# Die Legende vom Stanzenberg

Der 2nd-System-Meister

5. Oktober 2005

# Inhaltsverzeichnis

**1 Zum Geleit... 2**
1.1 Das Szenario . . . . . 2
1.2 Die Spielercharaktere . . . . . 3
1.3 Erfolg und Mißerfolg . . . . . 4

**2 Von Kiel nach Mönkeberg 4**
2.1 Das Treffen . . . . . 4
2.2 Das Bankett . . . . . 5
2.3 Mönkeberg . . . . . 5

**3 Der Ausschuß 5**
3.1 Ralph Beringer, Vorsitzender und Leiter . . . . . 5
3.2 Dr. Hartwig Brumtahl, Historiker und Archäologe . . . . . 6
3.3 Erwin Daalmann, Werbemanager . . . . . 6
3.4 Prof. Hans Tolwitch, Psychologe und Ökologe . . . . . 7
3.5 Alfred Yüzam, Geometer . . . . . 8
3.6 Die Hilfskräfte . . . . . 8

**4 Das Umfeld 8**
4.1 Mönkeberg . . . . . 8
4.2 Der Stangenberg . . . . . 9
4.3 Gerüchte und ihr Ursprung . . . . . 9

**5 Die Handlung im Überblick 11**

**A Ibma 13**

# 1 Zum Geleit...

Dieses Szenario spielt in Mönkeberg, einem kleinen Ort im Kieler Umland. Es spielt in der heutigen Zeit. Die Spielerzahl sollte fünf betragen. Das Abenteuer enthällt keine Datierungen – Sie können es also genau an die Bedürfnisse der Gruppe anpassen.

## 1.1 Das Szenario

Viele Gerüchte ranken sich um den Stangenberg, ein kleines Naturschutzgebiet in Mönkeberg. Eine Mahlerin ermordete sich dort, ab und an erscheint eine Hütte, und in der kleinen Kapelle spielte sich manch Eigenar-

tiges ab… Dann sind da die Ruinen eines alten Landsitzes, als letztes im Besitz des Admirals Felix Stubenrauch [5].

In letzter Zeit war es recht still, doch nun wird durch eine Verkettung widriger Umstände der Grund für diese Dinge aufgedeckt:

Der besagte Admiral Stubenrauch hatte, bevor er in Mönkeberg fußfaßte, bereits einige Weltreisen hinter sich gehabt. Von diesen brachte er viele exotische Dinge mit, unter anderem ein Amulett aus Indien. Es enthielt ein *Kind des Abhoth* [1, S. 13]; diese können viele Formen haben, doch dieses (im Folgenden Ibma genannt, denn so hatte der indische Stamm das Amulet bezeichnet) wies große Ähnlichkeit mit seinem Schöpfer Abhoth [3, S. 181f] auf: Es wechselte ständig seine Gestallt. Dieses Amulett fand der alte Herr so interessant, daß er sich gar nicht mehr davon trennen wollte und schließlich damit im Familiengrab der Stubenrauchs, unter der Kapelle, beerdigt wurde.

Als die Kapelle später geschändet und der Leichnahm auf den Kieler Südfriedhof verlagert wurde, war Ibma bereits aus dem verwitterten Amulett in die Erde des Stangenberges gesickert. Dort assimilierte es, getreu seiner Wesenheit, einige Käfer und Erdbewohner und wuchs.

Durch die Ibma's Präsenz wurden mit der Zeit weitere Mythos-Wesenheiten angezogen; einige der Vorkommnisse um den Stangenberg gehen auf sie zurück. Die meisten hat Ibma geschluckt. Dadurch verfügt es im eingeschränkten Maße über ihre Fähigkeiten.

Ibma ist an und für sich friedlich, es reagiert nur auf magische Aktivitäten. Nun läßt jedoch eine Erbgesellschaft, welche die Besitzansprüche des Admirales inne hat, das Naturschutzgebiet auf mögliche weitere Nutzungen untersuchen.

## 1.2 Die Spielercharaktere

Die Spieler kommen als Teil eines 20-köpfigen Untersuchungsausschusses von Kiel nach Mönkeberg. Der soll untersuchen, in wie wit sich das Naturschutzgebiet *Stangeberg* sinnvoll nutzen läßt. Dem entsprechend sollte die Charakterwahl aussehen – Archäologen, Biologen, Historiker, Amateure und vielleicht Stadtbeamten sind plausibel, Söldner, Polizisten und ähnliche eher unwahrscheinlich.

