

A.30 Myrkdag

Gerd Hupperich, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1992 (im Band *Spinnenliebe*)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Schauermärchen

Während Borthor-Bartl mit Flußwind und Versaria Beau seinem Hund entgegeneilte, ließen sich Sirena, GreiffInn, Kerloas und Zargos - jawohl, das Gemüt des Elben hatte sich wieder beruhigt - mehr Zeit. Sommer in Erainn und Ywerddon - und ständiger Regen! Kein schönes Reisewetter.

Kurz vor Almhuin erreichten die vier Abenteurer eines Abends das "Überwasserhaus", ein einsames Wirtshaus, das über einem Bach errichtet worden war. Genau genommen gehörte das Gebäude den Heilern von Almhuin, die hier eine Art Krankenhaus und Pflegestätte betrieben.

Auch hier schien wieder eine Schauergeschichte auf die Freunde zu warten. Alcwyn, der Rote, würde hier am kommenden Myrkdag (Neumondnacht) erscheinen und versuchen, die Anwesenden mit seinen Würgeschlingen zu ermorden! Dieser Alcwyn hatte sich angeblich am kommenden Myrkdag vor sieben Jahren hier erhängt, entweder weil er ein reumütiger Mörder oder ein unheilbar Kranker gewesen war - hier gingen die Ansichten auseinander. Fest stand, daß es in vier Tagen wieder so weit war, und nur Lebensmüde würden sich dann noch hier aufhalten!

Aber der Reihe nach.

Schon beim ersten Abendessen sang ein Barde ein Lied voller düsterer Andeutungen über das kommende Unheil. Prompt warf ihn der Wirt hinaus - seine Gäste verscheuchen wollen, das war ja noch schöner! Sirena folgte dem Barden hinaus in den Regen, erfuhr aber auch nicht mehr.

Umso gesprächiger war einer der Gäste, ein gewisser Bowin McCeata, ein Schreiber aus Alba, der sich hier zwecks eines lukrativen

Auftrags mit einem Kaufmann verabredet hatte. Er war offensichtlich froh, daß er ein paar nette Leute getroffen hatte, und erzählte ihnen eine Menge über die hier im Überwasserhaus Anwesenden:

Da waren also Rhaffnor, der twyneddische Wirt, ein etwas ängstlicher Mann, der Erainner nicht leiden konnte, Neglechafel, seine bleiche und magere Küchenhilfe, Gefron und Allwedd, die beiden Geschwister, die als Stalljunge und Küchenmagd halfen, und der gefährlich aussehende Leffi, ein Chryseier, der wohl eigentlich zu den Heilern des Hauses gehörte, aber auch in der Küche mithalf.

Dann natürlich die Heiler selbst: Rhyfedd, der Chef, ein steifer und sehr reservierter Mensch, Connariu, die blinde erainnische Heilerin, die etwas wirr im Kopf war, und Menellin, ein junges Mädchen, das erst seit kurzem eine Ausbildung als Heilerin begonnen hatte.

Naja, und die Gäste natürlich. Außer den Holzfällern und Bauern war auch Cornwyddor anwesend, der Landvogt dieser Gegend, mit seinen Gehilfen und Jägern. Und etwas später traf Hasatar ein, ein Gnomenkrieger, der im Auftrag der Heiler von Almhuin auf der Suche nach einem gewissen Ffylk ap Rhys war und dessen "Steckbrief" überall herumzeigte. Dabei stellte sich heraus, daß dieser Ffylk ebenfalls ein Heiler war und sich nach einem schweren Unfall in der Obhut der Leute des Überwasserhauses befand; laut Rhyfedd ging es dem Mann "dank unserer fachkundigen Betreuung" schon wieder besser. Hasatar gab sich damit zufrieden - damit war seine Suche beendet und er konnte morgen wieder nach Almhuin zurückkehren.

