

Ham and Jam

Der Angriff auf die Pegasusbrücke / Szenario für Disposable Heroes

Szenario

Die Pegasusbrücke, die vor 1944 noch den Namen Bénouville-Brücke hatte, wurde am D-Day im Verlauf der Operation Deadstick von alliierten Luftlandeeinheiten der britischen 6. Luftlandedivision unter dem Befehl von Major John Howard erobert. Nachdem die Brücke unter alliierter Kontrolle war, erhielt sie nach dem Schulterstück der britischen 6. Luftlandedivision, einem geflügelten Pferd, offiziell den Namen Pegasusbrücke.

Der Kampf um die Brücke

Das Hauptziel der Brückeneroberung war die Sicherung der Ostflanke der Invasionstruppen in der Normandie. Es sollte verhindert werden, dass die Truppen durch einen Gegenangriff seitlich „aufgerollt“ werden würden. Die Ostflanke stellte der Fluss Orne und der Caen-Kanal dar. Die einzigen Übergänge über diese Wasserläufe waren die Pegasusbrücke und die Horsabrücke. Eine Eroberung dieser Brücken würde also die gesamte Flanke sichern.

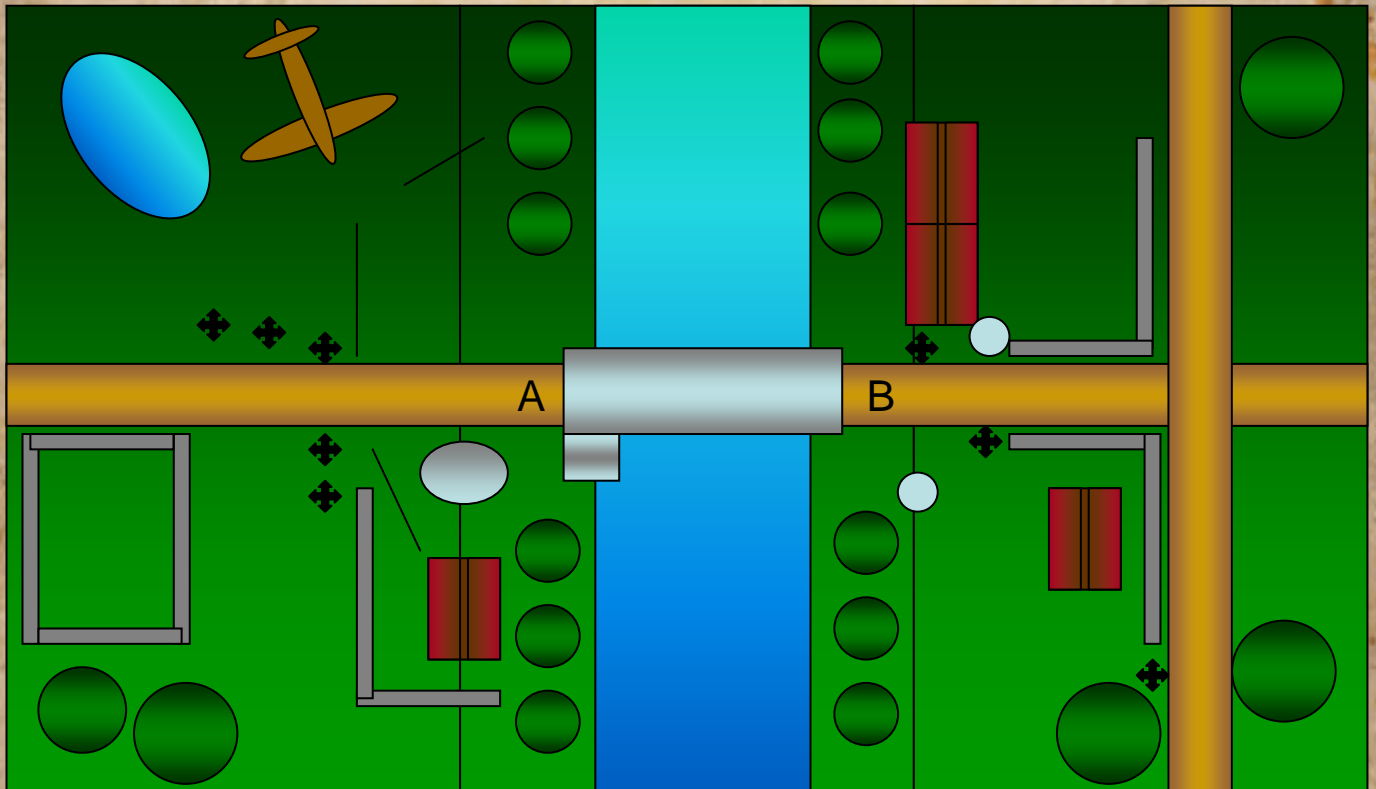
Der erste Angriff wurde durch 181 Soldaten des 2. Oxfordshire und Buckinghamshire Leichten Infanterieregiments unter Führung von Major John Howard ausgeführt. Drei Lastensegler landeten am 6. Juni 1944 um 00:16 Uhr nah beieinander, 50 Meter von der Pegasusbrücke entfernt. Der erste Lastensegler transportierte Major Howard und den 1. Zug. Geplant war eine harte Landung, damit die Flugzeugnase die ersten Stacheldrahtverhaue vor der Brücke beseitigen würde. Der 1. Zug befreite sich schnell aus dem Lastensegler und konnte ebenso schnell eine Maschinengewehrstellung an der Brücke ausschalten. Der Rest des Zuges unter Leutnant Brotheridge überquerte schießend und Handgranaten werfend die Brücke. Am anderen Ufer konnte eine weitere Maschinengewehrstellung erobert werden, wobei Leutnant Brotheridge tödlich getroffen wurde. Er war damit das erste Opfer der Invasion auf alliierter Seite.

