

IRON COMBAT

アイアンコンバット

戦術級ダグラム

SOLGER

目次

1. はじめに.....	2	8.2 LOS(射線).....	5
2. 備品.....	2	8.4 命中判定.....	5
2.1 カウンター.....	2	8.5 被害判定.....	5
2.2 マップ.....	2	8.6 防御射撃.....	6
2.3 指揮シート.....	2	8.7 ターボザック[選択ルール].....	6
2.4 サイコロ.....	2	8.8 耐リニアガン装甲[選択ルール].....	6
3. プレイの準備.....	2	9. 近接戦闘.....	6
4. プレイの手順.....	3	9.1 基本ルール.....	6
4.1 主導権フェイズ.....	3	9.2 装甲ユニットによる近接戦闘.....	6
4.2 命令フェイズ.....	3	9.3 歩兵ユニットによる近接戦闘.....	6
4.3 更新フェイズ.....	3	10. 回復.....	6
5. 主導権判定.....	3	11. キャラクター.....	6
6. 命令.....	3	11.1 指揮官.....	6
6.1 行動選択.....	3	11.2 パイロット.....	6
6.2 割り込み命令.....	3	シナリオ.....	7
7. 移動.....	3	#1 光の戦士.....	7
7.1 移動の基本.....	3	#2 はじまりの銃声.....	7
7.2 地形効果.....	4	#5 戦時特例法 205 号.....	7
地形効果表: 平地用.....	4	#9 ダグラム奪回.....	7
地形効果表: 砂漠用.....	4	#11 遠すぎた父.....	7
地形効果表: 雪原用.....	4	#12 ためらいの照準.....	8
7.3 スタック.....	4	#15 ダグラム砂に沈む.....	8
7.4 乗車.....	4	#21 計算された奇襲.....	8
7.5 ヘリコプター.....	5	#38 アンディ鉱山封鎖.....	8
8. 射撃.....	5	#54 再びドガへ向けて.....	8
8.1 基本ルール.....	5	#72 英雄奪回.....	8
8.2 LOS(射線).....	5	略号表.....	9
8.4 命中判定.....	5		
8.5 被害判定.....	5		
8.6 防御射撃.....	6		
8.7 ターボザック[選択ルール].....	6		
8.8 耐リニアガン装甲[選択ルール].....	6		
9. 近接戦闘.....	6		
9.1 基本ルール.....	6		
9.2 装甲ユニットによる近接戦闘.....	6		
9.3 歩兵ユニットによる近接戦闘.....	6		
10. 回復.....	6		
11. キャラクター.....	6		
11.1 指揮官.....	6		
11.2 パイロット.....	6		
シナリオ.....	7		
#1 光の戦士.....	7		
#2 はじまりの銃声.....	7		
#5 戦時特例法 205 号.....	7		
#9 ダグラム奪回.....	7		
#11 遠すぎた父.....	7		
#12 ためらいの照準.....	8		
#15 ダグラム砂に沈む.....	8		
#21 計算された奇襲.....	8		
#38 アンディ鉱山封鎖.....	8		
#54 再びドガへ向けて.....	8		
#72 英雄奪回.....	8		
略号表.....	9		

1. はじめに

アイアンコンバットはアニメ「太陽の牙ダグラム」作中のコンバットアーマーを中心とする戦術レベルの戦いを再現するウォーゲームです。アイアンコンバットとはコンバットアーマーの企画時の別称で、作中序盤でも使用されました。

このルールはウォーゲーム経験者を対象として、基本的な用語の解説は省略しています。記述に不明な点があれば奥付までお問い合わせください。

2. 備品

このゲームセットには以下の付属物があります。他に6面体サイコロ2個と不透明なカップが3個必要です。

- ルールブック 5枚(本書)
- カウンターシート 2枚
- マップ(A4) 4枚
- 指揮シート(A4) 1枚

カウンターシートは実線に沿って切り離します。マップは余白を切り離します。

2.1 カウンター

すべての能力値は数値が大きいほど優秀です。

2.1.1 戦闘ユニット

CBアーマー、ヘリ1機、車両1台、火砲1門、歩兵1個分隊を表します。

対歩兵攻撃力(赤字):歩兵ユニットに対する攻撃評価。0は攻撃力がないことを表します。

対装甲攻撃力(青字):装甲ユニット(歩兵以外の兵器全般)に対する攻撃評価。

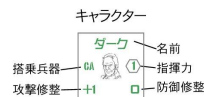
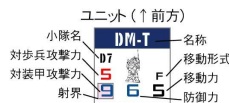
射界:対装甲攻撃力が○、□で囲まれている場合、射界が異なります(8.13参照)。