Ebenfalls in diesem Ausschuß ist Dr. Hartwig Bruhmtahl, der durch verschiedene Forschungen auf die Existenz dieses Amulettes gestoßen ist. Ohne genau zu wisse, was es damit auf sich hat, will er es nutzen, um sich für eine Ablehnung seitens der Marine zu rächen. Als er feststellt, daß Ibma frei und wesentlich gröser als von ihm erwartet ist, beschließt er,

das Wesen unter Kontrolle zu bringen. Als einer seiner Kollegen dahinter kommt und versucht, ihn aufzuhalten, bringt er ihn mittels eines Zaubers um. Bei dem Kontrollversuch unterläuft ihm jedoch ein folgenschwerer Fehler, der zur Vernichtung Mönkebergs führt.

### 1.3 Erfolg und Mißerfolg

Ziel ist es, die Zerstörung Mönkebergs zu verhindern. Falls das nicht gelingt verlieren überlebenden Charaktere 3W6 Punkte Geistiger Stabilität.

Für das Verhindern des Desasters erhalten sie 1W3 Punkte Geistige Stabilität. Die Vertreibung Ibma's gibt weitere 1W4, die Vernichtung 1W8 Punkte. Wenn sie den Doktor seiner gerechten Strafe zuführen ist das einen weiteren Punkt wert.

## 2 Von Kiel nach Mönkeberg

Für die Spieler beginnt das Abenteuer mit der Mitteilung, daß die Erbengesellschaft Howaldt-Stubenrauch ihre Dienste für ein stattliches Honorar (passen Sie es den Charakteren an) in Anspruch nehmen möchte. Zu diesem Zweck sollen sie sich zu einem bestimmten Datum im Kieler Yachtclub einfinden. Wie sie dorthin kommen, ist ihnen überlassen. Bei dieser Versammlung wird ihr Auftrag umrissen und jedem von ihnen eine Aufgabe zugewiesen. Welche Aufgaben die Spielercharaktere erfüllen, hängt von ihren Fertigkeiten ab. Nach der Versammlung gibt es noch ein kleines Bankett, am nächsten Morgen geht es mit den Buß nach Mönkeberg.

### 2.1 Das Treffen

Das Treffen leitet Ralph Beringer, dem Vorsitztenden des Ausschusses. Nach ein paar einleitenden Worten (alle Anwesenden seien wegen ihrer herausragenden Fähigkeiten angesprochen worden) kommt er dann zur eigentlichen Aufgabe: Die Gruppe soll das Gebiet der Gesellschaft besichtigen und einen Plan für eine gewinnbringende Nutzung erstellen. Jeder Anwesende wird nach seinen Fähigkeiten befragt und bekommt eine Aufgabe zugewiesen — Beringer wurde von der Gesellschaft nicht in Kenntnis gesetzt, wer erscheine und was er könne. Bei dieser Gelegenheit erfahren die Spieler, was ihre Kollegen können (siehe auch 3, S. 5). Gegen Ende teilt Beringer mit, daß sich das Gebiet in Mönkeberg befindet und dort unter dem Namen Stangenberg bekannt ist.

## 2.2 Das Bankett

Bei dem Bankett haben die Charaktere Gelegenheit, sich und die anderen die anderen Akteure des Ausschußes kennenzulernen. Nach dem Bankett wird jedem Teilnehmer ein Zimmer im Yachtclub zugewiesen.

## 2.3 Mönkeberg

Die 20 Personen erreichen Mönkeberg, ein 3500 Seelenort an der Förde, mit einem Kleinbuß.

Vor Ort wohnt der Ausschuß in einem kleinen Häuschen in der Nähe des Stangenberges, welches der Erbgesellschaft gehört. Es bietet mehrere Zwei-Personen-Zimmer für die 10 Ausschuß-Mitglieder und drei Vier-Personen-Zimmer für die 10 Hilfskräfte.

Der Tag beginnt um 8 Uhr mit einem gemeinsamen Frühstück. Um 13 Uhr wird ein warmes Mittagessen serviert, um 15 Uhr gibt's Kaffee. Um 20 Uhr schließt der Tag mit einem warmen Abendessen.

# 3 Der Ausschuß

Der Ausschuß besteht aus 20 Personen. Davon sind 10 lediglich Hilfskräfte, 5 werden von Spielern gestellt und 5 sind weitere Spezialisten.

