

オペレーション・コンバット・シリーズ

エクスポーター作戦

©2013. Multi-Man Publishing, LLC. All Rights Reserved.

©2015. Sunset Games. All Rights Reserved.

はじめに

『エクスポーター作戦』(RE)は、オペレーション・コンバット・シリーズ(OCS)の入門用ゲームです。マップは1枚だけで、両軍プレイヤーが指揮する戦闘ユニットはそれぞれ約60個です。これまでに発売されたOCSのモンスターゲーム群では、このようなことは不可能でした。しかし、そのサイズにもかかわらず、『エクスポーター作戦』はOCSシステムの全ての特徴を備えています。このゲームでは、限られた機甲部隊が河川や非常に険しい山岳を巡り、砂漠で活躍したDAKにも似た広大な戦いを繰り広げます。英連邦軍は陸海空三軍共同の上陸作戦を行います。空軍と海軍による砲撃は、この上陸作戦を通して重要な影響を及ぼす可能性があります。さらに、小規模ながらも重要な航空作戦があります。これまでのOCSのように補給の問題は常に悩ましく、両軍プレイヤーは自分が破滅の淵にいるかのように感じることでしょう。

残念ながら、エクスポーター作戦は多くの軍事関係者の間でさえ、第二次世界大戦史において脚注程度でしか紹介されていません。しかし、1941年前半の地中海戦域の戦況を考えれば、この当時において最も重要な戦いは間違いなくこのエクスポーター作戦でした。

イギリス連邦(現地の自由フランス軍も含む)の上級司令官であったウェーヴェル將軍は、リビアへのロンメルが登場、ギリシアとユーゴスラヴィアへのドイツ軍の侵攻、空挺降下によるクレタ島の失陥等で手一杯の状況にありました。彼の困難は、イラクの反英クーデターをドイツが支援したことによって、さらに増加します。このドイツの支援は「レヴァント軍」の最高司令官であり、なおかつ当時のフランス委任統治領であったレバノンとシリアというヴィシー保護領の防衛を担当するレヴァントの

高等弁務官であったデンツ將軍によって援助、扇動されていました。前年の(ヴィシー)フランスはイギリスの同盟国であったため、ヴィシー政権下のレバノンのラヤク空港を経由してドイツ空軍がイラクへ送り込まれていました。さらに、ヴィシーはイラクの反英クーデターを支援するために数百トンの兵器、弾薬、その他の補給品を送っていました。西方砂漠で消耗しているウェーヴェル軍に対してロンメルが圧力を加えている、まさにその時に、これら全てのが起こっていたのです。

それにもかかわらず、チャーチルは攻勢を要求しました。ウェーヴェル將軍はやむなく後方の脅威に対処するためにいくつかの部隊を抽出し、その結果、エクスポーター作戦が発動されたのでした。エクスポーター作戦はオーストラリア軍の2個旅団(第21旅団と第25旅団)、インド第5旅団、自由フランス軍の2個旅団(第1自由フランス師団の第1、第2旅団)と若干の支援部隊で編成され、機甲部隊や航空支援がほとんどない中で、レバノンとシリア全土を軍事的に制圧する任務を課されました。ド・ゴールは、自由フランス軍が参加していることからヴィシーフランス軍は「戦友」に対して銃を向けないと考え、この作戦はただ「歩いて行けば終わる」ことを強く主張しました。しかし、彼は間違っていたのです。

ヴィシーフランス軍は装備、編制ともに良好でした。彼らは激しい抵抗を示し、大いに反撃してきたため、英連邦軍と自由フランス軍は混乱しました。しかし皮肉なことに、西方砂漠における英連邦軍のバトルアクス作戦が失敗(6月15日)したことにより、英連邦軍はこの戦役へ増援を送り込み、攻勢が再開できるようになりました。まず最初にダマスカスが陥落し、次にベイルートが大きな脅威に晒されました。インド第10師団の部隊がハブフォース(ハバ

ニヤー軍の略称)と共に北方のアレッポとホムスに進み、ヴィシーフランス軍は休戦を提案しました。

休戦条約は7月14日に調印されました。しかし、この結果は確実と言うには程遠いものでした。それがなぜなのか、このゲームでその理由を見つけ出すことができるでしょう。

1.0 総則

1.1 ゲームスケール

A. ハーフスケール 『エクスポーター作戦』はOCS『シシリー』と同様のハーフスケールを採用しています。標準のOCSのゲーム盤の1ヘクスは5マイルの縮尺ですが、『エクスポーター作戦』では2.5マイルになっています。標準のOCSの1ターンは1/2週間ですが、『エクスポーター作戦』の1ターンは1/4週間です。陸上部隊の移動は標準のOCSと同じです。

ユニットの戦闘力は、この戦役の様相を十分に表すために変更を加えています。

戦闘ユニットの大部分は大隊規模です。全ての大隊ユニットは1/2REに相当します。全ての中隊ユニットは1/4REに相当します。戦闘補給の弾薬減少と弾薬欠乏の再備蓄(OCSシリーズルール12.10項)するためには、その部隊規模にかかわらず、常に2Tを消費します。

戦闘システムに変更はありませんが、戦闘結果表(CRT)はこのスケールに対してはやや過剰で、戦闘ユニットの数も少ないため、ユニットの「耐久力」を表すために「戦闘ユニットの回復」ルールを用意しました(1.11項参照)。これはステップロスマーカーを使うよりも簡便です。『エクスポーター作戦』の戦闘ユニットは、損失と戦闘ユニットの回復において1ステップを持っているものとみなします。

例外: 再建不能ユニットと航空ユニット。