Das Abendessen wurde durch einen Zwischenfall unterbrochen: Connariu stand

plötzlich auf und prophezeite den Anwesenden Unheil:

*"Das bleiche Horn geht,
und ein anderer kommt.
Die Rache treibt auf dem Wasser,
und Stein wird sie nicht mehr halten.
Der Gehörnte wird gefunden
und verläßt die Tiefe."*

Klar, daß nach diesen rätselhaften Worten die meisten Gäste voller Angst zahlten und das Wirtshaus verließen. Ja ja, Myrkdag stand vor der Tür! Da blieb man dem Überwasserhaus lieber ein paar Tage fern.

Doch nicht genug der bösen Vorzeichen. Als sich der Landvogt schlafen legen wollte, fand er in seinem Bett eine Leiche! Die Heiler hatten vergessen, einen Holzfäller, der bei einem Arbeitsunfall ums Leben gekommen war, ordnungsgemäß in den dafür vorgesehenen Lagerraum im Keller zu schaffen, um ihn dort aufzubewahren, bis ihn seine Familie abholen würde. Unter vielen Entschuldigungen Rhyfedds und Rhaffnors brachten sie es wieder in Ordnung. Kerloas half dabei und sah sich so gleich mal im Keller um, fand aber nichts Besonderes.

Die Freunde hatten die billigste Gemeinschaftsunterkunft, wagten aber nicht, ohne Wache zu schlafen: Sirena paßte also auf, aber es geschah nichts.

Zwangsaufenthalt

Nun ja - fast nichts. Am anderen Morgen stellten die Freunde empört fest, daß ihre Pferde gestohlen worden waren - und auch alle anderen Pferde, zusammen mit den Leibeigenen des Landvogts. Cornwyddor tobte: in diesem Scheißregen nach den Scheißkerlen suchen zu müssen, die die Scheißgäule geklaut hatten, war eine Scheißarbeit! Aber was half es? Während sich Sirena den ganzen Tag ausschloß, halfen die anderen drei den Leuten des Landvogts bei der Spurensuche. Leffi begleitete sie - und sie entdeckten tatsächlich eine weitere Leiche, nämlich die von Llafur, dem vor

wenigen Tagen verschwundenen Koch des Wirtshauses. Man hatte angenommen, Llafur hätte sich nur wegen Myrkdag ein paar Tage frei nehmen wollen - und nun war er hier, in der Nähe seiner Rebhuhnfallen, gestorben.

Leider untersuchten die Freunde die Leiche nicht weiter (und ihre Heilerin schlief halt gerade...) - sonst hätten sie vielleicht bemerkt, daß der Koch nicht einfach so tot im Wald umgefallen, sondern heimtückisch ermordet worden war. Und bei der Frage nach dem Motiv wären sie vielleicht darauf gekommen, daß eigentlich nur eine Person als Täter(in) in Frage kam...

Besonders erfolgreich verlief die Suche nach den Pferden an diesem Tag nicht: die Gehilfen des Vogts brachten gerade mal eins am Abend wieder in den Stall zurück.

Ein weiterer Zwischenfall sorgte für Aufsehen: als die Angehörigen des Holzfällers dessen Leiche abholen wollten, stellten sie entsetzt fest, daß seine Augen fein säuberlich aus seinem Gesicht herausgeschnitten waren! Oh weh, Myrkdag stand vor der Tür!

Was geschah nur im Keller? An diesem Abend schlichen sich Greiff Inn und Kerloas dorthin und durchsuchten die Räume, ohne etwas Interessantes zu entdecken. Dank der geschickten Finger des Halblings blickten sie sogar in den verschlossenen Weinkeller, rührten aber keine Flasche an.

Nachts passierte nichts. Am nächsten Tag suchten Zargos und Sirena Pferde, und GreiffInn und Kerloas lungerten im Wirtshaus herum. Die beiden riskierten auch einen Blick in die meisten Zimmer, ohne etwas Auffälliges zu bemerken.

Nachts schlichen sich GreiffInn und Kerloas erneut in den Keller, der Vollständigkeit halber. Und entdeckten im Weinkeller ein verschobenes Wandregal, das bisher eine Stelle der Wand verborgen hatte, die offensichtlich erst später zugemauert worden war.