## 3.1 Ralph Beringer, Vorsitzender und Leiter

Herr Beringer ist 1,70 Meter groß, etwa Mitte 40, hat graue Haare und trägt eine dicke Brille. Hauptberuflich ist er Arbeitsgruppenleiter in einem kleinen Unternehmen, welches durch seine guten unternehmensführerischen Fähigkeiten in kurzer Zeit recht erfolgreich wurde. Dadurch wurde die Erbgesellschaft auf ihn aufmerksam.

Beringer ist ein ruhier Mann. Wenn er Zeit hat, geht er angeln. Er ist recht verträglich, treibt seine Leute aber bis zum Äußersten, um eine Aufgabe erfolgreich zu beenden. Er hat eine natürliche Begabung dafür, Menschen für die richtigen Aufgaben einzusetzen.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 11 | **KO** | 14 | **GR** | 14 | **IN** | 16 | **MA** | 15 |
| **GE** | 12 | **ER** | 14 | **BI** | 16 | **gS** | 75 | **TP** | 14 |

*Fertigkeiten:* Bibliotheksbenutzung 66%, Buchführung 80%, Deutsch 88%, Englisch 60%, Französisch 40%, Management 100%, Menschenkenntnis 90%, Rhetorik 60%, Spanisch 40%, Unternehmensführung 102%

## 3.2 Dr. Hartwig Brumtahl, Historiker und Archäologe

Dr. Brumtahl ist Mitte 30. Er hat schütteres, braunes Haar, braune Augen und ist etwa 1,75 Meter groß. Er hält sich betont gerade. Er steht in dem Ruf, ein hervorragender Historiker (besonders für das Gebiet um Kiel) und ein exzelenter Archäologe zu sein. Als er von der Untersuchung hörte, bot er seine Dienste an, und die Gesellschaft nahm begeistert an.

Hartwig ging schon im jungen Alter zum Militär. Sein Wunschtraum war es, zur Marine zu gehen, aber die lehnte ihn ab. Er vertritt die Ansicht, daß es sich dabei nur um ein Komplott handeln könne – zumal zwei seiner Mitbewerber heute hohe Ränge bekleiden. Deshalb sucht er schon lange nach einem Weg, sich zu rächen.

Bei seinen Ausgrabungen stieß er auch auf magische Rituale, von denen er einige erlernte. Sie schienen ihm jedoch für seine Rache unpassend. Schließlich stolperte er bei seinen Nachforschungen über den Fall Admiral Stubenrauchs. Nachdem er nähere Erkundigungen über den Stangenberg eingezogen hat, war er sicher, daß das Amulett noch da und ideal für seine Rache ist. Da seine oberflächlichen Forschungen am Stangenberg nichts ergaben, nutzt er nun die Gelegenheit, das Gebiet genauer zu untersuchen.

Zunächst plante er, mit dem Amulett bei der Marine für Unfälle zu sorgen. Als er die Wahrheit über Ibma herausfindet, ist er besessen von der Idee, dieses Wesen zu kontrollieren. Um es aufzuscheuchen, will er einen Feuervampir [3, S. 157f] rufen; dieser Zauber fiel ihm bei einem Ägypten-Aufenthalt in die Hände.

Der Doktor ist ein ruhiger, kultivierter Mann. Nur, wenn die Rede auf das Militär kommt, lebt er auf: Er lobt zunächst die Marine als bestes Elitecorps, verfällt dann jedoch in Schmähungen gegen die *marode Führungsebene*, ohne das jedoch weiter auszuführen.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 13 | **KO** | 14 | **GR** | 14 | **IN** | 16 | **MA** | 13 |
| **GE** | 16 | **ER** | 12 | **BI** | 18 | **gS** | 40 | **TP** | 14 |

*Fertigkeiten:* Alt-Ägyptisch 50%, Alt-Griechisch 55%, Archäologie 102%, Bibliotheksbenutzung 90%, Cthulhu-Mythos 14%, Deutsch 90%, Englisch 80%, Französisch 70%, Geschichtskunde 90%, Latein 55%, Okkultismus (Ägypten) 30%, (Europa) 30%
*Zauber:* Anhalten des Herzes [3, S. 243], Beschwöre / Binde Feuervampir [3, S. 244], Pulver von Ibn-Ghazi [3, S. 240]

## 3.3 Erwin Daalmann, Werbemanager

Herr Daalman ist klein (etwa 1,60 Meter), dick, hat rote Haare und wäßrigblaue Augen. Sein Alter liegt bei mitte dreißig. Er steht in dem bewun-

dernswerten Ruf, Werbungen zu machen, die tatsächlich halten, was sie versprechen. Er ist offenbar in der Lage, ein beliebiges Objekt so zu bewerben, daß genau dieses Objekt umschrieben wird, ohne es besser zu machen, als es ist, und trotzdem noch aus der Masse der Werbungen herausragen. In dieser Eigenschaft hat die Gesellschaft ihn engagiert.

