

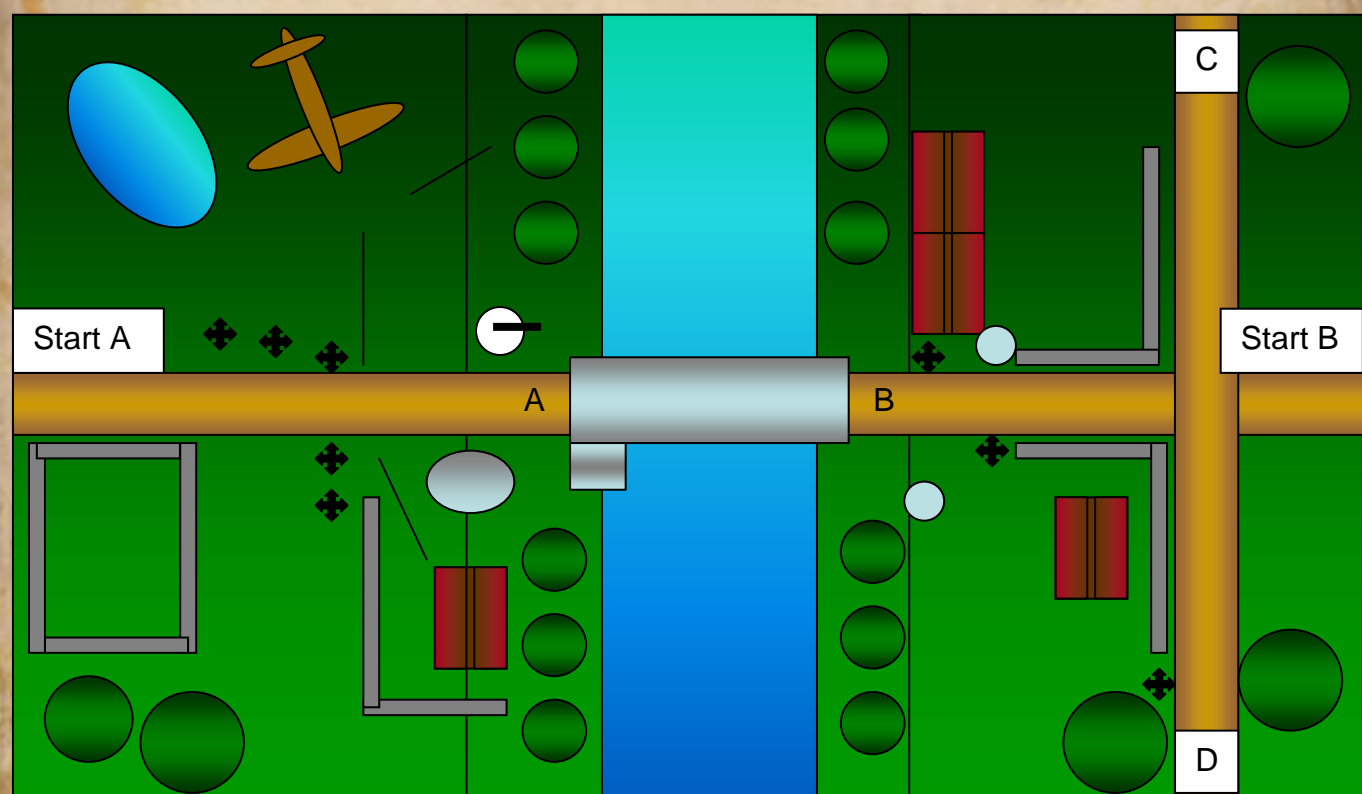
# Halten bis Einsatz kommt!

## Die Verteidigung der Pegasusbrücke / Szenario für Disposable Heroes

40 Minuten nach der Eroberung der Pegasus-Brücke sprangen Teile der 6. Britischen Luftlandedivision mit Fallschirmen ab, um die Verteidiger der Brücke zu unterstützen. Diese hatten sich noch zwei Stunden lang gegen spärliche Gegenangriffe deutscher Truppen zu erwehren, bis die Verstärkung eintraf.

