

The cover art depicts a dramatic battle scene in a desert canyon. In the foreground, a large, dark, shaggy creature is partially visible. In the center, a warrior in a blue and gold robe with a sword is engaged in combat with a dark, winged demon. Another demon is leaping through the air above them. The background features ancient stone pillars and a bright light source, possibly a sunset or sunrise, casting long shadows. The overall style is detailed and cinematic.

PATHFINDER

КАМПАГНПЕПВЕРТ™

ALMANACH ZU QADIRA

Qadira



PATHFINDER

KAMPAGNIENWELT

Author • Jessica Price
Development Lead • James Jacobs
Additional Design • John Compton
Cover Artist • Caio Maciel Monteiro
Interior Artists • Marjorie Davis, Fabio Gorla, Eric Kenji, Lance Red, Javier Rodríguez und Anson Tan
Cartographer • Rob Lazzaretti
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Creative Director • James Jacobs
Creative Design Director • Sarah E. Robinson
Executive Editor • James L. Sutter
Senior Developer • Rob McCreary
Pathfinder Society Lead Developer • John Compton
Developers • Adam Daigle, Crystal Frasier, Amanda Hamon Kunz, Mark Moreland, Owen K.C. Stephens und Linda Zayas-Palmer
Managing Editor • Judy Bauer
Senior Editor • Christopher Carey
Editors • Jason Keeley, Elisa Mader, Kate O'Connor, Joe Pasini und Josh Vogt
Lead Designer • Jason Bulmahn
Designers • Logan Bonner, Stephen Radney-MacFarland und Mark Seifter
Art Director • Sonja Morris
Senior Graphic Designers • Emily Crowell und Adam Vick
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez
Chief Financial Officer • John Parrish
Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Director of Licensing • Michael Kenway
Staff Accountant • Ashley Kaprielian
Data Entry Clerk • B. Scott Keim
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Software Development Manager • Cort Odekerk
Senior Software Developer • Gary Teter
Project Manager • Jessica Price
Organized Play Coordinator • Tonya Woldridge
Community Team • Liz Courts und Chris Lambert
Customer Service Team • Sharaya Copas, Katina Davis, Sara Marie Teter und Diego Valdez
Warehouse Team • Laura Wilkes Carey, Will Chase, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand und Kevin Underwood
Website Team • Christopher Anthony, William Ellis, Lissa Guillet, Don Hayes, Julie Iaccarino und Erik Keith

Deutsche Ausgabe • Ulisses-Spiele
Originaltitel • Pathfinder Campaign Setting: Qadira, Jewel of the East
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Peter Basedau und Thorsten Naujoks
Layout • Matthias Lück



INHALT

Einleitung	2
Die Geschichte von Qadira	4
Das Leben in Qadira	12
Die Bewohner von Qadira	24
Abenteurer in Qadira	34
Bestiarium	58

Quellenverweise

In diesem Band wird anhand folgender Abkürzungen auf die folgenden Quellenbände verwiesen:

<i>Expertenregeln</i>	EXP	<i>Monsterhandbuch III</i>	MHB III
<i>Ausbauregeln: Magie</i>	ABR	<i>Monsterhandbuch IV</i>	MHB IV
<i>Ausbauregeln II: Kampf</i>	ABR II	<i>Monsterhandbuch V</i>	MHB V
<i>Ausbauregeln III: Völker</i>	ABR III	<i>Götter von Golarion</i>	GvG
<i>Ausbauregeln VI: Klassen</i>	ABR VI	<i>Neue Helden Golarions</i>	HNHG
<i>Ausbauregeln VII: Okkultes</i>	ABR VII	<i>Okkulte Helden</i>	HOKH
<i>Ausbauregeln VIII: Intrigen</i>	ABR VIII	<i>NSC-Kompendium</i>	NKO
<i>Monsterhandbuch</i>	MHB	<i>Völker von Golarion</i>	VvG
<i>Monsterhandbuch II</i>	MHB II		

Dieses Produkt ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das Pathfinder Rollenspiel oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden. Die OGL kann auf Seite 64 dieses Produktes nachgelesen werden.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Campaign Setting: Qadira, Jewel of the East © 2016, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, and Pathfinder Society are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Inc. Deutsche Ausgabe *Almanach zu Qadira* © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.



AUF DEM TITELBILD

Kyra und Sajan kämpfen in den Ruinen einer vergessenen qadirischen Stadt auf dem von Caio Maciel Monteiro angefertigten Titelbild gegen Aghasch-Divs!



Ulisses Spiele GmbH
 Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
 Art.-Nr.: US51054PDF



Paizo Inc.
 7120 185th Ave NE, Ste 120
 Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

EINLEITUNG

Meine lieben, jungen Freunde!

Ich gratuliere euch, dass ihr der Kundschafterloge in Katheer zugewiesen wurdet! Ich gestehe, dass ich etwas neidisch bin. Qadira lässt einen nämlich nie wieder los. Auch wenn das Land sich nach Kräften bemüht hat mich umzubringen, vermisse ich es immer noch.

Ihr denkt wahrscheinlich, ihr würdet das Tor zum Osten kennen, unseren so wunderbar exotischen Nachbarn. Ihr freut euch auf die Begegnung mit von der Sonne gesegneten Mystikern, verschleierten Elementargeistbeschwörern, prächtigen Wüstenrössern und majestätischen Palästen. Keine Sorge, all das werdet ihr zu Gesicht bekommen, allerdings ist es zugleich nur die alleroberste Schicht dieses mysteriösen Ortes.

Qadira besitzt nämlich zwei Gesichter – das Land ist zugleich eine der Nationen rund um die Innere See und Teil eines gewaltigen, uralten und fernen Imperiums. Die vertrauten Elemente können einen einlullen, doch dann wird einem im nächsten Moment der kunstvoll gewobene Teppich unter den Füßen weggezogen. Lasst euch nicht täuschen: Qadira ist nicht wie Andoran! Seid ständig auf der Hut!

Ich habe einige grundlegende Tipps zum Überleben der ersten Monate in Katheer beigefügt. Viel Glück, Kundschafter! Macht uns stolz!

– Stanelcho Tanev, Kundschafterhauptmann, Carpendenloge

Als westlichste Satrapie von Kelesch erinnert Qadira immer wieder an die Stärke eines der mächtigsten Reiche auf Golarion. Die Qadirii stehen seit langem mit ihren Nachbarn im Streit, welche sie fürchten und voller Neid über ihre Reichtümer und ihre Kultur grollen. Dennoch ist die Region nicht die Todesfalle, als welche sie von ihren Feinden dargestellt wird. Besucher sollten allerdings einige wichtige Punkte beachten, während sie sich im sogenannten Tor zum Osten aufhalten. Die folgenden Tipps erhalten neue Kundschafter, ehe sie Missionen in Qadira angehen. Aber auch alle anderen Abenteurer sollten sie sich zu Herzen nehmen:

Hör gut zu. Qadirii sind allesamt ein silberzüngiger Haufen und Meister darin, die Ahnungslosen und Unachtsamen zu narren. Wenn die Konversation für Keleschiten eine Kunstform ist, dann ist das Feilschen der reinste Blutsport. Qadirii sind ebenso begabt im Umgang mit Worten wie mit Schwertern und richten mit ersteren oftmals weitaus größeren Schaden an. Sie beherrschen das Taldanische zumindest so gut wie du und dein Kelisch ist definitiv nicht so gut, wie du glaubst. Daher lerne, mehr zuzuhören als zu reden.

Familie steht an erster Stelle. Wenn du einen Qadiri fragst, wie es ihm geht, antwortet er, wie es seiner Familie ergeht. Wenn du also mit einem qadirischen Kollegen sprichst, so beachte, dass du es nicht nur mit einem Individuum zu tun hast. Der andere spricht für sich selbst und seine Interessen, repräsentiert zugleich aber auch seine Familie, seinen Stamm und das Padischahreich. Beachte dies bei Verhandlungen. Qadirii sind auch sehr neugierig, wenn es um die Familien von Ausländern geht. Also sagt ihnen den Namen deiner Mutter, erzähle ein oder zwei Geschichten über deinen zentrischsten Verwandten und sie werden dich lieben.

Erwarte keine direkten Antworten. Keleschiten wissen, dass Informationen Macht sind. Und sie beantworten Fragen gern mit Gegenfragen. Du kannst eine Stunde oder länger in einem Basar Katheers sitzen, ohne eine einzige Aussage zu hören. Das kann Besucher zu Beginn verwirren, doch sobald du dich daran gewöhnt hast, erkennst du, dass die Antwort meist in der Gegenfrage enthalten ist.

Finde so schnell wie möglich einen Patron. Die qadirische Gesellschaft ist ein dichtes Geflecht aus familiären und geschäftlichen Verbindungen, Stammeszugehörigkeiten und gemeinsamen Religionen. Diese Beziehungen sind die reinsten hypnotischen Muster in ihrer Komplexität. Nahezu jeder benötigt die schützende Hand eines Mächtigen oder einer Familie. Als Ausländer benötigst du einen Schutzherrn, um auch nur einfache Geschäfte in Qadira erledigen zu können oder eine Audienz bei jemandem zu erhalten, der auch nur im Ansatz bedeutsam ist. Wenn alle Stricke reißen, nutze deine Kontakte innerhalb der Gesellschaft der Kundschafter, um einen solchen Patron zu finden.

Registrierte dich gleich nach deiner Ankunft als Ausländer. Ausländer genießen einen gewissen Grad an Schutz, sofern sie sich gleich nach Betreten des Landes registrieren lassen. Tut du dies nicht, so erwarte keine Hilfe von den Behörden, solltest du ausgeraubt werden. Und gib dich niemals als Bürger aus. Das Bürgerrecht im Padischahreich verleiht eine Reihe von Privilegien und großen Schutz, daher achten die Keleschiten eifersüchtig darauf, dass niemand es sich anmaßt.

Beginne keine Kämpfe, die du nicht auch zu Ende führen kannst. Jeder Qadiri erfüllt einen zweijährigen Wehrdienst beim Militär und selbst jene, die keine Kampfausbildung erhalten, besitzen immer noch eine Grundausbildung an

verschiedenen Waffen. Wenn du einen Kampf gewinnen kannst – möglichst ohne jemanden dabei zu töten! –, erlangst du den Respekt zurück, den du verlierst, weil du ihn begonnen hast. Wenn du aber verlierst, hast du dich zudem noch lächerlich gemacht.

Beginne keine Religionsstreitigkeiten. Kelesch ist äußerst tolerant, was andere Religionen angeht, aber der Sarenraeglaube ist immer noch die offizielle Religion des Imperiums. Keleschiten erwarten von jedem in ihrem Reich, dass er dies respektiert. Sie versuchen nicht, dich zu konvertieren, außer du zeigst ernsthaftes Interesse an ihrem Glauben. Doch solltest du eine schlechte Meinung über die Dämmerblume haben, so behalte sie für dich.

Sei ein dankbarer Gast.

Keleschiten betrachten die Gastfreundschaft als heilige Pflicht und jene, die den alten Traditionen folgen, haben sogar einen eigenen Raum in ihren Häusern, in dem sie Gäste begrüßen und ihnen rituell Speis und Trank anbieten. Habe ein Geschenk bereit – es muss nicht viel kosten, aber versuche etwas Ungewöhnliches zu finden, das dein Gastgeber nicht leicht erlangen kann. Handwerksprodukte aus deinem Heimatland erfreuen meistens, insbesondere wenn du dazu eine Geschichte erzählen kannst.

Sprich keinen Adeligen an, ohne ihm vorgestellt worden zu sein. Wenn du mit einem Adeligen sprechen willst, musst du Beinarbeit leisten und dich an deinen Patron wenden, der sich an seinen Patron wendet usw. – dies gilt insbesondere für eine Audienz bei einem Angehörigen der Herrscherfamilie. Die Mitglieder der Hausgarde können recht grob werden, wenn jemand die Zeit ihres Herrn in Anspruch nehmen will, der über keine Empfehlung verfügt oder von keinem bedeutsamen Fürsprecher begleitet wird.

Kelisch

Das Kelische ist als Handelssprache entstanden, bei welcher die schwierigsten Laute und die verwirrende Grammatik des Alt-Kelisch eliminiert wurden. Da die Schreibweisen aber zum Teil stark variieren, kann es für Nutzer des Taldanischen (der Gemeinsprache Avistans) schwer zu erlernen sein. Die beiden Laute, die für Fremde am schwierigsten zu erlernen sind, sind das „harte“ *h* (im Taldanischen meist als *kh* niedergeschrieben) und die beiden gerollten *r* (*r* bedeutet in der Regel ein Triller mit der Zungenspitze, während *rh* – zuweilen auch als *gh* niedergeschrieben – ein im hinteren Bereich der Zunge gerollter Laut ist).

Häufige kelische Ausdrücke und Redewendungen

Ausländische Besucher dürften in Qadira die folgenden Ausdrücke bei freundlichen Unterhaltungen mit Einheimischen als nützlich erachten:

„**So selten wie ein Kamel in Katheer.**“ Der Ausdruck wird oft auf Marktplätzen ausgestoßen, um anzudeuten, dass ein Gegenstand wertlos ist.

„**Mein Schatten wird dich schützen.**“ Dies drückt Dankbarkeit für Gastfreundschaft oder einen großen Gefallen und das Versprechen aus, die Geste zu erwidern.

„**Nur Narren und Taldaner...**“ Diese abwertende Redewendung bezieht sich auf die Spannungen zwischen Qadira und Taldor.

„**Der Rand deiner Münze ist schärfer als dein Krummsäbel.**“ Mit dieser Phrase lässt ein Verkäufer den potentiellen Käufer wissen, dass sein Angebot ungenügend ist.

„**Möge das Licht der Morgendämmerung auf dich scheinen.**“ Ein formeller Gruß, der als Begrüßungs- und Abschiedsformel genutzt wird.



Keleschitische Namen

Viele Keleschiten in Qadira haben eigentlich zwei Namen – da wäre zum einen der Geburtsname, welcher in Verbindung mit der Abstammung mütterlicherseits genutzt wird, und zum anderen der längere und komplexere vollständige Name. Ein Keleschit, der sich als Yaqib al-Marah vorstellt, erklärt, dass er Yaqib, der Sohn Marahs, sei. Falls er sich umfassender identifizieren muss,

könnte er den Namen jenes Ahnen (meistens eine Ururgroßmutter mütterlicherseits) nennen, dessen Nachkommen die Sippe bilden, der er angehört. Keleschiten, die einem Stamm angehören, benennen diesen meistens nur in formellen Situationen und fügen ihn dann ihrem vollen Namen an. Ein Angehöriger eines Handelshauses hängt den Namen des Hauses an den Stammesnamen, oft folgt dann auch noch der Name seiner Stadt – Yaqib al-Marah Tiferi Bekhzadi Al-Hiraf wäre z.B. Yaqib, Sohn der Marah vom Tiferistamm, Angehöriger des Bekhzadi-Handelshauses aus der Stadt Al-Hiraf. Adelsnamen folgen oft einem ähnlichen Muster, wobei der Hausname durch einen Familiennamen ersetzt wird. Sollte ein Adelliger einen individuellen Titel tragen oder das Familienoberhaupt sein, so könnte ein Ehrentitel dem Familiennamen vorangehen.

Besonders gläubige Kleriker und ähnliche Religionsführer legen oft alles bis auf den Geburtsnamen ab und hängen den Namen ihres Tempels an. Beispiel: Yaqib al-Lehalyah ist Yaqib vom Lehalyahempel.

Angehörige der Herrscherfamilie tragen den Geburtsnamen gefolgt von einer Form des Mutternamens, einem bei Erreichen des Erwachsenenalters erlangten Namen, einen Namen mit Bezug auf die Linie der Herrscherfamilie und schließlich als Familiennamen al-Parischat.

Diese Namensregeln zählen zu den Traditionen der Althameri (eine der ursprünglichen Volksgruppen von Kelesch – siehe Seite 26), welche von vielen Keleschiten übernommen wurden. Jene, die sich mit anderen keleschitischen Volksgruppen stärker identifizieren, nutzen hinsichtlich der Namensgebung oft deren Gebräuche.

Qadira
Juwel des Ostens

Die Geschichte von Qadira

Das Leben in Qadira

Die Bewohner von Qadira

Abenteuer in Qadira

Besiarium



DIE GESCHICHTE VON QADIRA

„Wir stehen am Rand der Zivilisation. Hier ist die Ordnung zerbrechlich, im Schwanken begriffen und stets vom Feind bedroht. Dass Qadira bisher nie diesem Feind zum Opfer gefallen ist, sollte kein Garant für unsere Unbesiegbarkeit sein, da es in Avistan und Garund viele Kriegstreiber gibt. Ohne ständige Wachsamkeit werden sie versuchen, uns das wegzunehmen, was uns groß macht: Unsere Reichtümer. Unsere Kultur. Unsere Geschichte. Wer nicht zuerst zuschlägt, riskiert die Niederlage. Doch wer zuerst zuschlägt, der will auch den Krieg. Beides ist keine gute Wahl, beides ist im Herzen keine akzeptable Wahl. Doch gar keine Wahl zu treffen, ist die schlechteste Entscheidung, die man fällen kann.“

– Ghadir al-Gohar, Ausbilder der Bogenschützen in Omasch

Um die Nation Qadira zu verstehen, muss man ihre zwei Gesichter als Übergang zwischen zwei sehr unterschiedlichen Kulturen verstehen. Qadira ist eine Nation der Region der Inneren See und Teil der regionalen Politik und Geschichte, wie auch von den regionalen Katastrophen, dem Klima und den gesellschaftlichen Problemen geprägt. Das Land ist aber auch ein Teil des Padischahreichs von Kelesch, eines uralten und mächtigen Imperiums, dessen Wohlstand jenseits der Vorstellungskraft der meisten Nationen der Inneren See liegt und dessen Prioritäten und Ansichten dem durchschnittlichen Bewohner der Region der Inneren See fremd sind. Qadira ist das westlichste Ende der Goldstraße, jener keleschitischen Haupthandelsroute, welche den ganzen gewaltigen Kontinent Casmaron durchzieht und von entsprechender Bedeutung für Kelesch ist. In einer Woche passieren mehr Reichtümer Qadiras Grenzen als die meisten avistanischen Nationen jemals in ihren Schatzkammern hatten. Doch obwohl qadirische Städte wie Katheer nach den Maßstäben der Region der Inneren See luxuriös erscheinen, verbleibt nur ein Teil dieser Reichtümer in Qadira. Unter unzufriedenen Qadirii kursiert das Sprichwort, dass Qadira mit Glas zufrieden sein muss, während der Rest von Kelesch unter Diamanten erstickt. Für Kelesch hingegen ist Qadira auch nach und trotz jahrtausendelanger Existenz auch weiterhin nur eine Art Grenzprovinz. Die Keleschiten betrachten die avistanische Kultur als primitiv und blutrünstig, doch keine Satrapie weiß besser als Qadira, wie gefährlich die Avistani sein können. Qadira ist praktisch am Rande des Imperiums gestrandet und von seinen nächsten imperialen Nachbarn durch eine gnadenlose, nicht einfach zu durchquerende Wüste getrennt, während es eine gemeinsame Grenze mit gierigen und oft feindseligen Avistani unterhalten muss. Entsprechend glaubt man in Qadira, das Fortbestehen des Landes hänge am seidenen Faden.

QADIRA VOR DER KELESCHITISCHEN EXPANSION

Qadiras extremes Klima sorgte nach dem Erdenfall für eine niedrige Population. Verstreute bäuerliche Gemeinden befanden sich entlang der Küstenregionen, Nomadenstämme zogen durch die Wüsten und über die Ebenen und ein paar größere Städte entstanden und verschwanden wieder von der Landkarte. Von diesen Ortschaften ist kaum noch etwas übrig, sieht man von den Ruinen außerhalb von Katheer ab. Keleschitische Archäologen glauben, dass es Katheer in der einen oder anderen Form schon vor dem Erdenfall gegeben hätte und dass die Stadt wieder und wieder auf den Ruinen ihrer jeweiligen Vorgängerin errichtet worden sei. Von Inschriften abgesehen, die auf eine Besiedlung durch die Kultur der Aischmayar (siehe Seite 26) hindeuten, sind die Identitäten der Erbauer und Bewohner früherer Versionen Katheers aber im Dunkel der Geschichte verloren.

Im Laufe viele Jahrhunderte verbanden sich mehrere Kulturen während des Zeitalters des Schicksals zum Volk der Keleschiten und ließen sich in der Region nieder. Ebenso siedelten dort Garundi und Mwangi. Obwohl Handelskarawanen aus dem zentralen Kelesch regelmäßig die Region durchquerten, vergingen viele Jahrhunderte, ehe Kelesch mit den Einheimischen formelle Handelsbeziehungen einging. Die beliebten Pferderennen in der Nähe von Katheer lockten keleschitische Besucher an und Besucher aus dem Padischahreich nannten die Region um diese Attraktion herum Kathierah, dies wurde im Jahr -78 AK zu Qadira standardisiert, als die ersten formellen Vorbereitungen für die Kolonisierung getroffen wurden.

DIE EROBERUNG

Während Taldor sich über Avistan auszubreiten begann, erkannte der Groß-Padischah Adalan IV. die Bedeutung der Küstenregion südlich des Paschman zwecks der weiteren Kontrolle über die Goldstraße. -78 AK fielen Keleschiten erstmals in Qadira ein, wenn auch ohne direkte Befehle des Groß-Padischahs. Adalan IV. nickte die territoriale Erweiterung aber im Nachhinein ab und ließ die neue Provinz gegen avistanische Eroberer besetzen. Angesichts der spärlichen Population erfolgten die meisten Kämpfe der Armee von Kelesch mit Taldor statt den eigentlichen Bewohnern der Region.

Kelesch beeilte sich, die Kolonie auf die schnelle Aufnahme als Satrapie vorzubereiten, so dass Baumeister, Verwaltungsbeamte, Kleriker und Architekten der Armee auf dem Fuße folgten. Da das Reich Erfahrung damit hatte, ausländische Populationen zu assimilieren, achtete man darauf, lokale Wirtschaftszweige aufzubauen, den Ortschaften dieselben Dienstleistungen anzubieten wie keleschitischen Ansiedlungen und lokale Anführer in die Verwaltung zu integrieren. Es konnte sich weitestgehend als Wohltäter präsentieren, der daran interessiert war, die Autonomie der bestehenden Ortschaften zu erhalten, solange die Steuern gezahlt wurden. Zudem gab man sich als Schutzmacht vor den Taldanern aus – welche nach Verlautbarungen der Gesandten des Groß-Padischahs die Qadirii ausbeuten und in die Armut treiben würden.

Im Jahr -43 AK hieß Kelesch Qadira als neueste Satrapie des Reichs willkommen, setzte formelle Grenzen und ernannte mit Zirasch den ersten Satrapen. Die keleschitische Verwaltung dehnte sich rasch nach Süden aus. Auch wenn keleschitische Händler vorher schon seit Jahrhunderten Garund besucht hatten, ermöglichte die neue Kontrolle über die Region nun die Konstruktion zahlreicher Hafenstädte, um den Handel zwischen den Kontinenten sicherer und einfacher zu gestalten.

In den ersten 1.500 Jahren der Existenz Qadiras waren Scharmützel mit den taldanischen Feinden Teil des Alltags. Die qadirischen Satrapen konzentrierten sich darauf, ihre Truppen zu vergrößern und bauten so die größte Division der Satrapiegarde in Kelesch auf. Qadiras Wunsch, sich als ernstzunehmende Militärmacht zu beweisen, erreichte im zweiten Jahrtausend nach Absaloms Gründung seinen Höhepunkt, als die Konflikte mit Taldor heftiger wurden, bis ein offener Krieg unausweichlich schien. Zu diesem Zeitpunkt verhandelte Satrap Xerbystes I. mit der Groß-Padischah Kharilah III., um seine Position vererbbar zu machen und völlig die Kontrolle über Qadiras innere Angelegenheiten zu erlangen. Die Herrscherin von Kelesch ging davon aus, dass Taldors Wirtschaftspolitik instabil und zerstörerisch und die Armee des Kaiserreichs überlastet sei. In der Sicherheit, dass Taldor letztendlich in sich zusammenfallen würde und die Überreste sich freiwillig Keleschs Herrschaft unterwerfen würden, hatte sie kein Interesse an einer Expansion nordwärts oder dem Blutvergießen eines unnötigen Krieges. Letztendlich stimmte sie Xerbystes' Anliegen zu, verlangte aber, dass die ausländischen Angelegenheiten Qadiras künftig die Sache eines vom Herrscher ernannten Wesirs sein sollte. Auch wenn Xerbystes schließlich den Friedensvertrag mit Taldor unterzeichnete, war besagter Vertrag im Grunde das Werk des Wesirs.

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von QADIRA

Das Leben
in QADIRA

Die
Bewohner
von QADIRA

Abenteuer
in QADIRA

BESTIARUM

WACHSTUM UND EXPANSION

Während des Zeitalters der Thronbesteigung verfiel Qadira in eine regelrechte Bauwut – Städte wurden errichtet und vergrößert, wichtige Handelswege wurden befestigt und man versuchte, das Territorium zu erweitern.

Als keleschitische Beauftragte erstmals Osirion erreichten, stießen sie auf ein uraltes Land und der Herrschaft einer mächtigen Dynastie, allerdings war der Pharaos Verderbnis, Korruption und Faulheit anheimgefallen. Die Boten des Padischahreichs sahen eine wunderbare Gelegenheit, Qadiras Einfluss zu vergrößern, und machten sich daran, Sklavenrevolten herbeizuführen und die bereits angeschlagene Verwaltung weiter zu destabilisieren. Die folgende Revolution erlaubte qadirischen Truppen, die Kontrolle für die garundische Nation zu übernehmen. Während dieser Zeit breitete sich auch der Sarenraeglauben weiter aus und der radikale und ungewöhnlich aggressive Kult der Dämmerblume erlangte an Bedeutung.



2920 AK starben zehntausende Qadirii bei einem schweren Erdbeben. Satrap Gheber II., der zum Kult der Dämmerblume bekehrt worden war, erklärte dies zum Beweis dafür, dass Taldor mit bösen Göttern im Bunde sei. Er erbat die Genehmigung, gegen Taldor in den Krieg zu ziehen, doch die damalige Groß-Padischah weigerte sich und begann insgeheim, höheren politischen und wirtschaftlichen Einfluss auf die eigenwillige Satrapie auszuüben. Nachdem der Herrscherthron sich direkter an der Kontrolle Qadiras beteiligt und den Fokus des Landes auf seine Rolle als Handelszentrum ausgerichtet hatte, kehrte für fast ein Jahrtausend Frieden ein. Viele qadirische Familien kamen zu Wohlstand, so dass hunderte neuer Handelshäuser entstanden und qadirische Auswanderer zur Oberschicht des wachsenden Stadtstaates Absalom stießen. Selbst angesichts dieses Wirtschaftswachstums gab es aber dennoch Ortschaften, die nicht gediehen. Die Stadt Al-Baschir verfiel auf rätselhafte Weise, Piraten eroberten den Erholungsort Sedeq und die Taldaner holten sich Geländestreifen an Qadiras Nordgrenze zurück.

