Flann im Glück

von Julia Schreiber
(Zeichnungen: Lutz Buchholz)
Spieldauer: 6-8 Stunden
Grade: 1-4
Schauplätze: Weingut, Stadtgebiet

Ein gemütlicher Abend

Die Abenteurer reisen im späten Frühling durch Erainn nach Cuanscadan. Auf einem großen Weingut, etwa zwei Tagesreisen vor der Stadt, finden sie Unterkunft bei Conlead, einem alten Bekannten eines der Abenteurer. Der gediegene ältere Herr kredenzt köstliche Weine und plaudert von alten Zeiten. Nachdem die Abenteurer diese Gastfreundschaft einen Abend lang genossen haben, bittet Conlead sie, in Cuanscadan einer Angelegenheit nachzugehen, die ihm Ärger macht.

Conlead liefert seit Jahren schon alte Süßweinfässer über den Runan nach Alba. Einige albische Uisge-Brauer wissen diese Fässer zu schätzen, um darin ihren eigenen Brand zu lagern. Der Uisge erhält dadurch eine angenehme Süße und ein blumiges Aroma. Nun bekam Conlead von seinem Geschäftspartner in Alba einen Brief, in dem dieser sich über die schändlich schlechte letzte Lieferung beklagte. Conlead ist sich keiner Schuld bewusst und will wissen, was mit seinen Fässern geschehen ist. Er bittet also die Abenteurer, bei seinem Zwischenhändler Murtagh in Cuanscadan nachzufragen, ob denn mit den Fässern irgendetwas geschehen ist.

An dieser Stelle mischt sich Conleads Neffe, der etwa zwanzigjährige Flann, ins Gespräch ein. Er möchte ebenfalls unbedingt wieder nach Cuanscadan! Schon seit geraumer Zeit sucht der junge Bursche nach einer guten Gelegenheit dazu, denn allein möchte Conlead ihn nicht reisen lassen. Der junge, hübsche Flann Fuiseog (also „Flann, die Lerche“) ist ein Barde und, wie der Onkel sagt, etwas ungestüm. Conlead bittet also die Abenteurer, Flann in die Stadt mitzunehmen und dort einige Tage ein Auge auf ihn zu haben. Für diese Gefälligkeiten gibt er ihnen einen Brief mit, der es ihnen ermöglicht, im besten Gasthof kostenlos zu logieren und zu essen.

Conleads Fässer

Bei der letzten Lieferung von leeren Weinfässern vor etwa einem Jahr geschah den Schauerleuten im Hafen von Cuanscadan ein Missgeschick: Der Fässerstapel geriet ins Rollen, einige Fässer gingen zu Bruch und schlugen im Hafenbecken auf. Kurzerhand flämmten die Schauerleute einige leere Heringsfässer aus und verschifften sie mit der restlichen Ladung – was dem später darin abgefüllten Whiskey ein äußerst unangenehmes Aroma verlieh. Um das herauszufinden, können die Abenteurer Conleads Geschäftspartner Murtagh in dessen Haus in der Altstadt aufsuchen. Er erklärt, dass er die Fässer ganz normal in seinem Lagerhaus eingelagert und mit dem nächsten Schiff hat verladen lassen. Am Lagerhaus selbst treffen die Abenteurer auf eine Gruppe von Schauerleuten. Etwas unter Druck gesetzt, beichten diese das Vorkommnis. Da nur selten leere Fässer transportiert werden, können sie sich gut daran erinnern.

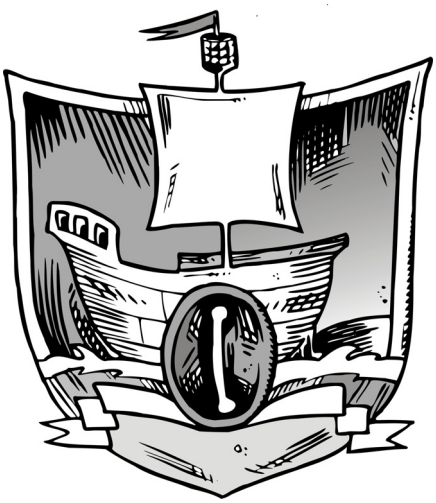
Anmerkung für Spielleiter: Der Auftrag mit den Fässern ist lediglich dazu da, die Abenteurer ein oder zwei Tage in Cuanscadan aufzuhalten. Er gibt ihnen die Gelegenheit, ein paarmal durch die Stadt zu gehen, so dass Flanns Unglück seinen Lauf nehmen kann. Flanns Geschichte lässt sich auch mit anderen Stadtabenteuern in Cuanscadan kombinieren.

