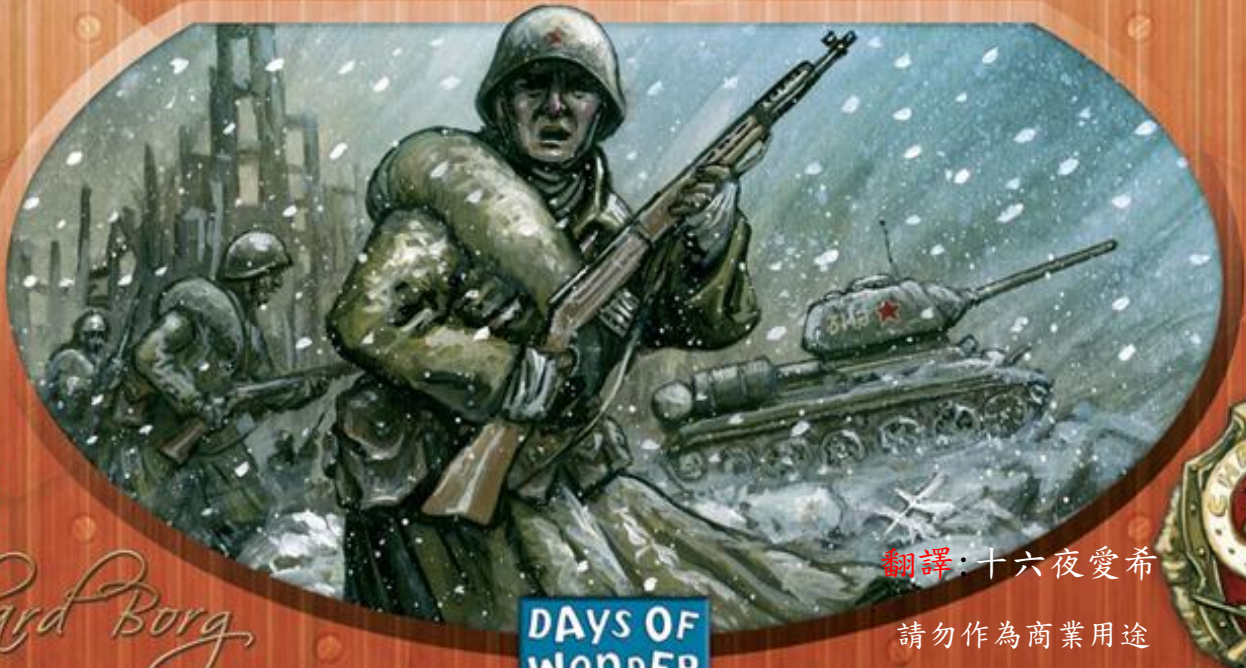


# MEMOIR '44

## EASTERN FRONT



翻譯: 十六夜愛希

請勿作為商業用途

Richard Borg

DAYS OF WOODS

圖片及遊戲版權為原公司所有

### 新的部隊

這個擴充有著一隻完整的蘇聯軍隊

#### 蘇聯士兵



從 1941 到 1945 年的對德戰役，被稱為衛國戰爭，蘇軍有著 130 萬名士兵，其中有 11 萬名死於這場戰爭。相對(美國)而言，蘇軍在對德方面再成的損失也較多，有 80 萬名士兵在東部戰線進行野蠻的戰爭，和西方國家的戰術呈現了相當大的反差。

#### T-34 坦克



本款坦克被認為在二次世界大戰中僅次於虎式的戰車，其優秀的發砲速度、越野能力和移動速度，使他成為完美的坦克殺手，也讓蘇軍能比盟軍還早進入柏林，打完衛國戰爭後的波黑內戰，也就是 50 多年之後，T-34 結束了他最後一次的任務。

#### ZIS-3 反坦克炮



擁有著 76.2 毫米的砲管，在 1942 年時以反坦克炮的身分正式服役，儘管德軍有著許多優良的裝備，但是，德國人始終認為 ZIS-3 是相當好的武器，由於成本相當的低，因此產出了超過 10,000 架，至今，這款武器仍被使用。



