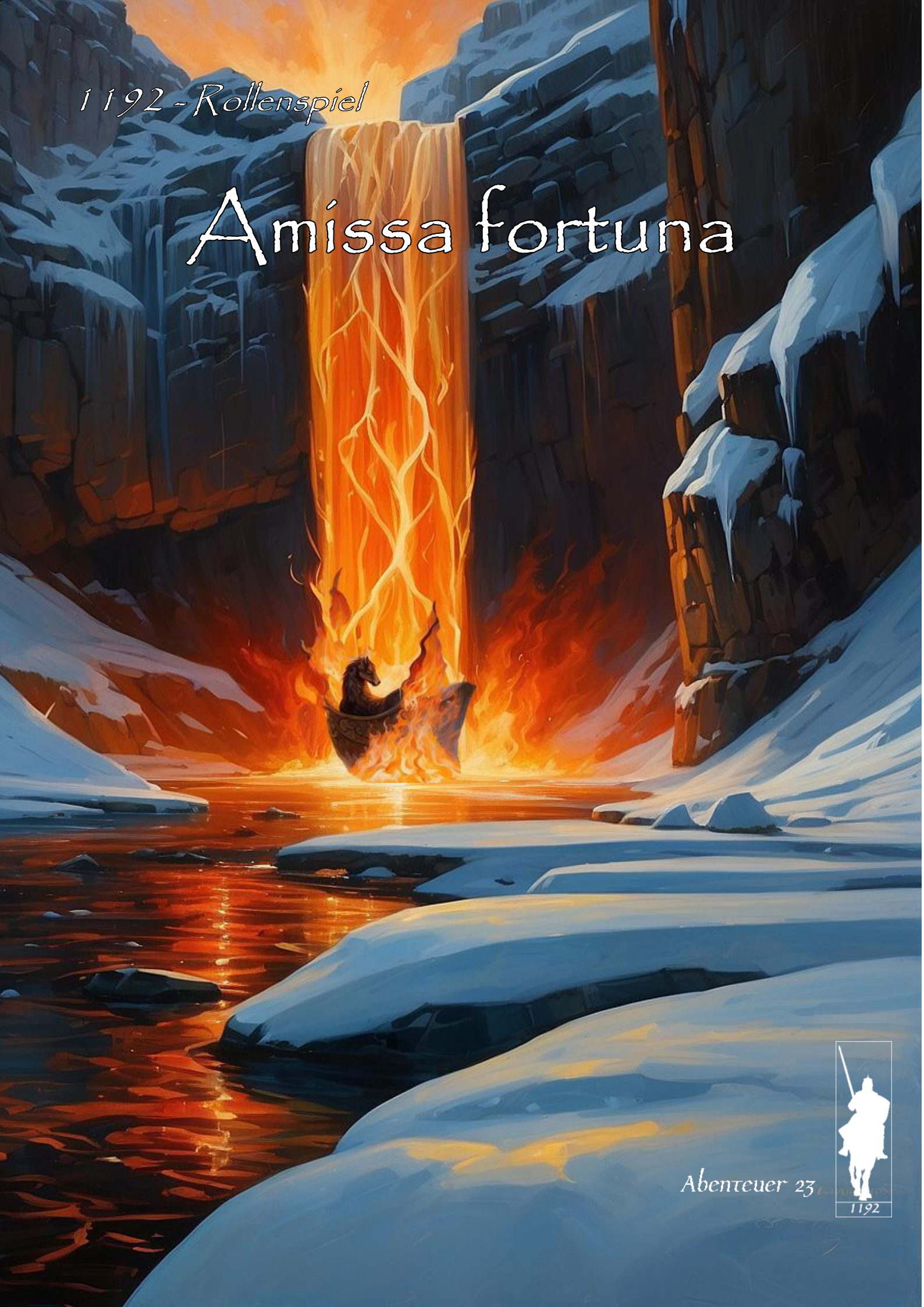


1192 - Rollenspiel

Amissa fortuna



Abenteuer 23



1192

Abkürzungen

EP: Erfahrungspunkte. Werden den Helden vom Meister verliehen.

EwP: Entwicklungspunkte. Von den Helden bereits zur Charakterentwicklung eingesetzte EP.

NSC: Nichtspielercharakter. Charaktere, die im Abenteuer auftauchen und vom Meister gespielt werden.

Golden unterlegter Text: Hier werden konkrete Situationen beschrieben. Der Meister kann diese Stellen stimmungsvoll vorlesen oder als Grundlage zur individuellen Ausgestaltung nutzen.

Blau unterlegter Text: Hintergrundinformationen, bspw. zu Politik, Brauchtum, Technik usw. Diese Informationen sind für das Abenteuer nicht zwingend relevant, können aber hilfreich werden, falls die Helden in dieser Richtung nachforschen oder sich daraus mögliche weitere Abenteuer ergeben.

Orange unterlegter Text: Hintergrundinformationen, bspw. zu Motiven oder Handlungen der NSC, oder zu Informationen, die auf künftige Abenteuer verweisen, in Zukunft also noch wichtig werden.

EP-Marker

Ein Vorschlag zur Höhe der Erfahrungspunkte, die für die jeweilige Situation vergeben werden.

Wochentage und ihre Symbole

1	Soldag (Sonntag)	☉	5	Donarsdag (Donnerstag)	⚡
2	Monddag (Montag)	☾	6	Fridag (Freitag)	♀
3	Tiusdag (Dienstag)	♂	7	Sambaztac (Samstag)	♂
4	Wodensdag (Mittwoch)	♀			

Weiterführende Tipps:*Musik und Atmosphäre*

Beschreibung des Entwicklers: **SoundTale** ist eine App für Musik und Soundatmosphären für Rollenspiele. In der App kannst du aus über 20 Musikstilen und 32 fein ausgewählten Musikstilen wählen. Dazu kommt eine lange Liste erweiterter Atmosphären, die man selbst zusammenstellen kann, sowie eine Menge kurzer Sounds zum direkten Abspielen in der Session.

Die App ist für Android, Windows und iOS verfügbar. Um den vollen Umfang nutzen zu können, muss ein Konto erstellt und die Vollversion einmalig gekauft werden. Die Steuerung der Musik ist sehr einfach gehalten. Klare Empfehlung für Meister!