Der 2. Zug landete kurz nach dem Beginn des Angriffs und unterstützte den 1. Zug bei der Überquerung der Brücke. Die Landung des 3. Zuges verlief nicht so reibungslos, da einige der Männer aufgrund der harten Landung im Wrack eingeklemmt wurden, einer wurde in einen nahe gelegenen See geschleudert. Nachdem sie sich befreit hatten, unterstützten sie ebenfalls den Angriff auf das Westende der Brücke.

Während des Angriffs erklommen Pioniere die Brücke und untersuchten sie nach Sprengstoffen. Sie stellten fest, dass die Brücke zwar für eine Sprengung vorbereitet war und alle Drähte vorhanden waren, der Sprengstoff aber aus Angst vor Unfällen oder Sabotageaktionen noch nicht vor Ort war. Die deutsche Brückenwache wurde völlig überrascht und konnte sich erst nach und nach zu einem Gegenangriff entschließen. Als sie aber erkannten, dass Widerstand zwecklos war, flohen viele Soldaten. Die Bénouville- oder Pegasusbrücke war damit unter britischer Kontrolle und der Funker meldete HAM und JAM, die Codewörter, die für die Erfolgsmeldung festgelegt waren.

Spielfeld und Aufstellungszonen (120 x 180 mm)

Das Spielfeld beinhaltet den Kanal, die Brücke, das Cafe Gondree, sowie zwei weitere Gebäude, einen Bunker, eine MG Sandsackstellung und die Splitterschutzgräben.



Aufstellung Deutsche Truppe

Es befinden sich Wachposten vor der Brücke (A) und im Brückenhause. Auf der Brückenseite A ist der Bunker mit der einer MG Sektion bemannt. Eine Grenadiergruppe befindet sich im Gebäude hinter dem Bunker. Auf der Brückenseite B befindet sich die MG Sektion in der Sandsackstellung und eine Gruppe im Cafe. Die Kommandoabteilung befindet sich im zweiten Gebäude.