Im Jahr 4067 AK kam es zu blutigen Nachfolgekämpfen um den Thron des Groß-Padischahs. Viele in Katheer lebende Angehörige der umfangreichen Herrscherfamilie kehrten nach Kelesch zurück, um ihre jeweiligen Kandidaten zu unterstützen oder selbst den Hut in den Ring zu werfen. Der Kampf zog sich über Jahre hinweg, ohne an Spannungen zu verlieren. Der Wesir folgte schon bald den heimgekehrten Keleschiten und ohne einen direkten Repräsentanten des Herrscherthrons, der ihn überstimmen konnte, fiel Satrap Gheber III. im Jahr 4079 AK mit einer Armee aus über 40.000 Angehörigen der Satrapiegarde und Abteilungen der Keleschitischen Armee, welche aus der Hauptstadt widersprüchliche Anweisungen erhielten, in Taldor ein. Da Taldor bereits damit überfordert war, seine westlichen Provinzen zu halten, konnte es die Invasion nicht aufhalten. Die junge Nation Chelias und mehrere andere nutzten dies zu ihrem Vorteil und lösten sich aus der Kontrolle des Kaiserreiches, während Qadira beinahe Taldors Hauptstadt eroberte. Die meisten Bewohner der Region der Inneren See kennen diese Periode als die Eroberungszüge des Glattzüngigen, in Qadira ist sie als die der Ghevransiege in Erinnerung geblieben.

Es sollte weitere 500 Jahre dauern, ehe zwischen Taldor und Qadira wieder Frieden einkehrte. Der Konflikt stärkte Qadiras Selbstbewusstsein als Militärmacht und seine Überzeugung, Taldor müsse fallen, damit Qadira eine sichere und stabile Nation werden könne. Die Satrapen konzentrierten sich weiterhin auf den Ausbau der Satrapiegarde, indem sie Sklaven zwangsrekrutierten und den durch den früheren Erholungsort Sedeq laufenden Sklavenhandel förderten.

Heute genießt Qadira einen Wohlstand wie kaum ein Land in der Region der Inneren See und unterhält eine der größten Armeen in Avistan. Die Nation hat endlich damit begonnen, wieder diplomatische Beziehungen zu Osirion aufzunehmen. Obwohl seit 4603 AK zwischen Taldor und Qadira ein Friedensvertrag besteht, kommt es immer wieder zu Grenzscharmützeln zwischen den ewigen Rivalen und beide Seiten bereiten sich insgeheim auf den anscheinend unvermeidbaren Krieg vor.

Die Geschichte QADIRAS

Im Folgenden findest du eine Übersicht zu den wichtigen Ereignissen, die dabei geholfen haben, die Nation Qadira zu formen:

-5293 AK	Erdenfall.
-4983 AK	Die Ahnen des Althameristammes fliehen aus dem Grasmeeer, um der Rache für eine mittlerweile vergessene Verfehlung zu entkommen.
-4583 AK	Die Althameristämme lassen in den Wüsten des heutigen Ayyarad nieder.
-3923 AK	In Casmaron öffnet sich die Grube von Gormuz und spuckt die erste Brut Rovagugs aus, welche unglaubliche Verheerungen verursacht.
-3822 AK	General Bitharah al-Hezbat erobert die letzten aischmayarischen Städte.
-3470 AK	Gründung Osirions.
-1281 AK	Gründung Taldors durch Abkömmlinge von Azlant, die sich mit lokalen Menschenstämmen und keleschitischen Händlern vermischt haben.
-632 AK	Die Tarraske zerstört Ninschabur und zieht dann in einem zornigen Amoklauf westwärts bis in die garundische Nation Schory.
-614 AK	Keleschitische Truppen beenden die Eroberung der einst vom Imperium Khattib kontrollierten Handelsrouten.
-78 AK	Keleschitische Truppen fallen ohne Genehmigung des Groß-Padischahs von Kelesch in die Region um Katheer ein.
-43 AK	Der Groß-Padischah Adalan IV. gründet formell die Satrapie Qadira und ernennt Zirasch zum ersten Satrapen.
1396 AK	Die Groß-Padischah Aschtirat II. besucht Katheer; dies löst eine Bauwut aus, welche noch heute das Aussehen der Stadt bestimmt.
1531 AK	Qadirische Truppen erobern Gurat und liefern sich Scharmützel mit den Taldanern.
1532 AK	Qadirische Beauftragte stürzen Pharaos Menedes XXVI. von Osirion und bringen Osirion unter die Kontrolle des qadirischen Satrapen.
1532 AK	Xerbystes I., Satrap von Qadira, überzeugt die Groß-Padischah Khariliah III., seinen Titel vererbbar zu machen. Im Gegenzug überlässt er die qadirische Außenpolitik einem von ihr ausgesandten Wesir.
1553 AK	Xerbystes I. unterzeichnet einen Friedensvertrag mit Taldor.
2206 AK	Der Kult der Dämmerblume gründet erste eigene, von der Hauptkirche Sarenraes unabhängige Kirchen in Qadira.
2217 AK	Der Kult der Dämmerblume fällt dem qadirischen Satrapen auf, welcher seine Anhänger in die Wüsten von Thuvia verbannt.
2253 AK	Der Kult der Dämmerblume drängt osirische Keleschiten, den osirischen Satrapen zu stürzen und durch einen von Qadira unabhängigen, keleschitischen Adeligen zu ersetzen.
2768 AK	Die Groß-Padischah Aleschat VI. heiratet den Sohn des Satrapen Aphama I. Die qadirische Marine wächst.
2920 AK	Ein Erdbeben tötet zehntausende Einwohner im nördlichen Qadira. Satrap Gheber II. erklärt dies zum Beweis von Taldors Bund mit bösen Göttern

und verlangt die Genehmigung, in Taldor einzufallen. Die Groß-Padischah verweigert sie ihm.

4067 AK	Unsicherheiten hinsichtlich der Thronfolge in der Hauptstadt sorgen in Qadira für gewalttätige Konflikte. Im Wunsch, die Unruhen gegen einen externen Feind zu nutzen, schlägt Satrap Gheber III. Krieg gegen Taldor vor.
4079 AK	Der in Taldor als der Große Feldzug bekannte Krieg beginnt. Qadira fällt im südlichen Taldor ein und besetzt die Region.
4080 AK	Groß-Padischah Darial III. hebt in Qadira die Steuersätze als Strafmaßnahme, um die Invasion in Taldor zu stoppen. Qadirische Adelige drohen, sich vom Padischahreich abzuspalten. Der Groß-Padischah gibt nach, stirbt aber infolge eines mysteriösen Sturzes von einem Balkon, nachdem er dem Wesir mitgeteilt hat, seinen Gesinnungswandel weiterzugeben. Qadirische Truppen versklaven die Stadt Zimar und brennt die meisten Ortschaften auf der Steppe rund um Zimar nieder.
4082 AK	Großfürst Cydonus III. von Taldor, welcher sein Land in Schulden gestürzt und die Eroberung Südtaldors durch Qadira nicht verhindert hatte, wird von zornigen Adelligen in einer Palastverschwörung vergiftet. Sein Nachfolger, Beldam I., behauptet dass Cydonus von qadirischen Spionen vergiftet worden sei.
4083 AK	Qadira hat Südtaldor erobert und steht am Porthmos. Die errungenen militärischen Siege gehen als Ghevrans-Siege in die qadirische Geschichte ein.
4096 AK	Wiederholte Belagerungen der qadirischen Stadt Koor durch taldanische Streitkräfte führen zur Aufgabe der Stadt.
4276 AK	Taldanische Streitkräfte zerstören die Wehrhafte Zitadelle, eine qadirische Akademie für Zauberkundige.
4328 AK	Taldor versucht in Qadira einzufallen. Auf Drängen von Satrap Arsinoah II. entsendet Kelesch 50.000 Reiterkrieger, um Arsinoahs Streitkräfte zu verstärken.
4528 AK	Großfürst Stavian I. initiiert die Große Säuberung – er erklärt die Verehrung von Sarenrae für verboten, stellt den Kult der Dämmerblume als verräterische Spione dar, ermutigt zur Zerstörung von Sarenraetempeln und vertreibt die Gläubigen aus dem Land. Viele Sarenraekleriker werden eingesperrt oder ermordet.
4603 AK	Der Große Feldzug endet. Taldor und Qadira unterzeichnen einen Friedensvertrag.
4609 AK	Osirion wirft die keleschitische Kontrolle ab, Khemet I. besteigt den Thron.
4679 AK	Xerbystes II., gegenwärtiger Satrap von Qadira, wird geboren.
4689 AK	Taldor beginnt mit dem Einsatz zimarer Korsaren, welche qadirischen Handelsschiffen nachstellen.
4692 AK	Groß-Padischah Kalisch XXII. wählt eine qadirische Adelige zur Gemahlin. Sie bringt einen Sohn namens Yaril zur Welt, den Kalisch zu seinem Erben erklärt. Dies stärkt die qadirische Fraktion am Hof des Herrschers.

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von QADIRA

Das Leben
in QADIRA

Die
Belluholder
von QADIRA

Abenteuer
in QADIRA

BESTIARUM

QADIRA UND KELESCH

Qadiras Beziehung zum Mutterreich ist von Beginn an von Spannungen erfüllt gewesen. Die Groß-Padischah Azarmidah VI. bezeichnete die Satrapie erstmals im Jahr 1429 AK als „unsere zornige Tochter“ – die Umschreibung gilt zwar als wenig schmeichelnd und eher grob, wird aber immer noch genutzt.

Die Auswirkungen des Erdenfalls sind in Casmaron weitaus weniger dramatisch als in Avistan, so dass dort die menschliche Zivilisation nicht in die Primitivität zurückgeworfen wurde. Zwar gibt es heute keines der casmarischen Imperien aus der Zeit vor dem Erdenfall mehr, jedoch ist das alte Wissen nicht völlig verlorengegangen, da die Kelesch ihre Fortschritte übernehmen und auf ihnen aufbauen konnte, während es ihre Nachfahren assimilierte. Einzelne Angehörige der Herrscherfamilie haben Zugang zu den mächtigsten Methoden der Verlängerung der Lebenserwartung, die man mit Geld kaufen kann, allerdings verhindert der Pakt, den die Familie mit Sarenrae geschlossen hat, dass sie ihre Leben mittels Magie auf mehr als 200 Jahre verlängern. Dennoch sorgt dies für eine ungewöhnliche Kontinuität in der Herrschaft, so dass die Herren von Kelesch eher dazu neigen, in Jahrhunderten zu denken, in schrittweisen Veränderungen des Klimas und der Bevölkerung und auch den unvermeidbaren Fortschritt nicht aus den Augen zu verlieren. Man hat bereits mit vielen Regierungs- und Verwaltungsformen experimentiert. Man hat extreme ethnische Unterschiede schwinden sehen, während sich die Populationen vermischten. Man hat aufgehört, die Welt mit Schwert und Magie zu erobern, und greift nun lieber zu Gold und Diplomatie. Man zwingt niemandem mehr den Schutz des Reiches auf, sondern wartet lieber, bis er selbst um diesen Schutz bittet, präsentiert man doch ein Bild von Reichtum, Stärke und geduldiger Wacht. Die Herrscher von Kelesch glauben, dass eines Tag ganz Golarion ihnen freiwillig die Treue schwören wird, spüren aber keinen Bedarf, diesen Prozess zu beschleunigen.

Viele Qadirii meinen allerdings, der ständigen Gefahr zu unterliegen, von avistanischen Kriegstreibern restlos vernichtet zu werden. Die Nation betrachtet ihre Probleme als dringend und aktuell und nicht als Konflikte, mit denen man sich im Laufe mehrerer Generationen befassen sollte. Qadiras Bürger wünschen sich sehnlichst, dass das Reich die Gefahr versteht, in welcher sie schweben.

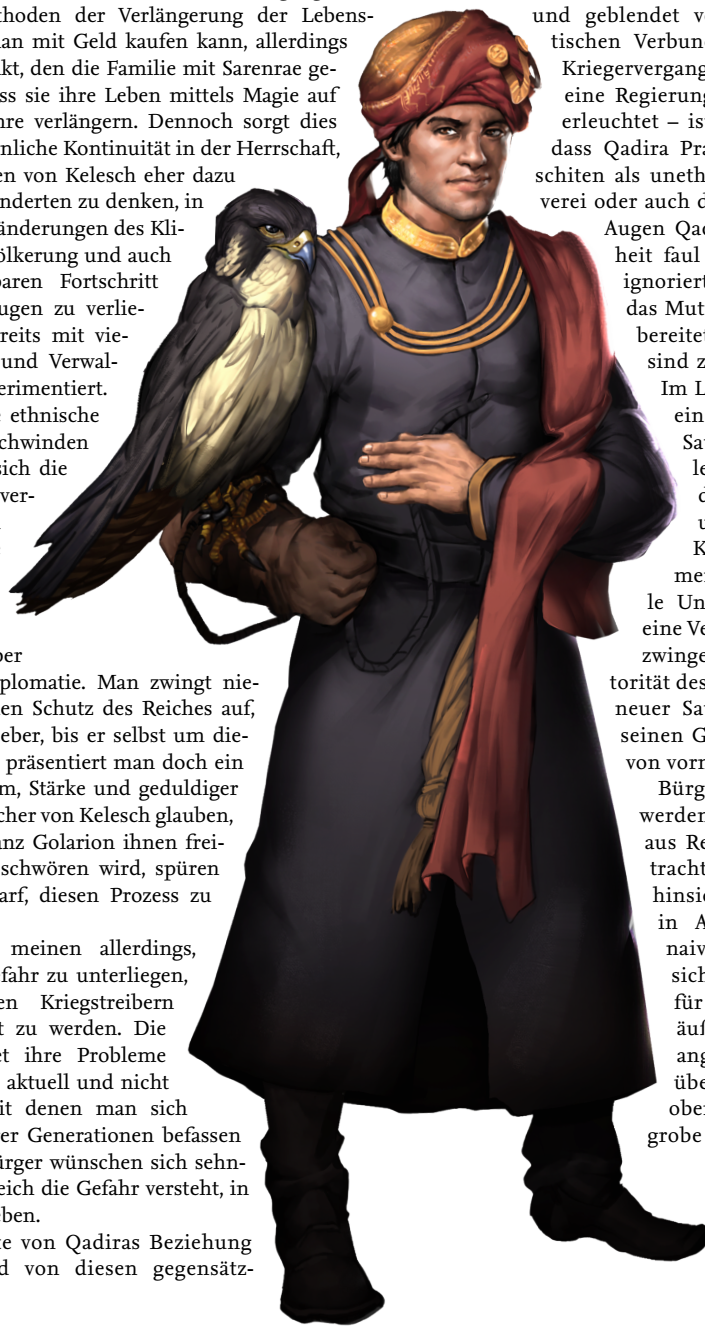
Die Geschichte von Qadiras Beziehung zu Kelesch wird von diesen gegensätz-

lichen Denkweisen definiert. Kelesch nutzt schon lange klingende Münze statt blitzendem Schwert als bevorzugte Methode, seinen Einfluss zu vergrößern. Seine Herrscher regieren ein ausgedehntes und weitestgehend stabiles Weltreich mit Handelsnetzwerken, welche die ganze Welt umspannen – und darüber hinausreichen. Individuelle Groß-Padischahs variierten zwischen beinahe übermenschlich wohlwollend und erleuchtet und atemberaubend brutal und abartig. Die Treue der Herrscherfamilie zur Göttin Sarenrae hilft dabei, die Anzahl wirklich niederträchtiger und böser Herrscher zu reduzieren und sie vom Thron zu entfernen, ehe sie zu viel Schaden anrichten können. Kelesch ist geduldig und bevorzugt den Frieden – und den damit einhergehenden, widerstandsfähigen Handel – dem Krieg.

Für Kelesch ist Qadira ungeduldig, aufmüppig und geblendet von einer närrischen, romantischen Verbundenheit zu einer mythischen Kriegervergangenheit, was als Philosophie für eine Regierung sehr unpraktisch – und unerleuchtet – ist. Diese Ungeduld führt dazu, dass Qadira Praktiken übernimmt, die Keleschiten als unethisch betrachten, z.B. die Sklaverei oder auch die Eroberung Osirions. In den Augen Qadiras hockt Kelesch in Sicherheit faul auf seinen Reichtümern und ignoriert die blutdürstigen Avistani, ja, das Mutterreich ist sogar völlig unvorbereitet, sollten die Nationen Avistans sich zu einer Invasion entschließen!

Im Laufe der Jahrhunderte hat sich ein Muster hervorgerufen: Qadiras Satrapen nutzen interne Probleme im zentralen Kelesch, um die Satrapiegarde zu verstärken und Feldzüge zu beginnen, und Kelesch muss danach aufräumen und mindert seine finanzielle Unterstützung der Satrapie, um eine Verkleinerung des Militärs zu erzwingen, während es zugleich die Autorität des Wesirs vergrößert. Kommt ein neuer Satrap ins Amt, lockert Kelesch seinen Griff und beginnt der Kreislauf von vorn.

Bürger aus dem zentralen Kelesch werden in Qadira mit einer Mischung aus Respekt, Neid und Verdruss betrachtet. Viele Qadirii betrachten sie hinsichtlich der Lebensumstände in Avistan als realitätsfern und naiv. Für Kelesch ist Qadira angesichts der Bedeutung des Landes für Keleschs Handelsrouten eine äußerst wichtige Satrapie – und angesichts der Kriege, die Qadira überstanden hat, eine zähe Nation obendrein – aber dennoch eine grobe und ungehobelte Tochter.



QADIRA UND TALDOR

Taldor ist die einzige Macht, die mehr zur Formung Qadiras beigetragen hat als das Padischahreich von Kelesch. Seit Beginn der Existenz der Satrapie sorgt die Gefahr, durch eine der mächtigsten Nationen der Region der Inneren See zerstört zu werden, unter den Bewohnern des Tors zum Osten für eine Belagerungsmentalität.

Als Kelesch einst die Kontrolle über die Region des späteren Qadiras übernahm, befestigte es die Nordgrenze und entsandte gut einhunderttausend Soldaten, um das Gebiet zu befrieden, während es die lokale Verwaltung aufbaute, nur um nach getanem Werk den Großteil der Truppe wieder zurückzuziehen. Von Qadiras Handelsrouten und Häfen in Versuchung geführt – und unzufrieden angesichts des Umstandes, einen Außenposten eines fremden Weltreiches quasi vor der Haustür zu haben – griff Taldor die junge Nation augenblicklich an. Wären nach dem Abzug der menschlichen Streitkräfte nicht die mächtigen Elementargeistverbündeten des Reiches zurückgeblieben, wäre Qadiras Geschichte möglicherweise gleich nach seinem Beginn wieder zu Ende gewesen.

Nahezu 300 Jahre vergingen, ehe Qadira genug Soldaten aufgestellt hatte, um zurückzuschlagen. Grenzscharmützel folgten, bis Taldor ernsthaft angriff, nur um von den Truppen der Satrapie zurückgeschlagen zu werden. Ein gnadenloser Krieg schien unvermeidbar, doch zur Überraschung der Bevölkerung beider Länder – und zum Missfallen vieler auf beiden Seiten – unterzeichnete der Satrap im Jahr 1553 AK einen Friedensvertrag mit Taldor.

Der Frieden währte keine zwanzig Jahre, ehe beide Seiten wieder mit Grenzverletzungen begannen, Freibeuter ausschickten, um den Schiffen der jeweils anderen Seite nachzustellen, und Agenten einsetzte, um für Unruhen jenseits der Grenze zu sorgen. Allerdings gestand keine Nation, dass der Vertrag gebrochen worden war, bis Taldors politischer und wirtschaftlicher Niedergang das Land zwangen, sich darauf zu konzentrieren, innere Unruhen zu bekämpfen. 4079 AK fiel Qadira in Taldor ein und eroberte beinahe dessen Hauptstadt Oppara. Taldor rief seine Armeen ins Kernland zum Großen Feldzug zurück, um die Invasoren zurückzutreiben. Dies ermöglichte der Nation Cheliox, sich vom Kaiserreich Taldor zu lösen – was beinahe der Todesstoß für dieses Weltreich gewesen wäre.

4528 AK versuchte Großfürst Stavian I. sein Land vom Sarenraeglauben zu reinigen. Die meisten Angehörigen des sarenitischen Klerus in Taldor wurden eingekerkert oder ermordet und von den Gläubigen wurde gefordert, öffentlich zu einer anderen Religion zu konvertieren oder mit Kerker oder Exil bestraft zu werden. Die meisten flohen. Wer blieb, musste seinen Glauben ändern, doch im Untergrund kamen die Gläubigen weiterhin zusammen – manche dieser Gemeinden überlebten, bis Großfürst Stavian III. das Dekret widerrief. Nicht-Sareniten qadirischer Abstammung entkamen zwar der offiziellen Säuberung, fanden aber oft tragische Enden durch die Hände ihrer taldanischen Nachbarn.

In Taldor gibt es gegenüber den Qadirii umfangreiche Vorurteile und nichtqadirische Keleschiten bekommen dies ebenfalls oft zu spüren. Andererseits ist es weniger wahrscheinlich, dass Taldaner in Qadira Ziele offener Verfolgung werden, da das Reich stets eisern darauf beharrt, dass Qadira endlich mit seinem nördlichen Nachbarn Frieden schließen sollen. Die Qadirii zeigen ihre Abneigung lieber in Worten und Gesten statt mit körperlicher Gewalt, wobei es Taldanern in den weniger feinen Ecken Katheers dennoch anzuraten ist, Leibwächter mitzubringen.

Die nichtqadirischen Keleschiten sind angesichts Taldors Verachtung für sie zugleich amüsiert und sprachlos, sind die Taldani doch Abkömmlinge von Azlanti, die sich mit Keleschiten vermischt haben! Die technologischen und magischen Errungenschaften Azlants wissen die Keleschiten durchaus zu würdigen, doch die Azlanti selbst waren in ihren Augen moralisch unterentwickelt, so dass die Taldani quasi degenerierte Verwandte der Keleschiten wären - sie versuchen zwar, die Mode zu beeinflussen, doch sind ihre „Neuheiten“ entweder ein alter Hut oder zu grell oder zu angeberisch, so wie auch ihre politischen Winkelzüge beängstigend und peinlich leicht zu durchschauen sind. Die qadirischen Keleschiten können dies nur schwer teilen – da sie stets eine taldanische Invasion fürchten, finden sie es schwer, etwas an den Taldani humorvoll zu finden. Zugleich haben die beiden Länder eine gemeinsame Grenze und Geschichte der Interaktion, zumal viele Taldani nach Qadira und viele Qadirii nach Taldor gezogen sind. Ehen untereinander sind ebenfalls weitverbreitet. In Qadira gibt es sogar Bewegungen, welche gemäß der keleschitischen Ansicht, dass wirtschaftliche Unsicherheit zu wachsender Verbrechensraten und Aggression führen, dazu raten, der wankenden Wirtschaft Taldors unter die Arme zu greifen.

Regionaler Wesenszug

Der folgende Wesenszug kann von Charakteren aus Qadira gewählt werden, welche über Familienangehörige, Nachbarn oder Freunde verfügen, die von taldanischen Aggressionen betroffen waren oder selbst Opfer dieses Hasses geworden sind.

Stets kampfbereit: Du wartest schon dein ganzes Leben darauf, dass Taldor dir einen Grund zum Kämpfen gibt. Du erlangst einen Wesenszugbonus von +1 auf Initiativwürfe. Solltest du während der Überraschungsrunde einer Begegnung handeln können, kannst du als Freie Aktion während dieser Runde eine Waffe ziehen (aber keinen Zauberspruch oder sonstige Gegenstände hervorholen).

RING DER RÜCKKEHR		PREIS 6.000 GM
AUSRÜSTUNGSPLATZ Ring	ZS 13	GEWICHT –
AURA Starke Beschwörungsmagie		

Der Keleschitische Geheimdienst, der Hatharat, vertraut diese Ringe seinen Agenten in Taldor und anderen feindseligen Regionen an. Wird das Befehlswort zum Transport als Standard-Aktion ausgesprochen, wird der Träger zum nächsten Verwaltungsgebäude innerhalb der Grenzen von Kelesch gebracht (wie *Mächtiges Teleportieren*). Sollte jemand dem Träger den Ring abnehmen, ohne zuvor ein passendes Befehlswort gesprochen zu haben (dies ist eine Standard-Aktion, die Gelegenheitsangriffe provoziert), löst dies den Transporteffekt aus und teleportiert den Träger des Ringes und die Person, die ihm den Ring abziehen will. Einem Charakter steht ein Willenswurf gegen SG 20 zu, bei Erfolg widersteht er der Teleportation. Der Ring verfügt nur über eine Ladung; wird der Teleportationseffekt aktiviert, ist diese Ladung verbraucht und es bleibt ein gewöhnlicher, nichtmagischer Ring zurück.

HERSTELLUNGSVORAUSSETZUNGEN	KOSTEN 3.000 GM
Ring schmieden, <i>Mächtiges Teleportieren</i>	

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von Qadira

Das Leben
in Qadira

Die
Bewohner
von Qadira

Abenteuer
in Qadira

Besiarium

QADIRA UND OSIRION

Qadiras Beziehung zu Osirion ist historisch betrachtet ein großer Wirrwarr aus politischer Intrige, Militärcoups und religiösen Spannungen. Dies hat ein komplexes Vermächtnis aus Verrat und Intrigen geschaffen, dessen Auswirkungen weit über die Landesgrenzen hinausreichen.

Die Bevölkerung hat die in 1531 AK begonnenen Friedensverhandlungen zwischen Taldor und Qadira nicht gut aufgenommen. Aus Sorge, dass Taldor sich nicht zufriedengeben würde, bis es Qadira erobert hat, erachteten die qadirischen Anführer es als weise, die Machtposition des Satrapen in der Region der Inneren See zu vergrößern. Manche Unruhestifter waren davon überzeugt, dass jedes Zeichen von Schwäche für die Taldaner zu verlockend sein würde und diese große Militärmation Qadira zermalmen würde. Daher argumentierten sie, dass die Satrapie ihren Einfluss vergrößern müsste, um zu überleben.

Nachdem diese Unruhestifter erst für Qadiras Lösung von Kelesch argumentiert hatten, versuchten sie, die Familie des Satrapen zu beeinflussen. Sie konnten Xerbystes I. nicht für sich einnehmen, erlangten aber die Sympathien seiner Enkelin Alsiyona, der Kommandantin der Satrapiegarde. Da Alsiyona wusste, dass der osirische Pharaos schwach war, entschied sie sich gemäß der Großmachtambitionen Qadiras, die garundische Nation Osirion einzunehmen. Dies gelang ihr, jedoch wurde sie während des Feldzuges tödlich verwundet.

Der Angriff auf Osirion brachte die Verhandlungen mit Taldor zu einem plötzlichen Stillstand. Der Repräsentantin des Padischahreichs, Guyun al-Yanat, protestierte gegen Qadiras Aggression gegenüber einer Nation, mit welcher das Reich keinen Streit hatte, und dass dies die Verhandlungen störe. Sie verlangte, dass Xerbystes den nächsten Verwandten des Pharaos Menedes XXVI. auf den osirischen Thron brachte und dann die Truppen der Satrapie zurückbeordnete. Xerbystes war aber nicht bereit, das Territorium wieder aufzugeben, bei dessen Eroberung seine Enkelin umgekommen war, so dass er damit drohte, dass Qadira sich vom Reich loslösen würde. Die Groß-Padischah, deren Aufmerksamkeit einem Bürgerkrieg auf der Ebene des Feuers gehörte, welcher Keleschs Handelsbeziehungen mit seinen extraplanaren Partnern gefährdete, wies Guyun al-Yanat an, jenen Osiriern Beistand zu leisten, die durch den Umsturz ihre Heimat verloren hatten, sich nach einem osirischen Thronfolger umzusehen und diesen auf seine Aufgaben vorzubereiten. Leider wurde al-Yanat bei ihrer Ankunft in Sothis von zornigen osirischen Adligen ermordet, ehe sie den Grund ihres Kommens erklären konnte.