Inhalt

1	Burggrabenklamm	6
2	Die Trollhöhle	6
2.1	Weitere Geheimnisse der Höhle	8
3	Almaufstieg	9
4	Das Wetterloch	9
5	Ein Drache	10
5.1	Zeit und Wetter	11
6	Der Weg zurück	12
6.1	Schwieriges Gelände	12
6.2	Begegnung mit Trollen	12
6.3	Ein Lawinenabgang	12
7	Das Ende des Abenteuers	12

Anhang

Hintergrund: Nichtspielercharaktere

Karten: Region Salzkammergut mit Abersee, Attersee, Mondsee und Traunsee

Vorbemerkungen

Amissa fortuna (Verlorenes Vermögen / Glück) ist das dritte Abenteuer nach der Ritterkampagne und sollte von eher fortgeschrittenen Charakteren bestritten werden. Zu beachten ist, dass in diesem Abenteuer Trolle und ein Drache vorkommen, der Meister muss daher prüfen, ob diese Wesen der Mythologie in seinen Weltentwurf passen. Auch können einige sehr mächtige Artefakte von den Helden erbeutet werden.

Ort der Handlung: Sankt Wolfgang, Unterach, Weißenbach und das Gebiet dazwischen, vor allem Burggrabenklamm und Schafberg, eine Trollhöhle und die Wetterlochhöhle.

Zeitraum: 17. bis 19. Ianuarius 1193 (oder später)

Handlungsverlauf: Sowohl von Herbergsvater Peter als auch von Herbergsmutter Waltraut erhalten die Helden den Auftrag, eine verloren gegangene Kostbarkeit aufzufinden. Der Überbringer ist überfällig. Ihre Nachforschungen führen die Helden an den südlichen Attersee und dann in die Burggrabenklamm. Dort haben sie es zunächst mit Trollen zu tun. Sie können den Boten finden, die gesuchte Kostbarkeit befindet sich jedoch in einer Höhle nahe des Schafberggipfels. Dort müssen die Helden einen jungen Drachen bezwingen.

Zu den bildlichen Darstellungen

Ritter werden hier meist mit Plattenrüstung dargestellt. Historisch korrekter wären Kettenrüstungen, da die Kettenhemden erst ab Mitte des 13. Jahrhunderts mit Plattenteilen verstärkt und vollständige Plattenrüstungen etwa ab 1400 verwendet werden. Die KI-basierte Bilderstellung liefert bei Kettenrüstungen jedoch meist seltsame Ergebnisse, so dass ich mich aus ästhetischen Gründen für die historisch falsche Plattenrüstung entschieden habe. Ich neige zu der Haltung, dass die entsprechenden Bilder die erwünschte Stimmung gut wiedergeben und übergebe es in die Verantwortung des Meisters, die Bilder zu ersetzen, auf den Fehler hinzuweisen und die Ritter Kette tragen zu lassen oder Plattenrüstungen schon früher verfügbar zu machen.

Das Abenteuer beginnt

Zu Beginn des Abenteuers halten sich die Helden in der Herberge „Rößl“ in Sankt Wolfgang am Abersee auf. Es ist der 17. Ianuarius 1193 und sie nehmen sehr wahrscheinlich Abschied von drei Reisegesellschaften: Herzog Leopold mit Tochter Agnes und Gefolge, Reichstruchseß Markward von Annweiler und Gefolge und den Rittersleuten Aimeric und Elisa von Mouteburc mit Hauptmann Heinrich.

Nacheinander treten Rößlwirt Peter und Rößlwirtin Waltraut am Morgen an die Helden heran und bitten sie jeweils um ein verschwiegenges Gespräch. Der Grund für die Heimlichkeit ist, dass beide für den jeweils anderen ein Geschenk in Auftrag



Peter
Rößlwirt

Waltraut
Rößlwirtin

Gustl
Wirtssohn

gegeben haben. Die Zwillingbrüder Felix und David bereisen als Händler die Region, ihre übliche Route führt von Salzburg über Mond- und Attersee zum Abersee. Die Rößlwirte kaufen meist Salz und Wein. Peter hat für Waltraut eine goldene Haarspange mit Rößlkopf und Waltraut für

Peter einen goldenen Siegelring in Auftrag gegeben. Die beiden

Händler sind jedoch schon seit einiger Zeit überfällig, was sich auch nicht mehr durch die Witterung erklären lässt. Peter und Waltraut bitten die Helden, nach den Händlerbrüdern zu suchen, indem sie auf deren üblicher Handelsroute Erkundigungen über ihren Verbleib einholen. Vom Mondsee kommend besuchen sie meist Unterach, umrunden dann den Attersee über Weißenbach, Steinbach usw., bis sie wieder nach Unterach kommen. Von dort geht es wieder zurück an den südlichen Mondsee und nach Oberdrum, dann um den Abersee herum, bis sie schließlich nach Sankt Wolfgang kommen.



Sankt Wolfgang mit „Rößl“

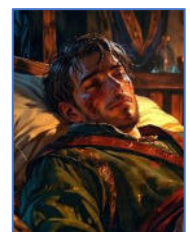
Hintergrund: Am 3. Februarii vor 20 Jahren trafen sich Peter und Waltraut, als sie in einer alten Scheune in Sankt Johann Schutz vor einem Schneesturm suchten. Bei dieser Begegnung verliebten sie sich nicht nur, sondern sie fassten auch den Entschluss, sich in Sankt Johann niederzulassen und eine Herberge zu eröffnen. Die Händlerbrüder Felix und David haben Unterach erreicht, wurden jedoch auf dem Weg nach Weißenbach in Höhe der Burggrabenklamm von zwei Trollen überfallen. Felix wurde von den Trollen verschleppt, David konnte schwerverletzt in Richtung Weißenbach fliehen, verlor jedoch bald das Bewusstsein und brach auf dem Uferweg zusammen. Er wurde von einem Köhler gefunden und nach Weißenbach gebracht. Dort wird er durch den Priester der Wallfahrtskirche Sankt Nikolaus versorgt und in der benachbarten Taverne untergebracht. Er ist geschwächt und schwer verletzt, seinen fiebrigen Erzählungen von Riesen wird kein Glauben geschenkt. Ihren Wagen mussten die Händler zurücklassen (wurde von den Trollen geplündert).

Peter gibt den Helden Wanderstöcke mit, damit sie auf unwegsamen Pfaden Halt finden. Außerdem können sie mit diesen „herumfuchteln“, sollten die zahlreichen Gämse der Gegend zu aufdringlich werden.

