

## Szenario 1 – Der Absturz von Beuzeville-au-Plain

### Hintergrund:

In der Nacht zum 06.06.1944 stürzte bei Beuzeville-au-Plain in der Nähe von St. Mere Eglise eine C47 mit 22 Mann Besatzung nach schwerem Flakbeschuss ab. An Bord waren 17 Mann des 506. Parachute Regiment der 101st. Airborne unter der Führung von Lt. Thomas Meehan, dem Kompanieführer der Easy-Company. Alle 17 Mann sowie die 5 Besatzungsmitglieder kamen dabei ums Leben.

In unserem Szenario haben 15 + 1 Mann der 101st überlebt und sich in einem Bauernhof (oder einem vergleichbaren Gebäude) verschanzt. Sie sind mit schweren Infanteriewaffen (MG, Bazooka und einem leichten Mörser) sowie einem Spezialisten mit Scharfschützengewehr (SCHS) ausgestattet. Im Laufe des Tages wird zur Unterstützung und Befreiung der abgestürzten Männer eine Einheit der 101st entsendet. Da zu diesem Zeitpunkt nur Kleinfahrzeuge in Omaha Beach angelandet sind, kann die Verstärkungseinheit auch nur auf diese zurückgreifen.

Die deutsche Seite hat den Absturz registriert und eine mot. Infanterieeinheit auf den Weg gebracht, um den Bauernhof zu erobern und die Amerikaner gefangen zu nehmen bzw. auszuschalten. Schwere Fahrzeuge und Panzer sind zwar alarmiert worden aber noch nicht an der Front eingetroffen. Eine Vorhut mit 20 Mann und einigen Radfahrzeugen ist bereits am Bauernhof in Stellung gegangen..

### Szenariobedingungen

**Spielbeginn:** Die Airborne stellt zuletzt auf, die Deutschen zuerst und sie haben den ersten Spielzug

**Spieldauer:** max. 6 Züge bzw. 1,5 Stunden ab Spielbeginn

**Spielfeld und Aufbau:** 1,20 x 1,20 cm, der befestigte Bauernhof ist nach Möglichkeit in 60 cm Abstand zum nördlichen Spielfeldrand zu platzieren. Die deutschen Truppen werden innerhalb 10cm zum nördlichen Rand auf. Abstand Deutsche/Amerikaner nach Aufstellung min. 50 cm.

### Beispiel für das Spielfeld und einen möglichen Aufbau



**Ressourcenpunkte:** Es gibt keine Ressourcenmarker. Jede Fraktion erhält zu Beginn jedes ihrer Spielzüge **eine** freie Aktion im Wert von max. 2 RP. Diese Aktion könnte z.B. ein Sprint, der Einsatz einer Handgranate oder einer Haft-/Sprengladung sein und kann nicht aufgespart werden. Wird sie ganz oder zum Teil nicht genutzt, verfällt sie (auch übrig gebliebene RP).

Zusätzlich erhält jeder Spieler in jeder seiner Ressourcenphasen 2 RP. Diese können gesammelt werden und/oder mit den RP der freien Aktionen kombiniert werden.

**Beschränkung:** Nur Radfahrzeuge, keine Panzerung über FTP2, keine Flammenwerfer. IUW's sind nicht verfügbar (inkl. sMG und sMrs)

**Verstärkung:** Die Verstärkungseinheiten erreichen jeweils zu Beginn des 3. Spielzuges die Aufstellungszone von jeweils 10cm (Airborne im Süden, Deutsche im Norden)

### Sonderregeln

**Gefangene:** Wenn ein Infanterist mit einem gegnerischen in Basekontakt kommt und sein Trupp gleich groß oder größer als der gegnerische ist, kann er dieses Infanteristen gefangen nehmen. Bei einer gewürfelten 4+ gilt der Infanterist als gefangen genommen. Er wird vom Spielfeld entfernt und als Siegpunkt gewertet. Der Soldat, der gefangen nimmt, kann in diesem Spielzug nicht schießen. Die Sonderregel gilt für beide Seiten.

**Gebäude:** Gebäude haben 6 Strukturpunkte (BSP). Gebäude können analog der Regelung „Beschuss auf Gebäude“ in Abschnitt 3.5 des Regelwerks nur dann beschossen werden, wenn sich darin ein Ziel befindet, das bekämpft werden kann.

Das Gebäude erhält einen Treffer, wenn ein Würfelwurfergebnis von 6+ erzielt wird. Für jeden so erwürfelten Wert von 6+ wird dem Gebäude ein SP abgezogen (bei einer erwürfelten 12 also 2 SP). Pro Treffer erhält jede in dem Gebäude befindliche Einheit einen Treffer der Stärke 1 (ohne Deckungsbonus). Der ggf. zu entfernende Soldat wird vom ihn kontrollierenden Spieler ausgewählt und entfernt, einen Sanitätswurf gibt es nicht.

Wenn das Gebäude keine SP mehr besitzt, wird es zur Ruine, alle noch in ihm befindlichen Einheiten müssen das Gebäude in ihrer nächsten Bewegungsphase verlassen.