# 歡迎來到大戰回憶錄第二個擴充

## 東部戰線

### 前言

從凍結的拉多加湖湖岸，一直到史達林格勒還在燃燒的廢墟，整個部隊消失的速度，可能比諾曼地上的單兵還快，這裡，將從現一些二次大戰中最激烈的戰鬥。

這個擴充包是接著地形擴充包，當地形擴充包將焦點放在新的地形及其規則時，本擴充則是注重在德意志帝國與蘇維埃聯邦之間的血腥戰役，而這邊也包括了蘇芬戰爭，以及史上最大的戰車會戰—庫爾斯克戰役。

在這個擴充中，如果您需要更好的視覺效果時，我們建議您購買雪地-沙漠板塊，當然，您也可以使用遊戲本體中的地圖。請常來拜訪我們的遊戲網站 [www.memoir44.com](http://www.memoir44.com)，以便取得全世界玩家所製作的大戰回憶錄劇本。

歡迎您並祝您玩得開心!

*Richard Borg* 以及 DAY OF WONDER 團隊

### 目錄

#### I. 新的地形板塊

戰壕、廢墟、俄羅斯村莊、冬季森林 p. 1

深谷、沼澤、山坡森林/部落、結冰河、工廠 p. 2

#### II. 新規則

政務委員、蘇聯紅軍、閃電戰 p. 2

#### III. 新徽章

蘇維埃英雄、雷區 p. 2

戰鬥星號、偽裝 p. 3

#### IV. 新的障礙物

雪地碉堡、龍牙樁 p. 3

#### V. 新部隊

狙擊手、戰鬥工兵、騎兵

蘇維埃軍隊、

芬蘭滑雪部隊 p. 3

#### VI. 新劇本



#### I. 地形板塊

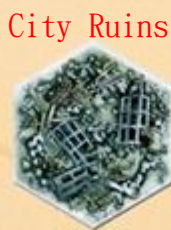


#### 戰壕 Trenches

移動：進入戰壕的步兵及裝甲單位必須立即停止，砲兵單位無法進入此地形。

戰鬥：裝甲部隊不可在此發動攻擊，步兵及裝甲單位攻擊時必須減少一顆攻擊骰，步兵單位被攻擊時忽略一個撤退骰。 視線：不影響。

#### 廢墟



#### City Ruins

移動：只有步兵可以移入。

戰鬥：進入廢墟的單位該回合無法戰鬥。當攻擊廢墟中的單位時，步兵戰鬥骰減少 1 顆。

視線：廢墟會阻擋視線。



#### 俄羅斯村莊 Russia Village

移動：進入俄羅斯村莊部隊不可再移動。

戰鬥：進入城鎮的單位該回合無法戰鬥，攻擊在內的單位時，步兵戰鬥骰減少 1 顆，裝甲則減 2。

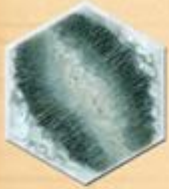
視線：俄羅斯村莊會阻擋視線。



#### 冬季森林 Winter Forest

地形規則等同於森林，使用此板塊能提供更好的視覺效果。





### 深谷 Ravine

移動:只有步兵單位可以進入。  
 戰鬥:在此的步兵單位被攻擊時,可以減少1顆撤退骰。  
 視線:不影響。



### 沼澤 Marshes

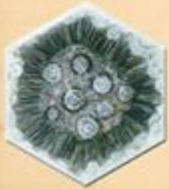
移動:進入沼澤的部隊必須立即停止,砲兵部隊不可移入,在沼澤的部隊離開時只能移動到相鄰板塊。  
 視線:不影響。