Wahrscheinlich wenden sich die Helden nach Nordwesten. In Oberdrum wurden die Händler noch nicht gesehen, werden aber schon erwartet. In Unterach kamen sie vor zehn Tagen an und hätten eigentlich drei Tage später nach ihrer Atterseerunde wieder eintreffen sollen. Schlagen sie dann den Weg nach Weißenbach ein, können sie mit einer Einzelwurfprobe auf Achtsamkeit (16+) auf die schneebedeckten Umrissse des geplünderten, hölzernen Händlerwagens am Wegesrand aufmerksam werden (ein Wagenrad ragt etwas aus der Schneedecke heraus). Dahinter beginnt der Klammweg. In Weißenbach können sie dann auf David stoßen. Aus seinen – noch immer fiebrigen – Erzählungen und den Aussagen des Priesters lässt sich schließen, dass sein Bruder Felix und die gesuchten Wertgegenstände von riesenhaften Wesen in die Burggrabenklamm entführt wurden. [Die Dorfbewohner raten jedoch davon ab, noch am gleichen Tage aufzubrechen, da „die Nacht früh kommt und mit ihr oft das Unheil“.]



Gämse



David

1 Burggrabenklamm

EP
2

Vor dem Eingang zur Klamm verläuft der Uferweg zwischen Unterach und Weißenbach. Der niedrige Klammbach wird hier gefurtet. Auf der Weißenbacher Seite scheint es am Fuße eines Felsens eine Schneeverwehung zu geben. Tatsächlich befindet sich darunter der hölzerne (komplett geplünderte) Wagen, von dem lediglich der obere Teil eines Wagenrads aus dem Schnee ragt.



Händlerwagen von Schnee befreit

Der Weg in die Klamm wird zunehmend enger, beiderseits ragen die Felsen auf. Die Helden können entweder durch den eisigen Klammbach waten, in dem sie meist knie- bis hüfttief versinken oder sie wagen es, seitlich am Fels entlang zu klettern.

Der Klammbach erfordert zunächst eine Selbstbeherrschungsprobe (16+), um der Kälte zu widerstehen, dann mehrere Akrobatik- oder Schwimmenproben, meist leicht (7+). Ein Scheitern führt zum Untertauchen, ggf. wird der Held auch

vom Klammbach weggerissen. Hier droht Unterkühlung; der Held verliert Physis- und Psychepunkte. Wer seitlich klettert, legt Kletternproben ab. Deren Schwierigkeit schwankt zwischen einfach (4+) und anspruchsvoll (16+), gelegentlich darf auch eine meisterliche (21+) gefordert werden, da das Gelände sehr unterschiedlich ist. Die Trolle nutzen üblicherweise den Weg durch den Bach. Wer die Muse hat, nach Spuren zu suchen, kann mit Aufspürenproben (7+) gelegentlich Blutflecken an der Felswand, Pferdehaare, Knochen (teilweise mit Fleischresten) und einen grünen Stoffetzen finden. Wird nicht aktiv gesucht, kann der Meister heimlich eine Achtsamkeits- oder Aufspürenprobe als Einzelwurf durchführen, diese muss mit 16+ gelingen, mit 21+, wenn die Helden nicht im Klammbach sind. Nach etwa einer halben Stunde (oder fünf erfolgreichen Proben) endet der Klammweg vor einem 18 Meter hohen Wasserfall. Hier ist es entscheidend, wie sich die Helden verhalten; eine Probe auf Gefahrensinn (11+) kann ihnen helfen, sich eher ruhig zu verhalten.



Burggrabenklamm

2 Die Trollhöhle

EP
4

Um das Klischee zu bedienen, befindet sich hinter dem Wasserfall in etwa vier Metern Höhe der Zugang zu einer Trollhöhle. Um dorthin zu gelangen, muss man durch den Wasserfall steigen und eine Kletternprobe (7+) bestehen.

Eigentlich hausen dort zwei vergleichsweise junge Trolle, **Snota** und **Stupa**. Sie sind wahre Tunichtgute, selbst für Trollmaßstäbe. Gemeinsam haben sie **Felix** und **David** vor zehn Tagen überfallen, Felix und die beiden Pferde, sowie die komplette Ladung des Wagens (7 kleine Salzfüßer, 5 Fässer Wein, eine Truhe mit Werkzeugen, 3 Seile, einen Pelzmantel, 5 Kochtöpfe, eine Kiste mit 11 Gulden und 376 Silberpfennigen) in die Höhle gebracht. Während die beiden Pferde bereits verspeist wurden, ist Felix in einem Holzkäfig in der Trollhöhle eingesperrt und trägt einen groben Stoffetzen wie einen Sack über dem Kopf. Wenn die Helden ankommen, ist nur Snota anwesend, der mürrisch an einem Lagerfeuer in der Höhle sitzt und mit verschiedenen Kräutern einen Sud anrührt.



Höhle mit Snota



Felix

Es stinkt übel in der Höhle, eine Mischung aus Fäkalien, verdorbenen Speisen und Kiefernduft. Der Qualm des Feuers beißt in den Augen und trübt die Sicht. Der Boden ist glitschig, auch hier ist überwiegend Unrat der Grund. Ein menschlicher Schädel, blutige Innereien und zahlreiche Knochen sind wild verteilt. Ein Seil ist aufgespleißt und vor die Wand gespannt, daran hängen zahlreiche getrocknete Pflanzen. Auf der einen Seite wird das Seil von einem rostigen Nagel auf der anderen Seite von einem goldenen Sporn mit Pferdekopf gehalten.

Hintergrund: Snota und Stupa kann man getrost als abgründig dumm bezeichnen. Einfachste Aufgaben können ihnen tagelang ein Rätsel bleiben. Meist fehlt ihnen dafür aber die Geduld und sie wählen eine praktikable, gewaltsame Lösung. Dies hat sich Felix zunutze gemacht, weshalb er auch noch am Leben ist. Mit kleinen Hinweisen hat er ihnen Ratschläge gegeben, wie bspw. das Essen besser schmecken könnte, sie ihren Juckreiz in den Griff bekämen, sie den jeweils anderen vom Schnarchen heilen könnten usw. Dabei waren sie dann aber stets stundenlang beschäftigt und gerieten oft miteinander in Streit. Als Felix Stupa dazu riet, Snota durch einen kräftigen Hieb auf den Mund vom Schnarchen zu heilen, führte dies zu einer heftigen Schlägerei der beiden Trolle. Da Snota danach immer noch schnarchte, befolgte Stupa zunächst Felix' Rat, kräftiger zuzuschlagen. Doch auch dies führte nicht zum Erfolg. Seitdem trägt Felix meist einen stinkigen Fetzen Trollkleidung über dem Kopf, was ihn zwar in seiner Sicht einschränkt, aber nicht, wie von Stupa beabsichtigt, am Reden hindert. Die Trolle besitzen einen nicht unerheblichen Schatz an Münzen, Kelchen, Tellern, Ringen, Pokalen, Ketten usw., der größte Teil davon lagert achtlos in einer Nische der Höhle, versetzt mit allerlei Unrat, Essensresten und widerwärtigen Substanzen, über deren genaue Herkunft man besser kein Wort verliert. Dazwischen befinden sich jedoch drei Kleinode, die besonderen Wert besitzen (Die Trolle selbst wissen nicht, wie sie in den Besitz dieser Stücke gelangt sind). Sie können gefunden werden, falls die Helden aktiv den Schatz und die Höhle durchsuchen und ihnen jeweils eine Aufspürenprobe mit 16+ gelingt (dies bedeutet jedoch lediglich, dass sie den Gegenstand finden). Vielleicht bemerken die Helden die besondere Aura der jeweiligen Artefakte, um sie jedoch identifizieren zu können, muss eine Probe auf Geschichtskunde oder Zauberkunde mit 21+ gelingen. [Sollte dies dem Meister zu mächtig sein, kann er die Schätze natürlich auch „eindampfen“.]