防御力(赤字/青字):回避力、装甲、耐久力の総合評価。色で歩兵か装甲ユニットかを表します。

移動力:移動速度の評価。

移動形式:移動力消費の種類

カテゴリ	移動形式
CB アーマー	F: 歩行型 CB アーマー
	f: 改良多脚型CBアーマー
	W: 多脚型 CB アーマー
車両	V: 装輪車両
	V8: 8輪車
	HV: ホバークラフト
ヘリコプター	H: ヘリコプター
歩兵	I: 歩兵
固定	記号なし



2.1.2 キャラクターマーカー

指揮官、パイロット、およびその両方を兼務する人物を表します。指揮官は指揮シート上に置きます。パイロットは搭乗するユニットと重ねて盤上に置きます。

指揮力: 指揮官としての評価

攻撃修整: パイロットとしての攻撃時の評価

防御修整: パイロットとしての防御時の評価

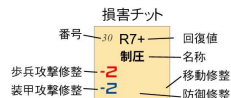
2.1.3 損害チット

ユニットが被る損害を

表します。装甲ユニット

用(#1-20)と歩兵用

(#21-40)があり、別々のカップにいれて使います。



2.1.4 命令チット

小隊ごとに3枚のチットが割り当てられ、行

動順を決定するのに使います。

2.1.5 装備マーカー

歩兵が携行する火器を表します。装備をもっているユニットは固有の攻撃力と装備の攻撃力を同じ戦闘ステップに使えます。

攻撃力: ユニットと同じ

移動力修整: 携行するユニットへの修整。

2.1.6 塹壕マーカー

移動形式Iのユニット(のみ)に防御修整を与えます。塹壕はシナリオの指示

で与えられ、配置したヘックスに残ります。

2.1.7 状態マーカー

ゲーム中の各種状態を記録するのに用います。



2.2 マップ

マップは惑星デロイアの典型的な地形を表します。マップには番号があり、シナリオの指示に従って組み合わせて使います。特別ルールで認められている場合を除き、ユニットはマップの外へ移動することはできません。

2.3 指揮シート

ゲームの状況表示に使います。

2.4 サイコロ

このゲームでは6面体サイコロを使用します。色

違いのサイコロ2個があると便利です。

3. プレイの準備

プレイするシナリオを選び、担当する陣営を決めます。使用するユニットを配置し、対応する命令マーカーを集めてカップに入れます。

4. プレイの手順

(1) 主導権フェイズ

11. 命令チットをカップに戻す
12. 主導権判定
13. (必要なら) 主導権チット取得

(2) 命令フェイズ

21. 割り込み命令
22. 命令チット引き
23. 割り込み命令
24. 命令小隊決定
25. 行動実施
26. 命令終了確認(続くなら21へ)

(3) 更新フェイズ

31. 全滅小隊確認
32. ターン更新

4.1 主導権フェイズ

- 4.11 すべての命令チットをカップに戻します。
- 4.12 主導権判定を行い、必要なら主導権チットを引きます。

4.2 命令フェイズ

- 4.21 カップから命令チットを1枚引きます。各ターンの1枚目は非主導権プレイヤー(同数だった場合は解放軍)が、2枚目以降は直前の命令フェイズの非手番側プレイヤーが引きます。
- 4.22 対応する小隊を活性化(6)させ、行動ステップを行います。
- 4.23 カップに残っている最後のチットを引いたら、そのチットによる行動は行わずに更新フェイズに進みます。
- 4.24 主導権チットを保有しているプレイヤーは、**割り込み命令(6.2)**としてチットを公開できます。カップの残りが1枚になった場合は、主導権チットを必ず公開します。主導権チットを使わずにターンを終えることはできません。

4.3 更新フェイズ

- 4.31 所属ユニットがすべて除去されている小隊の命令チットをゲームから除外します。
- 4.32 最後のターンでなければ、ターンマーカーを

進めて次のターンを始めます。

5. 主導権判定

5.1 両軍プレイヤーはサイコロを1個振り、出目に自軍の最良の指揮官1人の指揮値を加え、主導権値を求めます。

5.2 両軍の主導権値の差を求めて下の表に当てはめます。主導権値の大きい側は主導権を得て、主導権チットが1枚以上なら、命令チットプールから引きます。主導権チットを引いた後、ターンが終わるまで命令チットプールの中は確認することができません。

