

Szenario 5 - Angriff auf Carentan

Hintergrund:

Die Schlacht um Carentan fand vom 8. bis zum 15. Juni 1944 im Rahmen der alliierten Operation "Overlord" auf der französischen Halbinsel Cotentin statt. Carentan war eine Schlüsselstellung für die deutsche Verteidigung in der Normandie.

Am Morgen des 6. Juni 1944 sprangen Fallschirmjäger der 101. US-Luftlandedivision und der 82. US-Luftlandedivision im Hinterland des Utah-Sektors zwischen Carentan und Sainte-Mère-Église ab. Bis zum Morgen des 7. Juni 1944 waren die Soldaten aus Saint-Côme-du-Mont kommend bis kurz vor die Stadt Carentan gelangt. Die von Deutschen besetzte Stadt konnte sehr gut als Ausgangspunkt eines Angriffskeils, der zwischen das V. Korps und das VII. Korps getrieben werden könnte, dienen. Dies musste mit allen Mitteln verhindert werden, um den Brückenkopf in der Normandie zu stabilisieren. Die 101. US-Airborne erhielt den Auftrag, Carentan einzunehmen. (Quelle: Wikipedia)

In unserem Szenario sollen Fallschirmjäger der 101. Airborne Carentan einnehmen und dabei drei definierte Zielobjekte erobern und halten. Sie sind lediglich mit Infanteriewaffen ausgestattet. Ihnen gegenüber stehen Fallschirmjäger des Fsch.Jg.Rgt. 6, ausgestattet mit einer 8.8cm-Flak 36 sowie einer Pak 36 Stielgranate 41.

Szenariobedingungen:

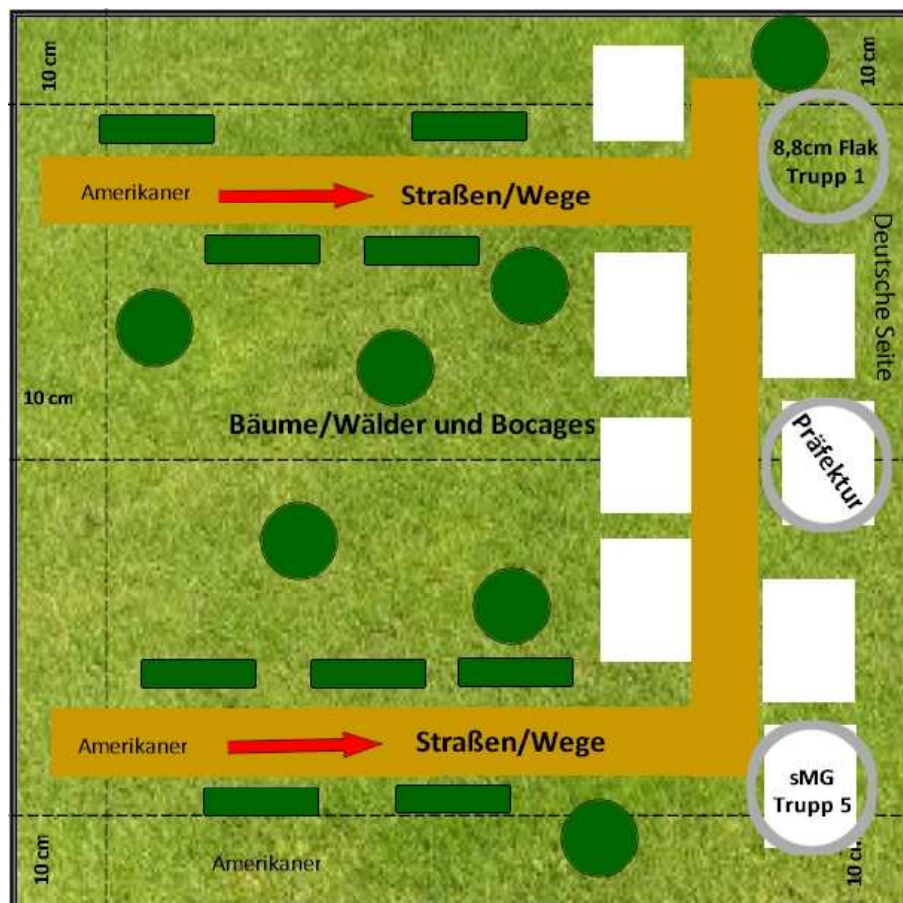
Aufstellung: Die Aufstellung der Zielobjekte steht bei Spielbeginn fest (Abb. 1). Die Amerikaner und der Rest der deutschen Verteidiger werden vor Spielbeginn frei aufgestellt. Carentan gilt als aufgeklärt, d.h. den Angreifern sind die Positionen der Verteidiger bekannt. Um die Aufstellungsreihenfolge wird mit einem W6 gewürfelt, der höchste Wert bestimmt den Beginn, danach wird wechselseitig aufgestellt.