Ein **verzierter Dolch mit weißem Griff**. Dabei handelt es sich um den legendären **Carnwennan**, den Dolch König Arthurs. Er ist magisch und hüllt seinen Benutzer in Schatten. Werte: Güte 20, F: 1, Dolch-Wx+1, TS: 4W20+1, Verbergen-Wx+2, Verbergen-FkWx+4, der Dolch durchdringt jegliche Rüstung, eignet sich daher auch als Waffe gegen die Trolle. Diese Waffe liegt achtlos in der „Schatznische“.

Ein ledernes **Kraftarmband**. Es ist ebenfalls magisch und steigert die Kraft seines Trägers auf 22. Dieses Band nutzen die Trolle, um ein Bündel Baldrian zusammenzubinden. Es hängt am „Kräuterseil“.

Die **Brisingar-Halskette** aus Gold und Bernstein. Es macht die Trägerin unwiderstehlich und verstärkt ihre Zauberkräfte; falls sie keine besitzt, verleiht ihr die Halskette möglicherweise welche. Das Brisingamen liegt ebenfalls in der „Schatznische“.

Von den beiden Schmuckstücken der Rößlwirte können die Helden die von Peter in Auftrag gegebene **Haarspange** finden. Der gebogene Teil der Spange liegt in der „Schatznische“, die Nadel zum Fixieren verwenden die Trolle als Befestigungsnagel für das „Kräuterseil“. Der von Waltraut bestellte Siegelring bleibt unauffindbar.

Werden die Helden von Snota bemerkt, betrachtet er sie zunächst als Essen, das bereitwillig zum Kochtopf kommt. Er wird sie fangen und fesseln wollen. Snota ist langsam und kämpft waffenlos oder mit dem, was er als Waffe so findet. Jede Waffe wird von ihm als Hiebwaaffe eingesetzt. Sein Kampfwert beträgt 9 mit 4W12, falls er trifft, verursacht er jedoch aufgrund seiner enormen Kraft SP mit 5W20. Er besitzt fünf Lebenskreise. Da seine steinharte Haut bei jeder nichtmagischen Waffe die Schadenswürfe um 3 Würfel reduziert, ist ihm nur schwer beizukommen.



Trollschatz

Beispielhaft seien hier drei Möglichkeiten genannt, wie die Helden ihn dennoch besiegen können: Mit einer magischen Waffe (z.B. Carnwennan) angreifen, ihn blenden (seine Augen treffen) oder ihn durch Redekunst überlisten.

Sobald es zur Konfrontation kommt, streift Felix seine „Kopfbedeckung“ ab. Seine Hände sind nicht gefesselt – er hat seine „Kappe“ in den letzten Tagen aber meistens freiwillig nicht abgezogen, um die Trolle nicht auf dumme Ideen zu bringen. Er mischt sich verbal in den Kampf ein, irritiert Snota („Hinter dir!“) oder gibt den Helden Tipps.

Sollte Snota besiegt und Felix befreit werden, warnt Felix die Helden, dass der zweite Troll Stupa sicherlich bald zurückkehren wird. Einer der beiden sei jeden Tag für einige Stunden verschwunden.



2.1 Weitere Geheimnisse der Höhle

Am **Kräuterseil** hängen mehrere Bündel Frauenmantel und Baldrian, zwei große Säcke sind mit getrocknetem Hopfen gefüllt und in einem Winkel der Höhle liegen mehrere abgehauene Kiefern. Aus diesen Bestandteilen besteht der Sud, den Snota geköchelt hat. Mittels Pflanzenkunde (11+) lässt sich bestimmen, dass diese Zutaten eine Mischung ergeben, die als Räuchermittel (oder auch eingenommen) beruhigend bis einschläfernd wirkt.



Frauenmantel, Baldrian, Hopfen

In der Nähe des Lagerfeuers sind zwei **Brennholzstapel** aufgeschichtet, der eine davon schon fast aufgebraucht. Zwischen den Stapeln liegen auf dem Boden die zerbrochenen Reste einer beachtlich großen **Eierschale**. Ein Funke scheint wohl aus dem Lagerfeuer ins Ei gesprungen zu sein und brennt dort weiter wie in einer kleinen Laterne. Wenn die Helden dies genauer untersuchen, stellen sie fest, dass von diesem kleinen Feuerchen eine ungewöhnlich starke Hitze ausgeht. Außerdem nehmen sie kurz darauf eine winzige Bewegung unter dem aufgebrauchten Holzstapel wahr. Gehen sie dem auf den Grund, entdecken sie eine Gruppe **Feuersalamander**, die in Winterstarre unter dem Holz Schutz gesucht haben. Ein Salamander hat wohl genügend Wärme abbekommen, um aus seiner Starre zu erwachen.



„Eierlaterne“ und Feuersalamander

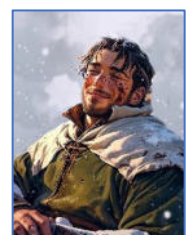
Hintergrund: Bei der Eierschale handelt es sich um die Reste eines Dracheneis, das die beiden Trolle vor drei Jahren im Gebirge gefunden haben. Sie hielten es natürlich für eine gute Mahlzeit und legten das Ei zur Zubereitung ins Feuer. Dabei schlüpfte jedoch ein kleiner Drache aus. Nach langem Rätseln, was sie damit anfangen sollen, hatte Snota die Idee, den Drachen als Haustier zu halten. Sie wollten ihm beibringen, für sie auf die Jagd zu gehen. Schon bald stellte sich jedoch heraus, dass der Drache Feuer speien kann und weitaus schlauer als die Trolle ist. Zahlreiche Brandblasen später suchten sie ihm eine Höhle, in der sie ihn einsperrten. Ihren Sud benutzen die Trolle als Räuchermittel, um den Drachen zu besänftigen, wenn sie ihn täglich in seiner Höhle besuchen, um ihn (erfolglos) zu unterrichten und (erfolgreich) zu füttern. Außerdem haben sie bemerkt, dass der Drache positiv auf Gold reagiert, weshalb sie ihm jeden Tag zur Besänftigung ein Stück aus ihrem eigenen Schatz mitbringen. Der für Peter bestimmte Siegelring befindet sich bereits in der Obhut des Drachen.