如圖所示,步兵移動兩格進入了沼澤,但是移出的時候只能到旁邊的空地。



### 山坡森林/部落 Hill with Forest/Village

這個地形效果與森林相同,而這個板塊提供了更好的地形效果。



### 結冰河流 Frozen River



移動或撤退到此的部隊必須擲兩顆戰鬥骰,每有一個星號,視為失去一個棋子。

### 工廠 Factory Complex



移動:進入工廠的單位必須立即停止。

戰鬥:進入工廠的單位該回合無法戰鬥。當攻擊在內的單位時,步兵戰鬥骰減少1顆,裝甲部隊戰鬥骰減少2顆。

視線:不影響。

## II. 新規則



### 政務委員 Political Commissar

史達林在1937~38年間對於任何可以威脅他的地位的一些優秀的軍官除掉,只留下一些只會對長官唯命是從或是對政務委員卑躬屈膝的人,而士兵們常被這些人



用槍口逼著去戰場

## EASTERN FRONT

### 蘇聯紅軍命令規則 The USSR Rules

在按照劇本分發完命令卡後,將其中的一張放置在政務委員指示物上,而那張卡片則是下回合蘇軍玩家必須使用的命令卡,使用那張牌時,必須再用另一張命令卡放在政務委員指示物下面,回合結束時,蘇軍玩家依然抽一張指令卡。



### 雷區 Minefields



遊戲開始時,會指定某方玩家可以設置雷區,並隨機放置於板塊上,對方部隊移入時,須立即停止並擲該數字的戰鬥骰,只計被擊中數,另外,我方部隊和敵方撤退部隊移入時,忽略雷區規則。

當觸發時,上面所載的數字為0時,視為誘導物,並將之移除。

### 閃電戰 Blitz Rules

在二次大戰中早期常使用的閃電戰,軸心國玩家在使用偵查卡(recon)時,可以當作空襲卡(air power)來使用。

空襲卡(軸心國):選擇最多連續四格相鄰的格子各擲一顆戰鬥骰美出現相對單位及星號都算擊中。

規則修正:同盟國的裝甲部隊改為最多移動兩格後戰鬥,而非原本的最多移動三格後並戰鬥。

## III. 新的徽章

### 蘇維埃英雄徽章



### Hero of the Soviet Union Medal

這個徽章是1934年所設立的,為前蘇聯的最高榮譽,大多數的獲得者,是在對德國的戰爭間取得的,超過12500人獲得。



## 戰鬥星號 Battle Star Tokens



戰鬥星號表示特殊的事件與行動，通常會在上面註明回合數，但是在某些劇本中會是永久的。

### 偽裝 Camouflage



有些劇本戰鬥星號被用來當作偽裝部隊的計號，偽裝的部隊只能進行近戰，如果偽裝部隊移動或戰鬥時，移除星號。

## IV. 新的障礙物與標誌



### 雪地碉堡 Winter Field Bunkers

規則如同野地碉堡



### 龍牙樁 Dragons Teeth

移動: 只有步兵可以進入。

戰鬥、視線: 不影響。

EASTERN FRONT ★

## 狙擊手 Sniper

狙擊手在放置時，以放置一個棋子和部隊標誌來代表。



此部隊移動1~2格後可以戰鬥，



進入了不可戰鬥的區域時，狙擊手依然可以攻擊，但如果是不可移動的區域時，則不能再移動。

戰鬥時，可以對5格內的部隊作攻擊，每次擲1個戰鬥骰(但不為裝甲部隊)，出現相對單位、手榴彈、星號視為命中，旗幟仍視為撤退，被攻擊時，擲出手榴彈才算擊中，移出時，不列入計分。

撤退時，最多可以移動三格。



## 戰鬥工兵 Combat Engineers



工兵軍團提供機動力、反機動性、生存能力、地形測量及工程上的支援。

工兵的移動和戰鬥與一般步兵相同，近戰忽略所有地形影響，進入鐵絲網時，可以將其拆除並減少1顆戰鬥骰來戰鬥。在進入雷區時，如果可以戰鬥時，先將地雷移除後再戰鬥，如果不能戰鬥時，則視為觸發，並比照處理方式。步兵突擊卡的效果下，不能移動三格後戰鬥，可以移動兩格後戰鬥或除雷。



