

EIN DS/WS ABENTEUER VON „HUGIN“ FÜR DIE STUFEN 1-4

HINWEIS IN EIGENER SACHE:

Im nachfolgenden genannte historische Persönlichkeiten und Orte dienen dem Abenteuer lediglich als Inspirationsquellen. Jedwede in diesem Abenteuer niedergeschriebene Handlungsstränge und Charaktereigenschaften sowie jedwede sonstige Bezüge zu den genannten historischen Persönlichkeiten und Orten sind gänzlich frei erfunden und beanspruchen in keiner denkbaren Weise eine wie auch immer geartete Historizität!

**Hintergrund 1:
 Die Tragödie um Sulpicius und Alhiahenae
 157 n. Chr.**

In dem noch unentdeckten ehemaligen **römischen Kastell Eulbach** des **Odenwald-Limes**, gerade einmal 150m vom **Jagdschloss Eulbach** entfernt, befindet sich ein sog. **Matronenstein**, vordergründig und seinem Text nach zu Ehren der **Idisin Alhiahenae** („Gegend wo es Elche gibt“). Der Stein ist datiert auf das Jahr „CMX“ (910 ab urbe condita = **157 n. Chr.**). Der Matronenstein zeigt eine Darstellung, wie ein Mann und eine Frau gemeinsam Opfergaben in Gestalt eines Fisches einer sitzenden Mutter mit Kind darbringen. Dies bedeutet, dass der Stifter des Steins, der namentlich erwähnte **Offizier Sulpicius Arbogast** (ein romanisierter Germane) gemeinsam mit einer (seiner?) Frau (nämlich der **Idisin Alhiahenae**) zum Christentum

konvertiert war und es sich in Wahrheit um eine Huldigung Mariens und des Jesuskindes handelt. Die Darstellung zeigt Sulpicius mit einem Bändchen ums Handgelenk, was ungewöhnlich ist. Dieser Matronenstein verfügt darüber hinaus über ein **geheimes Fach** (Tarnwert [TW]: -4 / Schlosswert [SW]: +0), in welchem sich ein **verzaubertes Nestelband** befindet, eben jenes, welches Sulpicius in der Darstellung an seinem Handgelenk trägt. Dieses Nestelband ist eine Liebesgabe Alhiahenaes an Sulpicius. Das Bildnis ist mit vertrocknetem Blut in Gestalt eines umgedrehten Kreuzes geschändet.

Hintergrund der Schändung des Matronensteins ist folgende

Begebenheit, welche nur die im Walde jenseits des einstigen Odenwald-Limes auf einer Lichtung am **Eilmerlochbrunnen**, zu findende **Idisin Alhiahenae** zu erzählen weiß...

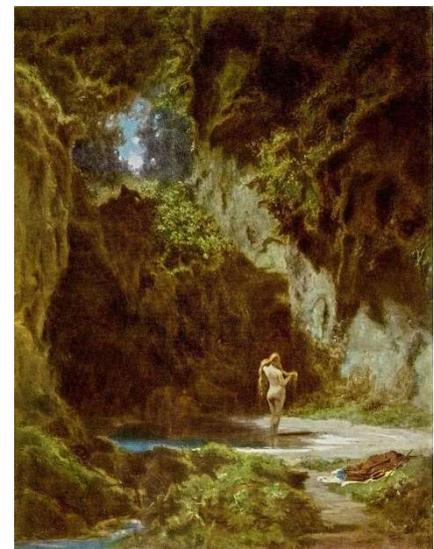


Bild 1

...(der Eilmerlochbrunnen ist ein in einem tiefen bewaldeten Tale entspringender Quell, zwischen der Sansenhöhe und dem Dorfe Boxbrunn gelegen, welcher einen kleinen Zufluss des Gönzbaches bildet):

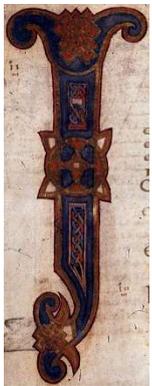


Bild 2

Im Jahre 152 n. Chr. gelangte der einer semnonischen Adelsfamilie entstammende römische Offizier Sulpicius Arbogast in die Provinz Germania Superior als Centurio in das Kastell Eulbach, just zu einer Zeit, welche für diesen Limesabschnitt als besonders friedlich zu beschreiben ist. Seiner germanischen Abstammung wegen ward er vom Primus Pilus der stationierten Kohorte zum Mittelsmann zu den jenseitigen Germanen bestimmt. Sulpicius enttäuschte die in ihn gesetzten Hoffnungen nicht und das Verhältnis zwischen den diesseitigen Römern und den jenseitigen Germanen gestaltete sich zunehmend vertrauensvoll.

Insbesondere Sulpicius wurde nicht selten von den germanischen Häuptlingen zur gemeinsamen Jagd in den wilden Odenwald eingeladen. Gelegenheiten, die der Centurio nur allzu gerne wahrnahm.

Bei einem dieser Jagdausflüge aber, als unerwartet aufgekommener dichter Nebel den Jägern schon jedwede Sicht genommen hatte, kam es, dass Sulpicius, er hatte von der Verfolgung eines weißen Hirschen nicht ablassen wollen, sich alleine in einer ihm fremden Umgebung verloren fand. Stets dem ihm nur noch in flüchtigen Schemen hier und da erscheinenden Hirschen auf der

Spur, gelangte er in ein steiles und dunkles Tal, welches dennoch voll magischen Liebreizes war. Ein kleines Bächlein begleitete ihn mit lockendem Gluckern bis zu dessen Quelle. Der Nebel hob seine weißen Schleier und Sulpicius erblickte eine der Venus gleiche schöne Frau an der Quelle sitzen, zu deren Schoße sich der Hirsch gebettet hatte.

Diese schöne Frau, zu welcher sich Sulpicius unwiderstehlich hingezogen fühlte, war eine Idisin, die hieß Alhiahenae. Die Quelle aber, an welcher Alhiahenae ihren Wohnsitz hat, kennt man heute nur noch unter dem schnöden Namen Eilmerlochbrunnen.

Die beiden wurden ein Paar und verbrachten die Jahre in gegenseitiger Treue und Hingabe. Sulpicius erzählte viel von den Wundern, die er in allen Winkeln des Römischen Reiches gesehen hatte und berichtete von einer ganz außerordentlichen neuen Religion, welche ihm in Antiochia begegnet war und welche er nun als seine eigene angenommen hatte. Diese neue Religion, welche Liebe, Güte und Barmherzigkeit verlangte und versprach, berührte auch Alhiahenae's Herz und sie beschlossen, vor diesem neuen Gott nach dessen Ritus einander das Jawort zu geben. Als Band der Liebe überreichte Alhiahenae Sulpicius ein Nestelband, welches er vor einem zu errichtenden Altar für Sie beide niederlegen sollte. Denn Alhiahenae war es als Geschöpf Odins unmöglich an einen Ort jenseits des Limes zu gehen, an welchem fremde Götter über das Land geboten.

Was Sulpicius jedoch nicht wusste, war, dass Alhiahenae in dieses Nestelband ihre

Unsterblichkeit und einen Liebes- und Entsagungszauber geknüpft hatte:

Wird das Nestelband dem neuen Gott auf dem Altar zum Opfer gebracht, reißt das Band, dass Alhiahenae zu Odins Herrschaft bindet. Kehrt Sulpicius zu Ihr zurück, so soll Ihre Unsterblichkeit in Ihrer ersten Liebesnacht erlöschen und sich Alhiahenae's Wunsch erfüllen, ein Kind zu empfangen.

So trug es sich zu im Jahre 157 n. Chr.

Aber den beiden Liebenden war kein Glück beschieden...

Denn was Alhiahenae nicht wusste – und bis auf den heutigen Tag nicht weiß – ist folgendes:



Bild 3

Für die Besatzung des Kastells zählte auch ein Centurio namens **Marcus Flavius**, ein kaltherziger und rachedurstiger Schlächter, dem alle Christen verhasst waren. In ihrer Liebe, Güte und Selbstlosigkeit sah er den Keim des Untergangs des Römischen Imperiums. Er verachtete die auf Frieden und Entwicklung ausgerichtete Politik des Kaisers Antoninus Pius und dessen Vorgängern, sehnte sich nach Feldzügen gegen die Germanen, um endlich selbst zu Ruhm, Macht und Vermögen zu kommen. In Syrien hatte er dunkle Zauber erlernt und trieb im Geheimen manch dunklen Kult.

So nimmt es nicht Wunder, dass Sulpicius mit seiner freundlichen, einnehmenden und friedvollen Art dem Marcus ein unerträglicher Dorn im Auge

war. Eifersüchtig stellte er diesem nach und suchte ihn zu Fall zu bringen. Unermüdlich wettete er gegen dessen enge Kontakte zu den lokalen Häuptlingen und verbreitete das Gerücht, Sulpicius plane einen Limesdurchbruch der Germanen.

Heimlich verfolgte und belauschte er Sulpicius an eben jenem Tage, an welchem dieser mit Alhiahenae deren beider Trauung besprach. Sich die darauf folgenden Tage und Monate freundlich und zuvorkommend verstellend, versäumte er keine Gelegenheit die Werkstatt des mit der Erstellung des Altarbildes beauftragten Steinmetzes zu besuchen. Da er selbst zuvor in Syrien Christen aufgespürt und hingeschlachtet hatte, kannte er deren geheime Zeichen und wusste so den vordergründig als Matronenstein in Auftrag gegebenen Altar als Marienbildnis zu entschlüsseln.