Im hinteren Teil der Höhle gibt es einen in großen Stufen nach oben führenden Gang, bei dem es sich wohl um den **Haupteingang** handelt. Am unteren Ende liegen zahlreiche große **Werkzeuge** und Waffen, die anscheinend als Werkzeug verwendet wurden. Alle weisen deutliche Spuren der Abnutzung auf, tiefe Kratzer und Schrammen, gebrochene Stiele und verbogenes Metall. Obenauf liegen zwei Bergarbeiterpickel.

Hintergrund: Die Trolle haben den Drachen in der „Wetterlochhöhle“ etwas südlich des Gipfels „Spinnerin“ untergebracht. Diese Höhle liegt im Südwesten und ist für die Trolle in etwa einer Stunde erreichbar. Sie haben nicht bedacht, dass der Drache wächst und mittlerweile für den natürlichen Höhleneingang zu groß geworden ist. Bei ihren Besuchen nehmen sie daher stets Werkzeug mit, um von innen einen neuen Ausgang zu graben.

Felix bedankt sich für seine Befreiung. Er ist in Sorge um seinen Bruder und fragt die Helden, ob sie etwas über ihn wissen. Felix vermutet, dass die Trolle irgendwo noch etwas Wertvolles als ihre Schätze hüten. Was es sei, konnte er nicht herausfinden, sie hätten jedoch ständig davon gesprochen, dass es sie für immer reich und satt machen werde.

Auch wenn er sich bislang durch List am Leben erhalten konnte, hat er keinerlei Interesse, noch länger in der Höhle zu bleiben oder gar an der Trolljagd teilzunehmen. Wenn die Helden nichts dagegen haben, wird er schon bald durch die Burggrabenklamm nach Weißenbach reisen, um dort seinen Bruder zu treffen. Als Entschädigung für die gestohlenen Waren nimmt er einen wertvollen Sack Beute mit.

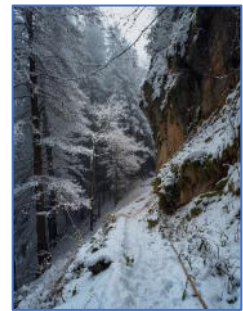


Felix

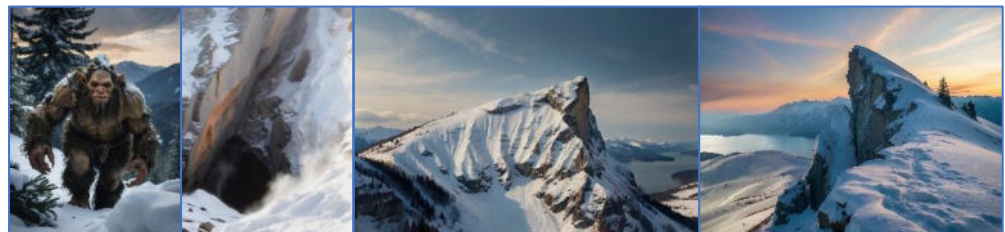
3 Alaufstieg

EP
variabel

Beim beschwerlichen Verlassen der Trollhöhle durch den Haupteingang mit den enorm hohen Stufen (ggf. Kletternproben) stellen die Helden fest, dass der Weg leicht zu finden sein wird, denn die Trollspuren sind im Schnee unübersehbar. Zunächst schließt sich an die Höhle ein **schmaler, ansteigender Weg** an, der schließlich auf eine **Alm** führt. Dort treffen die Helden auf eine Gruppe Rehe. Sie (Rehe und Helden) genießen die Sonne und das vorübergehend entspanntere, da weniger ansteigende Marschieren. In einiger Entfernung voraus bricht dann plötzlich eine Gams zusammen. Falls vorab eine Achtsamkeitsprobe als Einzelwurf mit 16+ gelingt, registrieren die Helden, dass die Gams von einem faustgroßen Stein getroffen wurde. Kurz darauf kommt es dann zur Begegnung mit **Stupa**, der durch den Schnee heranstapft. Er hat den Stein geworfen und will nun sein Essen einsammeln.



Ob es zum Kampf mit Stupa kommt, ist vom Verhalten der Helden abhängig. Sollten sie sich erfolgreich verstecken und ihn passieren lassen, wird er mit geschulterter Gams zurück in seine Höhle laufen.



Stupa

Wetterloch

Schafberg vor Mondsee
(von der Spinnerin aus)

Spinnerin vor Abersee

Folgen sie dann weiter seinen Spuren, gelangen die Helden schon bald in die Nähe der beiden Gipfel von **Schafberg** und Spinnerin und schließlich zum Eingang der **Wetterlochhöhle**. In jedem Fall werden die Helden von dem Anblick überwältigt sein: Ein grandioser Panoramablick über die Gipfel der Umgebung und auf die Seenlandschaft.

4 Das Wetterloch

EP
2

Kurz hinter dem etwas über mannshohen Wetterlocheingang versperrt ein Metallgitter den Weg. Es ist grob in der Seitenwand verankert und lässt sich einfach öffnen. Direkt dahinter liegen verkohlte Holzbretter.

Hintergrund: Das Metallgitter wurde von den Trollen angebracht, um den Drachen im Wetterloch einzusperren. Ihre erste Idee, eine Holztür zu verwenden, scheiterte direkt, weil sie vom Drachen in Brand gesetzt wurde.

Überraschenderweise strömt Euch warme Luft entgegen, als Ihr Euch der Höhle nähert. Etwas Rauch wird ebenfalls aus der Höhle geweht und flackerndes Licht scheint im Inneren zu brennen, zumindest legen die unruhigen Licht- und Schattenspiele an den Wänden dies nahe.

Falls eine Achtsamkeitsprobe (11+) als Einzelwurf gelingt: Du entdeckst in einer kleinen Felsnische eine Kreuzotter, die Dich züngelnd anblickt.

Hintergrund: Der knapp dreijährige Drache ist voller Zorn und setzt ständig Teile der Höhle in Brand. Das Drachenfeuer brennt auch auf Felsen eine gewisse Zeit lang. Dadurch ist die Luft warm und trocken, das Atmen fällt schwer, ein Hustenreiz ist ständig vorhanden. Die Wärme verhindert, dass die hier hausenden Kreuzottern in Winterstarre fallen.

