

Battle of Belle Vedere Crossing

Ein heißer Sommertag, einer von einer ganzen Reihe der letzten Wochen, scheint über dem Herrenhaus Belle Vedere anzubrechen. Das Gewitter des Vortages, das mit sintflutartigen Regenfällen über die umliegende Landschaft gezogen ist, konnte die drückende Hitze, die schwer auf dem Land liegt, nicht vertreiben. Sanft steigt Dunst aus den noch nassen Wiesen und Wäldchen auf und liegt wie ein weiches, weißes Tuch über der Landschaft. Madame de Vedere ist früh auf, die unerhörte Einquartierung der Stabsoffiziere und das durch sie in der Nacht verursachte Gepolter, hat sie nicht schlafen lassen.

Sie wandert über die Veranda und blickte sehnsüchtig nach Süden, auf die sich unter ihr ausbreitende Landschaft. Wann kamen endlich die Befreier? Wann kamen die tapferen Recken des Südens, die diese barbarischen Eindringlinge aus dem Norden von ihrem Land vertreiben würden?

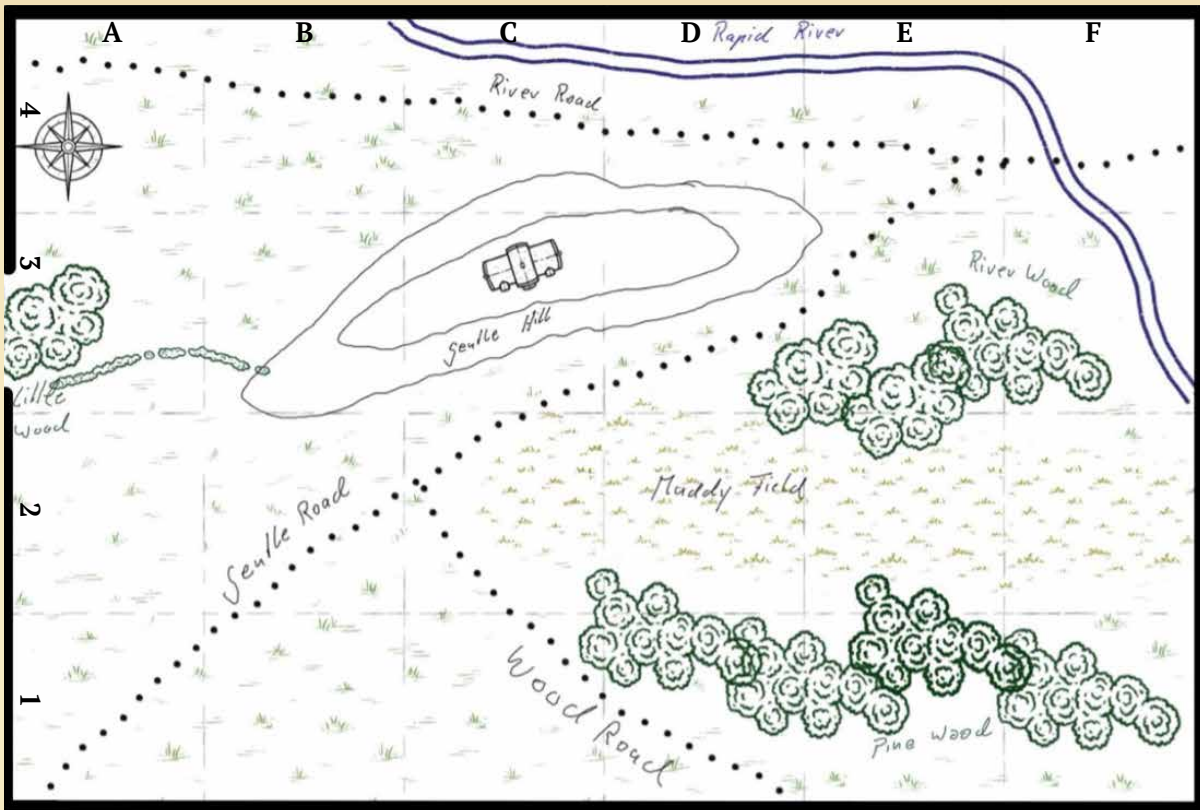
Ihr Blick bleibt auf dem River Wood hängen. Kleine Rauchsäulen erheben sich dort aus dem Morgendunst begleitet von unheimlich klingenden Geräuschen. Die Laute werden durch den Nebel und den Wald verzerrt und doch künden sie von der Anwesenheit der Nordstaatler, die sich auf dem Gelände der Farm in dem ansonsten so friedvollen Wald breitgemacht haben. Erbst blickt sie auf die Reste der einst so schmucken Zäune entlang der Straße hinab. Die Zäune sind in ihre Kochfeuer dieser Barbaren gewandert. Nur die vereinzelt stehen gebliebenen Pfosten künden noch von der vergangenen Pracht. Madame de Vedere versteht das Verhalten der Besatzer nicht, hätten sie sich das Holz für ihre verdammtten Feuer nicht einfach aus den Waldstücken holen können? Mussten sie ihre prächtige Farm so verhandeln? Dabei konnte sie sich eigentlich glücklich schätzen, dass der Brigadekommandeur der im Wald liegenden Truppen sich mit seinem Stab in ihrem Haus einquartiert hatte,