### 騎兵 Cavalry

一隻騎兵部隊視為步兵部隊來執行命令，騎兵部隊可以移動三格並且戰鬥，戰鬥時可以自己距離為2的部隊戰鬥，近戰時擲2顆戰鬥骰，距離1格時則丟1顆。

在近戰終將敵人消滅或逼其撤退時，可以執行裝甲突擊。



### 蘇維埃聯邦軍精銳部隊 Russian

此標示物視為蘇軍的精銳部隊。



### 芬蘭滑雪部隊 Finnish Ski Troops

此部隊為芬蘭在雪地中的特殊部隊，在設置時放3個棋子並放上部隊記號。

滑雪部隊可以移動3個並且戰鬥，進入了不可戰鬥的區域時，



滑雪部隊依然可以攻擊，如果是不可移動的區域，則不能移動。

戰鬥時，近戰時可以擲3個戰鬥骰，距離1格時，則擲2個戰鬥骰，被迫撤退時，可以最多移動3格。





### 歷史背景

在1939年11月的最後幾天，蘇聯軍悄悄地越過了祖國和芬蘭之間的國界，12月8日，他們到了不好防禦的素歐木薩米村。

第二天，芬蘭任命第一次世界大戰的退伍軍人楊爾瑪爾·席拉斯沃歐上校帶著援軍前去抗敵，而他的使命就是擊退來犯的蘇軍和奪回己方的城鎮，雖然蘇軍有數字上的優勢，但是，在忙克連設立路障的策略減緩了蘇軍第44師的進攻。

雖然在前幾天收不到甚麼成效，但是英勇的芬蘭滑雪部隊漸漸的主宰了戰場，並得到戰場的控制權，最後，在1月剛開始的第一個禮拜就把強大的蘇軍擊退了。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

芬蘭玩家 拿6張指令卡 起始玩家

蘇軍玩家 拿4張指令卡

### 勝利條件

6個勝利徽章

如果芬蘭軍團在回合結束時，佔領四座城鎮中的其中三座，則立即獲勝。

### 特殊規則

空襲卡視為砲兵轟擊卡。

(擲2次戰鬥骰或移動3格)

雪地碉堡視為野地碉堡。

河流代表結凍的湖泊。(p.2)

芬蘭滑雪部隊放置該指示物。(p.3)

蘇軍規則 (p.2)





歷史背景

10月，德意志帝國最高指揮部制定了最後的攻勢—颶風行動，德軍一開始在東線的作戰成功，使他們能夠縱橫在蘇聯的境內，雖然行動延遲了，最終他們還是到達了蘇聯的主要城市。

而蘇聯利用它們人口眾多的優勢，不斷的生產軍隊，雖然在設備上仍屬落後和操作的不熟悉，但是這些軍隊仍被部屬在莫斯科的外圍，以保護莫斯科的安全。

在莫扎伊斯克，德軍的先進軍備被寒冬所束縛，雖然要做最後的攻勢，但是仍缺乏後勤補給及禦寒裝備。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

遊戲設置

德軍玩家 拿5張指令卡 起始玩家

蘇軍玩家 拿5張指令卡

特殊規則

蘇軍規則 (p.2)

閃電戰規則 (p.2)

勝利條件


7個勝利徽章

當有德軍在東橋或莫扎伊斯克鎮時，獲得一個徽章，但是，如果當該地並無德軍單位時，必須將該徽章放回原位。



## 40 莫斯科戰役-- 克林突破戰

1941年12月7~8日

-  X 4
-  X 3
-  X 4
-  X 2
-  X 5
-  X 6
-  X 4
-  X 3
-  X 1
-  X 1
-  X 3
-  X 4
-  X 6



### 歷史背景

1941年12月6日，德軍停止了對莫斯科的攻擊，並開始往克林方向撤退。第一裝甲師在國境上持續與蘇軍糾纏，直到自軍部隊撤退完成。

當他們完成任務時，發現作為撤退據點的列克拉斯諾被蘇軍包圍，德軍採用大膽的聲東擊西戰術偽裝攻擊果爾揚迪，以確保自己能撤到列克拉斯諾，他們的行動成功了，而且把蘇軍把大量的裝備騙到了果爾揚迪。

