

德国装甲战斗群指挥官



GJ34 期德国装甲师团长模组

原作：窪田英史 翻译：政委



GJ43 号[德国装甲师团长 2]的可玩的扩非常丰富，获得了多数的玩家的好评，但是作为对一个师的大兵力运用玩家的负担不小，为了使得更容易上手，希望发表更容易推演的剧本。在此将编成比师团长更容易的[战斗群]单位，更容易推演的规模，提供了可以再现史实映像的剧本。

1. 序言

这个模组需要使用 GJ43 期德国装甲师团长 2 和 GJ49 期德国步兵师团长的配件，组成德国战斗群指挥官带领部队的剧本集。并且有可以连接的大剧本。

2. 追加单位和标记

这个模组包含以下的追加单位和标记。

卡车运输队 [西方便]	埋伏 标记	命运的连长(正) /修罗(反)	指挥点 标记	增强点 标记
----------------	----------	--------------------	-----------	-----------



卡车运输队[西方便]单位 x1：在剧本 4 使用。

埋伏标记 x7：在剧本 3 使用。

命运的连长(正)/修罗(反)标记 x1：在剧本 5 使用。

指挥点标记 x1：连接大剧本使用。在回合记录表上表示现在的保有量。

增强点标记 x1: 连接大剧本使用。在记录表上各大剧本表示开始时领受的量。

3. 剧本概要

3.1 地图设定

剧本使用德国装甲师团长地图的一部分范围，并指定方向和联络源。

3.2 参加兵力

推演剧本需要的单位。原则上单位都是通常状态开始游戏。基本使用德国装甲师团长 2 的单位，但是从德国步兵师团长拿来用的单位用(步)来区别。初期配置也需要适用堆叠限制。增援必须按照指定的回合在指定的场所登场。如果不满足的话失去这个增援。

3.3 剧本长度

表示可剧本开始的回合和结束的回合。

3.4 胜利阶段

各剧本都有各种胜利阶段，连接大剧本的话还和获得的指挥点数有关。

3.5 突然胜利

回合结束时满足条件，此时那个玩家立刻获得剧本胜利并结束游戏。

3.6 胜利判定

如果没有达成突然胜利，如果满足在剧本结束时的胜利条件的话，这个玩家获胜。

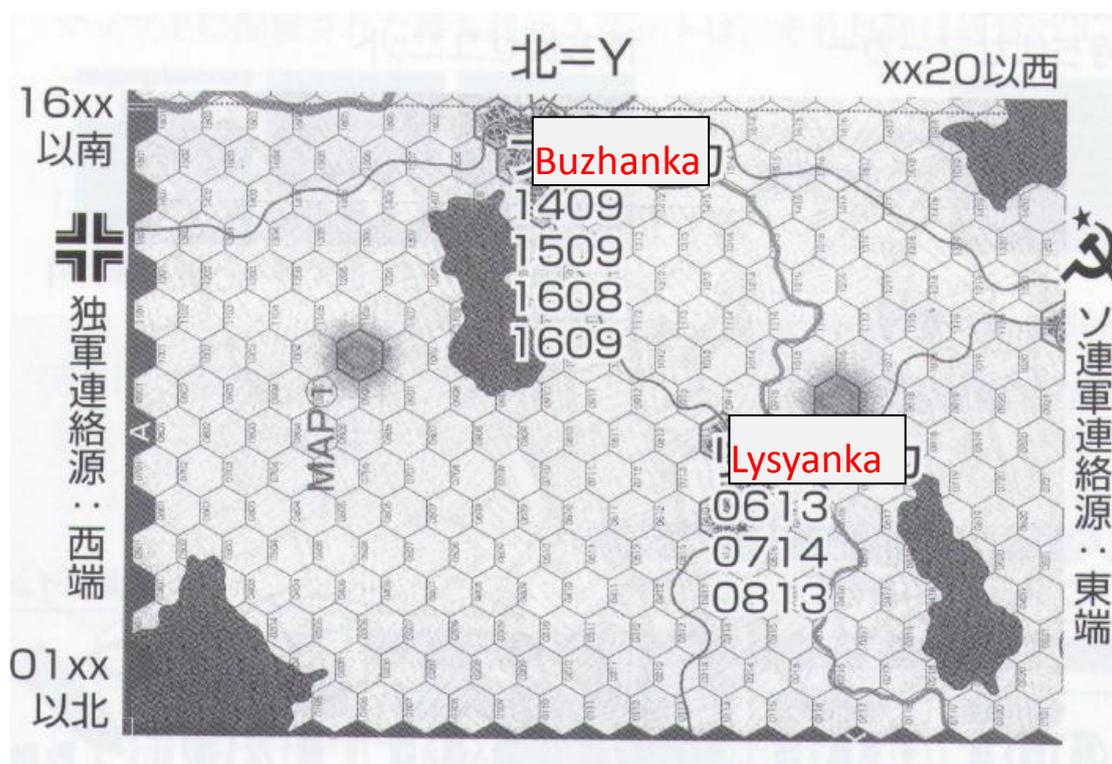
3.7 特别规则

只有这个剧本适用的规则。

4. 剧本

①鱼和熊掌不可兼得：乌克兰 古妮罗伊·特科恰河 1/Feb/1944

1944 年 2 月，包围了齐克赛的苏军继续前进，在没有重炮支援的情况下强行渡河。你的战斗群只是小镇的守备队和仅剩的预备装甲单位。能否成功的阻止苏联军队么？(螳臂当车)
地图设定