so ist es wenigstens von den Plünderungen verschont geblieben, die viele ihrer Nachbarn beim Durchzug der Nordstaatler erdulden mussten. Auch wenn ihre kostbaren Teppiche durch die schlammverschmutzten Stiefel der Besatzer nun ruiniert waren.

Die ganzen vergangenen Tage hatte sie den Durchzug der Truppen beobachten können, erschreckt durch die schier unendliche Masse an blau gekleideten Soldaten, Kanonen und Fuhrwerken, die entlang der River Road Richtung Westen zogen. Sie hatte sich gewissenhaft alles fein säuberlich in ihrem Tagebuch für die Nachwelt notiert, alles war besser, als sich den Salon mit den ungehobelten Offizieren aus dem Norden zu teilen. Sie waren keine Gentlemen, eindeutig. Ihnen fehlten die Manieren. Aber jetzt war endlich ein Ende abzusehen und sie würde die verhassten Blaujacken endlich loswerden. Dann hätte sie ihre Ländereien endlich wieder für sich und könnte sich daran machen, die Schäden beseitigen zu lassen.

Sie war stolz auf ihr Anwesen. Das Herrenhaus „Belle Vedere“ auf dem Gentle Hill in einer Flussschleife des Rapid River gelegen bot einen prächtigen Anblick und einen malerischen Blick auf die umliegende Landschaft mit den Waldstücken Little Wood, River Wood und Pine Wood. Normalerweise genoss Madame de Vedere den Anblick der Reisenden, die sich auf der River Road und der Gentle Road in Richtung Furt bewegten. Die Furt bietet hier die einzige Möglichkeit den Rapid River zu überqueren und sie hatte schon lange vor gehabt eine kleine Brücke über den Fluss bauen zu lassen, aber dann war der Krieg gekommen und mit ihr diese verdammtten Nordstaatler, die ihre schöne Farm verwüstet hatten.

Geländeeinweisung



Der Gentle Hill ist das dominierende Merkmal der Landschaft. Er erstreckt sich über die Planquadrate B3 bis D3 und überblickt die umliegende Landschaft. Auf seinem Rücken befindet sich das Herrenhaus Belle Vedere im Planquadrat C3, das nicht betreten werden kann.

Die die Landschaft durchziehenden Straßen geben den normalen Bonus für Truppenbewegungen auf ihnen. Und nur entlang der River Road kann der Rapid River an der Furt überquert werden.

Der Little Wood liegt im Planquadrat A3, der River Wood in den Planquadraten D3 bis F3 und der Pine Wood in den Planquadraten C1 bis F1. Die Wälder zählen als schwieriges Gelände und bieten leichte Deckung.

Zwischen dem River Wood und dem Pine Wood erstreckt sich über die Planquadrate C2 bis F2 das Muddy Field, ein frisch gepflügtes und

durch die heftigen Regenfälle des Vortages aufgeweichtes Feld. Es zählt als schwieriges Gelände, bietet aber keinerlei Deckung.

Zwischen dem Little Wood und dem Gentle Hill erstreckt sich eine niedrige Hecke, die den Blick nach Norden und Süden blockiert, sie bietet leichte Deckung und zählt als leichtes Hindernis.

Der Rest der Farm besteht aus offenem Weideland durchsetzt von kleinen Büschen, die keinerlei Bonus oder Malus bieten.

Spieler des **Nordens auf Seite 3** weiterlesen.

Spieler des **Südens auf Seite 4** weiterlesen.

