

# Belsazzars Fest

von Gerd Hupperich

mit Illustrationen von Alexander Huiskes  
- copyright © 1994 by Verlag für F&SF-Spiele -

Das Geschriebene lautet aber: Mene mene tekel u-parsin. Diese Worte bedeuten: Mene: Gezählt hat Gott die Tage deiner Herrschaft und macht ihr ein Ende. Tekel: Gewogen wurdest du auf der Waage und zu leicht befunden. Peres: Geteilt wird dein Reich und den Medern und Persern gegeben. (*Daniel 5, 25-28*)

## Einleitung

*Belsazzars Fest* spielt im Sommer des Jahres 1911 im Kölner Vorort Marienburg, zur Zeit des Abenteuers ein noch junger Stadtteil, dessen Planung auf das Jahr 1891 zurückgeht. Damals gründete der Fabrikant Ernst Leybold die Kölnische Immobilien-Gesellschaft, die einen Bebauungsplan zu einer Villenkolonie nach englischen Vorbild entwarf. Im Lauf der folgenden Jahre bis zum Krieg entstanden zahlreiche schöne Villen, errichtet von verschiedenen Architekten. Die eigentlichen (unhistorischen) Schauplätze von *Belsazzars Fest* sind allerdings südlich der Villenkolonie am Stadtrand zu finden, wo sich ein unbebautes Gebiet mit Wäldern und Wiesen erstreckt: eine entstehende Parkanlage, ein verwildertes Tonlager, eine verfallene Ziegelei und ein tiefer Tümpel.

Will man das Abenteuer als Start einer Kampagne für ABENTEUER 1880 nehmen, läßt es sich selbstverständlich ein paar Jahrzehnte früher ansiedeln, muß dann aber - sofern man "historisch" spielen will - an einen anderen Ort verlegt werden.

Ein Bekannter der Helden, vornehmlich aus einem wohlhabenderen Kreis, hat vor kurzem ein Haus in Marienburg bezogen. Um sein neues Domizil gebührend einzuweihen, lädt er die Spielerfiguren für ein paar Tage ein. In den großzügig bemessenen Zimmern können sie sich nach Herzenslust ausruhen oder sie besichtigen die Sehenswürdigkeiten in der Stadt. Der Gastgeber spielt in dem Abenteuer keine wesentliche Rolle und kann von dem Spielleiter mit einer beliebigen Nichtspielerfigur ausgefüllt werden.

Die Abenteurer werden von den Ereignissen dieses Szenarios nicht persönlich betroffen. Sie sind zuerst einmal nur alltägliche Zuschauer, wie wir es ja alle sind, die gewohnheitsmäßig die merkwürdigen und beunruhigenden Meldungen in der Tageszeitung überfliegen und meistens schnell wieder vergessen. Erfahrungsgemäß werden sie sich aus eigenem Interesse mit den Hintergründen von *Belsazzars Fest* befassen. Bald jedoch sehen sie sich gezwungen, dem Schrecken selbst auf den Grund

zu gehen, weil zwei pflichtversessene Gesetzeshüter ihnen Probleme bereiten: Die Spielerfiguren sollen nämlich als Sündenböcke präsentiert werden, um die Polizei vom Ruf der Unfähigkeit reinzuwaschen. Wer will schon unschuldig hinter Gitter gesteckt werden? Da nimmt man es doch lieber mit einem boshaften Geist auf, oder etwa nicht?

## Ein Spaziergang am Morgen

Die Abenteurer sind zu einem Spaziergang aufgebrochen, der sie in eine Parklandschaft führt. Es ist früher Morgen, die Sonne ist gerade aufgegangen und feiner Dunst liegt noch in der Rheinniederung. Noch nicht befestigte braune Feldwege schlängeln sich zwischen Hügeln hindurch, auf denen Birken, Eichen und Buchen wachsen. Der Park ist erst vor kurzem angelegt worden. Noch haben die Gärtner nicht damit begonnen, Blumenrabatten und Zierbüsche zu pflanzen. Kaninchen hoppelten vor den Füßen der ausschreitenden Abenteurer davon.

Da dringen Männerstimmen durch den Dunst, und eine Gruppe von vier Personen wird sichtbar. Beim Näherkommen sind zwei Polizisten und zwei Herren in Zivil zu erkennen, die um einen auf dem Boden ausgestreckt liegenden Körper, über den eine Decke gebreitet ist, stehen.

Nach einer förmlichen Begrüßung stellen sich die **Kommissare Schacht** und **Ernestus** den Abenteurern vor. Schacht ergreift die Führung einer belanglosen Unterhaltung, während Ernestus die Spielerfiguren aufmerksam mustert und Notizen in ein kleines Buch kritzelt.

Unter der Decke befindet sich der Leichnam eines älteren Mannes. Seiner Kleidung nach zu schließen, handelt es sich um einen der Parkarbeiter. Sein Gesicht ist gräßlich anzusehen: Die Augen sind in den Höhlen verschmort und wurden durch Koksstücke ersetzt. Das Herz ist von außen völlig weggebrannt, als hätte eine glühende Klaue es aus dem Leib gerissen.

Schacht zeigt mit einem unangebrachten Grinsen auf die greulichen Wunden: »*Sehen Sie? Gänzlich verkohltes Fleisch.*« In diesem Moment rückt Ernestus den Abenteurern dreist auf den Leib und stößt stakkatoartig die Standardfragen aller Kriminalbeamten hervor: »*Wie heißen Sie? Was tun Sie beruflich? Was tun Sie so früh am Morgen im Park? Kennen Sie den Toten? Ist Ihnen bei Ihrem Spaziergang heute morgen jemand begegnet?*«

**Eberhard Schacht**, Kommissar

St 18, Gs 46, Gw 50, Ko 75, In 66, mT 12, Au 62, pA 65, Sb 57, Wk 48  
14 LP, 17 AP - RW 59, HGW 33, B 24 - SchB-2, Abwehr+14, Ausweich.+14

Pistole+11 (1W6+2)

*Allgemeinbildung+10, Archivwesen+8, Beredsamkeit+10, Gesetzeskunde+8, Spurensuche+8, Suchen+12, Verhören+12*

Es ist nur zu offensichtlich, daß die zwei Beamten regelrecht enttäuscht sind, daß die Abenteurer sich nicht als Hauptverdächtige empfehlen. Von ihrem Gastgeber können sie später hören, daß Schacht und Ernestus als wenig erfolgreiche Kommissare stadtbekannt sind. Ihr übertriebener Ehrgeiz hat sie schon mehrmals in Schwierigkeiten gebracht und die süffisanten Federn der Journalisten zum Spott gereizt.

**Horst Ernestus**, Kommissar

St 58, Gs 72, Gw 79, Ko 46, In 62, mT 31, Au 61, pA 50, Sb 62, Wk 48  
11 LP, 16 AP - RW 70, HGW 64, B 25 - SchB+1, Abwehr+13, Ausweich.+13

Pistole+9 (1W6+2)

*Allgemeinbildung+10, Archivwesen+12, Beschatten+8, Gesetzeskunde+10, Konversation+12, Tarnen+8, Verhören+10*

### Beobachtungen im Park

Sobald Schacht und Ernestus merken, daß die Abenteurer einen unbescholtenen Eindruck machen, fordern sie sie zum Weitergehen auf. Einige Minuten später hält eine Droschke, aus der ein Arzt und ein weiterer Schutzmann zur Spurensicherung aussteigen. Nach einer guten Stunde fahren die Beamten mit dem Toten ab. Sie hinterlassen einen Ort, an dem die Spielerfiguren nun natürlich nichts mehr finden werden. Das einzige Detail, das den Polizisten wohl unwichtig erschien, ist ein kleines Knöchelchen, das mit einem **EW:Tierkunde** als Mäusebein identifiziert werden kann.