Spielbeginn: Die Amerikaner haben den ersten Spielzug.

Spieldauer: max. 5 Spielzüge oder 1,5 Stunden Spielzeit

Spielfeld: 1,20 x 1,20 cm, eine Straßenzeile mit bis zu 8 Gebäuden verläuft von Nord nach Süd. Im Straßenverlauf Norden (Zielobjekt 2) befindet sich die 8.8er-Stellung, im Süden die sMG-Stellung (Zielobjekt 1) in einem Gebäude. Die Präfektur (Zielobjekt 3) befindet sich im Zentrum de Straßenzuges.

Aufbau (Abb. 1)



Siegesbedingungen

Das Spiel endet,

- wenn die US-amerikanische Seite alle deutschen Truppen vernichtet hat oder
- alle Objekte eingenommen hat oder
- der 5. Spielzug beendet ist oder
- 1,5 Stunden Spielzeit vergangen sind.

Es gewinnt die Seite, die die Mehrzahl der Objekte kontrolliert:

- Objekt 1 = Maschinengewehrstellung im Süden
- Objekt 2 = 88er-Flak-Stellung im Norden
- Objekt 3 = Präfektur

Sonderregeln:***Ressourcenpunkte:***

Beide Seiten können pro Spielzug eine kostenlose Aktion im Wert von 1 RP ausführen. Diese Aktionen können nicht aufgespart werden und verfallen bei Nicht-Gebrauch jeweils am Ende des eigenen Spielzugs. Zusätzlich erhält jede Seite jeweils am Ende des eigenen Spielzugs einen RP, der nicht verfällt. Diese RP können gesammelt werden. Als Bonus bekommt die Seite, die die Mehrzahl der Objekte kontrolliert pro Handlungsphase jeweils einen weiteren RP extra. Auch diese RP können gesammelt werden.

Panzerabwehrwaffen Bazooka/ Panzerschreck:

- können auf Gebäude schießen und verursachen dabei Strukturpunktverluste bei entsprechendem Ergebnis. Pro Schuss wird ein Infanterist im Gebäude durch Splitter mit S=1 auf 4+ getroffen,
- können durch Splitterwirkung auf Infanterie schießen. Dabei kommt die kleine Schablone (4cm) zur Anwendung.

Amerikaner

Werden mind. 4 Mann der Amerikaner und ein Offizier ausgeschaltet dürfen sie aus der Aufstellungszone als neuer Trupp wieder ins Geschehen eingreifen. Der neue Trupp agiert selbständig, kann sich aber auch anderen Trupps anschließen, solange die maximale Truppstärke von 10 Mann mit max. 1 Offizier nicht überschritten wird. Die Regeln für überschneidende Befehlsradien (Abschnitt 2.4.2. Moraltest, Hinweisbox) gelten hierbei. Die Beschränkungen bezüglich der Verteilung von schweren Waffen werden aufgehoben.

