

# IN DIE FINSTERNIS

Ein DSA4-Gruppenabenteuer

für 3 bis 5 Helden und den Meister

von Tobias Gehring

Komplexität Meister/Spieler: mittel / mittel

Ort und Zeit: Königreich Brabak, Aventurien / beliebig

Erfahrung (Helden): niedrig bis mittel

Anforderungen: Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Genre: Detektiv, Wildnis

*Die Dunkle Halle der Geister ist aventurienweit als Wirkungsstätte verrufener Schwarzmagier bekannt, und auch Brabak, die Stadt, in der sie liegt, hat sich ihren Ruf als Zufluchtsort von Ketzern und wahnsinnigen Philosophen redlich verdient. Die Helden freilich kann all dies nicht schrecken, und so machen sie sich auf in den tiefen Süden, um Noraletth Köpenvind, eine der an der Akademie forschenden und lehrenden Magistrae, aufzusuchen. Doch in Brabak angekommen, stehen die Helden bald vor unvorhergesehenen Problemen: Dutzende Menschen sind nur kurz vor der Ankunft der Gruppe verschwunden, und die Magierin ist entschlossen, den Weg in die Finsternis zu beschreiten.*

## I EINE MAGIERIN AUF ABWEGEN

### Werter Meister, auf ein Wort

Im vorliegenden Abenteuer begeben sich die Helden nach Brabak, wo sie die Magierin Noraeth Köpövind aufsuchen sollen. Diese ist allerdings mit weiteren Personen verschwunden, da sie den Gebenedeiten Jüngern des Lichts und der Dunkelheit angehört – einer Sekte, die eine Sonnenfinsternis als Zeichen für das Ende der Welt sieht und sich zum Massenselbstmord zu einer alten echsischen Kultstätte begeben hat. Die Helden klären die Hintergründe des Verschwindens der Magierin auf und reisen zu der Kultstätte, wo sie sich unter die Jünger mischen, um die Magierin zu finden und sie vor sich selbst zu retten. Noch ehe die Gruppe wieder aufbricht, werden die Gebenedeiten Jünger von Mohas angegriffen. Die Helden sollten möglichst mitsamt der Magistra entkommen. Aus Platzgründen enthält das Abenteuer nur die notwendigsten Informationen, sodass der Besitz der Regionalbeschreibung *In den Dschungeln Meridianas* (IdDM) uneingeschränkt anzuraten und recht viel Vorbereitungsarbeit nötig ist.

### Der Weg ins Abenteuer

Richten Sie es so ein, dass Ihre Gruppe eine Motivation hat, nach Brabak (IdDM 89ff.) zu reisen und dort die an der Dunklen Halle der Geister forschende Magistra Noraeth Köpövind aufzusuchen. Beispielsweise können die Helden im Auftrag einer jüngst verstorbenen Person reisen, um gemäß deren letzten Willen der Magierin ein wertvolles Erbstück zu übergeben. Wichtig ist dabei in erster Linie, dass die Gruppe bis nach Brabak einige Tage reisen muss und auf der Reise Zeugen einer Sonnenfinsternis wird. Bei der Darstellung dieses Ereignisses sollten Sie, um die Spieler ins Thema dieses Abenteuers einzuführen, durch Mitreisende die religiöse Bedeutung hervorheben, die ein solches Ereignis für Aventurier hat: Im Zwölfgötterglauben ist der Mond das Gefängnis Madas und die Sonne das Auge oder die Scheibe Praios', sodass eine profane Deutung einer Sonnenfinsternis niemandem in den Sinn käme. Weiterhin kann die Gruppe während der Anreise dem echsischen Abenteurer Ssarcha (IdDM 190) in einer misslichen Lage, z. B. einer Auseinandersetzung mit Novadis in Chorhop, beistehen. Ssarcha ist ebenfalls auf der Reise nach Brabak, wo er echsische Freunde besucht und auch für die Helden nochmals von Bedeutung sein wird.

