SABNOCK WORKS / TABLETOP

Der belagerte Turm von Hadrvik

Freyr und die Gaben der Götter



MICHAEL KAHLER

Sabnock Works · 2026

Deutsche Ausgabe

Impressum und Urheberrecht

Der belagerte Turm von Hadrvik

Autor

Michael Kahler

Herausgeber

Sabnock Works

Kattrepel 7
27404 Zeven
Deutschland

Lathmar@t-online.de
sabnockworks.com

© 2026 Michael Kahler. Alle Rechte vorbehalten.

Der belagerte Turm von Hadrvik

In drei Tagen kommt Hilfe. Gullinbursti kann den Küstenturm von Hadrvik mit Vorräten versorgen und Verwundete herausholen, wenn die Gruppe das Leuchten seiner Borsten vor den Belagerern verbirgt.

Gullinbursti im Rollenspiel

Die folgende Fassung ist ein eigenständiger, systemneutraler Spielentwurf. Gullinbursti wird als mächtiger Reisegefährte gespielt, der Menschen mit ihrem Gepäck über gewöhnlich unüberwindliche Hindernisse trägt. Seine Fähigkeiten stehen verlässlich zur Verfügung, sobald er einer Reise zugestimmt hat. Die Schwierigkeiten entstehen aus der begrenzten Zahl der Mitreisenden, der jeweiligen Strecke und den Reaktionen auf sein Licht. Als Reit- und Zugtier ist Gullinbursti schon in den Quellen bezeugt. Die Zahlen, seine Gewohnheiten und die Regeln für seinen eigenen Willen sind frei gestaltet. [1] [2]

Ein möglicher Einstieg ist eine befristete Leihgabe. Ein Herrscher, eine hohe Geistliche, ein Zwergenfürst oder Freyr selbst kann der Gruppe Gullinburstis Hilfe für eine bestimmte Aufgabe anvertrauen. Die verleihende Autorität hat bereits eine Beziehung zu ihm und macht die neuen Gefährten mit seinen Gewohnheiten vertraut. Bei der Übergabe werden Aufgabe und Rückgabe vereinbart. Die Figuren erhalten Zeit, ihn kennenzulernen und den Wagen zu erproben. Zu ihrem Auftrag gehört ausdrücklich, den Eber unbeschadet zurückzubringen.

Für eine offenere Kampagne eignet sich auch ein Tier, das bereits lange mit jemandem unterwegs war. Die Gruppe trifft Gullinbursti vielleicht neben dem Grab seines letzten Gefährten oder bei einer alten Fährfrau, die seine Kräfte bisher nur für kurze Überfahrten nutzt. Seine Geschichte lässt sich über vertraute Wege und erkennbare Reaktionen erzählen. An einer verlassenen Anlegestelle bleibt er stehen, weil dort früher jemand auf ihn wartete. Solche Erinnerungen geben der Bindung Gewicht, bevor die erste Bitte um eine große Reise ausgesprochen wird.

Personen und Vorräte transportieren

Gullinbursti trägt zwei erwachsene Menschen samt persönlicher Ausrüstung auf seinem Rücken. Vor einen leichten Wagen gespannt, befördert er bis zu vier Erwachsene einschließlich einer lenkenden Person oder eine entsprechende Last. In dieser Spielversion umfasst seine Reisemagie auch den passend angeschirrten Wagen samt zulässiger Ladung: Er kann ihn durch die Luft und über Wasser ziehen. Dadurch kann eine kleine Gruppe gemeinsam reisen. Eine schwere Fuhrkolonne lässt sich auf diese Weise nicht mitnehmen; für größere Transporte sind mehrere Fahrten nötig.

Auf freier Strecke legt er in einer Stunde die Entfernung zurück, für die ein gewöhnliches Reitpferd einen Reisetag benötigen würde. Die Spielleitung nennt vor dem Aufbruch die erwartete Dauer und die erkennbaren Schwierigkeiten. Er kann die Luft wie einen Weg benutzen und über Wasser reisen. Ein Gebirgskamm lässt sich überqueren, eine verschlossene Kammer muss weiterhin geöffnet werden. Die Geschwindigkeit hilft außerdem nur dann, wenn das Ziel bekannt ist oder jemand die Richtung weisen kann.

