SABNOCK WORKS / TABLETOP

Die Friedensfahrt

Freyr und die Gaben der Götter



MICHAEL KAHLER

Sabnock Works · 2026

Deutsche Ausgabe

Impressum und Urheberrecht

Die Friedensfahrt

Autor

Michael Kahler

Herausgeber

Sabnock Works

Kattrepel 7
27404 Zeven
Deutschland

Lathmar@t-online.de
sabnockworks.com

© 2026 Michael Kahler. Alle Rechte vorbehalten.

Die Friedensfahrt

Zwei Abordnungen reisen auf Freyrs Schiff zu Friedensverhandlungen. Als die Meerenge versperrt ist, müssen sie entscheiden, was sie über den Pass tragen und wem sie vertrauen.

Zwei Gemeinden an benachbarten Fjorden liegen seit Jahren in Fehde. Nun sollen sich ihre Abgesandten auf einer neutralen Insel treffen, um über Weiderechte, Entschädigungen und die Wiedereröffnung von Handelswegen zu verhandeln. Das Heiligtum Freyrs leiht den Helden Skíðblaðnir, damit sie beide Abordnungen gemeinsam zum Thing bringen. Das Thing ist eine öffentliche Versammlung, auf der Rechtsstreitigkeiten verhandelt und Angelegenheiten von gemeinsamem Interesse entschieden werden. Dieses Abenteuer spielt in einer Fantasywelt mit nordischen Göttern. Wir haben das Thing als Schauplatz gewählt und den gesamten Auftrag der Helden für dieses Abenteuer erfunden.

Vor der Abreise übergibt die Priesterin Runa den Helden das gefaltete Schiff. Sie hat eine klare Bitte. Die Abgesandten sollen lebend ankommen, das Schiff soll unversehrt zurückkehren. Die Helden tragen die Verantwortung für beide Abordnungen, auch wenn ihnen unterwegs der eine oder andere Passagier zuwider sein sollte. Der Tempel stellt acht Seeleute. Mit ihnen reisen achtundvierzig Abgesandte, Angehörige und Begleiter. Nur sechs dieser Passagiere sind bewaffnete Wachen. Proviant und Wasser für die geplante Fahrt stehen bereit.

Das Schiff im Spiel

In diesem Abenteuer bietet Skíðblaðnir allen Mitreisenden der Helden und sämtlichen Vorräten Platz. Sobald die Mannschaft das Segel setzt, weht verlässlich ein günstiger Wind. Ein erfahrener Steuermann bestimmt den Kurs. Die Gruppe muss weder auf das richtige Wetter warten noch eine plötzliche Flaute überstehen. Riffe und versperrte Hafeneinfahrten bleiben Hindernisse. Hier helfen umsichtige Navigation, Ortskenntnis oder die Wahl eines anderen Weges. Die Größe des Schiffes und der günstige Wind sind aus der Edda übernommen. Wie sich das Schiff steuern lässt und welche Hindernisse die Fahrt erschweren, legen die Regeln dieses Abenteuers fest. [1]

Bevor sich das Schiff falten lässt, müssen alle von Bord gehen. Auch Tiere und Ladung müssen an Land. Die fest eingebauten Teile, das Segel und die Takelage falten sich mit dem Schiff. Solange noch jemand oder auch nur ein Stück Ladung an Bord ist, beginnt der Vorgang gar nicht erst. So kann niemand versehentlich im Beutel eingeschlossen werden. Das Zusammenfalten dauert zehn Minuten, das Entfalten ebenso lange. Eine Person allein kann das gefaltete Schiff tragen. Zum Entfalten braucht die Mannschaft eine freie Wasserfläche, auf der das ganze Schiff Platz hat. Die Edda gibt weder eine Dauer noch einen Ablauf für das Falten des Schiffes vor. Dass es dafür entladen werden muss, ist eine Spielregel dieses Abenteuers. [1]

Im Tempelhafen sehen die Reisenden bei einer Vorführung, wie das Schiff funktioniert. Es wird leer entfaltet, die Passagiere gehen an Bord, und bevor das Schiff wieder zusammengefaltet wird, gehen alle an Land. Die Helden können die Zeit nutzen, um mit Runa und den Seeleuten die Aufgaben zu verteilen. Wer trägt den Beutel an Land? Wer bewacht ihn, und wer kümmert

sich um die Passagiere, während die Mannschaft das Schiff bereitmacht? Auf diese Absprachen wird es später ankommen.