参加兵力

德军初期配置(先设)

Lysyanka 和 Buzhanka 各格最低配置一个单位。



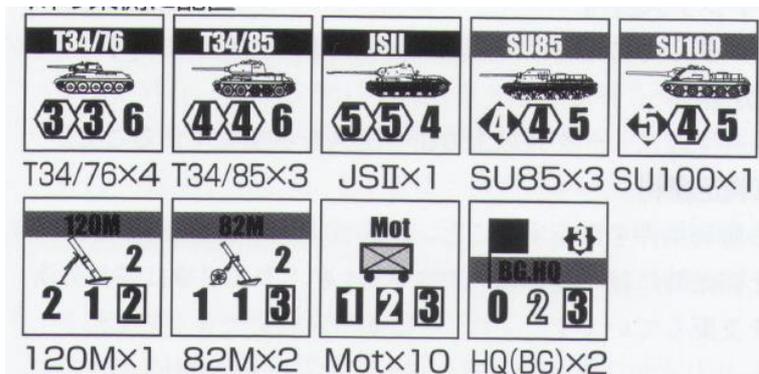
德军增援

第 1 回合在格子 0113 登场



苏军初期配置(后设)

河东侧配置



苏军增援

无

剧本长度

第一回合苏军玩家回合开始到第 7 回合德军玩家回合

胜利阶段条件

苏军突然胜利

任意回合结束时占领 Lysyanka 和 Buzhanka 的任意一个。并且在地图的西端突破走坦克，自走炮单位合计 6 个以上(不能是混乱状态)。

苏军胜利判定

剧本结束时占领 Lysyanka 和 Buzhanka。

德军胜利判定

阻止苏军胜利。

特别规则

陡峭的河岸

地图内的河流，全部类型的单位只能沿道路移动，战斗后挺进，后退的大河。

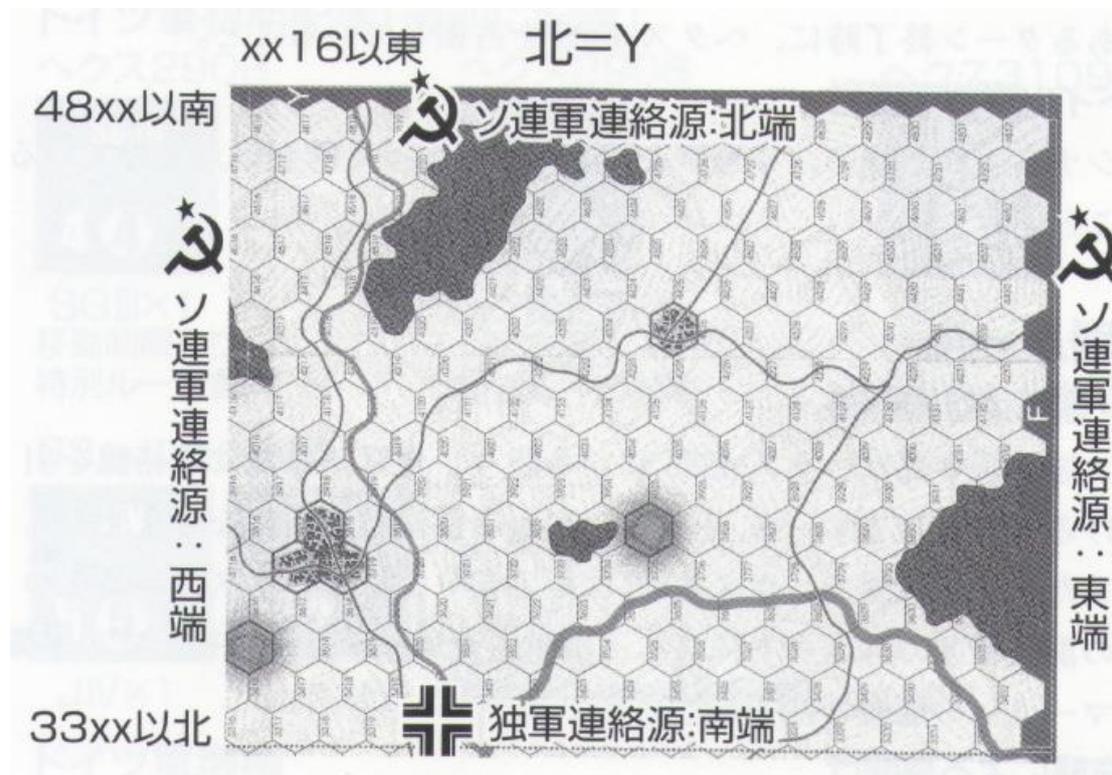
反坦克炮的奋战

使用可选规则 14.3。

②火中取栗：德国 弗罗茨瓦夫东方 100km 25/Jan/1945

1945年1月。弗罗茨瓦夫东方产生了对快速进攻的苏军的侧翼进行反击的好机会。离开了紧急撤退的本队，大胆的强袭敌补给站的您的战斗群的命运会如何？(呵呵)