Schlussendlich sollte die Gruppe am 3. Tag nach der Sonnenfinsternis in Brabak eintreffen, und damit kurz nachdem die Gebenedeiten Jünger mitsamt der Magistra die Stadt verlassen haben. Führen Sie von nun an Buch darüber, wie viele Tage die Helden für ihre Unternehmungen benötigen, denn wie die Gruppe bald erfährt, ist der Massenselbstmord für die Vollmondnacht am Ende des 14. Tages nach der Sonnenfinsternis angesetzt. Gelingt es bis dahin nicht, die Magierin zu retten, scheitern die Helden.

### An der Magierakademie

Die Magier an der Dunklen Halle der Geister wissen nicht, wohin Magistra Köpövind verschwunden ist, und haben damit auch nichts zu tun. Doch kommt der Spektabilität Terbysios das Verschwinden der jüngeren Collega nicht ungelegen, denn diese schickte sich an, eine bekannte Theorie der alternden Akademieleiterin zu falsifizieren. In der Akademie erfahren die Helden somit nur ohne Angabe weiterer Gründe, dass Magistra Köpövind auf unbestimmte Zeit nicht zu sprechen ist. An Abenteurern, die nach der verschwundenen Magierin suchen, besteht kein Bedarf.

Anders sieht dies freilich Magister Abet'ut-yar Ni Biazzan, der zufällig in Hörweite ist, als die Helden sich nach der Magistra erkundigen. Der Nekromant hat insgeheim schon seit einiger Zeit ein Auge auf Magistra Köpövind geworfen und vermutet, dass bei ihrem Verschwinden nicht alles mit rechten Dingen zugeht. Allerdings ist er zu faul, um sich neben seinen Studien auf die Suche nach ihr zu machen. Jedoch bittet er die Helden beim Verlassen der Akademie, sich um Mitternacht mit ihm am Neubau des Efferdtempels zu treffen, und bittet sie dort, ihrerseits nach dem Verbleib der Magistra zu forschen. Aus dem Gespräch mit dem Kemi-Magier können die Helden nicht nur eine stark ins Positive gefärbte Beschreibung von Aussehen und Charakter der Magistra mitnehmen, sondern auch erfahren, wo diese wohnt.

### Das Haus der Magistra

Das Anwesen von Magistra Köpövind macht den Eindruck, als habe seine Bewohnerin es zu einer längeren Reise verlassen. Brechen die Helden ein, was durch verschiedene teils magische Schutzvorrichtungen erschwert wird, bekräftigen der aufgeräumte Zustand der Zimmer diesen Eindruck; es sind keinerlei Spuren eines Kampfes oder einer Entführung zu finden. Im Garten können die Helden allerdings ein frisch ausgehobenes Grab entdecken, doch stellt sich bei dessen näherer Untersuchung heraus, dass darin die Leichen der beiden Hunde der Magierin liegen. Angesichts des vermeintlich nahenden Weltendes hat die Magistra die Tiere vor ihrer Abreise vergiftet.

Gleich ob die Helden auf das Gelände des Hauses eindringen oder dieses nur von außen beschatten, sollten sie tagsüber die Haushälterin Jesabela bemerken, die über einen Schlüssel verfügt und, während die Magierin vermeintlich in der Akademie weilt, das Haus auf Vordermann bringen möchte. Gelingt es den Helden, die Haushälterin zu überzeugen, dass sie keine Einbrecher sind, und berichten sie dieser von dem Verschwinden der Magistra, ist die Haushälterin

zunächst geschockt, kann dann aber die Vermutung äußern, dass die Gebenedeiten Jünger möglicherweise etwas mit dem Verschwinden der Magierin kurz nach der Sonnenfinsternis zu tun haben. Dringen die Helden nachts ins Anwesen ein, können sie zwei spät nach Hause zurückkehrende Nachbarn belauschen, die im Gespräch miteinander dieselbe Vermutung äußern.