Am wahrscheinlichsten ist es, dass die Kreuzotter einfach das Weite sucht und in einer Felsritze verschwindet. Sollten die Helden sie jedoch in die Enge treiben oder angreifen, wird sie sich wehren: Ihr Kopf schnell mit weit aufgerissenem Maul nach vorn und dem angegriffenen Helden muss eine meisterliche Akrobatikprobe (21+) als Einzelwurf gelingen, um der Attacke auszuweichen. Alternativ kann der Meister für die Kreuzotter auch einen Angriff mit 5W20 auswürfeln. Als Schadenswürfel werden 2W12 geworfen. Sofern der Angriff glückt und die Schlange mindestens einen leichten Treffer erzielt, kann der Held durchaus fürchten, vergiftet worden zu sein. Wahrscheinlich wird er erschrocken die zwei nebeneinander liegenden, punktförmigen Bissmarken betrachten.



Kreuzotter

Eine Tierkundeprobe (11+) verrät, dass Kreuzottern ihr Gift üblicherweise nur bei der Jagd auf Beute und nicht zur Verteidigung einsetzen, so dass es eher unwahrscheinlich ist, dass der Held vergiftet wurde.

Eine Probe auf Erste Hilfe oder Heilkunde (11+) kann ebenfalls Entspannung signalisieren. Nur dann, wenn die Haut um die Bissstelle schmerzhaft anschwillt, ist Gift in den Körper eingedrungen. Dann ist allerdings mit Bauchschmerzen, Übelkeit und Erbrechen zu rechnen. Im schlimmsten Fall kann es – vor allem bei Kranken, Kindern und Alten – zu Atemnot, Bewusstseinsstörungen und Herzbeschwerden kommen, die in ganz seltenen Fällen zum Tod führen.

[Auch wenn es den Helden naheliegend erscheinen mag, führen Aufschneiden, Abbinden oder Aussaugen der Bisswunde nicht zu einer Verbesserung, sondern zu einer Verschlechterung des Zustands.]

In der Nähe des Eingangs können die Helden zwei Räucherlaternen finden. In beiden befindet sich noch ein kleiner Rest des betäubenden Trollsuds. Sollten die Helden von dem Sud mitgenommen haben, können sie die Laternen natürlich damit befüllen.

Beim Erkunden der bis zu 300 Meter langen Höhle kann der Meister die Annäherung an den Drachen möglichst spannend gestalten. Die Wärme nimmt zu, gelegentlich scheint der Felsen selbst zu brennen. Wasser tropft bisweilen von der Decke, Rauchschwaden ziehen vorüber und eine merkwürdige Mischung aus Schnarchen und Fauchen ist zu hören, vielleicht ein seltsam launisches Spiel des Windes?



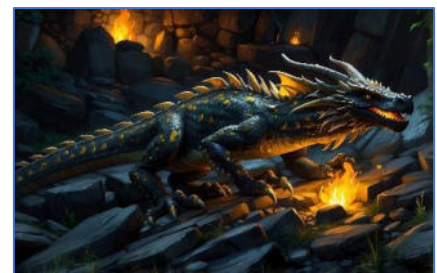
Räucherlaterne

5 Ein Drache



Schließlich erweitert sich die Höhle zu einer größeren Kammer, in der der Felsenboden an mehreren Stellen brennt. Eine Probe auf Gefahrensinn (7+) lässt den Helden einen Schauer über den Rücken jagen. Eine weitere Probe auf Aufspüren (11+) offenbart, dass sie aus dem tiefen Schatten der gegenüberliegenden Wand von zwei gelb leuchtenden Augen beobachtet werden. Gelingt die Probe gar mit 16+, erahnen sie in der Dunkelheit einen großen, schwarzen Körper.

Direkt danach setzt sich der Drache in Bewegung. Er tritt aus der Dunkelheit in das flackernde Licht. Seine Augen funkeln zornig (oder hungrig). Sein geschuppter Körper ist schwarz und mit gelben Sprenkeln versetzt. Er ähnelt entfernt einem Feuersalamander, Hornzacken zieren seine Rückgratlinie und zwei beeindruckende Hörner wachsen ihm aus dem Kopf. Flügel besitzt er keine. Als er sein Maul öffnet, glimmt ein bedrohlicher Feuerschein im Schlund hinter seinen scharfen Zähnen. Von Kopf bis Schwanzspitze misst das Ungeheuer etwa 15 Meter. Da er noch sehr jung ist und lediglich mit Trollen Umgang hatte, kann seine Neugier geweckt werden. Theoretisch zwar zur Sprache fähig, verfügt er allerdings über einen äußerst reduzierten Wortschatz (Trolljargon). Menschen kennt er, da er sie schon als Mahlzeit hatte. Meist füttern ihn die Trolle mit Schafen, Gämsen und Rehen.



Junger Drache

Da es höchstwahrscheinlich zum Kampf kommen wird: Die Schuppenhaut des Drachen schützt ihn fast vollständig vor gewöhnlichem Schaden. Magische oder geweihte Waffen können ihn jedoch verletzen. Seine Unterseite ist empfindlich und bietet keinerlei Rüstungsschutz. Der Drache besitzt 6 Lebenskreise und hat verschiedene Angriffsmöglichkeiten. In jeder zweiten Kampfphase darf er zweimal angreifen.

Den Feueratem kann er alle vier Kampfphasen einsetzen. Dies kündigt sich durch ein Brodeln im Schlund und ein Aufglühen von Bauch und Kehle an. Das Drachenfeuer setzt ALLES in Brand, der Schaden wird mit 5W20 pro Kampfphase bestimmt (es sei denn, das Feuer wird gelöscht). Die Länge des Feuerstrahls beträgt momentan allerdings nur maximal 25 Meter.

Der Hauptangriff erfolgt über das Drachenmaul, mit dem er wie ein Krokodil zuschnappt. Daneben kann er auch noch mit Klauen und Schwanz angreifen, auch ein Sprung auf einen Gegner zählt als Angriff, da das enorme Gewicht des Drachen ziemlich erdrückend wirkt. Bei diesen Angriffen werden 4W20 als Schadenswürfel verwendet. Für alle Angriffsarten gilt ein Angriffs-FkW von 18 mit 4W20.

Selbstverständlich ist es auch möglich, dass die Helden wieder aus der Höhle fliehen, der Drache ist ja aufgrund seiner Größe darin gefangen. Auch ein Betäuben mit dem Trollsud ist möglich. Vielleicht gelingt es den Helden auch, den Drachen zu überlisten, sich gar als seine Retter darzustellen. Falls der Drache schläft oder abgelenkt ist, kann ein Held auch den Versuch wagen, sich in die Höhle zu schleichen um dort, was auch immer ihm einfallen mag, anzustellen.