Erwin ist ein großer Fan von Erich Dänike, Reinkarnationen, spiritistischen Sitzungen und allem Übernatürlichem. Allerdings würde er normaler Weise niemals auf den Gedanken kommen, vor seiner eigenen Haustür nach solchen Dingen zu suchen. Er wäre sicherlich eine angenehme Gesellschaft, wenn er nicht so eine Plaudertasche wäre. Ständig erzählt er allen Interessierten (und jenen, die nicht schnell genug wegkommen), was in der letzten Esotera für interessante Artikel standen...

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 11 | **KO** | 12 | **GR** | 16 | **IN** | 15 | **MA** | 10 |
| **GE** | 9 | **ER** | 11 | **BI** | 17 | **gS** | 50 | **TP** | 14 |

*Fertigkeiten:* Bibliotheksbenutzung 70%, CAD 80%, Deutsch 90%, Englisch 50%, Französisch 55%, Latein 40%, Marketing 101%, Menschenkenntnis 70%, Okkultismus (Europa) 30%, (Indien) 20%, (Ufologie) 40%, Psychologie 50%, Rhetorik 70%

## 3.4 Prof. Hans Tolwitch, Psychologe und Ökologe

Prof. Tolwitch ist mitte 50. Er hat blonde Haare, blaue Augen und einen roten Vollbart. Er ist mit etwa 1,70 Meter nicht groß, wirkt aber wegen seines Untergewichts ziemlich lang. Er rennt beim Denken häufig mit auf dem Rücken verschränkten Händen auf und ab.

Herr Tolwitch wurde nicht eingeladen. Das Umweltamt hat darauf bestanden, einen Ökologen mitzuschicken – immerhin ist der Stangenberg ein Naturschutzgebiet. Die Gesellschaft entschied sich für ihn.

Hans beschäftigt sich privat mit Zierfischen, Mini-Biotopen und Psychoanalysen; er hat sein Hobby zum Beruf gemacht... Er weiß, daß er der Gruppe aufgezwungen wurde. Er wird sich nach Kräften bemühen, niemandem im Wege zu stehen oder auf die Nerven zu fallen.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 13 | **KO** | 12 | **GR** | 9 | **IN** | 17 | **MA** | 15 |
| **GE** | 13 | **ER** | 11 | **BI** | 18 | **gS** | 75 | **TP** | 11 |

*Fertigkeiten:* Biologie 80%, Chemie 70%, Deutsch 80%, Latein 60%, Ökologie 95%, Psychologie 90%, Pflanzenkunde 90%, Psychoanalyse 80%, Tierkunde 80%

### 3.5 Alfred Yüzam, Geometer

Herr Yüzam ist etwa 1,70 Meter groß und wirkt recht stabil. Er hat dunkelbraune Haare und blaue Augen. Durch sein orientalisches Aussehen (sein Vater ist Türke) ist sein Alter schwehr zu schätzen, er ist etwa 40. Er wurde angeworben, weil er mit fast jedem Großgerät umgehen kann und Erfahrung mit der Vermessung unwegsamer Gebiete hat.

In seiner Freizeit spielt Alfred mit einer Playstation. Für Arbeitspausen hat er einen Gameboy dabei. Trotzdem schätzt er es, mit einigen Freunden Bier zu trinken. Er ist ein sehr ruhiger Mensch. Charaktere mit der Vorliebe für Computerspiele werden in ihm einen guten Ansprechpartner finden.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **ST** | 15 | **KO** | 17 | **GR** | 15 | **IN** | 15 | **MA** | 12 |
| **GE** | 16 | **ER** | 12 | **BI** | 14 | **gS** | 60 | **TP** | 16 |

*Fertigkeiten:* Beliebiges Baufahrzeug 80%, beliebiges Fahrzeug 90%, Beruf (Geometer) 90%, Computerspiele 80%, Deutsch 75%

### 3.6 Die Hilfskräfte

Diese sind Gelegenheitsarbeiter und Studenten. Falls ein Spielercharakter von Beruf Amateur ist, könnte er dazu zählen. Davon abgesehen sind sie für die Handlung unwichtig. Falls ihre Spielerzahl ungleich fünf ist, wird durch sie die Zahl ausgeglichen.