Die gesperrte Meerenge

Jarl Tore kontrolliert die einzige schiffbare Meerenge zwischen den Fjorden und der Insel, auf der das Thing stattfinden soll. Er verdient an den getrennten Handelswegen und daran, dass er beide Seiten der Fehde beliefert. Eine Einigung würde seine Stellung schwächen. Unter dem Vorwand, gegen Seeräuber vorzugehen, sperrt er deshalb die Meerenge. Eine schwimmende Sperre aus Baumstämmen, befestigte Stellungen an den Ufern und Wachboote machen den direkten Weg gefährlich. Wer dort unbedingt durchwill, kann über die Durchfahrt verhandeln, die Sperre sabotieren oder versuchen, den Weg mit Gewalt zu erzwingen.

Es gibt einen zweiten Weg. Runa beschreibt ihn den Helden, als sie ihnen den Auftrag erteilt. Nach einem Tag unter Segeln erreichen sie die abgelegene Nordbucht. Von dort führt ein alter, zwölf Kilometer langer Pfad über einen Pass auf der Halbinsel zu einer anderen Bucht. An beiden Ufern ist genug Platz, um das Schiff zu entfalten. Für den Fußmarsch der Reisegesellschaft sind sechs Stunden zu veranschlagen. Von der anderen Seite aus ist es noch eine Tagesfahrt bis zur Insel. Mit Entladen, Beladen und Übernachtungen dauert die Reise auf diesem Weg etwa drei Tage. Das Thing beginnt in fünf Tagen. Die Spielleitung legt die Geografie und die Reisezeiten vor Spielbeginn fest. Der günstige Wind ist in den Fahrtzeiten bereits berücksichtigt.

Ein gewöhnliches großes Schiff über diesen schmalen Pfad zu schaffen, wäre fast unmöglich. Skíðblaðnir passt in seinen Beutel, und die Passagiere können ihr Gepäck selbst tragen. Für alle, denen der Fußmarsch schwerfallen würde, stellt das Heiligtum Tragsessel und Helfer bereit. Die Helden müssen organisieren, wie diese Reisenden über den Pass kommen. Sie können auch Packtiere mieten oder mit den Küstendörfern Unterstützung vereinbaren. Der Umweg ist von Anfang an bekannt. Die Gruppe muss also nicht darauf hoffen, ihn im letzten Augenblick zufällig zu entdecken.

Wer übernimmt die Nachhut?

Als die Reisenden sich auf den Marsch über Land vorbereiten, gibt es Streit. Sigrun, eine der Abgesandten, besteht darauf, dass ihre Leute den Zug anführen. Ihr Bruder wurde in der Fehde getötet, und sie traut der Gegenseite nicht zu, den Zug von hinten zu schützen. Deren Sprecher Egil fürchtet, seine Angehörigen würden als Erste im Stich gelassen, wenn sie am Ende des Zuges marschieren. Beide wollen zum Thing, und beide haben Grund, ihren Nachbarn zu misstrauen. Eine Eskorte aus Angehörigen beider Seiten oder eine Nachhut unter Führung der Helden könnte den Streit beilegen, sofern die Betroffenen bei der Entscheidung mitreden können.

Schon auf See kann die Gruppe Vertrauen schaffen. Ein verletzter Passagier braucht Hilfe. Vielleicht teilt jemand seinen Proviant mit der anderen Abordnung oder regt an, dass die Wachen beider Seiten den Wachdienst gemeinsam übernehmen. Solche Entscheidungen sollten später spürbare Folgen haben. Wer sich schon einmal um jemanden von der anderen Seite gekümmert hat, findet beim nächsten Vorwurf eher Gehör. Ein einziger misslungener Überzeugungswurf sollte das gewonnene Vertrauen nicht wieder zunichtemachen. Die Spielleitung verwendet dafür die passenden Proben aus dem gewählten Regelsystem.