Listen:

Angreifer

Bezeichnung 101. Airborne	B		Hauptgeschütz						Panzerung				Transp.			Zusatzinfo		Punkte
	L	W	SR			FR	S	Schabl.		FTP	SP	HP	POU	Inf	GL	GG	Zeit	
			DS	IDS	FSR			DS	IDS									
Trupp 1 (10)																		
Offizier	15		20			3	1											30
Sanitäter	15		40			1	1											15
MG	15		40			4	1											10
Schütze	15		40			1	1											5
MG	15		40			4	1											10
Schütze	15		40			1	1											5
Bazooka	15		40			1	4	K										20
Schütze	15		50			1	1											5
Schütze	15		40			1	1											5
Schütze	15		40			1	1											5
Punkte Einheit																		110
Trupp 2 (10)																		
Offizier	15		20			3	1											30
Sanitäter	15		40			1	1											15
MG	15		40			4	1											10
Schütze	15		40			1	1											5
MG	15		40			4	1											10
Schütze	15		40			1	1											5
Bazooka	15		40			1	4	K										20
Schütze	15		50			1	1											5
Schütze	15		40			1	1											5
Schütze	15		40			1	1											5
Punkte Einheit																		110
Trupp 3 (5)																		
Offizier	15		20			3	1											30
Sanitäter	15		40			1	1											15
Flammenwerfer	15		Sch			1	2	KF										40
Schütze	15		40			1	1											5
Schütze	15		40			1	1											5
Punkte Einheit																		95
Trupp 4 (5)																		
Offizier	15		20			3	1											30
Funke	15		40			1	1											25
MG	15		40			4	1											10
Schütze	15		40			1	1											5
Schütze	15		40			1	1											5
Scharfschütze																		
Scharfschütze	15		70			1	1											30
Punkte Einheit																		30

Gesamt 345

Verteidiger

Bezeichnung 6. FjRg	B		Hauptgeschütz						Panzerung				Transp.		Zusatzinfo		Punkte		
	L	W	SR			FR	S	+	Schabl.		FTP	SP	HP	POU	Inf	GL		GG	Zeit E/M/L
			DS	IDS	FSR				DS	IDS									
Trupp 1 (5)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Schütze	15		40			1	1											5	
8,8-cm-Flak 18/36/37			70		100	1	4		M		4	2	2	2			4	E/M/L	
3 x Schütze/Bediener	15		40			1	1											95	
Punkte Einheit																		130	
Trupp 2 (5)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
Panzerschreck	15		40			1	4		K									20	
Schütze	15		40			1	1											5	
Schütze	15		40			1	1											5	
Punkte Einheit																		75	
Trupp 3 (5)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Schütze	15		40			1	1											5	
Pak 36, 3,7 cm St.Gr.41	10		40			1	4	2	K		4	2	2	2				94	
3 x Schütze/Bediener	15		40			1	1												
Punkte Einheit																		129	
Trupp 4 (5)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
MG	15		40			4	1											10	
Schütze	15		40			1	1											5	
Schütze	15		40			1	1											5	
Punkte Einheit																		65	
Trupp 5 (5)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
sMG 42	10		50			6	1				2	2	2	2				28	
3 x Schütze/Bediener	15		40			1	1												
	15		40			1	1											5	
Punkte Einheit																		78	
Scharfschütze																			
Scharfschütze	15		70			1	1											30	
Punkte Einheit																		30	

Gesamt 234

Es gelten die Grundregeln von Behind Omaha 2.0 sowie die jeweils aktuellen Profilverwertlisten



Dieses Szenario steht - auch in Auszügen und inkl des Namens „Behind Omaha“ - unter der Creative-Commons-Lizenz **Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 international**.
 Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.
Autoren: Björn Sievers und Hans-Dieter Kujath, **Rechteinhaber:** Björn Sievers, Bernd Serr und Hans-Dieter Kujath.