

MIDGARD

Myrkdag



Abenteuer



Myrkdag

Anmerkung

Das Abenteuer *Myrkdag* ist eine Spukhaushandlung mit einer eingeflochtenen Kriminalgeschichte für 2 bis 4 Spielerfiguren der Grade 3-10. Der Schauplatz, ein Gast- und Heilerhaus an einer wenig verkehrsreichen Straße, steht in Ywerddon unweit der Stadt Almhuin, kann aber auch ohne größeren Aufwand in eine ganz andere Ecke von Vesternesse verpflanzt werden. Das Abenteuer erstreckt sich über vier Tage von der Ankunft der Abenteurer im Überwasserhaus bis zur Neumondnacht.

Das Abenteuer erschien ursprünglich im SPIELWELT-Abenteuerband *Spinnenliebe* (1992) und wurde seither leicht überarbeitet und an die neueste Regelversion angepasst. Die Handlung orientiert sich an Motiven alter melodramatischer Filme, z.B. *The Phantom of the Opera* (1925), *The Cat and the Canary* (1927) oder *The Old Dark House* (1932), und versammelt skurrile Personen, bizarre Szenen und Ankündigungen drohenden Unheils, die im Myrkdag gipfeln. Abgesehen von Anfang und Ende sowie von den wiederholten Mordanschlägen wird auf eine starre Festschreibung des Ablaufs verzichtet. Der Reiz des Abenteuers besteht darin, dass die handelnden Personen absichtlich oder unabsichtlich eine Atmosphäre erzeugen, in der niemand mehr Natürliches und Übernatürliches unterscheiden kann. Bis zum Schluss kann diese Unentschiedenheit bestehen bleiben, um dann schlagartig durch das Erscheinen des Geistes aufgehoben zu werden. Der Spielleiter bekommt Mittel an die Hand, die unerschütterliche (?) Ruhe der Abenteurer zu strapazieren und sie zu verwirren: Auch die Spieler sollen ja von der Stimmung beeinflusst werden.

Myrkdag (Dunkeltag): Der letzte Tag eines jeden Monats im vesternessischen Kalender, auf den die Neumondnacht folgt. An diesem Tag und vor allem in der Nacht sind die Mächte der Finsternis am stärksten und bedrohen jeden, der sich unvorsichtig in ihren Einflussbereich begibt und sich nicht zu schützen weiß. Am Myrkdag ruhen die meisten Arbeiten, denn was soll in solchen Stunden des Unheils schon gelingen? Es werden keine Reisen begonnen, keine Verträge geschlossen, keine Toten beigesetzt, keine Ehen geschlossen. Selbst einsetzende Geburten werden möglichst mit Kräutern auf den nächsten Tag verschoben. Manches, was über den Myrkdag erzählt wird, ist nur Aberglaube - aber vieles auch nicht.

Einige Abschnitte werden mit »**Omen**:...« eingeleitet. Es handelt sich um kleine Szenen und Ereignisse, die der Spielleiter nach Belieben einbauen kann, um „*die Schatten, die der Myrkdag wirft*“ zu vertiefen.

Kurzfassung der Ereignisse

Einen Vorschlag für einen detaillierten Zeitablauf (mit fest vorgegebenen Ereigniszeiten), von dem der Spielleiter aber jederzeit abweichen kann, findet man im Anhang.

Nachmittag/Abend/Nacht 1: Die Abenteurergruppe ist im Überwasserhaus, und Nualar singt seine Ballade. Sidan, Hasatar und Cornwyddor mit Jagdgefolge treffen ein. Beim Abendessen prophezeit Connariu nahes Unheil. Neglechafel sticht dem toten Holzfäller die Augen aus, die Sidan für *Zauberauge* braucht. Zugleich machen sich einige Männer des Landvogts mit den Pferden aus dem Staub. Dabei laufen auch die Reittiere der Abenteurer weg.

Tag 2: Auf der Suche nach den Pferden findet man Llafurs Leichnam. Hasatar reist nach Almhuin. Sidan wird nachts auf das vermauerte Gewölbe aufmerksam. 1. Anschlag auf Ffylk.

Tag 3: Neglechafel findet den Eingang in das vermauerte Gewölbe. Hasatar kehrt zurück. 2. Anschlag auf Ffylk.

Tag 4: 3. Anschlag auf Ffylk.

Myrkdag: 4. Anschlag auf Ffylk. Sidan durchbricht die Mauer in das Gewölbe. Alcwyn erscheint.

Die Abenteurer sind gezwungen, im Überwasserhaus zu bleiben, da ihre Pferde nachts verschwunden sind (siehe Nachmittag/Abend/Nacht 1). Der Spielleiter hat so Gelegenheit, sie mit den Angelegenheiten der Hausbewohner zu konfrontieren, damit sie sich aus Neugier in die Handlung einschalten können. Sollten die Spieler jedoch darauf bestehen weiterzureisen, sollten sie bedenken, dass ein Fußmarsch zur Stadt bei den derzeitigen Regenfällen und Überschwemmungen mindestens einen vollen Tag dauert und ausgesprochen unangenehm ist. Ist diese Aussicht nicht abschreckend genug, kann Hasatar die Abenteurer um Mithilfe bitten und