### **Der Tempel von Licht und Dunkelheit**

Der verlassene Tempel im Brabaker Westen (IdDM 90) ist ein kleines Haus aus schwarzem Holz, dessen Türen und Fenster nur mit weißen Vorhängen verhangen sind, sodass die Helden ohne Schwierigkeiten in den einzigen Raum des Gebäudes eindringen können. Hier sollten sie in jedem Fall die Prophezeiung der Suraya finden (Handout s. Anhang 1) und dieser entnehmen, dass die Jünger am Heiligtum der Dunkelheit in der nächsten Vollmondnacht einen Massenselbstmord planen. Nach Ihrer Maßgabe lassen sich noch weitere Dokumente finden, die den Helden die Weltanschauung der Sekte offenbaren, oder ein paar wenige wertvolle oder nützliche Gegenstände, die die Helden entwenden können. Im Tempelgarten wachsen in Aventurien ansonsten nicht bekannte Pflanzen, die die Gründerin der Sekte einst von einer Südmeerinsel mitbrachte und die einen Geruch verströmen, der auf jeden, der sich für mindestens 1 SR dort aufhält, leicht berauschend wirkt und die Sinne benebelt. Ebenfalls ist es möglich, dass zumindest ein Teil der Gruppe sich bereits hier mit den Masken und Gewändern eindeckt, die die Jünger tragen. Es handelt sich dabei um dünne, schwarz-weiße Umhänge mit einer Kapuze sowie eine Holzmaske im mohischen Stil, die in denselben Farben gehalten ist und über ein kreisrundes Loch mittig über der Stirn verfügt. Weitere Gelegenheiten, sich die Kleidung zu beschaffen, die es den Helden ermöglicht, sich gegen Ende des Abenteuers unentdeckt unter die Jünger zu mischen, wird es später geben.

### **Auf der Suche nach dem Heiligtum der Dunkelheit**

Nachdem die Helden nun im Prinzip wissen, wohin die Gebenedeiten Jünger verschwunden sind, gilt es, diesen Ort zu lokalisieren. Zu diesem Zweck können Sie nach ehemaligen Mitgliedern der Sekte oder anderen noch in Brabak weilenden Personen, die Näheres über die Gebenedeiten Jünger wissen, suchen, und dabei an den nunmehrigen, offen agierenden Phexgeweihten Phhecyano Olibantin gelangen, der einst der Sekte angehörte (zum Phextempel s. IdDM 90). Dieser weiß, dass es sich bei dem Heiligtum um eine echsische Kultstätte am Rande des Regenwaldes handelt, und rät den Helden, im Achazvorort Lrr'Zzkrot weiter nachzuforschen. Dass der Geweihte dieses Wissen nicht preisgibt, ohne eine phexgefällige (und nebenbei A'Anfa nutzende, s. Dramatis Personae) Gegenleistung von den Helden zu verlangen, versteht sich von selbst.

### **Von weiteren Verschwundenen und korrupten Gardisten**

Während die Helden nach Magistra Köpenvind suchen, sollten sie bemerken, dass auch andere Personen kurz nach Sonnenfinsternis ohne Spuren eines Verbrechens verschwunden sind. Dies können Sie etwa durch zufällig belauschte Gespräche, Passanten, die sie fragen, ob sie bei der Anreise einen bestimmten Menschen gesehen haben, oder auch durch beobachtete Beschwerden bei den untätigen Gardisten erfahren. Diese nämlich haben von den Gebenedeiten Jüngern, die meinen, ihr Geld nie mehr zu benötigen, jüngst eine sehr großzügige Summe erhalten, die der Sekte nicht nur ein offenes Tor beim nächtlichen Auszug aus der Stadt, sondern auch freies Geleit zusichert.