Am Tage, als das Werk vollendet war, Sulpicius es in sein Haus gebracht hatte und just in eben jenem Augenblicke, da Sulpicius vor diesem niederkniete, schlich sich Marcus von hinten an ihn heran und stieß ihm einen Dolch mit tödlicher Kraft in den Rücken. Mit dem Blut des Gemordeten beschmierte er das steinerne Marienbild und wirkte dabei dunklen Zauber:

„Gebunden bis über den Tod hinaus sei die Seele des Sulpicius Arbogast an den Laib des Marcus Flavius, bis Alhiahenae ihm drei Wünsche erfülle, erst dann gebe er die Seele des Sulpicius frei.“

Das Nestelband jedoch suchte Marcus vergeblich; Sulpicius

hatte es zuvor noch unbemerkt in ein geheimes Fach im Matronenstein gelegt.

Seine ruchlose Tat verdeckte er durch Hinterlegung eines geschlachteten schwarzen Hahns und eine zerschlagene Büste des Kaisers auf dem Altar. Er erhob ein wildes Geschrei, rief alle zusammen und erklärte, den Centurio Sulpicius des Christentums überführt und bei Abhaltung einer Schändung des Kaiserkultes angetroffen zu haben. In kurzem Ringen sei es ihm schließlich gelungen, den vermeintlichen Frevler niederzustrecken.

Nach anschließender Verhaftung gelang es ihm durch geschicktes Taktieren und durch verschiedene Bestechung einen Freispruch vor dem Militärgericht zu erwirken. Anschließend nach Neapel versetzt, ergab er sich schon bald dem Suff und verfiel dem Wahn.

Seinen eigentlichen Plan, von Alhiahenae die drei Wünsche abzupressen, konnte er Zeit seines Lebens nicht in die Tat umsetzen; Germanien war ihm nun unerreichbar entrückt. All dies fraß in ihm, und seine Seele verdorrte. Der Preis seines verruchten Zaubers offenbarte sich in seiner Todesstunde. Seine Seele verkam zu einem Dämon niedersten Ranges, welcher in der Asche des verbrannten Leichnams schlummerte. Wehe dem, der die Urne des Marcus Flavius öffnen würde...

Doch auch die Seele des Sulpicius Arbogast blieb an die Asche des Marcus Flavius über die Jahrhunderte gebunden. Als Irrlicht kann sie sich nicht weiter als 100 Schritt von der Asche des Marcus entfernen.

Das Kastell Eulbach aber ward mit Vorverlegung des Odenwald-Limes ab dem Jahre 159 verlassen und mit samt dem Matronenstein vergessen und vergraben.



Bild 4

Hintergrund 2: Der Wolfsmann 1757 n. Chr.

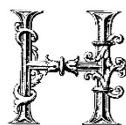


Bild 5

Hans Georg Gaul, ein Bauer aus der Umgebung, hatte es zum Torwarter am Erbacher Hofe des Grafen Georg Wilhelm von Erbach-Erbach gebracht. Ehrgeizig, wie er war, nutzte er seine Stellung aus, um des Nachts im Hause Dinge zu stehlen, von welchen er annehmen durfte, dass sie kaum vermisst wurden. Bald schon kannte er das Innere des Schlosses besser als jeder andere bei Hofe. Mit Vorliebe stoberte er Vergessenes in den weitlaufigen Kellergewolben und unter dem groen Dachstuhl auf und verhokerte diese sodann unter der Hand. Verbissen sparte er sich so uber die Jahre einen kleinen Betrag zusammen, welcher ihm erlaubte Material und Handwerker fur den gesetzeswidrigen Bau eines kleinen Anwesens im Walde beim kleinen Weiler Mangelsbach zu beschaffen; auch dies blieb der Obrigkeit uber die Jahre verborgen.

Von seinem Wesen her hochfahrend und seine eigene Person narzisstisch uber-schatzend, war er ein allseits gemiedener Zeitgenosse.

So krankte es ihn eher, als ihn der alte Graf Georg Wilhelm im Jahre 1757 auf frischer Tat ertappt hatte und in nachsichtiger Milde lediglich vom Hofe jagte statt ihm gegenuber seine gerechte Strafe auszusprechen.

Hans floh auf sein Anwesen im Walde bei Mangelsbach. Doch

nicht lange und er bekam es mit der Angst zu tun, man wurde ihm auch dieses wegnehmen, war es doch gegen alle Gesetze errichtet. Und auch das Land, auf dem es stand, konnte er nicht sein eigen nennen. Angstvoll und panisch suchte er sich durch lange Streifzuge in den Waldern, auf welchen er das Wild des Grafen wilderte, zu beruhigen und fischte verzweifelt nach Planen und Ranken, wie er sich wohl durch faule Schliche ins Recht setzen konne.

Wie erschrak er da, als er auf einem dieser Streifzuge mitten im tiefen Walde nahe des Gonzbaches einen Mann an einer alten Eibe sitzend fand, der ihm mit Zeichen zu verstehen gab, naher zu treten. In einen weiten Umhang altdeutscher Art gewandt und mit einem breiten Schlapphut auf dem Kopfe, war seine Gestalt kaum zu erkennen. Doch dessen Augen bohrten sich dem erschrockenen Hans tief in die Seele. Kaum bei diesem angelangt, begann die unheimliche Erscheinung sogleich ihn anzusprechen:

„Mein lieber treuer Hans, ich fuhle Deine Sorgen und Note und wei Dir wohl zu helfen!“

„Wer seid Ihr und was wollt Ihr von mir“; fragte da Hans den Fremden.

Dieser lachelte vielsagend und begann zu erzahlen: *„Ich trage viele Namen, doch magst Du mich wohl Wanderer nennen. Mir ist die Macht gegeben, dass*

niemand weder Dich noch Deine Nachfahren mehr von Deinem Hofe wird verjagen konnen. Rechtmaig wird man diesen und das Land auf dem er steht Dein eigen nennen. Willst Du dieses Anerbieten von mir annehmen, so soll es Dich folgendes Kosten. In jeder Vollmondnacht wirst Du zum Tiere werden und mordlustern nach Beute ausziehen. Du wirst mit Kraften versehen sein, die weit uber das menschliche Ma hinausreichen. Und so wie Dir, so soll es jedem Deiner mannlichen Nachkommen ergehen, die den Hof nach Dir ubernehmen werden. Dies soll enden, in eben jener Vollmondnacht, in welcher ein Weib namens Alhiahenae mit einem Nestelband die Fesseln zur Asche des Morders Marcus sprengen wird.

Wunscht Du dies, so spreche dreimal ja, ich will!“

Hans Gaul war wie vom Donner geruhrt und erbat sich drei Tage Bedenkzeit aus, die der unheimliche Wanderer ihm gewahrte. Am dritten Tage aber – noch ehe der Hahn krah – werde er wiederkommen und ihn erneut fragen. Wird er sodann das Angebot abschlagen, wird noch in derselben Stunde der Graf kommen, ihn ergreifen und richten.

Die folgenden Tage verlebte Hans in tiefer Verzweiflung! Er ahnte wohl, wer der Wanderer sein mochte und furchtete sich. Zugleich aber konnte er sich keinen anderen Ausweg als eben

diesen einen ersinnen. Wieder und wieder ging er das verhängnisvolle Gespräch mit dem Unbekannten durch. Ja, es gruselte ihn vor der Vorstellung, sich zu einer wilden Bestie zu verwandeln – was mochte das wohl bedeuten? Andererseits beruhigte es ihn, dass der Fremde eben nicht, wie man es hätte erwarten können, seine Seele als Preis gefordert hatte.

Auch kam ein weiteres hinzu: Verlockungen!

Stolz könnte er als eigener Herr auftreten! Heiraten! Eine Familie gründen!

Ja sogar sich am Grafen rächen, zu dem er sich mehr und mehr in wachsendem Hass verstieg. Denn gerade die Milde des Grafen hatte seine Selbstverliebtheit verletzt und erschien ihm nun bösartig und voller Hinterlist. In seinem Kopfe setzte sich ein ihn verzehrender Gedanke fest: Der Graf allein ist an allem schuld! Er allein ist die Ursache all seiner Nöte! Was, begann er zu träumen, wenn er sich in der ersten Vollmondnacht seiner Verwandlung bei diesem rächen würde?

Der Morgen des dritten Tages begann zu dämmern – Hans Gaul hatte in der Nacht keinen Schlaf finden können, döste unruhig in seinem Sessel am Kamine –, da erschien wie von Geisterhand inmitten der Stube der Wanderer und sprach: „*Nun Hans, wie stehst Du zu meinem Anerbieten?*“

Hans lud den Fremden vergeblich ein, doch erst einmal Platz zu nehmen, er wolle ihm Trunk und Speise reichen. Doch der Fremde lehnte ab. Da versuchte Hans einzelne Umstände zu erfahren, fragte nach der Art der

Verwandlung und was mit ihm ganz allgemein geschehen würde.

Da verfinsterte sich das Antlitz des Besuchers und mit donnernder Stimme sprach er: „*Hans Georg Gaul, willst Du mich wohl zum Narren halten? Deine Zeit ist gekommen! Sprich, wie hast Du Dich entschieden!*“

Da nahm Hans Gaul all seinen Mut zusammen und rief dreimal: „*Ja, ich will!*“

Sobald dies geschehen war, verschwand der Fremde und Hans fand sich allein inmitten seiner Stube. All der Spuk war so plötzlich vorbei, dass Hans meinte, nur geträumt zu haben; doch eine innere Stimme flüsterte ihm zu, dass dies keineswegs der Fall gewesen war.