Zwerg und Halbling zögerten nicht lange, sondern versuchten, die Steine zu lösen. Möglichst leise natürlich. Zu ihrem Glück war das Mauerwerk recht schlampig eingesetzt worden, und so gelang ihnen tatsächlich ein Durchgang in den dahinter liegenden alten Brunnenraum, durch den der Hochwasser führende Bach rauschte und gurgelte. Die beiden schauten sich um und bemerkten sogar das tiefe Brunnenloch, über das der Bach hinwegsprudelte. Wagemutig verlies sich Kerloas auf die Bärenkräfte seines kleinen Freundes und tauchte angeseilt in das Brunnenloch hinab.

Mit einem unglaublichen Glück ertastete der Zwerg am Grund des 5m tiefen Lochs nicht nur die Knochen eines menschlichen Skeletts, sondern bekam auch eine kleine Figur zu fassen und brachte sie mit nach oben. Es war eine 16cm hohe Statue eines hockenden gesichtslosen Mannes, dessen Haupt von Mondsicheln bekränzt wurde. In seinen Händen wanden sich Menschenleiber - und GreiffInn und Kerloas hatten das ungute Gefühl, hier ein wahrlich finsternes Artefakt gefunden zu haben.

Nun aber schnell zurück zu den beiden anderen! Naja, Spuren verwischen war jetzt nicht mehr möglich, da konnte man nichts machen. Kerloas trocknete sich ab, und dann huschten die zwei wieder in den 1. Stock und erzählten den Freunden von ihren Erlebnissen.

Die zwei Schnüffler hatten vermutlich mehr Glück als Verstand! Denn ausgerechnet an diesem Abend hatten die zwei Übeltäter eine intime Unterredung im 2. Stock, und so kam ihnen in dieser Nacht tatsächlich niemand auf die Schliche.

Ein Tag vor Myrkdag

Am nächsten Morgen trafen nicht nur einige Bauern aus der Umgebung ein, um an diesem "Heiltag" von Rhyfedd und seinen Leuten Heilsalben, Kräuter und Verbände für ihre Wehwehchen zu erstehen, sondern auch Tharwing, der Magier, den die Gefährten

schon lange nicht mehr gesehen hatten! Er hatte von Borthor-Bartls Reise gehört und wollte selbst auch wieder einmal seine Heimat sehen.

Als er von den Freunden hörte, daß hier schon morgen eine merkwürdige Spukgeschichte wahr werden sollte, war Tharwing natürlich gleich dabei. Der Wirt freute sich auch über den neuen Gast - außer Bowin McCeata gab es nun niemand mehr, der freiwillig die kommende Nacht, oder gar die danach, im Wirtshaus zugebracht hätte.

Und schon gab es einen neuen Zwischenfall. Negelchafel, das Dienstmädchen, hatte beim Bettenmachen im 2. Stock plötzlich unheimliches Stöhnen und Lachen aus dem Krankenzimmer Ffylks vernommen, und stürzte aufgeregt um Hilfe rufend ins Erdgeschoß zu den Heilern, die gerade ihre Patienten versorgten. Alle rannten nach oben, doch Ffylk wirkte blaß und teilnahmslos wie immer. Rhyfedd untersuchte den Kranken, konnte aber nichts weiter feststellen. Vermutlich waren dem Dienstmädchen bloß die Nerven durchgegangen, ein Wunder wäre es jedenfalls nicht, einen Tag vor Myrkdag. Auch Sirena kümmerte sich um Ffylk und stärkte sein Allgemeinbefinden mit einem unauffälligen Heilzauber.

Die Übeltäter dagegen waren enttäuscht. Dabei war ihr Plan doch so raffiniert gewesen. Doch die Inszenierung des Anschlags mißlang gründlich, da der magische "Vergiften"-Zauber dem Täter total daneben ging und er fortan unter Durchfall litt. Hätte es geklappt, wäre Rhyfedd als ein Heiler dagestanden, dem die Patienten unter den Händen wegsterben würden.

Während GreiffInn und Kerloas mit den beiden Kindern (Gefron und Allwedd) Versteck spielten, um vielleicht so auf eine neue Spur zu kommen (mittlerweile hielten sie alles für möglich und verdächtigten jeden), machten die anderen Freunde einen kleinen Spaziergang und vergruben die unheimliche Statuette im weichen

Ackerboden. Damit wollten sie nichts zu tun haben.

