、表示がないのは 1VP の都市です。大都市と都市の違いは VP だけです。

3.43 **海**：ヘックスの一部でも海地形を含むヘックスを海とみなします。

3.44 **守備隊ボックス**：守備隊ボックスはカーディナルと北極ポートのヘックスと同じ場所を表します。スタックの整理や移動制限の記憶のために使用します。

3.45 **潜伏ボックス**：アルタミル大陸とパルミナ大陸で地下に潜っているゲリラと指揮官を配置します。その他のユニットは潜伏ボックスに入れません。

地形効果表

	移動	A 防御	戦闘
平地	1	1	効果なし
都市	-	3	全：攻撃－1
砂漠	1	1	D：攻撃＋1、防御＋1
山岳	2	2	M：攻撃＋1、防御＋1
湿地	1.5	1	L：攻撃－1
極地	1	1	C：攻撃＋1、防御＋1
雪山	2	2	C&M：攻撃＋1、防御＋1
海岸	-	-	W：防御＋1
海	不可	-	戦闘不可

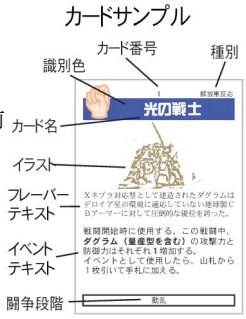
-は地の地形による

3.5 戦略カード

ゲームプレイの基幹となるカードです。ルール上では単にカードと呼びます。

3.51 カードには以下の情報が記載されています。

カード名：文字の色でカード種別も表します。



カード番号：通し番号。75までは原作の放映話数に準拠していますが、一部エピソードとイベント内容が前後しているものもあります。
種別：カードの種類(3.52)
識別色：カードの種類や使用可能な陣営を表します。青系は解放軍、緑系は連邦軍、灰色系は共用です。
カードテキスト：明朝体の文字はエピソードの説明でゲーム上の影響はありません。ゴシック体の文字はそのカードをイベントとして使用する場合の効果を説明するイベントテキストです。
闘争段階：投入時期。

3.52　カードは使用する条件によってイベント、強制イベント、反応の3種類に分かれます。また、使用可能な陣営によって、解放軍用、連邦軍用、共用にも分類されます。

通常イベントカード：カード名が黒字で識別色が薄めのカードは活動フェイズの自軍手番で使用します。自軍用もしくは共用のカードは使用時にイベントにするか、作戦にするかを選択します。敵軍用のカードは作戦カードとしてのみ使えます。

強制イベントカード：カード名が赤字のカードは通常手番で使用するカードで、イベント条件を満たしている場合は、必ずイベントを実施しなければなりません。その後、イベントとして使ったか否かに関わらず使用者は作戦を実施できます。

反応カード：カード名が白字で識別色が濃い色のカードは手番以外で使用します。反応カードの使用タイミングはテキストに書かれています。

3.6 トラックシート

ゲームの各種状態を表示用のマーカーを使って記録するためのシートです。

3.7 早見表

ゲーム中に使用する諸表をまとめたものです。

3.8 編成シート

3.81　**指揮官ボックス**：盤上のスタックを整理するために、指揮官と同じヘックスにいる戦闘ユニットを指揮官ボックスに置くことができます。ルール上の特典や制約はなく、ボックスに配置されているユニットも指揮官と同じヘックスでスタックしているのと完全に同じ扱いです。

3.82　**補充プール**：戦闘で除去されたユニットを配置します。

3.83　**予備プール**：未使用のユニットを配置します。ただし、CB アーマーユニットは連邦軍の技術レベルが満たされるまでは開発トラックの該当するボックスに置き、技術レベルが使用可能なレベルに到達したら予備プールに移します。

3.9 用語

解放軍：植民星デロイアの政治的独立を目指すデロイア人の勢力。主流派は武装闘争の勝利による完全独立を目指しています。ゲーム中では人民政府樹立前のゲリラ勢力を含めて解放軍と総称します。

地球連邦（連邦軍）：七つの自治州による連邦制をとっている地球統一政府。総人口80億。鉱物資源や食料供給をデロイアに大きく依存しています。

第六軍：地球連邦を構成する自治州のひとつメドール州の州軍からの派遣軍。北極ポートの守備を担当しています。全軍地球人で構成されており、解放軍に寝返る可能性はありません。

第八軍：元は連邦のデロイア駐屯軍で、デロイアの州立化後はデロイア州軍となります。高級士官は地球人ですが、下級兵士は現地雇用のデロイア人であるため、紛争が進展すると解放軍側に寝返る可能性がでてきます。

コンバットアーマー：ダグラム世界で主力陸戦兵器の地位を占める歩行兵器。1機で数倍の AFV に匹敵する能力を有します。CB アーマー。

ダグラム：サマリン博士を中心とする独立運動グループが建造したXネブラ対応型コンバットアーマー。ゲーム上、単にダグラムと呼ぶ場合はターボザック装備型およびヤクトタイプを含み、量産型は含みません。

拠点：自軍の支配マーカーのある都市。自分の活動手番の最後に都市ヘックスに自軍ユニットがあれば、拠点マーカーを配置できます。軍刑務所は拠点ではありません。

4．ゲームの目的

4.1 ゲームの終了

このゲームはターン制限はありません。ゲームは自動的勝利条件(4.2)が満たされるか、和平成立(4.3)まで、ターンを繰り返します。

4.2 自動的勝利

4.21　更新フェイズに解放軍が北極ポートを支配し、独立機運が 20 以上あれば、解放軍の勝利でゲームが終了します。

4.22　更新フェイズに独立機運が0になっていれば連邦軍の勝利でゲームが終了します。

4.3　和平成立

4.31　和平交渉マーカーが5の欄に達した場合、直ちにゲームを終了し、勝利得点(VP)を比較して勝利者を決定します。和平交渉レベルはイベントによってのみ増減します。
4.32　VP には拠点の支配と終了時の指導者の状態による特別勝利得点があります。

拠点支配による得点
北極ポート……5 VP
カーディナル…3 VP
ドガ、アンディ、ボナール…各2 VP
その他の都市……各1 VP

特別勝利得点
ドナンが弁務官…連邦軍に3VP
ラコックが弁務官…連邦軍に1VP
サマリンが人民政府主席…解放軍に2 VP

4.33　**交渉の拒否**：解放軍はサマリン、連邦軍はドナンが政治指導者(3.33)の場合、和平を拒否できます。和平交渉マーカーを4の欄に戻し、ゲームを再開します。拒否は何度でも行えます。

