

ノルマンディーの大惨事(Disaster at D-Day):**GMT ノルマンディー44用歴史に反するシナリオ**

1944年6月7日ーフォン ルントシュテット元帥とアドルフ ヒトラーとの会話(電話):

「連合軍はこうしている間にもカーンの南に他の空挺部隊を降下させます。。侵攻と同等の戦力が着陸してくるのが予想できます。。私は連合軍の空挺師団が今使えるので最後と信じている。唯一の師団のために彼らはそんなことしないだろう。ノルマンディーに主力が上陸する。総統、Case Three をしなければならぬ。早急に総統の師団が必要です。」

[長い間の後。。]

「良からう元帥、Case Three 実行だ。」

ノルマンディーに最初の空挺部隊が降下してからちょうど36時間、オマハビーチに連合軍侵攻わずか12時間後、崖のすぐ先にある所在未確認の第12SS装甲師団により反撃されました;ヒトラーはノルマンディーで即応の為に更にドイツ軍師団21個に自由行動を承認しました。ドイツ軍が陸上によってそうすることができるよりも、連合軍が空と海によってノルマンディーに多くの人と物資を上陸させる事ができるかどうかを判断するのが時間との戦いになるでしょう。

Introduction

ノルマンディー44ルールをベースにした反事実歴史シナリオです:D-Dayの大惨事(Disaster at D-day)はPeter Tsouras氏デザイン、ドイツ軍が連合軍を打ち破ります。ヒストリカル小説、普通に連合軍が上陸、しかし戦闘の3日前に第12SS装甲師団がノルマンディーに到着している前提です、オマハに連合軍上陸を想定し第352歩兵師団と演習に従事していました。さらにロンメルのおさんの調子が悪く6月6日の誕生日のお祝いになりました。家に戻る代わりに、ロンメルが演習に姿を見せ、結果として連合軍侵攻の最前線に居ることになりました。ドイツ軍の反応は空挺降下と上陸に迅速で断固としており、連合軍は戦略予備の空挺部隊ポーランド第1独立パラシュート旅団と英国第1空挺師団を6月7日に投入する原因になりました。

オーバーロード作戦が失敗;ドイツ軍はこれが本当のものだと知っていました。消耗戦が結果を決定するか、または片方、または他が勝利するための作戦行動を見つけるだろうか?この反事実歴史シナリオを行うには通常ルールを使い、ノルマンディー44用勝利条件と戦闘の順序を以下のように修正します。このC3iバリエーションはキャンペーンゲーム(24)または7ターンミニゲーム(25)用に使う事が出来ます。注記:反事実シナリオに記載されている追加戦闘ユニットは両面カウンタ42個とマーカー4個でC3iマガジン31号に付録されています。

29.D-Dayの大惨事シナリオ**29.1 戦闘の序列(Order of Battle)**

(29.1.1)連合軍初期と英国内セットアップは現状維持です。新連合軍空挺部隊戦略予備ユニットは連合軍英国内カード上に置き、そしてユニットまたは基幹ユニットがプレイに必要なまでおいて置きます。

(29.1.2)ドイツ軍初動と増援カードは以下のように変更します:

- 第21装甲師団は1ターンから全MAです(20.4 変更)。
- 第84軍団司令部は1ターンからSM(戦略移動)可能(反事実歴史はカーンへ向かいました)。
- 第12SS装甲師団は開始前にマップ配置します、増援カードの変更です。
- 第7ヴェルファー旅団(7th Werfer)は開始前にhex1815に配置します。
- すべてのドイツ軍増援の大抵はC3iマガジン31号同梱改訂ドイツ軍増援カードで登場ターンが変わっています。ここで留意するのは多くのユニットが早くに登場します、しかしながらいくつかは遅い登場です。参照しやすいようにターントラック上にすべてそれらのユニットを置くのが望ましいです。全てのユニット登場はそれからカウンタの登場コードにマップ登場位置色が印刷されています。
- ドイツ軍増援カードは追加ユニットが補足されています(第2装甲師団、歩兵師団4個、降下猟兵師団2個、SS重戦車大隊と追加トラックマーカー)、それらカウンタ上に登場ターンが記載されているのに基づいてターントラック上にそれぞれ置きます。
- 2ターンの全てのドイツ軍増援ユニットはマップ南端から半分のMAでやって来ます。SM(戦略移動)は使うことができ、その場合は全MPが使えます。
- オマハビーチ用侵攻テーブルの連合軍さいころは-1の修正を被り、(20.3.3)の血まみれのオマハ結果からの追加さいころ振りも-1します。オマハにDD戦車大隊上陸もまたDD戦車テーブル(20.3.5)も-1修正を受けます。