Die Nacht vor Myrkdag verlief unruhig. Die Freunde konnten vor Nervosität kaum ein Auge zumachen, und als sie noch einmal auf den Gang heraustraten, entdeckten sie die blinde Connariu, die gerade mit einem langen Dolch eine Sichel in Rhyfedds Tür ritzte. Sie wagten nicht, die Heilerin anzusprechen, die wie in Trance (oder unter der Kontrolle einer fremden Macht?) wirkte. Connariu ging nach vollbrachtem Schnitzwerk wieder zurück in ihre Kammer.

Obwohl diese Szene nicht zur Beruhigung ihrer Nerven beitrug, schliefen die Freunde schließlich dennoch ein. Was würde der Myrkdag bringen - und wieso hatte ihr Eindringen im Keller noch keine Wirkung gezeigt?

Nun, Neglechafel (eine Schwarzalbin) hatte den Koch natürlich nur deshalb getötet, um die freie Stelle bei Rhaffnor problemlos zu bekommen. Sie war eine überzeugte Anhängerin des finsternen Drais und zusammen mit "Bowin McCeata" (sein wahrer Name tut hier nichts zur Sache) unterwegs, um Ffylk ap Rhys unschädlich zu machen, der sich in seiner Heimat nämlich bereits einen Namen als unerbittlicher Gegner des Drais-Kults gemacht hatte. Und die beiden hatten einen Hang zur Theatralik. Sie wollten Ffylk so umbringen, daß jedermann Alcwyn dafür verantwortlich machen würde!

Allerdings hatte Connarius Weissagung Bowin auf eine neue Fährte gebracht: sollte Drais, "der Gehörnte", vielleicht tatsächlich hier in diesem Wirtshaus durch die Zunge einer Ungläubigen zu ihm sprechen!? Dank der Augen des toten Holzfällers hatte er bereits den verborgenen Brunnenraum entdeckt, und Neglechafel, die schon seit Tagen die Schlüssel zum Weinkeller verwahrt hatte, da sich Rhaffnor viel zu sehr fürchtete, so kurz vor Myrkdag noch in den Keller zu gehen, hatte auch schon den Zugang hinter dem Weinregal freigelegt.

Als Neglechafel am Vormittag den geöffneten Zugang in den Brunnenraum bemerkte, verständigte sie Bowin, der kaltblütig reagierte. Soso, diese Fremden waren also größere Schnüffler, als er gedacht hatte!? Na wenn schon - ein diebischer Hobbit, ein goldgieriger Zwerg, zwei vergeistigte Elben und eine Heilerin - mit denen wurden sie beide doch spielend fertig! Nur nichts überstürzen, sondern alles nach Plan, meine Liebe! Es könnte allerdings nichts

schaden, wenn Asfaloth (ein Dämon in Wieselgestalt, der Neglechafel zu Diensten war) ein Auge auf die fünf werfen würde. Sollten die Schnüffler tatsächlich vorzeitig ernsthaft Schwierigkeiten machen, könnte man sie immer noch schnell aus dem Weg räumen.

Myrkdag

So war also endlich Myrkdag. Der Tag verging in gespannter Erwartung. Sirena und Zargos stimmten sich auf magische *Zwiesprache* ein. Und stundenlang wurden Pläne geschmiedet und wieder verworfen. Die Spannung stieg und stieg.

Beim Abendessen stellte Zargos plötzlich einen unangenehmen Nachgeschmack fest. Schnell zogen sich die fünf Gefährten auf ihr Zimmer zurück, und dem Alpanu-Priester gelang es, alle von den Wirkungen des Schlafmittels zu befreien, das sie soeben reichlich verzehrt hatten. (Bowin hatte natürlich ein Gegenmittel eingenommen.)

Und nun war es soweit: die Nacht des Myrkdags war da! Während sich Kerloas und Zargos wieder nach unten in die Schankstube schlichen, warteten Tharwing, GreiffInn und Sirena oben auf die unheimlichen Dinge, die bald passieren sollten.