地图设定



参加兵力

德军初期配置

无

德军增援

第1回合从 3319 格或 3327 格任意之一或者双方登场

 6 6 6	 1 1 6	 2 2 4	 2 1 4	 0 1 4
Vx2	RECx4	Mechx3	SGx1	HQ(BG)x1

苏军初期配置

3718 格

 4 4 5	 1 2 3
SU85x1	Motx2

3817 格

 4 4 6
T34/85x2

4325 格

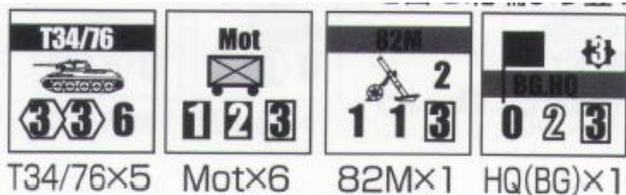
 1 2 3	 0 2 3
Motx1	HQ(TK.C)x1

从 4326 格到 4332 格的道路上，一个格子一个单位并以混乱状态配置。



苏军增援

第 3 回合时从包含 3716 格的地图北端登场



剧本长度

第一回合德军玩家回合开始到第 8 回合德军玩家回合

胜利阶段条件

两军都需要统计胜利得点。

德军胜利得点

除去 1 个苏军单位 1 点。

苏军胜利得点

除去一个德军单位 1 点。

除去一个德军防御类型为[装甲]的单位 2 点。

苏军突然胜利

任何回合结束时，比德军得点多 1 点以上。

苏军胜利判定

阻止德军的胜利条件。

德军突然胜利

任何回合结束时占领 4325 格

德军胜利判定

剧本结束时，比苏军多 4 点以上的胜利点数。

特别规则

苏联邦英雄的行动

只有苏军司令部在 4325 格时，被视作能引联络线到自军联络源(不会因 6.1(2)变成混乱状态)。并且是必须是通常状态在 4325 格中时，同格有 1 个混乱状态的单位，才可以无视敌压制地域的影响，可以放置准备标记进行回复。

奇袭开幕

第一回合没有苏军玩家回合。

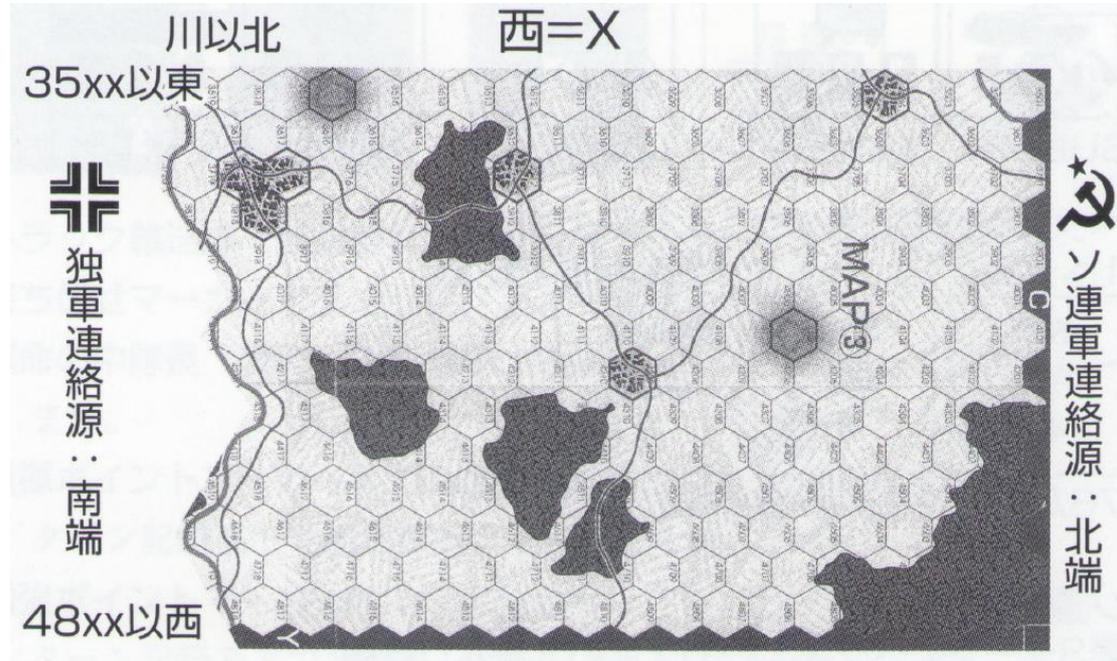
撤退谢幕

只有德军可以使用[14.4 脱离]规则。并剧本结束时地图上的德军单位都被除去。

③人小志大： 乌克兰 霍洛登加东北 15km 23/Mar/1944

1943年3月，对向顿涅兹河畔森林地带强攻的苏军装甲部队进行反击的为你的战斗力装甲都薄弱的战斗群。活用这里的地形，能否报一箭之仇呢？

地图设定



地形的明确化

4211,4213 格被视作为平地.