5．ゲーム手順

各ターンの手順は以下の通りです。
1.主導権判定フェイズ
2.手札補充フェイズ
3.活動フェイズ
4.更新フェイズ

5.1　主導権判定

主導権は政治指導者の力量で判定されます。
5.11　主導権判定表に両陣営の政治指導者(3.33)を当てはめ、交差する欄を見ます。結果が連邦軍もしくは解放軍とあればその陣営が主導権を得ます。ダイスの場合は互いにダイスを振って大きな目を出した陣営が主導権を獲得します。出目が同じ場合は差がつくまで振り直します。
5.12　主導権を得たプレイヤーは、手札補充の後で活動フェイズの第一プレイヤーを指名します。

主導権判定表

連邦＼解放軍	サマリン	カルメル	その他
ドナン	ダイス	連邦軍	連邦軍
ラコック	解放軍	連邦軍	連邦軍
空席	解放軍	解放軍	ダイス

5.2　手札補充

5.21　配布される手札枚数は現在の闘争段階によって決まります。闘争段階が動乱なら4枚、決起なら5枚、独立戦争なら6枚です。
5.22　手札は主導権プレイヤーから交互に1枚づつ配ります。山札がつきたら、捨て札を切り直して新しい山札にします。このとき、闘争段階の進展条件を確認し、段階が進むなら次の段階のカードも加えて山札をつくります。手札枚数も直ちに増えます。
5.23　動乱段階の山札が尽きたとき、「ダグラム奪回」イベントが発効済みならば、闘争段階は決起に進みます。
5.24　決起段階の山札が尽きたときに、「戦士の休息(前編)」イベントが発動済みならば、闘争段階は独立戦争に進みます。

5.3　活動

5.31　第一プレイヤー(5.12)から交互に手番を実施します。自分の手番になったら、手札からカードを1枚だし、イベントもしくは軍事作戦、補給、政治活動(6.0～8.0)を行います。使用したカードは捨て札置き場に置きます。
5.32　イベントを行う場合は各カードの指示に従います。カードテキストの記述はルールの制限よりも優先されます。
5.33　イベントでユニットが配置される場合、以下の場所から優先して取り出します。ただし、第六軍ユニットは第六軍の増援以外では登場しません。
1.補充プール
2.予備プール
3.カーディナル守備隊ボックス
4.盤上の連邦軍ユニット
5.34　手札が残っている限り、手番をパスすることはできません。
5.35　一方のプレイヤーの手札がなくなった場合、相手プレイヤーが連続して手番を行い、両軍の手札がなくなったら更新フェイズに進みます。

5.4　更新

5.41　ゲームの終了条件が満たされていなければ、

ターンマーカーを進め、次のターンを始めます。
5.42 **第六軍の増援**：独立機運が30以上ある場合、ダイスを振って出目の半分(端数切り捨て)個の第六軍ユニットを北極ポート守備隊ボックスに配置できます。どのユニットを配置するかは連邦軍プレイヤーが選びます。

6．軍事作戦

軍事作戦は戦闘ユニットを使用した各種の活動で、移動、輸送、ゲリラ狩り、海上輸送、海軍移動の5種類です。移動の結果戦闘が発生することがあります。

6.1 部隊

6.11 部隊は戦闘ユニットを活動させる場合の行動単位です。部隊は指揮官とその指揮力までの戦闘ユニットで構成されます。部隊には別の指揮官を含むこともできます。
6.12 指揮官がいない場合、部隊の指揮力は1とします。
6.13 1ヘックスに配置（スタック）できるユニット数には制限はありません。
6.14 ひとつのユニットは一回の手番中にはひとつの部隊(指揮官)にしか所属できません。

6.2 移動

6.21 移動命令を与えられた部隊は3移動力を使用して移動します。隣接するヘックスに入るために必要な移動力は地形効果表にまとめられています。
6.22 移動中に敵戦闘ユニットのいるヘックスに入ったら、その部隊の移動は直ちに終了します。
6.23 移動中のヘックスに部隊の一部を分離したり、合流させたりできます。指揮力による制限は同時に移動しているユニットに対してのみ課せられます。
6.24 戦闘ユニットがすべてヘリ(H)の部隊は地形に関わらずすべてのヘックスを1移動力で移動できます。海ヘックスサイドも横断できますが、陸のないヘックスで移動を終えることはできません。
6.25 解放軍のゲリラと指揮官のみで構成される部隊は現在いる大陸の潜伏ボックス(3.45)へ移動できます。北極大陸にいるユニットは潜伏できません。
6.26 潜伏ボックスにいる部隊は、全移動力を消費して現在いる大陸の任意のヘックスに出現(配置)できます。敵のいるヘックスでも構いません。

6.3 輸送

6.31 輸送命令は自軍拠点にいる部隊にのみ与えられます。輸送される部隊は移動力無制限で別の自軍拠点へ移動できます。ただし、敵戦闘ユニットのいるヘックスには進入できません。
6.32 連邦軍は敵のいるヘックスと政治的に進入禁止のヘックス(治外法権および三州管理)を除き、輸送可能なヘックスの制限はありません。
6.33 解放軍は完全な海ヘックスサイドを横切る輸送はできません。

6.4 ゲリラ狩り

6.41 ゲリラ狩りは連邦軍のみが行える解放軍潜伏ボックスを攻撃する作戦です。ゲリラ狩りは1ターンに1回しか行えません。例外：ゲリラ狩りイベントカードを使用する場合。
6.42 使用する部隊を選択し、参加する戦闘ユニットの数だけダイスを振ります。それぞれのダイス目をゲリラ狩り判定表に当てはめ、結果を適用します。
6.43 1ユニット除去の結果が出る度に、解放軍プレイヤーはゲリラ狩りを行った部隊のいる大陸の潜伏ボックスからゲリラユニットを1個除去します。指揮官はゲリラ狩りで除去されることはありません。
6.44 テキーラガンナーがガルシア指揮下でゲリラ狩りに参加する場合、出目に＋1の修整を加えます。