Die Tage verstrichen wie eh und je, nichts hatte sich spürbar verändert und Hans widmete dem Vergangenen kaum noch einen Gedanken. Misstrauisch gegen das Geschehene und gegen sich selbst, führte er seinen bisherigen Lebenswandel fort und wagte sich wie schon zuvor kaum von seinem Anwesen fort. Eher neugierig als beunruhigt schaute er des Nachts vor dem Zubettgehen auf den zunehmenden Mond.

Am Tage dann vor Vollmond war er unruhig und fahrig. Wut flackerte immer wieder in ihm auf, und jeden seiner gewohnten Handgriffe versah er mit Flüchen und Gemecker. Alles war ihm eine Last, alles erboste ihn und je näher sich der Tag dem Ende neigte, desto rachedurstiger wurde er gegen den Grafen.

Als sodann der Vollmond am dämmerigen Himmel erschien, geschah die ersehnte wie auch gefürchtete Verwandlung: Hans spürte, wie unerträglicher Schmerz seinen ganzen Körper ergriff. Sein Mund verlängerte sich zur Schnauze, seine Zähne wuchsen zu bestialischen Mordwerkzeugen, die Hände wandelten sich zu krallenbewehrten Tatzen, die Füße zu langgezogenen Pfoten und dichtes Wolfsfell spross ihm aus der Haut. Der ganze Körper streckte sich, schwellte an, stählerne Muskeln quollen aus der zerplatzenden Kleidung heraus. Wütend und verzweifelt über den grimmigen Schmerz wollte Hans aufschreien, doch es entfuhr ihm ein lautes Wolfsgeheul.

Schaurig wurde ihm aus dem Walde von unzähligen Stimmen geantwortet.

Niedergestreckt vom grausen Schmerz, wälzte er sich auf dem Boden, bis die Verwandlung vollendet war.

Kaum aber hatte der Schmerz nachgelassen, spürte Hans, dass ihm wohl nicht viel Zeit bleiben würde. Das Tier in ihm schickte sich an, von seinem Verstand Besitz zu ergreifen, wollte Macht über ihn gewinnen und alles höhere Denken in ihm zum Erlöschen bringen. Er stürmte aus dem Haus. Aus den Augenwinkeln erspähte er in seiner Hatz eine Rotte von glutäugigen wolfsgleichen Höllenhunden, welche sich ihm sogleich auf seiner wilden Jagd nach dem Schlosse Erbach anschlossen. Stummes Einvernehmen verband ihn mit diesen teuflischen Geschöpfen. Willig sahen sie in ihm ihren Herren,

dem sie bis an jedwedes Ende folgen würden.

Sie hetzten durch den Wald nördlich vorbei an Ernsbach, stürmten über die Felder und sprangen in die Mümling und schwammen bis zum Lustgarten des Schlosses. Über diesen hinweg sprang Hans an den entsetzten Wachen vorbei durchs geschlossene Fenster und hastete zum Schlafgemach des Grafen. Derart in Rage geraten, hörte er nicht, wie seine Meute hinter ihm über die Wachen herfiel und diese blutdürstig zerfleischte.

Er sprang gegen die geschlossene Tür des Schlafgemachs und die Wucht seines Körpers sprengte krachend das Schloss auseinander. Der Graf war aufgeschreckt, erhob sich aus seinem Bette und war doch hoffnungslos verloren. Mit einem einzigen Biss durchtrennte Hans dessen Kehle und wollte sich sogleich in seinem Blutrausche an dem noch warmen menschlichen Kadaver laben, als ein letzter Funken seines verblasenden Verstandes ihm zur eiligen Flucht riet.

Im wiederum gehetzten Verlassen des Schlosses stieß er in einem der unzähligen Zimmer eine auf einem Tische stehende Kerze um, welche sogleich einige dort liegende Papiere in Brand setzte.

Benommen und nackt fand er sich am nächsten Morgen in seiner menschlichen Gestalt im Walde nahe seines Hauses wieder. Auch sein Verstand war zurückgekehrt und nur verschwommen vermochte er sich noch an die Geschehnisse der vergangenen Nacht erinnern, welche, einem Traume gleich,

bereits zu verblassen begonnen. Seine nächtlichen Gefährten aber waren wie von Geisterhand verschwunden.

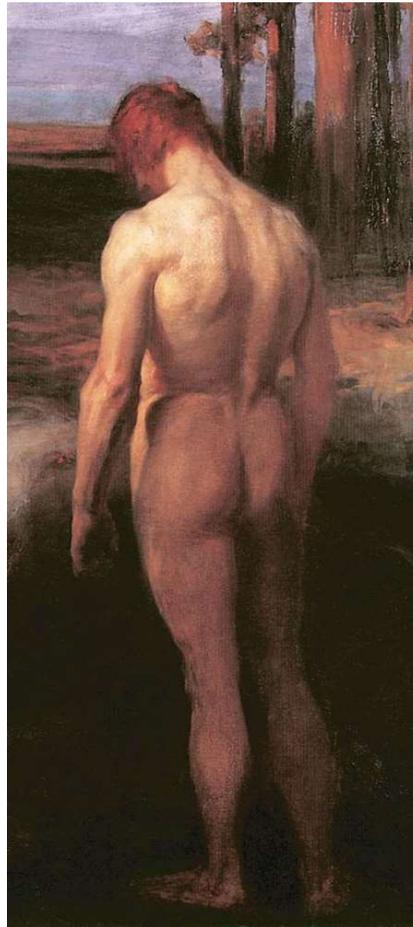


Bild 6

Entsetzt über seine eigene Tat schwor er sich nie wieder diesem Ungeheuer Macht über sein Schicksal zu geben und gelobte, sich vor jeder Vollmondnacht selbst zu fesseln, anzuketten oder einzusperren. Er begann sogleich sich unter seinem Hause einen geheimen Kellerraum einzurichten, an welchem er sich in den kommenden Vollmondnächten an schwere Ketten band.

So gelang es ihm im Laufe der Jahre ein ordentliches Leben zu führen. Er heiratete, bekam Kinder und war ein angesehenes und frommes Mitglied der kleinen Gemeinde des Weilers Mangelsbach. Seine Frau, die er inniglich liebte und umsorgte,

teilte sein düsteres Geheimnis. Als sein Erstgeborener das Mannesalter erreicht hatte, offenbarte er diesem sein bedrückendes Schicksal und rang ihm das Versprechen ab, es ihm gleich zu tun, sobald der dunkle Zauber nach dem Ableben des Hans auf ihn übergehen würde. Sein Sohn tat wie er versprochen hatte und verfuhr in gleicher Weise mit dessen eigenem Erstgeborenen, welchen sie Gero genannt hatten.

Bei Vollmond aber, das wussten die gräflichen Jäger und mieden in diesen Nächten den Wald bei Mangelsbach, heulten dort Wölfe, die nicht von dieser Welt zu sein schienen. Manch einer, der sie gesehen zu haben vorgab, behauptete, sie hätten rot glühende Augen und säßen verstreut im Halbbrund in weitem Bogen um Mangelsbach, als warteten sie auf ihren Herren...



Bild 7

Im Schlosse aber vertuschte man aus Unglauben, Entsetzen und Scham die Umstände des Todes des Grafen Georg Wilhelm von Erbach-Erbach, und im Laufe der Jahre verschieden die letzten der ohnehin wenigen Zeugen des grauenvollen Geschehens aus dem Jahre 1757, bis auf eine.

Hintergrund 3: Die Geschehnisse unmittelbar vor Ankunft der Helden 157 n. Chr.

Der Graf:



Bild 8

Franz I. Graf zu Erbach-Erbach ist niedergeschlagen, obwohl sich doch im Grunde alles in seiner kleinen Herrschaft zum Besten entwickelt:

Seine initiierte und nach Kräften geförderte Elfenbeinschnitzerei, welche er bei den Bein- und Horndrehern Erbachs eingeführt hatte, trägt vortreffliche Früchte und hat seiner kleinen Residenzstadt nicht nur internationales Resümee sondern auch einen ganz beachtlichen wirtschaftlichen Wohlstand verschafft.

Seine in zwei Italienreisen zusammengetragene Antikensammlung erfreut sich einer Berühmtheit weit über die Landesgrenzen hinaus. Er selbst wird als Kenner und fachliche Autorität nicht nur auf dem Gebiet der Antiken Kunst sondern auch hinsichtlich seiner fundierten Beiträge auf dem Gebiet der noch jungen archäologischen Wissenschaft an den europäischen Fürstenhöfen geachtet und bewundert.

Durch Aufhebung der Brache und Düngung mit Klee

intensivierte er die Landnutzung und verschaffte seinen Bauern dadurch hohe Erträge und der Bevölkerung eine ausreichende eigene Nahrungsgrundlage.

Überall wurden neue Schulen gegründet, die Gehälter der Lehrer erheblich angehoben.

Und mit der neu gegründeten eigenen Spar- und Leihkasse wurde unternehmerisches Engagement seiner Untertanen durch günstige Kredite befördert.