Im Laufe der folgenden Jahrhunderte bildeten jene Extremisten, welche geholfen hatten, Qadira in den Konflikt mit Osirion zu führen, eine religiöse Bewegung aus – sie wurden zu einer ungewöhnlich militanten Sekte Sarenraes, welche sich der Kult der Dämmerblume nannte. Die Groß-Padischah ernannte ihre Tante Kliamatara zur osirischen Regentin. Sie wies auch die qadirische Kirche der Sarenrae ein, den Kult der Dämmerblume und seine politischen Winkelzüge im Zaum zu halten, und drohte, die Sekte zu verbieten, sollte man ihr nicht anders Einhalt gebieten können.

Die Bemühungen der Kirche von Sarenrae, den Kult wieder in die Gemeinde zu integrieren, scheiterten katastrophal – die politisch motivierte Gruppierung löste sich von der Hauptkirche im Schisma. Der Kult der Dämmerblume und die unterworfenen Nation Osirion be-

reiteten Qadira Kopfzerbrechen, bis ein Umsturzversuch im Jahre 2217 AK den Satrapen veranlasste, den Kult in Qadira und Osirion zu verbieten. Die Kultanhänger flohen nach Katapesch und Taldor, wo sie getarnt lebten, bis sie den Sturz des osirischen Satrapen herbeiführen konnten, dessen Position ebenfalls vererbbar gewesen und Angehörigen der Linie Xerbystes zugestanden worden war. Unterstützt von Ifriti von der Ebene des Feuers brachte der Kult einen von Qadira unabhängigen Adligen 2253 AK auf den Thron. Passend zu den extraplanaren Verbündeten bezeichnete dieser sich als Sultan und erklärte Osirion zu einer von Qadira unabhängigen Satrapie. Das Padischahreich erkannte Osirion zwar nicht als Satrapie an, verweigerte dem qadirischen Satrapen zugleich aber auch die erbetene militärische Hilfe, um Osirion wieder unter Qadiras Kontrolle zurückzuführen.

Der Umsturz führte zum Niedergang der keleschitischen Macht in Osirion. Ohne die Anerkennung und Hilfe des Reichs und im Streit mit Qadira liegend verloren die Sultane langsam die Kontrolle über die Bevölkerung. Ihr Einfluss schwand zunehmend, auch wenn sie oft mit unterdrückenden Maßnahmen versuchten, ihn zurückzugewinnen. Als der garundische Abadar-Kleriker Harun im Jahr 4609 AK mit einer Armee in Sothis einsegelte, behauptete, er sei der Nachkomme des ersten Pharaos von Osirion, und entsprechend den Thron für sich beanspruchte, flohen der Sultan und seine Familie nach Kelesch.

Die Groß-Padischah Raschanah XXVII. bot Harun, welcher sich nun Khemet I. nannte, sofort an, als erstes Staatsoberhaupt seine Ansprüche und seine Autorität anzuerkennen, sofern er den in Osirion lebenden Keleschiten das osirische Bürgerrecht verlieh und sie vor Racheakten schützte. Khemet I. stimmte zu, so dass die Groß-Padischah nach Sothis reiste, wo sie im Gegenzug jedem osirischen Bürger keleschitischer Abstammung das Bürgerrecht im Padischahreich anbot, welcher nach Kelesch umzuziehen wünschte.

Bis Qadiras Invasion Osirions hatte Kelesch beste Beziehungen zu den meisten Völkern Garunds unterhalten, doch die Eroberung schädigte den Ruf und das Ansehen der Keleschiten im nördlichen Garund. Das Reich ist weiterhin dabei, diesen Schaden zu reparieren. So ermutigt der Keleschitische Geheimdienst, der Hatharat, insgeheim wohlhabende Keleschitenabkömmlinge in Osirion, ihr Geld in ihre Dörfer, Städte und Gemeinden zu investieren und so zu einem wichtigen Teil der osirischen Gesellschaft zu werden. Trotz dieser Bemühungen gibt es in Osirion aber immer noch mächtige Stimmen, die sich gegen Kelesch aussprechen. Auch wenn das Reich seine Beziehungen zu den meisten anderen Nationen und Ortschaften Garunds wiederherstellen konnte, betrachten viele im Norden Garunds die Keleschiten und insbesondere die Qadirii mit Misstrauen.

REGIONALER WESENZUG

Dieser Wesenzug ist für Charaktere aus Qadira oder Osirion verfügbar:

Einfühlsamer Diplomat: Du hörst auf deinen gesunden Menschenverstand, dein Bauchgefühl und dein empathisches Verständnis, wenn du auf dem diplomatischen Parkett wandelst. Du nutzt bei Fertigkeitwürfen für Diplomatie deinen Charismamodifikator anstelle deines Weisheitsmodifikators.

QADIRA UND DIE INNERE SEE

Jenseits der direkten Nachbarn Taldor und Osirion herrschen unter den Völkern Avistans und Garunds stark variierende Ansichten über Keleschiten. In ländlichen Gebieten und kleinen Dörfern gibt es oft starke Vorurteile gegen Keleschiten und es werden auch jene, die keine Bürger von Kelesch sind, als Spione und Beauftragte des Padischahreichs verdächtigt. Die Macht des Reichs und seine fremdartigen Praktiken sorgen ihm gegenüber für großes Misstrauen.

Auf der anderen Seite sind keleschitische Händler oft die einzige Quelle für heißbegehrte Waren. Das wirtschaftliche Können von Keleschiten hat einzelne Personen, Geschäfte und sogar ganze Regierungen in Avistan und Garund bereits vor dem finanziellen Ruin bewahrt. Wer Geschäftsbeziehungen zu Keleschiten unterhält, zählt zu den ersten, die Neuigkeiten aus anderen Teilen der Welt erfahren und so ihre Nachbarn mit neuen Modetrends, Gebräuchen und Kochrezepten bekannt machen können. Die keleschitische Gabe, die Sprachen und Kulturen anderer zu erlernen und die Sichtweise des Außenstehenden, die oft Reisende und internationale Geschäftsleute besitzen, ermöglichen es ihnen, bei vielen Konflikten die verschiedenen Seiten zu verstehen und als objektive Stimmen der Vernunft zu fungieren.

Keleschiten in der Region der Inneren See

Die folgenden Zusammenfassungen beschreiben, wie die wichtigsten Nationen, Kulturen und Völker der Region der Inneren See das Land Qadira sehen:

Absalom: Absaloms urbane Kultiviertheit passt bestens zu Kelesch und die qadirische Kultur und dessen Gebräuche haben dabei geholfen, die Stadt am Nabel der Welt zu formen. Qadirische Händler werden wärmstens willkommen geheißen und ethnische Keleschiten sind in der Regel sicher vor Verfolgungen. Bewohner Absaloms begegnen keleschitischen Fremden in der Regel Freundlich.

Andoran: Andoraner halten nichts von Qadiras Sklavenhandel und verdächtigen Keleschiten oft, Gesandte des Padischahreichs zu sein, welche die Nation auf eine Übernahme vorbereiten sollen. Andoraner sind keleschitischen Fremden gegenüber in der Regel Unfreundlich eingestellt.

Breyoy: Breyoys geographische Lage zwischen Avistan und Casmaron verschafft seinen Einwohnern ein gewisses Verständnis für die Kultur Camarons und leichte Vertrautheit mit dem Padischahreich von Kelesch. Die Breyoyer verstehen trotz der Distanz zu Qadira die Unterschiede zwischen Keleschiten als Volksgruppe, Qadirii und Bürgern von Kelesch besser als die meisten Avistani. Bewohner von Breyoy sind in der Regel keleschitischen Fremden und Bürgern von Kelesch gegenüber zu Beginn Freundlich und Qadirii gegenüber Unfreundlich eingestellt.

Cheliix: Da Qadiras Einfall nach Taldor die taldanischen Streitkräfte lange genug beschäftigt hat, um Cheliix die Loslösung vom Kaiserreich zu ermöglichen, genießt Qadira einen exzellenten Ruf unter nationalistischen Cheliixianern. Angesichts der Feindschaft zwischen Sarenrae und Asmodeus leidet dieser Status aber seit der Machtergreifung durch das Haus Thrune. Bewohner von Cheliix beginnen gegenüber qadirischen Fremden und keleschitischen Händlern meistens Freundlich ein-

gestellt, werden aber Unfreundlich, sollten sie Asmodeus verehren und der fragliche Keleschit Symbole der Sarenrae tragen.

Druma: Drumas Fokus auf Reichtum bedeutet, dass keleschitische Händler, Banker und Wirtschaftsberater mit offenen Armen willkommen geheißen werden. Bewohner Drumas beginnen gegenüber keleschitischen Bankern in der Regel mit einer Einstellung von Hilfsbereit und anderen Keleschiten gegenüber Freundlich.

Elfen: Die Geduld und die weitsichtige Politik des Padischahreichs von Kelesch nebst seiner wohlwollenden Staatsgottheit lassen die meisten Elfen positiv reagieren. Elfen beginnen den meisten Keleschiten gegenüber mit einer Einstellung von Freundlich, Qadirii hingegen begegnen sie in der Regel Gleichgültig.

Halblinge: Qadiras Sklavenhandel und insbesondere der Handel von Halblingen mit Cheliix lässt die meisten Halblinge Keleschiten misstrauen. Halblinge beginnen gegenüber Keleschiten in der Regel mit einer Einstellung von Unfreundlich und gegenüber den Qadirii, welche den Sklavenhandel nicht rasch verdammen, von Feindselig.

Holomog: Spannungen hinsichtlich der Gründung der keleschitischen Kolonie Tirakawhan haben die Beziehungen zwischen dem Padischahreich und dieser Nation in Südgarund beschädigt, allerdings haben beide Seite sich seitdem um eine Erneuerung der Beziehungen bemüht, so dass zwischen ihnen nun der Handelsverkehr wieder frei fließt. Bewohner von Holomog beginnen gegenüber Keleschiten meistens mit einer Einstellung von Gleichgültig und gegenüber Repräsentanten von Handelshäusern, mit denen sie Partnerschaften unterhalten, mit einer Einstellung von Freundlich oder Hilfsbereit.

Katapesch: Katapesch verfügt über starke Wirtschaftsverbindungen zu Qadira und die meisten seiner Bewohner sind von der Abstammung her Keleschiten. Katapeschi beginnen daher normalerweise mit einer Einstellung von Freundlich gegenüber Keleschiten.

Taldor: In Taldor halten sich angesichts der gemeinsamen kriegerischen Vergangenheit die stärksten Vorurteile gegenüber Keleschiten. Da es aber auch in Qadira Menschen von zumindest teilweise taldanischer Abstammung gibt, macht dies die Beziehungen zwischen den einfachen Leuten beider Nationen sehr kompliziert. Es ist allerdings ungewöhnlich, sollte ein Taldaner mit einer Einstellung besser als Feindselig oder Unfreundlich gegenüber einem Keleschiten beginnen.

Varisia: Qadira unterhält in Magnimar eine prächtige Botschaft und genießt beste Handelsbeziehungen mit der Stadt. Die Bewohner Magnimars und von Besitzungen des Stadtstaates begegnen fremden Keleschiten meistens Freundlich. Anderswo in Varisia ist man Keleschiten gegenüber in der Regel Gleichgültig eingestellt.

Regionaler Wesenszug

Ein Charakter aus Kelesch oder Qadira kann den folgenden Wesenszug wählen:

Keleschitischer Händler: Deine kosmopolitische Erziehung hat dich mit vielen Kulturen vertraut gemacht. Du erlangst zwei Bonussprachen und einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Lokales).

Qadira
Juwel des Ostens

Die
Geschichte
von QADIRA

Das Leben
in QADIRA

Die
Bewohner
von QADIRA

Abenteuer
in QADIRA

BESTIARUM



DAS LEBEN IN QADIRA

„Wenn Katheer Qadiras Herz ist, dann ist die Goldstraße die Arterien und Adern. Ohne Blut kann der Körper nicht überleben. Ohne Handel kann Qadira nicht überleben. Mit ihm gedeiht Qadira. Doch rein körperlicher Reichtum ist nicht der einzige Weg zu Größe und darf es auch nie sein. Alle Münzen in Qadira können keine Audienz beim Satrapen erkaufen. Qadiras wahrer Reichtum ist seine Kultur, nicht die Gewürze und Juwelen. Nicht der Inhalt deiner Geldbörse definiert deinen wahren Reichtum, sondern wen du kennst und wer dich kennt.

– Jalailah al-Mehenet, Professor an der Schule für Planaren Handel

Das heutige Qadira ist eine gedeihende Nation der Region der Inneren See, durch welche ein Gutteil des Reichtums der Welt wandert. Die Qadirii glauben noch immer, dass Taldor plane, sie auszulöschen, sobald man dort wieder Armeen aufgestellt, ausgebildet und ausgerüstet hat. Dennoch erfreut sich das Tor zum Osten gegenwärtig einer der stabilsten Perioden seiner Geschichte. Die Regierungen von Taldor und Qadira haben einen Friedensvertrag unterzeichnet und bemühen sich, die Beziehungen zu erneuern. Die Handelswege sind wieder sicherer und der Kult der Dämmerblume verlangt nicht mehr lautstark, in Taldor einzufallen. Diese neu gefundene Stabilität ist aber zerbrechlich. Sollte in Kelesch ein neuer Herrscher den Thron übernehmen, droht dies in Qadira Unruhen zu entfesseln. Aus den Wüsten kommen fremdartige und gefährliche Dinge gewandert. Der Kult der Dämmerblume und die orthodoxe Sarenraekirche liegen in vielen Städten auch weiterhin im Streit um die Herzen der Sareniten und Räuber überfallen Reisende auf der Pareschenebene und in anderen verlassenen Regionen. Die qadirische Kultur hat Mühe, sich selbst zu definieren, ist man doch eingepfercht zwischen den Traditionen und Ansichten der Nachbarn in der Region der Inneren See und denen im Mutterreich.



GEBRÄUCHE

Die Qadirii leben nach mehreren Gebräuchen, die nicht wirklich Teil des lokalen Rechtssystems sind, die Bürger aber dennoch ebenso stark binden, wie die offizielle Gesetzgebung:

Blutgesetze: Die keleschitischen Blutgesetze sind bei den Althameristämmen (siehe Seite 26) entstanden und sollten zum einen dafür sorgen, dass Konflikte zwischen den Stämmen nicht zu Fehden erwachsen, und zum anderen sicherstellen, dass Streitigkeiten über die Führung des Stammes nicht in Gewalt ausarten. Die Blutgesetze gestatten der Familie eines Mordopfers, den Mörder zu töten – aber nur den Mörder -, und verbieten der Familie des Mörders, dafür Rache zu nehmen, solange niemand sonst dabei zu Schaden kommt. Diese Gesetze greifen im gegenwärtigen Qadira, wenn ein Individuum einer Verurteilung wegen Mordes entrinnt. Eine Tötung aus Rache nach den Blutgesetzen ist technisch betrachtet zwar illegal, wird allerdings von den meisten Behörden ignoriert, solange die Rächer sich an die eine weitere Eskalation vermeidenden Regeln halten. Die Blutgesetze verbieten zudem nahen Verwandten – Abkömmlinge derselben Urgroßmutter mütterlicherseits – untereinander Blut zu vergießen. Natürlich haben schon viele intrigante Adelige verhasste Verwandte eliminiert, indem sie jemanden angeheuert haben, der für sie die Drecksarbeit erledigt. Die Rechtsprechung ist sich aber strittig, ob die Blutgesetze auch für Nichtkeleschiten gelten. Die meisten von ihr Betroffenen argumentieren, dass sie für alle Bewohner von Kelesch gelten, konservative Stimmen sind

aber der Ansicht, nur Bürger stünden unter ihrem Schutz – oder sogar nur Nachkommen von Althameri.

Höflichkeit: Qadirii sind sehr höflich, sogar gegenüber ihren Feinden (dies schließt aber nicht aus, Gegner subtil zu verhöhnen). Ihre Auffassung von Höflichkeit ist außergewöhnlich komplex, aber um mehrere Organisationsprinzipien herum aufbaut: Ranghöhere Personen sollten niemals rangniedere beschämen. Was zu einem Mitglied der Familie gesagt oder ihm getan wird, wird der ganzen Familie gesagt oder ihr angetan. Ein Gastgeber ist für die Bedürfnisse und Sicherheit seiner Gäste verantwortlich, erwartet dafür aber ein mit Bedacht gewähltes Geschenk und dass der Gast seinen Weisungen folgt, solange er sich unter seinem Dach befindet.

Nahrung: Keleschiten genießen die feineren Dinge des Lebens und betrachten dabei gute Mahlzeiten als ganz oben angesiedelt. Sie erachten es als unfein und unfair, bei einer Mahlzeit über Geschäftliches zu reden, nutzen gemeinsames Essen, um jene einzuschätzen, mit denen sie in Verhandlungen treten oder eine Partnerschaft eingehen wollen. Abendessen sind

oft langgezogene Angelegenheiten, die nach Einbruch der Dunkelheit beginnen. Da Speisen in heißer Umgebung rasch verderben, haben die Keleschiten zahlreiche Methoden übernommen, um diese Unvermeidbarkeit hinauszuzögern oder Lebensmittel zu konservieren. Am liebsten nutzen sie dabei Gewürze, so dass keleschitische Nahrungsmittel oftmals für den unvorbereiteten Gaumen eine schmerzhaft schockierende Überraschung darstellen.

Feilschen: Die Qadirii sind sehr stolz auf ihr Gespür für gute Geschäfte und ihr Geschick auf diesem Gebiet. Sie respektieren dies auch bei anderen und betrachten das Feilschen als eine Art Sport, den sie mit aller Beredsamkeit, Schläue und den komplexen Wortspielen angehen, die ihr Volk so schätzt – die besonders Begabten können auf Marktplätzen ganze Zuschauermengen anlocken. Zugleich gibt es aber auch Transaktionen, bei denen Qadirii das Feilschen als unhöflich oder unpassend betrachten. Mit einem Handwerker oder Künstler über seine Werke zu feilschen gilt als beleidigend. Zudem feilschen sie nicht untereinander um Pferde – gegenüber Nichtkeleschiten gelten aber zumindest letztere Skrupel nicht.

Gesetze der Gastfreundschaft: Die Althameri-Kultur ist in einer unvorstellbar gnadenlosen Umgebung entstanden, wo der Zugang zu Oasen den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachte. Die Gebräuche der Althameri verlangen bis auf den heutigen Tag, dass Keleschiten jedem Reisenden, der darum bittet, Wasser, Nahrung und Unterschlupf für die Nacht gewähren, wobei diese Pflicht am nächsten Morgen endet. Ebenso verlangt der Brauch, jeden Reisenden bis zum nächsten Morgen zu beschützen, der um Zuflucht bittet – störende oder gewalttätige Taten von Fremden können sie aber dieses Rechts berauben. Außerhalb der Wüsten ist der ursprüngliche Sinn dieser Gesetze zwar nur selten relevant, dennoch haben sie in ganz Kelesch einen kulturellen Brauch geformt und es gilt als heilige Verpflichtung, seinen Gästen ein guter Gastgeber zu sein.

Qadira
Juwel des Ostens

DIE
GESCHICHTE
VON QADIRA

DAS LEBEN
IN QADIRA

DIE
BEWOHNER
VON QADIRA

ABENTEUER
IN QADIRA

BESTIARUM

REGIERUNG UND MILITÄR

In Kelesch existiert das Militär weitestgehend zum Schutz der Bürger und zur Vollstreckung des Willens des Herrschers. In Qadira gehört es zudem zu den Kräften, welche die Regierung antreiben.

REGIERUNG

Technisch betrachtet sind die Satrapien von Kelesch (deren westlichste Qadira ist) in jeder Hinsicht absolut dem Herrscher des Padischahreichs unterstellt. Wichtige Figuren und ihre Ämter und Positionen innerhalb der Regierung sind:

Der Groß-Padischah: Die oberste Autorität ist auch in Qadira der Herrscher oder die Herrscherin von Kelesch, der oder die Groß-Padischah. Da sich die natürliche Lebenserwartung des Groß-Padischah Kalisch XXII. dem Ende nähert, stürzt die anstehende Thronfolge die keleschitische Gesellschaft in ein Chaos aus Intrigen und Gerüchten. Seine Gemahlin, Königin Schubat, hat bereits angedeutet, dass der gegenwärtige Erbe, Yaril, besser seinen ausschweifenden Lebenswandel beenden sollte, andernfalls werde sie ihn enterven und so von der Thronfolge ausschließen.

Satrap: Der unverheiratete Xerbystes II. ist ein brutender Mann, welcher sich seinem Herrscher beweisen möchte, indem er Taldor militärisch erobert. Seine Cousins Feraz und Melchior würden ihn gern ersetzen, sodass in Qadira diesbezüglich eine ähnliche Unruhe herrscht wie hinsichtlich der Thronfolge in Kelesch. Xerbystes II. unterstützt die Nichte des Groß-Padischah, Layilah. Um mit dem Satrapen sprechen zu dürfen, benötigt man einen adeligen Fürsprecher, welche die Gunst des Satrapenhofes hat.

Wesir: Wesir Hebizid Vraj unterhält magischen Kontakt zum Herrscherhof und bemüht sich, den Satrapen von kriegerischen Plänen abzubringen. Er finanziert zahlreiche Expeditionen zu den Ruinen in der Ketz- und der Merazwüste, da er hofft, Träume von militärischem Ruhm auf uralte Schrecken statt auf Nachbarländer umleiten zu können. Um mit dem Wesir zu sprechen, benötigt man einen adeligen Fürsprecher.

Adelshäuser: Nur Adelige dürfen in Kelesch Land besitzen. Erwachsene Adelige bilden einen Rat, welcher über vorgebrachte Themen abstimmt und auf den Satrapen Druck ausübt, seinen Entscheidungen zu folgen. Selbst der Groß-Padischah muss Vorsicht walten lassen, wenn die Adels Häuser sich bei einem Thema einig sind. Um von einem Adeligen empfangen zu werden, benötigt man einen reichen Händler, hochrangigen Beamten oder Angehörigen seiner Familie als Fürsprecher.

Beamte: Jedes Reich, das so groß ist wie Kelesch, benötigt viele Leute, die es am Laufen halten. Das Beamtentum ist für viele Familien in Qadira eine alte und ehrwürdige Tradition. Da die Adelige und der Satrap für die meisten Bürger unzugänglich sind, ist es oft erforderlich, eine gute Beziehung zu den rangniederen Regierungsvertretern zu haben, damit irgendwann jene in höheren Positionen erfahren, was man zu sagen hat.

Die Stillen Klingen von Katheer: Diese Diebe und Assassinen sind die Augen, Ohren und Klingen des Satrapen, wenn er außerhalb der Autorität seines Amtes oder der Überwachung durch den Wesir handeln will. Es sind treue Diener, welche glauben, zum Wohle Qadiras zu handeln, indem sie jene töten, welche den Zorn des Satrapen auf sich ziehen oder sich auf die Seite des Groß-Padischah und gegen den Satrapen stellen.

MILITÄR

Das Reich verlangt, dass jeder Bürger 2 Jahre Militärdienst leistet. Die Definition von „Dienst“ kann zwar variieren, allerdings erhält jeder körperlich dazu befähigte Bürger zumindest eine Grundausbildung im Kämpfen und Überleben in der Wüste der Satrapie Ayyarad (selbst wenn er keine kämpfende Funktion innehat). In diesem Zeitraum erhalten auch Bürger aus den Unterschichten Unterricht und Bildung, sodass das Reich auf diesem Weg die Zahl der Analphabeten niedrig hält. Die strenge Ausbildung in Ayyarads gefährlicher Umgebung soll den idealen Bürger-Soldaten hervorbringen: dem Reich treu, zielstrebig und auch Jahre später noch imstande, kompetent zu kämpfen, sollte das Padischahreich jemals seine Armeen und Truppen vergrößern müssen. Zum Abschluss des Militärdienstes erhalten die Bürger einen großzügigen Bonus und einen einmonatigen Urlaub in der Hauptstadt von Ayyarad, Isfahel, sowie eine Einladung zu einem formellen Ball am Herrscherhof, wo sie vielleicht einen Blick auf den (oder die) Groß-Padischah erhaschen können.

In Kelesch gibt es zwei militärische Haupteinheiten: die Satrapiegarde und die Armee von Kelesch. Die Satrapiegarde haben feste Standorte und beschützen die Grenzen ihrer jeweiligen Satrapien und fungieren dort auch als Polizei und Katastrophenhelfer. Die Zugehörigkeit zur Armee von Kelesch gilt als prestigeträchtiger; sie beschützt die Hauptstadt und die Außengrenzen des Reiches, kämpfen in Kriegen, schützen Botschaften im Ausland, eskortieren Würdenträger und beschützen die Handelsrouten.

Beim keleschitischen Militär gibt es die folgende Kommandostruktur:

Großmarschall: Dieses einzelne Individuum wird vom Herrscher ernannt und kommandiert beide Zweige des Militärs.

Marschälle: Die Satrapiegarde hat einen Marschall für jede Satrapie. Die Armee von Kelesch verfügt über 13 Marschälle, von denen jeder eine Kategorie der Streitkräfte befehligt: Aufklärung, Fernkampftruppen, Ingenieure, Klerus, Leichte Infanterie, Leichte Kavallerie, Luftstreitkräfte, Marine, Schwere Infanterie, Schwere Kavallerie, Spione und Zauberer. Die Marschälle berichten dem Großmarschall.

Generäle: Ein General befehligt eine Einheit aus 10.000 Soldaten und untersteht einem Marschall.

Oberste: Ein Oberst befehligt eine Einheit aus 1.000 Soldaten und untersteht einem General.

Hauptleute: Ein Hauptmann befehligt eine Einheit aus 100 Soldaten und untersteht einem Oberst.

Leutnants: Ein Leutnant befehligt eine Einheit aus 10 Soldaten und untersteht einem Hauptmann.

KAMPF

Die folgenden Charakteroptionen wurden zwar von Keleschiten entwickelt, können aber auch von Ausländern gewählt werden:

ASCHIFTAH (HEXEN-ARCHETYP)

Qadiras Armeen erfüllen die Feinde des Reiches an sich schon mit Furcht, doch die Infanteristen der Nachbarländer erzählen sich Geschichten über weitaus Furchtbareres als Wüstenderwische oder Reiterattacken. Die im Taldanischen auch als „Kriegshexen“ bekannten Aschiftahs bewegen sich wie Phantome zwischen den feindlichen Armeen, rufen Katastrophen auf sie hernieder und schwächen ihre Ent-

schlusskraft. Qadirische Aschiftahs sind normalerweise verschleiert und selbst ihre Begleiter und Untergebenen in der Armee von Kelesch hängen dem Aberglauben an, dass der Anblick ihrer unverschleierten Gesichter Unglück bringe.