29.2 連合軍空挺部隊戦略予備(Allied Airborne Strategic Reserve)

(29.2.1)午後の降下のせいで、ポーランド第1独立パラシュート旅団と英国第1空挺師団3個旅団がユニットに表示されているヘックスに2ターンの連合軍移動フェイズの開始に全て到着します。目標ヘックスがユニット不在で敵ZOC出ない場合、ユニットは空挺拡散テーブル第6のコラムでさいころします。目標ヘックスがユニット不在、しかし敵ZOCの場合、第101のコラムでさいころします。そのヘックスに敵ユニット所在なら隣接する不在ヘックスに動かし(もし必要なら隣接ヘックスに動かし続けます)、そして空挺拡散テーブルの第82コラムでさいころします。**空挺拡散テーブルさいころでグライダーは+1する事を覚えておいて下さい。**ポーランドユニット補充は英軍空挺補充ポイントから受ける事が出来ます。これらのユニットは拡散結果を受けなかった場合、着陸後戦術移動(9.10)が使えます。

(29.2.2)第53山岳師団(空輸)は敵ZOCでは無いいずれかの連合軍支配下の飛行場に下ろす事が出来ます。その山岳師団はいずれかの嵐では無い連合軍移動フェイズの開始する際に下ろせません。同じターンに全ユニットを下ろさなければなりませんし再空輸はできません。山岳師団ユニットは空挺拡散さいころが不要、しかし続く増援上陸手順(6.5.2)は飛行場を最初のヘックスとして教え、あたかも海から陸揚げして

きた感じです(すなわち戦術移動のみ使える)敵に隣接して移動を終える場合、それらに Regroup marker(再編マーカ)を置きます。山岳師団は英軍歩兵補充ポイントを使用します。

(29.2.3) 連合軍担当は構築部隊が機械化部隊でなければならぬ事を除いては陣地構築(16.1)と同じような方法でゲーム中に飛行場一箇所建設可能です。飛行場は敵ZOCが及ばない平地ヘックスで建設しなくてはなりません。その飛行場建設のユニットはそのターン連合軍IPとしてカウントします。飛行場マーカが一度使用可能になると、たとえ海岸線またはマルベリー仮設港に連絡線が引けなくても、飛行場マーカは他の友軍支配下飛行場と同じようにゲーム中連合軍空全挺、グライダーと空輸部隊用の補給源としてカウント出来ます。

(29.2.4) 連合軍空挺部隊戦略予備ユニットのそれぞれに指定された基幹ユニットがあります。指定されているユニットのみ基幹ユニットが使って、自動的勝利(23.2)のための除去された連合軍ユニット合計にはカウントしません。

(29.2.5) オプション-史実の着陸地点の代替地点-それらのカウンタに表示されている着陸ヘックスの代わりに、2ターンに着陸する連合軍空挺部隊戦略予備ユニットは合法的に移動とスタックが出来るマップ上でいずれかの位置に代わりに着陸可能です。各ユニット用そのヘックスは2ターンの初期フェイズ中連合軍プレイヤーが秘密裏にヘックスを書き留めておきます。そのユニットは2ターンの連合軍移動フェイズ開始で着陸、そして使用する空挺拡散テーブル 29.2.1 手順を使って決定します。連合軍空挺部隊戦略予備のユニットは代わりに3箇所のヘックスで着陸する指定をしなければなりません、そして2ターンに全パラシュートとグライダーを着陸しなければなりません。

29.3 追加シナリオ個別ルール

(29.3.1) ドイツ軍プレイヤーは3ターン開始する時に追加トラック(車両)マーカを受け取ります。これはカレーの第15軍専用の通常部隊輸送を表現します。各ターンこのトラックマーカは青の登場エリアに到着するいずれかの非機械化部隊、またはオルヌ川(Orne River)の東側で青の登場エリアまで敵所在ヘックスまたは敵ZOCに入ることがない道路ヘックスをたどれるいずれかのユニットが輸送可能です。一度部隊を乗せると、トラックマーカでオルヌ川の西側に輸送可能で 9.8.5 の4つの条件の一つでトラックマーカ除去される先のターンで継続使用可能です。除去するには、上記の手順によって先のターンで他の部隊に当てます(すなわち、オルヌ川の東側、または青の登場エリア)。