Gegen Mitternacht war es soweit: Bowin verließ plötzlich sein Zimmer im 2. Stock und ging nach unten. Als er den Freunden "zufällig" begegnete, meinte er leutselig, in dieser Nacht könnte wohl niemand schlafen, und er hätte vor lauter Angst Durchfall bekommen und müßte mal schnell austreten gehen.

Kerloas und Zargos hörten Bowin kommen und versteckten sich schnell hinter dem Tresen. Der "Schreiber" klopfte an der Küchentür, "weckte" Neglechafel und ging offensichtlich durch die Hintertür der Küche nach draußen, um dort sein "Geschäft" zu verrichten. Und wenige Augenblicke später ging das "Dienstmädchen" mit einer halben Flasche Wein und einer Laterne nach oben, vermutlich, um Bowin einen Nachttrunk zu bringen.

Das war für Kerloas und Zargos die Gelegenheit! Sie sausten in die Küche und ebenfalls durch die Hintertür ins Freie. Aber: weder beim Hühnerstall noch sonstwo war Bowin zu sehen! Während Kerloas an der Tür Schmiere stand, lief Zargos einmal um das ganze Haus.

Mittlerweile brachte Neglechafel den Nachtrunk nach oben in Bowins Zimmer (die Freunde ließen sie unbemerkt passieren) - und schlich sich in das gegenüberliegende Krankenzimmer, um Ffylk zu erwürgen. Nach vollbrachter Tat kehrte sie wieder zurück in die Küche - Tharwing wollte ihr gerade aus dem 1. Stock hinterher nach oben schleichen, als sie ihm schon entgegenkam und er ihr gerade noch rechtzeitig ausweichen konnte.

Kaum war sie vorbei, schlich Tharwing erneut nach oben - kurz darauf entdeckte er den ermordeten Ffylk.

Mittlerweile beobachteten GreiffInn und Sirena die blinde Connariu, die auf irgendeine unhörbare Stimme zu lauschen schien und, mitten im Gemeinschafts-Schlafrum stehend, verzückt "er kommt, er kommt" vor sich hin flüsterte.

Mittlerweile hörte Kerloas, wie Neglechafel in die Küche zurückkehrte und dort "irgendwie herumrumorte". Der Zwerg versteckte sich schnell und beobachtete, wie das "Dienstmädchen", reisefertig gekleidet und mit einer Streitaxt bewaffnet, in den Keller des Hauses eilte! Wo blieb nur Zargos!?

Mittlerweile war Tharwing wieder in das erste Stockwerk geeilt und wisperte Sirena und Greiff Inn die schreckliche Nachricht von Ffylks Tod zu. Die beiden hatten fasziniert beobachtet, wie Connariu in traumwandlerischer Sicherheit an die Tür von Rhyfedd geklopft hatte, und statt nur zu flüstern, rief sie nun: "er kommt, er kommt, flieh, oh flieh, alles wird gut, flieh...!". Ehe die drei Freunde noch einen klaren Gedanken fassen konnten, erschien auch schon Alcwyn,

der rote Würger, als schimmernde Erscheinung mitten im Raum!!

Und Alcwyn hatte es eilig. Zielstrebig verschwand er hinter Rhyfedds Tür, und man hörte nur noch die Entsetzensrufe des Oberheilers. Tharwing sprengte zwar mit einer gewaltigen *Feuerkugel* die Tür, aber letztlich half den Freunden nichts: Rhyfedd versuchte zwar, dem Geist zu entfliehen, aber Alcwyn war stärker und tötete ihn schließlich, bevor er sich in Nichts auflöste. Jetzt, erst jetzt, kamen auch die aufgeschreckten Heiler hinzu. Viele wortreiche Erklärungen waren nun notwendig.

Was aber passierte im Keller? Kerloas und Zargos hatten sich schließlich doch hinunter geschlichen und beobachteten "Bowin" und Neglechafel bei der Anrufung des Drais. Kerloas griff kurzerhand zu seiner Streitaxt und drang auf die beiden ein, und trotz der energischen Gegenwehr ihrer Gegner blieben die beiden Freunde schließlich erfolgreich. Die Drais-Anhänger dachten nicht ans Aufgeben und kämpften bis zu ihrem Tod.