Kindermädchen wider Willen

Flann entpuppt sich als durchaus angenehme Reisegesellschaft. Er kann Geschichten erzählen, musizieren, ist freundlich zu allen und behält stets seine gute Laune. Allerdings stellt sich rasch heraus, dass er ein rechter Pechvogel ist. Er gerät beispielsweise bei der Honigsuche in einen Bienenschwarm, schreckt beim Holzsammeln einen jungen Braunbär auf und tappt auch gerne mal mit seinen Liedern und Geschichten ins Fettnäpfchen

(sofern das bei den Abenteurern passieren kann). Flann jedoch sieht in jedem Vorkommnis die gute Seite: „Es war ja Pech, um diese Jahreszeit einem Bären zu begegnen – aber seht nur, jetzt können wir das Fell verkaufen, so ein Glück!“

Anmerkung für den Spielleiter: Der Spielleiter sollte diese Ereignisse der Gruppe und dem Grad ihres Misstrauens anpassen. Sie sollten durchaus merken, dass Flann ein Pechvogel ist, aber nicht zu früh zu misstrauisch werden.



Flann Fuiseog

Barde **Gr 1**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
14	10	TR	24	87	31	72	+11	+12/14/10

Angriff: Langschwert +5 (W6+2)

Zaubern: Der frohlockende Gesang, Das Lieb des Fesselns, Das Lied der Tapferkeit

Fertigkeiten: Beredsamkeit +6, Erzählen +12, Himmelskunde +4, Landeskunde Erainn +4, Musizieren +14, Singen +12, Tanzen +10, Zauberkunde +4

Bes.: Flann ist etwa 1,80 m groß, blond, hellhäutig und stets gut gelaunt. Er besitzt eine magische Laute, die sein ganzer Stolz ist.

Bei seinem letzten Aufenthalt in Cuanscadan begegnete er einem Mitglied der Daoinmaith, der Blathaghaidh, die in einem Fliederhain nahe der Stadt lebt und mit der er eine Liebelei begann. Im Eifer des Gefechts versprach er der schönen Daoine, sie ewig zu lieben. Doch es zog ihn bald zurück in sein eigenes Volk. Als er sie verließ, sprach sie einen Fluch über ihn: „Möge das Pech an deinen Füßen, deinen Händen und deiner Zunge kleben!“ Flann weiß, dass er die Blathaghaidh verärgert hat, ist sich aber des Fluchs nicht bewusst. Er hat eine leichte Dweomer-Aura, die durch den Fluch hervorgerufen wird. Selbst auf die Aura angesprochen, schreibt er sie in jugendlicher Selbstüberschätzung seinem hohen Talent zu.

Die Stadt der Heringe

Begleitet Flann die Abenteurer durch die Stadt (zum Beispiel zu Murtagh), so kommt die Gruppe an einigen Marktständen vorbei. Flann bietet an, eine Runde Brötchen mit frisch geräuchertem Hering für alle zu kaufen. Gerade als er zahlen will, spaziert eine hübsche junge Erainnerin mit einem Marktkorb an ihm vorbei. Kurz abgelenkt, stößt der ungeschickte Barde gegen den Markttisch, wodurch die dort gestapelten Fische ins Rutschen geraten.

Die stämmige Fischersfrau, um deren Tisch es sich handelt, möchte Flann wutschnaubend einen Barsch um die Ohren hauen. Etliche Passanten nehmen die Gelegenheit wahr, sich gratis an den auf dem Boden verteilten Fischen zu bedienen – was der Nachbarhändler nicht gern sieht! Rasch steckt Flann in der Mitte einer fröhlichen Schlägerei mit glitschigen Fischen, aus der ihn die Abenteurer buchstäblich an den Füßen herausziehen müssen.

Erst hatten wir kein Glück ...

Foléan Pioc, der Gasthof mit der Möwe im Schild (CUA, S. 21; A6), ist gemütlich und sehr angenehm. Doch bereits am ersten Abend bekommt Flann auch hier Schwierigkeiten. Er beginnt ein lustiges, allseits bekanntes Lied über die „faulen Heringe von Cuanscadan“ - eine fröhliche Weise über ein Fass verfaulter Heringe, das im Verlauf des Lieds ein paarmal den Besitzer wechselt. Er kann nicht wissen, dass der ebenfalls anwesende Händler Lorcan kürzlich einiges Geld an einer Ladung verdorbener Fische verloren hat.

Lorcan ist empört – da will ihn doch jemand provozieren! Polternd und rotgesichtig will sich der schon etwas angetrunkene Händler auf Flann stürzen.