6.5 海上移動

6.51 海上移動は解放軍のみが行えます。自軍拠点にいる解放軍部隊を海ヘックスサイドを隔てた隣接ヘックスに全移動力を消費して移動させることができます。
6.52 移動先のヘックスに第八軍艦隊が存在する場合、海上移動はできません。その他のユニットの存在は海上移動を妨げません。

6.6 海軍移動

6.61 連邦軍はすべての海軍ユニット(N)を移動力無制限で、海上を移動させることができます。陸軍のように部隊を形成する必要はなく、異なる場所へ移動しても構いません。
6.62 CBA 揚陸母艦が移動するとき、ビッグフット以外のソルティック系ユニット(7.23)を2ユニット輸送できます。輸送されるユニットは移動の開始から終了まで揚陸母艦と一緒に移動せねばなりません。

7．補給

補給活動は除去されたユニットを再編成して盤上に戻したり、新たなユニットを盤上に登場させる活動の総称です。一般的な前線部隊への維持補給や戦闘補給はこのゲームではありません。

7.1 補充

7.11 補充プールにあるユニットを以下の条件で自軍拠点に配置します。
7.12 連邦軍は一回の補充で、CBアーマーを2個、あるいは、陸軍もしくはヘリ部隊を1個再建できます。
7.121 パジャマソルティック、海軍ユニット、要塞は補充による再建はできません。
7.122 テキーラガンナーは指揮官ガルシアのいる拠点でのみ補充可能です。
7.123 24部隊は分割状態のコーチマSplとして補充しなければなりません。
7.13 独立機運が40以上ある場合、第八軍は一切補充ができません。40を下回れば補充可能になります。また、機種転換、要塞構築、イベントは制限を受けません。
7.14 第六軍は補充による回復はできません。除去されたユニットは増援(5.42)で再登場します。
7.15 解放軍は一回の補充で、CBアーマーもしくはヘリ部隊を1個、解放軍兵士は2個再建できます。ゲリラ(7.2)は別の方法で登場(再登場)します。
7.16 解放軍のダグラムは、拠点の他に指揮官ロッキーのいるヘックスでも再建できます。

7.2 動員

7.21 解放軍のゲリラユニットは通常の補充とは異なる動員によって登場(再登場)します。
7.22 一回の動員活動で登場できるゲリラユニットの数は独立機運が5以下なら1個、6～19なら2個、20以上なら4個です。
7.23 動員されたゲリラユニットは自軍拠点以外に、潜伏ボックスおよび自軍指揮官のいるヘックスにもっ配置できます。ただし、そのヘックスにいる指揮官の政治力の合計数までしか配置できません。
7.24 太陽の牙は指揮官ロッキーのいるヘックスでのみ動員可能です。

7.3 ゲリラの転換

7.31 解放軍は転換活動によって解放軍指揮官と同じヘックスにいるゲリラユニット2個を解放軍兵士2個と交換できます。

7.4 ダグラムの量産

7.41 ダグラムの量産は、量産工場が盤上にあるとき、1ターンにつき1回だけ行えます。
7.42 量産を行ったら、量産型ダグラムを2個、予備プールか補充プールから、ボナールに配置します。
7.43 除去されて補充プールにある量産型ダグラムは、量産と補充の2つの方法で再建できます。
7.44 ボナールが連邦軍の支配になった場合、量産工場は(未配置の場合も含め)永久に除去されます。

7.5 機種転換

7.51 連邦軍は盤上もしくは補充プールにある第八軍のCBアーマーユニットを予備プールに置き、別機種のユニットに転換して自軍拠点に配置します。
7.52 転換する機種は技術レベルが必要なレベルに達していなければなりません(7.6)。
7.53 転換は通常1個づつ行いますが、以下の機種系統からひとつを選んで、その系統内で機種転換を行う場合に限り、同時に2個の転換が可能です。

ソルティック系：ソルティック、パジャマソルティック、ブッシュマン、コーチマSpl、ビッグフット、マッケレル
ガンナー系：クラブガンナー、テキーラガンナー、デザートガンナー、ブリザードガンナー
ブロックヘッド系：ブロックヘッドB型、C型

7.6 技術開発

7.61 連邦軍の配備可能なCBアーマーを強化するための活動です。1ターンに1回のみ実施可能です。
7.62 実行時の弁務官がドナンなら開発レベル＋2、ラコックもしくは空席ならば＋1します。
7.63 技術開発トラックの各ボックスに書いてある機種が、そのレベルに達した際に使用可能になります。
7.64 連邦軍の補充、機種転換、第六軍の増援で配置されるユニットは技術レベルが到達していなければ配置できず、失われます。イベントでの登場はこの限りではありません。

7.7 要塞構築

7.71 連邦軍のみ実施可能。指揮官を指定し、同じヘックスにいる陸軍ユニット(**A**)を1個補充プールに置き、そのヘックスに要塞を配置します。
7.72 要塞構築は第六軍、第八軍ともに行えますが、構築に関わる指揮官、陸軍、要塞は同一の軍のものでなければなりません。
7.73 除去された要塞は、再度要塞構築を行うことによってのみ再登場できます。また、別の場所に設置するために現在盤上にある要塞を取り除いて使うことができます。

8．政治

政治活動は解放軍による政治的な工作を表します。

8.1 独立機運

独立機運はデロイア人民の独立運動に対する支

持の度合いです。
8.11　独立機運は、各種の活動やダグラムの参加した戦闘、イベントの結果として変動します。
8.111　**独立運動の象徴**:ダグラムが参加した戦闘で、連邦軍が3ユニット以上の損害を受けると独立機運＋1、解放軍が3ユニット以上の損害を受けると独立機運－1されます(3ユニット毎ではありません)。
8.12　独立機運はゲリラの動員力(7.2)、第八軍の補充(7.13)と反乱(8.4)、第六軍の増援(5.42)と投入制限解除(10.3)に影響します。

8.2　政治工作を行う指揮官
8.21　宣伝工作と反乱工作は政治力のある解放軍指揮官のみが行えます。
8.22　各指揮官は1ターンに1回しか政治活動を行えません。このことを示すために政治活動を行った指揮官は裏返します。裏向きの指揮官でも政治活動以外の任務に使うことはできます。

8.3　宣伝工作
8.21　解放軍は政治力のある指揮官を使って独立機運を直接上昇させることができます。
8.22　使用する指揮官を宣言し、宣伝工作表を参照してダイスを振り、結果を適用します。

