

## Szenario 4 – Dead Man’s Corner

### Hintergrund:

Am Morgen des 6. Juni 1944 sprangen 13.000 Fallschirmjäger der 101. US-Luftlandedivision und der 82. US-Luftlandedivision über der Normandie ab. Durch schlechte Witterungsbedingungen und Beschuss durch deutsche Flugabwehr wurden die Springer jedoch ungenau abgesetzt. Bis zum Morgen des 7. Juni 1944 waren die Soldaten aus Saint-Côme-du-Mont kommend bis kurz vor die Stadt Carentan gelangt. Als der erste Panzer, ein Light Tank M5 des 70. Panzerbataillons, die Kreuzung überqueren wollte, wurde er durch Soldaten des 6. Deutschen Fallschirmjägerregimentes abgeschossen. Ein Turmtreffer setzte das Fahrzeug außer Gefecht und tötete den Panzerkommandanten. Die Leiche des Mannes blieb noch mehrere Tage im Turm des Panzers hängen. Die amerikanischen Fallschirmjäger sprachen zunächst von der „corner with the dead man in the tank“ („Die Ecke mit dem Toten im Panzer“), aber schnell wurde daraus „Dead Man’s Corner“. (Quelle: Wikipedia)

In unserem Szenario sollen 25 Fallschirmjäger der 101. Airborne nebst Unterstützung durch 2 Stuart M5 Panzer die Dead Man’s Corner einnehmen und den Rückzug des deutschen Kommandanten nach Carentan verhindern. Ersatzweise kann die deutsche Seite statt der Fallschirmjäger auch reguläre Infanterie aufstellen.

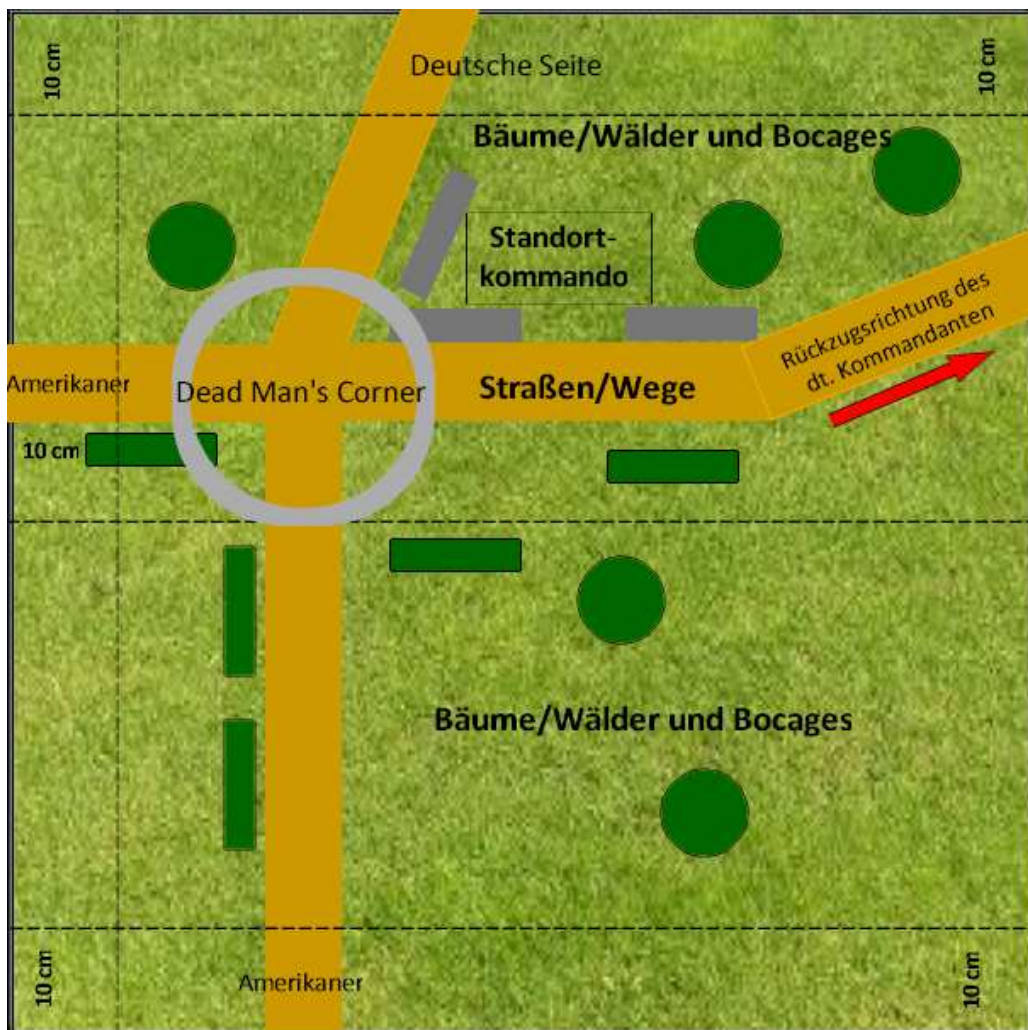
### Szenariobedingungen:

**Spielbeginn:** Die deutsche Seite stellt zuerst auf. Der erste Spielzug wird ausgewürfelt. Der höchste Wurf beginnt.

**Spieldauer:** max. 5 Spielzüge oder 1,5 Stunden Spielzeit

**Spielfeld:** 1,20 x 1,20 cm, ein zentrales Gebäude auf deutscher Seite, an einer Straßenkreuzung oder -Einmündung gelegen. Das Gebäude sollte maximal 25 cm vom Spielfeldrand entfernt platziert werden. Die deutsche Seite nimmt an diesem Spielfeldrand Aufstellung. Die Amerikaner beginnen den Angriff jeweils am Ende der auf die Kreuzung zuführenden beiden Straßen. Das Gelände sollte leichte bis gute Deckung bieten.

### Beispiel und möglicher Aufbau



**Ressourcenpunkte:** pro Spielzug erhält jede Seite in der Ressourcenphase 1 Ressourcenpunkt.

**Beschränkung:** siehe Aufstellung und Listen

**Sonderregel:** Auf deutscher Seite gibt es eine Sonderfigur, den Standortkommandanten. Dieser verfügt über einen unbewaffneten Kübelwagen und bleibt bis zum Beginn des 3. deutschen Spielzuges in der unmittelbaren Nähe/am Gebäude. Ab dem 3. Spielzug kann der Kommandant den Rückzug Richtung Spielfeldrand antreten.

**Siegbedingungen:**

- a) Am Ende des 5. 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:**

Deutsche Seite:

- pro komplett ausgeschaltetem gegnerischen Trupp 1 Siegpunkt (max.3)
- pro zerstörtem Panzer 1 Siegpunkt (max. 2)
- wenn dem Kommandanten die Flucht gelingt (Erreichen des Spielfeldrandes) 1 Siegpunkt

Amerikanische Seite:

- pro komplett ausgeschaltetem gegnerischen Trupp 1 Siegpunkt (max. 2)
- für die ausgeschaltete Pak 35/36 2 Siegpunkte
- wenn der Rückzug des deutschen Kommandanten verhindert wird (2)

**Aufstellung und Listen:**

**Amerikanische Seite:** 2 x M5 Stuart, 2 x 10 Mann, 1 x 5 Mann

**Deutsche Seite :** 1 x 10 Mann, 1 x 5 Mann, 1 x Pak 35/36, zusätzlich 1 Kommandant + Kübelwagen.

Bezeichnung 6. FjRg	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
Schütze	15		40			1	1												5
Panzerschreck	15		40			1	4		K										20
Schütze	15		40			1	1												5
MG	15		40			4	1												20
Schütze	15		40			1	1												5
Schütze	15		40			1	1												5
Punkte Einheit																			<b>140</b>
<b>Trupp 2 (5)</b>																			
Offizier	15		20			3	1												30
Schütze	15		40			1	1												5
<b>Pak 36, 3,7 cm</b>	10		50			1	2	1		4	2	2	2			1	E/M/L		34
3 x Schütze/Bediener	15		40			1	1												
Punkte Einheit																			<b>69</b>
<b>von der Heydte</b>																			
Offizier	15		20			3	1												30
<b>Kübelwagen</b>	30									1	1	1	1	5			E/M/L		46
Punkte Einheit																			<b>76</b>

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									
<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	
Schütze	15		40			1	1											5	
Bazooka	15		40			1	4		K									20	
Schütze	15		40			1	1											5	
I.Mörser	15		50	50		1	2		K	K								20	
Schütze	15		40			1	1											5	
Schütze	15		40			1	1											5	
Punkte Einheit																		<b>140</b>	
<b>Trupp 2 (10)</b>																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
Bazooka	15		40			1	4		K									20	
Schütze	15		40			1	1											5	
Bazooka	15		40			1	4		K									20	
Schütze	15		40			1	1											5	
MG	15		40			4	1											10	
Schütze	15		40			1	1											5	
MG	15		40			4	1											10	
Schütze	15		40			1	1											5	
Punkte Einheit																		<b>125</b>	
<b>Trupp 3 (5)</b>																			
Offizier	15		20			3	1											30	
Sanitäter	15		40			1	1											15	
MG	10		40			4	1											10	
Schütze	15		40			1	1											5	
Schütze	15		40			1	1											5	
Punkte Einheit																		<b>65</b>	
<b>Fahrzeuge</b>																			
<b>M5 Stuart</b>	25		50			1	2	4			5	4	4	2			E/M/L	113	
Turm-MG			30			3	1											5	
Turm-MG			30			3	1											5	
<b>M5 Stuart</b>	25		50			1	2	4			5	4	4	2			E/M/L	113	
Turm-MG			30			3	1											5	
Turm-MG			30			3	1											5	
Punkte Einheit																		<b>246</b>	

Gesamt 576

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.