Der Beutel am Pass

Ein Informant hat Tore verraten, dass sich das Schiff falten lässt und die Reisenden den nördlichen Weg nehmen wollen. Seine Männer kennen den Beutel, in dem Runa das Schiff übergeben hat. Ob es tatsächlich darin steckt, können sie mit Magie nicht zuverlässig feststellen. Zwanzig Söldner werden vorausgeschickt. Sie sollen den Beutel an sich bringen und nach Möglichkeit mehrere wichtige Abgesandte festhalten, damit das Thing ohne sie tagen muss. An dem entlegenen Pfad hat der Jarl keine ständige Besatzung. Seine Leute müssen erst Stellung beziehen.

Späher, die dem Zug vorausgehen, können frische Lagerplätze, Spuren abseits des Pfades und Anzeichen für Vorbereitungen an einer Engstelle entdecken. Ein ortskundiger Führer kennt außerdem einen steileren Seitenpfad, auf dem die Reisenden zwei Stunden länger brauchen. Die Helden könnten die Gruppe um den Hinterhalt herumführen, die Söldner mit einem ähnlichen Beutel täuschen oder mit ihnen verhandeln. Kommt es zum Kampf, handeln die Abgesandten weiterhin selbstständig. Sie suchen Deckung, tragen Verwundete fort und helfen, ihre Angehörigen zu schützen. Die sechs Wachen unterstützen die Helden. Wie die Begegnung ausgeht, entscheiden sie nicht für sie.

Selbst wenn die Söldner den Beutel stehlen, muss das Abenteuer hier nicht enden. Sie bringen ihn zu Tores Station am südlichen Ende des Passes. Spuren, die Aussage eines Gefangenen oder ein Hinweis aus der nächsten Siedlung können die Helden dorthin führen und ihnen Gelegenheit geben, den Beutel zurückzuholen. Haben die Helden den Söldnern erfolgreich einen anderen Beutel untergeschoben, erreichen die Reisenden womöglich schon die nächste Bucht, während die Söldner ihre vermeintliche Beute bewachen.

Das Schiff entfalten

Am anderen Ufer brauchen die Reisenden zehn Minuten lang Schutz, während die Seeleute Skíðblaðnir entfalten. Hat die Gruppe die Abfahrt vorbereitet, kann sie die Passagiere geordnet an Bord bringen und sofort die Segel setzen. Sind Verfolger nahe genug herangekommen, müssen die Helden entscheiden, wie sie das Ufer halten, ihre Gegner ablenken oder mit ihnen verhandeln wollen. Auf den günstigen Wind ist weiterhin Verlass. Sobald sie wieder auf dem Wasser sind, hilft er ihnen zu entkommen.

Mit der Ankunft auf der Insel ist der erste Teil des Auftrags erfüllt. Ob die Gespräche gleich zum Frieden führen, hängt von den Beteiligten und den Ereignissen unterwegs ab. Vielleicht einigen sie sich zunächst nur auf einen Gefangenenaustausch oder auf eine gemeinsame Handelsfahrt. Die Helden haben das Treffen möglich gemacht. Wie es ausgeht, liegt nicht allein in ihrer Hand. Auch Tores Versuch, das Thing zu verhindern, könnte zur Sprache kommen.

Zum Auftrag gehört auch die Rückfahrt mit dem geliehenen Schiff. Haben die Verhandlungen freies Geleit eingebracht, kann Skíðblaðnir die Meerenge passieren. Andernfalls bleibt der vertraute Weg über den Pass. Mit ortskundigen Führern und aufeinander abgestimmten Wachen kann die Gruppe ihn jetzt sichern. Die Aufgabe ist erst erfüllt, wenn die Passagiere wieder zu Hause sind und das gefaltete Schiff ins Heiligtum zurückgekehrt ist. Von der Fahrt bleiben Versprechen, neue Verbindungen und vielleicht ein Jarl, der an Einfluss verloren hat.

Quellenverzeichnis

[1] Snorri Sturluson. Edda Snorra Sturlusonar. Guðni Jónsson bjó til prentunar. Heimskringla.no.

Gylfaginning 43 · S. 3

Zum Essay · Skíðblaðnir und die Schiffe der Götter