8.3　反乱工作
8.31　解放軍は独立機運が 25 以上ある場合、政治力のある指揮官を使って第八軍のユニットを寝返らせる工作ができます。
8.32　反乱工作表を使ってダイスを振り、結果を適用します。
8.33　離叛の結果が出た場合、実行した指揮官のいる大陸にいる第八軍のユニットを以下の条件で選び、解放軍ユニットにします。
(1)修正後のダイス目が偶数の場合は連邦軍が、奇数の場合は解放軍が最初の1ユニットを選びます。
(2)2ユニット離叛の場合、1ユニット目を選んだのと反対の陣営が2個目を選びます。1ユニット目に近いヘックスから優先して選ばねばなりません。
(3)指揮官と同じヘックスにいるユニットは、そのヘックスの指揮力と同数のユニットを連邦軍が離叛しないユニットとして指定できます。
(4)指揮官、24 部隊、海軍、要塞、ガルシア隊および第六軍のすべてのユニットは離叛しません。
8.34　離叛した第八軍(A)ユニットは予備プールか補充プールに余剰があれば解放軍(A)に交換し、余剰がない場合およびその他の種類のユニットはそのまま使用します。

9．戦闘
活動の結果、同じヘックスに敵味方が存在する場合、必ず戦闘が発生します。戦闘は手番側の望む順にヘックス毎に解決します。戦闘の解決中、便宜上、手番側を攻撃側、非手番側を防御側と呼びます。

9.1　戦闘隊形の決定
9.11　両軍は自軍の指揮力を確認します。指揮官がいない場合、攻撃側は指揮力1、防御側は指揮力2とみなします。
9.12　自軍の指揮力と同じ数の戦闘ユニットを戦列として選択します。指揮力よりユニットが少ない場合、すべてが戦列になります。第二ラウンド以降は、不足するユニットだけを予備から戦列に割り当てます。一度戦列に加えたユニットを予備に下げることはできません。
9.13　戦列の中から、先頭となるユニットをひとつ選択します。先頭ユニットはラウンド毎に自由に入れ替えることができます。
9.14　戦列に選ばれなかったユニットは予備です。

9.2　攻撃
9.21　自軍先頭ユニットの攻撃力と、敵先頭ユニットの防御力を戦闘結果表に当てはめ命中値を確認します。
9.22　防御側の陸軍部隊は守備している地形によって防御値が変化します。また、CB アーマーは戦闘中の地形によって攻撃値、防御値が変化します。
9.23　戦列のユニット数と同数のダイスを振ります。このとき、攻撃回数が2以上あるユニットは攻撃回数をユニット数として数えます。命中値の範囲内の目が出る毎に相手に1損害を与えます。

9.21　戦闘結果表

攻＼防	1	2	3	4	5
1	4-6	5-6	6	6	6
2	3-6	4-6	5-6	6	6
3	2-6	3-6	4-6	5-6	6
4	2-6	2-6	3-6	4-6	5-6
5	2-6	2-6	2-6	3-6	4-6

9.3　損害の適用
9.31　1損害をうける毎に自軍の戦列から1ユニットを除去します。戦列が全滅したら予備から除去します。
9.32　攻撃の解決は同時適用です。攻撃側も防御

側もそのラウンドの損害を適用する前の戦列数でダイスを振ります。例外：スタンレー高原の攻防イベント

9.4 退却

9.41 両軍の攻撃を解決したら、攻撃側、防御側の順で退却を宣言します。攻撃側が退却したら防御側は退却を選べません。両軍とも退却しなければ、戦列の決定から繰り返します。

9.42 退却は隣接ヘックスへの移動で表します。退却は自動的に成功します。退却先は以下の優先順に従って選ばれなければなりません。同じ条件のヘックスが複数ある場合、退却するプレイヤーが退路を選べます。

(1)移動で進入可能なヘックス。進入不可能なヘックスへは退却できません。

(2)敵のいないヘックス。周囲をすべて敵に囲まれている場合のみ、敵のいるヘックスに退却できますが、その場合はもう1ヘックス退却します。

(3)最も近い自軍拠点に近づくヘックス（移動可能なヘックスのみを、移動力に関係なく数えます）

9.43 退却する部隊はユニット毎に異なるヘックスに退却することができますが、一部を戦闘に残し、一部を退却させることはできません。

9.44 要塞ユニットは退却することはできません。退却する陣営の要塞は放棄されたものとみなし、予備プールに戻します。

9.45 解放軍のゲリラと指揮官はその大陸の潜伏ボックスへ退却しても構いません。

9.5 死傷判定

9.51 戦闘で自軍の戦闘ユニットが全滅したら、指揮官の戦死判定を行わねばなりません。各指揮官ごとにダイスを振って、出目が死傷値以上だと戦死、あるいはその他の理由で指揮を継続できなくなったものとしてゲームから取り除きます。戦死しなかった指揮官は任意の拠点か潜伏ボックスに配置します。

9.52 指揮官が戦死した場合、イベントの条件としてその指揮官の存在を要求しているイベントは実施できなくなります。

デザイナーズノート：戦死の結果は必ずしも実際の死亡を表しているとは限りません。例えば、連邦軍指揮官ザルツェフの戦死は敗戦による降格であるかもしれず、解放軍指揮官として登場することの障害にはなりません。同様に、解放軍指揮官デスタンの戦死は挫折による転向かもしれません。

9.6 乱戦（イベントカード#80）

9.61 戦闘開始時に乱戦イベントが使用された場合、お互いに戦列を決定した後で、攻撃側が自軍の各ユニットと防御側のユニットとで1対1の組み合わせを作ります。一方の数が多い場合、余っているユニットは持ち主が任意の戦闘組に加勢として参加させることができます。

9.62 各ユニットはそれぞれが先頭ユニットであるかのように、戦闘組になっている相手を攻撃します。相手が加勢によって複数のユニットがいる場合、所有者がどの敵ユニットを攻撃するか選択し、攻撃対象の防御力を使用します。複数回攻撃できるユニットは攻撃解決の前にどの敵を何回攻撃するか宣言します。