Dieser weicht aus, stolpert dabei aber in einen Stuhl, wobei einem weiteren Händler namens Cuallan der Wein über das Wams gestoßen wird. Schreiten die Abenteurer nicht rasch beruhigend ein, ergibt sich die nächste Schlägerei.

Anmerkung für den Spielleiter: Die genaue Gestaltung des Gasthauses Foléan Pioc kann man in der gleichnamigen PDF, die ebenfalls auf der Website zur Verfügung gestellt wird, nachvollziehen. Dort sind die Stockwerke und die einzelnen Räume mit kurzen Erläuterungen versehen.

... und dann kam auch noch Pech dazu!

Der an sich harmlose Konflikt im „Foléan Pioc“ setzt – angetrieben von Flanns magischem Pech – eine wahre Kette von Missverständnissen in Gang. Lorcan stellt fest, dass ihm an diesem Abend eine Börse mit etwas Kleingeld gestohlen wurde (eine der Schankmaiden im Gasthof hat lange Finger). Da er ein aufbrausender Mann und ohnehin ärgerlich auf Flann ist, hat er den jungen Musikanten im Verdacht. Er schickt ihm daher am nächsten Tag einen Trupp Schläger hinterher, die dem kleinen Dieb eine Abreibung verpassen sollen.

Ebenfalls anwesend im „Folean Pioc“ war die Diebin Maywen. Sie beschattet Lorcan, da sie es auf einen bestimmten Gegenstand abgesehen hat: den Siegelring von Lorcans kürzlich verstorbenem Vater Branagh. Mit dem Siegelring eines jüngst verstorbenen reichen Händlers lässt sich viel Unsinn treiben, beispielsweise durch die Fälschung von Schuldscheinen. Auch sie missdeutet Flanns Provokation als eine absichtlich herbeigeführte Gelegenheit zum Diebstahl. Als sie am nächsten Tag mitbekommt, dass Lorcan seine Schläger auf einen Dieb ansetzt, ist sie überzeugt, Flann hätte sich bereits des Rings bemächtigt. Nun sind auch sie und ihre Diebesgesellen hinter dem unglücklichen Flann her!

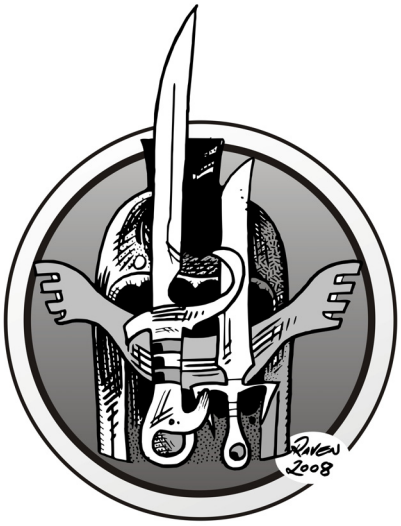
Gehen die Abenteurer mit Flann durch das Hafengebiet (beispielsweise, um mit den Schauerleuten über die Weinfässer zu reden), werden sie in einer dunklen Gasse von sechs kräftigen Schlägern angegriffen, die sich von beiden Seiten nähern: „Da ist der kleine Dieb – gebt ihm ordentlich eins auf die Nase!“

Sechs Schlägertypen

Gr 3

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
15	24	LR	24	85	81	60	+13	+11/14/12

Angriff: Knüppel +12 (W6+2)



Die Schläger wollen Flann verprügeln, aber nicht töten (und auch nicht getötet werden). Sie sagen den Abenteurern, dass Flann ihrem Herrn einiges Gold gestohlen hat – den Namen ihres Auftraggebers verraten sie jedoch nicht oder nur in höchster Not.

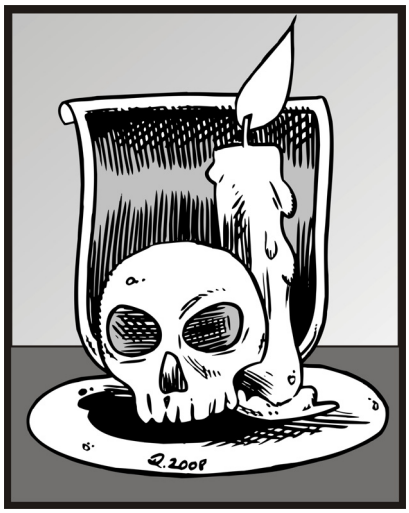
Davon überzeugt, dass Flann im Besitz des Siegelrings ist, versuchen Maywens Diebesgesellen, ihn nachts aus dem Gasthaus zu entführen. Der Gasthof hat nur Einzel- und Doppelzimmer, die leicht zu erklettern im ersten Stock liegen. Ein Dieb steht unten Schmiere, zwei steigen leise ins Zimmer ein und versuchen, Flann zu überwältigen und ihn sowie seinen Rucksack mitzunehmen. Seine kostbare Laute bleibt zurück – für aufmerksame Abenteurer sollte das ein Zeichen sein, dass die Entführer hinter etwas Bestimmtem her sind. Gelingt die Entführung, wird Flann einem groben Verhör unterzogen. Umbringen wollen die Diebe ihn nicht. Schließlich ist er ein Barde, und die stehen in Erainn unter besonderem Schutz.

