

# MIDGARD

## Die große Salzkarawane

Auszug



T1007

MIDGARD  
press

# MIDGARD ABENTEUER

## AUSZUG

Stephanie Lammers

### Die große Salzkarawane

Das Volk der Asad .....	3
Die Gesetze der Wüste .....	5
Der Beginn des Abenteuers .....	6
In Qum-al-Naschir .....	7
Unterwegs zu den Asad .....	8
Im Lager der Kel Imuhar Asad .....	11
Die Bruderschaft der Schatten .....	13
Durch den Reg Taif .....	13
Im Erg Scharuch .....	15
Die Oase des Schreckens .....	18
Die Stadt in der Wüste .....	20
Die Reise zum Salzsee .....	21
Am großen Salzsee .....	23
In den Toten Hügeln .....	25
Der letzte Anschlag .....	27
Anhang	
Erfahrungspunkte .....	30
Die Asad .....	30
Die Iklan .....	34
Die Schattenritter .....	34
Handout .....	36

## AUSZUG

Impressum

copyright © 1990-2008 by Elsa Franke, Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg  
2. überarbeitete Auflage  
[www.midgard-online.de](http://www.midgard-online.de)

Titelbild: Thorsten Kettermann (Hank Wolf)  
Illustrationen und Karte: Hank Wolf  
Zierleiste: Thomas Lamm

# Die große Salzkarawane

Ein Abenteuer in Eschar  
von Stephanie Lammers

Illustrationen von Frank ...  
copyright © 1990, 2008 by Verlag für F&SF-Spiele

**AUSZUG**

Dieses Abenteuer ist für eine Gruppe von 4 bis 6 Spielerfiguren mit einer Gradsumme zwischen 17 und 22 vorgesehen. Die Abenteuerer erfahren, was es heißt, die unwirtlichen Wüsten von Eschar zu bereisen. Sie müssen Durst, Erschöpfung und brennende Hitze ertragen, sich von übellaunigen Kamelen, Sandstürmen und Wüstengeistern plagen lassen und obendrein noch einen geheimnisvollen Feind aufspüren, bevor dieser sie alle ins Verderben stürzen kann. Außerdem lernen die Abenteuerer das Volk der Asad, die sogenannten Ritter der Wüste, kennen.

Den größten Reiz hat dieses Abenteuer, wenn die Spielerfiguren noch keine Erfahrungen mit Reisen in der Wüste gesammelt haben und sie die Fertigkeit *Überleben in der Wüste* nicht besitzen. Die Abenteuerer sollten immer das Gefühl haben, dass sie sich auf keiner ganz alltäglichen Reise befinden und dass der Weg, den sie vor sich haben, allerlei unbekannte Gefahren birgt.

Die Reisebedingungen in der Wüste und das Volk der Asad nehmen in diesem Szenario den meisten Raum ein. Der Küstenstaat Corua, in dem die Geschichte ihren Anfang nimmt, wird nicht näher beschrieben. Der Spielleiter sollte sich den Mittelmeerraum zur Zeit der Renaissance vorstellen und von sich aus auch diesem Teil der Welt Farbe verleihen. Manche Begegnungen, wie zum Beispiel das Treffen mit al-Aktuf, dem Auftraggeber der Gruppe, sind nur knapp beschrieben. Auch hier sollte der Spielleiter nicht mit Ausschmückungen sparen.

Die wichtigste Aufgabe des Spielleiters ist es, den Spielern erbarmungslose Hitze, qualvollen Durst und Erschöpfung so nahe zu bringen, wie nur irgend möglich. Für seine Hilfe stehen ihm Regeln zur Verfügung, die die Auswirkungen dieser Strapaz-

zen auf Spielfiguren festlegen, doch müssen die Entbehrungen und ihre Folgen so vorgetragen werden, dass die Spieler sie nachvollziehen und rollengerecht auf ihre Figuren übertragen können. Sie sollten sich so gut wie möglich in die Lage ihrer Figuren versetzen können.

## Überblick über das Abenteuer

Im Küstenstaat Corua erhalten die Abenteuerer vom Händler Don Gisefo al-Aktuf den Auftrag, die Hinterlassenschaft seines Onkels aus der Wüstenstadt Hama abzuholen und nach Nedschef zu bringen. Die erste Etappe der langen Reise führt nach Qum-al-Naschir, einer kleinen Siedlung am Nordrand der Wüste von Eschar. Dort haben die Abenteuerer Gelegenheit, sich den Asad Amanug ag Amaya zu Dank zu verpflichten.