9.63 組になっている相手をすべて撃破したユニットは、次の戦闘ラウンドでは別の戦闘組に加勢することができます。このとき、加勢する組に複数の敵ユニットがいれば、そのうち1ユニットを選んで新しい戦闘組にします。両軍に加勢可能なユニットがいる場合、まず、攻撃側がすべてのユニットを割り当てます。

10．特別ルール

10.1 第八軍

11.11 カーディナル守備隊ボックスに配置されているユニットは、イベントで引き抜かれるか、解放軍がカーディナルに侵攻するまでいかなる行動も行えません。解放軍がカーディナルを攻撃する場合、戦闘解決前に守備隊ボックスのユニットをすべてカーディナルヘックスに置きます。

10.12 第八軍のユニットは地球の直轄地である北極ポートヘックスに移動、輸送、あるいは補充やイベントで登場することはできません。退却の場合は制限ありません。また、一度北極ポートに入ったユニットは退出を強制されることはありません。北極ポートが解放軍の支配になっている場合、この制限は適用されません。

10.13 独立正規軍マーカーが配置されている間、カーディナルに配置されているユニットを活動させることはできません。

10.2 24部隊

24部隊は首都防衛のために編成された第八軍の精鋭部隊です。

11.21 **分割と統合**：24部隊には、部隊全体を表す「24部隊」ユニットと、単機のCBアーマーを表す4個の「コーチマSpl」ユニットがあります。連邦軍プレイヤーは、戦闘ラウンドの解決途中でなければいつでも、24部隊をコーチマSpl4個に分割する、あるいは4個のコーチマSplを24部隊に統合することができます。統合するためには同じヘックスに4個のコー

チマSplが必要です。

10.3 第六軍

10.31 第六軍ユニットは原則として北極ポートから移動することはできません。
10.32 独立機運が35以上あり、ドナンが弁務官である場合、あるいは、北極大陸に解放軍の戦闘ユニットが存在する場合は、北極ポートを離れることができます。また、イベントカードの効果で北極ポートから再配置される場合があります。
10.33 北極大ポートの外に出た第六軍ユニットは自由に行動させることができます。ただし、北極ポートに戻った場合は、10.32 の制限が課せられます。
10.33 移動ができないだけで要塞構築は行えます。

10.4 サマリン博士の救出

10.41 「裏切りのデロイア」イベントで逮捕されたサマリン博士は、監禁ボックスに置かれます。手番終了時にバラフ軍刑務所に解放軍ユニットが残っている場合、サマリン博士をバラフ軍刑務所ヘックスに配置することができます。
10.42 「テーブルについた者たち」で監禁ボックスに置かれたサマリン博士を救出することはできません。

11．シナリオ

11.1 キャンペーンシナリオ

11.11 連邦軍の配置

第六軍と明記されてるもの以外は第八軍です
カーディナル守備隊ボックス：
指揮官ザルツェフ、マノン、ラドルフ、ボリー
第8軍5個、デューイ2個、ソルティック2個、
八軍艦隊、CBA 揚陸母艦3個
カーディナル(0508)：連邦軍拠点
指揮官ミゲロ、
第8軍5個、ソルティック3個、クラブガンナー2個、
デューイ5個
サンドレア(0509)：連邦軍拠点
第8軍1個、クラブガンナー1個
ウルガノ(0407)：連邦軍拠点
第8軍1個、クラブガンナー1個
ランベル(0306)：連邦軍拠点
第8軍1個、クラブガンナー1個、
指揮官ガルシア、テキーラガンナー2個
バラフ軍刑務所(0406)：
第8軍1個、クラブガンナー2個
ウルナ(0413)：連邦軍拠点
指揮官ブラドー
第8軍1個、クラブガンナー1個
ドガ(0211)：連邦軍拠点
指揮官リマ
第8軍2個、クラブガンナー1個、ソルティック1個、
デューイ5個
ガーランド(0308)：連邦軍拠点
第8軍1個、クラブガンナー1個
チリン(1112)：連邦軍拠点
第8軍1個、クラブガンナー1個
エアホルト(1213)：連邦軍拠点
第8軍1個、クラブガンナー1個
北極ポート守備隊ボックス
指揮官ブレナー
第6軍5個、第6軍要塞2個、第6軍ソルティック3個
北極ポート(1509)：連邦軍拠点(治外法権マーカー)
指揮官ダーク、ソルティック5個

11.12 解放軍

ゲリラ(1-1)とは攻撃1、防御1のゲリラユニットです。
アルタミル大陸潜伏ボックス：
指揮官サマリン博士、バックス、デスタン
ゲリラ(1-1)5個
ボナール：解放軍拠点
指揮官J・ロック、デロイアの星(2-2)2個
パルミナ大陸潜伏ボックス：
指揮官ノキオ、ジョーク、ゲリラ(1-1)5個

11.13 マーカーの配置

ターンマーカー：S.C.152 年 10 月
技術レベルマーカー：5
独立機運マーカー：10
和平交渉マーカー：0
戦争段階マーカー：動乱
三州管理マーカー：アンディ(0214)

11.14 第1ターン特別ルール：最初の手札はカード番号1～6の6枚と、残りの動乱カードから表を見ないで無作為に抜き出した2枚の8枚をシャッフルして配布します。第1ターンは主導権判定は行わず、「始まりの銃声」を配られたプレイヤーが第一プレイヤーとなってこのカードを使用します。

11.2 仮想シナリオ

オープニングの流動性が高くなります。
11.21 第1ターン特別ルール：すべての動乱カードから無作為に手札を配ります。第1ターンも通常の主導権判定を行います。
11.22 その他はキャンペーンシナリオと同じです。

12．選択ルール

ゲームバランスを調整したい場合に、両プレイヤーの合意に基づいて使用してください。

12.1 ダグラムの強化(解放軍強化)

ダグラム・ヤクトタイプが損害を受けるとダグラム・ターボザックに置き換えます。同様に、ダグラム・ターボザックが損害を受けると、ダグラムに置き換えます。補充する場合は、損害の程度に関わらず、その時点で使用可能な最良のユニットに戻します。

12.2 輸送力の強化(連邦軍強化)

連邦軍は輸送を行う部隊に限り、指揮官2人の指揮力を合計して使用することができます。

12.3 総集編カードの強化(熟練者向け)

総集編カードで反応カードも拾えるようにします。この場合、総集編カード自体を拾う対象のカードと同じタイミングで使用できます。

12.4 量産計画の実現性(連邦軍強化)

