

# Anno 1389



Wir schreiben das Jahr 1389, die Kronberger Fehde findet ihren blutigen Höhepunkt vor den Toren Eschborns und gipfelt in einem Fiasko für die Freie Reichsstadt Frankfurt. Über hundert Tote und Verwundete sind zu beklagen, die Stadtbanner gestohlen oder zerstört. Viele Bürger und Ratsherren fristen nun ihr Dasein in den dunklen

Verliesen von Kronberg, Hanau, Babenhausen oder Windecken. Weil auch sämtliche Bäcker entführt worden sind, zeichnet sich in Frankfurt rasch ein Mangel an lebensnotwendigem Brot ab. Das lässt Bürgermeister Johann von Holzhausen natürlich nicht ruhen. Er stellt ein Kontingent tollkühner Waffenknechte zusammen. Noch bevor der erste Hahn kräht, sollen seine Mannen die Bäcker im Handstreich vor den Toren Windeckens befreien. Die Herren von Hanau, welche dort lagern, sind noch in bester Feierlaune und sehr siegestrunken. Die Chance, dass sie diesem Überfall etwas entgegensetzen haben, sind gering. Frankfurter Spione haben berichtet, dass die Bäcker an der Nidder-Mühle ihren Dienst verrichten müssen: eine gute Gelegenheit für eine Befreiungsaktion. Auf Ochsenkarren unter Stroh versteckt schleichen sich die Frankfurter vorsichtig an, um die Tormannen von Windecken zu erschlagen und die Bäcker wieder zurück nach Frankfurt zu bringen. Frankfurt, nur du sollst heute siegen!

Ein Tabletop-Spiel für 2 Spieler, Spielsystem **LION RAMPANT**

Spielmodus **Handgemenge: 3 Einheiten** pro Seite, Dauer ca. **15-25 Minuten**

Spielmodus **Scharmützel: 4 Einheiten** pro Seite, Dauer ca. **45 Minuten**

Spielmodus **Eskalation: 5 bzw. 6 Einheiten** pro Seite, Dauer ca. **60 Minuten**

Präsentiert vom **Tabletop Club Rhein Main e.V.**



## Die Befreiung der Frankfurter Bäcker aus Windecken

Ziel: Die Frankfurter Bäcker müssen in Richtung Heldenbergen die Platte verlassen, die Herren von Hanau müssen dies verhindern!

Aufstellung: Das Szenario beginnt, indem die 3 Ochsen- bzw. Eselkarren vor dem Tor von den Stadtwachen durchsucht werden. Hierzu wird einfach eine "Herausforderung" (wie im Regelbuch beschrieben) durchgeführt. Die Stadtwache leidet unter der Sonderregel "*Bös' aaner getrunke*", und trifft daher nur auf die 6. Gewinnen die Hanauer dennoch die Herausforderung (und entdecken somit die „Ware“) haben sie im ersten Spielzug die Initiative und dürfen eine Aktivierung ausführen ohne dafür testen zu müssen. Gewinnen die Frankfurter, so haben diese das Überraschungsmoment auf ihrer Seite und dürfen ihrerseits die freie Aktivierung nutzen. Bei einem Unentschieden wird die Herausforderung wiederholt bis ein Sieger feststeht. Die Ochsenkarren bleiben

während des gesamten Spiels auf der Brücke und vor dem Tor stehen und dienen als Deckung. Zu Beginn befinden sich nur die **Windecker Herzbuben** mit ihrem Anführer **Willi dem Faulen** vor dem Tor, die **Windecker Schützen** auf den Türmen und Mauern, sowie die Ochsen- bzw. Eselkarren auf dem Spielfeld. Die Frankfurter Bäcker befinden sich noch an der Mühle. Auf den Karren befinden sich die **Frankfurter Jäger** und die **Echten Frankfurter** unter der Führung des **Meiers Alexander**. Sobald die o.g. Herausforderung ausgespielt ist kann der Frankfurter Spieler die Frankfurter Jäger und die Echten Frankfurter gemäß den normalen Regeln um die Karren herum positionieren. Die Windecker Stadtwache bläst zum Alarm und die **Frankfurter Bäcker**, die Möglichkeit zur Flucht erkennend, werden vor der Mühle positioniert. Alle weiteren Einheiten erscheinen im Verlauf des Spiels. Ab Runde 2 können die **Windecker Schützen** per Bewegungs-Aktivierung ihre Stellung verlassen, sofern der Spieler dies wünscht. Zudem erscheint **Ulrich von Hanau mit seinen Rittern** zu Fuß am Stadttor und übernimmt die Führung der Streitmacht.

Charaktermodelle: Prinzipiell ist immer das gemäß mittelalterlicher Ständeordnung ranghöchste Charaktermodell auch der Anführer der kompletten Streitmacht. Regelung für Moralbonus und Herausforderungen treffen auf alle auf dem Spielfeld befindlichen Charaktermodelle zu (Regelbuch Seite 13,18ff), die Regel für ausgeschaltete Anführer nur auf den jeweils Ranghöchsten. Alle Anführer behalten ihre besonderen Eigenschaften für die gesamte Dauer des Spiels. Diese ist die einzige Ausnahme zu den normalen Spielregeln.

Die Frankfurter Bäcker: Die Einheit kann wie jede andere Einheit vom Frankfurter Spieler kontrolliert werden, jedoch gelten einige besondere Einschränkungen: Der Hanauer Spieler darf die Einheit weder beschießen noch angreifen, so lange noch eine andere Frankfurter Einheit eine Bedrohung darstellt, schließlich sind sie Geiseln und bringen bare Münze aus der Frankfurter Stadtkasse! Sollten alle Frankfurter Truppen ausgeschaltet sein, können die Bäcker eingefangen werden, indem man einen erfolgreichen Angriff gegen sie ausführt. Die Bäcker ergeben sich dann sofort. Sollten die Bäcker jedoch die Nidder-Brücke passiert haben, gelten sie als vogelfrei und können ebenfalls normal attackiert werden. Sollte sich der Hanauer Spieler dazu entscheiden die Bäcker auszuschalten, haben die Frankfurter nur noch eines im Sinn: Rache! Das neue Missionsziel der Frankfurter lautet Ulrich von Hanau für diese schändliche Tat zu bestrafen und ihn auszuschalten. Misslungene Aktivierungstests der Bäcker haben keine negativen Auswirkungen, der Frankfurter Spieler muss die Initiative nicht abgeben!

Spielmodus Scharmützel: Sobald die Bäcker die erste Brücke über die Nidder passiert haben, erscheinen **Hanauer Reisige** zu Pferd aus Richtung des Wehrbachs um den Fliehenden den Weg abzuschneiden. Diese werden vom **Herrn von Marköbel** angeführt. Ebenso erscheint eine Einheit **Frankfurter Pack** aus Richtung Heldenbergen um die Fliehenden zu decken.

Spielmodus Eskalation: Das Gefecht wird um folgende Einheit erweitert: **Johann von Holzhausen** mit seinen **Kriegsknechten** sowie **Frankfurter Schützen** erscheinen ab Runde 2 ebenfalls aus Richtung Heldenbergen. Die Hanauer Streitmacht wird um eine Einheit **Hanauer Burgmannen** erweitert, welche zeitgleich mit Ulrich ins Geschehen eingreifen und aus Richtung des Wehrbachs erscheinen.