Bis zum Morgengrauen gab es nun zahlreiche Erklärungs- und Deutungsversuche aller Bewohner des Überwasserhauses. Was die Schwarzalbin und ihren Begleiter betraf, so wußte man allerdings nicht viel mehr als daß die beiden wohl Ffylk ermordet und aus irgendeinem Grund im Brunnenraum versucht hatten, etwas zu beschwören. Die Freunde hüteten sich, etwas von der Statuette zu erzählen.

Aufschlußreicher war dagegen die Geschichte Connarius, die plötzlich ihr Augenlicht wiedererlangt hatte und sich auch an die Vergangenheit wieder erinnern konnte. Der Heiler Alcwyn war nämlich vor acht Jahren mit Rhyfedd und ihr als seinen Helfern in das Überwasserhaus eingezogen und hatte es wieder instandgesetzt - Rhaffnor war als Gastwirt erst vier Jahre später verpflichtet worden. Und Alcwyn hatte im Keller den geheimen Brunnenraum gefunden, da er schon vermutet hatte, daß das Haus auf

den Resten eines alten druidischen Heiligtums stehen würde. Er wollte diesen Raum wieder herrichten, fiel aber bei den Aufräumungsarbeiten (an einem Myrkdag) in den Brunnenschacht und ertrank - Rhyfedd hätte seinem Meister durchaus noch zu Hilfe eilen können, aber er hielt sogar Connariu zurück.

Rhyfedd ließ dann verbreiten, Alcwyn wäre zusammen mit einem Landstreicher, den er als Patient gepflegt hätte, eines Tages spurlos verschwunden. Connariu, die Rhyfedd immer heimlich geliebt hatte, war sich nicht sicher, ob er nur sein Versagen verheimlichen wollte oder schlimmere Absichten hegte, und schwieg dazu. So wurde Rhyfedd neuer Herr des Überwasserhauses, und als sich der Myrkdag zum ersten Mal jährte, erblindete sie, und ihr Verstand trübte sich. Connariu war nun klar, daß sie falsch gehandelt hatte - sie wollte so bald als möglich zu ihren Verwandten nach Süden ziehen und die ganze Angelegenheit vergessen.

Noch in der Nacht wurde ein Bote zum Landvogt geschickt, der zwar erfreut die Geschichte vernahm (umso mehr, als seine Leute wenigstens die Pferde wiedereingefangen hatten), aber auch bemerkte, es wäre viel schöner gewesen, wenn er die Übeltäter lebend in Gewahrsam hätte nehmen können! Tote würden halt leider nicht mehr reden. Nun gut, die Umstände sprächen hier tatsächlich gegen die beiden Übeltäter, aber wenn sie jedesmal die Tatverdächtigen erschlugen, könnte es leicht mal passieren, daß die Obrigkeit Schwierigkeiten hätte, Opfer und Täter zu unterscheiden. Cornwyddor ließ sogar eine geringe symbolische Belohnung auszahlen und warnte die Gefährten nachdrücklich davor, ihre Waffen in seinem Bezirk leichtfertig zu ziehen.

So. Das war es also. Der Regen hatte ja auch aufgehört - also packten die Freunde ihre Sachen und zogen weiter nach Westen. Als Leffi hörte, daß die Gefährten später Richtung Corrinis heimreisen wollten, bat er sie, auf dem Rückweg vorbeizuschauen und

ihn mitzunehmen: er hatte Sehnsucht nach seiner Heimat. Die Freunde sagten zu.

Natürlich gruben sie das Drais-Idol wieder aus dem Ackerboden aus. Sirena wickelte es in ein altes Kettenhemd ("magischer Käfig") und übergab es den Heilerinnen in Almhuin, die es identifizierten und in einer geeigneten Stunde ("wenn uns die Sieben Weisen Frauen aus Teamhair besuchen") unschädlich machen wollten.

Bei Borthor-Bartls Hundezüchter gab es dann ein frohes Wiedersehen mit den anderen Kameraden - und bei Whisky und Hundegebell wurden schon die Pläne für das nächste Abenteuer geschmiedet. Doch hier beginnt eine neue Geschichte.