Zunächst war er nur verärgert über diesen **Gero Gaul** aus **Miltenberg**. Ausgerechnet in der Todesnacht seines Vaters, des Grafen Georg Wilhelm, - er, Franz, war damals gerade erst drei Jahre alt gewesen - war eine Kerze, von wem auch immer (niemand weiß etwas) umgefallen und hatte die für ihn wichtigsten Passagen aus unachtsam offen auf einem Tische liegenden Urkunden herausgebrannt oder manche der Urkunden gleich gänzlich vernichtet. Allein aus diesem Grunde las sich die Gerichtsakte nun so, als hätte die Familie Gaul seit alters her freies Eigentum an den Ländereien, auf welchen sie sich ja doch erst seit höchstens 60 Jahren befinden. Und nicht nur das; der erste aus der Familie, welcher sich die Ländereien so dreist unter den Nagel gerissen hatte, Hans Georg Gaul, soll einst von seinem Vater, dem alten Grafen, des Diebstahls überführt und vom Hofe gejagt worden sein. So war es dem Grafen Franz in den zurückliegenden Jahren trotz mehrerer Prozesse nicht gelungen, die Angelegenheit zu seinen eigenen Gunsten zu klären. Die ganze Sache kam

ihm wie verhext vor, und er sah ein, dass er diesen Kampf gegen den Enkel Hans Georg Gauls, Gero Gaul, wohl verloren geben musste.

Als er sich diesen trüben Gedanken so hingab, überkam ihn die Trauer um den allzu frühen Tod seines Vaters. Nie hatte er irgendetwas Handfestes über die Umstände um dessen Ableben erfahren können. Selbst seine geliebte Mutter, die ehemalige Regentin Leopoldine Sophie Wilhelmine, welche gerade erst vor 3 Jahren verstorben war, hatte sich hierzu immer ausgeschwiegen. Was war bloß in dieser Nacht am 31. Mai 1757 geschehen? War es ein Unfall, eine plötzliche Krankheit? Warum wurde darüber geschwiegen? Bargen die seinerzeitigen Umstände einen derartigen Skandal?

Um diese bedrückenden Gedanken wegzuwischen, betrachtete der Graf ein paar vor sich ausgebreitete Pretiosen, welche er aus der Gegend um Neapel mitgebracht hatte. Manch` Wunderliches war dabei, teils allein erworben, um aufdringliche Straßenhändler abzuwimmeln. Dass ihm ausgerechnet ein hässlicher mit wirren Linien verzierter Kubus, wohl aus voretruskischer Zeit, von seinem letzten Gast - wie hieß dieser noch gleich - gestohlen worden war, kümmerte ihn nicht wirklich. Er hatte mit diesem ohnehin nichts anfangen können und würde die Sache nicht weiter verfolgen.

Doch heute hatte ihn sein Oberjägermeister von dem grausigen Tod eines Gehilfen namens Marvin berichtet, dessen Leiche sie von Wölfen

fürchterlich zugerichtet nahe dem Eulbacher Jagdschlosse gefunden hatten. Der arme Bursche! Der Jäger Avo hatte berichtet, dass er sich gerade noch rechtzeitig vor einem völlig entfesselten Wolfsrudel gerettet hatte, welches den armen Marvin von dessen galoppierendem Pferd heruntergerissen hatte. Alle seine Förster und Jäger hatten ihm, dem Grafen, nun eindringlich ans Herz gelegt, vorerst den Wald und das Eulbacher Jagdschloss zu meiden. Die Kerle wirkten völlig verstört! Offensichtlich allesamt Opfer wildesten Aberglaubens! Er hatte sie darauf hin angewiesen, die Angelegenheit diskret zu klären und der Familie des Gehilfen Marvin eine auskömmliche Rente auszuzahlen.

Auch von seinem Advokaten auf dem Rastatter Kongress bekam er nur entmutigende Neuigkeiten zu hören. Für die Mächtigen war die prosperierende (noch) reichsunmittelbare Grafschaft Erbach ein zu großer Leckerbissen. An wen seine Herrschaft wohl fallen werde? Bayern? Kurmainz? Man wird sehen...

Gero Gaul:

Gero Gaul sitzt niedergeschlagen und schweigend mit seiner Frau in der gemeinsamen Stube, die Kinder sind seit langem schon zu Bett gegangen. Wieder und wieder haben Sie die Geschehnisse der letzten Vollmondnacht und des vorausgegangenen Tages durchgesprochen. An die Nacht kann sich Gero kaum erinnern; da waren diese vielen rotglühenden Augen, die ihn erwartungsvoll angeschaut hatten, da war diese Stimme in seinem Kopf, die immer wieder darauf beharrte, dass er etwas suchen sollte, etwas altes, vergrabenes in der Nähe vom

gräflichen Jagdschloss. Da waren plötzlich dieser Jäger und dessen Bursche, diese Wut, die in ihm aufgestiegen war, und dann:

Nichts!
Keine Erinnerungen!
Alles wie weg!

Schon am Tage zuvor war diese Stimme in seinem Kopf gewesen, welche eine Macht über ihn gehabt hatte, der er nicht widerstehen konnte. Sie hieß ihn in den Wald zu gehen. Seine Frau hatte ihn noch angefleht zu bleiben, um sich wie immer an diesen Tagen im Keller von ihr anketten zu lassen; aber er hatte sich losgerissen, war einfach weggegangen. Warum bloß? Gero Gaul hatte keine Antwort darauf!

Herfried Haas:

Herfried Haas lachte leise in sich hinein als er in serviler Erfüllung seiner Pflichten als **Bibliothekarsgehilfe** ein paar vom Grafen unlängst gelesene Bücher zurück in die Regale der Schlossbibliothek stellte.

Ewiges Leben!

Welch' eine Verheißung!

Er würde seinem Meister dienen und an dessen Seite durch die Jahrhunderte wandeln!

Unvergesslich der Moment, in welchem sein Meister ihn erwählt hatte! Als Gast kam er eines Nachts zum Grafen. Selbst von adligem Geblüt, tadellos in seinem Auftreten und elegant in seinem ganzen Habitus, überzeugte und verzauberte er durch seinen Charme und seine ganz außergewöhnliche Bildung alle am Hofe. Auch der Graf erlag seiner Art, zeigte der Gast doch besonderes Interesse an der Antikensammlung und im Besonderen an einer Urne eines verstorbenen Römers.

Doch beim Gedanken an diese Urne schauderte es Herfried. Er

selbst hatte sie bei einer Grabung in der Nähe von Neapel für den Grafen entdeckt und neugierig geöffnet. Zu seiner Überraschung war diese noch immer – nach all den Jahrhunderten – mit der Asche des Verstorbenen gefüllt. Ihm war schon damals, als wenn etwas wie ein Seufzer in ihn gefahren sei, und seit jenem Tage litt er unter schrecklichen Albträumen; auch hörte er immer wieder jene Stimme in seinem Kopf, die Gewalt über ihn zu erlangen suchte.

Der geheimnisvolle Gast aber, sobald ihm der Graf die Umstände des Urnenfundes, welche der Gast mit so viel Interesse betrachtet hatte, erläuterte, schaute ihm, Herfried, tief in die Augen, und es war ihm, als wenn ein Lächeln über das Gesicht des Gastes gehuscht wäre.

Von jenem Moment an hatte der Fremde heimlich die ungestörte Nähe zu ihm gesucht, sein Vertrauen erworben und ihm sodann das ungeheuerliche Geheimnis um dessen Unsterblichkeit enthüllt:

Der Fremde war nichts weniger als ein leibhaftiger Vampir!

Und er versprach ihm, Herfried Haas, ewiges Leben, wenn dieser ihm, seinem neuen Herrn und Meister, nur zwei kleine Gefallen erweisen würde.

Der erste Gefallen – ein Leichtes – bestand darin, ihm einen kleinen Kubus des Grafen zu besorgen. Ein hässliches Ding – wohl sehr alt –, welches Herfried schnell beschafft hatte.

Der zweite Gefallen aber war weitaus schwieriger zu erfüllen und ist ihm bis auf den heutigen Tag nicht gelungen:

Er sollte seinem neuen Meister ein sogenanntes Nestelband beschaffen, welches irgendwo in der Umgebung verborgen,

wahrscheinlich vergraben sei. Als Herfried erwiderte, dass es ihm sicherlich unmöglich sei, dieses aufzuspüren, überreichte sein Meister ihm einen kleinen unscheinbaren Ring. Von außen schlicht und ohne jedes Dekor, barg er auf der Innenseite eine kleine Gravur: Ein Mann mit einer Peitsche vor einem aufgerichtete Wolf.

Hierbei sprach er zu ihm:

„Herfried mein Jünger, Du hörst eine Stimme in Deinem Kopf, nicht wahr!“ Herfried nickte zustimmend und sein Meister fuhr fort: *„Stecke diesen Ring an einen Deiner Finger. Wenn am Abend vor Vollmond sich die Stimme in Deinem Inneren rührt, so lasse sie gewähren und Macht über Deinen Geist erlangen. Sie, die Stimme, wird Verbindung zu einem wilden Tier, einer Bestie, aufnehmen, welche hier in den Wäldern haust und dieser befiehlt, an der richtigen Stelle für Euch auf die Suche nach dem Nestelband zu gehen. Denn die Stimme in Deinem Kopfe ahnt, wo das kleine Band zu finden ist. Und der Ring an Deinem Finger verleiht Dir die Macht über diese Bestie!“*

Herfried tat, wie ihm geheißen war, und kostete am Tage vor Vollmond und in der entsprechenden Nacht genussvoll die Macht, welche er, von der Stimme in seinem Kopfe übermannt, herrisch dem Wolfgang Gaul und der aus ihm verwandelten Bestie aufzwang. Lüstern weidete er sich an Wolfgangs Entfesselung und dem Dahinschlachten des Jägersburschen.