Schützender Schleier: Der Schleier einer Aschiftah ist nicht einfach nur Teil einer Uniform, sondern ein magisch aufgeladenes Gewand. Er speichert Zauber wie der Vertraute einer Hexe. Eine Aschiftah muss sich jeden Tag verschleiern und mit ihrem Schutzherrn in Kontakt treten, um ihre Zauber vorzubereiten; sie kann keine Zauber vorbereiten, die nicht in ihrem Schleier gespeichert sind.

Dies ersetzt Vertrauter.

Geisterschritt (ÜF): Mit der 2. Stufe kann eine Aschiftah nach Nutzung einer Hexerei als Bewegungsaktion unsichtbar werden (wie *Verschwinden*^{EXP}) und einen 1,50 m-Schritt zurücklegen. Dies provoziert keinen Gelegenheitsangriff.

Dies ersetzt die Hexerei, welche eine Hexe mit der 2. Stufe erhalten würde.

Berührungsauber übermitteln (ÜF): Mit der 3. Stufe kann eine Aschiftah ihren Schleier nutzen, um Berührungsauber zu übermitteln. Nach Wirken eines Berührungsaubers kann sie als Volle Aktion einen Streifen von ihrem Schleier abreißen und ihm den Namen ihres Zieles zuflüstern. Dann lässt sie den Streifen los, welcher vom Wind zum Ziel getragen wird und so den Zauber als Berührungsauber im Fernkampf übermittelt. Das Ziel darf dabei nicht weiter als 6 m von der Hexe entfernt sein. Der Schleier repariert sich nach Übermittlung des Zaubers selbst.

Nebel des Krieges (ZF): Mit der 6. Stufe kann eine Aschiftah als Standard-Aktion einen Bereich des Schlachtfeldes von 6 m Radius in feuchten, klammen Nebel hüllen (wie *Grabhügelwolke*^{ABR VI}). Solange sie maximal 9 m von dem Nebel entfernt ist, kann sie jeden Punkt im Wirkungsbereich des Nebels hinsichtlich ihrer Hexereien als 9 m von sich entfernt behandeln.

Dies ersetzt die Hexerei, welche eine Hexe mit der 6. Stufe erhalten würde.

Wesenszug

Der folgende Wesenszug hilft beim Schleudern von Waffen:

Starker Arm und Geschmeidige Hand (Kampf): Du wurdest im Schleudern von Speeren und Wurfspeeren unterwiesen und weist, wie du das Maximum aus deinem Schwung ziehen kannst. Wenn du dich vor einem Angriff mit einer Wurfwaffe wenigstens 3 m weit fortbewegst, steigt die Grundreichweite der Wurfwaffe um 3 m. Du kannst diesen Vorteil nur ein Mal pro Runde erlangen.

Talent: BERITTENER DOPPELSCHLAG [KAMPF]

Du kannst den Schwung deines Reittieres nutzen, um deine Waffe durch einen Gegner und in den nächsten hineinzutreiben.

Voraussetzungen: Angriff im Vorbeireiten, Berittener Kampf, GAB +1, Reiten 3 Fertigerstärken

Vorteil: Wenn du das Talent Angriff im Vorbeireiten nutzt und mit deinem Angriff triffst, kannst

du einen weiteren Angriff mit einem Malus von -5 gegen ein Ziel führen, welches an dein ursprüngliches Ziel angrenzt. Du kannst dieses Talent nutzen, wenn du auf einem Reittier reitest oder einen fliegenden Gegenstand nutzt, wie z.B. einen *Fliegenden Teppich* oder einen *Hexenbesen*.

Hexerei

Jede Hexe kann die folgende grausame Hexerei wählen:

Ruf des Todes (ÜF): Die Gegenwart der Hexe lässt den Tod eher über verletzte Gegner kommen. Kreaturen innerhalb von 36 m Entfernung zur Hexe erleiden einen Malus von -1 auf Würfe zum Stabilisieren. Mit der 8. Stufe steigt dieser Malus auf -2 und mit der 16. Stufe auf -3.



Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von QADIRA

Das Leben
in QADIRA

Die
Bewohner
von QADIRA

Abenteuer
in QADIRA

Stärken

BILDUNG UND HANDEL

Nicht jeder Bürger Qadiras ist ein reicher Händler oder finanzielles Genie. Die meisten wissen aber, dass der Geschäftserfolg von zwei Faktoren abhängt: Reaktionsfähigkeit auf Veränderung und das Vorhandensein von vielseitigen Fähigkeiten wie etwa mathematisches Können und Beredsamkeit.

Außerhalb von Kelesch sind viele Universitäten Qadiras wohlbekannt. Die Al-Lehiyah-Magieakademie ist Katheers führende Zaubererschule mit einem hauptsächlich aus Garundi- und Mwangiprofessoren bestehenden Lehrkörper. Die Schule der Grünen Dämmerung am Rand der Merazwüste konzentriert sich auf magische und nichtmagische Methoden zur Eindämmung der wachsenden Wüsten Casmarens. Der gegenwärtige Satrap hat die Katheer-Militärakademie gegründet, um einen Kader gut ausgebildeter, ihrem Heimatland loyal ergebener Anführer zu schaffen. Das in den Ruinen außerhalb Katheers gelegene Mahruyat-Institut für Geschichtsforschung ist Golarions bedeutendste Ausbildungsstätte für archäologische Forschungen. Das Schamar-Seminar gehört zwar nominell zur Kirche Sarenraes, widmet sich aber dem allgemeinen, nichtklerikalen Theologiestudium.

HANDEL

Ausländer, die in Qadira Handel treiben wollen, sollten nach Möglichkeit in Geschäftsbeziehungen zu einem Handels- oder Adelshaus treten. Dabei gibt es im Grunde drei Grade einer solchen Beziehung – Klient, Kollege und Partner. Der SL sollte die Voraussetzungen für das Erreichen jedes Grades bestimmen, wobei im Folgenden Beispiele zu finden sind:

Klient

Ein Klient oder eine Klientenfamilie ist in der Regel jemand, der Materialien und Versorgungsgüter liefert, oder ein lokaler Händler unter der Patronage eines Handelshauses.

Voraussetzungen: Der Charakter muss ein Geschäft besitzen, welches ein keleschitisches Handelshaus mit einer Waren- oder Güterart im Wert von 10 GM oder mehr pro Lieferung versorgt. Alternativ muss er ein Geschäft besitzen, welches wenigstens ein Mal im Monat eine einzigartige, seltene Ware (eine Antiquität, einen Gegenstand von archäologischem Interesse, ein Kunstwerk oder eine magische Waffe) nach Wahl des Patrons spenden kann.

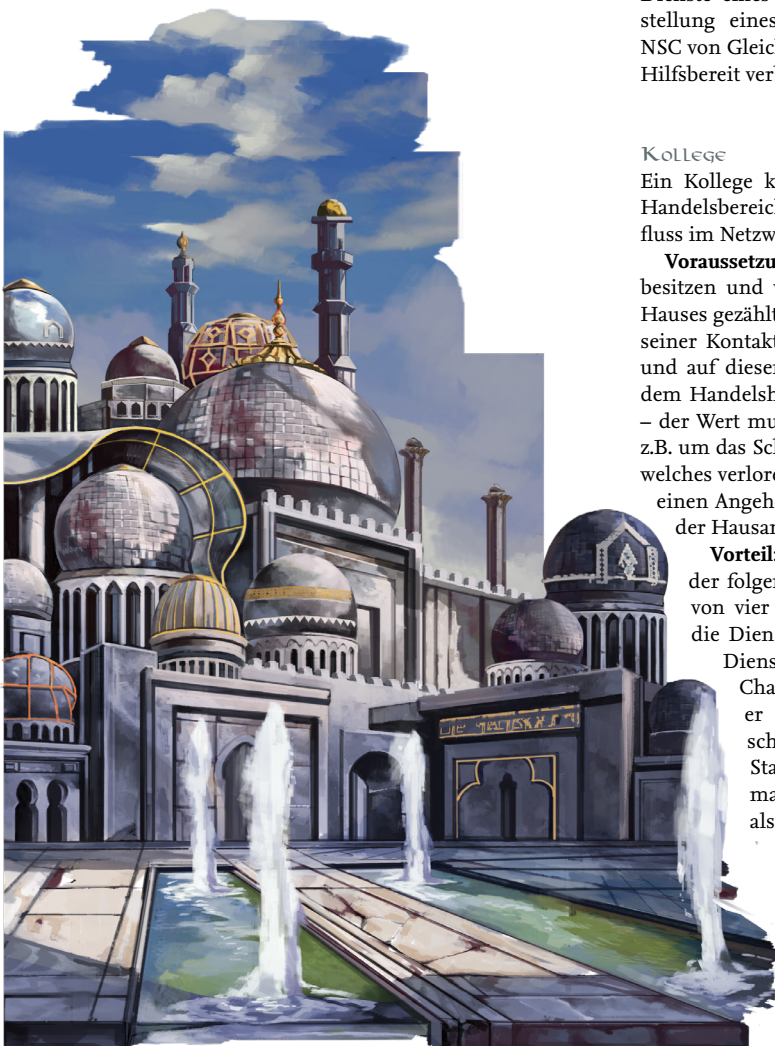
Vorteil: Der Klient kann ein Mal im Monat einen der folgenden Vorteile wählen: 500 GM, die Dienste eines Hausgardisten (Menschlicher Kämpfer 3; Spielwerte wie ein Vertreterischer Brigant, NKO, S. 81) für 24 Stunden oder die Dienste eines Fürsprechers, welcher automatisch die Einstellung eines Herrschers oder anderen einflussreichen NSC von Gleichgültig zu Freundlich oder von Freundlich zu Hilfsbereit verbessert.

Kollege

Ein Kollege kontrolliert einen wichtigen Geschäfts- oder Handelsbereich oder verfügt anderweitig über großen Einfluss im Netzwerk des Handelshauses.

Voraussetzungen: Der Charakter muss Charakterstufe 4 besitzen und wenigstens 1 Jahr lang zu den Klienten des Hauses gezählt haben. In dieser Zeit muss er die Einstellung seiner Kontaktpersonen im Haus zu Hilfsbereit verbessert und auf dieser Stufe gehalten haben. Der Charakter muss dem Handelshaus ein Geschenk von großem Wert machen – der Wert muss dabei nicht finanziell sein, es könnte sich z.B. um das Schwert eines der Gründer des Hauses handeln, welches verloren geglaubt war. Ebenso könnte der Charakter einen Angehörigen des Hauses jemandem vorstellen, den der Hausangehörige später ehelicht.

Vorteil: Ein Kollege kann ein Mal im Monat einen der folgenden Vorteile wählen: 1.000 GM, die Dienste von vier Hausgardisten (siehe oben) für 24 Stunden, die Dienste eines Fürsprechers (siehe oben) oder die Dienste eines Hausadvokaten (welcher für den Charakter Kautions hinterlegt und ihn berät, sollte er festgenommen oder eines Verbrechens beschuldigt werden). Wenn der Charakter diesen Status erlangt, lässt das Haus einen individuellen magischen Gegenstand von bis zu 4.500 GM Wert als Geschenk für ihn fertigen.



PARCER

Die engste Beziehung, die man mit einem etablierten Handelshaus erlangen kann, ist der Status des Partners.

Voraussetzungen: Charakterstufe 9. Der Charakter muss wenigstens 3 Jahre lang ein Kollege des Handelshauses gewesen sein und einem Angehörigen des Hauses einen lebensverändernden Dienst erwiesen haben, z.B. indem er ihm das Leben gerettet oder ein lukratives Handelsnetzwerk in einem anderweitig unzugänglichen Bereich (z.B. auf einer anderen Ebene des Multiversums) aufgebaut hat.

Vorteil: Dem Charakter werden die Adoption in das Handelshaus und die Einbürgerung ins Padischahreich angeboten, sofern er noch kein Bürger ist. Er erhält vom Haus ein monatliches Stipendium in Höhe von 1.000 GM, kann pro Jahr ein nicht verzinstes Darlehen von maximal 50.000 GM erhalten (Rückzahlbar binnen 1 Jahres) und er erhält weiterhin die nichtfinanziellen Vorteile eines Kollegen. Wenn der Charakter diesen Status erlangt, lässt das Haus einen individuellen magischen Gegenstand von bis zu 12.000 GM Wert als Geschenk für ihn fertigen.

HANDELSAKADEMIEN

Im Folgenden findest du zwei Beispiele für qadirische Handelsschulen; diese nutzen dasselbe Format und dieselben Regeln wie Magierschulen (siehe *Almanach der Magie Golarions*). Um bei einer Handelsakademie aufgenommen zu werden, muss ein Kandidat die Aufnahmegebühr entrichten und die Aufnahmeprüfung bestehen. Um als Student eingeschrieben zu bleiben, muss er die Semestergebühren entrichten und pro Semester zwei Prüfungen (in Form erfolgreicher Fertigkeitwürfe für zwei der aufgeführten Fertigkeiten gegen SG 15 + Fertigerangsstufe) bestehen. Pro bestandener Prüfung steigt sein Ruhm um 1 und er erhält 1 Ansehenspunkt (AP). Mit seinen Ansehenspunkten kann er Belohnungen erwerben, sofern er über einen hinreichenden Ruhmwert verfügt (verwendete Ansehenspunkte werden permanent verbraucht). Erreicht der Charakter Ruhm 50, hat er die Wahl, der Fakultät beizutreten; tut er dies, muss er fortan keine Semestergebühren mehr entrichten, sondern erhält ein Stipendium in Höhe der Semestergebühr.

REICHSHANDELSCHULE

Jeder wahre Keleschit weiß, dass der Handel das Lebensblut großer Reiche ist. Eine solide Ausbildung in Rhetorik, Ökonomie und Etikette bereitet die Schüler auf ein Leben voller scharfsinniger Geschäftsabschlüsse und wohlverdiente Luxus vor.

Ort Katheer

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 200 GM

Aufnahmeprüfung SG 15, Diplomatie, Sprachenkunde, Wissen (Adel, Baukunst, Geschichte oder Lokales)

Semestergebühr 100 GM/Semester

AUSBILDUNG

Prüfungswurf Bluffen, Diplomatie, Schätzen, Sprachenkunde

Semester 4 Monate

Ausschluss 3 gescheiterte Prüfungswürfe in Folge

EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Forschungsarbeit (+1 Ruhm, 100 GM/Monat) Im Laufe eines Semesters kannst du ein Forschungsprojekt zur Wirtschaftstheorie unternehmen und deine Erkenntnis dem Dekan unterbreiten. Mit einem Fertigkeitwurf

für Schätzen gegen SG 10 + deinem aktuellen Ruhmwert kannst du ihn beeindruckend, so dass er dich deine Theorien am Markt erproben lässt. Dein Ruhmwert steigt um 1 und deine Investitionen bringen dir für die nächsten 9 Monate jeweils 100 GM pro Monat. Nach diesem Zeitraum kannst du eine neue Forschungsarbeit schreiben.

LOHN

Geschäftsmagnat (30 Ruhm, 20 AP) Intensives Training verleiht dir Wissen, wie du am besten vertrauenswürdig und überzeugend auftrittst. Du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Bluffen, Diplomatie, Motiv erkennen und Schätzen (der Bonus wird in Katheer verdoppelt). Wenn du in Katheer magische Gegenstände oder andere teure Güter verkaufst, erlangst du einen Bonus in Form deines Charismabonus in Prozentpunkten.

Kluger Investor (15 Ruhm, 2 AP) Deine Studien lehren dich, finanzielle Risiken einzuschätzen und deine Pläne mit virtuoser Präzision anzupassen. Schätzen wird für dich zur Klassenfertigkeit. Du erhältst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Schätzen und kannst in Katheer magische Gegenstände oder andere teure Güter mit einem Nachlass von 5% erwerben.

SCHULE FÜR PLANAREN HANDEL

Angesichts vieler Geschäfte mit Elementargeistern und dem Wunsch, Handelsnetzwerke aufzubauen, die sich durch das ganze Multiversum erstrecken, hat ein Konsortium aus mehreren Handelshäusern eine Universität gegründet, deren Fokus auf dem Studium der Ebenen liegt und welche Menschen Strategien und Geschäftsetikette für den Umgang mit extraplanaren Kontakten lehrt.

Ort Katheer

VORAUSSETZUNGEN

Aufnahmegebühr 150 GM

Aufnahmeprüfung SG 15, Diplomatie, Sprachenkunde oder Wissen (Die Ebenen oder Religion)

Semestergebühr 200 GM/Semester

AUSBILDUNG

Prüfungswurf Diplomatie, Wissen (Die Ebenen)

Semester 6 Monate

Ausschluss 4 gescheiterte Prüfungswürfe in Folge

EXTRACURRICULARE AKTIVITÄTEN

Studienreise (+2 Ruhm) Du kannst ein Mal im Jahr für einen Monat mit einem Professor auf eine andere Ebene reisen. Mit einem Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 10 + deinem aktuellen Ruhmwert kannst du den dortigen Kontakten der Schule deine Beherrschung der korrekten Etikette demonstrieren, so dass sie dir im Gegenzug Wissen über ihre Umgangsformen und Regeln vermitteln. Dein Ruhmwert steigt um 2 und du erlangst einen Bonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie gegenüber Externaren.

LOHN

Ebenenexperte (10 Ruhm, 2 AP) Du hast im Rahmen deiner Studien gelernt, dich rasch an unterschiedliche planare Umgebungen anzupassen. Wissen (Die Ebenen) wird für dich zur Klassenfertigkeit und du kannst zwei planare Sprachen als Bonussprachen wählen.

Ebenenspezialist (30 Ruhm, 15 AP) Du kommst auf vielen Ebenen gut zurecht. Du kannst ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Planare Anpassung*^{EXP} wirken, die effektive Zauberstufe entspricht deiner Charakterstufe.

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von QADIRA

Das Leben
in QADIRA

Die
Belohnungen
von QADIRA

Abenteuer
in QADIRA

Bestiarium

RELIGION

Keleschitische Legenden behaupten, dass die Stämme der Althameri, welche Kelesch gegründet haben, aus dem Grasmeer in die öden und gnadenlosen Wüsten von Ayyarad geflohen seien, die niemand für sich beanspruchte oder wollte. Monster und böse Externare suchten die Wüsten heim und die Umgebung selbst gestattete ihnen bestenfalls eine nomadenhaft umherziehende Existenz. Jahrhundertlang opferten sie die besten Exemplare ihrer mageren Herden, um Dämonenherrscher und andere böswillige Mächte zu besänftigen, bis ein verzweifelter Stammesführer die Sonne selbst herausforderte und fragte, wie sie all diese Grausamkeit mitansehen könne, ohne einzugreifen. Die Göttin Sarenrae reagierte auf die Not der Althameri und seitdem sind die Stammesleute weitestgehend treue Anhänger der Dämmerblume.

GLAUBENSRICHTUNGEN

Die Verehrung von Sarenrae ist in Qadira am stärksten verbreitet (siehe unten), das Reich besteht aber aus vielen Kulturen und Völkern und ist in Religionsfragen sehr tolerant. Neben Anhängern von Abadar, Calistria, Irori, Lamaschtu, Nethys, Rovagug und Schelyn, sowie Gläubigen kleinerer Religionen wie den Kirchen von Naderi, Nurgal, Sivanah und Zyphus, findet man in Qadira auch Gefolgsleute obskurer Religionen, von denen man außerhalb von Kelesch bisher kaum etwas gehört hat. Die herausragendsten davon wären:

Atarschamayyin: Der Name im Wind ist ein uralter und mysteriöser Gott. Angeblich schenkte er den Menschen das Pferd und die Gabe der Prophezeiung. Man weiß wenig über sein Wesen, doch angeblich könnte man in der Stille seiner abgelegenen Tempel hören, wie der Wind Echos von Worten heranträgt, die in der fernen Vergangenheit gesprochen wurden und in der Zukunft gesprochen werden.

Der Bund der Weißen Feder: Die weißgekleideten Pazifisten predigen die Abkehr von materiellen Reichtümern. Nach einem geheimen Treffen mit Anhängern des Bundes verbot der Satrap ihnen die öffentliche Predigt. Dies scheint sie aber nicht abzuhalten – einige von ihnen behaupten nun öffentlich, dass Qadiras kriegerische Ambitionen zum Ende der Nation führen würden.

Der Falkenkult: Diese mysteriöse Organisation aus qadirischen und osirischen Mystikern und Händlern konnte in vielen kommerziellen Bereichen in Absalom Machtpositionen erreichen.

Lugalismaru: Der Palmenkönig ist eine Gottheit aus Casmaron aus der Zeit vor dem Aufstieg der Keleschiten. Er wird in Qadira als Beschützer der Oasen verehrt. Um seinen Schutz zu erbitten, hinterlassen Reisende Geschenke in Form kleiner, mit Saphiren besetzter Palmblätter aus Bronze in seinen Schreinen zurück.

Die Nachtseher: Die susianische Kultur (siehe Seite 26) wurde zwar weitestgehend von den Keleschiten assimiliert, doch gibt es noch immer einige ihrer umherziehenden Seher. Diese geben einen Teil ihrer Fähigkeiten auf, mit der materiellen Welt zu interagieren, um dafür die Weisheit ihrer Gottheit klarer zu hören.

Oathos: Der Ewig-Verlorene ist ein Mondgott aus Casmaron aus der Zeit vor dem Aufstieg der Keleschiten. Er wurde im uralten Reich Khattib als der Geliebte einer Göttin verehrt, welche ihn aus Eifersucht vergiftete. Heute gilt er als einer der Günstlinge Sarenraes, welcher unter einer gött-

lichen Auszehrungskrankheit leidet. Oathos ist der Schutzherr von chronisch Erkrankten.

Qedeschatam: Diese Sekte vertritt weniger eine Religion als eine Art klösterlicher Philosophie, dass die körperliche Vereinigung zum Bund mit göttlicher Kraft führen kann. Ein *Qedeschat* ist ein ausgebildeter Heiler und Mystiker, welcher sich darauf fokussiert, anderen mittels Intimitäten über Schwierigkeiten hinwegzuhelfen.

Roidira: Über diese zuweilen als Dunkle Schwester des Wissens bezeichnete Gottheit ist kaum etwas bekannt. Die Mitglieder ihres Kultes behaupten, dass tiefeschürfende Erkenntnisse zur Wahrheit in den Augen der weniger Kundigen als Wahnsinn erscheinen und dass Nihilismus das endgültige Resultat des Verstehens sei.

Sahar: Die einzigen Aufzeichnungen zu dieser uralten Göttin sind fast unleserliche Inschriften in Ruinen, die in den Tiefen der Wüsten liegen. Tabus und die Gerüchte über furchtbare Flüche halten die meisten Forscher fern. Manche Wüstenstämme behaupten aber auch, dass in den Ruinen Wissen auf den Mutigen warte, aus dem entsetzliche Macht erwachse – sofern man bereit sei, den Preis zu bezahlen.

Die Staubbotten: Diese in graue Roben gekleideten Priester streifen durch die Straßen und scheinen das Unglück mit sich zu bringen. Angeblich sind sie die Priester der Gottheit einer vergessenen Kultur, die immer noch ob des Unterganges ihres Volkes zürmt.

Der Tempel des Gesetzes: Keleschiten sind zwar nicht derart von Gesetzen besessen wie die Bewohner von Chelias, wissen aber dennoch, dass das Wissen um die Gesetze und Regeln (und ihre Schlupflöcher) im Geschäftsleben unabdingbar ist. Der Tempel des Gesetzes betrachtet den Anwaltsberuf als eine Art von Priesterschaft und verehrt die Dreierheit aus Abadar, Asmodeus und Zohls.

Usij: Die Anhänger des Divherrschers Ahriman wollen Ressourcen verderben und Anführern falschen Rat geben, um so die Zivilisation zu Fall zu bringen.

Yahaiya: Das Schluchzen im Ödland hört die Gebete kinderloser Familien und derer, die keine Töchter besitzen, welche ihren Reichtum erben und das Familiengeschäft fortführen. Die Göttin ist dafür bekannt, jenen Kinder zu bringen, die sie darum bitte, selbst wenn sie dafür eigentlich schon zu alt sind – allerdings scheinen ihre Geschenke stets einen Preis zu haben.

SARENRAE

Die Keleschiten haben den Sarenraeglauben nach Avistan gebracht und Kelest ist bis auf den heutigen Tag das Zentrum ihres Glaubens. Für viele ausländische Sareniten ist der Besuch Qadiras eine Offenbarung; hier ist der Glauben nicht einer unter vielen, sondern die dominante, unangefochtene Religion eines ganzen Volkes.

Natürlich zersplittert eine Staatsreligion früher oder später und so gibt es in Qadira zwei einzigartige Ausprägungen des Glaubens: Die „alte“ oder orthodoxe Form ist eine stolze östliche Version des Glaubens. Diese Anhänger Sarenraes sind emphatische Pazifisten, deren Fokus darauf liegt, die eigenen Seelen anstelle der Seelen anderer zu reinigen. Im Gegensatz dazu steht der militante Kult der Dämmerblume. Dieser konzentriert sich auf die sarenitischen Ideale von Reinigung und Gerechtigkeit und vertritt die Ansicht, dass allein das Krummschwert die Sicherheit des Volkes gewährleisten könne – siehe auch *Götter von Golarion*.

Blutlinie der Sonne (Hexenmeister-Blutlinie)

Hexenmeister im Dienst der Sonnengöttin besitzen Kräfte, die vom Glanz der Sonne selbst erfüllt sind.

Klassenfertigkeit: Wahrnehmung.

Bonuszauber: Gleißendes Licht (3.), Zorn der Sonne^{ABR III} (5.), Tageslicht (7.), Schild der Dämmerblume^{GwG} (9.), Flammenschlag (11.), Wahrer Blick (13.), Sonnenstrahl (15.), Sonnenfeuer (17.), Überwältigende Ehrfurcht^{ABR} (19.)

Bonustalente: Blitzschnelle Reflexe, Durchschlagende Zauber, Im Kampf zaubern, Schnell zaubern, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Zauber verstärken, Zauberfokus

Geheimnis des Blutes: Wirkst du einen Zauber der Kategorie Feuer und verursacht dieser Schaden, so bewirkt er +1 Schadenspunkt pro Schadenswürfel.

Blutlinienfähigkeiten: Die Kräfte der Sonne, die dich erfüllen, verändern die Art und Weise deiner Interaktion mit der Welt, gleißen sie doch durch deine Zauber.

Sonnensicht (ÜF): Mit der 1. Stufe erlangst du Dämmerlicht und wirst gegen den Zustand Geblendet immun. Solltest du bereits über Dämmerlicht verfügen, erlangst du stattdessen einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Effekte, die den Effekt Blindheit verursachen würden.

Freund der Flammen (ÜF): Mit der 3. Stufe erhältst du Feuerresistenz 10. Mit der 5. Stufe steigt die Wirkung jedes heilenden Effektes, der auf dich gewirkt wird, um 1 Punkt pro Würfel, wenn du zugleich Kontakt zu einer Flamme oder einem brennenden Gegenstand hast. Mit der 9. Stufe steigt deine Feuerresistenz auf 20 und mit der 20. Stufe erhältst du Immunität gegen Feuer.