参加兵力

德军初期配置(初设)

3712 格

4209 格

3717 格



Motx1



Lt(歩)x1



NHx1

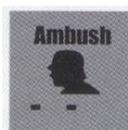


150IGx1



HQ(BG)x1

任意森林格
埋伏标记



x7

参照特别规则

盘外一起配置的
埋伏单位



Hz(歩)x2



SGIIIx1



Pac38(歩)x1

参照特别规则

德军增援

无

苏军初期配置(后设)

在 3504 格的 5 格内

弹药点数



苏军增援

第一回合

3701 格登场

第一回合

4809 格登场



剧本长度

第一回合苏军玩家回合到第 7 回合德军玩家回合。

阶段胜利条件

苏军突然胜利

任意回合结束时占领 4 个以上的城镇格。

苏军胜利判定

剧本结束时占领 4 个以上的城镇格。

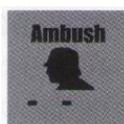
德军胜利判定

阻止苏军的胜利条件。

剧本开始时苏军在 3504 格，德军支配剩下的城镇格。

特别规则

埋伏标记



埋伏标记有制压地域，是受到堆叠限制的。埋伏标记不能移动。苏军单位不能进入放置了埋伏标记的格子。并且混乱状态的苏军单位不能进入埋伏标记的制压地域。苏军玩家回合的移动全部结束时或在埋伏标记的临接格解决战斗后挺进时，和每个苏军单位相邻的埋伏标记，德军玩家需要

①去除埋伏标记(埋伏单位全部登场时通常会选择这个)。

②去除埋伏标记，可以配置还未登场的埋伏单位 1 个。被配置的单位立刻受到相邻的苏军单位通常火力加 1 的射击。

有以上 2 个选择。

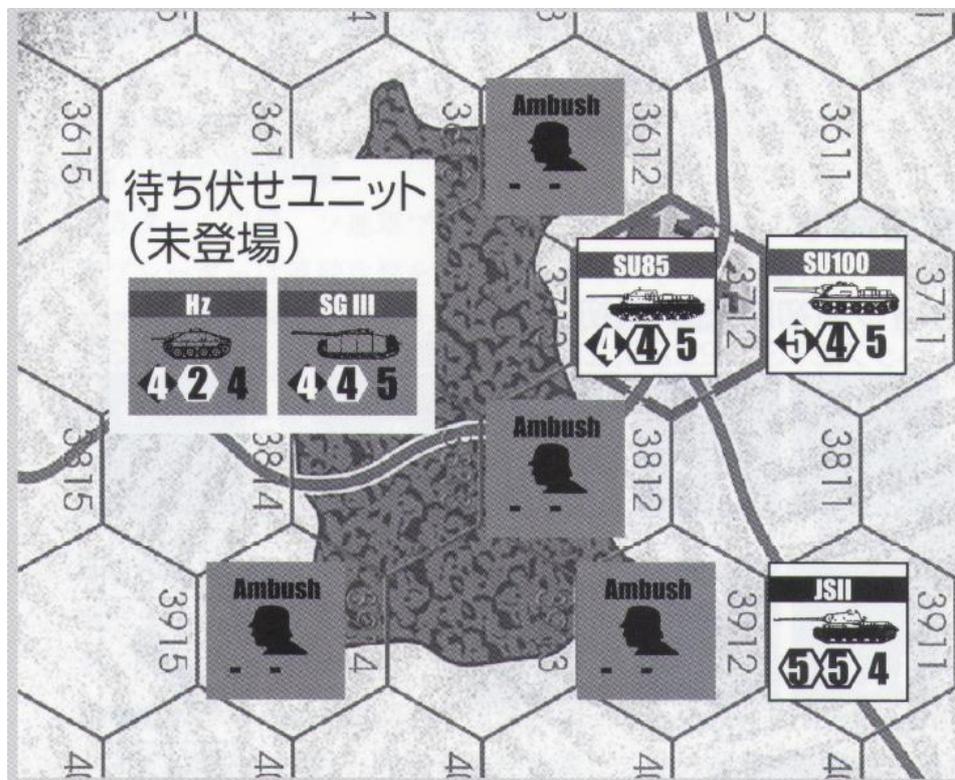
和苏军相邻的埋伏标记有多个时，德军玩家可以按照任意的顺序，1 个格子一个格子的解决上述的选择。

地图上配置的埋伏单位，此后被视作为通常单位。

埋伏单位即使全部登场，地图上的埋伏标记在苏军单位移动结束或者战斗后挺进后相邻为止留在地图上。(当作陷阱用)

伏击例

任意回合苏军玩家在回合移动结束后出现以下状态。



德军玩家最初在 3812 格取走埋伏标记放置 Hz x 1。这个 Hz 对 SU85 进行火力差+3 的射击。如果 SU85 被除去的话，因为没有邻接的敌单位了，所以 3612 格的埋伏标记可以留在原地，但结果为混乱(T T)。