Doch so sehr er durch die Stimme in seinem Kopfe der Bestie immer wieder Gebot, nach dem Nestelband zu suchen und Bilder eines römischen Kastells aus ferner Zeit von ihm auf das Geschöpf übergangen, blieb alles vergebens. Es muss

wohl in unmittelbarer Nähe zum Jagdschloss Eulbach verborgen liegen. Doch alles Graben und Schnüffeln, Wittern und Scharren brachte keinen Erfolg.

Wie entsetzlich war da einige Tage später der Moment, in welchem sein Meister des Nachts in seiner Kammer erschienen war und nach ersten Resultaten fragte, welche er ihm nicht geben konnte. Wild wütete da sein Herr und machte ihm Angst und Bange!

Er musste dieses kleine Band finden; nächste Vollmondnacht sollte ihm endlich den ersehnten Erfolg bringen!

„Normale“ Wölfe:

Neben den zu Vollmond erscheinenden Höllenhunden, welche von denen, die sie gesehen zu haben glauben, als glutäugige „Monster“-Wölfe fehlgedeutet werden, streifen seit dem 23.12.1798, also seit der Vollmondnacht, in welcher Gero Gaul den armen Jägersburschen Marvin zerfleischt hatte, Wölfe vermehrt durch den Wald um das Eulbacher Jagdschloss, insbesondere in der Umgebung von Mangelsbach, umher.

Grund hierfür ist das Umherstreifen des Werwolfs, denn dieses übt auf die Wölfe der weiteren Umgebung einen magischen Zwang aus, sich in dieser Gegend zu sammeln, auch dann, wenn für diese nicht genug Nahrung zu finden ist.

Dieser magische Effekt bedarf jedoch eben jenes freien Umherstreifens, ein Verweilen (z.B. in Ketten oder Fesseln gebunden) in einem Gebäude hat hingegen keinen Effekt.

Mit jeder Vollmondnacht, in welcher sich der Werwolf wieder in seine selbst auferlegte Gefangenschaft begibt, ebbt

dieser Zwang auf die bemitleidenswerten Tiere folglich ab, so dass sie nach und nach das Revier wieder verlassen können. Der Tod oder die „Heilung“ eines Werwolfs hebt diesen magischen Zwang unmittelbar auf.

Durch das fehlende Nahrungsangebot der widernatürlich „zusammengerufenen“ Tiere sind diese ausgesprochen ausgehungert und aggressiv.

DAS ABENTEUER / DIE AUFGABEN

Das Abenteuer ist geeignet, im Anschluss an „Der Schwarzhändler von Wertheim“ und „Hänsel & Gretel Rescue“ gespielt zu werden.

Ist es im Abenteuer „Der Schwarzhändler von Wertheim“ einem der dort agierenden Vampire gelungen, den Helden zu entkommen, kann dieser hier zuvor beim Grafen zu Besuch gewesen sein und Herfried Haas verführt haben. Der entkommene Vampir hätte dann Herfried unmittelbar nach seiner Flucht aus Wertheim des Nachts erneut besucht und nach dem Nestelband gefragt.

Sollten die Helden von Mainbullau bzw. von Osten her nach Erbach kommen, wird sie möglicherweise der Weg durch den Wald bei Eulbach führen. Dort werden ihnen bei gelungenen Bemerken-Proben (ohne Boni/Mali) erstmals ausge-mergelte hungrige Wölfe auffallen, welche sich in der Gegend in ungewöhnlicher Zahl aufhalten, möglicherweise werden sie auch angegriffen.

Am Rande des Waldes von Eulbach können die Helden dem **gräflichen Oberjäger-**

meister Michael Möstel oder einem anderen Jäger oder Förster begegnen, der Sie entsetzt darauf hinweist, dass der Wald aufgrund der Wolfsplage gesperrt sei. Dies könnte ein Einstieg in das Abenteuer sein.

Die Helden werden auf irgendeine Weise, z.B. über den gräflichen Oberjägermeister Möstel mit dem Grafen bekannt gemacht und von diesem damit beauftragt werden, die „Wolfsplage“ im Wald um das Eulbacher Jagdschloss zu beseitigen.

Es stellen sich den Helden nun folgende zu bewältigende Aufgaben:

Aufgabenbereich 1:

- Herausfinden des Geschehensablaufs „Hintergrund 1“ und in diesem Zusammenhang
- Entdeckung der Ruinen des römischen Kastells Eulbach,
- Auffinden des Matronensteins und
- Auffinden des Nestelbands sowie
- Treffen mit der Idisin Alhiahenaes, welche jede Nacht ab Sonnenuntergang am Eilmerlochbrunnen erscheint.

Aufgabenbereich 2:

- Herausfinden des Geschehensablaufs „Hintergrund 2“ und in diesem Zusammenhang,
- Herausfinden, dass Gero Gaul fremdgesteuert ist.

Aufgabenbereich 3:

- Herausfinden folgender Aspekte zum „Hintergrund 3“:

- Herausfinden, dass Herfried Haas vom Dämon des Marcus Flavius besessen ist.

- Herausfinden, dass Herfried Haas von seinem Meister beauftragt ist und was sein Auftrag ist.

- Auffinden der Asche des Marcus Flavius, welche Herfried immer in einem flachen Beutel an seinem Körper trägt.

- Auffinden und Entschlüsseln des magischen Rings und dessen Entwendung aus dem Besitz des Herfried Haas.

Aufgabenbereich 4:

Hauptziel:

Das eigentliche Ziel der Helden besteht darin, in der **nächsten Vollmondnacht** am

21.01.1799

Herfried Haas lebend und bei Bewusstsein am Eilmerlochbrunnen in Gegenwart Alhiahenaes dergestalt an einen dort befindlichen magischen Stein zu fesseln, drücken oder Ketten, dass dessen Handflächen den Stein berühren und über die Hände des Herfried Haas die Asche des Marcus Flavius zu streuen und hierüber dann das Nestelband zu legen. Um Punkt Mitternacht ist dann von mindestens denjenigen Personen, die Herfried Haas überwältigt haben und denjenigen, die das Nestelband gefunden haben, der 1. Merseburger Zauberspruch zu sprechen, welche da lautet:

*Eiris sâzun idisi, sâzun hêra duoder.
suma haft heftidun, suma heri lêzidun,
suma clûbodun umbi cuniowidi:
insprinc haftbandun, infar wîgandun.*

Ins Neuhochdeutsche übersetzt lautet dieser:

Einstmals setzten sich Idisen, setzten sich hierhin und dorthin.

Einige hefteten [nähten] Hafte, andere hemmten das Heer,

andere nesteln [Vgl. Nestelband] an festen Fesseln:

Entspring den Banden, entweich den Feinden.

Der Zauberspruch ist in seiner originalen althochdeutschen Fassung zu sprechen.

Geschieht dies, so sind Gero Gaul und alle seine Nachkommen von dem Werwolfsfluch für immer erlöst.

Die als Irrlicht in Erscheinung tretende Seele des Sulpicius Arbogast ist von der Asche des Marcus Flavius befreit und wandelt sich zur geisterhaften Erscheinung seiner ehemaligen menschlichen Existenz. Ihm wird als letztem göttlichen Akt durch Alhiahenaes Leben eingehaucht und sie und er erscheinen unbekleidet als Sterbliche vor den Helden. Endlich können Sie das gemeinsame Leben beginnen.

Aus dem Körper des Herfried Haas aber entsteigt ein widerlicher und furchteinflößender Dämon, Marcus Flavius. Die Erde öffnet sich, Schwefelgestank verpestet die Luft, rostige, blutverschmierte Ketten schnellen aus dem Erdreich und schlagen den Dämon in Bande. Es erscheint der „Wanderer“, welcher niemand anderes als Lucifer selbst ist. Er erklärt den Helden, dass er nun schon fast 2.000 Jahre darauf gewartet hatte, die Seele des Marcus Flavius endlich „heimzuholen“. Als „Dank“ schenkt er jedem der Helden 10 Lebensjahre. Tatsächlich aber will er nur Zeit

gewinnen, um die köstlichen Seelen der Helden eines fernen Tages für sich zu gewinnen. Lucifer entschwindet sodann, und sein Dämon Marcus Flavius wird an den Ketten in die Erdspalte gezogen, aus dem schrecklichen Wehklagen, Peitschenhiebe und Geschrei ertönen.

Sollten die Helden dies bis zum 21.01.1799 nicht schaffen, alle hierfür notwendigen Personen (Gero Gaul oder dessen Nachkomme und Herfried Haas oder durch dessen Ableben, sein Nachfolger, auf den der Dämon übergelassen ist) noch leben, können die Helden diese Zeremonie an jedem beliebigen nachfolgenden Vollmond durchführen.

„Alternativziele“:

Töten die Helden Herfried Haas ist damit nichts gewonnen, da der Dämon auf denjenigen überspringen wird, der beim Tode des Herfrieds der Asche des Marcus Flavius am nächsten steht.

Töten die Helden Gero Gaul, so geht der Werwolfsfluch lediglich auf dessen Erben Hartmut Gaul (11 Jahre alt) über. Sollten jedoch alle Familienmitglieder der Familie Gaul ums Leben kommen, wäre der Fluch tatsächlich ebenso erloschen.

Verfügt einer der Helden, was bei den für das Abenteuer angedachten Stufen unwahrscheinlich ist, über das Wunder „Exorzismus“, so kann der Dämon Marcus Flavius auch über einen Exorzismus vernichtet werden. In diesem Falle holt Lucifer sich dort seinen Dämon (s.o.), löst sich die Asche des Marcus in Nichts auf. Das Nestelband ist dann noch Alhiahenae zu bringen. Ist beides geschehen, so werden auch Gero

Gaul und seine Nachkommen vom Werwolfsfluch befreit.