Der Drachenschatz ist ziemlich überschaubar, zumal er nur aus den von den Trollen mitgebrachten Stücken besteht. Es handelt sich überwiegend um Münzen, Ringe, Armreife und Halsketten. Darunter befindet sich auch der von Waltraut in Auftrag gegebene Siegelring für Peter. Der Drache bemerkt recht schnell, wenn ein Stück seines Schatzes fehlt und wird darüber nicht erfreut sein.



Drachenschatz



Siegelring

Sollte es den Helden gelingen, den Drachen zu töten, können sie nicht nur die Höhle in Ruhe untersuchen, sondern sie können auch den Drachen „plündern“. Alle möglichen Drachenteile, wie Hörner, Zähne, Klauen usw. könnten besondere alchemistische Wirkungen besitzen und sich vermutlich auch äußerst gewinnbringend verkaufen lassen. Die Drachenschuppen können die Helden mitnehmen, um sich bei einem fähigen Rüstungsschmied eine Rüstung anfertigen zu lassen (Hier könnte der Meister bspw. einen Schutzwert von 4-4 in RK schwer, einen Lastwert von III und eine Güte von 20 festlegen. Da es Drachenschuppen sind, könnte als besondere Wirkung gelten, dass die Rüstung außerdem vor Feuer schützt; da dies ein enorm mächtiger Gegenstand wäre, sollte der Meister das im Hinblick auf die Spielbalance gut abwägen.)

Das „Ausweiden“ des Drachen erfordert Zeit und entsprechende Kenntnisse. Die Probe bestimmt, wie schnell das Ausweiden vonstatten geht und wie viele nutzbare „Portionen“ der Charakter gewinnt. Bei der Auswahl der Fertigkeit sollte sich der Meister davon leiten lassen, wie das jeweilige Beutegut genutzt werden soll: Generell käme **Tierkunde** in Betracht, denkbar ist auch **Rüstungsschmiedekunst** (wenn aus den Schuppen eine Rüstung hergestellt werden soll). Sollen die Drachenteile Bestandteil alchemistischer Versuche werden, kommen theoretisch auch Fertigkeiten wie **Alchemie**, **Heilkunde** und auch **Pflanzenkunde** in Betracht. (Selbstverständlich ist der Drache keine Pflanze, gemäß Regelwerk setzen manche geübte Tränkemischer aber Pflanzenkunde bei der Herstellung ein. Liegt ein solcher Fall vor, schlage ich vor, dass der entsprechende Charakter in der entsprechenden Fertigkeit mindestens einen Meistergrad oder den Könnernstern besitzen sollte.)

Die Zeit sollte nicht zu knapp bemessen werden. Drachen sind äußerst robust. Eine Zunge mag vergleichsweise einfach abzuschneiden sein, für Drachenhörner und Klauen sollte aber mindestens eine Stunde angesetzt werden. Das Ablösen der Schuppen ist sehr zeitaufwändig: Um Schuppen in ausreichender Zahl für eine Rüstung zu gewinnen, sollte der Meister mindestens einen kompletten Tag veranschlagen.

5.1 Zeit und Wetter

Der bisherige zeitliche Verlauf könnte so aussehen: Am 17. nehmen die Helden den Auftrag an und bereisen mindestens Unterach und Weißenbach. Am 18. brechen sie morgens in die Klamm auf und erreichen nachmittags das Wetterloch. Der direkte Rückweg zu ihren Auftraggebern nach Sankt Wolfgang ist möglich und auch der kürzeste Weg zu menschlichen Siedlungen. Trotzdem ist das an diesem Tag nicht mehr zu schaffen, was die Helden mit einer erfolgreichen Probe auf Erdkunde oder Wildnisleben (11+) realisieren können.

Falls sie den Rückweg dennoch wagen, müssen sie sich bei Einbruch der Nacht auf halber Strecke im Gebirge ein Lager suchen. Unvernünftige Helden können leicht Opfer ihres Leichtsinns werden: Sie können sich verlaufen, abstürzen, in eine Höhle oder eine Schlucht fallen, von Wildtieren angegriffen werden, entkräftet oder unterkühlt das Bewusstsein verlieren, um nur einige Gefahren zu nennen.

Insofern sind die Helden gut beraten, wenn sie die Nacht in der Wetterlochlöhle verbringen, oder zumindest – bspw., wenn der Drache noch lebt – an einer geschützten Stelle in der Nähe.

6 Der Weg zurück

Den Rückweg kann der Meister entweder unaufgeregt im Zeitraffer erzählen, er kann ihn aber auch mit mehreren optionalen Ereignissen „würzen“.

6.1 Schwieriges Gelände

Der Abstieg kann den Helden Akrobatik-, Geländelauf- und Kletterproben abverlangen, bei deren Scheitern sie möglicherweise einen Abhang hinunterpurzeln oder -stürzen. Vielleicht müssen sie dann wieder zu ihren Gefährten emporklettern oder diese müssen zu ihnen hinabsteigen, um sie zu verarzten und zu bergen.

6.2 Begegnung mit Trollen

Wenn Stupa und oder Snota nicht nachhaltig besiegt wurden, ist es denkbar, dass es zu einer erneuten Begegnung kommt. Vielleicht will der Troll nur nach dem Drachen sehen, vielleicht ist er auch auf Rache aus und sucht aktiv nach den Helden. Eine solche Begegnung kann auch gut während des Nachtlagers stattfinden, vor allem dann, wenn mindestens einer der Trolle vor Zorn kocht und sich unbedingt und unverzüglich an den Helden rächen will.

6.3 Ein Lawinenabgang

Sehr spannend kann es werden, wenn über den Helden eine Lawine abgeht. Vielleicht wird sie durch unvorsichtiges Agieren der Helden ausgelöst, vielleicht durch den Kampf mit einem Troll oder dessen lautes Gebrüll, vielleicht auch durch einen Wetterumschlag oder einfach, weil es der Meister so entscheidet. Auch hier sollte der Meister Akrobatik- oder Geländelaufproben verlangen und mit Dramatik nicht sparen. Das Donnern der herannahenden Schneemassen, das Vibrieren des Bodens, das Krachen der umknickenden Bäume und schließlich die völlige Orientierungslosigkeit, sollten die Helden von der Lawine mitgerissen werden.

7 Das Ende des Abenteuers

Sobald die Helden nach frühestens drei Tagen (vermutlich am Abend des 19. oder 20. Ianuarius) wieder im „Rößl“ in Sankt Wolfgang ankommen, endet das Abenteuer. Die Wirtsleute sind äußerst erfreut, wenn die Helden ihnen ihre Schmuckstücke überreichen können, in gleichem Maße aber auch betroffen, wenn sie vom Schicksal der Händlerzwillinge hören. Sie werden ihnen anbieten, auf Kosten des Hauses noch für einige Tage in Sankt Wolfgang zu bleiben.