## **II DURCH DIE SÜMPFE VON H'RAYAR**

### **Lrr'Zzkrot**

Der von Achaz bewohnte Brabaker Vorort liegt etwas abseits der Stadt am Mysobufer (IdDM 92). Die dort lebenden Echsenmenschen sind an Menschen gewöhnt, haben aber dennoch ihre Eigenheiten bewahrt. Dies äußert sich u. a. darin, dass bei der Ankunft der Helden einer der Krieger des Dorfes der Gottheit V'Sar geopfert wird, um diese zu besänftigen. Denn angesichts der Sonnenfinsternis ist der echsische Todesgott (Götter, Kulte, Mythen 123f.) zuletzt offenkundig viel zu aufmerksam auf das Dorf geworden. Der Krieger selbst sieht seiner Opferung im Übrigen sorglos entgegen, da er auf diese Weise aus dem Kreislauf ewiger Wiedergeburten ausscheidet.

Mischen die Helden sich nicht in das blutige Ritual ein, werden sie anschließend im Dorf willkommen geheißen und können dort ein weiteres Mal Ssarcha antreffen, der das Heiligtum der Dunkelheit mit einem alten V'Sar-Tempel in den Ausläufern des Regenwaldes jenseits der Sümpfe von H'Rayar identifizieren kann. Er ist bereit, die Helden bis in die Nähe des Tempels zu führen, wird sich jedoch keinesfalls dorthin begeben, um nicht seinerseits V'Sars Aufmerksamkeit auf sich zu lenken. Stören die Helden hingegen die Opferung, werden sie mit Schimpf und Schande aus dem Dorf gejagt und können schließlich in Brabak einen alten Echsenforscher finden, der sie ebenfalls zum Heiligtum führen kann, aber einen deutlich schlechteren Begleiter in der Wildnis abgibt als Ssarcha.

### **Auf den Spuren der Sekte**

Bis zum Heiligtum der Dunkelheit haben die Helden eine Reise strikt gen Norden vor sich, die sie zunächst drei Tage lang durch das unwegsame Gelände der Sümpfe von H'Rayar und am letzten Tag durch den Regenwald führt. Hierbei können Sie zum einen etwa anhand der Angaben in Zoo-Botanica 284 und IdDM 10 – 16 die nicht ungefährliche Wildnis ausgestalten; zum anderen sollten die Helden aber auch immer wieder auf Spuren der Sekte treffen, die es ihnen auch ermöglichen, weitere Gewänder und Masken in ihren Besitz zu bringen:

Sollte auch Ihre Gruppe der verbreiteten Heldenlust am Leichen Fleddern frönen, können je nach Gruppengröße ein bis zwei Helden sich während der Reise ihre Gewandung recht einfach besorgen, da unter den Jüngern entsprechend viele den Marsch durch die Sümpfe in krankem Zustand angetreten und nicht überlebt haben – denn eine Beerdigung hielt die Sekte ob des vermeintlich nahen Endes der Welt für unnötig. Für den Rest bzw. die ganze Gruppe eröffnet sich hingegen kurz vor der Ankunft die erste Gelegenheit, denn in einer schwangeren Jüngerin hat der Lebenstrieb obsiegt, sodass sie sich zur Flucht entschlossen hat. Dabei wird sie jedoch von [Anzahl Helden ohne Gewand minus 1] weiteren Jüngern verfolgt, die sie zu ihrem vermeintlich eigenen Wohl wieder einfangen wollen. Die Helden sollten Zeuge werden, wie die Verfolger die entflohene Jüngerin stellen und überwältigen. Gelingt es ihnen sodann, die Angreifer zu besiegen, ohne durch Waffengewalt deren Gewänder zu ruinieren, können sie diese anschließend an sich nehmen.

Die verfolgte Frau befindet sich indes am Rande des Nervenzusammenbruchs. Wenn es den Helden gelingt, sie seelisch wieder einigermaßen zu stabilisieren, kann sie nach Ihrem Gutdünken der Gruppe weitere Informationen über die Sekte und das Heiligtum liefern. Sie ist außerdem bereit, den Helden im vorübergehenden Tausch gegen die normale Kleidung vorzugsweise einer Heldin Gewand und Maske zu überlassen, wird sich aber unter keinen Umständen noch einmal zum Heiligtum begeben und stattdessen beim Begleiter der Gruppe bleiben.