Gullinbursti kann sich einmal bereiste Wege merken und zwischen vertrauten Orten auch ohne lenkende Person verkehren. Die Gruppe muss dafür eindeutige Absprachen treffen. Ein neues Ziel kennt er nicht schon deshalb, weil jemand seinen Namen ausspricht. Soll die Reise unter die Wasseroberfläche führen, brauchen die Mitreisenden eine eigene Möglichkeit zu atmen. Seine Fortbewegung verleiht ihnen weder Atemluft noch Schutz vor den Gefahren der Umgebung.

Im Kampf gelten die Regeln des verwendeten Systems für ein schnelles, fliegendes Reittier. Die hohe Reiseleistung gewährt keine zusätzlichen Angriffe. Gullinbursti kann sich mit seinen Hauern verteidigen, ist in dieser Fassung aber verwundbar und benötigt nach Verletzungen Pflege oder Heilung. Als Grundlage für seine Spielwerte dient ein großes übernatürliches Reittier des gewählten Systems. Die Regeln sollen erlauben, ihn ernsthaft zu gefährden, ohne jede gewöhnliche Straßensperre zur tödlichen Bedrohung eines göttlichen Schatzes zu machen.

Auch Futter und Ruhe gehören in dieser Ausarbeitung zu seinen Bedürfnissen. Für längere Einsätze gelten die Erschöpfungsregeln des Systems, wie bei anderen ausdauernden Reittieren. Eine nächtliche Rettungsaktion kann dadurch anstrengend werden, obwohl einzelne Strecken rasch zurückgelegt sind. Die Gruppe kann Pausen einplanen und Versorgung an den Haltepunkten vorbereiten. Die Kräfte werden durch die Pflege nicht gekauft; die Figuren kümmern sich um das Wesen, das diese Kräfte besitzt.

Wer das Licht sieht

Die Borsten erhellen einen Umkreis von dreißig Schritten so weit, dass Menschen sich sicher orientieren und miteinander arbeiten können. In klarer Nacht ist der Schein aus größerer Entfernung sichtbar. Wie weit, hängt vom Gelände und vom Wetter ab. Eine Wache auf einem Turm kann das Licht über einem offenen Tal früh bemerken, während ein dichter Wald die Sicht versperrt. Wer es sieht, erfährt dadurch zunächst nur, dass sich etwas Leuchtendes bewegt.

Gullinbursti kann dieses Leuchten in der gewählten Fassung nicht nach Belieben ausschalten. Ein ausreichend dichtes Tuch kann die leuchtenden Borsten jedoch abschirmen. Es muss sicher befestigt sein und Augen, Atmung und Bewegungsfreiheit des Tieres freilassen. Die Gruppe kann eine passende Abdeckung vor der Reise anfertigen und erproben. Wenn sie funktioniert, bleibt sie wirksam, bis eine konkrete Beschädigung oder ein anderes Ereignis daran etwas ändert. Eine gut vorbereitete Verhüllung braucht keinen neuen Zufallswurf bei jedem Wachposten.

Auch die Tageszeit gehört zur Planung. Bei hellem Tageslicht kann der zusätzliche Glanz weniger auffallen als in der Dunkelheit. Ein Anflug aus Richtung der tief stehenden Sonne kann bestimmten Beobachtern den Blick erschweren. Dafür müssen Flugbahn, Sonnenstand und Blickrichtung zusammenpassen. Von einem anderen Posten aus kann dasselbe Gespann deutlich zu sehen sein oder sich als Silhouette abzeichnen. Die Spielleitung beschreibt diese erkennbaren Bedingungen, damit die Gruppe ein günstiges Zeitfenster nutzen kann. Ein gedeckter Anflug bei Tag kann dadurch aussichtsreicher sein als eine offene Nachtfahrt.

Vor einer Reise sollten erkennbare Beobachtungspunkte bekannt sein. Die Gruppe entscheidet dann, ob sie den direkten Weg nimmt, unterhalb eines Bergrückens bleibt oder auf anderes

Wetter wartet. Aufmerksam gewordene Gegner können Landestellen beobachten und Nachrichten weitergeben. Sie kennen deshalb noch nicht die gesamte Route. Das Licht erzeugt eine Spur aus möglichen Beobachtungen, deren Folgen aus den Handlungen der Beteiligten entstehen.