Übersehen wird bei dem Angriff auf die Brücken oft die Rolle des 7. Fallschirmjägerbataillons, das westlich des Caen-Kanals absprang und dadurch am 6. Juni die Hauptmacht der deutschen Gegenangriffe auf die Brücken abfangen musste. Es sprangen 600 Männer ab; sie landeten aber aufgrund widriger Absprungbedingungen weit verstreut. Nur etwa 300 Soldaten fanden sich am Sammelpunkt ein. Sämtliche Ausrüstung wie Maschinengewehre, Mörser usw. war vermisst. Trotzdem errichteten sie einen Brückenkopf um die Pegasusbrücke und wehrten ständige feindliche Gegenangriffe ab, obwohl diese auch von gepanzerten Fahrzeugen unterstützt wurden. Im Ort Bénouville wurden einzelne Einheiten teilweise von deutschen Streitkräften eingekreist.

An der Brücke selbst gab es einige kuriose Ereignisse. Vermutlich drangen ein paar deutsche Halbkettenfahrzeuge in Richtung Brücke vor. Kurz vor der Brücke wurde aber das erste Fahrzeug von dem einzigen noch brauchbaren PIAT getroffen und ausgeschaltet. Daraufhin zogen sich die restlichen Fahrzeuge zurück. In einem weiteren Zwischenfall fährt der Kommandeur der Brückenbesatzung, Major Hans Schmidt, mit seinem Halbkettenfahrzeug und einem Kradmelder auf die Brücke. Der Fahrer wurde durch eine der Sichtluken tödlich getroffen und das Fahrzeug landete im Graben, wo der Major dann von den britischen Soldaten gefangen genommen wurde.





## Spielfeld und Aufstellungszonen (120 x 180 mm)

Das Spielfeld beinhaltet den Kanal, die Brücke, das Cafe Gondree, sowie einige weitere Gebäude und Stellungen der Deutschen.

### 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)

Vor Spielbeginn wird auf dieser Tabelle gewürfelt:

Kampagnen-Ereignis-Tabelle			
Britische Fallschirmjäger		Dt. Wehrmacht	
0 – 1	- 1W10 Soldaten (bei Einnahme der Brücke verwundet)	0 – 1	Bei einem Halbkettenfahrzeug (auswürfeln) klemmt das MG und kann nicht verwendet werden
2	+ Soldat erhält Waffe + Zielfernrohr	2	+ 3 zusätzliche einfache Soldaten (können beliebig verteilt werden)
3	+ kleine Einheit (1 Corporal, 3 Paras)	3	+ 1 Sniper Team
4	+ zusätzliches Mortar Team	4	+ 6 zusätzliche einfache Soldaten (können beliebig verteilt werden)
5	+ ein komplettes "Para Squad"	5	+ 1 zusätzliche Panzergrenadiergruppe

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

1 x Commandgroup  
1 x Paratrouper Group  
1 x 2" Mortar Team  
2 x PIAT Team

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

1 x Kommandogruppe ( upgrade to Major / + Halbkettenfahrzeug / + Kradmelder)  
3 x Panzergrenadier Gruppe (+ 2 x Halbkettenfahrzeug)  
2 x Hotchkiss H-39 (französische Beutepanzer)



### **Aufstellung Deutsche Truppe**

Die Kommandogruppe (+ Halbkette), 1 Panzergrenadiergruppe (+ Halbkette) und der Kradmelder kommen mit ihrer Aktivierung über die Straße bei Start A auf das Spielfeld. Alle restlichen Einheiten kommen über Start B oder über die Straßen links und rechts davon auf das Spielfeld. Es muss für jede Einheit / Fahrzeug gewürfelt (1W10) werden:

### **Aufstellung Britische Truppe**

Die Einheiten der Briten können beliebig verteilt werden, müssen aber einen Abstand von mindestens 12 Zoll zu den kurzen Spielfeldrändern einhalten.

### **Ergebnis:**

1 – 3 Start B

4 – 6 Start C

7 – 9 Start D

10 Verzögerung (nächste Runde erneut versuchen und noch einmal würfeln)

### **Ziele und Siegbedingungen**

Das Spiel hat keine Rundenbegrenzung. Es wird so lange gespielt, bis eine Seite keine einsatzfähige Einheit mehr hat (Einsatzfähig = Mehr als 1 Figur, kein Moral-Marker / bei Fahrzeug = noch fahrtüchtig und Besatzung),

**oder...**

...die Deutschen können zu einem beliebigen Zeitpunkt je eine einsatzfähige Einheit vor (1 Zoll Umkreis) Brückenseite A und B aufweisen.