Aufstellung Britischen Truppe

Die Britischen Truppen dürfen sich 12 Zoll rund um den Lastensegler postieren. Der Britische Spieler hat in der ersten Runde die Initiative, wenn nicht schon durch die Aufstellung die Sonderregeln in Kraft treten (Entdeckt!)

Geländefaktoren

Felder	1
Hecken	2 (lineares Hindernis)
Zäune / offenes Brückengeländer	2 (lineares Hindernis)
Obstgärten	2 (blockiert Sichtlinie)
Mauern / Brückengeländer	3 (lineares Hindernis)
Gebäude	4 (blockiert Sichtlinie)
Sandsackstellung	4
Bunker	5 (blockiert Sichtlinie)
Stacheldraht	0 (kann nicht von Infanterie passiert werden)



Einheiten

Deutsche Truppen (736. Grenadier Regiment / 716. ID)

- 1 x Kommandogruppe (lt. Regelbuch) + Signalpistole
- 2 x MG Sektion (Schütze + Ladeschütze K98 + Gefreiter MP40)
- 2 x Wachposten (je 2 Grenadiere mit MP 40)
- 2 x Grenadier Gruppe (je 4 Grenadiere K98 + 1 Unteroffizier MP40)

Britische Truppen (2nd. Oxfordshire & Buckinghamshire Light Infantry / 6th Airborne Division)

- 1 x Commandgroup / + 1 Bren Gun Team / + 1 Radio Team
- 3 x Paratrouper Group / + 2 x 2" Mortar / + 6 x Sten SMG / + 3 x Rauchgranaten

Kampagnen-Ereignis-Tabelle

Britische Fallschirmjäger		Dt. Wehrmacht	
0 – 1	1W10 Soldaten (bei Landung getötet)	0 – 1	Das MG auf Brückenseite A klemmt und kann erst in Runde 3 benutzt werden
2	+ Soldat erhält Waffe + Zielfernrohr	2	+ kleine Einheit im Haus / Brückenseite A (1 Korporal, 3 Soldaten)
3	+ kleine Einheit (1 Corporal, 3 Paras)	3	+ zusätzliches Heavy Mortar Team
4	+ zusätzliches Mortar Team	4	Entdeckt! Die Deutschen auf Brückenseite A können schon ab Spielbeginn aktiviert werden.
5	+ ein komplettes Para Squad	5	Entdeckt! Die Deutschen auf Brückenseite A und B können schon ab Spielbeginn aktiviert werden.

Ziele und Siegbedingungen

Das Spiel endet nach 8 Runden. Innerhalb dieser 8 Runden müssen die Briten mit mindestens 4 Mann (davon mindestens ein Unteroffizier oder Offizier) die andere Brückenseite erreicht haben.

Spezielle Regeln

Nacht / Eingeschränkte Sicht

Aufgrund der Dunkelheit unterliegt jeder Schussversuch einer Modifikation von -2, wenn die Ziele in einer Entfernung von über 15 Zoll liegen. Es gibt außerdem keine doppelte Reichweite.

Entdeckt!

Die Deutschen ahnen zunächst nichts von der Gefahr. Die Deutschen auf der Brückenseite A werden erst aktiviert, wenn sie beschossen (Nahkampf ist aber möglich!) werden oder ein Gegner auf 12 Zoll Entfernung (Test erfolgreich bei 1-6 auf W10), 8 Zoll (Test erfolgreich bei 1-8 auf W10) oder 4 Zoll Entfernung (kein Test erforderlich) herangekommen ist. Die Deutschen auf der Brückenseite B kommen erst in der Runde ins Spiel, die der Runde folgt, in welcher die deutsche Einheit auf der Brückenseite A aktiviert wurde.

Signalpistole

Sobald die Signalpistole abgefeuert wird (nur möglich vom Offizier), sind für eine Runde (solange, bis der Offizier wieder aktiviert wird.) alle Sonderregeln zu „Nacht / Eingeschränkte Sicht“ außer Kraft gesetzt