Sein eigener Wille

Gullinbursti versteht einfache Bitten und kann sich für oder gegen eine Reise entscheiden. Seine Antworten zeigt er durch Verhalten. Er stellt sich zum Anschirren bereit, wendet sich einem vertrauten Menschen zu oder weigert sich, in einen verriegelbaren Verschlag zu gehen. Für diese Fassung gebe ich ihm eine ausgeprägte Abneigung gegen Eingesperrtsein. Die Gruppe lernt solche Eigenheiten früh kennen. Hat er einer gewöhnlichen Reise zugestimmt, wird seine Zustimmung nicht vor jedem Hindernis neu ausgewürfelt.

Ein Geschenk oder Verkauf kann einen menschlichen Eigentumsanspruch übertragen. Damit ist die Beziehung des Ebers zur neuen Person noch nicht entschieden. Sein bisheriger Gefährte kann Vertrauen vermitteln, indem beide eine Zeit lang gemeinsam reisen. Ein neuer Besitzer darf sich seine Zuneigung auch selbst erwerben. Entscheidend ist der tatsächliche Umgang. Die Übergabe verursacht in dieser Ausarbeitung kein Todeslos und nimmt Gullinbursti seine Kräfte nicht.

Bei einer Leihgabe bleibt die Verfügung über Gullinbursti an die vereinbarte Aufgabe gebunden. Die Gruppe darf ihn weder weiterverkaufen noch verschenken oder ohne Absprache für einen anderen Feldzug behalten. Unbeschadete Rückgabe bedeutet, das Tier gesund und ohne bleibende Schäden zurückzubringen; Erschöpfung verlangt vor der Übergabe angemessene Ruhe und Versorgung. Wird er verletzt, gehören Behandlung und die Nachricht an die verleihende Autorität zur übernommenen Verantwortung. Bleibende Schäden oder eine gebrochene Rückgabezusage haben die vereinbarten und nachvollziehbaren Folgen für das Vertrauen und künftige Hilfe. Ein zusätzlicher Fluch ist mit der Leihe nicht verbunden.

Auch ein Diebstahl bleibt eine Handlung gegen ein eigenständiges Wesen. Wer ihn wegführt, muss mit seinen Erinnerungen und seinem Widerstand rechnen. Kennt er den Heimweg und kann entkommen, mag er zu vertrauten Menschen zurückkehren. Eine Entführung ist möglich, wenn die Täter ihn tatsächlich festhalten können. Seine Fähigkeit, durch die Luft zu laufen, öffnet keine verschlossenen Käfige. Die Rettung kann deshalb Vorbereitung verlangen, obwohl der anschließende Fluchtweg leicht erscheint.

Die goldenen Borsten haben in dieser Spielversion keinen verwertbaren Materialwert. Gullinbursti lässt sie weder ausreißen noch abrasieren und setzt sich gegen solche Versuche zur Wehr. Was von selbst ausfällt oder durch eine Beschädigung absplittert, verliert sofort seinen goldenen Glanz und seine Leuchtkraft. Zurück bleiben gewöhnliche Stahlspäne, die im Spiel als wertloser Abrieb behandelt werden. Diese Verwandlung betrifft jedes abgelöste Stück, unabhängig von der Ursache. Aus dem Borstenkleid lassen sich weder Gold noch magische Zutaten gewinnen; es liefert keinen Ertrag für Handel oder Handwerk.

Was seine Hilfe möglich macht

Mit Gullinbursti werden manche bisherigen Hindernisse tatsächlich unwichtig. Eine zerstörte Brücke muss nicht jedes Mal repariert werden, und eine Nachricht kann früher eintreffen, als der Gegner erwartet. Diese Erfolge sollten Bestand haben. Wenn jede Reise sofort an einer neuen unsichtbaren Grenze endet, verliert der Eber seinen Wert. Neue Konflikte entstehen dort, wo die erreichte Freiheit auf andere Menschen trifft: Eine belagerte Stadt hat sehr viel mehr Hilfsbedürftige, als in den Wagen passen.