主要執行戰術的是德軍的工程師隊，隨著砲火的支援，他們最後完成了撤退的任務。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

德軍玩家 拿 6 張指令卡 起始玩家

蘇軍玩家 拿 4 張指令卡

勝利條件 6 個勝利徽章

當德軍單位位於果爾揚迪和列克拉斯諾上時，獲得該徽章，但是，當該板塊上沒有德軍時立即將該徽章放回原板塊。

德軍穿越河流，用該部隊當作並獲得該徽章。

### 特殊規則

遇有德軍的裝甲部隊為四個單位和被標示為特種部隊之步兵(工兵)時，放置特種部隊記號。(p. 3)

結冰河流 (p. 2)

閃電戰、蘇軍規則 (p. 2)

戰壕 (p. 1)





### 歷史背景

在十月中旬，德軍第六軍團展開了蘇軍的咽喉—史達林格勒的攻擊，首先他們攻擊了北部的工業區。

22日，工程師部隊—第79步兵師，在戰車和大砲的掩護下，開始了對工廠裡的部隊進行猛烈的攻勢。

但是在狙擊手和對方的裝甲部隊反擊下，最後，只佔領了工廠的一個角落。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

德軍玩家 拿 5 張指令卡 起始玩家

蘇軍玩家 拿 4 張指令卡

### 勝利條件

10 個勝利徽章

佔領城鎮兩側的部隊可以獲得一個徽章。

佔領工廠時可以獲 2 個徽章。

### 特殊規則

閃電戰、蘇軍規則。(p. 2)

適用狙擊兵規則。(p. 3)

雷區規則。(p. 2)

堤防的效果如同丘陵。

遇有德軍的裝甲部隊為四個單位和被標示為特種部隊之步兵(工兵)時，放置特種部隊記號。(p. 3)

工廠廢墟效果如同鐵絲網。





### 歷史背景

波義尼村成為了庫爾斯克突擊的焦點，德軍派了三個步兵師和兩個裝甲師進攻該村莊。

蘇聯的雷區，和蘇軍的戰車和火炮火力相互交錯著，當戰車的彈藥沒有時，則駕駛著自己的戰車往敵方撞過去，還能戰鬥的士兵則跳出戰車，來場白兵戰。

雖然德軍佔領了許多村莊和 253 高地，但是，蘇聯的軍事能力仍然強勁，德軍的攻擊計畫必須停止，在之後的日子，德軍在戰線上並沒有太大的突破。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

德軍玩家 拿 6 張指令卡 起始玩家

蘇軍玩家 拿 4 張指令卡

### 勝利條件

7 個勝利徽章

佔領波義尼一方獲得兩格徽章，在開戰時，此地視為蘇軍所控制，在該五個城市板塊中，佔有較多的一方，視為佔領該城市的一方。

### 特殊規則

雷區規則。(p. 2)

遇有德軍的裝甲部隊為四個單位時，放置特種部隊記號。(p. 3)





### 歷史背景

1944年1月，超過56,000名德軍士兵在烏克蘭地區遭到切斷與本部的聯繫，蘇軍也持續地對被包圍的部隊攻擊，以求完全切斷其與本國的聯絡。

2月16日午夜，德軍72d部隊和第5裝甲師在克希爾基和郭瑪諾夫卡發起了突擊戰，而對象正是包圍著他們的蘇軍，步兵們裝上刺刀，並衝了出去，蘇軍反應不及，很快的，德軍突破了第一線，但是，蘇軍在德薩霍爾薩西恩塞的火砲和裝甲部隊也還以顏色，並讓其陷入混亂。