Als Folge dieser Bekanntschaft dürfen die Abenteuerer das Lager der Kel Imuhar Asad aufsuchen. Sie erhalten die Erlaubnis, sich der alljährlichen Salzkarawane des Stammes anzuschließen, die auf ihrer Reise in Hama Station macht. Ohne Wissen der Asad gehört ein Teilnehmer der Karawane einer finsternen Sekte an. Sein Ziel ist es, den Erfolg der Unternehmung zu sabotieren und so den Ruf Amanugs, des Anführers der Karawane, zu ruinieren.

**AUSZUG**

## Das Volk der Asad

In den Öden Hügeln und zum Teil auch in den ausgetrockneten Schluchten der Kaf-Berge, die die Küstenstaaten von den scharidischen Wüsten trennen, lebt in mehreren Stämmen das Volk der Asad. Den Ursprung dieser Menschen kennt niemand genau, doch ihr Aussehen lässt eher auf eine Verwandtschaft mit den Bewohnern der Küstenstaaten schließen als auf eine Abstammung von den schwarzen Völkern

Im Text wird gelegentlich auf das MIDGARD-Regelwerk verwiesen. Dabei bedeutet:  
DFR = MIDGARD - *Das Fantasy-Rollenspiel*,  
KOM = *Das Kompendium*.



einen Schatten! „Die Große Karawane!“ keucht Scherif und sinkt in die Knie. „Wir werden alle sterben! Wir sind verflucht. Oh Ormut, wir bitten dich, wende dich nicht ab von uns!“ Scherif fährt fort zu beten, und ein paar der inzwischen ebenfalls anwesenden Asad tun es ihm gleich.

Minutenlang zieht die Große Karawane vorbei, völlig lautlos. Kein Kamel brüllt, keine Stimmen ertönen. Es herrscht tödliches Schweigen. Bei genauem Hinsehen sieht man, dass Mensch und Tier in der Karawane wie ausgetrocknete Leichen aussehen, ledrige Haut spannt sich über hohle Augen, die Kleidung hängt in Fetzen, und stellenweise sind nur noch bleiche Knochen. Dann plötzlich hat der Spuk ein Ende. Innerhalb eines Augenblickes ist die ganze Karawane verschwunden, als sei sie niemals dagewesen.

Das Verschwinden des Spuks hebt die Stimmung der Asad nicht. Sie alle kennen die Legende: Wer die Große Karawane sieht, wird nicht heimkehren. Nur Todgeweihte bekommen sie zu Gesicht.

Vor vielen hundert Jahren wurde eine Karawane zusammengestellt, die alles bisher Dagewesene in allem übertraf. Die

Kamele waren die stärksten und schnellsten, die Ladung war die Wertvollste und die Bewachung die Beste. Und dennoch erreichte die **Große Karawane** nie ihr Ziel. Irgendwo liegen sie bis heute, die Knochen und Schätze, Beute der Wüste. Viele haben nach ihr gesucht, angelockt von Erzählungen über Perlen und Seide, Gold und Juwelen, Silber und magische Wüste, doch niemand hat der Wüste je ihr Geheimnis entreißen können, niemand hat die Überreste der Großen Karawane je gefunden. Keiner weiß, warum sie ihr Ziel niemals erreichte, doch alle wissen, dass ihr Anblick den Tod bringt.

Unter den Iklan bewirkt die Nachricht von der Sichtung der Großen Karawane deutliche Unruhe. Sie sind davon überzeugt, dass diese Expedition unter einem schlechten Stern steht und dass Alaman ihren Untergang beschlossen hat. Noch in derselben Nacht, nachdem sich alle außer den beiden Wachen wieder zum Schlafen niedergelegt haben, werden zwei Iklan gestellt, als sie versuchen, mit zwei mit Wasser beladenen Lastkamelen nach Hama zurück zu fliehen. Amanugs Bestrafung fällt wie bei den Asad üblich aus. Die Iklan werden ohne Wasser und Nahrung zu Fuß in die Wüste gejagt. Sollte es Ormut gefallen, dass sie überleben, nun,