(29.3.2) 万が一連合軍支配する浜辺が閉鎖されたら、後続ユニット、または先の増援はたとえ違う国籍であっても(21.1.4を修正)隣接する連合軍支配の浜辺に上陸可能です(スタック制限に従います)。6.5.3 について、工兵ユニットがマップにいない場合、その連合軍のRプレート(上陸ポイント)が2に減少します。CWとUS両ユニットが同じ浜辺に上陸する場合、これらを陸揚げするのは合計で4RP's です。このシナリオではオプションルール 28.3(ドイツ軍海岸砲台)をプレイします。

デザインノート: 反事実シナリオでは、オマハビーチは2ターンで閉鎖され残された米軍ユニットらはゴールドビーチに避難、ジュノーとスオードを頼って英連邦軍ユニットが流れこんでしまう原因になります。

(29.3.3) マルベリー仮設港の変更。ドイツ軍によるオマハビーチ奪取は可能です。もしもアローマンシュが早期奪取になると英連邦軍は達成不能になります。 このルールは連合軍に追加の時間を費やして代わりに海岸内にマルベリー人工港を運ぶための能力が与えられます。

米軍マルベリー人口港。 連合軍が米軍マルベリー人口港をターントラック上に置かれる以前オマハビーチを失うまたは放棄する場合、代わりにユタまたはゴールドどちらかに据え付け出来ます。さいころを1個振って半分の値(端数切り上げ)を完成5ターンの結果に加算します。この数値6から8までが米軍マルベリー人口港移転先での完成ターン数になります。代替ビーチはターントラックに置く以前に連合軍プレイヤーによって事前に指定(ユタまたはゴールド)しておかなくてはなりません。

英連邦軍マルベリー人口港。 連合軍は3ターンの連合軍回復フェイズにて英連邦軍マルベリー人口港を置くための前提条件が成り立たない場合、代わりにジュノービーチに移設します。さいころを1個振り半分の値(端数切り上げ)を5の結果に加算します。この数値6から8までが英連邦軍マルベリー人口港移転先での完成ターン数になります。

代替位置の各人口港の建設は 21.1.2 によって遅らせる事ができます。

(29.3.4) ドイツ軍反撃態勢。

連合軍を海に押し戻すと言う上級司令部の指令のせいで、1ターン始まってすぐに、ドイツ軍プレイヤーは各ターン最低限攻撃(要攻撃)しなければなりません、または連合軍プレイヤーに勝利ポイントを放棄させます。

- 嵐または曇りターン、開店中連合軍ビーチそれぞれに攻撃 1 回は必要です(例えば1ターンに関しては5箇所に1回ずつ計5回必要です)。攻撃は予備戦闘フェイズに攻撃実施を含める形で分散できます。
- 晴天ターン、開店中連合軍ビーチ2箇所ごとに攻撃 1 回は必要です、端数切り上げます。
- 要攻撃は天候に関わらず稼働マルベリー人口港ごとに1減ります。
- 両マルベリー人口港据え付け後最初の晴天ターン開始でドイツ軍プレイヤーは天候に関わらずいずれか攻撃する命令は無くなり、そして連合軍プレイヤーは攻撃しない事による勝利獲得も得られません。
- 一般記録トラック上にドイツ軍攻撃指令保持マーカ(Mandatory German Attacks Remaining Marker)で要攻撃指令数を記録します。
- ドイツ軍が攻撃出来なかったごとに連合軍は1勝利ポイントを得ます。基本ゲームにある緑地に白星のマーカを使い記録します、ターントラックで勝利ポイントが可変します。

デザインノート:このルールはただ居座って連合軍を盛り上げるものではなく、ロンメル の指導によりドイツ軍に攻撃動機を与えます。晴天では連合軍は強力になって(人口港を経て)ドイツ軍の要求が減らされます。連合軍が適当な箇所に2つ目のマルベリー人口港をおいた場合、ドイツ軍は攻撃するかどうかで自由な裁量が完全に許可されます。1つまたは両方のマルベリー人口港がプレイに登場出来なくなった場合、ドイツ軍は連合軍が進撃不能になる動機づけを得られます。

(29.3.5)大規模作戦。各プレイヤーはゲーム中一度大規模作戦が認められます。一度作戦が完了すれば、再び試みる事は出来ません。トラックに使う大規模作戦利用マークが同梱されています。

