SABNOCK WORKS / TABLETOP

Erkaufter Frieden

Freyr und die Gaben der Götter



MICHAEL KAHLER

Sabnock Works · 2026

Deutsche Ausgabe

Impressum und Urheberrecht

Erkaufter Frieden

Autor

Michael Kahler

Herausgeber

Sabnock Works

Kattrepel 7
27404 Zeven
Deutschland

Lathmar@t-online.de
sabnockworks.com

© 2026 Michael Kahler. Alle Rechte vorbehalten.

Erkaufter Frieden

Eine Prinzessin überließ einem feindlichen Heerführer ihr Schwert, damit er seine Gefangenen freiließ. Jahre später träumt sie von einem Hieb am Stadttor und bittet die Gruppe, ihr die Klinge zurückzubringen.

Fürs Rollenspiel. Die Klinge, die fehlen wird

Die folgende Fassung ist mein eigener, systemunabhängiger Spielentwurf. Wer das Schwert als eigene Waffe angenommen hat und es verkauft, verschenkt oder dauerhaft verliert, stirbt später in einer dramatischen Situation, in der gerade diese Waffe die Person hätte retten können oder sollen. Der Tod kommt später, soll aber noch innerhalb der Kampagne eintreten. Wer die Kräfte des Schwerts nutzt, muss dafür weder Lebensjahre aufwenden noch Opfer bringen. Das Todesverhängnis entsteht mit dem Verlust des Schwerts. Die Regel greift das Motiv von Freyrs Schwertverlust auf. Ein solcher Fluch ist in der Edda nicht überliefert.

Diese Regel steht ausdrücklich in der Beschreibung des Artefakts. Wer die betroffene Figur spielt, weiß schon vor der Bindung, dass eine spätere Trennung zum tragischen Ende führt. Die Runde vereinbart damit einen Teil der Geschichte. Ein gewöhnlicher Nachteil, den kurzfristig ein misslungener Rettungswurf auslöst, wäre etwas anderes. Der Reiz liegt in der Entscheidung, ob die Figur das Schwert annimmt, und später darin, was sie mit der Zeit anfängt, die ihr bleibt.

Was das Schwert im Spiel kann

Die Klinge führt die Hand ihres Trägers, solange er bei Bewusstsein ist und ein klares Kampfziel verfolgt. Bei Angriffen und Paraden kämpft er mindestens so gut wie ein erfahrener Schwertkämpfer des verwendeten Systems. Ist seine eigene Fertigkeit höher, gilt dieser Wert. Das Schwert zählt als mächtige magische Waffe. Zusätzliche Aktionen gewährt es nicht, und in dieser Fassung fliegt es außerhalb der Hand auch nicht selbständig umher. Die nötige Einsicht verstehe ich hier als Konzentration und bewusste Wahl des Ziels. Eine bestimmte Gesinnung wird nicht verlangt. Diese Spielregel greift die Strophen 8 und 9 des Skírnismál frei auf. [1]

Einmal pro Kampf kann der Träger außerdem einen einzelnen Nahkampfangriff vollständig abwehren, sofern er ihn grundsätzlich mit einer Schwertparade erreichen könnte. Diese Parade gelingt selbst gegen übermenschliche Stärke und soll der Figur mindestens einmal für alle sichtbar das Leben retten. Gegen einen einstürzenden Berg oder ein Gift, das bereits im Körper wirkt, hilft sie nicht. Die Runde hat damit eine konkrete Fähigkeit erlebt, deren Fehlen später keiner eigens erklären muss.

An das Schwert bindet sich, wer es wissentlich als eigene Waffe annimmt. Wer es nur berührt, repariert oder befördert, erwirbt damit keinen Besitz in diesem Sinn. Nur die jeweils gebundene Person kann seine besonderen Kräfte nutzen. In der Hand eines Entleihers ist es ein gewöhnliches Schwert. Die Bindung lässt sich also nicht umgehen, indem jemand zum Schein Eigentümer bleibt und die Waffe ständig anderen überlässt. Bei einer auf Dauer angelegten Übergabe zählt der tatsächliche Zweck, auch wenn die Beteiligten sie eine Leihe nennen.

Wann die Trennung vom Schwert zählt

Wann das Verhängnis eintritt, hängt davon ab, ob die Waffe endgültig übergeben wurde oder ob die Figur sie noch zurückholen kann. Es soll ein Unterschied sein, ob einem das Schwert im Kampf aus der Hand fällt oder ob man es verschenkt. Wer es unfreiwillig verliert, hat neun Nächte, um es wiederzuerlangen. Diese Frist erinnert absichtlich an die neun Nächte bis zur Begegnung mit Gerðr. Im Eddalied hat die Zahl mit einem Waffenfluch nichts zu tun.