Reinigendes Feuer (ÜF): Mit der 9. Stufe kannst du zwei Mal am Tag Feuer nutzen, um deine Gesundheit oder die deiner Verbündeten wiederherzustellen. Als Standard-Aktion kannst du deine Hand in Flammenschein hüllen und dich oder eine andere Kreatur berühren. Die Berührung heilt Schadenspunkte in Höhe deiner Charakterstufe + 2W8. Du kannst zudem einen der folgenden Zustände aufheben, unter dem das Ziel leidet: 1W6 Punkte Attributsschaden, Blind, Entkräftet, Erschöpft, Geblendet, Krank, Kränkelnd, Taub, Übelkeit, Vergiftet oder Verwirrt. Mit der 20. Stufe kannst du diese Fähigkeit drei Mal am Tag nutzen.

Heilendes Feuer (ÜF): Mit der 15. Stufe kannst du zwei Mal am Tag wie ein Kleriker Energie fokussieren; deine effektive Klerikerstufe entspricht deiner halben Hexenmeisterstufe. Statt mit dieser Fähigkeit Untoten zu schaden, kannst du alternativ die Positive Energie in Feuer umwandeln und eine entsprechende Menge an Feuerschaden verursachen.

Lichtgestalt (ÜF): Mit der 20. Stufe kannst du für 1 Runde pro Hexenmeisterstufe als Volle Aktion zu einem körperlosen Wesen aus Licht werden. In dieser Gestalt erhältst du die Unterart Körperlos und erleidest durch körperliche magische

Angriffe nur den halben normalen Schaden (du erleidest keinen Schaden durch nichtmagische Waffen und Gegenstände). Deine Zauber fügen körperlichen Kreaturen nur halben Schaden zu, während Zauber und Fähigkeiten normal funktionieren, welche keinen Schaden verursachen. Die Wirkungsdauer muss nicht zusammenhängend genutzt werden, wird aber in Zeiteinheiten zu jeweils 1 Runde verbraucht. Jede Kreatur, durch die du dich in dieser Gestalt hindurchbewegst (wie beim Kampfmanöver Überrennen), erleidet 2W6 Punkte Feuerschaden.



Qadira
Juwel des Ostens

Die
Geschichte
von QADIRA

Das Leben
in QADIRA

Die
Bewohner
von QADIRA

Abenteuer
in QADIRA

BESTIARUM

PATRONAGE

Wie im gesamten Padischahreich von Kelesch hat auch in Qadira jeder seinen Platz im großen gesellschaftlichen Gefüge. Man muss Leute kennen, welche andere Leute kennen, und man muss diese ehrwürdige Tradition der Patronage respektieren, um gesellschaftlichen Erfolg zu haben.

Patronage ist die Beziehung zwischen einem Patron (welcher über Einfluss verfügt) und einem Klienten (welcher hofft, aus der Bekanntschaft Vorteile zu erlangen). Diese Begriffe sind relativ – der Patron einer Person ist mit ziemlicher Sicherheit selbst der Klient eines noch einflussreicheren Patrons. Ebenso müssen Klienten und Patrone nicht zwangsläufig Individuen sein. Es ist am einfachsten, die Vorteile der Patronage nachzuhalten, wenn die SC als Gruppe behandelt werden – allerdings sollte stets ein SC als Sprecher der Gruppe fungieren, um ihre Bedeutsamkeit und andere Werte berechnen zu können.

PACRODE

Sobald ein SC für sich oder seine Abenteurergruppe einen Patron gefunden hat, benötigt er fünf wichtige Informationen, die es im Auge zu behalten gilt: die Kategorie des Patrons, die Kontakte des Patrons, den Gesellschaftsrank des Patrons, die Einstellung des Patrons und die eigene Bedeutung für den Patron. Diese Werte sind für jeden Patron einmalig. Sollte ein SC über mehrere Patrone verfügen, wird über jeden einzelnen - und wie bedeutend der SC jeweils als Klient für ihn ist - Buch geführt.

Kategorie: In der qadirischen Gesellschaft gehört jeder Patron einer von sieben Kategorien an, welche seine Einflussphäre repräsentieren: Akademisch, Gesellschaftlich, Militärisch, Politisch, Religiös, Wirtschaftlich oder die Stammeszugehörigkeit. Die Kategorie eines Patrons wirkt sich darauf aus, wie er einen Klienten unterstützen kann, sowie mit welchen Taten ein Klient die Beziehung fördern und verbessern kann. Der SL kann bestimmen, dass Systeme für Patronage in anderen Gesellschaften weitere Kategorien enthalten, z.B. Kriminell oder Monströs. Die Kategorie eines Patrons bestimmt zudem seine Schlüsselfertigkeiten – diese werden von ihm am meisten geschätzt und die Anzahl an Rängen in den fraglichen Fertigkeiten beeinflusst die Frage, wie viel Bedeutung der Patron einem Klienten zu Beginn ihrer Beziehung zumisst.

Kontakte: Die meisten Patrone verfügen über starke Beziehungen zu wichtigen Persönlichkeiten, die anderen Kategorien angehören als sie selbst. Solche gesellschaftlichen Verbindungen werden kurz als Kontakte bezeichnet. Kontakte beeinflussen nicht die Ressourcen, die ein Patron einem Klienten zur Verfügung stellen kann. Sie wirken sich aber auf die Frage aus, mit wem der Patron einen Klienten bekanntmachen oder bei wem er als Fürsprecher für den Klienten auftreten kann.

Gesellschaftsrank: Der Gesellschaftsrank eines Patrons in der keleschitischen Gesellschaft wird durch einen Zahlenwert auf einer Skala von 1 bis 10 repräsentiert. Ein Patron des 1. Gesellschaftsranges könnte ein einfacher Student an einer Universität oder ein Ladenbesitzer sein, welcher einem Handelskonsortium angehört. Ein Patron mit Gesellschaftsrank 10 dagegen ist die mächtigste Person der Region – im vorliegenden Fall der Satrap. Der Gesellschaftsrank beeinflusst die Ressourcen, welche ein Patron einem Klienten zur Verfügung stellen kann, und bestimmt zudem, wen der Patron kennt und beeinflussen kann. Patrone mit demselben Gesellschaftsrankwert erhalten in der Regel von allen

Angehörigen der Gesellschaft das gleiche Maß an Respekt, selbst wenn sie unterschiedlichen Kategorien angehören.

Einstellung: Die Einstellung eines Patrons gegenüber einem Klienten repräsentiert seine Ansichten zu dem Klienten und seine Loyalität ihm gegenüber. Dies wirkt sich auf die Unterstützung aus, die er einem Klienten zu geben bereit ist. Hierbei gibt es drei Stufen an Einstellungen: Bewusst, Beeindruckt und Verpflichtet. Ein Klient kann die Einstellung seines Patrons von Bewusst zu Beeindruckt verbessern, indem er 10 Punkte an Bedeutung aufwendet. Ein Klient kann die Einstellung seines Patrons von Beeindruckt zu Verpflichtet verbessern, indem er 20 Punkte an Bedeutung aufwendet.

Bedeutung: Bedeutung ist ein Zahlenwert, welcher wie eine Währung behandelt wird und reflektiert, wie wichtig ein Klient einem Patron ist. Man kann Bedeutung oft verdienen, indem man Taten im Namen des Patrons vollbringt. Die Bedeutung eines Klienten wächst, während er mit einem Patron zusammenarbeitet, und kann schwinden, wenn man sie nutzt, um riskante Gefallen zu erbitten oder um die Einstellung des Patrons zu verbessern, oder er den Patron in Verlegenheit bringt. Die folgenden Tabellen führen typische Möglichkeiten auf, um an Bedeutung zu gewinnen, während man im Interesse des Patrons tätig ist oder große Taten vollbringt und dabei verkündet, dass es ohne die Beiträge und Unterstützung des Patrons nicht gewesen möglich wäre.

PACRODE FINDEN

Der SL sollte das Finden eines Patrons in die sich entwickelnde Handlung der Kampagne einbinden – vielleicht als Abschlussbelohnung für das erste Abenteuer der Gruppe, wenn sie sich in den Augen eines lokalen Händlers, Priesters oder sonstigen Oberhauptes bewiesen haben. Alternativ kann ein SC einen Patron einer bestimmten Kategorie in ähnlicher Weise aufsuchen, wie man Diplomatie zum Sammeln von Informationen nutzt. Mit einem Tag Arbeit (8 Stunden in einem Bereich, der sich mit den Interessen des anvisierten Patrons überschneidet, meistens der Ortschaft, in welcher er eine Operationsbasis unterhält) und einem Fertigkeitwurf für Diplomatie gegen SG 20 kann ein Charakter eine Audienz bei einem Patron der fraglichen Kategorie erlangen.

Erlangt ein SC ein Treffen mit einem potenziellen Patron, so berechne den Ausgangsbedeutungswert des SC nach folgender Formel:

Anfangsbedeutung = Höchste Anzahl an Fertigkeitenrängen des Klienten in einer der Schlüsselfertigkeiten des Patrons + Charismamodifikator des Klienten – (3 x Gesellschaftsrank des Patrons) + 2, sollte der Klient Kelisch sprechen und verstehen + anfallende Situationsboni

Sollte ein Klient mit 0 oder weniger Punkten an Bedeutung beginnen, so verspürt der Patron keine gesellschaftliche Verpflichtung, die Anwesenheit des Klienten zu würdigen oder mit ihm in eine Geschäftsbeziehung zu treten, so dass hier keine Beziehung automatisch entsteht. Sollte der Klient dennoch weiterhin die Gunst des Patrons erlangen wollen, so muss er sich anstrengen, um seinen Bedeutungswert zu erhöhen – etwa indem er Fertigkeitenränge in einer Schlüsselfertigkeit erlangt, Kelisch erlernt, seinen Charismawert verbessert oder den Patron mit passenden Taten oder Geschenken umstimmt (siehe Bedeutung gewinnen und verlieren auf Seite 22). Sobald ein Charakter in den Augen des Patrons über wenigstens 1 Punkt an Bedeutung verfügt, wird er dessen Klient. Ab diesem

Zeitpunkt kann er seine Bedeutung verbessern, indem er für den Patron Taten vollbringt oder ihm Geschenke macht. Sollte die Bedeutung eines Klienten für seinen Patron jemals unter 0 fallen, so verschlechtert sich die Einstellung des Patrons gegenüber seinem Klienten um einen Schritt und kehrt der Bedeutungswert auf 0 zurück. Der Klient muss sich nun bemühen, seine Bedeutung in den Augen des Patrons zu verbessern und nicht noch mehr an Bedeutung zu verlieren. Sollte der Patron von der Einstellung her lediglich des Klienten Bewusst gewesen sein, so wendet er sich augenblicklich von seinem Klienten ab, durchtrennt alle Bande zu ihm und erhält die Eigenschaft Schnell beleidigter Patron (siehe Seite 23).

VORTEIL DER PATRONAGE

Ein zufriedener Patron ist ein Fürsprecher seines Klienten und stellt ihm Kontakte zu ansonsten unzugänglichen Ressourcen, Mitteln und Kontakten her. Die Vorteile, die ein Klient erlangen kann, hängen von der Einstellung des Patrons ab; in manchen Fällen kann er zudem Punkte an Bedeutung aufwenden, um größere Gefallen zu erlangen. Die Dienste eines Patrons sind kostenlos (außer es ist anders vermerkt), allerdings kann ein Klient auf dieselbe Art von Dienstleistung nicht öfter als ein Mal im Monat zurückgreifen.

Egal wie stark ein Patron vielleicht in der Schuld seines Klienten steht, hängen seine Möglichkeiten immer noch stets von seiner Kategorie, seinem Gesellschaftsrank und anderen Überlegungen ab. Der SL hat immer das letzte Wort, was für einen Patron im Rahmen des Möglichen ist und was nicht. Im Zweifel kann der Patron keine Gefallen erbringen, die sonderlich weit über seine Einflussphäre hinausreichen, egal ob es sich dabei um ein Geschäft, ein Stadtviertel, eine Stadt oder eine größere Region handelt. Vergiss nicht, dass die Mechanismen für Patronage nur ein Gerüst dafür sind, was ein Klient von einem Patron erwarten kann – ein Patron könnte auch zu Gefallen fähig sein, als man angesichts seiner Einstellung gegenüber einem unerprobten Klienten eigentlich erwarten könnte, wobei er diese vielleicht hauptsächlich im eigenen Interesse erbringt. Ein Klient kann sich jeweils ein Mal pro Monat in den folgenden drei Angelegenheiten an seinen Patron wenden:

Empfehlungen: Ein Patron unterhält Verbindungen zu anderen, die seiner Kategorie unterfallen oder zu seinen Kontakten gehören. Er kann arrangieren, dass vertrauenswürdige Klienten diesen einflussreichen Freunden formell vorgestellt werden. In manchen Fällen kostet ihn dies eigenen Einfluss, daher tut ein Patron so etwas nur, wenn es seinen eigenen Zielen dienlich ist oder seine Einstellung gegenüber dem Klienten Beeindruckt oder Verpflichtet ist. Ein Beeindruckter Patron kann seinen Klienten einem anderen Patron vorstellen, dessen Gesellschaftsrank maximal um 1 höher sein kann als sein eigener Gesellschaftsrank. Der neue Patron muss entweder derselben Kategorie angehören oder zu den Kontakten des alten Patrons gehören. Ein Verpflichteter Patron kann seinen Klienten einem anderen Patron vorstellen, dessen Gesellschaftsrank maximal um 2 höher sein kann als sein eigener Gesellschaftsrank. Wird ein Klient einem neuen Patron auf diese Weise vorgestellt, beginnt er die neue Beziehung mit wenigstens 1 Punkt an Bedeutung.

Ressourcen: Ein Patron kann eigene Mittel aufwenden, um für seinen Klienten Dienstleistungen oder Versorgungsgüter zu sichern. Abhängig von seiner Kategorie kann ein typischer Patron Reittiere für eine Expedition besorgen, eine Rechtsberatung organisieren, bei einem Ereignis Speis und Trank auf-fahren, Forschungsassistenten abstellen, religiöse Paraphernalien

übergeben oder eine bewaffnete Eskorte (HG = Gesellschafts-rang des Patrons) für bis zu 1 Tag abstellen. Solange die Kosten des Gefallens in Goldmünzen nicht den Gesellschaftsrank des Patrons zum Quadrat übertreffen, muss der Klient keine Bedeutungspunkte aufwenden. Ein Militärischer Patron mit Gesellschaftsrank 5 würde problemlos einen Klienten mit Waffen und Rüstung im Wert von bis zu 125 GM ausstatten.

Ein Klient kann bis zu 10 Bedeutungspunkte aufwenden, dieses GM-Limit um die Menge an aufgewandten Punkten zu multiplizieren. Ein Klient kann die Obergrenze noch ein Mal mit 10 multiplizieren, wenn die Ressourcen nur geliehen werden – d.h. das Gegenstände entweder in gutem Zustand zurückgebracht oder ersetzt werden müssen oder der Klient für Verluste aufkommt; dies muss binnen 1 Monats erfolgen, es sei denn, der Klient kann eine längere Ausleihzeit aushandeln.

Zugang: Ein Patron kann Zugang zu einem beschränkten Bereich verschaffen, zu dem der Klient ansonsten eine Eintrittsgebühr entrichten oder besondere Unterlagen und Berechtigungen vorweisen muss. Abhängig von seiner Kategorie kann ein Patron seinen Klienten Zugang zu exklusiven (aber selten gefährlichen) Orten, Gütern und Dienstleistungen verschaffen. Dies könnte es ermöglichen, Handel zu treiben, ohne eine Lizenz zu besitzen oder Gebühren und Steuern zu entrichten, Eintrittskarten zu einem begehrten Ereignis zu ergattern, eingeschränkte Güter zu erwerben, Kontrollposten zu passieren, kontrollierte Gebiete zu betreten, frei im Gebiet des Patrons umherreisen zu können oder die Gesetze der Gastfreundschaft einzufordern.

Ein Beeindruckter Patron ist oft willens, (im politischen oder finanziellen Sinn) kostspieligere Zugänge zu ermöglichen, etwa indem er mit einem Rivalen aushandelt, dass seine Klienten durch dessen Gelände freies Geleit erhalten, er Zugang zu Hochsicherheitseinrichtungen ermöglicht oder Eintrittskarten zu einem ausverkauften Ereignis besorgt.

Ein Verpflichteter Patron ist bereit, deutliche Risiken für den Klienten einzugehen; reduziere die Kosten an Bedeutungspunkten um die Hälfte, wenn der Patron für seinen Klienten etwas Gefährliches tun soll.

Zusätzliche Gefallen: Ein Klient kann wie folgt Bedeutungspunkte aufwenden, um größere Gefallen zu ergattern:

ZUSÄTZLICHE GEFALLEN

Gefallen	Bedeutungskosten
Die Dienste des Patrons mehr als ein Mal im Monat in Anspruch nehmen	Variiert ¹
Zauberei	1/3 des Zaubergrades ²
Dienst stellt ein geringes Risiko für Leben, Eigentum oder Ruf des Patrons dar	2
Dienst stellt ein durchschnittliches Risiko für Leben, Eigentum oder Ruf des Patrons dar	6
Dienst stellt ein großes Risiko für Leben, Eigentum oder Ruf des Patrons dar	10
Einstellung von Bewusst zu Beeindruckt verbessern	10
Einstellung von Beeindruckt zu Verpflichtet verbessern	20

¹ Dies kostet 1 Punkt an Bedeutung; jedes weitere Mal, wenn der Klient im selben Monat Hilfe erbittet, steigen die Kosten kumulativ um 1.

² Aufgerundet; der Klient muss teure Materialkomponenten selbst bezahlen und der Zaubergrad kann den Gesellschaftsrank des Patrons nicht übertreffen.

Qadira
Juwel des
Ostens

DIE
GESCHICHTE
VON QADIRA

DAS LEBEN
IN QADIRA

DIE
BEWOHNER
VON QADIRA

ABENTEUER
IN QADIRA

BESTIARUM

Bedeutung gewinnen und verlieren

Die folgenden Handlungen können die Bedeutung eines Klienten in den Augen seines Patrons beeinflussen:

ALLGEMEINE EREIGNISSE

Ereignis	Bedeutung
Beim Verbessern des Gesellschaftsranges des Patrons um 1 helfen	+5
In die Familie des Patrons einheiraten oder von ihr adoptiert werden	+5 ¹
Eine Begegnung überwinden, deren HG um wenigstens 4 höher als der Gesellschaftsrank des Patrons ist	+4 ²
Ein wohlüberlegtes Geschenk machen ³	+2 ⁴
Eine Begegnung überwinden, deren HG um 1-3 höher als der Gesellschaftsrank des Patrons ist	+2 ²
Eine Begegnung überwinden, deren HG dem Gesellschaftsrank des Patrons entspricht	+1 ²
Nichterfüllen von Sekundärzielen eines Auftrages	-1
Keine bedeutsame Tat für den Patron vollbringen	-1 pro 3 Monate
Heirat oder Adoption verweigern	-2
Geliehene Ressourcen nicht zurückbringen	-2 pro Monat
Eines Verbrechens beschuldigt werden, während man die Interessen des Patrons vertritt	-4
Den Patron beschämen	-4
Nichterfüllen von Primärzielen eines Auftrages	-4
Patronspezifisches Ereignis	Variiert ⁵

¹ Sollte die Klassenstufe des Klienten den Gesellschaftsrank des Patrons übertreffen, erhält der Klient stattdessen 10 Punkte an Bedeutung.

² Ein Klient kann diesen Vorteil während einer langen oder besonders komplizierten Mission zwei Mal erlangen.

³ Ein solches Geschenk hat in der Regel einen Wert in Goldmünzen gleich dem Gesellschaftsrank des Patrons zum Quadrat.

⁴ Ein Klient kann auf diese Weise bei einem Patron nur ein Mal im Jahr an Bedeutung gewinnen.

⁵ Siehe Tabelle für die Kategorie des Patrons.

KATEGORIEN

Jede Kategorie für Patrone in Qadira ist mit eigenen Fertigkeiten und Ereignissen verbunden, welche die Bedeutung eines Klienten beeinflussen können.

AKADEMISCHE PATRONE

Diese Kategorie umfasst Leute aus dem Bereich Akademien, Schulen und Universitäten. Ein Akademischer Patron besitzt zwei der folgenden Schlüsselfertigkeiten: Sprachkunde, Wissen (Arkanes, Baukunst, Die Ebenen, Geographie, Geschichte oder Natur) oder Zauberkunde.

EREIGNISSE FÜR AKADEMISCHE PATRONE

Ereignis	Bedeutung
Mache eine wichtige Entdeckung	+3
Berge einen wertvollen Text	+1
Reiche formelle Forschungsunterlagen ein*	+1
Werde beim Verfälschen von Daten ertappt	-5

* Der Text muss sich mit einem Thema befassen, dass mit den Schlüsselfertigkeiten des Patrons in Verbindung steht, ferner muss der Klient einen entsprechenden Fertigkeitwurf gegen SG 20 ablegen, damit der Patron den Unterlagen seine Zeit widmet.

GESELLSCHAFTLICHE PATRONE

Zu Gesellschaftlichen Patronen gehören Handwerker, Unterhaltungskünstler und Adelige, welche sich mit Intrigen befassen oder als Kunstmäzene auftreten wollen. Die Schlüsselfertigkeiten eines Gesellschaftlichen Patrons sind Wissen (Adel oder Lokales) und Auftreten (eine beliebige) oder Handwerk (eine beliebige).

EREIGNISSE FÜR GESELLSCHAFTLICHE PATRONE

Ereignis	Bedeutung
Stehe im Mittelpunkt eines wichtigen gesellschaftlichen Ereignisses ¹	+5
Etabliere einen lokalen Modetrend	+2
Nimm an einem wichtigen gesellschaftlichen Ereignis teil ¹	+1
Nimm an einer Darbietung für den Patron teil ²	+1
Gewinne ein öffentliches Wortduell oder bei einem Wettstreit der Schläue ¹	+1

¹ Ein Klient kann diesen Vorteil maximal ein Mal pro Monat erlangen.

² Der Klient muss einen Fertigkeitwurf für Auftreten gegen SG 20 + doppelter Gesellschaftsrank des Patrons ablegen. Ein Klient kann auf diese Weise nur ein Mal im Monat Bedeutung gewinnen.

MILITÄRISCHE PATRONE

Militärische Patrone sind die Armee, die Marine und dergleichen. Die Schlüsselfertigkeiten eines Militärischen Patrons sind Einschüchtern und Reiten.

EREIGNISSE FÜR MILITÄRISCHE PATRONE

Ereignis	Bedeutung
Erhalte eine militärische Auszeichnung	+5
Liefere dem Militär strategische Informationen	+2
Gewinne einen athletischen oder kriegerischen Wettstreit	+1
Ziehe dich aus einem wichtigen militärischen Gefecht zurück	-5
Begehe ein Kriegsverbrechen	Variiert*

* Abhängig von der Schwere kann die von -2 bis zum augenblicklichen Verlust des Patrons reichen.

POLITISCHE PATRONE

Zu den Politischen Patronen gehören die Mitglieder der Regierung der Satrapie. Die Schlüsselfertigkeiten eines Politischen Patrons sind Bluffen und Wissen (Adel).

EREIGNISSE FÜR POLITISCHE PATRONE

Ereignis	Bedeutung
Werde in ein politisches Amt berufen, dessen Gesellschaftsrank gleich oder höher als das des Patrons ist	+5
Führe für den Patron eine verdeckte Tätigkeit aus, ohne Spuren zu hinterlassen	+1
Löse eine gewalttätige Begegnung gewaltlos ¹	+1
Nutze Gewalt zur Problemlösung, wenn du hättest verhandeln können	-3
Zerstöre die politischen Errungenschaften des Patrons	Variiert ²

¹ Ein Klient kann diesen Vorteil maximal ein Mal pro Monat erhalten

² Abhängig von der Schwere kann die von -2 bis zum augenblicklichen Verlust des Patrons reichen.

RELIGIÖSE PATRONE

Religiöse Patrone sind religiöse Führer, einflussreiche Seher und Propheten sowie Organisationen, welche sich Gottheiten und Philosophien weihen. Die Schlüsselfertigkeiten eines religiösen Patrons sind Diplomatie und Wissen (Religion).

EREIGNISSE FÜR RELIGIÖSE PATRONE

Ereignis	Bedeutung
Berge ein wichtiges Relikt des Glaubens	+4 ¹
Handle unter fordernden Bedingungen nach den Prinzipien des Glaubens des Patrons	+2
Nimm an einem wichtigen Gottesdienst teil ²	+1
Berge ein eher unbedeutendes Relikt des Glaubens	+1 ¹
Handle entgegen die Lehren des Glaubens (geringfügig)	-2
Handle entgegen die Lehren des Glaubens (schwerwiegend)	-6

² Verdopple die erlangte Bedeutung, so der SC das Relikt dem Patron oder dessen Kirche spendet.

² Ein Klient kann diesen Vorteil nur ein Mal im Monat erlangen.

STAMMESZUGEHÖRIGE PATRONE

Stammeszugehörige Patrone können Angehörige ausgedehnter Familien in Städten, traditionelle Eingeborene oder sogar umherziehende Barbarenhorden sein. Die Schlüsselattribute eines Stammeszugehörigen Patrons sind Motiv erkennen und Überlebenskunst.

EREIGNISSE FÜR STAMMESZUGEHÖRIGE PATRONE

Ereignis	Bedeutung
Unterstütze eine Ortschaft auf bedeutsame Weise	+8
Besiege einen Stammesangehörigen deiner Fähigkeiten in einem Wettstreit	+4
Unterstütze einen Stammesangehörigen auf bedeutsame Weise	+2
Repräsentiere die Stammesinteressen außerhalb seines Territoriums	+2
Nimm respektvoll an einer Stammeszeremonie teil*	+1
Diene einem Patron auf eine Weise, die den Stamm gefährdet	-5
Verrate die Gastfreundschaft des Stammes während deines Aufenthaltes	-5

* Ein Klient kann diesen Vorteil maximal ein Mal pro Monat erlangen.

WIRTSCHAFTLICHE PATRONE

Zu diesen Patronen gehören Mitglieder von Gilden, Konsortien und kriminellen Organisationen. Ein Wirtschaft-

licher Patron hat als Schlüsselfertigkeiten Schätzen und eine Berufs- oder Handwerksfertigkeit.

EREIGNISSE FÜR WIRTSCHAFTLICHE PATRONE

Ereignis	Bedeutung
Handle einen wichtigen Geschäftsvorteil für den Patron aus	+3
Vollende ein Abenteuer, bei dem du das Produkt eines Patrons nutzt und preist	+2
Repräsentiere die Wirtschaftsinteressen des Patrons beim Besuch in einer anderen Region	+1
Handle einen kleinen Geschäftsvorteil für den Patron aus	+1

WEITERE EIGENSCHAFTEN VON PATRONEN

Manche Patrone besitzen eine oder mehrere besondere Eigenschaften, welche ihre Regelmechanismen und Fähigkeiten auf ungewöhnliche Weise modifizieren:

Eifersüchtig: Sollte der Klient in den Augen eines anderen Patrons gleichen oder höheren Gesellschaftsranges an Bedeutung gewinnen, so verliert der Klient bei diesem Patron 1 Punkt an Bedeutung.

Gleichgültig: Um die Einstellung des Patrons zu verändern, muss der Klient das Anderthalbfache (+50%) an Bedeutungspunkten aufwenden.