## 4 Das Umfeld

In diesem Fall besteht das Umfeld aus dem Dorf Mönkeberg und den Stangenberg selbst. Über beide Orte läßt sich wenig sagen, sie machen einfach nicht sonderlich viel her. Immerhin können egwitzte Charaktere in Mönkeberg eine Reihe von Gerüchten hören, die letztendlich zur Lösung des Szenarios führen.

### 4.1 Mönkeberg

Mönkeberg ist, wie bereits erwähnt, ein kleines Dorf in der Nähe von Kiel; es lässt sich über die gleiche Buslinie erreichen wie Laboe, das ist aber auch schon alles, was sich darüber sagen läßt. Der Ort hat eine Grundschule, eine Polizeistation, eine Tankstelle und – besonders wichtig – einen Edeka-Markt, auf dessen Parkplatz sich die örtliche Jugend sommerabends zum Saufen trifft.

## 4.2 Der Stangenberg

Bei dem Naturschutzgebiet handelt es sich – wie der Name schon andeutet – um einen Berg (oder besser, Hügel), direkt an der Förde. Er ist mit so dichtem Misch-Wald bewachsen, daß einige der Waldwege selbst bei stralendem Sonnenschein noch düster wirken. Auf halber Höhe befindet sich eine kleine, verfallene Kapelle.

Trotz der Anwesenheit Ibmas sind Flora und Fauna vollkommen normal. Wenn die Wesenheit nicht gerade aktiv ist, wird sie von der Natur nicht wahrgenommen. Näheres zu Ibma findet sich im Anhang, S. 13.

## 4.3 Gerüchte und ihr Ursprung

Bei den Gerüchten ist jeweils aufgeführt, welche Ursache sie haben, und welche Schlußfolgerungen mit den angegebenen Quellen möglich sind. Bei den Quellen steht außerdem, wo die Charaktere sie finden können.

Die hier aufgeführten Gerüchte kursieren übrigens tatsächlich in Mönkeberg. Da ihre Datierungen (wenn überhaupt vorhanden) je nach Fassung recht weit auseinander liegen, wurden sie einfach weggelassen, Sie können sie also nach Bedarf verteilen.

**Der Selbstmord:** Vor Jahren lebte in der Nähe der Kapelle eine Mahlerin. Eines Tages erhängte sie sich ohne einen Grund in ihrem Haus.

**Ursache:** Die Träume der Mahlerin wurden durch die Präsens Ibma's beeinflußt. Zunächst inspirierte sie das zu einigen dunklen Kunstwerken, dann trieb es sie in den Selbstmord.

**Hinweise:** Cthuhu in the Necronomicon [2, S. 52] (Bibliothek Kiel): Selbstmorde durch Träume.

**Der Eis-Altar:** Eines Wintertages fand sich in der kleinen, verfallenen Kapelle ein Altar aus Eis. Er war mit Blut befleckt.

**Ursache:** Tatsächlich hielten einige Satanisten in der verfallenen Kapelle eine schwarze Messe ab. Ibma fühlte sich durch das Blutopfer gestört; es fraß Opfer und Opferer auf. Eine kurze Nachforschung ergibt, daß im selben Zeitraum in Kiel vier Personen, die als okkulte Spinner verschrien waren, verschwanden.

**Hinweis:** Liber Ivonis (Dr. Brumtahl): Beschreibung Abhoths.

**Das Flammenpentagram:** Einige Jugendliche schwören, daß sie mit Spiritus ein Pentagram an die Innenwand der Kapelle gemahlt und entzündet, aber keine Hitze gespürt hätten.[1] Eine Woche später hätten sie es erneut versucht, aber da habe es nicht funktioniert.

**Ursache:** Zu der Zeit wurde der Berg von einem verirrten *Hund von Tindalos* umschlichen. Er saugte die Wärme auf, ohne die Menschen zu bemerken. Wenig später wurde er selbst aufgesogen...

**Hinweis:** Babylonische Sagen (Universitätsbibliothek Kiel): Eigenschaften der Hundedämonen.

**Der Hundehüter:** Vor Jahren lief ein unfreundlicher Mann mit scharfen Schäferhunden über den Stangenberg und verscheuchte Neugierige. Er starb an einem Herzschlag, doch noch Jahre später gab es Leute, die über den Stangenberg gingen und plötzlich Hundebisse an den Beinen hatten. Die Hunde des Mannes wurden nie gefunden.