Missionsbriefing Norden

Die Truppen des 1. Korps haben den Rapid River bereits überquert und versuchen sich mit den Resten der Armee zu vereinen. Die 3. Division bildet die Nachhut und hat die Aufgabe die Korpsartillerie zu schützen. Es ist unklar wo sich genau die Truppen des Südens befinden, deshalb muss jederzeit mit einem Angriff gerechnet werden. Ziel ist es den Flussübergang zu sichern und die Korpsartillerie in Sicherheit zu bringen.

Die Streitkräfte des Nordens bestehen aus einer Division, geführt von Brigadegeneral Doubleday als Divisionskommandeur mit einem Joker.

- 1. Brigade (Oberst Biddle, Brigadekommandeur 1 Joker)
 - 20. New York Milizregiment (Freiwilligenregiment)
 - 121. Pennsylvania Infanterieregiment
 - 142. Pennsylvania Infanterieregiment
 - 151. Pennsylvania Infanterieregiment
- 2. Brigade (Oberst Stone, Brigadekommandeur 1 Joker)
 - 143. Pennsylvania Infanterieregiment
 - 149. Pennsylvania Infanterieregiment
 - 150. Pennsylvania Infanterieregiment
- 3. Brigade (Brigadegeneral Stannard, Brigadekommandeur 2 Joker)
 - 13. Vermont Infanterieregiment
 - 14. Vermont Infanterieregiment
 - 16. Vermont Infanterieregiment
- Korpsartillerie/Artilleriebrigade (Oberst Wainwright, Brigadekommandeur 1 Joker)
 - 2. Maine Artilleriebatterie (leichtes Kaliber)
 - 5. Maine Artilleriebatterie (mittleres Kaliber)
 - 1. New York Artilleriebatterie (leichtes Kaliber)
 - 4. US-Artilleriebatterie (mittleres Kaliber)
 - 1. Pennsylvania Artilleriebatterie (leichtes Kaliber)
 - 2x Munitionswagen

Truppenaufstellung

Die **1. Brigade** hat den Rapid River bereits überquert und das Schlachtfeld verlassen. Sollte der Divisionskommandeur sich veranlasst sehen die Brigade zurückzurufen, so kann er das ab der dritten Runde mittels eines Divisionsjokers tun. Die Brigade wird dann kehrt machen und das Schlachtfeld über die River Road im Planquadrat F4 betreten. Sie kann nach den Ruckholbefehl normal agieren.

Die **3. Brigade** hat zusammen mit der 2. Maine Artilleriebatterie im River Wood in den Planquadraten D3 bis F3 Stellung bezogen. Sie wird mittels Nebelmarkern dargestellt.

Die **2. Brigade** befindet sich zusammen mit den Resten der **Korpsartillerie** und den beiden **Munitionswagen** auf dem Marsch entlang der River Road zur Furt über den Rapid River.

Die Marschordnung auf der River Road sieht folgendermaßen aus:

- 143.Pa InfRgt
- 5.Ma ArtBattr
- 1.NY ArtBattr.
- Munitionswagen
- 4.US ArtBattr
- 1.Pa ArtBattr
- Munitionswagen
- 149. Pa InfRgt
- 150.Pa InfRgt

Alle Einheiten werden mittels Nebelmarkern dargestellt.

Missionsziel / Siegpunkte

Das Ziel des Nordens ist es die Einheiten der Korpsartillerie zusammen mit den Munitionswagen über den Rapid River in Sicherheit zu bringen.

Für jede Artilleriebatterie, die es über den Fluss schafft, erhält der Befehlshaber des Nordens einen Siegpunkt, für jeden Munitionswagen erhält er zwei Siegpunkte.

Spieldauer

Das Spiel dauert sechs Runden. Sollte eine Seite vor Erreichen des Endes der sechsten Runde brechen, wird das Spiel noch eine Runde fortgesetzt, so dass beide Seiten noch die Möglichkeit haben, ihre Missionsziele zu erreichen.

Armeeaufstellung Süden

Die Kavalleriekundschafter haben die Truppen des Nordens gefunden und jetzt gilt es, sie daran zu hindern den Rapid River zu überqueren und sich in Sicherheit zu bringen.

Die Streitkräfte des Südens bestehen aus einer Division, geführt von Generalmajor Early als Divisionskommandeur mit zwei Jokern.