Gut vernetzt: Behandle den Patron um 1 Gesellschaftsrank höher, wenn er als Fürsprecher des Klienten bei anderen Patronen auftritt, bzw. den Klienten diesen vorstellt.

Nachtragend: Verliert ein Klient in den Augen des Patrons an Bedeutung (außer wenn er Bedeutungspunkte aufwendet, um die Einstellung des Patrons zu verbessern), so wird der Verlust an Bedeutung verdoppelt.

Schnell beleidigt: Der Patron verachtet den Klienten für früheres Versagen und Fehlritte. Reduziere die Anfangsbedeutung des Klienten in den Augen des Patrons um 5.

Verwandt: Ein Patron erhält diese Eigenschaft nur, wenn sein Klient Teil seiner Familie ist. Die Bedeutung des Klienten schwindet in den Augen des Patrons nicht mit der Zeit, sollte er für ihn keine Dienste mehr erbringen. Der Patron beendet die Beziehung zudem nur, falls seine Einstellung dem Klienten gegenüber Bewusst sein und der Klient über -5 Punkte an Bedeutung oder weniger in seinen Augen besitzen sollte.

Wohlhabend: Behandle den effektiven Gesellschaftsrank des Patrons bei der Berechnung der Ressourcen, die er einem Klienten zur Verfügung stellen kann, als um 1 höher.

Qadira
Juwel des Ostens

Die Geschichte von Qadira

Das Leben in Qadira

Die Bewohner von Qadira

Abenteuer in Qadira

Bestiarium

Die gesellschaftliche Hackordnung

Im Folgenden findest du die üblichen Titel oder Beispiele für Patrone innerhalb der Kategorien. Ein leerer Eintrag (-) bedeutet, dass es in der fraglichen Kategorie keine Patrone dieses Gesellschaftsranges gibt.

Rang	Akademisch	Gesellschaftlich	Militärisch	Politisch	Religiös*	Stammeszugehörig	Wirtschaftlich
1	Student	Künstler	Soldat	Beamter	Laienpriester	Mitglied	Ladenbesitzer
2	Forscher	Gastwirt	Kavallerist	—	Kleriker	Fähiger Handwerker	Pferdezüchter
3	Lehrer	—	Leutnant	Magistrat	—	Erfahrener Krieger	Karawanenführer
4	—	Berühmter Poet	—	Adeliger o. Amer	Lokales Oberhaupt	—	—
5	Bekannter Gelehrter	—	Hauptmann	—	—	Sippenmatriarchin	Handelsfürst
6	Universitätsdekan	Berühmtheit	—	—	—	—	Oberhaupt eines Handelshauses
7	—	—	General	Gouverneur	Regionales Oberhaupt	Stammeshäuptling	—
8	Held	—	Held	—	—	—	Held
9	—	—	—	Schahiyen	Oberhaupt der Kirche	—	—
10	Satrap	Satrap	Satrap	Satrap	Satrap	—	Satrap

* In der qadirischen Kultur haben sarenraegläubige Religiöse Patrone in der Regel einen um 1 höheren Gesellschaftsrank als in der Tabelle angegeben.



DIE BEWOHNER VON QADIRA

„Sarenrae wacht über uns, doch ich kann nur annehmen, dass sie wohl über den gegenwärtigen Zustand ihrer Kirche weint. Unsere Unfähigkeit, aus ihren Lehren zu lernen, hat uns hierhergeführt, hat zum wachsenden Schisma in unseren Reihen geführt! Der Kult der Dämmerblume drängt den Glauben in Richtungen, für die er niemals vorgesehen war, doch jene, die in den Tempeln verbleiben, scheinen auch nicht besser zu sein. Was ist aus uns geworden, dass wir uns an den Gläubigen der Göttin in fremden Landen und Kulturen wie Andoran, Thuvia oder im fernen Varisia orientieren müssen und sie um Rat ersuchen? Können wir jemals das Verlorene zurückerlangen?“

– Hohepriesterin Samisalah zum Zustand der qadirischen Kirche Sarenraes

Qadira liegt am fernen Ende eines gewaltigen Weltreichs voller faszinierender Völker und uralter Gebräuche. Um die qadirische Kultur zu verstehen, hilft es, Aspekte der Kultur des Padischahreichs von Kelesch zu verstehen.

FAMILIENZUGEHÖRIGKEIT

Für einen Keleschiten bedeutet die Familie alles. Sie bestimmt seinen Platz in der Gesellschaft, seinen Beruf, seinen Wohnort und wie er die Welt sieht. Keleschiten verstehen unter „Familie“ ihre nächsten Anverwandten, aber auch entfernte Vettern und Basen.

Keleschiten orientieren sich an der mütterlichen Abstammungslinie, sodass ein Individuum ein Angehöriger der Familie der Mutter (und ggf. ihres Stammes) ist. Die nächsten weiblichen Verwandten eines Mannes sind nicht seine Töchter, sondern seine Schwestern. Abgesehen vom Erbrecht haben Männer und Frauen aber dieselben Rechte und denselben Status und dieselben Chancen, in Machtpositionen aufzusteigen. Der Umstand, dass die Kinder eines Sohnes aber Teil der Familie der Mutter sein werden, sorgt dafür, dass die meisten Keleschiten sich auf ihre Töchter konzentrieren, deren Reichtum in der Familie bleibt, wenn es gilt, den Kindern die Familiengeschäfte zu lehren.

Die Ehe ist in der keleschitischen Gesellschaft ein wichtiges Werkzeug, um Bündnissen und Geschäftsbeziehungen Nachhaltigkeit zu verleihen, allerdings werden auch gleichgeschlechtliche Verbindungen akzeptiert und außereheliche Kinder unterliegen keinem Stigma. Eine Frau ohne Schwestern wird allerdings den Druck spüren, für einen Erben zu sorgen, sei es durch außereheliche Liebschaften, magische Mittel oder Adoption. Ein Sohn ist wichtig für mit einer Ehe unterstrichene Bündnisse, da er als Kontakt zwischen seiner Familie und der seiner Frau fungiert; er lebt unter ihren Verwandten und verhandelt im Interesse seiner Familie und kehrt im Alter zu seiner eigenen Familie zurück, um sie als einer der Ältesten zu leiten.

Sollte der Mann einen höheren Gesellschaftsstatus besitzen als seine Frau – z.B. wenn ein männlicher Angehöriger der Herrscherfamilie außerhalb der Familie heiratet –, wird die Braut als Teil der Hochzeitszeremonie als „Tochter“ in seine Familie adoptiert, damit ihre Kinder der Familie des Mannes angehören und dieser die Treue schulden. Diese Praxis hat schon zu Geschichten über Groß-Padischahs geführt, wonach diese angeblich ihre eigenen Töchter geheiratet haben. Für Angehörige der mehrere tausend Köpfe zählenden Herrscherfamilie ist es zwar nicht unüblich, entfernte Cousins oder Cousinen zu heiraten, doch der Status der adoptierten „Schwester“ dient lediglich als rechtliche Umgehung zum Schutz der Erbrechte der Herrscherfamilie.

DIE QADIRISCHE GESELLSCHAFT

Die Gesellschaft Qadiras wird von den sozialen Normen des Reiches geformt. Die Lage als Nation der Region der Inneren See macht sie aber zu einer einzigartigen Region, in welcher die Gesellschaftsordnung nicht präzise jene des restlichen Kelesch widerspiegelt. Weitere Informationen findest du auf Seite 14.

Groß-Padischah: Der Herrscher oder die Herrscherin von Kelesch herrscht auch über die Satrapie Qadira.

Satrap: Der Satrap kontrolliert die meisten Aspekte der Regierung innerhalb der Grenzen seiner Satrapie.

Wesir: Der Satrap regiert zwar Qadira, doch alle Entscheidungen, die über seine Grenzen hinweg reichen – z.B. Krieg und Handel – erfordern die Erlaubnis des vom Groß-Padischah eingesetzten Wesirs.

Schahiyane: Angehörige der ausgedehnten Herrscherfamilie, der Titel wird im Taldanischen oft fehlerhaft als „Prinz“ oder „Prinzessin“ übersetzt; mehrere Tausend Angehörige.

Die Helden: Etwa 20 erfolgreiche Bürger Qadiras – Abenteurer, Generäle, Händler, Kunsthandwerker und Gelehrte – werden vom Satrapen als Berater auserwählt.

Adelsfamilien: Qadiras Adelige besitzen große Macht über das gemeine Volk und selbst der Groß-Padischah muss Acht geben, sollten sich die Adels Häuser zu einem Thema einig sein.

Ameri: Da die Keleschiten ihre Abstammung an der Mutterlinie orientieren, sind nur die Kinder einer weiblichen Angehörigen der Herrscherfamilie Schahiyane. Es ist aber nicht unüblich, dass Groß-Padischah weitere Gefährten und Gefährtinnen haben. Nicht der Herrscherfamilie angehörige Kinder eines Groß-Padischahs sind unter dem Titel *Amer* bekannt und verfügen über eigenen Einfluss in der keleschitischen Politik.

Handelshäuser: Die mächtigsten Handelshäuser besitzen mehr Reichtum und Einfluss als viele Adelsfamilien.

Reichsbänker: Die höchstrangigen Beamten Qadiras außerhalb des Hofes des Satrapen sind die Repräsentanten der Bank von Kelesch. Sie werden stets von Elementargeistern als Leibwächter begleitet und verhalten sich politisch neutral, können aber mit ihren Worten Kriege entfesseln und beenden.

Armee von Kelesch und Satrapiegarde Die Satrapiegarde von Qadira besteht aus über 100.000 gut ausgebildeten (und hauptsächlich berittenen) Soldaten.

Bürger: Die Rolle jener, die keinem Adels- oder Handelshaus angehören, wird durch ihre Familien- und Stammeszugehörigkeit, sowie die Mitgliedschaft in Gilden, religiösen Orden und anderen Organisationen bestimmt.

Ausländer: Qadira weiß um die Bedeutung des Handels und des Tourismus für seine Wirtschaft und bietet daher auch Nichtbürgern einfachen Schutz. Allerdings kann ein Ausländer keine Verträge schließen, keine Gebäude oder Wohnungen erwerben und auch keinen keleschitischen Bürger ehelichen, ohne über die Rückendeckung eines Patrons zu verfügen, der über die qadirischen Bürgerrechte verfügt. Besuchern wird geraten, sich direkt nach ihrer Ankunft zu registrieren; die Registrierungsgebühr beträgt 10 GM (die nicht fällig werden, wenn man über einen Politischen oder Wirtschaftlichen Patron verfügt). Dies verleiht dem Besucher Schutz und die Genehmigung in Qadira legal Geschäfte zu tätigen.

Sklaven: Im restlichen Padischahreich versteht man unter einem Sklaven jemanden, dessen ganzes Einkommen einer anderen Person gehört. Man besitzt nur die Arbeitskraft des Sklaven und kann diese entsprechen kaufen oder verkaufen, wobei niemand zu mehr als 7 Jahre unbezahlter Arbeit verpflichtet werden kann. In Qadira kann man dagegen ein anderes intelligentes Wesen besitzen – und dies oft auf Lebensdauer. Es ist nicht unüblich, dass Kriegsgefangene versklavt werden. Adelige, Bürger und registrierte Ausländer können nicht gegen ihren Willen in Qadira versklavt werden, allerdings sollten auch registrierte Ausländer sich hüten, allein in Sedeq angetroffen zu werden.

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von QADIRA

Das Leben
in QADIRA

Die
Bewohner
von QADIRA

Abenteuer
in QADIRA

BESTIARUM

BEVÖLKERUNGSGRUPPEN

Die meisten Avistani glauben, die „Keleschiten“ seien eine uralte menschliche Volksgruppe, doch für die Bewohner Casmarons ist es eine geschaffene Identität, welche der Vielzahl an Kulturen im Padischahreich Einheit bringen soll. Der gegenwärtige keleschitische Adel besteht hauptsächlich aus den vermischten Nachkommen der Althameri und Aischmayari, auch wenn die Adeligeen sich selbst als Althameri betrachten.

Nachdem das noch junge Reich von Kelesch die Imperien Khattib und Midea erobert hatte, begann es seine Bewohner als Keleschiten zu bezeichnen, ganz wie es Ausländer schon seit Jahrhunderten taten, und sich auf die Gründung einer vereinheitlichenden keleschitischen Kultur zu konzentrieren.



Wichtige keleschitische Volksgruppen

Man sagt sechs Völkern nach, zusammen das Reich aufgebaut zu haben, wobei jedes eine der großen Tugenden beige-steuert hat, welche heute die Keleschiten charakterisieren (diese ist jeweils in Klammern angegeben). Eine siebte Tugend, Einheit, wird als die Spitze der allgemeinen keleschitischen Identität betrachtet.

Aischmayari (Grazie): Die keleschitische Geschichte behauptet, die Althameri hätten die uralte Zivilisation der Aischmayari erobert, dabei gehört es zum Allgemeinwissen in Casmaron, dass die Aischmayari die Althameri gezähmt haben, ehe sie in Frieden im Reich von Kelesch aufgingen und zu einem fast legendären Status als Sinnbilder der Schönheit, der Freundlichkeit und des guten Geschmacks aufstiegen. Nur wenige Adelsfamilien können nachweisen, hauptsächlich aischmayarischer Abstammung zu sein, auch wenn Künstler, Salonlöwen und andere oft behaupten, zu dieser Volksgruppe zu gehören. Aischmayari haben kräftige olivfarbene Haut und sind zerbrechlich gebaut. Ihr dunkles Haar erlangt im Sonnenlicht einen fast metallischen Kupferbis Goldglanz.

Althameri (Eifer): Die Stammesleute wurde als erste als Keleschiten bezeichnet. Die offizielle Geschichtsschreibung schreibt den Aufstieg des Reiches der ins Legendäre gesteigerten Reinheit ihrer nomadischen Lebensweise zu. Die Herrscherfamilie und der keleschitische Adel identifizieren sich als Althameri und die meisten Praktiken und Kleidungsstücke, welche man außerhalb Casmarons als „keleschitisch“ identifiziert, entstammen den Althameri. Althameri sind meistens hochgewachsen, dunkelhaarig und besitzen bronzenfarbene Haut sowie ausgeprägte Gesichtszüge.

Khattibi (Einfallstreichtum): Die Khattibi herrschten einst über ein uraltes, vor dem Erdenfall entstandenes Reich, das die Dschungel und das fruchtbare Ackerland an Casmarons Südküste umfasste. Sie waren für ihre großartigen Bibliotheken und ihre Baukunst bekannt und errichteten auch jene Handelsrouten, die heute gemeinhin als die Goldstraße bekannt sind, wobei sie mit Tian Xia, Vudra und Garund Kontakt aufnahmen. Sie sind eher klein, haben sehr dunkle Haut und glattes, glänzendes Haar, dessen untere Schichten sie oft in hellen Mustern färben. Die meisten besitzen dunkle Augen, aber auch Bernstein, Grau und Grün sind keine ungewöhnlichen Farben.

Mideaner (Eleganz): Die Mideaner errichteten ein Reich, welches für den Gutteil der Dauer seines Fortbestandes mit Khattib im Krieg lag. Sie beanspruchten viele der Hafenstädte der Khardajibucht für sich. Ihre Liebe zur Effizienz führte zur Schaffung eines nie dagewesenen Finanzsystems, zu dem die ältesten immer noch aktiven Banken Golarions zählen. In den Augen der kleinen, rötlichen Mideaner ist Rundlichkeit mit Schönheit identisch. Sie essen kein Lammfleisch und kein Geflügel, sind aber Feinschmecker bei Meeresfrüchten und enthusiastische Kunstmäzene. Die meisten, die sich als Mideaner sehen, ziehen die Arbeit im Finanzsektor oder Beamtenapparat vor.

Susianer (Anpassungsfähigkeit): Die auch als Volk der Gezeiten bekannten Susianer zogen nach einer Katastrophe, welche in grauer Vorzeit ihre Heimatstädte zerstört hatte, durch Casmaron. Einige halten sich auch heute noch an diese Tradition. Die Priester ihres Mondgottes, die Nachtseher, tragen weiße Schleier und silberne Tätowierungen. Nachtseher können Wasser spüren, was sie zu unbezahlbaren Führern in der Wüste macht, allerdings kränkeln sie, wenn man sie zu lange vom Meer fernhält, und können

daran sogar sterben. Diese Priester reisen mit Beschützern, welche mit goldenen Mustern tätowiert sind und sich die Tageshüter nennen.

Tzorehiyi (Ehre): Die Tzorehiyi besitzen gemeinsame Ahnen mit den Althameri und den Karas. Sie ziehen noch immer das Leben in den Steppen und Graslanden Casmarons vor, wo sie Ackerbau betreiben und Vieh halten. Man erkennt sie an ihren verzierten Kleidungsstücken aus Webstoffen, dem Lockenhaar und den tiefliegenden Augen. Die Städte meiden sie, außer um Handel zu treiben.

Sonstige Volksgruppen

Das Reich von Kelesch ist gewaltig und es ist nicht möglich, im Detail auf die Vielzahl an Menschevölkern einzugehen, welche seine Bevölkerung bilden. Die folgenden gehören zu den weitverbreiteten, hervorstechenderen oder berühmtesten:

Amai Birtim: Dieser Menschengeschlag ist nur noch unter der Bezeichnung „Bewohner der Festungen“ bekannt, welche die Keleschiten ausschließlich für ihn verwenden. Die Amai Birtim kontrollierten einst eine Reihe von Oasen, welche die fliehenden Althameri durchreisen mussten. Sie verlangten von den Vorfahren der Keleschiten, für das lebenswichtige Wasser mit befristeter Sklaverei zu bezahlen. Als die Althameri an Macht gewannen, eroberten sie die Städte ihrer einstigen Sklavenmeister und löschten ihre Namen aus der Geschichtsschreibung aus. Die meisten Keleschiten halten sie für ausgestorben, doch angeblich leben noch einige Familien verborgen in Kelesch, wo sie ihre Traditionen wahren und den Untergang des Reiches planen. Angeblich sind die rätselhaften Staubboten die Priester ihrer vergessenen Gottheit.

Beschzeni: Die Städte der sehr vom Kriegshandwerk geprägten Beschzeni wurden vor gut eintausend Jahren von einer Brut des Rovagug zerstört, welcher die Flucht aus der Grube von Gormuz gelungen war. Sie wurden zu disziplinierten, umherziehenden Räubern und Plünderern, welche einen Pakt mit Moloch schlossen, um Schutz und Unterstützung zu erlangen. Entsprechend begegnen andere Qadirii ihnen selbst unter den günstigsten Umständen mit Misstrauen.

Garundi: Auch wenn man den Garundi aufgrund ihrer Liebe zum Lernen und ihren begehrten Handelsgütern im zentralen Kelesch warmherzig begegnet, reagieren die Qadirii aufgrund der Geschichte zwischen Qadira und Osirion kühler und misstrauischer.

Jalunahi: Die uralte und ungewöhnliche Zivilisation der Jalunahi scheint damit zufrieden zu sein, nicht weiter wachsen zu wollen. Aufgrund ihrer bienenkorbförmigen Häuser nennt man sie auch das Bienenvolk und aufgrund des dunklen Holzes, mit dem sie handeln, und ihrer dunklen Haut auch die Ebenholzfürsten. Ihr Königreich ist ein Ort legendären Reichtums und großer Handwerkskunst, welches von den Keleschiten sorgsam gehegt und geschützt wird, da sie das Monopol auf die Exporte der Jalunahi besitzen. Man sieht sie nur selten in Qadira ohne die Begleitung ihrer keleschitischen Handelspartner.

Karas: Die Herren der Sturmwindsteppe von Karazh unterteilen sich in Stadtbewohner und nomadische Reiterstippen. Man begegnet ihnen in Kelesch mit Respekt und sogar Ehrfurcht, da sie die uralte Lebensweise der Ahnen der Althameri erhalten.

Mischyrianer: Die Mischyrianer trennten sich von den Beschzeni, als deren Anführer ihren Pakt mit Moloch schlossen. Als sie zum Himmel im Kampf gegen die Verwüstungen ihrer verdammten einstigen Vetter um Unterstützung beteten, nahm die Himmlische Herrscherin Falayna das traurige Volk unter ihre Fittiche, derart hatten die Weisheit und Entschlossenheit des Häuptlings sie beeindruckt. Die Mischyrianer sind am besten für ihre Reiterkünste, den zielsicheren Umgang mit ihren Kurzbögen und ihren Goldschmuck bekannt, welcher meisten Greifen oder andere geflügelte Kreaturen darstellt.

Ninschaburi: Das große Reich von Ninschabur ist zwar schon vor langer Zeit gefallen, dennoch warten manche seiner Nachkommen noch immer auf die Rückkehr ihres Volkshelden Namzaruum und die Wiederkehr ihres Reiches. Ninschaburi sind in Qadira zahlreicher als anderswo in Kelesch, haben in der Regel aber die dortigen Traditionen und Lebensweise übernommen.

Qalahi: Die Qalahi hausen auf verschneiten Berggipfeln in Kelesch. In Begleitung ihrer Schneefalken kommen sie in die Täler, um mit ihren Fellen, Edelsteinen und hochwertigen Stickereien Handel zu treiben. Die meisten Familien werden von einer Großmutter angeführt und viele Generationen leben unter demselben Dach zusammen. Das Konzept der Ehe kennen sie traditionell nicht, allerdings ziehen viele Qalahi der jüngeren Generation mittlerweile fort von ihren Bergen und versuchen, sich ins restliche Kelesch zu integrieren.

Tianesen: Das Padischahreich von Kelesch unterhält enge Beziehungen zu vielen Zivilisationen Tian Xias, besitzt man dort doch viele Handelspartner. Qadirische Keleschiten und Tianesen werden beide in der Region der Inneren See als exotische Ausländer betrachtet, was ihnen einerseits Vorteile bringt, sie andererseits aber auch mit Vorurteilen konfrontiert. Entsprechend neigen qadirische Auswanderer in der Region der Inneren See oft dazu, in der Nähe vudrischer und tianischer Immigranten zu leben und hauptsächlich mit diesen zu interagieren. Da der Großteil des Handels zwischen Tian Xia und Kelesch durch die Stadt Goka fließt, sind Keleschiten (und entsprechend auch Qadirii) am ehesten mit Tian-Schu-Besuchern vertraut. Angehörige der Tian-La und Tian-Sing sind hingegen praktisch unbekannt, allerdings begegnet der typische Keleschite ihnen deshalb nicht mit Misstrauen oder Vorurteilen.

Vudrani: In den Augen der Keleschiten entstammen ihre vudrischen Nachbarn einer Gesellschaft, die ebenso kultiviert ist, wie ihre eigene. Jahrtausende des kulturellen Austausches haben die beiden Völker einander vertraut gemacht. Wie Tianesen stoßen auch die Vudrani in Avistan oft auf Misstrauen und Vorurteile, so dass die Qadirii ihr Heimatland oft als Zuflucht betrachten, in das sich in Avistan „gestrandete“ Vudrani flüchten können.

Yenchaburi: Wie Ninschabur gibt es auch die uralte Zivilisation Yenchabur schon lange nicht mehr. Ihre heimatlosen Nachkommen treten hauptsächlich als Söldner und Assassinen in Erscheinung, so dass die zivilisierten Völker von Kelesch ihnen mit Misstrauen und Verachtung begegnen. Entsprechend bemühen sich viele Yenchaburi, ihre Vergangenheit nach Kräften zu verbergen, wenn sie mit anderen Völkern in Kontakt kommen.

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von Qadira

Das Leben
in Qadira

Die
Bewohner
von Qadira

Abenteuer
in Qadira

Beschreibung

nichtmenschen

Nichtmenschen bewegen sich in Qadira auf unsicherem Boden. Es gibt zwar Ausnahmen, aber den meisten Nichtmenschen wird in Qadira das Bürgerrecht verweigert, so dass sie unabhängig von der Dauer ihres Aufenthaltes nie den Status von Ausländern loswerden können. Es ist bereits für auswärtige Menschen wichtig, einen Patron zu finden, um in Qadira operieren zu können, doch für Nichtmenschen ist es lebenswichtig, über einen mächtigen qadirischen Patron zu verfügen, der sich für sie verbürgt.

Aasimare: Aasimare sind hauptsächlich dank der Bemühungen der Kirche von Sarenrae eine Ausnahme zu dem Misstrauen und der Verachtung, welche Qadirii für Nichtmenschen empfinden. Da die Dämmerblume selbst einst ein Engel gewesen ist, werden jene, in deren Adern celestisches Blut fließt, als gesegnet betrachtet. Die meisten werden schon als Kinder von der Kirche beansprucht und beschützt. Sarenraes Assoziation mit Feuer bedeutet, dass Macht über das Feuer und Resistenz dagegen oft als Zeichen göttlicher Gunst gewertet werden. Zusammen mit dem sarenitischen Fokus auf Erlösung sorgt dies dafür, dass Peri-Abkömmlinge – oder auch Kinder der Funken – zu Berühmtheiten werden, wenn man sie als solche identifiziert. Die Leibgarde des oder der Groß-Padischah, die Dar Quribat, besteht ausschließlich aus Funkenkindern, welche wie der Herrscher selbst durch Feuer geheilt statt verletzt werden. Innerhalb der Sarenraekirche gibt es mit den Eleli, den Reinen, einen einzigartigen qadirischen Orden aus Kindern der Funken.

Elementargeistartige: Die keleschitische Kultur besitzt hinsichtlich Elementargeistartiger eine lange und holprige Geschichte des Krieges, der Freundschaft, Versklavung, Manipulation, vorsichtiger Allianzen und der Versuchung. Der Herrscherthron unterhält zahlreiche Allianzen mit Mächten von den Elementarebenen und Elementargeistern, die auf der Materiel- len Ebene residieren und hat es verboten, Elementargeister mittels Zwangsmaßnahmen zu binden. Angesichts Qadiras Streben nach militärischer Macht wird dieses Dekret innerhalb der Landesgrenzen aber weitestgehend ignoriert. Wer dort dazu imstande ist, versklavt auch weiterhin Elementargeister und ihre fast menschlichen Nachkommen. Keleschiten verstehen zwar die Anziehungskraft der Elementargeister, bei den meisten

erweckt die Vorstellung, sich mit ihnen zu vermischen, aber Abscheu. Es ist Elementargeistartigen in Qadira möglich, Machtpositionen zu erlangen, allerdings wissen sie auch, dass sie jede Minute zu Fall gebracht werden können. Pyrier, welchen dies gelingt, versuchen oft, sich als Aasimare von der Blutlinie der Kinder der Funken auszugeben.

Elfen: Elfen gehören dank eines Dekrets der Groß-Padischah Achtirat II., auch bekannt als der Morgenstern, zu den wenigen nichtmenschlichen Völkern, deren Angehörige in Kelesch das Bürgerrecht erlangen können. Aschtirat II. Lieblingsgemahlin war ein Elfe namens Hedessa gewesen, zu der Aschtirat II. angeblich ein permanentes *Telepathisches Band* besessen hat. Sie entdeckte eine Intrige, die Groß-Padischah zu ermorden, die ihr Haupthemann gesponnen hatte. Hedessa wurde aufgrund ihrer Entdeckung ermordet, konnte zuvor aber noch eine kyonische Delegation in Kenntnis setzen. Die elfischen Botschafter retteten das Leben der Groß-Padischah. Um sich zu bedanken und ihre gefallene Geliebte zu ehren, erklärte die Groß-Padischah, dass Elfen fortan in Kelesch alle Privilegien und denselben Schutz genießen sollten, den auch Menschen erhielten. Elfen sind in Kelesch zwar ein ungewöhnlicher Anblick, werden aber aufgrund ihrer Schönheit und Langlebigkeit bewundert. Auch wenn Halb-Elfen nicht ebenso verehrt werden wie ihre elfischen Ahnen, besitzen sie dieselben Bürgerrechte in Qadira.