德軍的第三裝甲師，隨後跟上了突擊的腳步，而蘇軍此時卻露出火力不足的態勢，德軍也藉此安全的渡河，並完成撤退。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

德軍玩家 拿5張指令卡 起始玩家

蘇軍玩家 拿4張指令卡

### 勝利條件

7個勝利徽章

當德軍穿越格涅洛伊蒂基什河時，如果是一個裝甲部隊，則獲得2個勳章；若是步兵時，則獲得1個勳章。

### 特殊規則

閃電戰、蘇軍規則。 (p. 2)

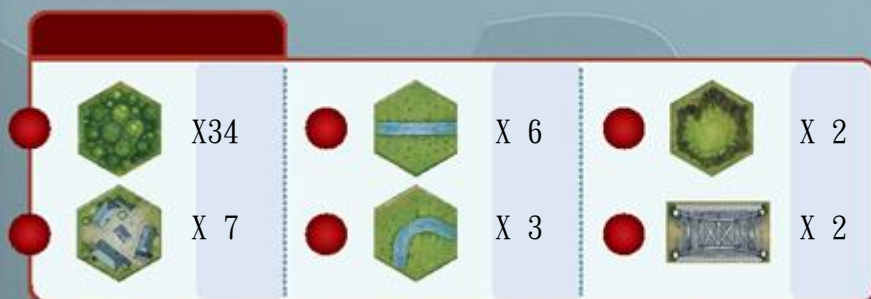
遇有德軍與蘇軍的裝甲部隊為四個單位時，放置放置特種部隊記號。 (p. 3)

德軍的特殊步兵部隊為工兵。 (p. 3)

格涅洛伊蒂基什河是可以穿越的。 (p. 2)

深谷是可以穿越的。 (p. 2)





OVERLORD

### 歷史背景

普洛霍羅夫卡戰役是史上最大的戰車會戰，德國的黨衛軍開始了攻擊，蘇軍的第5親衛師團的炮兵也展開了攻勢，但是，德軍的戰車有著更長距離的射程，因此，帕維爾將軍也催促著自軍的進軍速度。

戰場的大亂戰，眼前只見到戰車的殘骸和散落的碎片，兩軍都受到相當大的損失，加起來，一共有700輛以上的戰車被擊毀，但由於戰場在蘇聯的土地上，因此德軍也沒辦法修理自己的戰車。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

德軍玩家 拿10張指令卡 起始玩家

蘇軍玩家 拿10張指令卡

### 勝利條件

12個勝利徽章

### 特殊規則

遇有德軍與蘇軍的裝甲部隊為四個單位時，放置放置特種部隊記號。(p.3)

普塞爾河是可以穿越的。(p.2)

移動:到此的部隊必須立即停止，且不能再移動。

戰鬥:戰鬥時必須減少1個戰鬥骰。

視線:不影響。



-  X 6
-  X10
-  X 8
-  X12
-  X 1
-  X 2
-  X 3
-  X 2
-  X 1
-  X 2
-  X 1
-  X 1
-  X 1



### 歷史背景

1941年6月22日，德軍的第18裝甲師跨越了伯格河。

第一波攻勢是由坐著氣墊船的反坦克部隊擔任，之後德軍的裝甲部隊也來支援，這波攻擊德軍投入了80輛的戰車，令人驚奇的是，他們是防水的。

保衛該地區的第62團，由於人力有限，只能以少數的人應戰，由於經過初期的閃電戰，因此蘇軍也展現了極高的速度。

舞台已設，戰線已繪，而你身處司令部。剩下的就是你我皆知的歷史。

### 遊戲設置

德軍玩家 拿5張指令卡 起始玩家

蘇軍玩家 拿4張指令卡

### 勝利條件

5個勝利徽章

### 特殊規則

閃電戰、蘇軍規則。(p.2)

野地碉堡規則。(p.3)

運輸列車的規則在地形擴充 p.12。

運輸列車可以運送一個步兵部隊。

注意：這個劇本必須要有地形擴充才可遊玩。