差	主導権チット
5以上	2枚
2~4	1枚
1	なし

6. 命令

命令チットが引かれたら、対応する小隊が活性化します。小隊を指揮するプレイヤーはその時点で可能な行動を一つ選択して実行します。

6.1 行動選択

- 6.11 選択可能な行動は**移動(7)**、**戦闘(8、9)**、**回復(10)**のいずれかです。指揮シートの対応する小隊の選択した行動欄に命令チットを置きます。これは、その小隊が同じターンに同じ行動を二回選べないことを表します。
- 6.12 命令チットが引かれたら必ず行動を選ばねばならず、パスはできません。

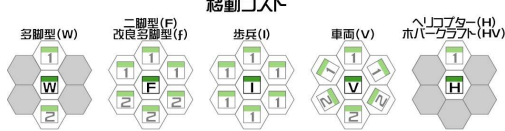
6.2 割り込み命令

- 6.21 主導権チットを持つプレイヤーは、命令チットが引かれるタイミングで主導権チットを公開して、対応する小隊を活性化させることができます。
 - (1) 命令チットが引かれる前なら、どの小隊のチットでも公開できます。
 - (2) 命令チットが引かれた後、行動が選択される前に、引かれた小隊より高い指揮力の小隊なら公開できます。この場合、割り込みで活性化した小隊の後に引かれた小隊を活性化させます。ただし、引かれた小隊の前に再度割り込みをかけることはできません。

7. 移動

7.1 移動の基本

7.11 ユニットは移動形式毎の移動ダイアグラムに従って移動力を消費して移動します。



7.12 方向転換:

方向転換は現在のヘックス内で移動力を消費して向きだけを変える移動です。移動形式F、f、Iのユニットは1移動力の消費で任意の方向を向くことができます。移動形式W、H、HVのユニットは1移動力消費する毎に1ヘックスサイド(60度)だけ方向を変えられます。同じヘックスで何度でも方向転換しても構いません。移動力が元来0のユニットは方向転換もできません。

7.13 F/fタイプのユニットは移動不能状態でも、1移動ステップごとに1ヘックスサイドだけ方向転換ができます。

7.14 移動ステップに1ヘックスも移動しなかったユニットは停止マーカを載せます。方向転換しかしていないユニットは移動状態とみなします。停止マーカはその小隊の次の移動ステップが来るまで残ります。

7.2 地形効果

7.21 平地以外の地形へ入る場合、追加の移動コストを消費します。例えば、F型が森ヘックスへ前進する場合、平地では基本の1+森林の+1で2移動力、雪原なら1+2で3移動力消費します。

地形効果表: 平地用

地形	移動					
	CBA	車両	徒歩	高度	LOS	掩蔽
平地	0	0	0	0	通過	0
森林	+1	+1	+1	1	妨害	1
丘	0	0	0	1	妨害	0
登る	+2	+2	+1	-	-	-
降る	+2	+1	0	-	-	-

※ブッシュマンは歩兵のコストで移動可能

地形効果表: 砂漠用

地形	移動					
	CBA	車両	徒歩	高度	LOS	掩蔽
平地	+1	+1※	0	0	通過	0

低木	+1	+1	+1	1	-1	0
砂丘	0	0	0	1	妨害	0
登る	+1	+1	+1	-	-	-
降る	+1	+1	0	-	-	-

※V8は0

※デザートガンナーは歩兵のコストで移動可能

地形効果表: 雪原用

地形	移動					
	CBA	車両	徒歩	高度	LOS	掩蔽
雪原	+1	+1	+1	0	通過	0
森林	+2	+2	+1	2	妨害	1
丘	+1	+1	+1	1	妨害	0
登る	+2	+2	+1	-	-	-
降る	+2	+1	0	-	-	-

※ビッグフットとブリザードガンナーはすべての追加移動コストが1軽減されます。

7.3 スタック

7.31 以下の例外を除き、原則としてスタックはできません。禁止されているスタックが明らかになった場合、相手プレイヤーの選択で任意の1ユニットを直前方のヘックスへ移動させます。

- (1) 乗車/搭載中のユニット
- (2) 高度の違うユニット同士
- (3) 近接戦闘を行う場合
- (4) 味方のいるヘックスを移動して通過する場合。
ただし、味方のいるヘックスで**防御射撃(8.6)**を受ける場合は不可

7.32 残骸はスタック制限に関して、非歩兵ユニット1個とみなします。

7.33 敵とスタックしている場合、別のヘックスにいる敵に対しては**防御射撃(8.6)**を含め一切攻撃できません。敵ユニットのいるヘックスからの離脱には特別な制限はありませんが、移動先がスタックしていた敵の射界であれば**防御射撃**の対象になります。