**Ursache:** Der Alte Mann lebte dort tatsächlich. Er hatte erkannt, daß etwas Böses in dem Berg wohnte und hielt die Leute fern. Dann wurde er von der Kreatur beseitigt. Seine Hunde wurden geschluckt. Die Bisse hingegen kamen von einigen angelockten Geisterwesen (die später auch geschluckt wurden).

**Hinweise:** Eifriges Nachbohren bringt die Charaktere zu einer alten Frau, die sich als die Tochter des Alten Mannes entpuppt. Sie berichtet, der Alte sei *Nicht ganz richtig im Kopf* gewesen und habe ständig von *etwas Bösem unter dem Berg* gefaselt.

**Die Hütte im Wald:** Im zweiten Weltkrieg wurde eine Hütte in der nähe des Stangenberges zerbombt. Die Bewohner, ein Pärchen, wurden getötet. In der Dämmerung ist die Hütte von Zeit zu Zeit zu sehen.

**Ursache:** Durch Ibmas Präsenz ist die Trennwand zwischen Traumland und Wacher Welt an einigen Stellen überaus dünn. Da es dem Pärchen (zwei überaus erfahrene Träumer) gelungen war, ihren Geist in die Traumlande zu retten, ist ihre Hütte in Zeiten, in denen die Trennwand besonders schwach ist, verschwommen zu sehen.

**Hinweise:** Paracelsus (jede Bibliothek), diverse Bücher des Golden Dawn und des O.T.O. (leicht zu beschaffen), Internet.

[1] Dieses Gerücht ist älter als der Film *Die neun Pforten* [4].

# 5 Die Handlung im Überblick

Bis zum Abend des dritten Tages ereignet sich nichts; vermutlich werden die Charaktere der Arbeit nachgehen, für die sie bezahlt werden. Dabei stoßen sie auf eventuell diverse Gerüchte (siehe 4.3, S. 9). Für die anschließenden Tage folgt hier eine Auflistung:

**3. Tag:** Am Nachmittag läßt sich Dr. Brumtahl von Alfred nach Kiel fahren – angeblich, um dort ein Buch über Ton-Erde zu besorgen. Ein Buch bringt er auch mit – einige Auszüge aus dem *Liber Ivonis* (der lateinischen Ausgabe des *Book of Eibon* [2, S. 48]), die ihm ein Bekannter aus Arkham zugesandt hat. Außerdem holt er ein Pulver, um den Geist, den er inzwischen auf dem Stangenberg vermutet, zu identifizieren.

**3. Abend:** Etwa um 21 Uhr bricht Dr. Brumtahl zu einem Spaziergang auf dem Stangenberg auf. Dort verstreut er sein Pulver. Der Effekt ist wahrhaft sehenswert: Wolken ziehen auf, sämmtliche Vögel, die zu diesem Zeitpunkt in den Bäumen des Stangenbergs gesessen haben, fliegen mit entsetztem Krächzen auf, und für einen kurzen Moment ist der ganze Berg von unzähligen kurzen, weißen Tentakelenden übersäht. Dieser Anblick kostet 0/1W4 Punkte Geistiger Stabilität. Das bekommen einige in der Nähe Bier trinkende Halbstarke mit. Da sie zeimlich betrunken sind, glaubt ihnen das keiner...

Derweil stolpert Brumtahls Bettnachbar Daalmann über die Auszüge aus dem Liber Ivonis. Bei seiner Lektüre wird ihm im Zusammenhang mit den diversen Gerüchten klar, daß unter dem Stangenberg etwas haust, was der Doktor beschwören will. Als Brumtahl zurückkehrt und von ihm zur Rede gestellt wird, behauptet der, es handele sich nur um harmlose Forschungen. Daalmann glaubt das.

**4. Tag:** Brumtahl zieht sich für den ganzen Tag in sein Arbeitszimmer zurück, angeblich zur Materialsichtung. Tatsächlich bereitet er den Zauber *Anhalten des Herzes* vor.Beim gemeinsamen Abendessen tötet er Daalmann. Das letzte Wort des Sterbenden ist der Name seines Mörders (der natürlich behauptet, das sei ein Hilferuf gewesen). Als Todesursache wird Herzschlag festgestellt.