Auf demselben Spaziergang oder auch zu einem anderen Zeitpunkt können die Abenteurer folgende Örtlichkeiten auf dem Parkgelände kennenlernen. Wie es der Zufall will, treffen sie dabei mit den Personen zusammen, die unter »*Die Verdamm-*

*ten*« beschrieben sind (sofern der Betreffende dann überhaupt noch unter den Lebenden weilt). Von ihnen oder anderen in der Gegend ansässigen Passanten können die Spielerfiguren auf Nachfragen diejenigen Hintergrundinformationen erhalten, die im folgenden mit "**Allgemeines**" gekennzeichnet sind. Weniger bekannte Tatsachen, die unter "**Besonderes**" aufgeführt sind, können sie aus Zeitungen, Archiven und Bibliotheken beziehen. Der Gastgeber wohnt noch nicht lange genug in Köln, um über die folgenden Dinge Bescheid zu wissen.

### Das Tonlager

Der Ostrand des Parks wird von einem breiten Stück zerfurchten Landes begrenzt. Es besteht praktisch nur aus kleinen Erhebungen lehmiger gelber Erde und wassergefüllten Löchern, in denen kümmerliche Schilf- und Binsengewächse wachsen. Zähes grünes Buschwerk wuchert auf den festeren Gehwegen. Je länger man durch diese trostlose Öde stapft, desto häufiger fallen dem Auge auch Mauersteine und verrostete Metallteile auf, die auf der Erde liegen.

**Allgemeines:** Die Abenteurer befinden sich hier auf dem verwilderten Tonlager der ehemaligen Ziegelfabrik **Heiber & Söhne**. Die Tonerdevorkommen werden seit 1889 nicht mehr genutzt, das Gelände ist aber nach wie vor Besitz von Heiber & Söhne. Zur Zeit trägt die **Kölnische Immobilien-Gesellschaft** mit der Firma einen Streit um den Kauf des Tonlagers aus. Heiber & Söhne treiben den Preis geschickt in die Höhe, indem sie immer wieder laut mit dem Gedanken spielen, die Tonvorkommen wieder zu nutzen. Die Gesellschaft des alten **Ernst Leybold**, der immer noch wie Gott Vater im Aufsichtsrat thront, möchte das Tonlager einebnen und darüber einen Golfplatz für die Villenbewohner anlegen lassen.

**Besonderes:** Es ist kaum noch bekannt, daß auf dem Tonlager früher eine Art Kinderhort stand - in Wahrheit ein heruntergekommenes Bauernhaus, das ein gewisser **Moritz Guterssohn** 1869 gekauft hatte. Guterssohn war ein religiöser Fanatiker, der einige Jahre in den Vereinigten Staaten umherwanderte und sich von den dortigen Bibelpredigern inspirieren ließ. Zurück in Deutschland scharte er durch sein Redetalent eine kleine Zahl Anhänger um sich. Guterssohn suchte keinen Anschluß an andere christliche Sekten, z.B. die Adventisten, weil ihn seine extreme, die ewige Verdammung aller Menschen vertretende Anschauung von diesen trennte. Nur sich selbst hielt Guterssohn für ausersehen, zu den Erlösten seiner Zeit zu gehören, dessen Pflicht es sei, seine Umgebung auf ihre schreckliche Bestrafung in der Hölle vorzubereiten. Jeder, der nämlich schon im Leben büßte, sollte sich einen Platz im Fegefeuer verdienen können, um doch noch die Möglichkeit des göttlichen Heils geboten zu bekommen. Es braucht nicht extra betont werden,

daß der deutsche Prediger mindestens als hochneurotisch eingestuft werden muß.

In seinem **Kinderhort** widmete Guterssohn sich der Erziehung der "lieben Kleinen", weil ihre verdammten Seelen am meisten Aussicht auf Gnade haben würden, je früher sie schon auf Erden "zu ihrem Nutzen gequält" wurden. Natürlich wollte niemand sein Kind diesem fanatischen Sadisten ausliefern, aber vielen Arbeiterfamilien blieb aus finanziellen Gründen nichts anderes übrig. In Guterssohns Haus mußten die Kinder zwar bis zum Umfallen arbeiten (das mußten sie zu Hause aber oft auch), aber wenigstens bekamen sie Essen und Kleider, wofür Guterssohn kein Geld verlangte. So ging es bis 1876, als in diesem einen Jahr nicht weniger als sechs Zöglinge unter Guterssohns Händen starben. Die Polizei führte schließlich eine Razzia durch, aber Guterssohn war bereits geflohen. Die zurückgelassenen Schützlinge wurden ihren Eltern wiedergegeben oder mußten in einem Heim für Nervenranke untergebracht werden, da sie seelisch zerstört waren. Von Guterssohn wurde nie mehr eine Spur gefunden, der Kinderhort wurde abgerissen. Trotz dieser Vorkommnisse erbauten einige seiner Anhänger eine kleine **Kapelle** »Zur Wiederkunft unseres Propheten«, um Guterssohns Andenken zu bewahren. Das Gebäude ist später in den Stadtteil Marienburg eingegliedert worden.

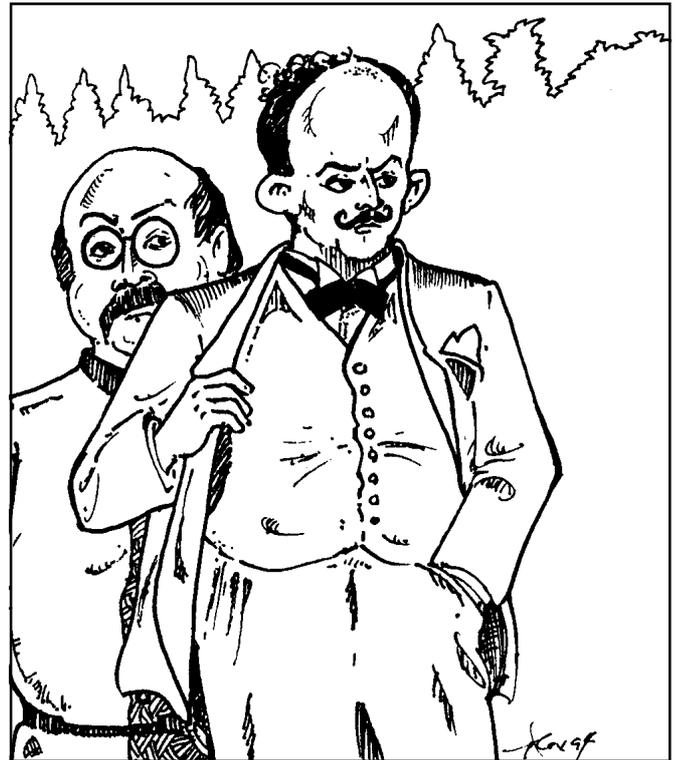
Die Polizei fand die Kinder in Guterssohns Haus in einem total verfallenen Zustand vor. Sie litten an Unterernährung und Hautausschlägen aufgrund der unhygienischen Verhältnisse, am meisten aber sicherlich an dem völligen Fehlen menschlicher Zuneigung. Für ihr Alter von vier bis sieben Jahren war ihr Verstand kaum entwickelt. Die einzigen Lebewesen, zu denen sie einen emotionalen Bezug hatten, waren **Mäuse**, die zahlreich auf dem Tonlager vorhanden waren. Sie fütterten sie und spielten mit ihnen.