7.4 乗車

7.41 ST-48DとHT-38Dおよびトレーラー(7.46)は歩兵を1ユニット乗車させることができます。

7.42 移動ステップ開始時に、乗車可能な車両の隣接ヘックスにいる歩兵は全移動力を消費して乗車することができます。車両ユニットの下に置いて乗車中であることを表します。

7.43 移動ステップ開始時に、乗車中の歩兵は全移動力を消費して隣接ヘクスへ降車することができます。

7.44 乗車中の歩兵は攻撃の目標にできません。ただし、歩兵が乗車中の車両が除去したユニットは、直ちに乗車中だった歩兵に対しても攻撃判定を行えます。

7.45 乗車中の歩兵は通常通り射撃を行うことが可能です。近接戦闘はできません。

7.46 トレーラー(DT-2、LTR62、LTR63GB)は歩兵の搭乗と同じ方法(7.42、7.43)で移動形式FのCBアーマーを1ユニット搭載できます。CBアーマー搭載中、トレーラーの移動力は額面の2/3(8)になります。トレーラーはCBアーマーと歩兵を同時に搭載できます。

7.47 搭載されているCBアーマーは単独で射撃の目標になります。トレーラーが破壊されても搭載されていたCBアーマーには直接影響はありません。搭載中のCBアーマーは攻撃できません。

7.48 テキーラガンナー(F44B)も歩兵を1ユニット搭乗させることが可能です。乗降するときテキーラガンナーは停止状態でなければなりません。テキーラガンナーが歩兵を乗車させている場合、回避の結果は制圧になります。

7.5 ヘリコプター

7.51 ヘリコプター(移動形式H)は地上、低高度、高々度の三層の高度を移動できます。ヘリコプターは地形による追加の移動力消費はありません。高度の変更には5移動力を消費します。

7.52 地上高度へ移動したヘリコプターは停止マーカーを2枚置いて移動を終了します。離陸する場合は(5ではなく)移動力の半分を消費して低高度に移動します。

7.53 低高度にいるヘリコプターは通常通り戦闘に参加できます。着陸中および高々度にいるヘリコプターは戦闘を行えません。

7.54 飛行中に移動不能の結果を受けたヘリコプターは墜落して除去されます。

7.6 固定ユニット

7.61 移動力0のユニットは方向転換も含め、移動行動できません。

8. 射撃

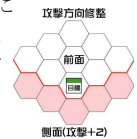
8.1 基本ルール

8.11 各ユニットは所属小隊の射撃ステップ毎に1

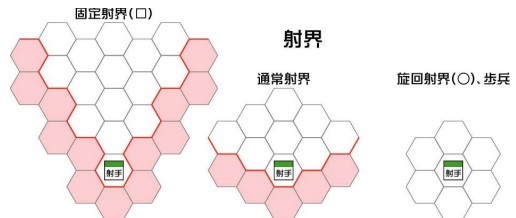
回の射撃を行えます(例外:8.7)。目標ユニットは、攻撃ユニットの射程内(8.12)、射界内(8.13)、かつ、LOS(8.2)が通る位置にいないければなりません。

8.12 攻撃力は目標までの距離が1ヘクス離れるごとに1減少します。攻撃力が0になるヘクスは射撃できません。関係するのはユニットの基本攻撃力のみで、攻撃力修整(6.32)は関係しません。

例:ダグラム(攻撃力6)は通常、5ヘクス先を1攻撃力で射撃できます。もし、目標の側面から攻撃する場合、+2修整により5ヘクス先でも実質的に3攻撃力になりますが、この修整を加えて6ヘクス以上先を攻撃できるわけではありません。



8.13 射界は対装甲攻撃力について



記号によって3種類あります。

8.2 LOS(射線)

8.21 攻撃を行うためには、射手から目標まで射線[Line of Sight; LOS]が通っていないければなりません。LOSは射手と目標のいるヘクスの中心点を結んで判定します。LOSは双方向で、射手から目標が見える場合、常に目標から射手も見えます。

8.22 地形: 地形効果表にその地形の高さとLOS妨害の有無が記されています。LOSが妨害地形(ヘクスではなく、地図上の実際の描写)にかかる場合、LOSは成立しません。数値が書かれている場合、LOSは成立しますが、攻撃力に修整を受けます。