**5. Tag:** Da die Untersuchungen der Polizei (außer einem eklatantem Mangel an Schlaf für alle Beteiligten) nichts ergeben, wird nach einer kurzen Ansprache Herrn Beringers weiter gearbeitet. Der Leichnahm wird nach Kiel gebracht. Dr. Brumtahl bietet sich an, sich dort um die anfallenden Formalitäten zu kümmern. In Kiel besorgt er sich

in einem Fachgeschäft mehrere Magnesium-Fackeln. Anhand einer astrologischen Tafeln erkennt er, daß Fomalhaut am nächsten Abend am Himmel steht – und den braucht er für seine Beschwörung.

Geweckt durch die magischen Aktivitäten des Doktors, versucht Ibma am selben Tag, Alfred und zwei Hilfarbeiter zu schlucken. Alfred gelingt es im letzten Moment, das Biest mit Hilfe eines aktiven Stromkabels zu vertreiben. Natürlich will ihnen keines der Ausschußmitglieder glauben.

**6. Tag:** Der Tag verläuft ruhig. Dr. Brumtahl versucht, aus dem Liber Ivonis eine Formel zu gewinnen, um Ibma zu kontrollieren. Zu Zwischenfällen kommt es an diesem Tag nicht.

**6. Abend:** Am Abend begibt sich Dr. Hatwig Brumtahl zum Stangenberg. Er entzündet die Magnesiumfackeln und ruft einen Feuervampir. Als dieser den Stangenberg berührt, reagiert Ibma auf für den Doktor ungeahnte Weise: Nachdem der Vampir von einigen aus dem Boden gewachsenen Tentakeln umschlungen und absorbiert wurde, wächst aus dem Berg eine sich zu einem Tentakel verjüngende Säule. Diese spunkt große Mengen von Feuer auf Mönkeberg und zerschlägt danach den Ort. Brumtahl ist der erste, der dem zum Opfer fällt. Sollten die Spielercharaktere das überleben, verlieren sie 2/2W10+1 Punkte geistige Stabilität.

Bis zum dritten Tag werden die Charaktere nur Gerüchte zu Ohren bekommen haben, ohne jedoch etwas besonderes zu sehen. Falls am Abend des dritten Tages einer von ihnen in der Nähe des Stangenberges ist, wird er Zeuge der kurzfristigen Manifestation Ibma's. Sollten die Charaktere schon zu diesem Zeitpunkt versuchen, die Hintergründe der Gerüchte zu hinterfragen, werden sie auf verschiedene Mythos-Kreaturen stoßen. Da ihnen das Liber Ivonis jedoch noch nicht zur Verfügung steht, können sie Ibma noch nicht identifizieren.

Nach dem Mord gibt es mehrere Anhaltspunkte. Durch Untersuchen Brumtahls Zimmers finden sich Überreste des Rituals *Herz anhalten*. Weiter findet sich dort das Liber Ivonis. Mit dessen Hilfe ist es Möglich, Ibma als *Kind des Abhoth* zu identifizieren.

Eine Anfrage zu Brumtahls Lebenslauf ergibt seine Ablehnung bei der Marine. Sollte jemand zu einem der höheren Beamten der Marine vordringen, erfährt er auch von Brumtahls Verschwörungstheorie (siehe auch Kapitel 3.2, S. 6). Eine Untersuchung der letzten Taten führt unter anderem in die Kieler Niederlassung der Rosenkreutzer. Dort hat er, wie Charaktere

nach beharrlichem Nachboren erfahren können, Kontakte zu einer Zweigstelle in Arkham aufgenommen. Von dort wurden ihm einige Auszüge aus dem *Liber Ivonis* kopiert. Weiter ist es kein Geheimnis, daß Brumtahl sich eine astrologische Tabelle zum Stern Fomalhaut besorgt hat.

Aus den Geschehnissen und den verschiedenen Büchern können die Charaktere weiter darauf kommen, daß dieses Wesen durch Feuer vernichtet und durch Elektrik vertrieben werden kann. Weiter steht im Liber Ivonis ein Hinweis, daß das diese Wesen eine bestimmte Erdtiefe nicht unterschreiten können. Um den lateinischen Text zu übersetzen können die Spieler Prof. Tolwitch bemühen.

Sobald die Charaktere das Wissen zusammen getragen haben, gibt es zwei grundlegende Lösungswege: Sie können Brumtahl gewähren lassen und im letzten Moment das Ritual verhindern. Das ist sehr dramatisch und gefährlich. Sollten sie gar versuchen, Ibma erst *nach* der Beschwörung des Feuervampires zu vertreiben, ist es schlicht Selbstmord (falls Sie als Spielleiter nicht Gnade vor Recht ergehen lassen).