没有打中的话，3612 格中 SGIII x 1 登场。对混乱的 SU85

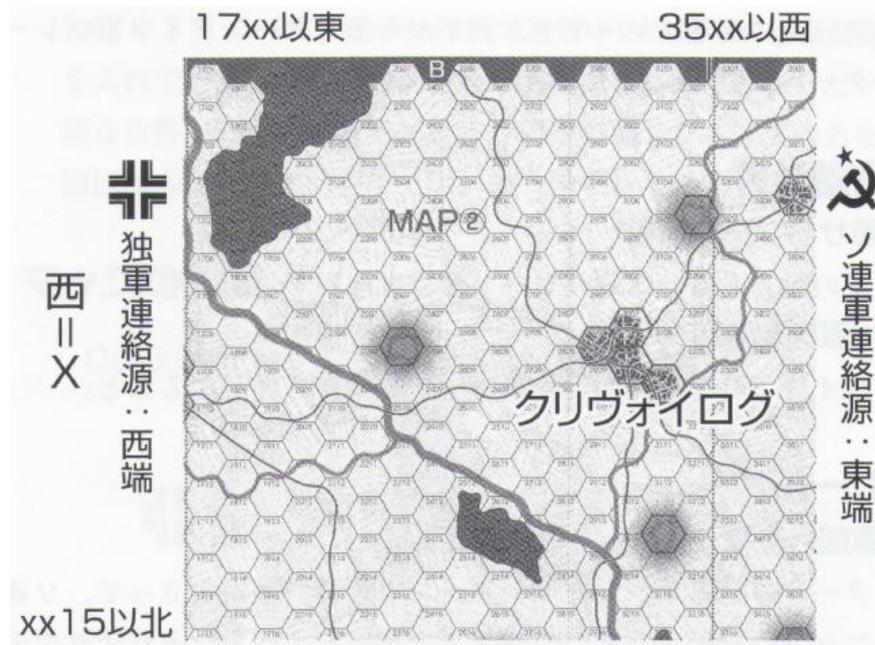
进行火力差为+3 的射击，结果是 SU85 退往 3711 格。SGIII 下一个玩家回合可以对 SU100 进行火力差为+2 的射击，所以战后挺进到 3712 格。因为没有未登场的埋伏单位，所以只要去除 3912 格的埋伏标记即可。

3914 格的埋伏标记，虽然没有未登场的埋伏单位了，但是不和敌单位相邻所以无需除去。

④一波未平一波又起：乌克兰 克里维里赫 22/Feb/1944

1944年2月，对于困境中的第3帝国来说，满载贵重矿物资源的卡车运输队[西方便]，在苏军的攻势下拼命逃亡，从克里维里赫出发。是否能逃到后方的安全地带呢？这要靠你的战斗群的奋斗了。

地图设定



参加兵力

德军初期配置(初设)

2908 格



SGⅢ×1

2908 格



トラック輸送隊×1

3109 格



SG×1

有移动限制

参考特别规则

[西方便]

参考特别规则

有移动限制

参考特别规则

33xxに自由配置



JIV×1



Mot×6



塹壕×6 (Motを配置したヘクス)

德军增援

第一回合从地图西端登场



IVH×2



V×2



JIV×1



JV×1



REC×2

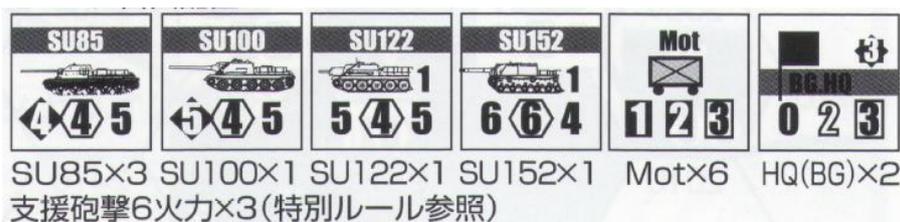
第 2 回合从地图西端登场

第 5 回合从地图西端登场



苏军初期配置(初设)