8.23 高度(基本ルール): 丘の上にいるユニットは障害物を越えてLOSを通すことができます。ただし、一方が丘の下にいて、LOSが通る隣接ヘクスが丘ヘクスの場合、丘の陰になってLOSが妨害されます。丘の下にいるユニットがCBアーマー以外のユニットである場合、隣接するヘクスが森林の場合も陰に隠れます(砂漠の低木は陰を生み出しません)。

8.4 命中判定

8.41 射撃修整(6.32)を確認し、攻撃側、防御側双方がサイコロを1個振り、それぞれ攻撃力、防御力に加算します。修正後の攻撃力が、修正後の防御力以上なら攻撃は成功で、被害判定(6.4)に進み

ます。防御力未満の場合は攻撃失敗で効果なしとなります。

8.42 以下の射撃修整が射手の攻撃力と目標の防御力に加えられます。修整はすべて累積します。

攻撃力の修整:

- 停止状態で攻撃: +1
- 停止目標を攻撃: +1
- 目標の側面から攻撃: +2
- LOS が通過するヘックスの LOS 修整: -n
- 低高度のヘリコプターを地上から攻撃: -2※
- ※対空砲(青○)は修整なし
- 高々度のヘリコプター: 攻撃不可
- パイロット: 射手の攻撃修整

防御力の修整:

- 目標のいるヘックスの掩蔽値: +n
- パイロット: 目標の防御修整

8.5 被害判定

8.51 攻撃力と防御力の差が0~3なら1損害、4以上なら2損害を与えます。1損害ごとに損害チットを引きます。

8.52 赤字の結果(撃破、KIA)の場合、あるいは、すでに載っている損害チットを含めて2損害に達したユニットは除去されます。除去されたのが装甲目標の場合は残骸マーカーをそのヘックスに置きます。除去されたユニットに与えられた損害チットは対応するカップに戻します。

8.53 制圧/回避チットを引いた場合、CBアーマーは攻撃を回避し、損害なしとしてそのチットをカップに戻します。その他のユニットは制圧となります。回避の可能性がある場合、CBアーマーは2損害以上になる場合でもチットを引きます。

8.6 防御射撃

8.61 敵ユニットが移動中に自軍ユニットに隣接した場合、もしくは、隣接ヘックスで方向転換を行った場合、直ちに防御射撃を行えます(例外: 7.33)。移動を一時的に中断し、通常と同じルールを適用して戦闘を解決します。防御射撃は、自分の命令フェイズに行う戦闘とは別に何度でも行えます。

8.62 旋回射界(○)のユニットは、防御射撃時の射界は通常射界となります。歩兵は防御射撃時も周囲全部が射界です。

8.7 ターボザック[選択ルール]

8.71 ターボザック装備ダグラム(DM-T、DM-J)のユニット上の攻撃力はリニアキャノンの火力を表しています。装甲目標を攻撃するとき、リニアキャノンを使う代わりに、アームリニアガン(攻撃力6)で1

ステップに2回攻撃することができます。この場合、最初の攻撃を解決してから2回目の目標を選択できます。

8.72 コーチマ Spl(H8RF)も2回射撃が行えます。

8.8 耐リニアガン装甲[選択ルール]

8.81 ダグラムは損害チット2枚ではなく3枚で破壊されます。能力が低下する効果が重なった場合、ペナルティは累積します。

9. 近接戦闘

9.1 基本ルール

9.11 近接戦闘は同一ヘックスで行われる特別な戦闘です。戦闘フェイズに敵と同じヘックスにいるユニットは戦闘を行うなら近接戦闘として解決しなければなりません。近接戦闘の解決方法は攻撃側の防御種別がするユニットが装甲ユニットか歩兵かで異なります。

9.2 装甲ユニットによる近接戦闘

攻撃側が装甲ユニットの場合、攻撃側が以下の表でサイコロを振って解決します。

修整:

- 攻撃側が腕のないCBアーマー※: -1
- 攻撃側が車両: -2
- 防御側が腕のないCBアーマー※: +1
- 防御側が車両: +2
- 防御側が歩兵: +3

※F35C、F44A/B/D、AG9

出目	結果
6以上	防御側に1損害
5	攻撃側は攻撃力+4で射撃解決
4	攻撃側は1ヘックス先へ直進
3	膠着、現在位置に留まる
2	防御側は攻撃力+4で射撃解決
1以下	攻撃側に1損害

9.3 歩兵ユニットによる近接戦闘

9.21 攻撃側が歩兵ユニットの場合、攻撃側と防御側が双方攻撃修整+2で互いに射撃判定を行います。被害は同時に適用します。

10. 回復

10.1 命令フェイズに回復を選択したら、その小隊の所属ユニットすべての回復判定を行えます。

10.2 損害チットが載っているユニットごとにダイスを2個振り、出目がチットに記載された回復値(R#)以上であればそのチットを取り除いて損害カップに戻します。回復値がNRのチットは回復判定ができません。