Nebenaspekt:

Die Helden werden für sich die moralische Frage entscheiden müssen, wie sie mit ihrem Wissen um die Hintergründe des Todes des Jägersburschen Marvin umgehen wollen. Der Graf lehnt jedweden „Aberglauben“ ab und wird Geschichten um Werwölfe kaum Glauben schenken. Werden die Helden ihm jedoch Gero Gaul als Täter ausliefern, wird dieser nach einem fairen Gerichtsverfahren möglicherweise gehängt werden.

Auch ist von den Helden zu entscheiden, ob sie dem Grafen die tatsächlichen Umstände des Todes seines Vaters erläutern werden. Und wie würde der Graf auf derartige Erzählungen reagieren.

Hier hat jeder Spielleiter vorab für sich zu entscheiden, wie er mit diesen Aspekten umzugehen gedenkt.

WAS WOLLEN DIE ANDEREN?

Was will Herfried Haas?

Herfried Haas will die ihm von seinem „Meister“ gestellte Aufgabe erfüllen, um von diesem zum Vampir „erhoben“ zu werden, also das Nestelband finden.

Was will Gero Gaul?

Gero Gaul will nicht mehr fremdgesteuert sein, um sich wie früher am jeweiligen Tage vor Vollmond in „Sicherheit“ bringen zu können. Natürlich wünscht er sich sehnsüchtig eine Befreiung vom Familienfluch.

Was will die Seele von Sulpicius Arbogast?

Sulpicius Arbogast will, dass Alhiahenae erfährt, warum er seinerzeit nicht wiedergekommen war und dass sie das Nestelband erhält. Als Irrlicht wird er jeden freundlich Gesinnten unterstützen und jeden feindlich Gesinnten in die Irre führen. Sollte die Asche des Marcus Flavius bis hin zum Jagdschloss Eulbach gelangen, wird Sulpicius – von der Reichweite her (s.o.) – in der Lage sein, die Helden zum Eilmerlochbrunnen, mithin zu Alhiahenae, zu führen.

Was will Alhiahenae?

Alhiahenae will wissen, was damals geschehen ist und will das Nestelband und – was sie jetzt noch nicht weiß – die Asche des Marcus, um beiden das Leben zu schenken, was sie nie haben durften.

Was will der Dämon Marcus Flavius?

Marcus Flavius will (über Herfried Haas) in den Besitz des Nestelbands gelangen, um Alhiahenae zu einer beliebigen Mitternachtsstunde drei Wünsche abzupressen.

- Wunsch 1:

Menschliche Gestalt eines schönen und starken Jünglings (bedeutet den Tod des Herfried Haas)

- Wunsch 2:

Reichtum

- Wunsch 3:

Macht

Würde sich dies erfüllen, würde eine höchst gefährliche und einflussreiche Persönlichkeit entstehen. Auch wäre Sulpicius verloren, würde sein menschliches Bewusstsein verlieren und auf ewig ziellos als Irrlicht umherschweifen. Alhiahenae würde aus Gram,

Schmerz und Trauer tot niedersinken.

Was will der unbekannte Gast des Grafen (der „Meister“)?

Bei dem unbekanntem Gast des Grafen, welchen der wirre Herfried Haas seinen „Meister“ nennt, handelt es sich um einen Vampir, der die Umstände ahnt und mit dem Dämon zu kommunizieren weiß. Er will das Nestelband und die Asche in seine Gewalt bringen, um folgende drei Wünsche von Alhiahenae abzupressen:

- Wunsch 1:
Die Fähigkeit unbeschadet das Tageslicht sehen und erleben zu können.
- Wunsch 2:
Ewige Macht über den Dämon Marcus Flavius
- Wunsch 3:
Beliebig (vom Spielleiter individuell zu entscheiden)

Randbemerkung:

Bei dem vom Gast entwendeten Kubus handelt es sich um einen Hook für ein kommendes Abenteuer à la „Hellraiser“; es hat mit diesem Abenteuer nichts zu tun. Die archäologischen Aktivitäten des Grafen Franz zu Erbach-Erbach bieten sich jedoch dafür an, dass dieser versehentlich noch weitere fragwürdige Gegenstände aus Italien mitgebracht hat. Hier steht der Phantasie eines jeden Spielleiters nichts im Wege...

UNTERSTÜTZUNGEN und HINWEISE

In Gesprächen mit Förstern, Jägern oder anderen Personen können die Helden herausfinden, dass nicht allein Wölfe ihr Unwesen treiben, sondern bei Vollmond glutäugige Bestien im Walde ihr Unwesen treiben.

Bei diesen handelt es sich wie bereits geschildert um wolfs-ähnliche Höllenhunde, deren Werte sich am Unwolf orientieren.

Bei Vollmond werden sich stets 6 (Unwolf-) Höllenhunde am Anwesen des Gero Gaul versammeln und, so dieser umherstreifen wird, diesen begleiten und alles zerfleischen, was ihrem Herren gefährlich werden oder diesem im Wege sein könnte.

Das Irrlicht wird alles dran setzen, dass die Helden zum Eulbacher Schloss gelangen und dort das Nestelband finden sowie weiter zu Alhiahenae am Eilmerlochbrunnen.

Es erscheint jedoch nur nachts und kann sich – wie bereits erwähnt – nur 100 Schritt von der Asche des Marcus Flavius entfernen.

Mit besonderer Überredungskunst (Malus -4) kann eine alte Hofdame der verstorbenen Gräfin Leopoldine Sophie Wilhelmine, namens Freiin von Schönblum, welche geistig schon nicht mehr ganz auf der Höhe ist, einiges entlockt werden, z.B.

- dass sie in der Todesnacht des alten Grafen ein schreckliches Monster gesehen habe,
- Wachen grausam ums Leben kamen,
- ein Brand im Schreibkabinett des Grafen durch eine umgestoßene Kerze (warum die noch brannte, weiß nur der Teufel) ausgebrochen war, aber außer ein paar Dokumenten wohl keine Schäden angerichtet hatte,
- dass es mal mehrere Diebstähle gegeben habe; Dieb sei wohl der Torwächter gewesen.

Der Hofkaplan, und vor allem der Graf selbst, könnten dann beisteuern, dass es sich bei dem Torwächter um Hans Georg Gaul gehandelt habe.

Im Ort Erbach praktiziert der junge 22-jährige Anwalt Friedrich Knapp im Fall Gero Gaul ./.. Graf Franz auf Seiten der Familie Gaul. Er kann den Helden in der Causa Gaul Informationen besorgen. Obwohl gegnerischer Anwalt, genießt er doch schon jetzt aufgrund seines Wissens und seiner Begabung – insbesondere auf dem Gebiete der Altertumskunde und der Archäologie eine vorzügliche Hochachtung seitens des Grafen. Hier können die Helden den Anwalt Knapp und den Grafen dazu bewegen, gemeinsam das römische Kastell und die Verortung des Limes zu finden. Beide werden ein Leben lang Freunde sein und gemeinsame Ausgrabungen tätigen; auch wird Knapp schon 1800 zum Kammerherrn des Grafen berufen werden. Sowohl Knapp als auch der Graf vermuten ohnehin schon seit einiger Zeit ein Kastell und den Limes in der Nähe des Jagdschlusses Eulbach.

In allen „historischen“, „archäologischen“ und „mythologischen“ Angelegenheiten sind Knapp und der Graf die richtigen Ansprechpartner. Auch werden beide bei Betrachtung des Matronensteins diesen zu deuten wissen und hinsichtlich der Idisin auf den 1. Merseburger Zauberspruch kommen, von welchem der Graf eine Abschrift in seiner Bibliothek besitzt.

Alhiahenae wird alles berichten können, was sie und Sulpicius anbelangt. Von Marcus Flavius weiß sie hingegen nichts. Oder hat Sulpicius diesen ein paar Mal Alhiahenae gegenüber erwähnt?

Herfried Haas, der – unschwer zu erkennen – an Mr. R.M. Renfield aus „Bram Stoker’s Dracula“ angelehnt ist, irrt des Nachts meistens in der Bibliothek und in dunklen Kellergewölben umher und führt wirre Selbstgespräche. Hin und wieder gewinnt hierbei der Dämon Marcus Flavius Macht über dessen Geist und wird bei geschickter Befragung bzw. Provokation seine Geheimnisse preisgeben. Oder aber Herfried Haas verplappert sich in Augenblicken der Angst vor seinem Dämon und verrät, was dieser ihm geflüstert haben könnte.

Gegenüber Gero Gaul und seiner Ehefrau Anne kommt es sehr darauf an, ob die Helden deren Vertrauen gewinnen können. Sollte den Helden dies gelingen, werden die Gauls möglicherweise das Geheimnis der Familie preisgeben. Wenn nicht, werden sie beharrlich schweigen.

In den Wald wird den Helden kaum jemand freiwillig folgen, höchstens ein paar Jäger des Grafen, wenn dieser selbst (z.B. zusammen mit Friedrich Knapp und als Assistenten Herfried Haas) dorthin geht. Dies jedoch auch nur am Tage!

Auch wird den Helden schon deswegen kaum jemand zu Hilfe eilen, da der Graf aus Gründen der Diskretion darauf dringen wird, die ganze Angelegenheit so unauffällig wie möglich zu klären.