#76 ダグラム量産計画はイベントとして使えないものとします。量産型ダグラムは登場しません。

PDF 版について

特殊な書体を MS ゴシック、MS 明朝に置き換えています。

デザイナーズノートは省略しています。

青字は旧版から変更、訂正などをした部分です。

デロイア独立戦争

制作：SOLGER

ゲームデザイン：AMI

プレイテスター：錦大帝

印刷： iP4600

初版： 2008年12月28日

第二版：2009年８月15日

参考文献：

アニメ「太陽の牙ダグラム」

小説「太陽の牙ダグラム」(星山博之)

デュアルマガジン

完本太陽の牙ダグラム

タイタンの掟(アバロンヒル)

連絡先：〒630-8325 奈良市西木辻町236-2

中南清英方

E-mail：**ami@solger.sakura.ne.jp**

HOMEPAGE：**http://solger.sakura.ne.jp**

カードリスト

#	カード名	種別	効果	時期
1	光の戦士	解放軍反応	戦闘開始時に使用する。この戦闘中、ダグラム（量産型を含む）の攻撃力と防御力はそれぞれ1増加する。イベントとして使用したら、山札から1枚引いて手札に加える。	動乱
2	始まりの銃声	強制イベント	独立機運＋2。フォン・シュタインが登場済みでなければ、カーディナルに独立正規軍マーカーを配置する。イベントとして使用したら取り除く。	動乱
3	デロイアの動乱	解放軍イベント	政治宣伝を1回行い、追加で独立機運を＋2。イベントとして使用したら取り除く。	動乱
4	実戦のコクピット	解放軍イベント	独立機運＋1。カーディナルから一番近いヘックスにいるクラブガンナー1個を補充ボックスに置く。イベントとして使用したら取り除く。	動乱
5	戦時特例法205号	連邦軍イベント	戦闘開始時に使用する。戦闘解決中のヘックスに連邦軍指揮官准尉を配置する。	動乱
6	暁の救出作戦	強制イベント	カーディナルから独立正規軍マーカーを除去し、カーディナル守備隊ボックスにフォン・シュタイン、弁務官ボックスにドナンを配置する。独立機運－1。イベントとして使用したら取り除く。	動乱
7	ゲリラ狩り	連邦軍イベント	異なる拠点にいる指揮官2人を使用して、ゲリラ狩りを2回実施する。	動乱
8	裏切りのデロイア	強制イベント	サマリン博士を軍刑務所ボックスに配置。独立機運－3。以後、ダグラム量産計画を使用するためには、ダグラムがボナールに存在しなければならない。 イベントとして使用したら取り除く。	動乱
9	ダグラム奪回	強制イベント	カーディナルの隣接ヘックスにロッキー、ダグラム、太陽の牙を配置する。イベントとして使用したら取り除く。	動乱
10	ガルシア隊参戦	連邦軍イベント	ダグラムのいるヘックスに連邦軍根拠地に指揮官ガルシアとテキーラガンナー2個を配置し、戦闘を解決する。イベントとして使用したらゲームから取り除く。ダグラムのいるヘックスに指揮官ガルシアとテキーラガンナー2個を配置し戦闘を解決する。イベントとして使用したら取り除く。	動乱
11	遠すぎた父	解放軍イベント	政治宣伝を1回行い、追加で独立機運を＋1。	動乱
12	ためらいの照準	連邦軍反応	この戦闘中、ダグラムの攻撃力は1になる。イベントとして使用したら取り除く。	動乱
13	敵補給隊から奪え	解放軍イベント	このカードを軍事作戦として使用した戦闘で敵のCBアーマーユニットを除去した場合、戦闘解決後に相手の手札から無作為にカードを1枚引き、自分の手札に加える。	動乱
14	やっかいな捕虜	連邦軍イベント	連邦軍指揮官ガルシアのいるヘックスにデザートガンナーを配置する。ガルシアが盤上にいない場合はカーディナルに配置する。イベントとして使用したらゲームから取り除く。	動乱
15	ダグラム砂に沈む	連邦軍イベント	このカードを軍事作戦として使用し戦闘を行う場合、都市以外の地形はすべて砂漠として戦闘解決する。このカードを軍事作戦として使用し戦闘を行う場合、都市以外の地形はすべて砂漠として戦闘解決する。通常の地形効果に加えて、ガンナータイプではないCBアーマーの攻撃力は1低下する。	動乱
16	砂漠に熱く燃えて	解放軍反応	太陽の牙が参加している戦闘の開始時に使用する。この戦闘中、太陽の牙は攻撃判定のダイスを1個余分に振ることができる。	動乱
17	死に神の執念	イベント	連邦軍指揮官ガルシアが盤上に存在する場合に使用可能。デザートガンナー1個をガルシアのいるヘックスに配置し、ガルシアをゲームから取り除く。イベントとして使用したらゲームから取り除く。	動乱
18	蜃気楼の街	強制イベント	ボナールにいる解放軍戦闘ユニットを補充プール、指揮官を潜伏ボックスへ置き、カーディナル守備隊から任意の戦闘ユニットを2個までボナールに置くことができる。独立機運－2。解放軍指揮官デスタンをゲームから取り除く。以後、ダグラム量産計画はイベントとして使用できない。 イベントとして使用したら取り除く。	動乱
19	包囲網を破れ	解放軍イベント	ロッキー、太陽の牙、ダグラムのみを移動させる場合、連邦軍ユニットの存在を無視して移動できる。ただし、連邦軍ユニットのいるヘックスでは移動を終了できない。	動乱
20	偽りのグランプリ	イベント	独立機運を任意の方向に±2する。	動乱