## **III WO ALLES ENDET**

### **Ankunft am Heiligtum der Dunkelheit**

Kurz bevor die Helden das Heiligtum (Karte: s. Anhang) am späten Nachmittag erreichen, sollten sie im Regenwald, Spuren eines Kampfes zwischen den Gebenedeiten Jüngern und zwei Waldmenschen finden. Diese wollten die Jünger im Einklang mit einem Tabu, das Fremden den Zugang zu dem alten Tempel verbietet, zur Umkehr überreden und wurden von den numerisch weit überlegenen Jüngern niedergemacht.

Wenig später können Sie aus dem dichten Dschungel heraus zunächst das Heiligtum und die Gebenedeiten Jünger beobachten: Inmitten einer kleineren Lichtung erhebt sich eine gut 20 Schritt hohe Stufenpyramide aus schwarzem Marmor, die von einem Altar aus Blutachat gekrönt wird. Dort hinauf gelangt man über eine steile Treppe, zu deren Füßen zwei Säulen emporragen; die eine, die noch intakt ist, trägt die Skulptur eines schwarzen Flugsauriers. Ein Eingang ins Innere der Pyramide ist nicht zu erkennen. Weiterhin finden sich auf dem Gelände die jüngst teils notdürftig mit Palmwedeln überdachten Ruinen vor langer Zeit niedergebrannter, kleiner Gebäude, deren einstiger Zweck nicht mehr bestimmbar ist. Sie dienen derzeit den Gebenedeiten Jüngern als primitive Behausung. Nachdem einmal die Nacht hereingebrochen ist, herrscht weithin tiefe Finsternis. Verkleidete Helden können im Verlauf der Nacht leicht unbemerkt das Heiligtum betreten und sich fortan als Jünger ausgeben (s. dazu den folgenden Abschnitt).

### **Leben mit den Jüngern**

Am Heiligtum beginnt jeder Tag der Jünger mit einer Zeremonie zu Ehren des Lichts, die bei Sonnenaufgang vom Sohn des Lichts geleitet wird (zu dieser und weiteren Personen aus der Sekte s. das Dramatis Personae). Als Repräsentant der Ordnung predigt er nicht nur, sondern teilt jedem Jünger Tagesaufgaben wie das Schlagen von Feuerholz oder das Zubereiten der Mahlzeiten zu und rezitiert die zentralen Gebote der Sekte (s. die Beschreibung der Sekte im Anhang). Somit wissen die Helden nun, was sie tun und lassen sollten, um sich nicht sofort durch ihr Verhalten als Fremde zu erkennen zu geben. Eine zweite Messe findet täglich nach Sonnenuntergang statt. Diese wird vom Sohn der Dunkelheit geleitet und unterscheidet sich diametral von der trockenen Morgenandacht – Tanz zu Trommelmusik und der gemeinsame Konsum von Rauschkraut aus den Pflanzen im Tempelgarten (1W6 Stunden Trance, danach bei misslungener KO-Probe Kopfschmerzen, Übelkeit, keine nächtliche Regeneration) stehen im Mittelpunkt.

### **Wer ist Magistra Köpenvind?**

Dieselben Faktoren, die es den Helden gestatten, sich unerkannt unter die Jünger zu mischen, erschweren es ihnen natürlich auch, die Magierin zu finden, denn abgesehen von den beiden Anführern lassen sich die Mitglieder der Sekte zunächst nur durch ihre Größe und ihre Stimme unterscheiden. Identifizieren können die Helden die Gesuchte jedoch auf zweierlei Weise: Zum einen zeigt ein Odem Arcanum bei nur zwei Sektenmitgliedern eine magische Begabung an, und diese sind stimmlich klar verschiedenen Geschlechtern zuordenbar. Zum anderen können sie die Magierin tagsüber bei näherer Betrachtung der Jünger erkennen, da das Stirnloch in der Maske einen Teil ihres Feuermals sichtbar werden lässt. Haben die Helden die Magierin einmal erkannt, können sie sie fortan auch an ihrem hinkenden Gang

wiedererkennen, da sie sich bei der Reise durch den Dschungel an einem Bein verletzt hat.