GEFAHREN / ENCOUNTER / NSC

Im Wald werden die Helden immer wieder von den ausgehungerten Wölfen attackiert werden. Diese werden jedoch stets davonlaufen, wenn sie merken, dass sie keine Beute

machen werden bzw. das Risiko ihnen zu groß erscheint.

In der Vollmondnacht werden die Höllenhunde dem Willen desjenigen gehorchen, der den magischen Ring am Finger trägt UND wissentlich und willentlich diesen einsetzt. Wenn nicht, werden die Höllenhunde, wie bereits erwähnt, dem Werwolf folgen und dienen. Geschieht dem Werwolf etwas gegen seinen Willen werden die Höllenhunde die entsprechenden Personen angreifen und zu töten suchen. Hierunter fällt auch der Versuch der Helden, den Werwolfsfluch aufzuheben.

„Reserve“-Gegner kann der Vampir sein, der zurückgekehrt ist, um das Nestelband einzufordern. Ist er zurückgekehrt, wird der ansonsten ängstliche Herfried Haas seinem „Meister“ ein treuer Diener sein und entsprechend aggressiv agieren (z.B. mittels Gift).

Herfried Haas		ST6			
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	0	BE:	3	VE:	0
HÄ:	4	GE:	4	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
					
Bewaffnung					
- Terzerole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter - Messer**: INI +2					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> - Akrobat I - Diebeskunst II - Flink II - Heimlichkeit II - Kämpfer III - Schütze I - Wahrnehmung I - WG: Ortskenntnis & Orientierung I - WG: Archäologie II 				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:10)				
GH:	6	GK:	no	EP:	51

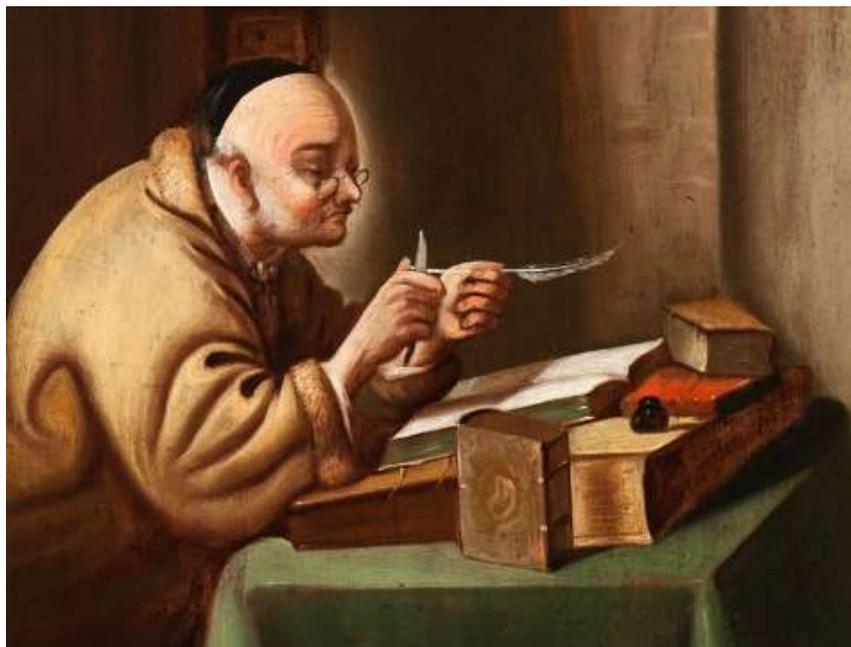


Bild 10

	Gero Gaul (als Mensch) ST 5				
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	3	BE:	2	VE:	2
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
     					
Bewaffnung					
- Heugabel/Dreschfliegel*: WB +1					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> - Einstecker II - Faustkämpfer III (GA-Bonus [+5] d. Gegn. -2/TR => hier: 0) - Heimlichkeit I - Instrument (beliebig) I - Kämpfer II - Reiten I - Schwimmen I - Wahrnehmung I 				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:16)				
GH:	6	GK:	no	EP:	55

	Gero Gaul (Werwolf) ST 5				
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	4	BE:	3	VE:	1
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
     					
Bewaffnung					
-					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> - Brutaler Hieb II - Einstecker IV - Faustkämpfer III (GA-Bonus [+5] d. Gegn. -2/TR => hier: 0) - Flink II - Heimlichkeit I - Kämpfer V - Schwimmen I - Wahrnehmung I 				
	Anfällig: Erhalt doppelten Schaden durch Silberkugeln.				
	UND: Erhalt doppelten Schaden durch geweihte Silberkugeln davon 1/2 (also einfacher) Schaden nicht abwehrbar				

	Graf Franz I. ST 12				
KÖR:	4	AGI:	8	GEI:	8
ST:	0	BE:	2	VE:	4
HÄ:	3	GE:	0	AU:	6
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
     					
<ul style="list-style-type: none"> - Degen (Meisterarbeit)*: WB +2 - Pistole (Meisterarbeit)**: WB +6; Ladezeit: 3 KR; Distanzmalus: -4 pro 10 Meter 					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> - Anführer III (+2/TR/ÜberzeugungsPW) - Bildung IV - Charmant II - Einstecker I - Heiliger Streiter I - Heimlichkeit I - Kämpfer I - Kunstkenner III - Schlitzohr II - WG: Religion I - WG: Recht & Gesetz II - WG: Archäologie & Altertumskunde IV 				
Beute:	Kleidung + Schuhe (kostbar), BW 4A: W20+10				
GH:	3	GK:	no	EP:	61

	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Mehrere Angriffe (+1): Kann 1 zusätzlichen Angriff durch entweder Biss oder Klaue in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.				
Beute:	Kleidung (einfach), BW # (A:16) Denn bei 0 LK bzw. Tod erfolgt Ruckverwandlung				
GH:	12	GK:	no	EP:	89



	Alhiahenae			ST 14	
KÖR:	8	AGI:	4	GEI:	8
ST:	3	BE:	0	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	6
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
     					
Bewaffnung					
- Fingernägel (Faustkämpfer)*: WB +2 / INI +1					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> - Adept V - Aufopferung II (1x/Kampf/TR 2. Wunder; aber 1W20 abwehrbaren Sch) - Bildung I - Flink III - Fürsorger IV (Heil- & SchutzW +2/TR) - Handwerk: Giftmischen I - Heiliger Streiter I - Jäger & Sammler I - Manakraft V - Tiermeister I - Todeskraft I (+2 LK/TR bei Tod von Geschöpf. d. Verdmm. in Reichweite von 5+ TR) - Vergebung I (1x/TR/24h Angriffswurf auf Friedfertigkeit) - Vertrautenband I - Wahrnehmung I - WG: Sagen & Legenden I 				
	<p><i>Magdalenenduft</i> (Manakosten: 1),</p> <p><i>Psalm der Reue</i> (WuB. -2; Manakosten 1),</p> <p><i>Wasser Weihen</i> (Manakosten: 2),</p> <p><i>Einschläfern</i> (Manakosten: 3),</p> <p><i>Handauflegen</i> (WuB: +1; Manakosten: 3),</p> <p><i>Wild Herbeirufen</i> (Manakosten: 4),</p> <p><i>Eurosiablitz</i> (WuB: +3; Manakosten: 5),</p> <p><i>Geben und Nehmen</i> (Manakosten: 5),</p> <p><i>Heilbeeren</i> (Manakosten: 8),</p> <p><i>Heilende Aura</i> (Manakosten: 8),</p> <p><i>Kettenblitz</i> (WuB: +3; Manakosten: 8),</p> <p><i>Heilende Strahlen</i> (Manakosten: 12)</p>				
Beute:	- Kleidung (gut); BW 2 (A:20); BW 2 (K: 20);				
GH:	12	GK:	no	EP:	57

	Der fremde Besucher (VAMPIR)			ST 7	
KÖR:	5	AGI:	9	GEI:	9
ST:	1	BE:	1	VE:	1
HÄ:	5	GE:	3	AU:	5
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:					
     					
Bewaffnung					
- Terzerole*: WB +3; Ladezeit: 2 KR; Distanzmalus: -6 pro 10 Meter					
- Degen (einfach): WB +1					
Talente:	<ul style="list-style-type: none"> - Adept II - Akrobat II - Brutaler Hieb II - Charmant I - Diebeskunst I - Diener der Verdammnis I - Einstecker II - Flink VII - Heimlichkeit III - Hinterhältiger Angriff I - Kämpfer III - Kletterass II - Manakraft II - Schlitzohr I - Schnelle Reflexe II - Schütze II - Wahrnehmung III - WG: Glücksspiel II - WG: Falschspiel III 				
	<p><i>Samielssicht</i> (+1 auf Schießen; Manakosten: 2),</p> <p><i>Vergiss!</i> Manakosten: 6),</p>				
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen-Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.				
	Mehrere Angriffe (+1): Kann in einem ZWEIKAMPF nach erfolgreichem (aktionsfreiem) vergleichendem Kraftakt 1 zusätzlichen Angriff durch Biss in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	Schweben: Kann, statt zu laufen, auch schweben. Wird die Aktion „Rennen“ ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit wie am Boden auf Laufen x 2.				
Beute:	Kleidung (gut), BW 1A: W20				
GH:	20	GK:	no	EP:	100

 Oberjägermeister ST8			
KÖR:	6	AGI:	8
ST:	2	BE:	0
HÄ:	3	GE:	4
GEI:	6	VE:	0
		AU:	3
Alle zusätzlichen Werte (durch Hauptwaffe, Talente, etc.) bereits inbegriffen:			
 19	 9	 7*	 5
		 8	 31*
Bewaffnung			
<ul style="list-style-type: none"> - Gewehr (Meisterarbeit)*: WB +13 / GA -3; INI -1; Ladezeit 7 KR; Distanzmalus: -1 (-3 +2) pro 10 Meter - Dolch: INI +1 			