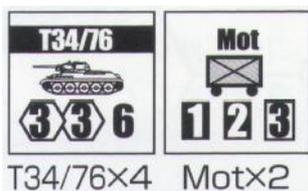
在 34xx 自由配置



苏军增援

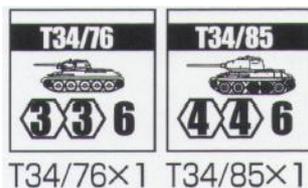
第一回合从地图东端登场

第 2 回合从地图东端登场



第 3 回合从地图东端登场

第 4 回合从地图东端登场



剧本长度

第一回合苏军玩家回合到第 7 回合德军玩家回合。

阶段胜利条件

苏军突然胜利

西方便被除去或者剩余的回合数无法逃脱。

德军胜利判定

剧本结束时西方便从地图西端脱离。

特别规则

苏军场外炮击

第一回合的苏军玩家回合有准备炮击，可以指定苏军单位邻接的 3 个格子，各格执行火力类型为[其他]的 6 火力的炮击。

德军后卫

在城镇格配置的 SGIII 和 SG 在第一回合无法移动，但是可以射击。

德军西方便

西方便属于非战斗单位有以下的能力

①概要

通常处于混乱状态，无法回复。有堆叠限制。能适用[14.4 脱离]。

②战斗

防御力为[其他]类型的[0]。射击结果是混乱以上的话，因所属的堆叠后退而被除去。

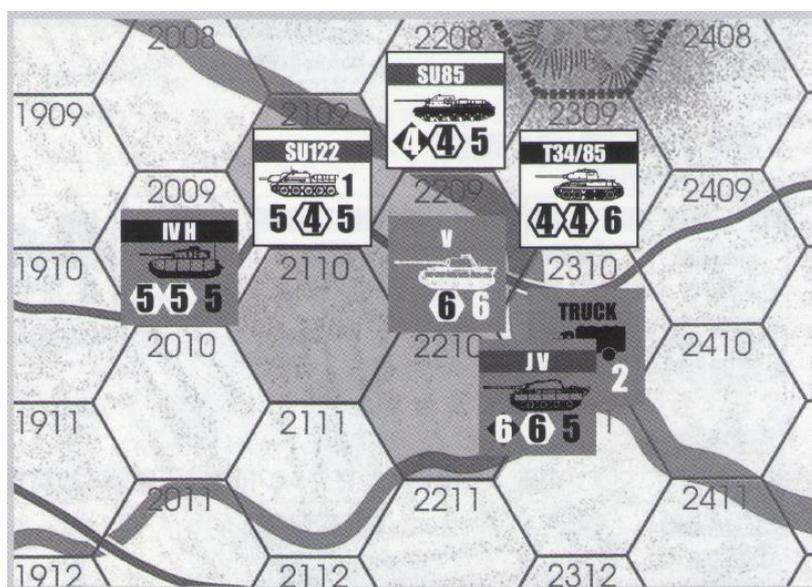
③移动

没有通常的移动力。德军玩家回合结束时，只可以在平地或道路移动 2 格。河流，大河可以沿道路穿越。

对于敌人的制压地域，原则上不能进入，但是有己方单位存在的话(无论正常还是混乱)，就可以无视这个限制。

西方便的移动例

某个德军玩家回合的机动射击开始时，出现以下的状况。



回合结束时西方便可以移动的格子，根据 IV H 对 SU122 的射击结果来看，SU122 如果被除去战斗后前进的格子为，2109，2110，2209，2210。混乱状态的的话，可以进入 2110，2209，2210。

无效的话可以进入 2209，2210。

⑤害人者终害己：匈牙利 尼赖吉哈佐 26/Oct/1944

1944年10月，捕捉到了向布达佩斯挺进中的苏军攻势的极限处，反击开始了。接受前进命令的你的战斗群所属的第一装甲营第三连的列昂哈鲁特中尉，得知了需要夺回的目标为苏军刚占领的尼赖吉哈佐中有友军的野战医院，心中突然有种不可言喻的胸闷(他的女人完了)。地图设定



参加兵力

德军初期配置(初设)

在 2130, 2329, 2528 格配置。

2532 格



德军增援

第 2 回合从地图南方登场



苏军初期配置(后设)

2029, 2129, 2228, 2328 1623 格有移动限制 1724 格 有移动限制
2427, 2527 格每格 1 个单位 参考特别规则 参考特别规则

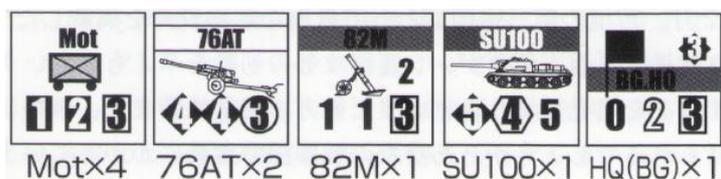


苏军增援

第 3 回合在 2619 和 2620 格登场



第 4 回合在 2116 格登场



剧本长度

第一回合苏军玩家回合到第 7 回合后攻玩家回合。

阶段胜利条件

德军胜利判定

剧本结束时占领尼赖吉哈佐并占领 2116, 2216, 2316, 2416, 2516, 2616 中的 3 格。

苏军胜利条件

阻止德军胜利。

特别规则

对应的延迟

初期配置的 T34/76 和 T34/85, 在第一回合中只能使用 3 移动力。

深森林

任何单位不能进入森林。

报复行为中

尼赖吉哈佐配置的单位无法移动, 可以退却到城镇格, 除此之外都被除去。

德军的连续攻击

第 5 回合以后再苏军的玩家阶段开始前, 德军玩家可以宣言连续攻击。此时, 这意味的回合便成德军先攻苏军后攻。宣言在游戏中只能一次, 也可以不宣言。

命运的连长和修罗的登场



列昂哈鲁特的未婚妻艾伦娜，是德军野战医院的护士。她在工作地点被苏军蹂虐，对于他来说目击到这个惨剧也许是命运的安排。

德军初设后，在地图上防御类型为[装甲]的任意一个单位上放上[命运的中队长标记]。[命运的中队长标记]，如果满足以下条件的话有特别的能力，在剧本结束时被除去。

最初进入尼赖吉哈佐的德军单位，在战斗后挺进(其他单位也可以同时进入)满足条件的话，可以将[命运的中队长]标记翻面，变成[修罗]标记。

修罗的能力



抱着艾伦娜悲惨的尸体的列昂哈鲁特，变成了复仇的修罗。有不顾自己的攻击精神，放置了[修罗]标记的单位有以下的能力。

- ①火力+2，防御力-2，移动力+1。
- ②对某个堆叠射击时，可以自由选择射击对象。
- ③受到射击时，即使有同格的单位，一定会成为被射击的对象。
- ④受到混乱或者除去的射击结果的话，除去[修罗]标记，单位回到正常状态。