Der andere Weg ist, den Doktor aus den Verkehr zu ziehen. Danach ist genug Zeit, Ibma zu verbannen. Durch in die Erde gesteckte und an eine Stromquelle angeschlossene Metallstäbe läßt das Wesen sich in eine bestimmte Richtung drängen. Ob das zum nahen Wasser oder einer naheliegenden Kies-Grube ist,liegt bei den Charakteren. Mit Feuer (Benzin o. ä.) kann Ibma entgültig vernichtet werden. (In der Nähe des Naturschutzgebietes gibt das natürlich Ärger.) Sollte es jedoch in die Förde entkommen, so bieten sich eine Fülle von Nachfolgerabenteuern an…

# A Ibma

Ibma wurde von einem mächtigen Schamanen eines indischen Volksstammes von einer Traumreise mitgebracht. Es war damals etwa Fingergroß. Der Schamane schloß es in eine magische Glaskugel ein und behauptete, es sei ein Geschenk des Gottes Ibma. Daher kommt auch die Bezeichnung. Schon damals hatte es die Form einer ständig die Gestallt wechselnden, amorphen Masse. Die Kugel landete später über Umwege zu Admiral Felix Stubenrauch. Zur Zeit lebt Ibma in der Erde des Stangenberges.

Diese Wesenheit ist nicht böse. Sie hat etwa die Intelligenz und das Verhalten einer Amöbe. Solange sie in Ruhe gelassen wird, liegt sie nur an ihrem jetzigen Ort (dem Stangenberg) und schläft. Sobald irgend eine magische Aktivität vorliegt, erwacht sie und schützt sich durch einen Angriff. Der besiegte Gegner wird von der amorphen Masse aufgenommen. Durch diesen Vorgang werden die Kräfte der Kreatur (ausgenommen: ihre

Intelligenz) in abgeschwächter Form auf Ibma übertragen.

Das Wesen besteht aus einer großen Menge hellblauen Plasmas. Je nach Situation ist es in der Lage, verschiedene Formen anzunehmen:

Sollten die Charaktere das Wesen irgend wie ins nahe Wasser treiben, schwimmt es als amorphe Masse mit den ungefähren Formen eines Tintenfisches davon. Dieser Anblick kostet 1/1W6 Punkte Geistiger Stabilität.

Falls die Charaktere Ibma in eine Grube oder ähnliches bekommen, dann wird es als amorphe Masse erscheinen, aus der von Zeit zu Zeit Tentakel schlagen. Das hat die selbe Wirkung wie der Tintenfisch.

Bekämpft werden kann dieses Ding nur durch Feuer (tunlichst *kein* magisches) und Elektrizität. Ersteres können die Charaktere aus dem Liber Ivons erfahren, letzteres durch den Zwischenfall mit Alfred Yüzam. Magie wirkt sicherlich auch, doch muß ernsthaft bezweifelt werden, daß einem Spielercharakter eine entsprechende Formel zur Verfügung steht.

Werte sind für diese Wesenheit überflüssig – im direkten Kampf haben die Charaktere keine Chance. Ein Absorbtions-Angriff kostet den Gegner pro Runde 1W6 TP. An sonstigen Fähigkeiten steht alles zu Verfügung, was der Spielleiter braucht.

# Literatur


[1] ANIOLOWSKI, SCOTT DAVID: *The Creature Companion*. Call of Cthulhu. Chaosium Inc., 1998.

[2] HERBER, KEITH, WILLIAM DIETZE, BRIAN M. SAMMONS, CHARLES P. ZAGLANIS, LYNN WILLIS, SANDY PETERSON, KEVIN ROSS, SCOTT ANIOLOWSKI, SAM JOHNSON, STACY CLARK, PETER JEFFREY, LUCYA SZACHNOWSKI, JOHN B. MONROE, BRUCE BALLON und JOHN GALLORINI: *The Keeper's Compendium, Vol. 1*. Call of Cthulhu. Chaosium Inc., 2000.

[3] PETERSON, SANDY und WILLIS LYNN: *Call of Cthulhu*. Chaosium Inc., 6 Auflage, 2004.

[4] POLANSKI, ROMAN: *Die Neun Pforten*, 1999. Twentieth Century Fox Home Entertainment, Inc., 2000. Enthällt O.-Ton mit ausbl. dt. Ut. RC2 DVD.

[5] SOMMERFELD, JOHANNES: *Mönkeberg – vom Bauernhof zur Stadtgemeinde*. Chronik. Gemeinde Mönkeberg, 1984.