Wird das Schwert verkauft, verschenkt oder eingetauscht, ist das Schicksal der Figur besiegelt, sobald die Übergabe abgeschlossen ist und der neue Besitzer die Waffe als seine eigene annimmt. Wer sie aus freien Stücken dauerhaft aufgibt, zieht dieselbe Folge auf sich. Das Schicksal ist in dem Moment besiegelt, in dem die Figur das Schwert tatsächlich hingibt, auch wenn es sonst niemand in Besitz nimmt.

Wird das Schwert gestohlen, unter Zwang ausgeliefert oder geht es auf andere Weise verloren, ist das Schicksal der Figur nach neun Nächten besiegelt, in denen sie keine Gewalt über die Waffe hatte. Gibt sie die Suche vorher endgültig auf, tritt das Verhängnis sofort ein. Eine kurze Entwaffnung oder ein fallen gelassenes Schwert lösen es nicht aus, sofern die Figur innerhalb der Frist wieder über die Waffe verfügen kann.

Wer das Schwert in Verwahrung gibt oder vorübergehend verleiht, löst das Verhängnis nicht aus, solange die Rückgabe möglich bleibt und das Schwert weiterhin der gebundenen Person gehört. Wer die Waffe vorübergehend in Händen hält, erhält ihre Kräfte nicht.

Wer das Schwert zurückkauft oder wiederfindet, nachdem das eigene Schicksal besiegelt ist, kann seine Kräfte unter Umständen erneut nutzen. Das Verhängnis bleibt bestehen. Über die Waffe verfügen kann nur, wer sie selbst führen und behalten kann. Das Schwert durch ein Gefängnisgitter hindurch kurz zu berühren, setzt die Frist nicht zurück.

Wie sich das Verhängnis erfüllt

Nach der Trennung bleibt Zeit, den gewonnenen Vorteil zu erleben. Wer mit dem Erlös ein Dorf gerettet hat, soll sehen, wie es weiterbesteht. Wer die Klinge verschenkt hat, soll erleben, was der Beschenkte damit erreicht. Erst später wird die alte Entscheidung wieder bedeutsam. Der Preis ändert im Nachhinein nichts an ihrem moralischen Wert. Eine großzügige Gabe kann richtig gewesen sein und einen dennoch das Leben kosten. Selbst ein Diebstahl, an dem die Figur keinerlei Schuld trifft, kann nach dieser Regel dieselbe Folge haben. Spätestens am Ende der Kampagne soll sich das Schicksal erfüllen.

Die Spielleitung kündigt das Ende durch wiederkehrende, konkrete Vorzeichen an. Die Figur könnte von einem Hieb träumen, den ihre leere Hand nicht aufhalten kann. Mit der Zeit entwickelt ein Gegner einen Angriff, gegen den die besondere Parade wirksam gewesen wäre. Zwischen diesen Hinweisen liegen wirkliche Abenteuer und Entscheidungen. Die Vorzeichen lassen eine Gefahr erkennen. Wer die Zeichen zählt, soll nicht fürchten müssen, dass die Figur beim letzten ohne Zusammenhang tot umfällt. Der Held stirbt nicht im Schlaf. Er gerät in eine Situation, in der ihm das Schwert geholfen hätte.

Im Finale muss das Schwert tatsächlich fehlen oder außer Reichweite sein. Die tödliche Situation knüpft an eine Fähigkeit an, die die Klinge bereits gezeigt hat. So kann die frühere Besitzerin den Hieb des Riesenfürsten nicht abfangen, den sie einst mühelos pariert hätte. Ein

beliebiges Fieber erfüllt ihren Schicksalsspruch nicht. In der Szene muss erkennbar werden, was der frühere Verzicht mit der heutigen Niederlage zu tun hat.

Wer das Schwert wiedererlangt, hebt damit den Todesspruch nicht auf. Wer erkennt, dass sein Tod schon durch den Verlust besiegelt ist, sollte das Schwert nicht suchen. Das wiedergewonnene Schwert kann Aufschub verschaffen oder noch einmal einen Erfolg ermöglichen. Zu dem vereinbarten Ende gehört aber eine spätere Trennung. Sie muss vorbereitet sein. Vielleicht braucht eine andere Verteidigerin die Klinge, während der frühere Besitzer einen zweiten Zugang hält. Eine plötzlich erfundene Erklärung, weshalb das Schwert nicht zu gebrauchen sei, würde die Bedeutung der ersten Entscheidung verwischen. Auch ein gewöhnlicher Zauber zum Brechen eines Fluchs hebt den Spruch in dieser Fassung nicht auf.