11. キャラクター

11.1 指揮官

11.11 指揮力は主導権の決定(5.1)と命令の割り込み(6.2)に影響します。

11.2 パイロット

11.21 パイロットの攻撃修整は搭乗しているユニットが射撃を行うときに攻撃力に加算します。

11.22 パイロットの防御修整は搭乗しているユニットが射撃を受けるときに防御力に加算します。

11.23 小隊指揮官であるパイロットが除去された場合、他に指揮力のあるパイロットがいれば臨時の小隊長になります。なければ以後、その小隊の指揮力は0とみなします。

11.24 精密射撃(選択ルール):射撃命中時、射手パイロットの攻撃修整と目標パイロットの防御修整を比較します。両者の値が同じ場合は、その戦闘に影響はありません。攻撃側の修整の方が高い場合、損害チットを修整の差だけ余分に引き、最も番号の大きな結果を適用します。防御側の修整の方が高い場合、損害チットを修整の差だけ余分に引き、最も番号の小さな結果を適用します。

例:クリンのダグラムが一般兵(マーカーなし)のソルティックを射撃した場合、差が攻撃側の+1なので、基本1+差1で2枚の損害チットを引いて番号の大きな1枚を適用します。

シナリオ

地図の配置は、番号+向きで、矢印の向きが文字の上側に当たります。③←④←なら、③0110と④0101が隣接するように並べます。

()内は使用する地形効果表。

#1 光の戦士

地図:③←④←(平地)

解放軍

太陽の牙(D7):ロッキー

ダグラム(クリン):盤上に任意配置

太陽の牙:盤上に任意配置

トレーラー(LTR-62):盤上に任意配置

平地	
3	4

連邦軍

A小隊(01):ミゲロ

H8×3:進入

デューイ×1:進入

特別ルール:連邦軍は第1ターンに盤の辺をひとつ選び、全ユニット同じ辺から進入します。進入ヘックスも通常通り移動力を消費します。

ターン数:8ターン

勝利条件:敵CBアーマーを全滅させた側の勝利。

#2 はじまりの銃声

地図:④←(平地)

テロリスト・バスク

第1小隊(01):指揮官(0)

H8:④ 0105

連邦軍

A小隊(39):指揮官(1)

OR-39D×4:④ 15XX

B小隊(21):指揮官(1)

デューイ×1:④ 16XXから進入

特別ルール:丘は飛び散った破片とみなします。進入に+1移動力。LOS、射撃解決に影響なし。

ターン数:無制限

勝利条件:16XXへ到達すればバスクの勝利。それまでにH8を破壊すれば連邦軍の勝利。

平地

4

#5 戦時特例法 205号

地図:①←②←(平地)

連邦軍

A小隊(01):ダーク(1)

H8×3(ダーク、ブルーム、ベリオン):地図①に任意配置

B小隊(81):ボイド(2)

歩兵×2:地図①に任意配置

C小隊(02、増援):指揮官なし(0)

H8×1(クリン):特別ルールに従い登場

独立正規軍

第1小隊(44):なし(0)

F44A×4:② XX05~XX09に配置

特別ルール:連邦軍C小隊のチットは初めて戦闘解決が行われた次のターンからカップに入れます。はじめてC小隊が移動するとき、サイコロを1個振り、出目が1~3なら01XX、4~5なら15XXに、1移動力を消費して登場します。

ターン数:10ターン

勝利条件:歩兵2ユニットを除去すれば独立正規軍勝利。F44Aをすべて除去すれば連邦軍勝利。

平地	
1	2

#9 ダグラム奪回

地図:①←④←(平地)

解放軍

第1小隊(D7):指揮官なし(0)

ダグラム(クリン):④0903

トレーラー(LTR-63GB):④0910

連邦軍

A小隊(01):指揮官(1)

H8×3:③に任意配置

ターン数:5ターン

勝利条件:ダグラムを破壊すれば連邦軍勝利。H8を2機破壊すれば解放軍勝利。

平地	
1	4

#11 遠すぎた父

地図:③←④←(平地)

解放軍

太陽の牙(D7):ロッキー

太陽の牙+塹壕:地図盤③上に先配置

第2小隊(96):ジョージ

ゲリラ×4+塹壕×2:地図盤③上に先配置

増援:

第3小隊(97):指揮官(0)