### **Angriff der Mohaha**

Ehe die Helden einen Weg finden, Magistra Köpenvind nolens volens das Leben zu retten und mit ihr im Schlepptau das Weite suchen, wird die Sekte von einer großen Gruppe Mohaha (IdDM 155) angegriffen. Diese wurden von einem Überlebenden der kleinen Gruppe, die die Jünger vor einigen Tagen friedlich am Bruch des Tabus hindern wollte, über die Vorfälle informiert und greifen nunmehr an, um die Eindringlinge und Mörder ihrer Stammesbrüder und -schwestern zu töten – darunter auch die von den Mohaha zu den Jüngern gerechneten Helden.

Ihre Strategie sieht vor, zunächst die Lichtung ums Heiligtum einzukesseln, dann die Gebenedeiten Jünger durch im Unterholz verborgene, teils mit Arachnae und (selten) Kelmon (s. Geographia Aventurica 212) vergiftete Pfeile abschießende Blasrohr- und Bogenschützen unter Beschuss zu nehmen und erst, nachdem sie so den Gegner geschwächt und Chaos im Lager gestiftet haben, die Feinde im Nahkampf zu erledigen. Für die Helden sollte ersichtlich sein, dass es nur darum gehet, das eigene Leben und wenn möglich auch das Magistra Köpenvinds zu retten. Schlussendlich sollten die Helden gerade noch einmal davonkommen, während um sie die Jünger massakriert werden, und dann schnellstmöglich mit dem oder den Begleitern die Flucht in die Sümpfe und weiter nach Brabak antreten. Solange die Vollmondnacht noch nicht verstrichen ist, gilt es dabei auch, Magistra Köpenvind an der Rückkehr zum Heiligtum bzw. schlussendlich am Selbstmord zu hindern. Nachdem hingegen die Nacht vergangen und die Welt nicht untergegangen ist, leistet die Magierin keinen Widerstand mehr und verzweifelt darüber, dass sie und die anderen Jünger die Prophezeiung falsch interpretiert haben; grundsätzlich hängt sie aber weiterhin ihrem Glauben an.

## **IV DER KREIS SCHLIESST SICH**

Bei der Rückkehr nach Brabak haben sich die Helden **180 AP** in jedem Fall verdient, weitere **20** kommen hinzu, wenn sie Magistra Köpenvind lebend in die Stadt zurückbringen. Spezielle Erfahrungen wurden zumindest in den Talenten *Götter/Kulte* und *Wildnisleben* gemacht. Die materielle Belohnung richtet sich nach dem Auftrag, mit dem Sie Ihre Gruppe ursprünglich nach Brabak gelotst haben.

## **ANHANG 1 - HANDOUTS**

### **Handout 1 – Die Prophezeiung der Suraya**

DEM LICHT DER AUFGEHENDEN SONNE ENTSPRINGT EIN JEDER NEUER TAG, UND IN DER SCHWARZEN NACHT FINDET ER SEIN ENDE. DAS ERSTE LICHT DER WELT GIBT DEM MENSCHEN DEN ODEM DES LEBENS EIN, UND SEIN WEG FÜHRT IHN INS DUNKLE GRAB. ALSO ABER IST AUCH DIE WELT GESCHAFFEN, ENTSTIEGEN DEM LICHT UND DER FINSTERNIS ANBEFOHLEN.

WENN DAS ENDE DER WELT NAHT, WIRD KOMMEN DER TAG, DA ES NACHT WIRD, NOCH EHE DER NACHMITTAG VERSTRICHEN IST, UND DIE SONNE VERLISCHT, NOCH EHE SIE DEN HORIZONT KÜSST.