Von den einstigen Zöglingen in Guterssohns Haus, die von der Polizei geborgen wurden, leben heute noch drei: **Friedrich Maria Glausner, Hedwig Köster** und **Marius Engelberg**. Auffälligerweise haben nur sie ein einigermaßen normales Leben geführt und zum Teil Kinder bekommen; die anderen Überlebenden sind entweder nie aus dem Nervensanatorium herausgekommen oder sie starben verhältnismäßig früh, bevor sie das achtzehnte Lebensjahr erreichten.

### Die Ziegelei

Von der Ziegelfabrik **Heiber & Söhne** ist außer den oben genannten Kleinspuren nichts mehr übrig - mit Ausnahme eines stehengebliebenen Mauerwinkels auf morastigem Grund am Rand eines kleinen Tümpels (s. folgenden Teil). Dieser ist nicht leicht zu erreichen, weil umliegend wuchernde Büsche und Rankenpflanzen einen dichten "Kordon" bilden. Nur wenn man an dem frei zugänglichen Ufer des Tümpels steht, ist der Mauerrest sichtbar.

**Allgemeines:** 1878 (also zwei Jahre nach Guterssohns Verschwinden) bauten Heiber & Söhne auf dem Tonlager ihre kleine



Fabrik, die in der Zeit des industriellen Wachstums über leere Auftragsbücher nicht klagen konnte. Um die geforderten Ziegemengen herstellen zu können, ließ man 1888 bei der Maschinenbauanstalt **Humboldt AG** einen **Spezialbrennofen** anfertigen, der in einem großen Festakt eingeweiht wurde. Schon ein Jahr darauf vernichtete ein wütender Brand das Gebäude der Ziegelei, wobei glücklicherweise niemand verletzt wurde. Die Firma Heiber & Söhne besitzt heute noch Betriebe in Köln-Deutz und Düsseldorf.

**Besonderes:** Der Mauerrest markiert die Stelle, wo einst die Brennelei der Ziegelfabrik stand. Die an dem **Spezialofen** beschäftigten Arbeiter sollen sich bereits kurz nach der Inbetriebnahme darüber beschwert haben, daß der neue Ofen zuviel Hitze entwickelte. Eine von der Werksleitung vorgenommene Überprüfung der Kontrollinstrumente erbrachte aber keine Klärung in dieser Frage. Ein technischer Fehler konnte nicht festgestellt werden, obwohl die Pläne des Ingenieurs nachträglich genau studiert wurden. Dennoch zeigten die Thermometer mehrmals an, daß die Temperatur im Brennofen über der Norm lag, einmal sogar fast um das Siebenfache! Die Arbeiter taufte den Ofen respektvoll »das Purgatorium« (lateinisch für Fegefeuer) und hatten nur ungern mit ihm zu tun.

Für eine große Meldung in den lokalen Zeitungen sorgte der Spezialbrennofen noch einmal, als die Brandstätte der Ziegelei untersucht wurde. Man konnte ihn nämlich nicht finden! Das Gerücht tauchte auf, Heiber & Söhne hätten den Ofen heimlich abtransportieren lassen, weil sonst ein technischer Defekt an ihm festgestellt worden wäre, der das Feuer ausgelöst hat.

Bei dem Spezialofen handelte es sich um eine 3m breite und 5,50m lange stahlverkleidete Keramikammer, in der ein Mensch aufrecht stehen konnte. Mehr als 5000 Ziegel konnten

in den Wandnischen geschichtet und gebrannt werden. Der Ingenieur **Hans Trosser** konstruierte den Ofen, der mit weniger Koks volle Heizleistung erreichen sollte. (Diese Informationen können die Abenteurer Trossers Konstruktionsplänen entnehmen, die bei der Hauptleitung von Heiber & Söhne in Düsseldorf liegen. Der Sohn von Hans Trosser, Albert Trosser, ist wohnhaft in Hamburg und kann den Helden auf telegrafischem Weg Auskunft erteilen.)

### Der Tümpel

Ein übelriechendes Gewässer, aus dem abgestorbene Baumgerippe herausragen, liegt zwischen dem alten Tonlager und einem unterholzreichen Waldstück. Dieser Tümpel bildet den südlichen Abschluß des Parks, wo ein Gehweg sich an einer steileren Hügelkuppe schmiegt. Das Wasser ist trübe und steht völlig unbewegt.

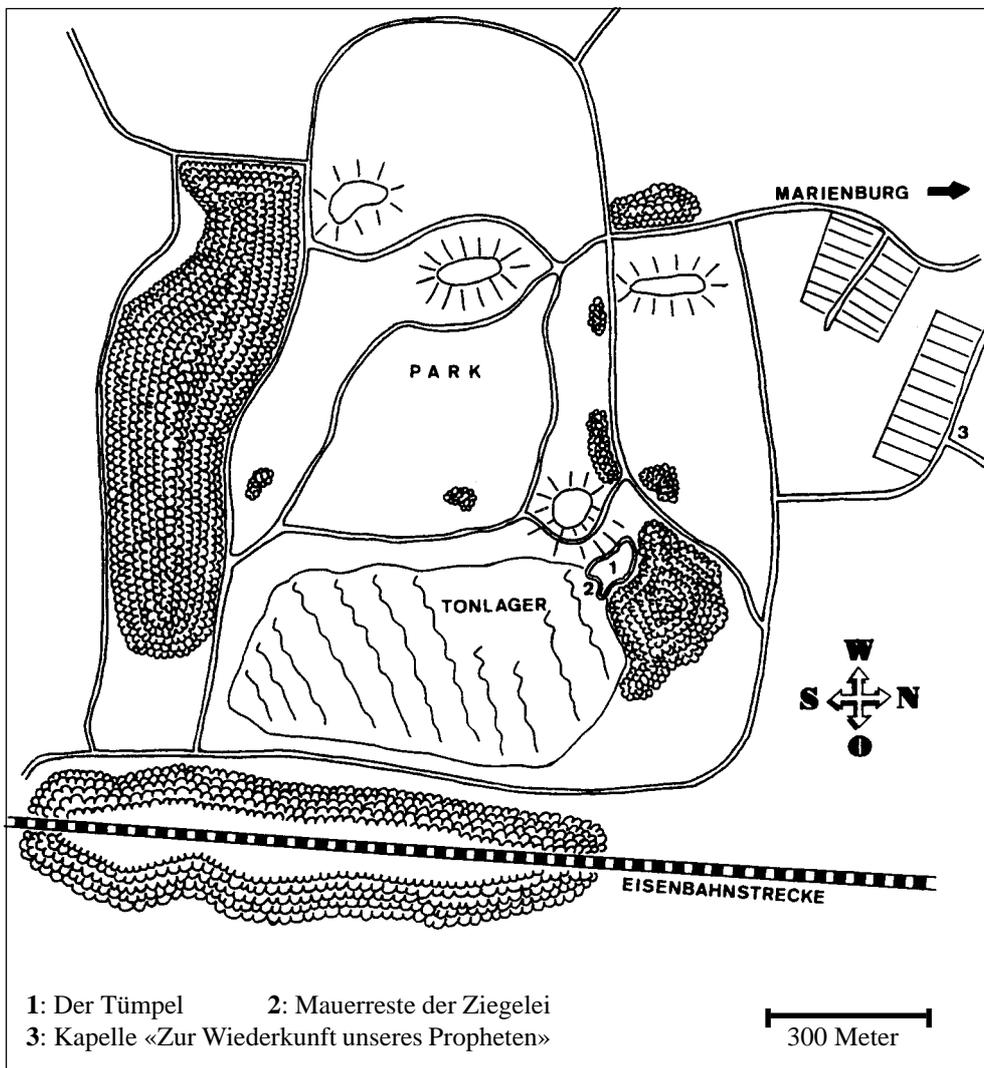
**Allgemeines:** Der Tümpel diente der Ziegelei als Abwasserloch; daher auch der üble Geruch, der von ihm ausgeht. Hier treffen sich im Winter oft die Schulbuben und sausen auf ihren Holzschlitten von der Hügelkuppe hinunter. Wer besonders viel

