

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 dem modifizierten **Szenario 7: Hold On Tight** aus dem Regelbuch gespielt.

Das Ziel

- **Der Handelskahn:** In der Mitte des Spieltisches (mittig auf dem Fluss, der von der östlichen zur westlichen Schmalseite verläuft) liegt der gestrandete Handelskahn. Er dient als das **einzige Zielobjekt** des Szenarios.

Gelände & Aufstellung

- **Der Fluss (Kinzig):** Aufgrund des sommerlichen Niedrigwassers gilt das gesamte Flussbett als **schwieriges Gelände** (*Rough Terrain*), kann jedoch von allen Einheiten durchwatet werden.
- **Rüdigerheimer Bande (Angreifer):** Stellt entlang der **Nordkante** des Tisches auf.
- **Frankfurter Aufgebot (Verteidiger):** Stellt entlang der **Südkante** des Tisches auf.

Entern und Verlassen des Kahns

- **Zugelassene Truppentypen:** Nur Einheiten der Truppentypen **Elite Infantry**, **Heavy Infantry**, **Warrior Infantry**, **Archers** und **Crossbowmen** dürfen den Kahn betreten. Berittene und leichte Plänkler können das Schiff nicht betreten.
- **Entern:** Das Betreten des Kahns folgt den Regeln für **Hindernisse** (*Obstacles*):
 1. Mit einer ersten Bewegungsaktion (*Move*) bewegt sich die Einheit in Basenkontakt mit der äußeren Beplankung des Kahns.
 2. Erst mit einer **zweiten Bewegungsaktion** wird der Kahn betreten und die Modelle darauf platziert.
- **Verlassen des Kahns:** Eine Einheit kann den Kahn jederzeit mit einer normalen Bewegungsaktion verlassen. Gemessen wird dabei von der äußeren Beplankung.
- **Grenzlinsen:** Das Betreten und Verlassen des Kahns darf ausschließlich über die **Längsseiten** (Backbord oder Steuerbord) erfolgen.

Deckpositionen

Eine Einheit auf dem Kahn muss sich bei beim Betreten entscheiden, in welchem Bereich sie steht. Sie kann die Position mit einer **Bewegungsaktion** (*Move*) wechseln:

- **Hauptdeck (Tiefergelegener Bereich):**
 - **Fernkampf:** Bietet der verteidigenden Einheit Deckung (*Cover*); Rüstung/Armour +1.
 - **Nahkampf:** Macht die verteidigende Einheit anfälliger; Rüstung/Armour -1.
- **Achterdeck (Höhergelegener Bereich):**
 - **Fernkampf:** Macht die verteidigende Einheit anfälliger; Rüstung/Armour -1.
 - **Nahkampf:** Bietet der verteidigenden Einheit Deckung (*Cover*); Rüstung/Armour +1.
- **Hinweis:** Die Modifikatoren betreffen nur die verteidigende Einheit auf dem Kahn. Angreifende Einheiten behalten ihre normalen Werte.
- **Schildwall:** Truppen auf dem Kahn können **keinen Schildwall** formieren.

Kampf um den Kahn

- **Maximalbelegung:** Außer während des unmittelbaren Nahkampfs darf sich **niemals mehr als eine Einheit** auf dem Kahn befinden.
- **Angriff auf den Kahn:**
 - Eine angreifende Einheit sagt eine normale Angriffsaktion (*Attack*) an und muss in Basenkontakt mit der **äußeren Beplankung** einer der **Längsseiten** (Backbord oder Steuerbord) gelangen.
 - Beim Angriff wird die angreifende Einheit mit allen noch vorhandenen Figuren auf den Kahn platziert.
 - Der Kahn gilt für den Nahkampf als normales Gelände (unter Berücksichtigung der decksspezifischen Modifikatoren der verteidigenden Einheit).
- **Rückzug (Retreat):**
 - Nach Abwicklung des Nahkampfs muss die unterlegene Einheit vom Kahn weichen (*Retreat*).
 - Der Rückzug erfolgt nach den Standardregeln (inklusive *Rough Terrain* für das Flussbett) und muss immer über eine der Längsseiten (Backbord oder Steuerbord) erfolgen. Die Distanz wird von der äußeren Beplankung der Längsseiten aus gemessen.
 - Über welche der beiden Längsseiten der Rückzug erfolgt, entscheidet der Besitzer der weichenden Einheit.

SIEGBEDINGUNGEN

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