修罗的退场

存活下来的列昂哈鲁特中尉的背影消失了。连接剧本游戏用[直属部队]的技能是无法继续使用[修罗]标记的。

⑥不入虎穴焉得虎子：白俄罗斯 巴拉诺维奇 5/Jul/1944

1944年7月，正在进行巴格拉季昂战役的苏军前卫部队打过来了。为了确保战略要地的镇和高地，开始进行大规模的攻势。为了阻止这个发生的你的战斗群尚未恢复战斗力。你能露出几颗利齿呢？

地图设定



参加兵力

德军初期配置

1121 格



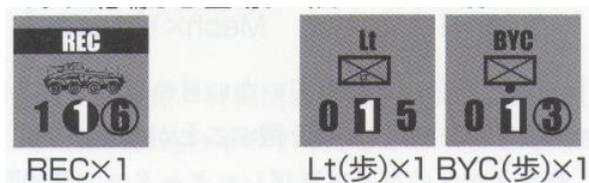
德军增援

第一回合

从地图北端登场。

第一回合从地图北端或西端登场

(各单位可分别从各地图端登场)



第一回合以后从地图北端或西端登场

(各单位可分别从各地图端登场)

特别增援(参考特别规则)

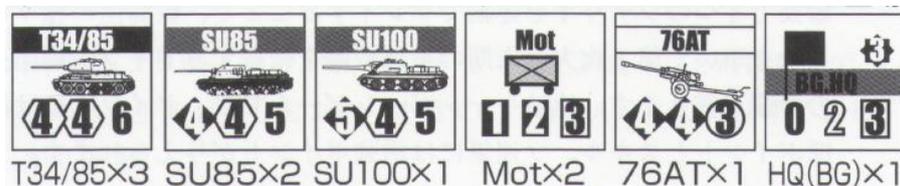
苏军初期配置

无

苏军增援

第一回合在 1515 格登场

第一回合在 0715 格登场



剧本长度

第一回合苏军玩家回合到第 7 回合德军玩家回合。

阶段胜利条件

苏军突然胜利

任意回合结束时，0916，1121，1221，1225 格全部为自己单位占据(混乱也可)。

苏军胜利判定

阻止德军的胜利条件。

德军胜利判定

剧本结束时，0916，1121，1221，1225 中任意 3 格有自军单位(混乱状态也可)。

特别规则

准备不足

苏军不能构筑阵地

特别增援

德军玩家，在第 1-第 3 回合间可以有以下的特别增援登场。宣言必须在德军玩家回合开始前执行。



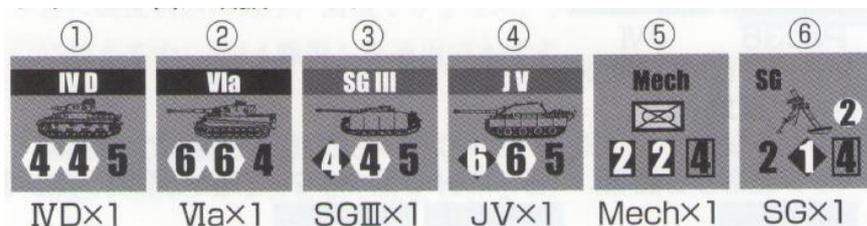
加上以上这些单位外，还有以下表格对应骰点可以获得相应的增援。

第一回合宣言：1 个骰子扔 1 次

第二回合宣言：1 个骰子扔 2 次

第三回合宣言：1 个骰子扔 4 次

骰点/增援单位



如果出的骰点相同，那可以自由选择没有出骰点的单位。这个时候只可以选择 1 次 VI b。

特别增援编成例：第 3 回合德军玩家回合开始时宣言特别增援，追加增援骰点为两个 1 和两个 6。受取 IV D x 1 和 SG x 1。相同的骰点的话获得一个 VI b x 1。最后 1 个从 2-5 的骰点对应的单位中选。

5 连接大剧本

最长可以 4 个剧本连续推演。表现了率领战斗群的各种兵力砸第 2 次世界大战末期转战在东部战线各地的德军战斗群指挥官的奋斗。连接大剧本有德军指挥点数和技能，苏军有增强点数。连接剧本无视各剧本的场所和日期，只利用其设定状况。

5.1 连接剧本的推演顺序

连接剧本游戏最长由第 1-第 4 大剧本构成，用以下的顺序来进行推演。

- ① 玩家选择大剧本时掷一个骰子。骰点为几就是对应的剧本。出已经推过的剧本的话需要重掷。
- ② 苏军玩家领取增强点来使用。
- ③ 推演大剧本。
- ④ 获得剧本阶段性胜利。德军的胜败数直接将判定连接大剧本的结束判定。
- ⑤ 连接剧本游戏时，德军玩家获得剧本的阶段性胜利拿取相应的指挥点数，返回①，进行下一个大剧本推演。