Schwung hat, den trägt es dabei leicht auf die vereiste Fläche des Tümpels hinaus. Der Tümpel ist auf dem dem Hügel zugewandten Ufer nicht bewachsen. Vor sechs Jahren versank ein Schlitten mit einem Jungen, als er in die Mitte des Eises rutschte und einbrach. Er konnte trotz aller Bemühungen nicht geborgen werden, der Tümpel erwies sich als wesentlich tiefer als erwartet - bis zu 10m zur Mitte hin. Seitdem rodeln nur noch diejenigen hier, die sich trauen, das Verbot ihrer Eltern zu ignorieren.

**Besonderes:** Der **tödliche Unfall** auf dem Eis war nicht das einzige Unglück, bei dem der Tümpel eine unheilvolle Rolle spielte. Im Sommer des Jahres 1900 bauten zwei Knaben ein Floß zusammen, mit dem sie sich auf das Gewässer wagten. Das Floß ging unter, und die Jungen ertranken jämmerlich. Zeugin des Geschehens war eine Frau **Hedwig Köster**. Die Opfer waren ihre eigenen Söhne. Auch ihre Leichen kamen nicht mehr ans Tageslicht.

Ein Taucher, der nach dem damaligen Unfall den Tümpel absuchte, gab zu Protokoll, daß der Tümpel am besten trockengelegt werden sollte, um die Kinder zu finden. Er berichtete, daß der Grund des Tümpels "tückisch", ja irgendwie "beweglich" sei. Er meinte, daß »der Boden einige Male unter seinen Fü-

ßen wie unter Klopfgeräuschen gezittert und merkwürdig hohl geklungen« habe. Seinem Vorschlag, den Tümpel abzulassen, wurde aus Kostengründen nicht stattgegeben. Überdies schenkte man seinen merkwürdigen Beobachtungen keinen Glauben. In der Tat konnte der Mann seinen Beruf bald darauf nicht mehr anständig ausüben, weil ihn Angstgefühle überkamen. Die Reporter stellten die Vermutung auf, eine unterirdische Quelle könnte zumindest die "Beweglichkeit" und das Verschwinden der Körper erklären. Bei dem Unfall im Winter 1905 wurde kein Taucher hinzugezogen, weil das Wasser dazu viel zu kalt war.



### Die Mäuseknochen

Wenn die Abenteurer nach ihrer Begegnung mit Schacht und Ernestus sich noch etwas umsehen, finden sie in einem der umliegenden Wäldchen eine seltsame Figur am Wegesrand. Die Helden sollten diese Entdeckung unbedingt machen, so daß der Spielleiter sie nötigenfalls direkt darauf hinweisen sollte. Beispielsweise könnte ein Schwarm Krähen an der Stelle

plötzlich aufgeregt in die Luft flattern oder vorbeikommende Spaziergänger erwähnen den ominösen Fund. Es handelt sich um eine hübsche Menge Mäuseknochen, die das aramäische Wort »Mene« (d.h. »gezählt«), bilden. Bibelfeste Helden fühlen sich dadurch an das Buch Daniel, Kapitel Fünf, erinnert, aus dem das Eingangszitat dieses Abenteuers stammt. Dort wird vom Gastmahl des chaldäische Königs Belsazzar erzählt, wie er seinen Gästen den Wein in den goldenen Gefäßen aus dem Tempel in Jerusalem kredenzen ließ. Eine flammende Hand erschien da und schrieb jene Worte auf die Wand des Palastes, die der Prophet Daniel so unheilvoll deutete. »Du hast dich gegen den Herrn des Himmels erhoben und dir die Gefäße aus seinem Tempel herbeischaffen lassen. Darum hat er diese Hand geschickt und diese Schrift geschrieben,« schleuderte Daniel dem König entgegen, der noch in derselben Nacht getötet wurde. An der Kölner Universität oder im erzbischöflichen Seminar können die Spielerfiguren ohne weiteres einen **semitischen Sprachenkenner** konsultieren, der ihnen die Übersetzung des aramäischen Worts liefert. Natürlich erregt der Umstand die Neugier der Wissenschaftler und ist der Presse eine Meldung wert (»Alttestamentarischer Mäusefriedhof im Kölner Wald?«).

Mit einem **EW:Spurensuche** können die Spielerfiguren erkennen, daß die Mäuseknochen etwas in Unordnung gebracht wurden. Es existieren auch Fußabdrücke im weichen Waldboden, die eine taufrische Wiese durchqueren und in den Park führen - in die Richtung, wo heute morgen der Tote gefunden wurde.

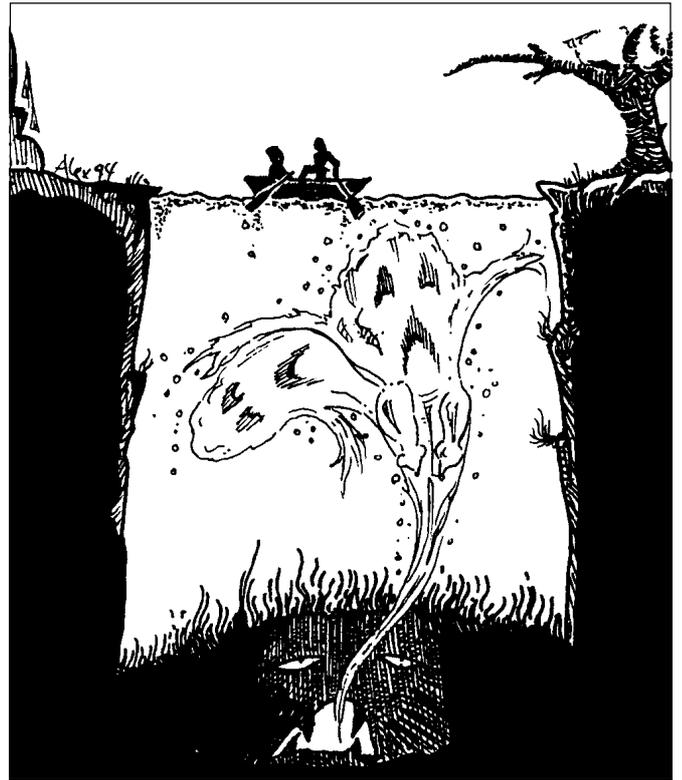
Auch an den nächsten zwei Tagen finden sich im Wald zur Morgenstunde Zitate aus dem Buch Daniel. Es sind die Wörter »Tekel« («Gewogen») und »Peres« («Geteilt») - damit wird das Menetekel des Belsazzar komplettiert.