- Hay's Brigade (Brigadegeneral Hays, Brigadekommandeur 2 Joker)
 - 5. Louisiana Infanterieregiment
 - 6. Louisiana Infanterieregiment
 - 7. Louisiana Infanterieregiment
 - 8. Louisiana Infanterieregiment
 - 9. Louisiana Infanterieregiment
- Smith's Brigade (Brigadegeneral Smith, Brigadekommandeur 2 Joker)
 - 31. Virginia Infanterieregiment
 - 49. Virginia Infanterieregiment
 - 52. Virginia Infanterieregiment
- Hoke's Brigade (Oberst Avery, Brigadekommandeur 1 Joker)
 - 6. North Carolina Infanterieregiment
 - 21. North Carolina Infanterieregiment
 - 57. North Carolina Infanterieregiment
- Gordon's Brigade (Brigadegeneral Gordon, Brigadekommandeur 2 Joker)
 - 13. Georgia Infanterieregiment
 - 26. Georgia Infanterieregiment
 - 31. Georgia Infanterieregiment
 - 38. Georgia Infanterieregiment
 - 60. Georgia Infanterieregiment
 - 61. Georgia Infanterieregiment
- Kavallerie (Brigadekommandeur 2 Joker)
 - 35. Virginia Kavallerie

Truppenaufstellung

Die Truppen von Early's Division sind hart marschiert um die Reste des 1. US-Korps an der Flussüberquerung zu hindern.

Hoke's Brigade bildet die Speerspitze der Verfolger, ihre Regimenter sind bereits im Pine Wood in den Planquadraten E1 und E2 in Stellung gegangen. Allerdings hat der anstrengende Marsch bei den heißen Temperaturen und dem sich anschließenden Unwetter seinen Tribut gefordert, so dass alle Regimenter der Brigade die Schlacht mit einem Erschöpfungsmarker beginnen. Sie werden mittels Nebelmarkern aufgestellt, wobei insgesamt fünf Nebelmarker aufgestellt werden dürfen.

Gordon's Brigade beginnt das Spiel im Planquadrat D1 auf der Wood Road. Alle Regimenter, die nicht auf der Straße platziert werden können, betreten das Spielfeld normal über die Straße. Die Truppen werden mittels Nebelmarkern platziert.

Die Truppen von **Smith's Brigade** bzw. die der **Kavallerie** beginnen die Schlacht im Planquadrat A1 auf der Gentle Road, wobei der Befehlshaber des Südens entscheiden muss welche der beiden Brigaden aufgestellt werden und welche das Schlachtfeld über die Straße betreten soll. Die Truppen werden mittels Nebelmarkern positioniert. Beiden Brigaden stehen vier Nebelmarker zur Verfügung.

Hays Brigade bildet die Nachhut, die Truppen der Brigade dürfen das Schlachtfeld ab Beginn der dritten Runde entweder über die Gentle Road oder Wood Road als Nebelmarker betreten.

Missionsziel / Siegpunkte

Das Ziel des Südens ist es so viele Truppen wie möglich, an der Überquerung des Rapid River zu hindern. Jede Einheit des Nordens, die sich am Ende der sechsten Runde noch auf der diesseitigen Seite des Rapid River befindet, bringt dem Befehlshaber des Südens einen Siegpunkt, genau wie jede vernichtete Einheit.

Geheimmission

Es ist allgemein bekannt, dass Madame de Vedere eine glühende Patriotin ist. Es ist somit von entscheidender Bedeutung sie aus den Fängen des Nordens zu befreien. Um sie zu befreien, muss eine Einheit des Südens Basekontakt mit dem Herrenhaus herstellen. Madame de Vedere wird sich dann der Einheit freudig anschließen. Um sie in Sicherheit zu bringen, muss sich die Einheit zusammen mit ihr hinter die Kreuzung Gentle Road und Wood Road zurückziehen. Es ist egal, ob es sich um eine Kavallerie oder Infanterieeinheit handelt, Madame de Vedere ist sowohl eine gute Reiterin als auch eine resolute Frau, die nicht vor einem kleinen Fußmarsch zurückschreckt.

Sobald sich Madame de Vedere einer Einheit des Südens angeschlossen hat müssen alle Nebelmarker des Nordens aufgedeckt werden, da Madame alle Einheiten akribisch in ihrem Tagebuch vermerkt hat.

Für die Rettung von Madame de Vedere erhält der Befehlshaber des Südens zwei Siegpunkte.

Spieldauer

Das Spiel dauert sechs Runden. Sollte eine Seite vor Erreichen des Endes der sechsten Runde brechen, wird das Spiel noch eine Runde fortgesetzt, so dass beide Seiten noch die Möglichkeit haben, ihre Missionsziele zu erreichen.