Bild 12

Talente:	<ul style="list-style-type: none"> - Fieser Schuss III - Fürsorger I (Heil-/Schutzwunder +2/TR) - Heiliger Streiter I - Heimlichkeit II - Jäger & Sammler II - Salve I - Schütze III - Tiermeister I (+3/TR auf Umgang mit Tieren) - Vertrauter I (1 Tier/TR als Begleiter) - Wahrnehmung II
Beute:	Kleidung (gut), BW # (A:20)
GH:	20
GK:	no
EP:	74

 Wolf			
KÖR:	8	AGI:	7
ST:	4	BE:	4
HÄ:	1	GE:	1
GEI:	1	VE:	1
		AU:	0
 29	 9	 11	 6
		 14	 -
Bewaffnung			
- Biss (WB +2)			

 Höllenhund			
KÖR:	11	AGI:	8
ST:	4	BE:	2
HÄ:	2	GE:	2
GEI:	1	VE:	0
		AU:	0
 35	 14	 10	 7,5
		 17	 12
Bewaffnung			
<ul style="list-style-type: none"> - Biss (WB +1) - Feuerodem (WB +2) 			

 Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
 Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.
Beute: Trophäe (BW 1A: 10)
GH: 1
GK: kl
EP: 31

 Anfällig: Erhält doppelten Schaden durch Eis-, Frost- und Wasserangriffe.
 Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.
 Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
 Feuerodem: Nur alle 1W20 Runden einsetzbar. Erzeugt nicht abwehrbaren Schaden (Schießen-Angriff) – nur für magische Abwehrboni wird gewürfelt (PW: Bonushöhe). GE x 5 Meter langer Kegel (am Ende GE x 3 Meter breit).
 Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.
 Wesen der Verdammnis
Beute: Trophäe (BW 1A: 16)
GH: 7
GK: kl
EP: 115

Irrlicht			
KÖR:	0	AGI:	8
ST:	0	BE:	0
HÄ:	0	GE:	4
GEI:	8	VE:	0
		AU:	4
 ∞	 -	 8	 5
		 12	 12
ANGRIFFSUNFÄHIG			
 Bezaubern: Kann Gegner mit ihrem „Lockruf“ (wie „Gehorche“) bezaubern. => WuB: -(GEI+VE)/2 des Ziels; Dauer: VE/2 KR; Distanz: VE x 2 Meter; Manakosten: 12			
 Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit mindestens doppeltem Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion „Rennen“ im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.			
 Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte (Bezauberung, Einschläferung, Hypnose usw.).			
 Sonar: „Sieht“ per Sonar			
GH: 0			
GK: wi			
EP: 0			

 Niederer Dämon [...falls Marcus Flavius sich materialisieren kann...]					
KÖR:	5	AGI:	5	GEI:	5
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	2	GE:	2	AU:	2
     					
Bewaffnung					
- Pranke (WB +1; GA -1)					
Besonderheit:					
Kann <i>Blutzauber</i> immateriell ohne Zutaten und ohne Alchemie wirken wie reguläre Zauber					
	SCHMERZ WuB: +0; Dauer: Augenblicklich; Distanz: 4 Meter; Manakosten: 2 Effekt: Schaden = PrErgebnis				
Teufelstanz WuB: -(GEI+AU)/2 des Ziels; Dauer: Unbegrenzt; Distanz: 10 Meter; Manakosten: 6 Effekt: Während des Tanzes kann sich das Opfer höchstens 1 Meter pro Kampfrunde in eine willentlich gesteuerte Richtung bewegen. Das Opfer verliert vor Erschöpfung pro Tanzrunde -1 LK. Bereits zu Beginn der 2. Kampfrunde darf das Opfer eine GEI+HÄ-Probe würfeln, ob es seine Tanzwut bezwungen kriegt.					
Verlangsamern WuB: - (KÖR+AU)/2 des Ziels; Dauer: 2 Kampfunden; Distanz: 10 Meter; Manakosten: 4 Effekt: INI: 4 + Laufen: 2 für die Opfer					
	Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.				
	Mehrere Angriffe (+X): Kann mit seinen Gliedmaßen (Anzahl variabel je nach Art des Dämons; mindestens jedoch mit einer weiteren „Pranke“) x-mal zusätzliche Angriffe in jeder Runde aktionsfrei ausführen.				
	Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten, wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.				
	Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit KÖR+Schlagen erfolgen.				
	Wesen der Verdammnis				
GH:	1	GK:	kl	EP:	71

BELOHNUNGEN

Vermögen es die Helden, dem Grafen zu dessen Zufriedenheit zu helfen, so wird dieser jedem von ihnen als Dank eine Belohnung in Höhe von jeweils 50 Gulden auszahlen. Daneben wird der Graf jedem von Ihnen eine kleine antike römische Gemme (im Wert von jeweils 25 Gulden) schenken, die als Amulett oder Brosche verarbeitet werden kann. Dem Spielleiter steht es frei, ob diese Gemmen – ohne, dass der Graf hiervon wüsste – mit Magie beseelt sind. Auch wird es der Graf einrichten, dass die Helden in den berühmten Elfenbeinmanufakturen von Erbach zu einem Rabatt von 25% einkaufen können.

Verschweigen die Helden das traurige und blutige Geheimnis von Gero Gaul, wird dessen Familie, die hierdurch künftig in Frieden wird leben können, jedem der Helden bestes Schweinsleder schenken, welches für je ein paar Reitstiefel und je einen Gürtel reicht.

ERFAHRUNGSPUNKTE:

Kampf	(besiegte EP / SC) EP
Rollenspiel	0 – 20 EP
Aufdeckung aller Geschehensabläufe Hintergrund 1	20 EP
Aufdeckung aller Geschehensabläufe Hintergrund 2	20 EP
Aufdeckung aller Geschehensabläufe Hintergrund 3	20 EP
Übergabe des Dämons Marcus Flavius an den Teufel	35 EP
Alternativ: Tötung des Herfried Haas	15 EP
Menschwerdung des Sulpicius Arbogast und der Alhiahenae	50 EP
Befreiung der Familie Gaul vom Werwolfsfluch	25 EP
Verschweigen der Bluttat des Gero Gaul	35 EP (ggf. zusätzl. MP d. Lichts)
Alternativ: Erwirken eines gerichtlichen Prozesses gegen Gero Gaul	35 EP (ggf. zusätzl. MP d. Lichts)
Vernichtung des magischen Rings	35 EP (zusätzl. je 2 MP d. Lichts)
Für das Abenteuer	100 EP

Let's slay!

BILDNACHWEIS

[Sämtliche nachfolgenden Bilder sind gemeinfrei (public domain bzw. CCO) sofern nachfolgend nicht ausdrücklich unter „Titel“ anderweitig und in Fettdruck vermerkt.]

Bild Nr.	Titel	Maler / Künstler	Quelle
1	Badende Nympe	Carl Spitzweg	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_nymphs#/media/File:Carl_Spitzweg_004.jpg
2	The beginning of the Gospel of St John in the "Coronation Gospels"	UNBEKANNT	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:I_as_an_initial_in_illuminated_manuscripts#/media/File:BL_Coronation_Gospels.jpg
3	Illustration pour le Dictionnaire des termes militaires et de l'argot poilu	Larousse, collectif	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Z_in_art#/media/File:Dictionnaire_des_termes_militaires_etc-Lettre_Z-_p314.jpg
4	Decius Mus deutet seinen Offizieren den Traum	Andreas und Joseph Schmutzer (nach Peter Paul Rubens)	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Ancient_Rome_in_history_paintings#/media/File:Jacob_Matthias_Schmutzer_-_DECIUS_MUS_DEUTET_SEINEN_OFFIZIEREN_DEN_TRAUM.jpg
5	Ohne Titel (Archives of Pearson Scott Foresman, donated to the Wikimedia Foundation)	Pearson Scott Foresman	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:H_as_an_initial_in_illuminated_manuscripts#/media/File:Initials_-_H_(PSF).png
6	Káin és Ábel (Ausschnitt)	László Hegedűs	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_nude_males_in_nature#/media/File:Heged%C5%B1s,_L%C3%A1szl%C3%B3_-_Kain_and_Abel_(1899).jpg
7	Winterliche Vollmondlandschaft	Louis Douzette	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Moon_in_art#/media/File:Douzette_Winterliche_Vollmondlandschaft.jpg
8	Graf Franz I. von Erbach, 1. H. 19. Jh.	(Deutsches Elfenbeinmuseum Erbach) Source: Kunst in Hessen und am Mittelrhein 2006 NF 2, S. 35	https://de.wikipedia.org/wiki/Franz_I._(Erbach-Erbach)#/media/Datei:Franz_graf_erbach.JPG
10	Ein Schreiber am Pult, seine Feder schneidend	UNBEKANNT	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Scribes_in_art#/media/File:Schreiber_seine_Feder_schneidend.jpg
11	Bachlauf in winterlicher Landschaft (Ausschnitt)	Walter Moras	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_rivers_with_snow#/media/File:Walter_Moras_-_Bachlauf_in_winterlicher_Landschaft.jpg
12	wilk	Alfred Wierusz-Kowalski	https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Paintings_of_wolves#/media/File:Alfred_von_Wierusz-Kowalski_Der_Wolf.jpg