### Die Wiederkunft des Propheten

Sicher hat der Spielleiter längst erraten, daß Moritz Guterssohn bei dem Todesfall im Park und dem Mäuseknochen-Menetekel seine Hand im Spiel hat, ungeachtet der Tatsache, daß er schon seit 35 Jahren auf dem Grund des alten Tümpels vermodert. Damit ihn die Polizei nicht zu fassen bekommen konnte, war er lieber ins Wasser gegangen. Als wahrer Heilsbringer kann er jedoch keine Ruhe finden, bevor er nicht an den ihm einst anvertrauten Kindern sein "Erlösungswerk" vollbracht hat. Sein erster Schritt in diesem Plan war die Inbesitznahme des neuen Brennofens der Ziegelei. Die Arbeiter bewiesen in der Tat ein erstaunliches Maß an feinem Gespür, daß sie diesen mit dem Fegefeuer der Hölle verglichen, dem Kernstück von Guterssohns sadistischer Theologie. Die übermäßige Hitze des Ofens setzte die Ziegelei in Brand. Bei der Zerstörung glitt der Ofen in den Tümpel.

### Die toten Kinder

Guterssohns Geist ertränkte im Jahr 1900 Hedwig Kösters Söhne, als sie zufälligerweise auf seinem Tümpel ihr Floß er-



probten. Weil seine drei altgewordenen Zöglinge, Friedrich M. Glausner, Hedwig Köster und Marius Engelberg, in seinem Glaubenssystem keine Aussicht mehr auf das Heil haben, will Guterssohn **ihren Nachkommen** die gute Lehre angeeignet lassen. Demzufolge war der Knabe, der fünf Jahre später in dem Tümpel starb, Glausners Sohn. Seit ihrem Tod sind die Seelen der Kinder in dem versunkenen Brennofen gefangen - sie befinden sich also im »Fegefeuer«. Das trifft auch auf die Kinder aus Guterssohns Hort zu, die schon früher starben.

Die einstigen Freunde der Kinder, die **Mäuse**, traf Guterssohns Zorn ebenso. Schon zu seinen Lebzeiten konnte er diese grauen Tierchen nicht ausstehen, und aus gutem Grund wagt keiner der Nager sich in die Nähe des Tümpels. Mit den Knochen von denjenigen, die er im Lauf der Zeit erwischen konnte, gestaltet er seine biblische Drohung.

### Die Verdammten

Wie bereits erwähnt, lernen die Abenteurer Hedwig Köster und Marius Engelberg unterwegs im Park kennen. Sie können aber auch erst im Zuge ihrer Nachforschungen auf sie aufmerksam werden.

### Friedrich M. Glausner:

Glausner ist jener Tote im Park, den die Abenteurer schon gesehen haben. Er ergriff den Beruf des Gärtners und heiratete spät. Seine Frau starb bereits vor einigen Jahren. Zuletzt lebte er ganz allein in einem alten Pferdewagen, der am Rand des



Parks steht. Glausner arbeitete in den Villengärten der Marienburger Bürger für ein geringes Handgeld. Trotzdem war er keineswegs arm. Ganz im Gegenteil verfügte er über Ersparnisse, die ihm ein ausreichend annehmliches Leben ermöglicht hätten. Er bezog seinen Wagen nach dem Tod seines Sohnes und hielt sich oft auf dem Gebiet des verwilderten Tonlagers auf. Diese Angaben können die Helden in Gesprächen mit Parkarbeitern, den Marienburgern oder auf der Polizeiwache erhalten, wenn sie sich nach dem Stand der Ermittlung erkundigen. Glausner unterhielt keine Kontakte zu Hedwig Köster und Marius Engelberg.

In dem Pferdewagen können die Spielerfiguren einen **Zeitungsausschnitt** in der Zigarrenkiste finden, in dem über den Tod von Glausners Sohn im Winter 1905 berichtet wird.

#### Hedwig Köster:

Frau Köster ist eine etwas aufgeschwemmte Person mit müde herabhängenden Schultern. Sie trägt grundsätzlich nur schwarze Kleider und bindet sich ein dunkles Kopftuch um.

Seit dem Verlust ihrer Söhne besucht Hedwig Köster oft die Parkgegend, um allein zu sein und um ihrem gefühllosen Mann zu entgehen, der ihre große **Frömmigkeit** nicht ausstehen kann.

**Hedwig Köster**, Hausfrau

42 Jahre

St 17, Gs 55, Gw 51, Ko 38, In 35, mT 54, Au 38, pA 18, Sb 63, Wk 42  
10 LP, 10 AP - RW 44, HGW 31, B 22 - SchB-2, Abwehr+10, Ausweich.+10

Ihre kleine Wohnung liegt in der Innenstadt neben einer Bäckerei, wo sie als Verkäuferin arbeitet. Sie besucht oft die Marienburger Kirche, weil sie dort lange Gespräche mit Marius Engelberg führen kann. Allerdings hat sie ihre früheste Kindheit, die von Moritz Guterssohns Einfluß überschattet ist, so stark verdrängt, daß ihr Engelberg nur wie ein außergewöhnlich verständnisvoller Freund erscheint und nicht als ein Leidensgefährte, mit dem sie dieselben Angstträume verbindet. Auch dieser kann sich nicht mehr an Hedwig Köster, als sie noch ein kleines Mädchen war, erinnern.

Schon seit langem befindet Hedwig Köster sich in der Behandlung eines Arztes, der ihre Alpträume auf den Tod ihrer Kinder zurückführt. Da es nicht sehr wahrscheinlich ist, daß die Abenteuerer von ihr selbst erfahren, was sie quält, können sie nur durch ihren **Arzt** näheres über ihre psychische Heimsuchung hören. Dazu müssen sie aber die ärztliche Schweigepflicht irgendwie überwinden oder in einem unbeobachteten Moment die Krankheitsgeschichte durchblättern. Ihr Mann mißt den Träumen keine Bedeutung bei und tut sie mit einer Handbewegung ab.

Hedwig Kösters **Alpträume** haben stets eine gräßliche schwarze Gestalt zum Inhalt, die wie eine verwesene Wasserleiche aussieht und die ihr in verschiedenen Szenerien begegnet. Mal sitzt sie auf dem Stuhl ihres Augenarztes, wenn ihr dieses Wesen eine rotglühende Brille aufsetzt, mal reißt die Kreatur ihr die Augen aus u.ä. Der Arzt glaubt, diese "okularbezogene Bestrafungspsychose" erklärt sich dadurch, daß Hedwig Köster hilflos zusehen mußte, wie ihre Jungen starben.

Guterssohn tötet Hedwig Köster **einen Tag nach Glausners Ermordung**. Er lauert ihr abends an dem Tümpel auf und verfolgt sie über den Spazierweg, wo er dann über sie kommt. Einige schockierte Ausflügler, die in der Dämmerung unterwegs sind, sagen aus, ein großer Mann in einem schwarzglänzenden Mantel habe das Opfer mit großen Sprüngen verfolgt. Sind die Spielerfiguren in der Nähe, können sie die Spur des Mörders vielleicht bis zum Tümpel verfolgen: einige schlammige Pfützen weisen den Weg dorthin. Hedwig Köster wird auf dieselbe Weise getötet wie Glausner.