Wer eine Heilerin über Nacht in ein abgelegenes Dorf bringt, macht damit eine Hilfe möglich, die vorher unerreichbar war. Sobald sich das herumspricht, kommen weitere Bitten. Die Gefährten können Termine und Vorräte planen, Unterstützung organisieren oder Anfragen ablehnen. Aus den gemeinsamen Reisen entstehen Beziehungen, ohne dass das Tier jede Ablehnung bestraft. Bei einer Leihgabe müssen zusätzliche Aufgaben mit der vereinbarten Rückgabe zusammenpassen. Interessant wird, welche Verpflichtungen die Figuren eingehen und welche Hilfe sie unter diesen Bedingungen tatsächlich leisten können.

Auch Herrschende können auf den Eber reagieren. In einer Spielwelt, die seine Verbindung zu Freyr kennt, könnte ein Fürst den gemeinsamen Auftritt als Zeichen göttlicher Gunst auslegen. Eine Priesterschaft könnte dagegen einen Anspruch auf die Betreuung des Tieres erheben. Gullinburstis Anwesenheit beweist solche Ansprüche nicht automatisch. Sie verschafft den Beteiligten aber ein sichtbares Zeichen, um das sich politische Geschichten entwickeln können.

Der belagerte Turm von Hadrvik

Der Küstenturm vor Hadrvik ist eingeschlossen. Zwölf kampffähige Verteidiger und acht Verwundete befinden sich im Inneren. Trinkwasser ist vorhanden, doch Nahrung, Verbandszeug und Bolzen gehen zur Neige. Die Belagerer kontrollieren den Landweg und beobachten die Bucht. Bisher warten sie darauf, dass die Vorräte erschöpft sind; Leitern und Truppen für einen Sturm stehen bereit. Ein Entsatzheer wird in drei Tagen erwartet. Ohne Hilfe dürfte die Besatzung vorher aufgeben müssen. Die Heilerin Ragna hat eine Nachricht mit dem Bedarf und einer Skizze der möglichen Landestelle aus dem Turm schmuggeln lassen. Das folgende Abenteuer ist frei erfunden.

Die Hohepriesterin des Inselheiligtums jenseits der Bucht verwahrt Gullinbursti aufgrund eines alten Abkommens. Sie beauftragt die Figuren, Nahrung und Ausrüstung in den Turm zu bringen und auf dem Rückweg die Verwundeten herauszuholen. Für diesen Einsatz leiht sie ihnen den Eber und einen leichten Wagen. Vor der ersten Fahrt stellt ein vertrauter Tierhüter die Gruppe dem Eber vor, zeigt das Anschirren und hilft bei einer Probefahrt. Der Wagen erhält zwei gepolsterte Liegeplätze sowie Sitze für eine lenkende und eine helfende Person. Zum Auftrag gehört die unbeschadete Rückgabe des Tieres nach Abschluss des Einsatzes.

Die Vorbereitung beginnt mit dem Blick auf die Küste. Eine seeseitige Terrasse am Turm bietet genügend Platz zur Landung; ein Felsvorsprung schützt sie vor einem Teil der Beobachter. Der offene Anflug bleibt gefährlich. Die Gruppe kann Wachposten auskundschaften, Sichtlinien vergleichen und ein Signal mit den Verteidigern vereinbaren. Ragna sorgt dafür, dass Vorräte zügig übernommen und die nächsten Verwundeten rechtzeitig zur Terrasse gebracht werden. Am Heiligtum werden Lager, Pflege und neue Ladungen vorbereitet. Die Spielleitung nennt die

durch diese Erkundung bekannten Gefahren und die erwarteten Reise- und Ladezeiten vor dem ersten Einsatz.

Für diesen Entwurf dauert ein vollständiger Umlauf bei freier Strecke vierzig Minuten: je zehn Minuten für Hin- und Rückweg sowie zusammen zwanzig Minuten für Übergabe und Beladen an beiden Enden. Mit Lenker und Helfer bleiben zwei Plätze für Verwundete. Vier ungestörte Umläufe können damit alle acht herausbringen und zugleich vier Ladungen Versorgungsgüter hineintragen. Auf dem Hinweg liegen die Vorräte auf den freien Liegeflächen; sie zählen zur zulässigen Last. Umwege, aufwendige Versorgung einzelner Verletzter oder eine gefährdete Landestelle können die Dauer verändern. Die Figuren wissen vor dem Aufbruch, was der Wagen bei der gewählten Besetzung aufnehmen kann.

