

Szenario 3 – Die Artilleriestellung von Breccourt Manor

Hintergrund:

Am 06.06.1944 erhielt Lt. Winters, stellvertretender Kompanieführer der E-Kompanie des 506th Parachute Infantry Regiment (PIR) der 101st US Airborne Division „Screaming Eagles“ den Auftrag, eine nicht näher aufgeklärte, in der Nähe von Breccourt Manor gelegene Artilleriestellung der Deutschen Truppen auszuschalten. Beim Eintreffen stellte Winters fest, dass es sich um eine Batterie von 105mm Haubitzen des 90. Artillerie Regiments handelt, die den etwa 5km entfernt liegenden Strandabschnitt Utah-Beach unter Beschuss genommen hatte und die Anlandung der 4. US Infanteriedivision aufhielt. Winters 12 Mann standen etwa 60 deutsche Soldaten einer Einheit des 6. Fallschirmjägerregiments gegenüber. Nachdem die Geschütze vernichtet und die deutsche Einheit aufgerieben war, fiel Winters eine Karte in die Hände, die u.a. die Standorte aller deutschen Artillerie- und MG-Stellungen der Halbinsel Cotentin aufzeigte.

In diesem Szenario sollen US-Fallschirmjäger 3 105er Haubitzen sowie deren Sicherungseinheit ausschalten und den Ressourcenmarker bei Haubitze 3 einnehmen.

Szenariobedingungen:

Spielbeginn: Der erste Spielzug geht wegen des Überraschungseffekts an die Airborne.

Spieldauer: max. 6 Züge

Spielfeld: 1,20 x 1,20 cm, das Gehöft liegt in der linken oberen Plattenecke ca. 10 cm vom Spielfeldrand entfernt. Der gesamte Ort bietet im zentralen Bereich wenig Deckung außer einer Umrandung von Bocages. Die Artilleriestellung ist ebenfalls durch Hecken gedeckt, die einzelnen Geschütze stehen in einer Stellung, ggf. verbunden durch ein Grabensystem. Die Stellungen der Deutschen sind zu Spielbeginn bereits besetzt.



Ressourcenpunkte: Die Airborne besitzt zu Spielbeginn 6 RP, es kommen pro ausgeschaltetem Geschütz 2 RP dazu. Die deutsche Seite bekommt in ihrer Ressourcenphase pro Runde einen RP.

Beschränkung: Die Airborne besitzt nur Infanteriewaffen (inkl. 6 MGs (M1919, .30er) und (symbolisch) Sprengstoff. Die deutsche Seite hat nur Infanteriewaffen und drei sMG 42 (IUW) zur Verfügung.

Sonderregeln:

1. Um die Karte zu erobern, muss der Ressourcenmarker vor Spielende von den Amerikanern eingenommen werden
2. Die Haubitzen können wie folgt zerstört werden:
 - o In der jeweiligen Stellung im Kreis von 10 cm um das Geschütz herum darf sich kein deutscher Soldat mehr befinden,
 - o Jeder US-Fallschirmjäger, der sich zu diesem Zeitpunkt ebenfalls in der jeweiligen Stellung im Kreis um das Geschütz befindet und noch nicht geschossen hat, kann stattdessen versuchen, mittels eines W6-Wurfes eine 4+ zu erzielen, mit der das Geschütz als zerstört gilt.
3. Die deutschen sMG (IUW) können ihren Standort nicht verändern. Sie gelten als eingegraben bzw. in Sandsackstellung. Sie befinden sich in sehr guter Deckung und werden somit auf 6+ getroffen
4. Die Stellungen können über die Wälle oder direkt an den Zugängen betreten werden. Die Wälle gelten nicht als Hindernis. Soldaten, die sich innerhalb einer Stellung befinden, werden von außerhalb nur mit einer 6+ getroffen. (Stellung = Sehr gute Deckung), Innerhalb der Stellung gilt: Hat ein Soldat eine direkte Schusslinie, trifft er auf 4+, sonst auf 6+
5. Haubitzen können aufgegeben werden, Die Bedienungsmannschaft wird dann zu normalen Schützen

Siegbedingungen:

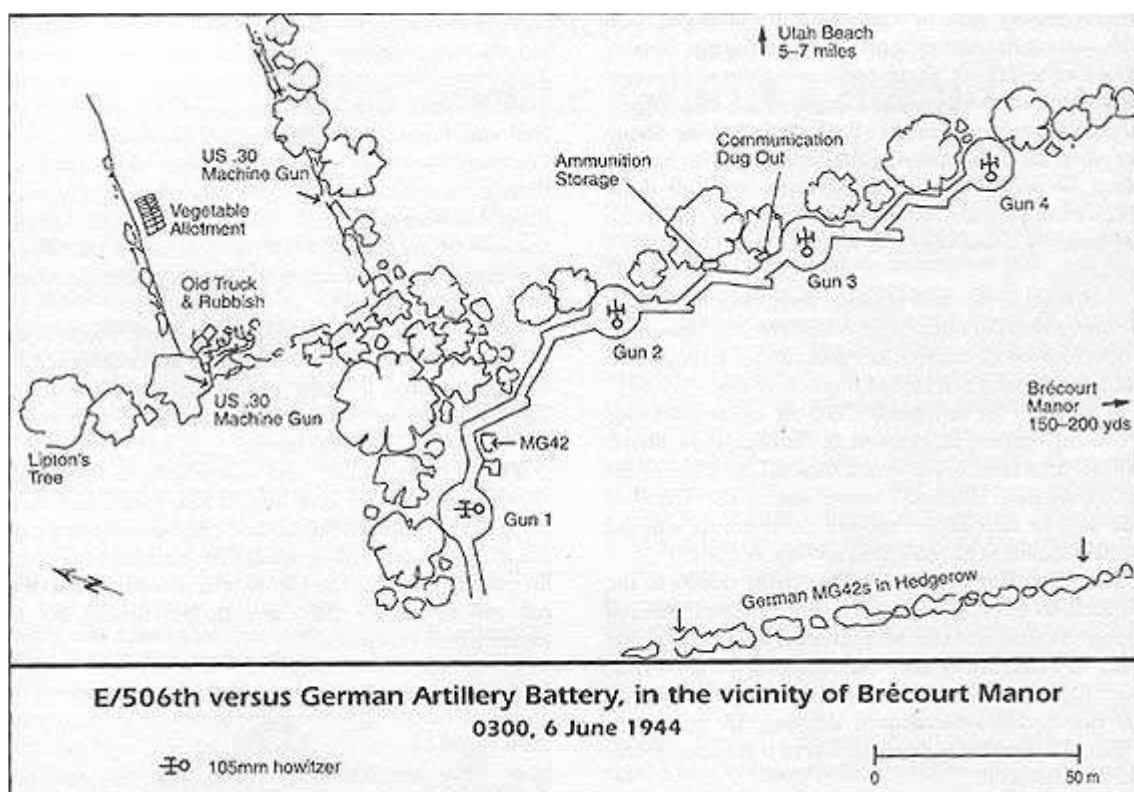
1. Am Ende des 6. Spielzuges beider Parteien wird das Spiel automatisch beendet. Zur Bestimmung des Siegers werden Siegpunkte gezählt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel
2. Wenn eine Fraktion ausgelöscht ist oder aufgibt, endet das Spiel sofort; in diesem Fall gewinnt die jeweils andere Fraktion.

Siegpunkte:

Deutsche Seite: Für jeden vollständig vernichteten gegnerischen Trupp (4) und jede noch nicht aufgebene oder zerstörte Haubitze (3) gibt es einen Siegpunkt.

Airborne: Für jedes zerstörte Geschütz (3), jedes zerstörte sMG (3) und den eroberten Geländemarker gibt es jeweils 1 Siegpunkt.

Aufstellung und Listen: Die Aufstellung orientiert sich an der folgenden Skizze, wobei **Geschütz 1 entfällt**.

Skizze:

Armeelisten

Deutsche Batterie: 1 Trupp a' 10 Mann (1 Haubitze + 1 sMG 42), 1 Trupp a' 10 Mann (2 Haubitzen) und 2 Trupps a' 5 Mann mit je 1 sMG 42,

Airborne: 2 Trupps a' 5 Mann, 2 a' 10 Mann, 1 Scharfschütze

Bezeichnung 6. FJR	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									E/M/L
Trupp 1 (10)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
1 x sMG	15		50			6	1			2	2	2	2				E/M/L	28	
3 Bediener	15		40			1	1												
1 x 105mm IFH18	10		70	90		1	4		M	G	4	2	2	2			E/M/L	118	
3 Bediener	15		40			1	1												
2 Schützen	15		40			1	1											10	
Punkte Einheit																		201	
Trupp 2 (10)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
1 x 105mm IFH18	10		70	90		1	4		M	G	4	2	2	2			E/M/L	118	
3 Bediener	15		40			1	1												
1 x 105mm IFH18	10		70	90		1	4		M	G	4	2	2	2			E/M/L	118	
3 Bediener	15		40			1	1												
2 Schützen	15		40			1	1											10	
Punkte Einheit																		291	
Trupp 3 (5)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
1 x sMG	15		50			6	1			2	2	2	2				E/M/L	28	
3 Bediener	15		40			1	1												
Punkte Einheit																		73	
Trupp 4 (5)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
1 x sMG	15		50			6	1			2	2	2	2				E/M/L	28	
3 Bediener	15		40			1	1												
Punkte Einheit																		73	

Gesamt 638

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									E/M/L
Trupp 1 (5)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
MG	15		40			4	1											10	
2 x Schütze	15		40			1	1											10	
Punkte Einheit																		65	
Trupp 2 (5)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
MG	15		40			4	1											10	
2 x Schütze	15		40			1	1											10	
Punkte Einheit																		65	
Scharfschütze	15		70			1	1											30	
Trupp 3 (10)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
2 x MG	15		40			4	1											20	
2 x Schütze	15		40			1	1											10	
4 x Schütze	15		40			1	1											20	
Punkte Einheit																		95	
Trupp 4 (5)																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
2 x MG	15		40			4	1											20	
2 x Schütze	15		40			1	1											10	
4 x Schütze	15		40			1	1											20	
Punkte Einheit																		95	

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



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.