#### Marius Engelberg:

Nach einem mehrjährigen Aufenthalt in einer Nervenanstalt wurde Marius Engelberg als geheilt entlassen. Dies hat er seiner Selbstbeherrschung zu verdanken und auch seiner Gläubigkeit. Konsequenterweise hat er sich der Theologie zugewandt und ist Priester geworden, um die Geister seiner Kindheit zu

bannen. Er hat die Vergangenheit nicht verdrängt, lebt aber in einer ständigen Furcht vor der Erinnerung an Moritz Guterssohn. Von seiner Pfarrkirche aus kann er die Kapelle »Zur Wiederkunft unseres Propheten« gut sehen. Der Anblick steht ihm wie ein Mahnmal vor Augen, und er hat es noch nie gewagt, seinen Fuß über die Schwelle die-

**Marius Engelberg**, Priester

44 Jahre

St 45, Gs 52, Gw 58, Ko 28, In 84, mT 77, Au 18, pA 32, Sb 67, Wk 71  
8 LP, 11 AP - RW 62, HGW 49, B 24 - Abwehr+12, Ausweich.+12

*Archivwesen+8, Menschenkenntnis+10, Musizieren+8 (Orgel), Okkultismus+9  
Latein+14/+14, Griechisch+12/+12, Hebräisch+12/+12*

ses Gebäudes zu setzen. Anders als Hedwig Köster leidet er nicht an schlimmen Träumen, aber sein Herz macht ihm häufig durch einen heißen Schmerz zu schaffen. Sein **Hausarzt** kann aber nichts feststellen, was sich medizinisch behandeln ließe.

Marius Engelberg ist ungewöhnlich groß und wirkt in seiner schwarzen Priestertracht wie eine wandelnde Vogelscheuche. Sein Gesicht ist zerklüftet von der überstandenen Nervenkrankheit.

Die Abenteurer finden in Marius Engelberg leicht einen Verbündeten, der ihnen im Kampf gegen das Übernatürliche beistehen wird, denn die Anzeichen von Guterssohns unheiligem Wirken kann gerade er nicht übersehen. Dennoch wird auch er - unabhängig von den zu erwartenden Bemühungen der Helden - den Tod durch den Geist finden. Der Priester ahnt, daß nur so die Möglichkeit besteht, Guterssohns Rachsucht zu befriedigen und die Seelen der von ihm getöteten Kinder zu retten. Er wird also auf jeden Fall den Park aufsuchen, um sein Schicksal zu erwarten. Seine Leiche wird **einen Tag nach Hedwig Kösters Tod** gefunden.

### Bibliomantische Hinweise

Wenn der Spielleiter es will, kann er seiner Gruppe auf stimungsvolle Art einige Fingerzeige geben, damit sie auf Moritz Guterssohns Wiederkunft besser vorbereitet sind. Der **Gastgeber** der Abenteurer, der als Beobachter an den Erlebnissen und Gedanken seiner Gäste Anteil nimmt, schlägt in einer Stunde, in der man gemütlich zusammensitzt und das Vorgefallene diskutiert, vor, doch einmal die **Bibel** um Rat zu fragen. Früher glaubte man ja an diese Art von Weissagerei, und warum sollte das Buch der Bücher in der modernen Zeit nicht mehr funktionieren? Er legt sich eine alte Bibel auf den Schoß und schlägt den Band an irgendeiner Stelle auf:

»Die Wasser stiegen mir bis zur Gurgel, es umfing mich die Flut, Schilf wand sich um mein Haupt.« (Jona, 2, 6).

Die Helden können die Prozedur wiederholen, wobei sie nacheinander diese Zitate erhalten: »Doch die von euch, die davongekommen sind, werden bei den Völkern, zu denen sie verschleppt wurden, an mich denken; denn ich zerbreche ihr Herz, das mir untreu geworden ist, und zermahme ihre Augen, die treulos nach den Götzen schielten.« (Ezechiel, 6, 9)

»Er ließ den Ofen siebenmal stärker heizen, als man ihn gewöhnlich heizte.« (Daniel, 3, 19).

Zuletzt blättern sie die Stelle auf, wo der Prophet Daniel Gottes Urteil über Belsazar verkündet (s. Anfang des Abenteurers).

### Der Koksklauer

Seit dem Mord an Friedrich Maria Glausner wimmeln der Park und die umliegenden Waldstücke von Polizeibeamten in Zivil.

Die gutgelaunten Abendspaziergänger, der alte Kriegsveteran von 1870/71, der Würstchenverkäufer und wer noch?: sie alle beobachten eingehend alle Vorgänge auf und abseits der Gehwege und Straßen. Die Kommissare Schacht und Ernestus setzen jedes Mittel ein, um den Mörder zu finden, von dem sie glauben, daß er sich in dieser Umgebung aufhält. Das vermuten sie, weil sie Glausners Mörder, ganz zu Recht, mit dem **Koksklauer** in Verbindung bringen. Über dessen Treiben können die Spielerfiguren sich in den **Tageszeitungen** informieren.



Schon seit einiger Zeit hält der sogenannte Koksklauer die Gesetzeshüter auf Trab. Er schlägt nur auf einer kurzen Eisenbahnstrecke zu, und zwar nur auf dem Streckenabschnitt, der in dem Wald östlich des Parks und des alten Tonlagers liegt.

Die kurzen Züge, die hier **stündlich** verkehren, liefern vor allem Koks und Kohle an die Industriebetriebe in Deutz und Kalk. Zuerst fiel am Bestimmungsort nur auf, daß etwas von der Ladung fehlte - wahrscheinlich während der Fahrt verloren. Dann berichtete der Lokomotivführer, daß er, als der Zug in das be-

sagte Waldstück einfuhr, jemanden auf den letzten Waggon springen sah. In dem Zeitraum von knapp **zwei Minuten**, die der Zug zum Durchqueren des Waldes braucht, warf der blinde Passagier offensichtlich Koks herunter und sprang wieder ab. Da der Koks zug nicht bewacht wird, wollte der Lokomotivführer nicht seinen Stand verlassen, um den Dieb zu schnappen. Dieser Vorfall wiederholt sich nun ständig - aber **nur nachts**.

Obwohl die Polizei mehrfach die Fuhren begleitet und neben der Strecke aufgepaßt hat, entwischte der Koksklauer stets ihrem Zugriff, wobei er geradezu artistisches Geschick bewies. Die **Kugeln**, die auf ihn abgefeuert wurden, scheinen ihn nie getroffen zu haben. Die mit der Festnahme des Koksklauers betrauten Beamten sind **Schacht und Ernestus**.

### Unter Verdacht

Die zwei wackeren, aber **völlig unfähigen** Kommissare fassen seit dem ersten Mord die Abenteurer in ihr unbestechliches Auge. Wie es der Zufall will, treibt der Koksklauer sein Unwesen seit Beginn des Besuchs der Abenteurer in Marienburg. Schacht und Ernestus fragen sich, was die Helden so häufig in dem Park zu suchen haben, denn man sieht sie, wenn sie den Tümpel und das Tonlager unter die Lupe nehmen. Für die Kommissare steht fest, daß der Koksklauer ein Verrückter sein muß,

der nun auch Menschen auf grausame Weise tötet. Kannten sie die Identität des Koksklauers, und mußten sie darum sterben? Selbstverständlich ist es höchst verdächtig, daß die Abenteurer mit den Opfern Hedwig Köster und Marius Engelberg kurz vorher Kontakt hatten.