#	カード名	種別	効果	時期
21	計算された奇襲	強制 イベント	ダグラムが登場している場合のみ、イベントとして使用する。任意の拠点にいるソルティック1個をパジャマソルティックに置き換え、そのヘックスに連邦軍指揮官ザルツェフを配置する。イベントとして使用したら取り除く。	動乱
22	襲撃作戦 一石二鳥	イベント	独立機運を任意の方向に±2する。	決起
23	狙われた ゲリラ会議	解放軍 イベント	独立機運を現在、盤上にある最も優秀な解放軍指導者の政治力分だけ加算。ダグラムをターボザック装備型に交換する。連邦軍プレイヤーは任意の根拠地にブロックヘッドB型を1個を配置。イベントとして使用したら取り除く。	決起
24	サマリン救出作戦	解放軍 イベント	バラフ軍刑務所ヘックスにJ・ロックとロッキーを配置する。それぞれの指揮力内で同じヘックスにいたユニットを連れていくことができる。直ちに戦闘を解決する。イベントとして使用したら取り除く。	決起
25	潜入 バラフ軍刑務所	解放軍 イベント	軍刑務所ヘックスにダグラムを含む部隊を移動させる軍事作戦として使用した場合、戦闘終了時にサマリン博士をダグラムと同じヘックスに配置する。退却していてもよいが、ダグラムが破壊された場合はサマリン博士は脱出できない。	決起
26	振り向けば遠く…	イベント	捨て札置き場から任意のカードを1枚選び、直ちにそのカードをイベントとして使用します。	決起
27	戦場に来た デイジー	連邦軍 イベント	任意の連邦軍拠点にブッシュマン2個を配置する。 独立機運＋1。	決起
28	戦火の陰の打算	解放軍 イベント	解放軍プレイヤーは好きな枚数の手札を捨て、捨てた枚数＋1枚を山札から引くことができる。 ただし、強制イベントカードは捨てることができない。	決起
29	ラコックの策謀	連邦軍 イベント	解放軍プレイヤーの手札から無作為に1枚引いて捨て札にする。強制イベントも捨て札に対象となり、その場合は効果は発揮されない。連邦軍指揮官レーク・ボイドをドガに配置する。	決起
30	パルミナへ渡る日	解放軍 イベント	連邦軍指揮官ザルツェフが盤上にいる場合のみ使用可能。ザルツェフをカーディナル守備隊ボックスに置き、そのヘックスにギルソンを配置する。任意の解放軍1部隊を海上移動させることができる。イベントとして使用したら取り除く。	決起
31	パルミナの熱い風	解放軍 イベント	軍事作戦を行う場合、パルミナ大陸にいる指揮官を3人活性化できる。移動によってパルミナ大陸から出てもよい。	決起
32	血気はやる進軍	解放軍 イベント	軍事作戦を行う場合、指揮官を2人活性化できる。この手番中の戦闘では死傷判定に＋2の修整が加えられる。	決起
33	戦火は村々に	連邦軍 イベント	連邦軍指揮官レーク・ボイドがドガに存在するなら、独立機運－2。パルミナ大陸の任意の連邦軍拠点にブッシュマンを1個配置する。	決起
34	武器は 誰がために	解放軍 イベント	ゲリラユニット5個を解放軍兵士に転換できる。	決起
35	再会の野戦病院	連邦軍 イベント	連邦軍指揮官レーク・ボイドがドガに存在するなら、独立機運－2。	決起
36	塞がれた行く手	反応	戦闘開始時に、非手番側のみが使用可能。この戦闘中、すべてのユニットの攻撃力が1低下する。	決起
37	選択の渡河作戦	反応	戦闘開始時に、非手番側のみが使用可能。この手番中、対象となった戦闘では、攻撃ダイスを最大2個までしか振れない。戦闘開始時に、非手番側のみが使用可能。この手番中、対象となった戦闘では、攻撃ダイスを最大2個までしか振れない。	決起
38	アンディ鉱山封鎖	連邦軍 イベント	任意の連邦軍拠点にブロックヘッドC型2個を配置する。	決起
39	封鎖山脈を 越えろ	連邦軍 イベント	任意の連邦軍拠点にブロックヘッドC型2個を配置する。	決起
40	戦士の休息 （前編）	強制 イベント	サマリン博士のいるヘックスにカルメルとゲリラ2個を配置する。独立機運＋2。サマリン博士が盤上にいない場合はカルメルのみをパルミナ大陸潜伏ボックスに配置する。イベントとして使用したら取り除く。	決起
41	戦士の休息 （後編）	連邦軍 イベント	補充ボックスにある任意のCBアーマー1ユニットをダグラムのいるヘックスに配置し、直ちにダグラムと一対一で戦闘を解決する。イベントとして使用したら取り除く。	決起