UND ES WIRD DIES DER TAG SEIN, DA DAS SCHICKSAL DES MENSCHENGESCHLECHTS SICH ERFÜLLT. ALL JENE, DIE DA NOCH EHREN DIE FALSCHEN GÖTZEN, WERDEN IM FINSTEREN WÄNDELN, RUHELOS, RASTLOS AUF IMMERDAR. IHR ABER, DEREN HERZEN ERFÜLLT SIND VON DER WAHRHEIT, LASSET ZURÜCK ALL EURE EITLE HABE UND EUER TRACHTEN, LEGET AN EURE GEWÄNDER, DIE EUCH EINANDER ALS JÜNGER AUSWEISEN, UND GEHET HIN ZU DEM ORT, DER DA HEISST HEILIGTUM DER FINSTERNIS. SPRECHET ABER ZU NIEMANDEM VON EUREM ZIELE, DENN RETTEN KÖNNT IHR NUN NIEMANDEN MEHR, SIE ABER KÖNNEN EUCH AUFHALTEN.

UND WENN IHR DORT SEID, BEREITET EUREN LEIB UND EUREN GEIST, EINS ZU WERDEN MIT DER FINSTERNIS, DARINNEN KEIN LEIDEN UND KEIN BEGEHREN SIND. UND WENN SICH DAS LICHT DER NACHT EIN LETZTES MAL IN ALLER FÜLLE ZEIGT, SO WISSET: DIES IST DAS LICHT, ALLES LICHT ZU BEENDEN, UND WENN ES ERSCHEINT, SO SCHLÄGT ES EUCH DIE STUNDE, EINZUGEHEN IN DIE FINSTERNIS.

## ANHANG 2 – DRAMATIS PERSONAE

### **Abet'ut-yar Ni Biazzan**

Der 34-jährige Magier aus dem Káhet ni Kemi, der das beinahe hüftlange Haar in Form vieler Dutzender kleiner Zöpfe trägt, macht sich vergeblich Hoffnungen darauf, das Herz Noraletth Köpenvinds für sich zu gewinnen. Mit Schuld an seinen fehlenden Erfolgsaussichten ist sicherlich sein penetranter Mundgeruch, der längere Gespräche mit ihm zu einer unangenehmen Angelegenheit werden lässt, obwohl Magister Ni Biazzan ein sehr liebenswürdiger und charmanter Mensch ist – zumindest gegenüber Menschen mit arkanen Kräften. Andere sieht er als minderwertiges Volk an, das gerechterweise dazu bestimmt wäre, den magischen Herrenmenschen zu dienen.

### **Die Gebenedeiten Jünger des Lichtes und der Dunkelheit**

Die Sekte wurde von bald einem Jahrhundert von Susaya Monterey, einer aus Ghurenia nach Brabak eingewanderten einstigen Borongeweihten, als ketzerische Abspaltung vom Al'Anfaner Ritus gegründet. Sie sehen im Licht und der Dunkelheit die beiden der gesamten Welt wie jedes einzelnen Wesen und Dinges innewohnenden Urprinzipien, die einerseits in Balance gehalten, andererseits nicht miteinander vermischt werden dürfen – daher ist den Jüngern z. B. die Benutzung aller grauen Gegenstände untersagt, und einige Radikale lehnen auch Menschen, die aus einer Verbindung von Mittelländern und Waldmenschen hervorgegangen sind, ab. Außerdem sind Handlungen, die dem Prinzip des Lichts zugeordnet werden, bei Nacht ebenso tabu wie der Dunkelheit zugerechnete Akte tagsüber, sodass ein leidenschaftlicher Kuss, das Musizieren oder der Konsum von Rauschkraut vor Sonnenuntergang ebenso verboten sind wie ein nächtlicher gelehrter Disput oder das Aufräumen und Putzen.

Geleitet wird die Sekte vom Kind des Lichts und dem Kind der Dunkelheit. Ersterer trägt rein weiße Gewänder, darf nur bei Tag sprechen und führt stets eine Laterne mit sich. Er repräsentiert Eigenschaften wie Ordnung, Vernunft und Selbstbeherrschung und strebt auf philosophische Weise nach tieferer Erkenntnis der beiden Prinzipien. Für die charismatische Führung der Gebenedeiten Jünger ist hingegen das Kind der Dunkelheit, aktuell der Haipu Hayatepe, zuständig. Der Sohn der Dunkelheit kleidet sich stets schwarz, spricht nur des Nachts und wird bei der Übernahme des Amtes geblendet, um in ewiger Finsternis zu leben. Er repräsentiert mit der Dunkelheit assoziierte Eigenschaften wie Emotionalität und Spiritualität.