### Siegbedingungen:

- a) 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
- b) Wenn eine Fraktion ausgelöscht ist oder aufgibt, endet das Spiel sofort; in diesem Fall gewinnt die jeweils andere Fraktion.

**Siegpunkte:** Für jeden gefangen genommenen Infanteristen, jedes zerstörte Fahrzeug und jede vollständig vernichtete Infanterieeinheit gibt es einen Siegpunkt.

### Aufstellung und Listen:

Jede Fraktion hat eine fest definierte Armeegröße. Innerhalb dieser Größe ist die Wahl der Einheiten inkl. der Verstärkungseinheiten unter den o.g. genannten Beschränkungen frei. Die Deckungsregeln kommen uneingeschränkt zur Anwendung

**101. Airborne:** 15 + 1 Mann Infanterie besetzen den Bauernhof zu Spielbeginn. Armeegröße inkl. Verstärkung max. 650 Punkte. Alternativ können auch normale Infanteristen statt der Fallschirmjäger verwendet werden.

**Deutsche Truppen:** 20 Mann Infanterie beziehen zu Spielbeginn Stellung in 50 cm Abstand zum Bauernhof. (siehe Spielfeld und Aufbau). Armeegröße inkl. Verstärkung max. 900 Punkte

**Musterlisten:**

Bezeichnung 101. US 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
<b>Trupp 1 (10)</b>																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
Funker	15		40			1	1											25	
MG	15		40			4	1											10	
Bazooka	15		40			1	4		K									20	
5 x Schütze	15		40			1	1											25	
Punkte Einheit																		<b>125</b>	
<b>Trupp 2 (5)</b>																			
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																		<b>65</b>	
<b>Scharfschütze</b>	15		70			1	1											<b>30</b>	
<b>Verstärkung</b>																			
<b>Trupp 3 (10)</b>																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
1 x MG	15		40			4	1											10	
2 x Bazooka	15		40			1	4		K									40	
5 x Schütze	15		40			1	1											25	
<b>GMC Truck</b>	25									1	1	1	1	10	3			50	
Punkte Einheit																		<b>170</b>	
<b>Trupp 4 (5)</b>																			
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	
<b>Willys Jeep</b>	30									1	1	1	1	5				49	
FlaMG			40		40	1	1											15	
Punkte Einheit																		<b>129</b>	
<b>Trupp 5 (2)</b>																			
AB-Offizier	15		20			3	1											30	
AB-Funker	15		40			1	1											25	
<b>Willys Jeep</b>	30									1	1	1	1	5				49	
FlaMG			40		40	1	1											15	
Punkte Einheit																		<b>119</b>	

Gesamt 638

**Es gelten die Grundregeln von Behind Omaha 2.0 sowie die jeweils aktuellen Fraktionslisten**



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.

Bezeichnung 116. PD Windhunde	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									
<b>Trupp 1 (10)</b>																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
Funker	15		40			1	1											25	
MG	15		40			4	1											10	
Panzerschreck	15		40			1	4		K									20	
I.Mörser	15		50	50		1	2		K	K								20	
4 x Schütze	15		40			1	1											20	
<b>Kübelwagen</b>	30										1	1	1	1	5		E/M/L	46	
FlaMG	-		40		40	3	1											15	
<b>Horch 1A</b>	30										1	1	1	1	5		E/M/L	39	
FlaMG			40		40	3	1											15	
Punkte Einheit																		<b>255</b>	
<b>Trupp 2 (10)</b>																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
Pionier	15		40			1	1											10	
2 x MG	15		40			4	1											20	
Panzerschreck	15		40			1	4		K									20	
4 x Schütze	15		40			1	1											20	
<b>Opel Blitz</b>	25										1	1	1	1	10	3	E/M/L	50	
Punkte Einheit																		<b>165</b>	
<b>Verstärkung</b>																			
<b>BMW R75 Gespann</b>	30										1	1	1	1			E/M/L	41	
FlaMG			40		40	3	1											15	
Punkte Einheit																		<b>56</b>	
<b>Trupp 3 (10)</b>																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
Funker	15		40			1	1											25	
Späher	15		40			1	1											15	
Panzerschreck	15		40			1	4		K									20	
I.Mörser	15		50	50		1	2		K	K								20	
MG	15		40			4	1											10	
3 x Schütze	15		40			1	1											15	
Punkte Einheit																		<b>150</b>	
<b>Trupp 4 (5)</b>																			
Offizier	15		20			3	1											30	
MG	15		40			4	1											10	
Panzerschreck	15		40			1	4		K									20	
2 x Schütze	15		40			1	1											10	
<b>Kübelwagen</b>	30										1	1	1	1	5		E/M/L	46	
FlaMG			40		40	3	1											15	
Punkte Einheit																		<b>131</b>	
<b>Trupp 5 (2)</b>																			
AB-Offizier	15		20			3	1											30	
AB-Funker	15		40			1	1											25	
<b>Horch 1A</b>	30										1	1	1	1	5		E/M/L	39	
FlaMG			40		40	3	1											15	
Punkte Einheit																		<b>109</b>	