Die westlich gelegene Insel erlaubt am späten Nachmittag einen Anflug aus Richtung der sinkenden Sonne. Bei geeigneter Flugbahn sehen einzelne Beobachter in das helle Gegenlicht. Andere Posten haben einen günstigeren Blickwinkel, und die Rückreise muss gesondert betrachtet werden. Eine erprobte, lichtdichte Abdeckung kann das Leuchten auch bei späteren Fahrten abschirmen. Die Gruppe entscheidet, ob sie bei Tag startet, auf die Dunkelheit wartet oder einen längeren Weg hinter den Küstenfelsen nimmt. Der günstigste Zeitpunkt ergibt sich aus der Erkundung. Hohes Fliegen schützt möglicherweise vor gewöhnlichen Geschossen, macht das Gespann aber über weite Strecken sichtbar.

Eine Entdeckung entwickelt sich aus konkreten Beobachtungen. Eine Wache bemerkt vielleicht einen kurzen Lichtschein, eine andere erkennt ein Gespann über der Bucht. Erst wer dessen Ziel beobachtet oder weitere Hinweise zusammenträgt, kann die Versorgung des Turms melden. Der Bericht muss die Führung der Belagerer erreichen. Wird dort klar, dass neue Vorräte eintreffen und Verwundete entkommen, kann der Befehl zum vorgezogenen Sturm fallen. Für diesen Abenteuerentwurf benötigt das Heer nach dem Befehl etwa eine Stunde, um den Angriff zu beginnen, sofern niemand die Vorbereitungen stört. Boten, herangeführte Leitern und sich sammelnde Truppen geben den Figuren erkennbare Zeichen dieser Entwicklung.

Während Gullinbursti unterwegs ist, haben auch die zurückbleibenden Figuren Aufgaben. Im Turm müssen Verwundete getragen, Ladungen verteilt und Zugänge gesichert werden. Auf der Insel brauchen die Angekommenen Betreuung; der nächste Vorratstransport soll beim Eintreffen des Wagens bereitstehen. Sobald Gullinbursti die Strecke und beide Haltepunkte kennt, kann er einzelne Fahrten selbständig zurücklegen. Die Gruppe muss dafür sichere Übergaben und verständliche Absprachen schaffen. So können Figuren an beiden Enden bleiben oder einen Beobachtungsposten umgehen, während die Transporte weitergehen.

Beginnen die Belagerer mit den Sturmvorbereitungen, verändert sich die nächste Fahrt. Benötigen die Verteidiger nun vor allem Bolzen und Schilde, oder muss zuerst ein schwer verwundeter Mensch hinaus? Ist die bekannte Terrasse noch benutzbar, oder braucht die Gruppe einen anderen Übergabepunkt? Eine gut getarnte Route kann weiterhin funktionieren. Auch das Unterbrechen einer Meldung oder das Verzögern der Angriffsvorbereitungen kann Zeit gewinnen. Die Spielleitung lässt erfolgreiche Maßnahmen die Lage verändern. Ob der Turm standhält und wie viele Menschen herauskommen, ergibt sich aus den Entscheidungen und den üblichen Spielregeln.

Nach dem Einsatz werden die Geretteten im Heiligtum versorgt und Gullinbursti gepflegt. Verletzungen des Ebers müssen behandelt und der Hohepriesterin gemeldet werden. Die Figuren bringen ihn wie vereinbart zurück und berichten, was im Turm geblieben ist und welche Hilfe dort noch gebraucht wird. Weitere Reisen verlangen eine neue Absprache. Ragna und die Verteidiger wissen nun, wem sie die Versorgung und Rettung verdanken. Auch das Verhältnis zum Eber hat eine gemeinsame Geschichte erhalten, die bei einer späteren Begegnung fortbesteht.

Quellenverzeichnis

[1] Úlfr Uggason. “Húsdrápa.” In Carmina Scaldica, edited by Finnur Jónsson, 1929.
Str. 6 (Finnur Jónsson), Str. 7 (Skaldic Poetry of the Scandinavian Middle Ages) · S. 3

[2] Snorri Sturluson. The Prose Edda. Translated by Arthur Gilchrist Brodeur. New York: The American-Scandinavian Foundation, 1916.
Gylfaginning 49 · S. 3

Zum Essay · Gullinbursti, ein lebendiger Schatz