ダグラム(クリン):第3ターン以降に④XX10から登場

ガルシア隊

A小隊:ガルシア

テキーラガンナー×2:地図盤④上に後配置

ターン数:10ターン

特別ルール:ダグラムはゲリラ97のチットを使います。

勝利条件:ダグラムを除去するか、太陽の牙とゲリラを合わせて4個除去すればガルシア隊勝利。ガルシア隊の勝利条件を妨げれば解放軍勝利。

平地	
3	4

#12 ためらいの照準

地図:④←(平地)

解放軍

太陽の牙(D7):ロッキー

ダグラム(クリン):④1605

連邦軍

A小隊(01):ダーク

H8(ダーク):④0105

ターン数:8ターン

特別ルール:損害チットを1枚載せられるまでダグラムの射撃は-3修整。

勝利条件:相手CBアーモアを破壊した側が勝利

平地	
	4

#15 ダグラム砂に沈む

マップ:③←④←(砂漠)

砂漠	
3	4

解放軍

太陽の牙(D7):ロッキー

ダグラム(クリン)

太陽の牙

トレーラー(LTR-63GB)

すべて③の任意のヘックスに後配置

ガルシア隊

A小隊(44):ガルシア

デザートガンナー×2

B小隊(43):オッペ

テキーラガンナー×2

すべて④の任意のヘックスに先配置

ターン数:8ターン

勝利条件:敵2ユニットを先に除去した側が勝利

#21 計算された奇襲

地図:①←②←(平地)

解放軍

太陽の牙(D7):ロッキー

ダグラム(クリン)、太陽の牙

:任意のヘックスに先配置

連邦軍

A小隊(04):ザルツェフ

パジャマソルティック×3(ガーシュナー、

アルフレッド、ルドルフ):ダグラムから10ヘックス

以上離れた位置に後配置

ターン数:6ターン

勝利条件:ダグラムを除去すれば連邦軍勝利、H8LWを2機除去すれば解放軍勝利

平地	
1	2

#38 アンディ鉱山封鎖

地図:③←④←(平地)

解放軍

太陽の牙(D7):ロッキー

ダグラム-T(クリン)、太陽の牙

:地図④に先配置

連邦軍

ブロックヘッドC型×3:地図③に後配置

ターン数:8ターン

勝利条件:ダグラムを除去すれば連邦軍勝利、ブロックヘッドC型を3機除去すれば解放軍勝利

平地	
3	4

#54 再びドガへ向けて

地図:③←④←(平地)

解放軍

太陽の牙(D7):ロッキー

ダグラム-T(クリン):地図③に先配置

アイアンフット×2:地図③に先配置

連邦軍

平地	
3	4

24部隊(24): ブリンク
コーチマSp1×4(ブリンク、テニスン、ラッド、
パレル): 地図④に後配置

ターン数: 6ターン

勝利条件: ダグラムを除去すれば連邦軍勝利、
コーチマSp1を2機除去すれば解放軍勝利

#72 英雄奪回

地図: ①←(平地)

解放軍

太陽の牙(D7): ロッキー

ダグラム-J(クリン): 0710

治安軍

A小隊(09): 指揮官(1)

ニコラエフ×2: 0901、1001

ターン数: 6ターン

勝利条件: 敵CBアーマーの全滅

平地



ARMC B インステッド八輪装甲車(重装備型)
ARMC C インステッド八輪装甲車(軽装備型)
ARMC D インステッド八輪装甲車(対空砲型)
JRS J・ロックバギー(ネイティブダンサー)
ST-48D ブロムリー兵員輸送車
HT-38D ウィリス軍用トラック
OR-39D ウィリス軍用ジープ
LTR62 ブロムリーCBアーマートレーラー
LTR63GB ブロムリーCBアーマートレーラー
DT2 アイバン・ダグラム専用トレーラー
ARH52 グランドサーチ
ARH52(B) ビッグEガン搭載グランドサーチ
R-25 ロビンソンR-25地対地ミサイル

ヘリコプター

MP-2 デューイ

シナリオ全般補足

ロッキー、チコはシナリオバランスが解放軍側に不利だと感じられる場合に「太陽の牙」ユニットに修整を与えるヒーロー(パイロットと同等)として追加してください。基本設定では指揮官としてのロッキーのみを(指揮シートに置いて)使用します。

略号表

コンバットアーマー

DM ダグラム

DM-T ダグラム(ターボザック装備)

DM-J ダグラム(ヤクトタイプ)

F44A クラブガンナー

F44B テキーラガンナー

F44D デザートガンナー

H8 ソルティック(ラウンドフェイス)