Der Spielleiter braucht sich nicht bemühen, die Vermutungen von Schacht und Ernestus mit vernünftigen Argumenten zu untermauern. Weil sie unbedingt rasch ein paar Schuldige präsentieren wollen, halten sie sich nicht mit Spitzfindigkeiten auf. Vielleicht können sie auch einige vergangene Geschichten ausgraben, in denen die Abenteurer in andere seltsame Ereignisse aus früheren Abenteuern verwickelt waren. Das überzeugt sie erst recht davon, daß sie es hier mit sehr suspekten Zeitgenossen zu tun haben.

Schacht und Ernestus dienen als Antreiber der Handlung, und der Spielleiter sollte seine Gruppe gehörig unter Druck setzen. Notfalls kann auch der eine oder andere Abenteurer von den Kommissaren zur Befragung auf die Wache bestellt und damit kurzfristig aus dem Verkehr gezogen werden.

### Das Zwanzigjahr-Jubiläum

Das Jahr 1911 hat für die Kölnische Immobilien-Gesellschaft eine besondere Bedeutung, denn vor **zwei Jahrzehnten** wurde sie ins Leben gerufen. Für ihren Begründer **Ernst Leybold** hat es noch eine tiefergehendere Bedeutung. Leybold war, was er erfolgreich verheimlicht hat, der **Vertrauensmann** von Moritz Guterssohn. Er verwaltete das Vermögen des Predigers, das sich vor allem aus finanziellen Zuwendungen einiger Anhänger nährte. Für Leybold bot dieses Geld die Chance, sich als Fabrikant selbständig zu machen. In jeder Hinsicht heuchelte er Guterssohn seine religiöse Überzeugung nur vor, um dessen vollstes Vertrauen zu genießen und freie Hand zu haben. Dennoch ließ Guterssohn sich nicht auf Dauer täuschen. Aber ehe er Schritte unternehmen konnte, mußte er vor der Polizei fliehen und kam zu Tode. Leybold schaffte es, daß sein Name aus dieser Angelegenheit herausgehalten wurde und rief, mehr um sein Gewissen zu beruhigen, eine **Stiftung** ins Leben, die die »Kapelle zur Wiederkunft unseres Propheten« errichtete. Mit dem gestohlenen Geld finanzierte er seine berufliche Karriere.

Aus Anlaß des zwanzigjährigen Bestehens hat Ernst Leybold Geschäftsfreunde und die Einwohner von Marienburg zu einem offiziellen Festakt eingeladen. Da dies auch für den **Gastgeber** der Abenteurer gilt (die auf Büttchen gedruckte Einladung kommt schon zu Beginn des Abenteuers an), können diese sich ohne weiteres anschließen. Der Festakt **beginnt um 17.00 Uhr** am vierten Tag der Spielhandlung. Obwohl Ernst Leybold davon nichts weiß (würde er es, würde er wohl nicht so ruhig schlafen), fühlt sich auch Moritz Guterssohn von dem Jubiläum betroffen und gedenkt, sich selbst einzuladen. Immerhin verdankt die Kölnische Immobilien-Gesellschaft ihre Existenz im wesentlichen seinem geraubten Vermögen. Belsazzar hat die goldenen Gefäße aus dem Tempel in Jerusalem genommen ...



Für die Abenteurer ist Ernst Leybold nicht zu sprechen. Die Vorbereitung seiner Ansprache während des großen Ereignisses ist wichtiger als irgendwelche Damen und Herren, die ihn wegen seiner Vergangenheit befragen oder gar vor Moritz Guterssohn warnen wollen. Daß etwas während der Jubelfeier passieren wird, können die Abenteurer anhand der Hinweise schlußfolgern. Die Kapelle »Zur Wiederkunft unseres Propheten« liefert ihnen vielleicht ebenfalls noch einige aufschlußreiche Informationen.

### Die Kapelle

Dieses kleine Bauwerk steht auf einem gepflasterten Platz, der sonst nur die Kindermädchen zum Verweilen mit den Kindern ihrer Herrschaften einlädt. Es ist im neogotischen Stil aus roten Backsteinen mit weißen Bleiglasfenstern errichtet. Eine **Bronzetafel** hinter dem Eingang gibt Auskunft über den Entstehungsgrund der Kapelle und führt die Namen der Stifter auf. Zuerst ist ein **E. Leybold** vermerkt: der einzige konkrete Beweis dafür, daß Ernst Leybold Guterssohn gekannt hat. Alle anderen wurden längst so gründlich verschleiert, daß die Helden sie in der Kürze der Zeit nicht eruieren können. Die Kapelle wird nicht benutzt.

Anstatt eines Altars haben die Stifter sinnigerweise ein **Gemälde** aufstellen lassen, das das Festmahl des Königs Belsazzar zeigt. Es handelt sich um eine Kopie eines Bildes des englischen Malers John Martin (1820).

### Der Festakt

Auf dem Platz vor der Kapelle »Zur Wiederkunft unseres Propheten« ist ein großes Zelt aufgestellt worden, das innen mit Palmenkübeln und Blumengirlanden dekoriert ist. In Reih' und Glied stehen einige Dutzend Stühle vor einer Rednertribüne aus Holzbrettern. Ab **16.00 Uhr** finden die Eingeladenen sich ein und nehmen plaudernd auf ihren Sitzen Platz. Schlag Fünfe tritt Ernst Leybold, ein weißhaariger Mann mit einem Großvaterbart, hinter das Pult. Er setzt seine Brille auf und fängt mit der Ansprache an. Leybold ist offensichtlich in seinem Element, und gelegentlich sorgt er sogar für einen Heiterkeitsausbruch.

Mitten im Satz hört man ein **Krachen** von der Tribüne. Der Redner verschwindet plötzlich hinter dem Pult, als wäre er in ein Loch im Boden gefallen. Das ist auch tatsächlich der Fall, denn während der Rede hat sich Moritz Guterssohn unter den Tribünenboden geschlichen und Leybold von den Füßen gerissen. Die Helden können, wenn sie **rasch** reagieren, noch sehen, wie eine große dunkle Gestalt mit einem schlaffen Körper auf dem Rücken über den Platz läuft, auf den mittlerweile die ersten Regentropfen eines Gewitters niedergehen, und in die **Kapelle** schlüpft.

Dringen die Spielerfiguren wenig später in die Kapelle ein, können sie Leybolds Leben eventuell retten. Dazu müssen sie allerdings Guterssohns Geist in die Flucht schlagen. Er wendet sich in jedem Fall wieder dem Tümpel zu, wo das Finale des Abenteurers stattfindet. **Fünf Minuten** nach Leybolds überstürztem Abgang findet man nur noch seinen auf die bekannte Art übel zugerichteten Leichnam in der Kapelle, direkt unter dem Gemälde der biblischen Szene.

Wenn der Spielleiter will, kann er hier und jetzt ein Zusammenreffen mit der Polizei arrangieren, die die Abenteurer »auf frischer Tat ertappt«. Schacht und Ernestus frohlocken innerlich. Die Helden sollten natürlich eine Gelegenheit zur Flucht haben, damit sie die Gesetzeshüter schnurstracks zum Ort des eigentlichen Übels führen können. Hoffentlich wissen sie durch ihre Recherchen auch, wo das ist ...