スパン作戦(Operation SPANNER)、モントゴメリーの先手。

いずれかの連合軍ビーチがあらかじめ放棄または占領されている場合、連合軍プレイヤーは晴天の連合軍ゲームターンの開始時に、この作戦発動する旨を公表します。

- WTFとETFからの全海軍ユニットを、このターンの第2軍エリア内攻勢支援に利用出来ます。
- 第1、第2軍用の蓄積された補給ポイント(SP)を、このターンの第2軍エリア内攻勢砲兵支援に使う事が可能です。
- 予備指定されたユニットは全MAを使えます。
- ユタまたはオマハ(ビーチ/マルベリー人工港)に補給線が引ける米軍ユニットはこのターン戦闘は出来ませんが、しかし別な事は普通に出来ます。増援はまだビーチとマルベリー人工港を使えます。

ロスバツハ作戦(Unternehmen ROSSBACH)、ロンメル の素晴らしい腕前。

ドイツ第7軍がドイツ軍プレイヤーターンの開始時に補給ポイントを5かそれ以上保持している場合、ドイツ軍プレイヤーは嵐または曇りの天候のドイツ軍プレイヤーターンの開始時に、この作戦発動の旨を公表します。

- それぞれ攻撃する第7軍軍団司令部2個が攻勢砲兵2シフトを提供します、そのターンで他の攻撃では砲兵シフトを提供できません。これにヴェルファー旅団(Werfer)を追加すると合計で3シフトになります。
- 予備指定されたユニットは全MAを使えます。

(25.3.6)勝利条件。キャンペーンとミニゲーム両方の勝利条件を以下のように調整します:

自動的勝利:ノルマンディー44フルキャンペーン(24)と同じです。ノルマンディー44キャンペーンゲームの勝利条件は同じですが、以下のように連合軍勝利ポイント調整を追加します:

- 1VP 各強制ドイツ軍攻撃が実施されなかった。
- 1VP カーン・カルピク飛行場(Carpiquet Airfield)を連合軍支配しドイツ軍ZOCが及ばない。
- 1VP 建設された飛行場を連合軍支配しドイツ軍ZOCが及ばない。

- 1VP 少なくともオルヌ川の東側1ヘックスを連合軍が支配している。
- 1VP シェルプールのヘックスへドイツ軍登場ヘックスからドイツ軍登場補給線が引けない場合。
- 1VP 連合軍プレイヤーはスワードビーチヘユタビーチから補給線が引けてビーチが活動中であろうがなかろうが全ビーチヘックスが連合軍支配下である場合。

デザインノート:長いゲームでの連合軍ゴール、1944年キャンペーンは占領地拡張を確立します。ドイツ軍ゴールは連合軍海岸堡を浅い状態でしっかり維持することは支援または飛行場設置を困難にします;基本的に長いスケールのアインツォです。

7ターンミニゲーム(25):ノルマンディー447ターンシナリオと同じ勝利条件です、以下のように連合軍勝利ポイント調整を追加します:

- 1VP ドイツ軍反撃態勢に伴う各攻撃が実施されなかった。
- 1VP カーン・カルピク飛行場(Carpiquet Airfield)を連合軍支配しドイツ軍ZOCが及ばない。
- 1VP 建設された飛行場を連合軍支配しドイツ軍ZOCが及ばない。

デザインノート:ショートゲームで連合軍ゴール、この場所と期間で戦闘継続するのに十分な戦力と占領地を存続させます。ドイツ軍のゴールは占領を許さず、その年の西部戦線内作戦行動を中断させます。

(29.3.7)連合軍の連携。このシナリオでは、連合軍軍境界線(22.1.2)は使用しません;連合軍同士、因果関係無しに境界線を往来できます。それらの側の海軍支援は制限されます(29.3.5は除く)。その上、どこかのビーチが閉鎖になった場合、合同で同一戦闘に参加可能で(22.1.1は適用しません)ゲームの残りの間海軍ユニットは国籍に関係なく各第1、第2軍目標に支援可能です。

反事実な歴史の要約:

ネタバレ注意。。。本 *(Disaster at D-Day と言う本)* を読み計画する場合この要約は読まないで下さい!