Die etwa 30 Anhänger der Gebenedeiten Jünger rekrutieren sich einerseits aus Gelehrten, denen die Verehrung von Prinzipien eher behagt als der „Kinderglaube“ an personale Götter, andererseits aus Menschen vom Rande der Gesellschaft, die Selbstbewusstsein daraus beziehen, zu einer auserwählten Gruppe zu gehören, die einst am Ende aller Tage als einzige vom schrecklichen Los ihrer Mitmenschen verschont werden wird.

### **Jesabela Lirobalez**

Wäre sie nicht gerade die Tochter eines analphabetischen, früh verwitweten Hafenarbeiters, hätte die kluge, schöne Frau ein Leben als geachtete, wohlhabende Dame führen können. Tatsächlich aber ist die 27-jährige Halb-Utulu, in deren Adern auch albernisches und maraskanisches Blut fließt, nur als Haushälterin in den Villen der Reichen und Mächtigen anwesend, um so ein kärgliches Brot für sich und ihre Familie zu verdienen. Jedoch trägt sie ihr ungerechtes Schicksal gelassen, denn, wie es die fein verästelten Tätowierungen um die pechschwarzen Mandelaugen anzeigen, ist sie Mitglied eines der vielen weiteren unorthodoxen Kulte Brabaks, der lehrt, dass alle Menschen in Ewigkeit wiedergeboren werden und sich Freud und Leid über alle Leben hinweg die Waage halten.

### **Noraletth Köpenvind**

Die 39 Jahre alte Magierin musste vor einigen Jahren aus der nostrischen Heimat nach Brabak umsiedeln, da sie die Dämonen und den Namenlosen nicht als Feinde der Götter und Wesen des Bösen ansieht, sondern als Entitäten, die ebenso wie die Zwölfe zum Gleichgewicht der Welt beitragen und daher auch gleichermaßen Verehrung verdienen. In Brabak fand sie mit den Gebenedeiten Jüngern eine Gruppe, deren Lehre von den zwei Grundprinzipien der Welt an ihre eigenen Ansichten anschlussfähig war, und schloss sich der Sekte an.

Darüber hinaus unterhält die 1,80 Schritt messende, braungelockte Magierin nicht viele soziale Kontakte, auch, da sie wegen eines großen Feuermals auf ihrer Stirn von klein auf eine gehänselte Außenseiterin war und sich so an ein Leben ohne viele Freunde gewöhnte. Jedoch ist die Magierin sehr tierlieb, insbesondere gegenüber Hunden.

### **Phecyano Olibantin**

Anders als viele seiner Glaubensbrüder gibt sich der Phexgeweihte offen als Diener seines Gottes zu erkennen. Der nur 1,61 Schritt große, 53 Jahre alte Mann, der unentwegt Pfeife zu rauchen scheint und von einem zahmen Äffchen begleitet wird, sieht in der Schaffung von Wohlstand durch Handel die höchste Form der Verehrung Phexens, die er von allen Beschränkungen befreien will, darunter das Verbot des Sklavenhandels.

Jedoch hat auch Phecyano eine Tarnidentität – die des Geweihten. Eigentlich handelt es sich bei ihm um einen Agenten Al'Anfas, der im Namen des Freihandels insgeheim die wirtschaftlichen Interessen der Schwarzen Perle fördern soll. Sein Wissen um die Gebenedeiten Jünger stammt aus der Zeit vor vielen Jahren, als er diese noch im Rahmen eines früheren Auftrages ausspionierte, ehe er zum Phexglauben „konvertierte“ und sein Noviziat antrat.

**Ssarcha**

Der Achaz-Abenteurer wird in IdDM 190 beschrieben.