### Das Fegefeuer

Wie bestellt, prasselt jetzt ein heftiger Regen hernieder, Blitze zucken durchs dunkle Gewölk, der Donner grollt über den Villendächern von Marienburg, und ein unscheinbarer Tümpel schwappt über die Ufer. In seiner Mitte fängt es an zu brodeln, und Dampfschwaden verhüllen die Oberfläche. Der ganze Tümpel strahlt nun in einem roten Licht, das von einem grellen Feuer im Zentrum ausgeht. Das Feuer steigt langsam hoch, ein großer dunkler Körper taucht auf und fährt wie ein Schiff auf das Ufer zu. Es ist der alte Ziegelbrennofen in voller Glut.

Am Ufer wartet eine große schwarze Gestalt, Moritz Guterssohns Geist. Mit einer Handbewegung öffnet er den Riegel des Ofens, aus dem weiße Flammen herausschlagen. Im Inneren sind die Umrisse mehrerer Kinder zu erkennen, die sich in dem Feuer winden. Wenn die Abenteurer nichts unternehmen, springt Guterssohn in den Ofen hinein, der sich daraufhin wieder schließt und in den Tümpel hinausgleitet. Mit einem gewaltigen Schäumen des Wasser versinkt er, das Licht erlischt, und das Gewässer liegt wieder friedlich vor dem Betrachter da.

Die Abenteurer können den **Kampf mit Guterssohn** aufnehmen, bevor er in die Flammen springt. Diese sind lediglich von ätherischer Natur und schaden nur, wenn ein **PW:mT gelingt** - nur dann sind die Geisterflammen für den medial Begabten real. Wem dieses Schicksal widerfährt, erleidet pro Runde **2W6-1** schweren Schaden, was ihn mit ziemlicher Sicherheit rasch in ein Häufchen Asche verwandelt. Nachdem er erst einmal Schaden erlitten hat, hat er allerdings zu Beginn jeder weiteren Run-

#### Moritz Guterssohn, Untoter

St 100, Gs 50, Gw 50, Ko -, In 50, mT 100, Au -, pA -, Sb 10, Wk 100  
54 LP, - AP - RW 50, HGW 100, B 18 - Abwehr+12, Ausweich.+12

Hand+7 (1W6+2)

Zaubern+14: *Brennendes Herz*

de die Chance, mit einem **PW:Wk** seine durchgehende Phantasie in den Griff zu bekommen. Gelingt der Wurf, hat er sich selbst überzeugt, daß es hier kein reales Feuer gibt, und er ist sicher vor weiterem Schaden.

Der Ofen ist innen in Wirklichkeit voller Schlamm, in dem die Gerippe der ertrunkenen Kinder stecken.

### Das Ende

Legen die Abenteurer Moritz Guterssohn früher das Handwerk, beispielsweise indem sie ihm auflauern, wenn er als Koksklauer unterwegs ist, haben sie es eventuell noch mit den Nachstellungen von Seiten der zwei eifrigen Kommissare zu tun. Erleben Schacht und Ernestus das oben beschriebene Finale mit, sind die Helden aus dem Schneider. Der gräßlichen Wahrheit können auch die beiden wackeren Kriminalbeamten sich nicht verschließen, und sie werden eine lange Zeit brauchen, um wieder ihre unerschütterliche Nervenstärke zu erlangen.

Nun, da man über den Verbleib des verschwundenen Brennofens unterrichtet ist, erklärt die Kölnische Immobilien-Gesellschaft sich bereit, die Bergung zu bezahlen. Die Kinderskelette werden ordnungsgemäß bestattet. Rätselhaft ist, wie die Leichen in den Ofen gelangt sind, aber dafür muß es natürlich eine logische Erklärung geben, wie immer diese auch beschaffen sein mag.

Ernst Leybold, so er noch unter den Lebenden weilt, zieht sich auf sein Altenteil zurück und wird seine letzten Tage als furchtsamer Greis verbringen. Die weitere Zukunft seiner Gesellschaft steht unter einem mißgünstigen Stern. Schon 1912 muß sie sich auflösen und geht in die Hände zweier anderer Gesellschafter über. Das Reich wird den Modern und Persern gegeben ...

### Anhang - Moritz Guterssohn

In seiner schrecklichen Erscheinung sieht der tote Prediger wie eine von Wasserpflanzen

bekränzte Leiche aus, deren Haut wie glänzender Teer wirkt. Er ist kein Geist im eigentlichen Sinn, sondern ein von seinen wahnsinnigen Heilsvorstellungen beseelter Wiedergänger. Der lebende Leichnam kann mit physischer Gewalt bekämpft werden; allerdings hat er unbegrenzte Ausdauer und verliert nur bei schweren Treffern LP. Sinken seine LP auf 0, so ist seiner unheiligen Existenz ein Ende gesetzt. Sein totes Fleisch ist allerdings ziemlich unempfindlich, so daß nicht alle Waffen vollen Schaden anrichten:

*Degen* (1W6-2), *Säbel* (1W6), *Schrotflinte* (1W6+1/2W3+2 - 1 je 10m), *Schrotflinte* mit Hackblei (2W6/4W3+2 - 1 je 5m), *Axt* (1W6+1), *Spaten* (1W6-1)

Stichwaffen (*Dolch, Florett, Speer, Pfeile*), stumpfe Waffen (*Keule, waffenloser Kampf*) und Feuer richten gar keinen Schaden an, während andere als die genannten Schußwaffen nur bei kritischem Erfolg (dann normalen) Schaden anrichten.

Guterssohn kümmert sich normalerweise nicht um die Abenteurer. Treiben sie ihn aber in die Enge, stellen sie sich zwischen ihn und eines seiner Opfer oder nehmen sie in der Schlussszene den Kampf mit ihm auf, so greift er zuerst ein Opfer mit dem Zauber *Brennendes Herz* an - denjenigen, der ihm am entschiedensten entgegentritt. Überlebt der Betreffende, so ist er hinfort gegen diese Art der Attacke immun. Hat die Magie des Geistes ihn verletzt, so kommt das nächste Opfer an die Reihe. Hat er dagegen dem Zauber widerstanden, so schlägt Guterssohn wie wahnsinnig auf ihn ein, bis er schwerverletzt oder tot am Boden liegt.

#### **Brennendes Herz** 9 AP WW:Ko/10

Der Magier konzentriert sich 10 sec lang auf sein Opfer. Gelingt der Zauber, so spürt es ein brennendes Gefühl im Brustkorb und in den Augen, und es muß seinen Widerstandswurf würfeln. Gelingt er, kann die betroffene Person dem magischen Angriff widerstehen und verliert nur **2W6 AP** und eine Runde durch eine kurze Phase der Benommenheit. Andernfalls steigert sich das Hitzegefühl mit rasender Geschwindigkeit, das Opfer erleidet **4W6** schweren Schaden und stirbt auf dieselbe Art wie Glausner und die anderen, wenn die LP unter 0 sinken. Überlebt es den Schaden, so ist nur die Brust in der Gegend des Herzens verbrannt, die Augenbrauen sind versengt, und das Augenlicht ist wie unter Hitzeeinwirkung vorübergehend verloren, kehrt aber nach 1W6+1 Tagen der Ruhe wieder zurück.

Guterssohn verzehrt für diesen Zauber die Kraft, die seine untote Existenz garantiert: er verliert **LP statt AP**, allerdings nur, wenn der EW:Zaubern gelingt.