#	カード名	種別	効果	時期
42	動乱の航跡	イベント	捨て札置き場から任意のカードを1枚選び、直ちにそのカードをイベントとして使用できる。	決起
43	仕組まれた背信	強制イベント	サマリン博士が盤上にいる場合のみ、イベントとして使用する。連邦軍指揮官ザルツェフをゲームから取り除き、解放軍指揮官ザルツェフをサマリン博士のいるヘックスに配置する。イベントとして使用したら取り除く。	決起
44	疑惑の二重スパイ	連邦軍イベント	解放軍プレイヤーの手札から無作為に1枚のカードを引いて自分の手札に加える。	決起
45	夢散らす銃声	イベント	解放軍が使用した場合、独立機運＋1。連邦軍が使用した場合、アンディ鉱山の三州管理マーカーを取り除く。イベントとして使用したら取り除く。	決起
46	術策と機略	連邦軍イベント	アンディ鉱山ヘックスの三州管理マーカーを取り除く。イベントとして使用したら取り除く。	決起
47	悲しみの暴走	解放軍反応	太陽の牙が参加している戦闘の開始時に使用する。この戦闘中、太陽の牙は攻撃判定のダイスを1個余分に振ることができる。	決起
48	その名は解放軍遊撃隊	解放軍イベント	ロッキー、太陽の牙、ダグラムのみからなる部隊を活性化させる場合、軍事作戦を2回行わせることができる。	決起
49	共同作戦のきしみ	連邦軍反応	戦闘開始時に使用する。この戦闘においてダグラムの攻撃力は1とみなされる。ダグラム量産型が参加している戦闘には使用できない。	独立戦争
50	戦う者の掟	連邦軍反応	ダグラムを含む部隊が移動中の場合に使用可能。その部隊の移動は直ちに終了になる。イベントカードによる軍事作戦は無効にできない。	独立戦争
51	見え始めた亀裂	イベント	独立機運＋3。アイアンフット1個を任意の連邦軍拠点に配置する。イベントとして使用したらゲームから取り除く。	独立戦争
52	アンディ鉱山攻撃命令	解放軍イベント	都市にいる解放軍の一部隊を連邦軍ユニットの存在を無視して移動させることができる。ただし、連邦軍ユニットのいるヘックスで移動を終えることはできない。	独立戦争
53	反撃の導火線	強制イベント	連邦軍指揮官ボイドとブラドーをゲームから取り除く。独立機運＋5。解放軍指揮官ザナ、アイアンフット5個、解放軍兵士5個をウルナに配置する。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
54	再びドガへ向けて	強制イベント	連邦軍指揮官マノン、ブリンクとコーチマ Spl 4個をパルミナ大陸の任意の連邦軍拠点に配置する。イベントとして使用したらゲームから取り除く。連邦軍指揮官マノン、ブリンクとコーチマ Spl 4個をパルミナ大陸の任意の連邦軍拠点に配置する。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
55	戦略大地を奪取せよ	イベント	軍事作戦を行う場合、指揮官3人を活性化できる。	独立戦争
56	スタンレー高原の攻防	解放軍イベント	軍事作戦を行う場合、指揮官2人を活性化できる。この手番で解放軍指揮官ザルツェフを含む部隊が戦闘を行う場合、解放軍側の攻撃による損害を適用してから連邦軍の攻撃判定を行う。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
57	ひるがえる解放旗	解放軍イベント	ドガを支配している場合に使用可能。現在の解放軍勝利得点を確認し、その数値分、独立機運上昇。サマリン博士を人民解放政府主席ボックスに置く。ドナンを療養ボックスに置く。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
58	解き放たれた野心	連邦軍イベント	ドナンを療養ボックスに置く。あるいは、ドナンがすでに療養ボックスにあるか除去されているなら、ラコックを弁務官ボックスに置く。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
59	威信かける海戦	解放軍イベント	連邦軍指揮官艦隊司令官、第八軍艦隊1個、CBA 揚陸母艦3個、マッケレル2個を任意の連邦軍拠点に配置する。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
60	デロイアの光と陰	イベント	ドナンが療養ボックスにあるか除去されているなら使用可能。ラコックを弁務官ボックスに置く。イベントとして使用されたらゲームから取り除く。	独立戦争
61	北極ポートへ向けて	イベント	ダグラムをヤクトタイプに交換する。弁務官がドナンであれば、北極ポートから第六軍戦闘ユニットを5個、カーディナルに再配置する。弁務官がラコックであれば、カーディナル守備隊ボックス内のユニットは以後自由に使用できる。	独立戦争
62	きざまれた光る道	イベント	捨て札置き場から任意のカードを1枚選び、直ちにそのカードをイベントとして使用できる。	独立戦争

#	カード名	種別	効果	時期
63	落とされた黒い滴	イベント	和平交渉＋1	独立戦争
64	濁流の罠	連邦軍反応	解放軍部隊が平地以外のヘックスに移動したときに使用する。その部隊の移動は直ちに終了する。連邦軍指揮官ボリーを任意の連邦軍拠点に配置する。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
65	攻略・白銀の要塞	イベント	軍事作戦を行う場合、指揮官2人を活性化できる。	独立戦争
66	激戦・カルナック越え	イベント	軍事作戦を行う場合、指揮官2人を活性化できる。	独立戦争
67	北極に散った決断	イベント	弁務官がラコックの場合、使用可能。連邦軍指揮官フォン・シュタインをゲームから取り除く。和平交渉＋2。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
68	テーブルについた者達	イベント	弁務官がラコックの場合、使用可能。解放軍指揮官サマリン博士を監禁ボックスに、カルメルを人民解放政府主席ボックスに置き、ジョークをゲームから取り除く。和平交渉＋2。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
69	ドナン・カシム死す	強制イベント	ドナン・カシムをゲームから取り除く。和平交渉＋2。連邦軍がこのカードを出した場合、通常の作戦を行う代わりに、ラコックを弁務官ボックスに配置することを選択してもよい。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
70	武装解除	イベント	人民解放政府主席がカルメルの場合のみ使用可能。解放軍指揮官ザルツェフをゲームから取り除く。和平交渉＋1。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
71	粉飾の凱旋パレード	イベント	人民解放政府主席がカルメルの場合のみ使用可能。和平交渉＋1。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
72	英雄奪回	イベント	任意の自軍拠点にニコラエフを2個配置する。イベントとして使用されたらゲームから取り除く。	独立戦争
73	沈黙する指導者	解放軍イベント	サマリン博士が監禁ボックスにある場合のみ使用可能。和平交渉－1。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
74	大いなる説得	解放軍イベント	サマリン博士が監禁ボックスにある場合のみ使用可能。解放軍指導者サマリン博士をゲームから取り除く。和平交渉マーカーを任意の方向に2段階移動する。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
75	燃えつきたあとに	強制イベント	ラコックが弁務官で、かつ、カルメルが人民解放政府主席の場合にのみ、イベントとして使用する。ラコックをゲームから取り除く。和平交渉＋2。イベントとして使用したら取り除く。	独立戦争
76	ダグラム量産計画	反応	ダグラムが盤上にあり、かつ、ボナールが解放軍の拠点である場合のみ使用可能。ボナールにダグラム量産工場を配置する。新造または補充されたダグラム量産型は量産工場のあるヘックスにのみ登場できる。イベントとして使用したら取り除く。	動乱
77	対リニアガン装甲	反応	ダグラム(量産型含む)、ブロックヘッド、ビッグフットに与えられた1損害を無効にする。イベントとして使用したら山札から1枚引いて手札に加える。	動乱
78	ヘリボーン作戦	イベント	部隊の過半数がヘリコプターである部隊を移動させる場合、部隊のすべてがヘリコプターであるとみなして移動させることができる。	動乱
79	Xネブラ対応型	反応	損害適用時に使用する。タイプがXもしくはCのユニットに与えられた1損害を無効にする。イベントとして使用したら山札から1枚引いて手札に加える。	動乱
80	乱戦	反応	戦闘開始時に使用する。この戦闘では防御側の戦列に対し攻撃側が1対1で組み合わせて個々に戦闘を解決する。数が多い側は余剰のユニットを任意の戦闘組みに加勢できる。ルールの補足も参照。	動乱
81	Xネブラ星雲	反応	戦闘開始時に使用する。この戦闘中、タイプがXもしくはC以外のユニットは攻撃力が2低下する。イベントとして使用したら山札から1枚引いて手札に加える。	動乱