Der Tod einer Figur kann nicht gleichzeitig fest vereinbart sein und in jedem denkbaren Fall ganz dem Zufall überlassen bleiben. Diese Fassung entscheidet sich für eine gemeinsam vereinbarte Tragödie. Die Würfel bestimmen über Erfolge und Verluste im letzten Auftrag. Dass die betroffene Figur am Ende stirbt, steht fest. Wer sie spielt, entscheidet mit, welche Aufgabe sie zuletzt übernimmt und welches Ziel sie noch verfolgen will. Für Spielerfiguren braucht es dafür eine Kampagne, in der man solche Enden gemeinsam gestaltet. Die Runde kann das Motiv auch erst an einer wichtigen Nichtspielerfigur erleben, ehe jemand aus der Gruppe das Schwert annimmt. Durch eine Weissagung kann der Spieler das Schicksal seiner Figur schon vor der Schenkung kennen und es sehenden Auges annehmen. Er kann auch erst später erfahren, was diese Entscheidung für seine Figur bedeutet.

Jeder Besitzer trägt sein eigenes Schicksal. Mit dem Weiterverkauf geht eine alte Verpflichtung nicht auf den Käufer über. Dessen eigene Geschichte kann sie später dennoch belasten. So lässt sich über mehrere Generationen eine Folge bedeutender Besitzer erzählen, die aus ganz unterschiedlichen Gründen handeln und auf unterschiedliche Weise sterben. In Kampagnen mit Wiedererweckung gilt für diese tragische Fassung, dass die Figur mit der Erfüllung des Todesspruchs endgültig stirbt. Sonst liefe der eigentliche Preis am Ende bloß auf die Beschaffung eines Heilzaubers hinaus.

Ein Abenteuer. Der erkaufte Frieden

Vor vielen Jahren gab eine Prinzessin einem feindlichen Heerführer ein Schwert. Im Gegenzug ließ er die Gefangenen frei und zog seine Truppen ab. Der Frieden hielt. Jetzt hat sie zum dritten Mal denselben Traum. Unter dem Tor ihrer Stadt hebt sie den Arm, als ein gewaltiger Hieb auf sie niederfährt. Die Figuren sollen das Schwert zurückholen. Die Prinzessin kennt die alte Warnung, hofft aber, dass ein Rückkauf sie vielleicht doch noch retten kann.

Der neue Besitzer hat mit der Waffe inzwischen eine Grenzsiedlung vor den Dienern eines Riesen geschützt. Er weiß, was eine freiwillige Übergabe für ihn bedeutet. Deshalb verlangt er keinen Haufen Gold. Er besteht darauf, dass die Gruppe seinen Leuten zuerst einen Fluchtweg öffnet und ihnen sicheres Geleit in die Stadt der Prinzessin verschafft. Aus der Beschaffung eines Gegenstands wird eine Verhandlung über die Folgen der Entscheidungen, die zwei Menschen über ihren Besitz getroffen haben.

Die Gruppe kann den Tausch ermöglichen, eine gemeinsame Verteidigung aushandeln oder versuchen, das Schwert zu stehlen. Jede Lösung ändert, wer es führen kann und wer künftig sein Schicksal trägt. Ein Verrat könnte den Frieden zerstören, den die erste Gabe gestiftet hat.

Ein ehrliches Geschäft kann eine neue Verpflichtung begründen, deren Preis erst in einem späteren Abenteuer fällig wird. Die Klinge bleibt nützlich genug, dass sie niemand leichten Herzens hergibt.

Die letzte Szene der Prinzessin bereitet die Runde gemeinsam vor. Während die Klinge die Flüchtenden an einem anderen Eingang schützt, hält die Prinzessin das Tor aus ihrem Traum. Ihr Tod steht fest. Ob die Menschen entkommen und ob der Riese die Stadt in seine Gewalt bringt, hängt von den Entscheidungen und Erfolgen der Figuren ab. Die Prinzessin kann auf den Frieden zurückblicken, den sie mit ihrer einstigen Gabe erreicht hat. Ihr Ende muss ihre Entscheidung von damals nicht ins Unrecht setzen.

Für die nächste Besitzerin bleibt eine Frage, auf die kein noch so hoher Waffenwert eine Antwort gibt. Wofür würde sie das Schwert eines Tages hergeben? Solange sie es behält, trägt sie die Möglichkeit dieses Verzichts mit sich. Sobald sie sich entscheidet, beginnt eine weitere Geschichte. Wie sie endet, steht bereits fest. Was dieses Ende bedeutet, bleibt offen.

Quellenverzeichnis

[1] Edward Pettit (ed. and trans.), The Poetic Edda: A Dual-Language Edition. Open Book Publishers, 2023.

Skírnismál 8–9, 214–215 · S. 3

Zum Essay · Freyrs verlorenes Schwert