6月6日 1ターン:第12SS装甲師団は東側戦線上の米軍空挺部隊とオマハ上陸部隊へ熾烈な反応をしました。いちばん長い日の深夜、連合軍はオマハ閉鎖を決め、残りの米軍はゴールドビーチに移動。第21装甲師団の英連邦スワードビーチ上陸への攻撃はその朝余勢を駆って初期成功しました、しかし連合軍機甲による側面の打撃で師団はほぼ全滅、フォンルック戦闘グループがオルヌ川東岸に脱出。英連邦軍は押し進み2000までにオルヌ川の西部のカーン全てを確保しました。

6月7日 2ターン: 第82空挺師団はサント・メール・エグリズ (St. Mere Eglise) で包囲されました、しかしグライダー連隊の増援のおかげでなんとか持ち堪えました。ユタ海岸堡は慎重に拡大します、しかし北部とカラタン南部の砲台によって頓挫します。カーンでの成功を拡大する取り組みでモントゴメリーはロイヤルオーク作戦を発動させます、その夜にそれらと連携する計画で町の南西に連合軍空挺戦略予備が降下します。思ってたより早く装甲教導師団が到着し着陸4個旅団のうち2個旅団が降りたあたりで破壊的な攻撃をしました。ヒトラーは、薬物の副作用から Case Three をOKしています。。。21個師団はノルマンディーでの即応のために解放されます。

6月8日から11日 3-6ターン: モントゴメリー立案のスパナ作戦へスイッチする。英連邦師団が南西に進撃する間ゴールドビーチから西の米第5軍団の先頭を戻させ。彼らは第12SS装甲師団、装甲教導師団と、後続の第116装甲師団と接触。両軍勝敗はわからず、数日におよぶ乱戦で消耗する舞台になりました。同様に、歩兵戦の大部分は突出した東側側面で激戦でした。

6月12日から13日 7-8ターン: ロンメルは好機と判断、彼の装甲師団を戦線からひき抜きを開始し彼の後続する歩兵師団と置き換えました。それからバイユーに対して北部の第3、第5降下猟兵、第17SSと第116装甲による圧倒的な攻撃するコーディネートをしませ (ロスバツハ作戦)。別の重点は第12SS、装甲教導、と第2装甲と第77、84歩兵がカーン周辺ヴィレル＝ボカージュから複数の道路でバイユー左に送ります。カーンは連合軍が支配中にもかかわらず、突出部西の英連邦要地が崩れました。

6月14日から26日 9-20ターン: 米第7軍は最終的に防衛線を突破し6月17日夕刻にはコタンタン半島を2つに分断します。総統の死守命令に阻まれシェルブールの中へ退却しコタンタン半島戦線の北でドイツ軍部隊が閉じ込められます、そして数日後にシェルブール要塞は陥落します。英連邦進撃の東側では、第9SS、10SS装甲師団と第2SS装甲軍団に編成された第102SS重戦車大隊と共に到着、カーン包囲が完成します。カーンで第1ポーランドと英第3師団とオルヌ川の東の第6空挺と第51師団、2つのポケットが形成されました。

モントゴメリーはアイゼンハワーの訪問を受け、お守り作戦 (Operation TALISMAN) を提示された、新着する英連邦軍と米軍を投入し両ポケットを同時に、回復を試みます。攻撃開始するための試みは先細りしている連合軍橋頭堡に対してドイツ軍V-1バズ爆弾の使用により阻まれています。アロマンシュ・レ・バン の弾薬集積地にミサイル1発が弾着し、結果として生じた爆発音はパリとロンドン両方に聞こえました。

作戦はとにかく続行され、1日のうちにポケットは解放され、そして連合軍側の包囲網に第2装甲師団が残されましたが解放したにもかかわらず、第1SS装甲によってちょうど数時間後に連合軍再包囲されてしまいます。連合軍攻勢は崩壊、そしてオルヌ川東から少数の大隊のみ船によって退却を行いました。

6月27日から30日 21ターンから終了まで: (2回目の注意、すごいネタバレ。。。ルールブックの最後でサプライズ、本段落で明らかにします。) 連合軍攻勢力は全て使い果たされた。ロンメルはモントゴメリーに2度目の停戦を提案。モントゴメリーは指揮権を解かれ、連合軍は大陸から撤退準備に入る。ロンメルはヒトラーを勝利の立会いしてもらうのに招待します。シャトー近くの祝賀晩餐会においてスロンメル の首席幕僚が独断でナチス上級幹部をホールで爆殺。ロンメルは政府次期首班になり受諾可能な条件で戦争の終結を調整する。。。

シナリオデザインノートは未訳