Gnome: Die gnomische Schläue und ihre farbenfrohen Persönlichkeiten machen sie zu unterhaltsamen Kuriositäten in Qadira. Der qadirische Hunger nach Arbeitsklaven sorgt aber dafür, dass die meisten nur durchreisen, statt sich länger aufzuhalten und es riskieren, sich von sedeqischen Sklavenjägern gefangen nehmen zu lassen.

Halblinge: Die meisten Halblinge in Qadira sind entweder gutbezahlte Diener von Adels- und Handelshäusern oder aber aus Cheliaz importierte Sklaven.

Halb-Orks: Qadirii betrachten Orks als gefährliche, geistlose Primitivlinge, die man zur allgemeinen Sicherheit versklaven und in Fesseln legen muss. Die Körperkraft von Halb-Orks und ihre höhere Intelligenz machen sie zu begehrten Kriegssklaven. Eine Reihe halb-orkischer Söldnerkompanien operiert von Qadira aus und unterhält Basen in den Zobergen. Da die Qadirii sich aber nicht bemühen wollen, einen Unterschied zwischen Orks und Halb-Orks zu machen, sind diese Kompanien vorsichtig. Viele Halb-Orks werden derart an den Rand der Gesellschaft getrieben, dass sie kaum eine andere Wahl haben, als zu Räufern und Banditen zu werden.

Tieflinge: Wenn schon die Vorstellung einer Vermischung mit Elementargeistern bei den meisten



Keleschiten Ekel erweckt, erzeugt die Idee einer Vermischung mit Scheusalen nur Schrecken. Die qadirische Kultur glaubt, dass man Tieflingen nur trauen könne, wenn sie in Ketten liegen. Wie Pyrier versuchen auch Tieflinge oft, sich als Aasimar der Blutlinie der Kinder der Funken auszugeben, und unterziehen sich sogar chirurgischen Eingriffen oder nutzen magische Methoden, um celestische Schönheit zur Untermauerung ihrer Verkleidungen zu erlangen. In den wilderen Gebieten Qadiras sind Tieflinge der Blutlinie der Div-Kinder weitverbreitet.

Zwerge: Qadirische Zwerge genießen dank ihrer hochwertigen Handwerkskunst einen recht privilegierten Status als Nichtmenschen in Qadira und einige besitzen sogar das Bürgerrecht und wurden zu Leitern der Reichsschmieden ernannt. Die meisten führen ein angenehmes Leben und besitzen den Respekt reicher Patrone, sind aber niemals ein vollständiger Teil der qadirischen Gesellschaft. Eine kleine Zwergengemeinschaft, die Parahin, kontrolliert ein komplexes Netzwerk aus Schmieden, Essen und Waffengeschäften in Katheer.

Sonstige Nichtmenschen: Die Staatsreligion des Glaubens an Sarenrae und ihr Fokus auf Licht und Wahrheit sorgen dafür, dass man Nichtmenschen, die mit Dunkelheit oder Arglist assoziiert werden, mit Misstrauen begegnet. Gestrandete, Halb-Vampire, Tengus und Wayange haben durchweg große Probleme, das Vertrauen des durchschnittlichen Qadiri zu erlangen, und sind generell in ihrem Tun stark eingeschränkt, wenn sie keinen mächtigen Patron besitzen. Intelligente Völker mit tierhaften Merkmalen wie Kitsune oder Angehörige des Katzenvolkes werden oft als Kuriositäten betrachtet und mit Herablassung behandelt. Laschunta und andere extragalaktische Völker werden – wenngleich mit Erstaunen – aufgrund der Handelsgesamtheiten willkommen geheißen, die sie offerieren. Die langen Kontakte zwischen Kelesch und Vudra sind der Grund dafür, dass man auf Vanaras und Vischkanyas oft nicht schockiert reagiert, ganz im Gegensatz zu den Regionen des westlicheren Avistans.

Zu beachten sind auch verschiedene aquatische Völker. Aquatische Elfen, Kiemenmenschen und Angehörige des Meervolkes besuchen zwar oft qadirische Küstenstädte, doch im Inland – und insbesondere bei Wüstenbewohnern – begegnet man ihnen oft mit Neugier, Argwohn oder Furcht, stammen sie doch aus einem völlig entgegengesetzten Element. Viele halten sie für auf die eine oder andere Weise von der Ebene des Wassers berührt, sodass man sie zuweilen mit Undinen verwechselt.

REGIONALE WESENSZÜGE

Charaktere aus Qadira können die folgenden Regionalwesenszüge wählen:

Falsches Funkenkind: Du musstest erkennen, dass es leichter ist, mit einem Aasimar verwechselt zu werden, als dein wahres Wesen zu offenbaren. Du erhältst einen Wesenszugbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Verkleiden, wenn du dich als Aasimar ausgibst, sowie einen Wesenszugbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Diplomatie gegenüber jenen, die du von deiner angeblichen celestischen Abstammung überzeugt hast.

Parahin-Waffenschmied: Du bist ein Abkömmling einer langen Reihe von fähigen zwergischen Waffenschmieden oder bist bei solch einem Handwerker in die Lehre gegangen. Du kennst ihre Geheimnisse zur Herstellung von magischen Waffen und Rüstungen. Du behandelst deine

DIE REINEN

Dieser Orden aus Inquisitoren wurde als Reaktion auf die Schandtaten des Kultes der Dämmerblume gegründet. Die Eleli – oder die Reinen – bestehen ausschließlich aus Aasimaren von der Blutlinie der Kinder der Funken. Sie werden gerufen, um zu bestimmen, ob jemand eine Sünde begangen hat, die seinen Ausschluss aus der Kirche verlangt. Eleli-Inquisitoren bemühen sich, alle Verbindungen zu jenen außerhalb ihres Ordens zu meiden, welche ihr Urteilsvermögen kompromittieren könnten. Zudem folgen sie einem strikten Verhaltenskodex, welcher Zölibat, höfliche Ablehnung unnötiger Körperkontakte und Verweigerung von Geschenken und Unterstützung umfasst, sofern diese nicht der Verfolgung ihrer aktuellen Ziele dienen. Die meisten verschleiern sich im Wunsch, von anderen nur als Repräsentanten ihres Ordens und nicht als Individuen gesehen zu werden. Viele sprechen zudem aus Gewohnheit von sich selbst im Plural.

effektive Zauberstufe hinsichtlich der Herstellung magischer Waffen als um 1 höher und erlangst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Handwerk zum Herstellen magischer Rüstungen, Schilde oder Waffen.

SONNENTOTEM (BARBAREN-KAMPFRAUSCHKRÄFTE)

Die Orks und Halb-Orks der Zhoberge und der umliegenden Wüste erlangen Macht aus der unbarmherzigen Hitze der Sonne. Totemkampfrauschkräfte für Barbaren wurden erstmals in den *Expertenregeln* vorgestellt. Ein Barbar muss zuerst das Schwächere Totem wählen und kann nur über eine Gruppe von Totemkampfrauschkräften verfügen.

Sonnentotem (ÜF): Die Berührung der Flamme treibt den Kampfrausch des Barbaren an und stärkt ihn. Er erlangt im Kampfrausch Feuerresistenz 10. Ferner steigt die Bewegungsrate für 1W6 Runden nach Kontakt mit einer offenen Flamme um 3 m. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Schwächeres Sonnentotem verfügen und wenigstens die 6. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Sonnentotem, Mächtiges (ÜF): Der Barbar nimmt Aspekte der Sonne an. Er erlangt im Kampfrausch Feuerresistenz 20 und es umgibt ihn ferner ein Flammenschein, welcher jedem 1W6 Punkte Feuerschaden zufügt, der ihn mit einem Berührungsangriff oder Waffenlosen Angriff trifft oder dem ein Kampfmanöverwurf für Ansturm, Ringkampf oder Zerren^{EXP} gegen den Barbaren gelingt. Seine Waffenlosen Schläge und Angriffe mit natürlichen Waffen verursachen zusätzliche 1W6 Punkte Feuerschaden. Ein Barbar muss über die Kampfrauschkraft Sonnentotem verfügen und wenigstens die 10. Stufe erreicht haben, um diese Kampfrauschkraft wählen zu können.

Sonnentotem, Schwächeres (ÜF): Das Feuer der Sonne belebt den Barbaren. Er ist gegen die Umgebungseffekte von Hitze und Großer Hitze immun und erlangt einen Bonus von +2 auf Zähigkeitwürfe gegen die Effekte von Extremer Hitze. Ferner erhält der Barbar im Kampfrausch Feuerresistenz 5.

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von QADIRA

Das Leben
in QADIRA

Die
Bewohner
von QADIRA

Abenteuer
in QADIRA

BESTIARUM

VORURTEILE GEGEN KELESCHITEN

In Taldor, Osirion, Andoran und Nirmathas kursieren starke Vorurteile gegenüber Keleschiten. Beim gemeinen Volk manifestieren sich diese, indem sie andere gesellschaftlich ausschließen, ihr Misstrauen unverhohlen zeigen und ab und an Drohungen ausstoßen. Wo die Regierung diese Ansichten teilt, kann sie Regelungen erlassen, welche Keleschiten benachteiligen.

Die meisten Vorurteile erwachsen aus der Furcht, dass das Padischahreich planen könnte, die Nationen der Region der Inneren See zu erobern, und dass die Keleschiten vor Ort Schläferagenten sein oder bereits aktiv daraufhin arbeiten könnten, indem sie Informationen sammeln oder die lokalen Regierungen vor der Invasion sabotieren. In Wahrheit betrachten sich die meisten Keleschitenabkömmlinge, die nicht zu den Bürgern von Kelesch zählen und in anderen Ländern leben, als Bürger eben dieser Nationen.

Die Vorstellung, dass Keleschiten über einen ungeheuren, unproportionalen (und in den Augen mancher daher auch unverdienten) Reichtum und finanzielles Gespür verfügen, weckt die Furcht, dass sie diese Vorteile nutzen, um Nichtkeleschiten auszubeuten, zu betrügen und nach Strich und Faden auszunehmen. Es stimmt zwar, dass Keleschiten bei Verhandlungen um Geld und Verträge meistens besser abschneiden, allerdings betrachten die meisten von ihnen solche Verhandlungen als eine Art von Spiel und sehen Betrug als Zeichen von Schwäche oder Inkompetenz an.

Auch die Rolle der Keleschiten als diejenigen, die den Glauben an Sarenrae nach Avistan und Nordgarund gebracht haben, sorgt vor Vorurteile – insbesondere bei den Gläubigen von Gottheiten, die Sarenrae feindlich gegenüberstehen, oder Gemeinden, bei denen die Religion stark mit der nationalen oder ethischen Identität verbunden ist. Bei letzteren sehen die Gläubigen in der Sarenraeverehrung eine „ausländische“ Religion, welche die Leute von den Traditionen ihrer Vorfahren fortlockt und die Kultur verwässert.

CHARAKTERE AUS QADIRA

Ein Qadiri zu sein bedeutet, als Brücke zwischen Kelesch und den Nationen der Inneren See zu fungieren und zugleich in beiden zugehörig und fremd zu sein. Es bedeutet, die Erosion der keleschitischen Kultur zu vereiteln und dem Druck zu trotzen, sich in die Kulturen der Region der Inneren See einzufügen, zugleich aber als ihr Gesandter aufzutreten. Viele Qadirii neiden den Bewohnern des zentralen Kelesch den Luxus und den Frieden, den sie genießen, und sind zugleich stolz darauf, Teil jener Satrapie zu sein, welche den Avistani und Garundi die keleschitische Kultur und Kultiviertheit bringt. Manche sehnen sich nach der Rückkehr zu den keleschitischen Wurzeln als stolze Wüstenkrieger, denen kaum jemand in Casmaron standhalten konnte.

Rund um die Innere See werden Qadirii mit Misstrauen oder direkten Vorurteilen konfrontiert. Viele Bewohner des Westens fürchten, dass Qadirii für das Padischahreich spionieren und die Regierungen schwächen wollen, damit Kelesch sie überrennen und erobern kann. Ebenso

fürchten sie, dass das wirtschaftliche Können der Qadirii ihnen auf den Märkten ungerechte Vorurteile verschaffe, dass qadirischer Sippenzusammenhalt dafür sorgt, dass ihre nichtkeleschitischen Angestellten schlechter behandelt werden, und die weltweiten Verbindungen der Qadirii die Loyalität des Einzelnen gegenüber ihren Gemeinden unterminiere. Aber auch andere Bürger von Kelesch behandeln Qadirii aufgrund ihrer Aggressivität und der wahrgenommenen Auswirkungen des Lebens Tür an Tür mit den „barbarischen Avistani“ oft von oben herab.

Dennoch bringen qadirische Händler Güter auf die Märkte der Region der Inneren See, welche ansonsten nicht erhältlich wären. Qadirische Berater haben viele Regierungen vor dem wirtschaftlichen Ruin bewahrt und ein Qadiri als Teil einer Abenteurergruppe kann in vielen Nationen dafür sorgen, dass seine Begleiter gut vorankommen, indem er seine Kontakte nutzt und auf seine Erfahrungen im Bereisen anderer Kulturen zurückgreift. Für Nichtkeleschiten ist es nicht einfach, die Bewunderung eines Qadiri zu erlangen, doch wenn es ihnen gelingt, ist dieser ihnen treu und arbeitet ebenso hart für ihren Erfolg wie für den eigenen.

KLASSEN IN QADIRA

Es folgen einige Vorschläge für die Rollen, die Angehörige vieler Charakterklassen üblicherweise in Qadira übernehmen:

Alchemisten: Qadiras Zugang zu Substanzen aus aller Welt macht das Land zu einer idealen Operationsbasis für Alchemisten – und das Verlangen der Qadirii nach Gesundheit, Schönheit und übermenschlichen Kräften bringt ihnen einen üppigen Kundenstamm.

Arkanisten: Die Keleschiten erlangten den Respekt ihrer garundischen und Mwangihandelspartner aufgrund ihrer formellen Magiestudien und die Sarenraekirche beschäftigt eine Reihe von Weißmagiern^{ABR VI}. Auch Elementarmeister^{ABR VI} sind angesichts der vielen Elementargeister im Land und der umfassenden Nutzung elementarer Magie weit verbreitet.

Attentäter: Die Kirche der Sarenrae setzt Attentäter in geringerem Maße ein als andere Religionen, doch manchmal ist es ein Akt der Gnade, das Leben eines Wesens zu beenden oder einen Toten zu zerstören, wenn dies Unzählige vor großem Leid rettet. Zu diesen Zeiten beauftragen die Kirchenoberen einen Attentäter, um diese geheimen Missionen auszuführen.

Barbaren: In glitzernden Städten wie Katheer rümpfen die Qadirii ihre Nasen über weniger zivilisierte Leute, doch außerhalb der Sicherheit ihrer Stadtmauern sind viele Angehörige der Oberschicht glücklich über barbarische Leibwächter, insbesondere wenn sie zudem angemessen exotisch sind – also z.B. ein Schoanti oder ein Ulfe. Über die Alavah-Halbinsel zieht eine Sippe von Halb-Orks, welche auch als die Verbrannten Zungen bekannt sind; ihre Elementargeweihten^{EXP} des Feuers sind zugleich Räuber, welche die qadirischen Menschen der Region ausrauben, und Söldner, die ihnen dienen.

Barden: Die Qadirii lieben die Künste und als Kosmopoliten finanzieren sie Legionen von Bardern, insbesondere Archäologen^{ABR II}, Archivare^{ABR II}, Flammentänzer^{ABR VI}, Hofbarden^{EXP}, Sandmänner^{EXP}, Tanzende Derwische^{ABR II}, Unberühmbare Boten^{ABR VIII} und Wortgewandte Künstler^{ABR VIII}.

Einige qadirische Barden stehen auch in den Diensten des Hatharat (siehe Seite 47).

Blutwüter: In der Merazwüste und den Südlichen Zhobergen sind Blutwüter mit elementaren und Elementargeistblutlinien weitverbreitet. Unter den Stämmen der Nördlichen Zhoberge findet man Blutwüter der Himmlischen Blutlinie, die gemeinsame Ahnen mit dem zurückgezogen lebenden Stamm garudablütiger Aasimare^{VVG} hat, welche die Gipfel bereisen.

Draufgänger: Qadiras berühmte Wirbelnde Derwische^{HNHG} sind oft Draufgänger. Zudem findet man diese effektvollen Soldaten auch in Mengen innerhalb von Qadiras Marine.

Druiden: Das gnadenlose Klima in Qadiras Wüsten sorgt dafür, dass die Qadirii tiefen Respekt für die Macht der Natur hegen und selbst Stadtbewohner Druiden mit großer Wertschätzung begegnen. Auch wenn nur wenige Verbindungen zur Regierung haben, lieben die qadirischen Wüstendruiden^{EXP} ihr Land und bereuen es alle Eindringlinge sehr schnell, ihren Zorn zu wecken. Die Druiden der Ketzwüste kann man häufig auf den Dünen zusammen mit ihren Skimitaroryx-Gefährten (Spielwerte wie Antilope^{MHB III}) antreffen. Die Druiden der Grünen Dämmerung forschen nach den Gründen für das Wachstum der Wüsten von Kelesch und beraten den Herrscherhof, wie man dies verlangsamen könne.

Ermittler: Ermittler fungieren in Qadira als Privatdetektive, helfen den Ordnungshütern und infiltrieren taldanische Gemeinschaften, um sicherzugehen, dass diese nicht gegen das Land intrigieren. Unauffällige Ermittler^{ABR VIII} und Verschwörer^{ABR VIII} eignen sich hierfür bestens, während viele Adelshäuser nach einem Majordomus^{ABR VIII} suchen.

Hexen: Aschiffahs, oder auch Kriegshexen (siehe Seite 14), sind in Qadira ein seltener Anblick, da ihre Magie und Praktiken auf Geheiß des Herrschers sorgsam gehütet werden. Jene, die nach Qadira kommen, trifft man in der Regel an der Seite ihrer Befehlshaber und oft umringt von Leibwächtern an.

Hexenmeister: Die Kirche der Sarenrae zählt eine überdurchschnittliche Anzahl an Halb-Celestischen und Aasimaren zu ihren Mitgliedern. Hexenmeister der Himmlischen Blutlinie sind in Qadira ebenso weit verbreitet wie jene mit elementaren oder Elementargeistblutlinien. Die Armee von Kelesch rekrutiert besonders gern Zauberkundige der Blutlinie der Sonne (siehe Seite 19).

Inquisitoren: Die Kirche der Sarenrae sorgt sich weniger um die Bekämpfung von Ketzerei und striktes Befolgen der Doktrin als viele andere Religionen, doch zuweilen muss auch der Kult der Dämmerblume gegen falsche Propheten vorgehen, deren Tun sonst tausenden Gläubigen schaden würde. Sarenitische Inquisitoren spüren diese gefährlichen Demagogen auf und enthüllen ihre Lügen. In extremen Fällen wird ein Geweihter Assassine^{ABR VI} auf das Problem angesetzt.

Jäger: Wie Qadiras Wüstendruiden versuchen auch Jäger einen Kompromiss zwischen den Bedürfnissen der Zivilisation und dem Schutz der Wildnis zu finden. Die Jäger des in der Alavahwüste lebenden Stammes der Al-Inari tun sich mit den schwarzmähnigen Löwen der Region zusammen und scheinen eine unidentifizierte Tempelruine zu beschützen.

Kampfmagi: Die von Kampfmagi praktizierte Verbindung aus magischer und kämpferischer Disziplin macht sie zu idealen Offizieren in der Armee von Kelesch, wo sie oft magisch begabte und nichtmagische Kämpfer befehligen. In Qadira hält sich gegenwärtig eine Einheit von Suli-Elementarrittern^{ABR III} auf, deren Befehle nicht einmal der Satrap genau kennt.

Kämpfer: Kämpfer sind in der Satrapiegarde weit verbreitet, wo sie als Bogenschützen, Infanteristen, Kavalleristen und Belagerungsingenieure dienen. Außerhalb Qadiras sind die Krummsäbel schwingenden Derwische und berittenen Bogenschützen der Garde am berühmtesten, aber Kämpfer füllen in der Armee alle möglichen Rollen aus.

Kinetiker: Pyrokinetiker, welche die Flamme wie eine Waffe führen, sind unter den Soldaten der Armee von Kelesch ein vertrauter Anblick.

Kleriker: Keleschiten stehen in der Region der Inneren See im Ruf, besonders religiös zu sein. Dies liegt hauptsächlich daran, dass sie eine der populärsten Religionen nach Avistan gebracht haben.



Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von Qadira

Das Leben
in Qadira

Die
Bewohner
von Qadira

Abenteuer
in Qadira

Bestiarium

Verglichen mit vielen anderen Religionen der Region ist der Sarenraeglaube ungewöhnlich gut organisiert. Zwar gehören nicht alle Sareniten der organisierten Kirche an, doch ihre gewaltigen Ressourcen können ihre Kleriker mächtiger und zahlreicher erscheinen lassen, als sie es wirklich sind. In Qadira, wo nahezu jeder diesem Glauben angehört, kann man Sareniten in allen Gesellschaftsschichten antreffen – sie lehren an Universitäten, arbeiten als Kirchenrechtler, führen Krankenhäuser, dienen in der Regierung und natürlich als Priester ihrer Gemeinden.

Kriegspriester: Kriegspriester sind innerhalb des Kultes der Dämmerblume ungewöhnlich weit verbreitet. Zumeist sind sie an der Front aktiv, aber man findet sie auch in der normalen Kirche Sarenraes, wo sie religiöse Gemeinschaften verteidigen und Strafexpeditionen gegen Divs und andere böse Externare anführen, die Qadiras Wüstengebiete heimsuchen.

Magier: Das Studium der Magie ist eine angesehene Disziplin und Qadirii verehren akademische Forschungen zum wahren Wesen der Magie. Magier, welche sich auf die Beherrschung von und den Umgang mit Elementargeistern spezialisieren, studieren oft an der Schule für Planaren Handel.

Medien: Qadiras komplexe Geschichte, umfangreiche Kriege und mysteriöse nichtmenschliche Bewohner geben Medien eine große Vielfalt an Geistern, um sie herbeizurufen. Reliktmedien^{ABR VII} sind zahlreich vertreten und heuern oft Abenteurergruppen an, damit sie ihnen helfen, uralte Artefakte in abgelegenen Ruinen zu finden.

Mentalisten: Vudra ist Keleschs ältester Handelspartner und seine mentalen Disziplinen sind im zentralen Kelesch weit verbreitet. In Qadira sind sie weniger bekannt, wobei die Beliebtheit wächst. Qadirii betrachten Mentalisten immer noch als exotisch und leicht entnervend.

Mesmeristen: Es gibt Gerüchte, dass manche der charismatischen Anführer in der Kirche Sarenraes Aasimar-Mesmeristen seien, welche ihre Kräfte statt von der Astralebene aus den celestischen Reichen gewinnen, und diese nutzen, um bei den Kriegern der Kirche die Glaubensgewissheit zu stärken.

Mönche: Mönche werden innerhalb der Satrapiegarde gern als Ordnungshüter eingesetzt, da ihr Können im waffenlosen Kampf dabei hilft, bei Konflikten Tote zu vermeiden. Zudem hilft ihr besonnenes und beherrschtes Auftreten dabei, nervöse Bürger zu beruhigen.

Mystiker: Mystiker fungieren oft als Anführer von Nomadenstämmen. Sie sind unter jenen nichtmenschlichen Stämmen besonders häufig, welche insgeheim in den Paschmanhügeln und im Tapurwald leben.

Okkultisten: Da Methoden, Elementargeister mittels Zwang zu binden, an Beliebtheit verlieren, gibt es eine wachsende Anzahl an Scha'ir^{ABR VII} unter den Okkultisten. Reliquaristen^{HOKH} arbeiten oft für die Kirche der Sarenrae und nutzen heilige Relikte aufgrund ihres göttlichen Potenzials. Kriessokkultisten^{ABR VII} dienen in der Armee von Kelesch und den Armeen der Kirche als Offiziere. Wenn ihre Stellung es erlaubt, tragen sie oft Rüstungen aus Sonnenseide (siehe Seite 33).

Schützen: Die Armee von Kelesch zieht es vor, Kurzbögen oder Magie einzusetzen, es gibt unter ihnen aber auch ein paar Schützen, meistens Gepanzerte Schützen^{ABR II}.

Paktmagier: Viele Paktmagier innerhalb der Armee von Kelesch werden von der Kirche der Sarenrae ausgebildet und die meisten rufen Eidola herbei, welche als celestische Kreaturen erscheinen.

Paladine: Die Kirche der Sarenrae unterhält drei Orden von Paladinen, welche sich darauf konzentrieren, religiöse Gemeinschaften zu beschützen, den Glauben mittels guter Werke zu verbreiten und das Böse auszulöschen. Einer dieser Orden, die Reinigende Flamme, besteht hauptsächlich aus Eidgebundenen Paladinen^{ABR}.

Raufbolde: Im nördlichen Qadira lebt eine beachtliche Anzahl von Taldani, deren Ahnen ihnen die Vorliebe für den Faustkampf vererbt haben. Viele Raufbolde arbeiten als Söldner oder unterhalten die Zuschauer in Katheer und anderen großen Städten.

Ritter: Unter den Pferdezüchterstämmen der Wüste und den Nomaden der Steppe aufgewachsene Ritter bilden den Gutteil der in Qadira stationierten Kavallerieeinheiten der Armee von Kelesch. Die meisten gehören dem Sattelorden (siehe Seite 43) an, es gibt aber auch Angehörige anderer Orden, insbesondere Einheiten auf fliegenden Reittieren. Viele nutzen



besondere Gaben, welche ihnen ermöglichen, Elementar-rösser (siehe Seite 60) als Reittiere zu nutzen.

Schamanen: Schamanen leiten die Stämme der Pareschebene und der Maharev an und bewachen die uralten Ruinen in den Nördlichen Zhobergen.

Schurken: Die Präzision und heimlichen Gaben von Schurken machen sie zu idealen Spähern, Nahkämpfern und Guerillas. Die besten führen ihre Krummsäbel mit derselben Kunstfertigkeit, mit der andere Rapiere nutzen.

Skalden: Sonnensänger (siehe Seite 33) sind in Kelesch recht verbreitet und in Qadira gibt es eine eigene Variante dieser Priesterschaft.

Spiritisten: Qadirii misstrauen Nekromantie – und dies erstreckt sich auch auf Spiritisten, so dass die meisten gut beraten sind vorzutäuschen, ihre Magie entspringe einer anderen Quelle, während sie in Qadira leben oder dort reisen.