H8LW バジヤマ・ソルティック

H8RF コーチマSp1

H102 ブッシュマン

H404S マッケレル

HT128 ビッグフット

T-10B ブロックヘッド

T-10C ブロックヘッドXネブラ対応型

F4X アイアンフット(ヘイステイ)

F35C プリザードガンナー

AG9 サバロフ(ニコラエフ)

車両

ARMC インステッド八輪装甲車(標準型)

初版訂正

カウンターシートが2枚とも(1/2)になっていますが、正しくはキャラクター/命令チットが含まれる方が(2/2)です。
差し替えカウンターが入っている分は置き換えてください。

T10B、T10C: 書体間違い

LTR63GB: 移動形式間違い

OR-39D: 攻撃力間違い

アイアンコンバット: 戦術級ダグラム

制作: SOLGER

ゲームデザイン: AMI

印刷: iP4600

初版: 2012年3月4日

1.1版: 2012年3月13日

1.2版: 2012年3月17日

1.3版: 2012年3月23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」

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

HOME PAGE: <http://solger.sakura.ne.jp>

アイアンコンバット早見表

プレイの手順

(1) 主導権フェイズ

11. 命令チットをカップに戻す
12. 主導権判定
13. (必要なら) 主導権チット取得

(2) 命令フェイズ

21. 割り込み命令
22. 命令チット引き
23. 割り込み命令
24. 命令小隊決定
25. 行動実施
26. 命令終了確認(続いたら21へ)

(3) 更新フェイズ

31. 全滅小隊確認
32. ターン更新

7.2 地形効果表: 平地用

地形	移動			高度	LOS	掩蔽
	CBA	車両	徒歩			
平地	0	0	0	0	通過	0
森林	+1	+1	+1	1	妨害	1
丘	0	0	0	1	妨害	0
登る	+2	+2	+1	-	-	-
降る	+2	+1	0	-	-	-

※ブッシュマンは歩兵のコストで移動可能

7.2 地形効果表: 砂漠用

地形	移動			高度	LOS	掩蔽
	CBA	車両	徒歩			
平地	+1	+1※	0	0	通過	0
低木	+1	+1	+1	1	-1	0
砂丘	0	0	0	1	妨害	0
登る	+1	+1	+1	-	-	-
降る	+1	+1	0	-	-	-

※V8は0

※デザートガンナーは歩兵のコストで移動可能

7.2 地形効果表: 雪原用

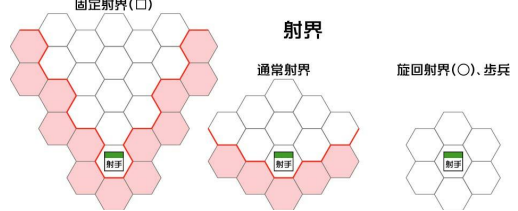
地形	移動			高度	LOS	掩蔽
	CBA	車両	徒歩			
雪原	+1	+1	+1	0	通過	0
森林	+2	+2	+1	2	妨害	1
丘	+1	+1	+1	1	妨害	0
登る	+2	+2	+1	-	-	-
降る	+2	+1	0	-	-	-

※ビッグフットとブリザードガンナーはすべての追加移動コストが1軽減されます。

5.2 主導権判定

差	主導権チット
5以上	2枚
2~4	1枚
1	なし

8.13 射界



8.42 攻撃力の修整:

- 停止状態で攻撃: +1
- 停止目標を攻撃: +1
- 目標の側面から攻撃: +2
- LOSが通過するヘックスのLOS修整: -n
- 低高度のヘリコプターを地上から攻撃: -2※
- ※対空砲(青○)は修整なし
- 高々度のヘリコプター: 攻撃不可
- パイロット: 射手の攻撃修整

8.42 防御力の修整:

- 目標のいるヘックスの掩蔽値: +n
- パイロット: 目標の防御修整

9.2 装甲ユニットによる近接戦闘

出目	結果
6以上	防御側に1損害
5	攻撃側は攻撃力+4で射撃解決
4	攻撃側は1ヘックス先へ直進
3	膠着、現在位置に留まる
2	防御側は攻撃力+4で射撃解決
1以下	攻撃側に1損害

修整:

- 攻撃側が腕のないCBアーマー※: -1
- 攻撃側が車両: -2
- 防御側が腕のないCBアーマー※: +1
- 防御側が車両: +2
- 防御側が歩兵: +3
- ※F35C、F44A/B/D、AG9

9.3 歩兵ユニットによる近接戦闘

攻撃力+2で同時射撃