

DER GESTRANDETE KAHN: REICHE BEUTE BEI RÜCKINGEN

Ein gestrandeter Handelskahn auf der seichten, sonnendurchglühten Kinzig – leichte Beute für jene, die vom Ufer aus gierig auf die wertvolle Fracht blicken. Während die Plünderer ihre Klingen wetzen, eilt eine städtische Streitmacht zur Rettung herbei. Was als Scharmützel in der Sommerhitze beginnt, droht zum Funken an einem Pulverfass zu werden, der die ganze Region schon bald in einen verheerenden Krieg stürzt...

Ein Szenario für Lion Rampant (2nd Edition)

Ort: Die Kinzig nahe Rückingen

Zeit: Spätsommer 1404, im Vorfeld des Wetterauer Räuberkrieges

HISTORISCHER HINTERGRUND

Die Wetterau im späten Mittelalter: Eine der reichsten Kulturlandschaften des Reiches, doch die wichtigen Handelsrouten zu Lande und zu Wasser werden zunehmend von raubenden Niederadligen bedroht. Kaufleute, Pilger und Geistliche werden auf ihrem Weg nach Frankfurt regelmäßig überfallen und ausgeraubt.

Einer der berüchtigtsten Akteure dieser Region ist **Ritter Johann von Rüdigheim**, Ganerbe der Wasserburg Rückingen. Durch seine zahllosen rücksichtslosen Überfälle auf die Flussschifffahrt auf Main und Kinzig hat er sich bei den Kaufleuten den düsteren Beinamen „**Marktschiffschinder**“ eingehandelt.

In Frankfurt wächst der Unmut der Ratsherren und der Kaufmannschaft von Tag zu Tag. Es herrscht ein nervöser, unruhiger Frieden – ein Schwelen vor dem großen Brand, der schließlich im königlichen Landfriedensfeldzug des sogenannten *Wetterauer Räuberkrieges* münden wird.

DIE AUSGANGSLAGE: DIE STRANDUNG BEI RÜCKINGEN

Nach einem ungewöhnlich heißen, trockenen Sommer führen Main und Kinzig extremes Niedrigwasser. Sandbänke und Kiesbänke, die sonst tief unter der Strömung verborgen liegen, ragen wie tückische Fallen aus dem Seichtwasser.

Ein schwer beladener **Handelskahn** ist auf dem Weg nach Frankfurt. Geladen hat er kostbare Fracht für die anstehenden Märkte: Fässer mit Wein, feine Tuchballen, Gewürze und gelagertes Getreide. In der Nähe von Rückingen passiert das Unglück: Der Kahn läuft auf einer verdeckten Kiesbank fest und schlägt leck. Er ist gefangen. Zudem ist das Flussbett durch die anhaltende Dürre so seicht geworden, dass Bewaffnete das Wasser an vielen Stellen ohne Mühe durchwaten können.

Die Rüdigheimer Bande (Nordkante):

Johann von Rüdigheim erhält durch seine Späher rasch Kunde von dem havarierten Kahn. Für den „Marktschiffschinder“ ist er eine Beute, die er sich nicht entgehen lassen kann. Er sammelt seine bewaffneten Knechte und Reitenden auf Burg Rückingen, um den Kahn zu entern, die Mannschaft zu vertreiben und die Fracht an das nördliche Ufer zu schaffen.

Das Frankfurter Aufgebot (Südkante):

Glück im Unglück: Zur Sicherung der stark gefährdeten Handelsroute war bereits eine Frankfurter Geleitkompanie auf Patrouille entlang der Kinzig unterwegs. Als der Kahn auf Grund läuft, sind die städtischen Schützen, gewappnetes Fußvolk und Berittene direkt vor Ort. Ihr Auftrag: Den havarierten Kahn um jeden Preis sichern und die Fracht verteidigen!

DAS SZENARIO

Es wird mit **Szenario 7: Hold On Tight** aus dem Lion-Rampant-Regelbuch gespielt.

Das Ziel

- **Der Handelskahn:** In der Mitte des Spieltisches (auf dem Fluss, der von der östlichen zur westlichen Schmalseite verläuft) liegt der gestrandete Handelskahn.
- Der Kahn dient als das **einzigste Zielobjekt** des Szenarios. Er zählt nicht als Deckung und ist genau so bemessen, dass exakt **eine Einheit** darauf Platz findet.

Gelände

- **Der Fluss (Kinzig):** Aufgrund des sommerlichen Niedrigwassers gilt das gesamte Flussbett als **schwieriges Gelände (Rough Terrain)**, kann jedoch von allen Einheiten durchwaten werden.

Aufstellung

- **Rüdigerheimer Bande (Angreifer):** Stellt entlang der **Nordkante** des Tisches auf.
- **Frankfurter Aufgebot (Verteidiger):** Stellt entlang der **Südseite** des Tisches auf.

Besondere Regeln

- **Besetzen des Kahns:** Eine nicht-erschütterte (*Non-Battered*) Einheit gilt als Haltende des Kahns, wenn sie die Aktivierungsphase ihres Besitzers als **einzigste Einheit** auf dem Ziel (dem Kahn) beginnt.

Siegbedingungen

- **Ruhm für die Kontrolle:** Ein Spieler erhält jedes Mal **1 Ruhmespunkt (Glory)**, wenn eine seiner Einheiten den Kahn zu Beginn ihrer Aktivierungsphase besetzt hält.
- **Sieg:** Das Spiel endet sofort, wenn eine Seite **5 Ruhmespunkte** erreicht hat **ODER** wenn die feindliche Kriegsbande in die Flucht geschlagen wird.
- Wird der Gegner vorzeitig in die Flucht geschlagen, erhöht sich der eigene Ruhmespunktstand sofort auf **5**.

OPTIONALE MOTIVE

- **Frankfurter Spieler:** „*Schutz des Handels*“ – Erhält +1 Ruhm, wenn der Kahn mindestens 2 Runden lang ununterbrochen mit einer städtischen Schützen- oder Infanterieeinheit gehalten wird.
- **Rüdigerheimer Spieler:** „*Die Fette Beute*“ – Erhält +1 Ruhm, wenn die Einheit des Anführers den Kahn betritt und eine feindliche Einheit von dort im Nahkampf zurückschlägt.