5.2 德军指挥点



使用技能时需要消费指挥点。指挥点可以累积，不可能低于 0。连接剧本开始时拥有 2 点，并且根据连接剧本的结果获得以下的点数。

德军突然胜利：6 点

德军胜利判定：3 点

苏军胜利判定：1 点

苏军突然胜利：0 点

5.3 德军技能

战斗群指挥官的你通过到现在为止的战历经验，拥有了可以执行通常规则不可能执行的行动的能力。各技能在一个大剧本游戏中只能使用 1 次。使用了的技能在下一个大剧本中就不能被使用。使用[直属部队]以外的技能的单位，必须在德军战斗群司令部的指挥范围内。

准备射击命令

消费指挥点 2

在德军玩家回合的准备射击阶段可以使用

没有放置准备标记，行动类型为[坦克]的 1 个单位可以对对手单位进行射击。这个单位在同一个玩家回合也可以机动射击。

机动射击命令

消费指挥点数 1

在德军玩家回合的机动射击阶段可以使用

行动类型为[自行炮]的一个单位可以射击对手单位(可以炮击)。这个单位在之前的准备射击阶段射击(炮击)过也没关系。

争胜意志

消费指挥点数 3

任何时候都可以使用

德军或者苏军骰子重掷。出的结果必须要接受。

2 次射击

消费指挥点数 2

德军玩家回合射击时可以使用

进行射击(炮击不可)时，火力为 2 以上的单位可以使用。这个单位获得自身的火力除 2 的 2 个火力(向上取整)。加上必要的火力修正，分别解决射击。射击不同的格目标也没关系。

直属部队

消费指挥点 4

只有以德军胜利结束的剧本才可以使用

选择地图上剩余的通常状态的单位 1 个，可以拿到下一个大剧本使用。这个单位以混乱状态和初期配置的司令部部署在同一格子，或者以通常状态和增援的司令部一起登场。

战术的后退

消费指挥点 1

苏军玩家回合射击时可以使用

包含炮击在内的被成为射击目标的格中有 1 个通常状态的单位，在射击解决前在[8.8 后退]的限制内保持通常状态后退。

拿好枪！

消费指挥点数 0

德军玩家任何时候都可以使用

在这个回合中，司令部的火力类型为[步兵]。火力为 0。

消费必要的指挥点数的话，可以和其他技能组合使用。例：[准备射击命令]时[2 次射击]，这之后一个射击用[争胜意志]来重掷。消费了 7 个指挥点。

5.4 苏军增强点



进行大剧本游戏时，表示被强化了了的苏军装备。各大剧本开始时给予以下的点数。

第一大剧本：1 点

第二大剧本：2 点

第三大剧本：3 点

第四大剧本：4 点

给予的增强点只能在这个剧本才能使用，不能带到下一个剧本。失去多出的增强点。增强点可以消费以下内容。

单位的升级

单位可以替换成更强大的单位。无论初期配置的单位或者增援的单位都可以选择。1 个单位用 1 个增强点可以升级成以下情况。

T34/76 变成 T34/85

SU85 变成 SU100

SU122 变成 SU152

单位的追加

只有在有增援的剧本才能使用。用 2 个增强点可以追加一个单位的 T34/76 在最初的增援里。追加的 T34/76 可以用 1 点增强点变成 T34/85。

5.5 连接大剧本的完结

连接大剧本的战绩，决定了作为德军战斗群指挥官你的命运。

以下的条件来结束连接大剧本

- ① 战斗群司令部被除去。或者德军在两个连续的剧本中败北。

你的命运：在苏军怒涛的攻势下，战斗群被歼灭。在崩溃中，你为了避免被捕保持德国军人的荣誉，你拔出了你爱用的手枪。。。。。。

- ② 在第 4 个连接大剧本结束时德军两胜两败(第 3 和第 4 剧本德军败北时适用条件①)

你的命运：战斗群迎来的战争结束，你被苏军解除武装，将你送往俘虏收容所。为了再次踏上祖国的土地，你的新战斗开始了。

- ③ 第 4 剧本结束时，德军 3 胜 1 败。

你的命运：战斗群在苏军追击下退往西部战线，你被西方联合国军俘虏了。战后为再建祖国出力，这真有远见啊。

- ④ 第 3 剧本结束时德军 3 连胜。

你的命运：你的活跃被宰帝都地下室指挥的总统所注目，拉回柏林负担柏林防御的一翼。一直到第三帝国的终焉或是你命运的尽头。

6 后记

为了目标[轻型配置，非常适合单人战，游戏时间大致 2 小时]所做的剧本集。请尝试下这些特别规则。

连接大剧本，被大局的流动所翻弄的战斗群指挥官的决断非常有趣。作为设计者也非常荣幸。刊登在这都是拜中村编辑长所赐，并对给予贵重的帮助的 GJ 朋友会的各位表示感谢。

GJ43 期收录作品 德国装甲师团长 2 的 Q&A

Q. 单位在用炮击将敌方单位从目标格除去或者后退的场合，可以战斗后挺进吗？

A. 如果是对目标格射击的单位自己的话，是可以战斗后挺进的

如果先发生炮击解决的话，根据 8.8(3)项因为使后退的解决延迟了，所以对目标格射击的话是可以挺进的。

Q. 反坦克炮单位因射击将敌单位从目标格除去或后退时，可以战斗后挺进吗？

A. 满足其他的条件的话是可以的，但是移动后要处于混乱状态。

2016 年 3 月 13 日 翻译：政委