

Code Name: House of the Rising Sun

Rahmenlage:

Am 11 September 2001 sind Truppen, aus neun Staaten, in einen Krieg gegen eine terroristische Organisation, unter der Führung Osama bin Ladens. Diese Organisation hat unter anderem den feigen Anschlag auf die Amerikanischen World Trade Center geplant und damit eine dreiste Provokation auf einen bewaffneten Konflikt begangen. Code Name: House of the Rising Sun wurde als Reaktion auf das mehrfache einnehmen von Heimatstädten und Hauptgefechtsständen von bekannten, so genannten Glauben Kämpfern, ins Leben gerufen. Dem nach werden alle Ziele mit hoher Priorität von dem Amerikanischen Geheimdienst CIA überwacht und bei Priorität von Spezialeinsatztruppenkräften ausgeschaltet. Nun ist im Fall Guentnerovic Lauchov die Letzte Phase eingetreten, nun soll durch Mangel von US-Spezialeinheiten in dieser Region das SAS das Ziel eliminieren. In dem Ort Samari soll er sich befinden, dieser Ort ist in einsatzreichweite von US-Helikoptern, die unseren Einsatztrupp in der Angriffszone einfliegen.

Lage:

A: Feindlage

Der Feind besteht aus nicht gepanzerten und nur bedingt ausgebildeten Soldaten es wird vermutet, dass der General mit einer leicht-gepanzerten Eskorte fährt, daher sollten BTR oder andere leicht-gepanzerte Fahrzeuge in dem Dorf anzutreffen sein. Es ist auch, durch einen Aufklärungsflug, herausgefunden worden, dass ein wenig außerhalb des Dorfes, entlang der Einfahrtsstraßen mit HMG oder MMG bewaffnete Checkpoints platziert sind.

B: Eigene Lage

Wir haben ein Flugfeld in der Nähe besetzt und haben aus Tarnung keine richtige Frontlinie eröffnet da wir mitten in feindlichem Gebiet sind wodurch jeder Zeit mit Überfällen und anderen Zwischenfällen kommen kann. Wir Animal 2 ROC Animal 1.

C: Zivil Lage

Die Bevölkerung ist uns gerade in dem Gebiet nicht gut gesonnen, wodurch bei einem Flug über ein anderes Dorf oder anderer Sichtung durch Zivilisten es zu einer verfrühten Verstärkung der Kampfverbände kommen kann. Dadurch sollte Zivilbevölkerung bei Kontakt entweder festgenommen werden oder im Ernstfall unschädlich gemacht werden, da diese sich in einem Ernstfall wahrscheinlich dem Feind anschließen werden.

Absicht obere Führung bei Zivilkontakt:

- Blendgranaten für den Häuserkampf
- Zivilisten festsetzen
- Gesicherte Gebäude auf Karte markieren

Auftrag:

Unser Auftrag ist das Dorf Samari feindfrei zu machen und den General Guentnerovic Lauchov unschädlich zu machen. Zielbeschreibung Mann mit Russisch- Sowjetischer Uniform umringt von anderen Personen in Offiziersuniform

Durchführung:

Phase 1 Verlegung und Annäherung

- Animal verlegt per Hubschrauber zur LZ Elisabeth, spätestens Abflug nach 20min
- Animal verlegt in Zugreihe über PP's auf RP Eduard, Animal 2 vorne tief Animal 1 hinten tief
- Animal bleibt unauffällig

Phase 2

- Klärt auf Samari
- Animal greift an Breit auf Samari
- Startet Battle Air Interdiction

Einzelaufträge:

Animal 1

- Bildet Spähtrupp Richtung OW Wilhelm
- Greift an Sektor 1 verzögert auf Angriff Animal 2
- Nimmt Sektor 1 und Zielgebäude

Animal 2

- Verlegt auf SAS Anna und bereitet Angriff auf Sektor 3
- Greift an a.B. Sektor 3, lenkt Aufmerksamkeit auf sich
- Nimmt Sektor 3

Phase 3

- Nimmt Rest der Stadt

Einzelaufträge:

Animal 1

- Nimmt Sektor 6 und 5

Animal 2

- Nimmt Sektor 2 und 4

Phase 4

- Weicht aus zur LZ Elisabeth
- Weicht aus per Helikopter

Einzelaufträge

Animal 1

- Verlegt selbständig zum SP
- Verlegt in Zugreihe zur LZ
- Weicht aus per Helikopter

Animal 2

- Verlegt selbständig zum SP
- Verlegt in Zugreihe zur LZ
- Weicht aus per Helikopter

Beim Anmarschweg Verhalten bei:

Stellung voraus:

Animal 2 geht breit auf und wirft feind

Einsatz- und Kampfunterstützung:

-Interne Funkverbindung SR 19 Mhz

-Führungs Kanal LR 64

Führungsunterstützung:

- Rauch- und Erkennungszeichen

Rot: Feind

Grün: Verbündet

- Parole: Danny – Ruiz

Kartenmaterial: [Weiteres Bild Material](#)