Missverständnissen auf der Spur

Die Abenteurer haben verschiedene Möglichkeiten, die Missverständnisse aufzuklären. Per Gassenwissen lässt sich herausfinden, dass Flann etwas gestohlen haben soll, das bereits jemand anderes stehlen wollte (Robail (CUA, S. 63) ist hier eine gute Kontaktperson). Sie können den Spuren der Entführer bis zu einem verlassenen Haus am Hafen folgen und Flann freiprügeln. Eleganter ist es, nachzuweisen, dass der Siegelring gar nicht gestohlen wurde!

Ist mindestens ein halber Tag vergangen, so sind die Diebe auch zu einem Handel bereit. Sie haben Flann nach allen Regeln der Kunst verhört, ohne bleibende Schäden zu verursachen – und sind langsam selbst davon überzeugt, dass er keine Ahnung vom Verbleib des Rings hat. Auch sein chronisches Pech macht ihnen zu schaffen. Ein toter Barde könnte ihnen jede Menge Ärger einbringen. Der Handel könnte daher wie folgt aussehen: Wenn die Abenteurer schwören, die Diebe nicht zu verraten, so können sie Flann im Freudenhaus „Tempel der tausend Träume“ (CUA, S. 36) wiederfinden. Falls die Stadtwachen von der Entführung wissen, so gesteht Flann glaubhaft und herzzerreißend, er habe sich nur von seinen Aufpassern abgesetzt, um einen Tag an diesem schönen Ort zu verbringen.

Anmerkung für Spielleiter: Die Reihe der Missgeschicke lässt sich noch fortführen. Flann gerät so lange von einer Bredoullie in die nächste, bis die Abenteurer ihn irgendwann zur Rede stellen und ihn selbst davon überzeugen, dass hier etwas nicht stimmt.



Die Blathaghaidh

Früher oder später sollten die Abenteurer darauf kommen, dass sich Flanns Missgeschicke allzu sehr häufen, um noch auf reiner Ungeschicklichkeit zu beruhen. Für Zauber- und Sagenkundige deutet seine Aura auf einen Zauber der Daoinmaith hin. Direkt auf diesen Verdacht angesprochen, druckst Flann eine Weile herum und gesteht dann, dass er eine kurze aber heftige Affäre mit der Blathaghaidh hatte.

Die Blathaghaidh lebt in einem duftenden und blühenden Fliederhain nahe der Stadtgrenze. Sofort erkennt sie den untreuen Liebhaber wieder und greift ihn mit Pflanzenfesseln an. Es gibt jedoch Mittel und Wege, sie dazuzubringen, den Fluch aufzuheben. Zum einen kann man sie natürlich umbringen (was Flann nicht will!) Auch große Geschenke nimmt sie an. Doch letztlich ist ein neuer Mann immer die beste Ablenkungen vom verflossenen … Sieht ein Abenteurer außergewöhnlich gut oder zumindest etwas exotisch aus, spricht die Blathaghaidh Anziehen auf ihn und möchte ihn verführen. Dann erlöst sie auch Flann von seinem Fluch.

Lässt sich ein Abenteurer auf dieses Spiel ein, so erwartet ihn eine hinreißende Nacht an der Seite der schönen Fee. Mitten im Liebesspiel stellt sie ihre Fragen: „Gefällt dir das? Ist das gut? Findest du mich schön? Wirst du mich ewig lieben …?“

Verneint der Abenteurer oder druckst er herum, ist sie böse und beschwört einen Baumkämpfer hervor. Der Abenteurer kann gerade noch seine Kleidung zusammenraffen und sollte dann besser rasch fliehen!

Blathaghaidh, die Blumengesichtige

Naturgeist **Gr 5**

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
18	28	OR	26	40	90	70	+16	+18/18/18

Zaubern +18: Anziehen, Baumkämpfer, Macht über die belebte Natur, Pflanzenfessel, Tiersprache

Bes.: Die Blathaghaidh hat eine blass fliederfarbene Haut, weiß glänzendes Haar und schöne tiefviolette Augen. Ansonsten sieht sie aus wie eine relativ kleine, zierliche und sehr hübsche Frau.