Wie immer sollte der Meister zum Abschluss noch ein bis zwei Gratislernwürfe gewähren.

Nichtspielercharaktere

Leopold V., Herzog von Österreich hat zusammen mit den Helden Mitglieder des Geheimordens der Bellatores Dei verfolgt, weil diese unter anderem seine Tochter Agnes entführten. Er ist mit seinem Gefolge Gast im Rößl in Sankt Wolfgang. Wer aktuell zu seinem Gefolge zählt, ist



Leopold V.

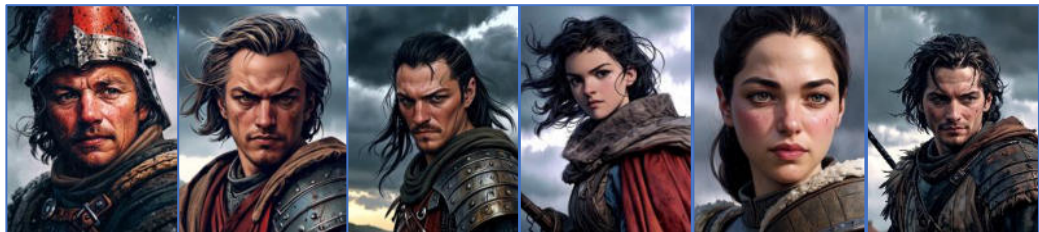
Agnes

Graf Abensperg

Baron de Beaufort

Willehalm

Berenike



Franzen

Schickl

Georg

Johanna

Lore

Friedrich

vom Verlauf des vorangegangenen Abenteuers „Unschuldig“ abhängig. Zusammen mit Reichstruchseß Markward von Annweiler verlässt er am 17. Ianuarius Sankt Wolfgang in Richtung Wien. Dabei wählt er die östliche Route über den Traunsee.

Markward von Annweiler ist als Gesandter des Kaisers Heinrich VI. unterwegs, um sich erstens mit Herzog Leopold über dessen Gefangennahme des englischen Königs Richard Plantagenet zu beraten. Zweitens überbringt er den Helden die Dokumente, in denen der Kaiser sie für ihre Dienste im Kampf gegen die Böhmen und bei der Festnahme des Engländers belohnt. Er wird von zwei Wächtern, Johann und Tilman, begleitet und reist am 17. Ianuarius mit Leopold nach Wien.



Markward von
Annweiler

Johann

Tilman

Aimeric von Mouteburc (38), seine Frau Elisa (28) und ihr Begleiter Heinrich verlassen das Rößl in Sankt Wolfgang am 17. Ianuarius, um zurück nach Mouteburc (etwa 40 km östlich von Passau) zu reisen. Aimeric



und Elisa nahmen am 10. Ianuarius an der Be-

erdigung ihres alten Freundes Gotfried in Atterhofen am Attersee teil und verweilten noch einige Tage in der Region, weil sie Land und Leute sehr schätzen. Hauptmann Heinrich ist ständiger Begleiter des Ritters auf dessen Reisen. Elisa war vor ihrer Hochzeit ebenfalls Wächterin. Alle drei kämpfen mit Schwertkampf-FkW 21. Aimeric trägt an seiner rechten Hand einen Siegelring mit dem Mouteburcer Wappenhund. Falls Sympathie zwischen ihnen und den Helden besteht, werden die Helden von den beiden eingeladen, sie in Mouteburc zu besuchen. *Einige der folgenden Abenteuer sind in Mouteburc angesiedelt und es ist hilfreich, aber nicht erforderlich, wenn die Helden den Burgherrn und seine Frau bereits kennen. Interessant kann es natürlich auch werden, wenn eine Antipathie bestehen sollte.*

Vor ihrem Abschied treten sie mit einer Bitte an die Herbergsleute heran, wobei es nicht erforderlich ist, dass die Helden dies mitbekommen: Die beiden nehmen aus der Region fünf Fässchen Salz, einige Stangen Gold und drei Schalmeien mit, eine in Oberdrum in Auftrag gegebene Fidel wurde noch nicht fertiggestellt. Da sie den bevorstehenden Bardenwettstreit in Mouteburc vorbereiten wollen, können sie nicht länger verweilen und bitten darum, dass die Rößlwirte dafür sorgen, die hoffentlich bald eintreffende Fidel nach Mouteburc zu senden. Die Instrumente sind als Belohnung für die Sieger des Wettstreits gedacht.



Aimeric von
Mouteburc

Elisa von
Mouteburc

Heinrich
Hauptmann









Hopfen: Von Brandt, Wilhelm; Gürke, M.; Köhler, F. E.; Pabst, G.; Schellenberg, G.; Vogtherr, Max. –
<https://www.biodiversitylibrary.org/pageimage/303680>, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=44485799>
Johanniswurz: <https://de.wikipedia.org/wiki/Allermannsharnisch>
Abbildung: von Anton Hartinger - Atlas der Alenflora. <https://archive.org/details/atlasderalpenflo00hart>, Gemeinfrei,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=9554668>
Frauenmantel: Von Johann Georg Sturm, Painted by Jacob Sturm; published by Kurt Stüber - Figure 56 from Deutschlands Flora
in Abbildungen at <http://www.biolib.de>, Gemeinfrei, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=717880>
Vorlage für Schafbergbild: By Pimlico27 - Own work, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=93240467>



Amissa fortuna - Ein 1192-Rollenspiel-Abenteuer

© 2025 von [Andreas Hinrichs](#), lizenziert unter [CC BY-NC-SA 4.0](#)

Verantwortlich für den Inhalt: Andreas Hinrichs

1192 - Das Mittelalter-Rollenspiel ist urheberrechtlich geschützt.

© 2024 von **Andreas Hinrichs** lizenziert unter **CC BY-NC-SA 4.0**

Die Nutzung für den privaten Gebrauch ist kostenfrei.

Weitergabe und Bearbeitung sind gestattet, die Nennung des Urhebers und eine Verlinkung zur Originalquelle und zur Lizenz müssen erfolgen.

Die Weitergabe von Bearbeitungen muss unter der gleichen oder einer vergleichbaren Lizenz erfolgen.

Eine kommerzielle Nutzung ist nicht gestattet.



Kontaktinformationen

Andreas Hinrichs, Kirschhügel 4, D-67706 Krickenbach
Telefon: +49 (0) 6307 - 911015, andreas.hinrichs@1192mittelalterrollenspiel.de