Waldläufer: In Qadira neigen Waldläufer dazu, als Späher und Kavalleristen bei der Satrapiegarde zu dienen, als Führer und Wachen von Karawanen, Pferdezüchter und Falkner für Adelshäuser und als Boten im Dienst des Reiches. Pferdeherren^{EXP} sind auf der Pareschebene und in Al-Zabrit weitverbreitet, wo sie ihr Können als berittene Bogenschützen zu gefürchteten Gegnern von Invasoren, Räubern und Raubtieren macht. Das Talent auf Seite 61 erlaubt es diesen Waldläufern, Elementar-rösser zu nutzen (siehe Seite 60).

WEITERE REGELN

Qadirische Charaktere können von den folgenden Gegenständen und dem folgenden Archetyp und Zauber profitieren:

Alchemistische Heilmittel

Die im Volksmund auch als „Heilende Myrrhe“ bekannte Gildea-Myrrhe ist die berühmteste Entdeckung der Gelehrten von Katheers Venicaanischer Hochschule der Medizin und Chirurgie.

GILDEA-MYRRHE

PREIS 50 GM

GEWICHT —

Wenn man eine Anwendung Gildea-Myrrhe verbrennt, erfüllt sie eine Ausbreitung von 4,50 m Radius mit schwachem Rauch, welcher 24 Stunden lang anhält (sofern er nicht zuvor von einem Durchschnittlichen oder stärkeren Wind verweht wird). Jede Kreatur, welche im Wirkungsbereich ruht oder langfristige Behandlung erhält, während die Myrrhe aktiv ist, erlangt 1 zusätzlichen Trefferpunkt pro Stufe zurück. Mehrere Anwendungen von Gildea-Myrrhe innerhalb derselben Periode von 24 Stunden sind nicht kumulativ.

BESONDERES MATERIAL (SONNENSEIDE)

Sonnenseide wird von einer im zentralen Kelesch heimischen Seidenraupenart produziert und sorgsam von der Kirche Sarenraes gehütet. Nachdem sie in der Sonne getrocknet ist, nimmt sie einen goldenen Glanz an. Sonnenseide ist leicht und flexibel, doch liegen mehrere Schichten übereinander, wehren die zahlreichen dünnen Fasern Waffen ab und vereiteln leichte Schäden durch Hieb- und Stichwaffen. Kleidung aus Sonnenseide ver-

leiht ihrem Träger SR 2/Wuchtschaden. Sonnenseide kann in jede Art von Rüstung eingearbeitet werden, ohne ihre sonstigen Eigenschaften zu behindern. Meist wird sie als weiches Innenfutter verwendet.

Sonnenseide erhöht den Preis der Kleidung oder Rüstung um 6.000 GM.

ZAUBER

Dieser neue Zauber ist eine Litanei; du findest weitere Litaneien in den *Ausbauregeln II: Kampf*.

LITANEI DER WAHRHEIT

Schule Erkenntnismagie [sprachenabhängig]; **Grad** INQ 6, PAL 4

Zeitaufwand 1 Schnelle Aktion

Komponenten V, G, GF

Reichweite Nah (7,50 m + 1,50 m/2 Stufen)

Ziel Eine Kreatur

Wirkungsdauer 1 Runde

Rettungswurf WIL, keine Wirkung; **Zauberresistenz** Ja

Mit einer Tirade gegen alle Arten von Täuschung raubst du dem Ziel alle es einhüllenden Illusionen. Während der Wirkungsdauer des Zaubers werden alle Zauber und Effekte der Schule der Illusionsmagie unterdrückt, welche das Ziel betreffen. Ferner kann das Ziel nicht von Tarnung profitieren.

Während dieser Zauber auf das Ziel einwirkt, ist es gegen andere *Litanei*-Zauber immun.

Sonnensänger (Skalden-Archetyp)

Qadirische Sonnensänger sind besonders religiöse Skalden der Sarenrae, welche den Ruhm und Glanz der Göttin besingen, um Soldaten anzufeuern.

Gesinnung: Ein Sonnensänger muss Rechtschaffen Gut, Neutral Gut oder Wahrhaft Neutral sein und Sarenrae verehren.

Strahl des Lichts (ÜF): Mit der 3. Stufe kann ein Sonnensänger sein Berserkerlied nutzen, um seine Göttin anzurufen, ihn für alle sichtbar mit ihrem Glanz und Licht zu erfüllen. Ein mächtiger Sonnenstrahl scheint auf den Skalden hernieder, erzeugt Helles Licht in einem 9 m-Radius und lässt das Berserkerlied des Skalden wie den Bardenauftritt Faszinieren funktionieren.

Dies ersetzt Marschlied.

Sonnenlicht fokussieren (ÜF): Mit der 5. Stufe kann ein Sonnensänger ein Mal am Tag wie ein Kleriker guter Gesinnung Energie fokussieren, um Wunden zu heilen oder Untoten zu schaden. Dabei wird der Wirkungsbereich der Fokussierten Energie mit Licht erfüllt, welches die Umrisse der Kreaturen darin nachzeichnet (wie *Feenfeuer*). Die effektive Klerikerstufe entspricht dabei seiner Skaldenstufe. Untote, welche durch Sonnenlicht Schaden erleiden, erhalten einen Malus von -2 auf Rettungswürfe gegen diese Fokussierte Energie und erleiden +1 Schadenspunkt pro Schadenswürfel des Effekts.

Mit der 11. Stufe kann der Sonnensänger diese Fähigkeit zwei Mal am Tag nutzen und mit der 17. Stufe drei Mal am Tag.

Dies ersetzt Zauberwissen.

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von QADIRA

Das Leben
in QADIRA

Die
Bewohner
von QADIRA

Abenteuer
in QADIRA

BESTIARIUM



ABENTEUER IN QADIRA

„Wir hörten die Gesänge der heimgesuchten Stadt schon lange bevor wir ihre Turmspitzen erblickten. Trotz unserer Vorsichtsmaßnahmen fiel ein Dutzend unserer Leute dem Lockruf der Harpyien zum Opfer. Sie ließen ihre Waffen fallen und eilten fort, dem Ruf zu gehorchen. Als wir sie eingeholt hatten, waren ihre Leichen bereits zerschmettert und zerfleischt. Schon bald musste der Rest meiner Kompanie erkennen, dass das Wachs in den Ohren uns nicht vor den Krallen der Hüterinnen von Al-Baschir oder der Magie ihrer Herrscher schützte. Nur ich allein überlebte das Massaker und ich würde lieber als Deserteur hingerichtet werden, als zu dieser verfluchten Stadt zurückzukehren.“

– Bericht eines Überlebenden zu einem Feldzug gegen Al-Baschir

Qadira besteht zwar nicht völlig aus Wüste, jedoch bedecken Wüsten weite Teile des Landes und wer zwischen den großen Städten reist, durchquert früher oder später auch Wüstengebiete. Die Wüsten Qadiras sind gefährlich und feindselig und Reisende sind gut beraten, den etablierten Handelsrouten zu folgen, führen diese doch an Oasen vorbei und man kann andere Reisende treffen, die einem gegebenenfalls beistehen können. Wer dagegen die weglosen Dünen in den Tiefen der qadirischen Wüsten vorstößt, könnte große Belohnungen in Gestalt vergessener Schätze oder verborgenen Wissens finden, geht dabei aber beachtliche Risiken ein.

Ein SL, der ein Wüstenabenteuer vorbereitet, sollte sich mit den Regeln für diese Region im *Grundregelwerk* auf den Seiten 430-431 vertraut machen. Zudem findet man auf dieser Seite weitere Regeln für Abenteurer in der Wüste.

WÜSTENGEFAHREN

Neben Staubstürmen (GRW, S. 438) plagen die folgenden Gefahren die Wüsten Qadiras:

Hitzeflimmern (HG 2): Diese Gefahr tritt in Gebieten auf, in denen die Luft nahe der Wüstenoberfläche deutlich stärker als die Luft darüber erhitzt ist. Kreaturen jenseits von 9 m wirken undeutlich (wie *Verschwimmen*) und erhalten Tarnung gegen Fernkampfangriffe. Effekte und Fähigkeiten, welche einem Charakter erlauben würden, diese Tarnung zu ignorieren (z.B. *Blindsicht* und *Wahrer Blick*), heben diesen Effekt auf. Hitzeflimmern wirkt sich nicht auf die Orientierung aus und kann nicht angezweifelt werden.

Khamsinstürme (HG 5): Diese machtvollen Staubstürme können über Tage anhalten. Ein Khamsinsturm reduziert die Sichtweite auf 1W6 x 1,50 m und erzeugt einen Malus von -8 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung. Der wirbelnde Sand verursacht 1W6 Punkte Nichttödlichen Schadens pro Stunde, die man im Sturm verbringt. Pro Stunde, die der Sturm tobt, hinterlässt er am Ende eine 1W6 x 2,5 cm hohe Schicht aus Staub und Sand. Ein Khamsin kann 1W4 Stunden bis 1W3 Tage lang anhalten. Die Historiker berichten von einigen wenigen Stürmen, welche eine Woche oder gar länger gedauert und letztendlich eine komplett veränderte Landschaft hinterlassen haben.

Luftspiegelungen (HG 3): Luftspiegelungen sind natürlich auftretende Illusionen, welche ähnlich wie Illusionszauber der Unterschule des Fehlgefühls funktionieren (z.B. *Arkane Spiegelung* und *Scheingelände*). Im Gegensatz zu magischen Illusionen können sie nicht gebannt werden, man kann sie aber beim ersten Anblick mit einem Willenswurf gegen SG 20 anzweifeln. Luftspiegelungen sind Phänomene in der Ferne, bei denen verschwommene Abbilder am fernen Horizont erscheinen – oft Felsformationen, spiegelnde Seen oder Oasen und Stadtmauern. Diese Luftspiegelungen stellen eine große Gefahr für unter Dehydration leidende Reisende dar, die in ihrer Verzweiflung möglicherweise an die normalerweise offenkundige Luftspiegelung glauben *wollen*. Ebenso betroffen sind jene, welche die wenigen Orientierungspunkte in der Wüste zum Navigieren nutzen – eine Luftspiegelung erzeugt einen Malus von -2 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um sich nicht zu verlaufen. Zauber wie *Wahrer Blick* verraten das wahre Wesen einer

Luftspiegelung, aufgrund der Entfernung aber nicht, das das Phänomen verbirgt. Mit einem Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 15 kann ein Charakter beim Beobachten einer Luftspiegelung die wahrgenommene Entfernung zum Abbild schätzen. Hat er dann die geschätzte Entfernung zur Luftspiegelung hin zurückgelegt, kann er einen Willenswurf gegen SG 10 ablegen, um sie anzuzweifeln. Andernfalls verschwindet sie einfach oder scheint noch weiter entfernt zu sein (gleiche Wahrscheinlichkeit).

Sonnenbrand (HG 4): Charaktere, welche lange Zeit direktem Sonnenlicht ausgesetzt sind, riskieren die Effekte schweren Sonnenbrands. Nach 8 Stunden im Sonnenlicht muss ein Charakter einen Zähigkeitswurf gegen SG 12 ablegen; dieser Rettungswurf wird maximal ein Mal am Tag fällig. Scheitert der Rettungswurf, erleidet der Charakter einen schweren Sonnenbrand, erleidet 1W2 Punkte Konstitutionsschaden und den Zustand Kränkelnd, solange dieser Attributsschaden besteht. Scheitern einem Charakter drei Zähigkeitswürfe gegen Sonnenbrand in Folge, steigt der Konstitutionsschaden auf 1W4 Punkte und er erhält den Zustand Erschöpft (oder Entkräftet, so er bereits Erschöpft ist). Die Erschöpfung oder Entkräftung währt, bis der Attributsschaden ausgeheilt ist. Kleidung oder Rüstung, welche die Haut bedeckt, verleiht einen Bonus von +5 auf diesen Rettungswurf. *Elementen trotzen* verleiht völligen Schutz vor Sonnenbrand. Das Talent *Ausdauer* verleiht einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Sonnenbrand, während ein erfolgreicher Fertigkeitwurf für Überlebenskunst gegen SG 15 pro Tag einen Bonus von +2 auf den am jeweiligen Tag anfallenden Zähigkeitswurf verleiht.

WASSER FINDEN

Zu den wichtigsten Dingen beim Bereisen der Wüste gehört das Finden der nächsten Wasserquelle. Ein Individuum benötigt grob 4 Liter Wasser am Tag, wenn es in der Wüstenhitze reist, oder mehr, wenn es baden oder sich abkühlen will.

Die Temperatur um Oasen ist aufgrund der Gegenwart von Wasser und Schatten meist niedriger, so dass sie wichtige Orte darstellen, um zu rasten, Sonnenbrand zu behandeln usw.. 4 Liter Wasser wiegen etwa 8 Pfund; d.h. 3 bis 4 Tagesrationen Wasser bedeuten für den durchschnittlichen SC eine Leichte Last oder die Hälfte einer Mittelschweren Last. *Wasser erschaffen* kann nur 8 Liter pro Zauberstufe erschaffen, so dass Schriftrollen oder auch Zauberstäbe mit diesem Zauber bei einer größeren Menge wasserbedürftiger Wesen nur begrenzt nützlich sind.

Die Fertigkeit Überlebenskunst kann Charakteren helfen, in der qadirischen Wildnis Wasser zu finden und zu überleben, doch in den Tiefen der Wüste, fernab der Handelsrouten, ist es schwer, an Nahrung und Wasser zu kommen. In diesen gnadenlosen, lebensfeindlichen und abgelegenen Regionen steigt der SG von Fertigkeitwürfen für Überlebenskunst, um in der Wildnis zu überleben, auf 20; ferner kann ein Abenteurer Nahrung und Wasser für eine weitere Person pro 4 Punkte finden, um die sein Wurf den SG übertrifft. Der SL kann bestimmen, dass eine Natürliche 20 zur Entdeckung einer kleinen, aber verlässlichen Oase führt.

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von Qadira

Das Leben
in Qadira

Die
Bewohner
von Qadira

Abenteurer
in Qadira

Besiarium

DIE REGIONEN VON QADIRA

Qadira ist in neun Regionen unterteilt, die hauptsächlich über ihren geographischen Charakter definiert werden. Jede zählt aber auch als formelle Verwaltungseinheit. Beachte, dass bei jeder Region zwar mehrere wichtige Ressourcen aufgeführt sind, aber ganz Qadira dank der gut ausgebauten und gut genutzten Handelsrouten, die das Land mit dem restlichen Padischahreich im Osten verbinden, reich an vielen Gütern und Dienstleistungen ist.

ALAVAH-HALBINSEL

Wichtige Ortschaften Ayesch (41.300), Jawafiq (27.400), Sadiyeh (14.250), Sedeq (89.760), Sukri (68.690), Uschumgal (9.300)

Ressourcen Bronze, Getreide, Gewürze, Kupfer, Messing, Nutzvieh, Salz, Schiffe, Sklaven, Söldner, Waffen, Zink, Zinn

Bürger Bergarbeiter, Nomadische Viehtreiber, Schiffsbauer, Sklavenhändler, Soldaten

Sonstige Bewohner Bronze- und Messingdrachen, Divs, Halb-Orkische Räuber, Schaitane, Sphingen, Ungeziefer (insbesondere Wespen und Wüstenspinnen), Wüstenfeenwesen, Wüstenuntote

Südlich der Zhoberge erstreckt sich mit der Alavah-Halbinsel eine große Landmasse. Es ist eine an der Küste gelegene Wüste mit feinkörnigem, salzdurchzogenem Boden. Die Südspitze der Halbinsel, die Smaragdküste, weist fruchtbareren Boden auf und das dortige Ackerland ernährt eine Reihe mittelgroßer, relativ nah beieinander gegründeter Städte. Die Nähe zu den Inseln der Gefahren im Süden sorgt dafür, dass die Bewohner der Küste stets nach Bedrohungen von der anderen Seite der schmalen Wasserstraße Ausschau halten. Das Zentrum der Halbinsel ist eine trockenere Region, die von durchscheinendem, glitzerndem Sand und schillernden Kristallen bedeckt ist, welche aus den Dünen ragen. Es mag zwar schön anzusehen sein, wie der Sand die sengenden Sonnenstrahlen als Regenbogen und Luftspiegelungen aufspaltet, jedoch erhöht dies auch die Hitze und macht die Gegend für die meisten Menschen unbewohnbar.

Alo-Gakil: Die größte der Inseln der Gefahren; siehe auch den entsprechenden Eintrag auf Seite 49.

Dagons Zahn: Eine der Inseln der Gefahren; siehe auch den dortigen Eintrag auf Seite 49.

Erukhs Zelte: Diese Lager voll unglaublich schöner Männer und Frauen ist um das große Zelt des verbannten Elementargeistes **Eruk** (CN Dschinn-Wesir-Magier 11) herum errichtet, welcher nie über die Gründe seiner Verbannung auf die Materielle Ebene spricht. Er akzeptiert von Besuchern keine Geschenke, sondern verlangt stattdessen, dass sie für ihn eine Aufgabe vollbringen. Nur die Mutigsten gehen darauf ein, da sie die Hoffnung haben, tiefer in die Zeltstadt eingeladen zu werden.

Flammenzitadelle: Die Geschichtsbücher behaupten, dass dieses Hauptquartier eines Molochkultes völlig von einem Sandsturm begraben wurde. Dennoch rekrutiert die mysteriöse Priesterin **Hafschi al-Moloch** (RB Menschliche Klerikerin des Moloch 7) regelmäßig neue Anhänger in Sedeq, welche sie in ihre Wüstenzuflucht begleiten – bei der es sich angeblich um diese untergegangene Zitadelle handeln soll.

Neue Brandlande: Diese verheerte, von Divs heimgesuchte Region, wird von einer Sepid-Div (MHB III, S. 61) beherrscht, welche die Küstenortschaften im Süden terrorisiert (siehe Seite 50).

Sedeq: In Qadira kann alles gekauft und verkauft werden und nirgends stimmt diese dunkle Wahrheit mehr als auf den Sklavenmärkten von Sedeq. Einst diente die Stadt als Ferienort für zu Besuch weilende keleschitische Adelige, doch heute besteht die Bevölkerung zu mehr als der Hälfte aus Sklaven, welche hierhergebracht werden, um für ein elendes Leben zwischen opulenten Gärten und grandiosen Plätzen ausgebildet zu werden. Die Anhänger von Sarenrae wurden fast völlig von diesem Ort vertrieben und von der Verehrung des Profits abgesehen, hat keine andere Religion ihren Platz eingenommen. Man wispert, dass Divs, ausgestoßene Ifriti oder andere finstere Externare an den Zuständen mitverantwortlich wären. Auf dem Qalli-Gewürzmarkt findet man die größte und günstigste Auswahl an Waren, die man oft anderswo außerhalb Casmarons nur selten erwerben kann.

Spinneninsel: Die drittgrößte der Inseln der Gefahren hat ihren Namen von den ungewöhnlich organisierten und bössartigen Spinnen, die dort hausen; siehe auch den Eintrag auf Seite 49.

Uschumgal: Diese geschmückte Stadt mit ihren hohen Türmen, breiten Straßen und steinernen Gebäudeverzierungen verfügt trotz ihres offenkundigen Reichtums nur über wenige sichtbare Wachen. Dennoch betritt sie kaum jemand ohne Einladung, da sie von einer Gruppe mächtiger und rätselhafter Frauen beherrscht werden. Diese sogenannten Bronzeschwester sind Gerüchten nach in Wahrheit Bronzedrachen, welche in menschlicher Gestalt die Stadt regieren. Egal ob dies stimmt, kann man nicht bestreiten, dass sie Einfluss auf viele Banken und innenpolitische Unternehmungen im Land Qadira besitzen.

Wynos Rast: Im Golf zwischen Sedeq und der Merazwüste liegt ein kleiner, von grünen Pflanzen und exquisiten Gebäuden bedeckter Fels. Diese Garteninsel beherbergt den Harem der **Edlen Wyo** (CN Sirenen^{MHB II} Bardin 10). Hier verbringen hübsche junge Männer vier Jahre in luxuriöser Leibeigenschaft. Dieser Tribut verschafft qadirischen Schiffen freies Geleit um Wyos Insel herum und lässt sie zudem qadirischen Schiffen bei Problemen in ihren Gewässern zu Hilfe eilen.

Yalakhin: Dieser rätselhafte Ort ist auch als die Klagende Stadt bekannt und gilt als das Herz des Yahaiya-Kultes (siehe Seite 53).

KETZWÜSTE

Wichtige Ortschaften Hanpa (480), Hawah (39.560), Khunduraj (34.500), Merev (72.700), Merischai (2.140), Tekeh (22.300)

Ressourcen Elefanten, Rüstungen, Salz, Schiffe, Söldner, Teppichkunst, Waffen

Bürger Gläubige, Händler, Hirten, Kunsthandwerker, Soldaten

Sonstige Bewohner Adler, Blaue Drachen, Eidechsen, Elementargeister und Elementargeistartige, Gargyle, Hyänen, Kamele, Maftets, Riesentaufendfüßler, Riesenvüstenwürmer, Schreckensfledermäuse, Skorpione, Troglodyten, Vipern, Wüstenuntote

In Teilen der Ketzwüste gibt es jenen goldenen Sand und jene an Oasen erbaute, weiße Kuppelstädte, welche in der Vorstellung der Avistani die qadirische Landschaft ausmachen. Allerdings überwiegt dennoch halbtrockene Wüste mit ausgedörrten Gräsern, Kakteen und Beifuß. Nach Osten hin steigt das Bodenniveau an und die Wüste weicht der Steppe und schließlich dem üppigen Tapurwald.

Ehur: Im Herzen der Ketz liegt die Elementargeiststadt Ehur, wo die Handelspartner Qadiras von den Elementarbenen ihre Botschaften unterhalten. Elementargeistartige, welche anderswo in Qadira mit Vorurteilen und schlechter Behandlung zu kämpfen haben, fliehen oft hierher, um den Elementargeistern zu dienen, jedoch führen sie nicht zwangsläufig unter diesen neuen Herren auch ein besseres Leben.

Hanpa: Das abgelegene Dorf Hanpa ist aufgrund des dortigen großen Schreins von Pazuzu und der von diesem heraufbeschworenen Windstürme berühmt. Seine Bürger bleiben eher unter sich, machen aber kein Geheimnis aus ihrer Verehrung des Dämonenherrschers, auch wenn sie bekräftigen, dies aus Angst statt aus Bewunderung zu tun. Da der Ort fern der meisten Handelsrouten liegt, bleiben die Leute von Hanpa isoliert und die sie schützenden Stürme vereiteln alle echten Bemühungen, die Dämonenbeter auszuradien.

Khundurai: Auf ganz Golarion preist man die edlen Teppiche von Khundurai mit ihren hypnotischen Mustern. Die meisten sind nur dekorativer Bodenschmuck, doch wenn man den richtigen Teppichknüpfer genug bezahlt, könnte man ein Befehlswort erhalten, das den Teppich zum Fliegen bringt.

Tempel des Ewigen Obeliskens: Unter den Salzebenen von Ketz liegt dieser rätselhafte, uralte Tempel begraben. Angeblich bewahrt der Ewige Obelisk das Geheimnis des ewigen Lebens, er wird jedoch von einem Maftetstamm (MHB III, S. 164) bewacht.

Yanimer: Auf der Felseninsel Yanimer wurde die Stadt Merev errichtet, eine der stärksten Marinebasen Qadiras und entsprechend auch einer der größten Militärstützpunkte des Landes. Die Festungsstadt wurde noch von keinem Feind erobert und es heißt, dass die Insel von Höhlen durchzogen sei, in denen Vorräte für Jahrzehnte lagern. Außerdem seien diese unterirdischen Passagen mit Fluchtrouten verbunden, welche durch die Finsterlande führen und so das Reisen unter dem Meer zwischen Avistan und Garund ermöglichen würden.

Maharev

Wichtige Ortschaften Al-Hiraf (19.890), Isa (4.450), Nirfan (11.200), Qaharid (52.430), Raschiz (14.500), Rikhist (3.500), Sanmeschul (28.990)

Ressourcen Bauholz, Edelsteine, Gemüse, Gewürze, Kunst, Kupfer, Magie, Nutzvieh, Obst, Töpferarbeiten, Türkise, Wein

Bürger Bauern, Erfinder, Forscher, Gärtner, Historiker, Künstler, Militäroffiziere, Universitätsstudenten und -professor, Winzer, wohlhabende Händler

Sonstige Bewohner Dschungeldrakas, Dschungelriesen, Fleischfressende Pflanzen, Giftfrösche, Grüne Drachen, Irrlichter, Mantikore, Qlippoth, Riesige Wüstenwürmer, Schreckenskrokodile, Tiger, Wyverns

Die Maharev-Region wird im Westen von den Zobergen und dem Maharev-Fluss und im Osten vom Merazstrom begrenzt. Hier gibt es im Schutz des Regenschattens der Zoberge üppige Dschungel und fruchtbares Ackerland. Die Region bringt den Großteil der Nahrung für den Rest Qadiras hervor. Maharev ist die am besten vor ausländischen Aggressoren geschützte Region Qadiras, liegt sie doch zwischen den unwirtlichsten Gipfeln des Zhogebirges, den Schamaibergen und einer kaum passierbaren Wüste im Süden. Viele Kartographen der Region der Inneren See haben sie auf ihren Karten nicht einmal verzeichnet, da sie irrtümlich glauben, die leere und öde Wüste erstrecke sich bis zu den Bergen – und Qadira spürt keine Veranlassung, auf diesen Fehler hinzuweisen. Zusammen mit der relativen Sicherheit haben die umfangreichen Ernten des sogenannten „Juwels der Meraz“ eine großzügige und doch zufriedene Bevölkerung hervorgebracht, welche sich mit der Mutterzivilisation von Kelesch stärker verbunden fühlt, als mit dem Gutteil seiner qadirischen Nachbarn.

Maharev-Dschungel:

Die Tiefen des Maharev-Dschungels sind weitestgehend unerforscht – und wie alle großen unbekannt Gebiete kursieren über sie



die edle wyo

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von Qadira

Das Leben
in Qadira

Die
Bevölkerung
von Qadira

Abenteuer
in Qadira

Besiarium

viele Gerüchte. Die starke Präsenz von Qlippoth (MHB II), eine ungewöhnlich hohe Anzahl fleischfressender Pflanzen und ein besonders aggressiver Stamm von Dschungelriesen (MHB III, S. 212) sorgen dafür, dass kaum ernsthafte Expeditionen in den Dschungel geplant und auch ausgeführt werden. Diese Riesen trainieren die hier heimischen Dschungeldrakas (MHB V, S. 74) und verehren die Grüne Mutter, sehen sie in den vielen fleischfressenden Pflanzen ihrer Heimat doch direkte Manifestationen der Ersten Welt.

Qaharid: Die Türkisstadt liegt zwischen reichhaltigen Kupfer- und Türkisvorkommen am Zusammenfluss der Flüsse Maharev und Merez. Neben Schmuck wird hier auch hochwertige Töpferkunst gefertigt, wobei der Glasur oft zermahlene Türkise beigefügt werden. Der Ort ist zudem das Zentrum des Kultes der Mönche der Weißen Feder und seit kurzem auch Ziel von

Pilgerfahrern der Kultanhänger der Roidira, der Dunklen Schwester des Wissens.

Rikhist: Dieses raue Grenzdorf am Maharev ist das Zentrum der Rovagugverehrung in Qadira. Trotz der ernsthaften Bemühungen des Satrapen, den Ort zu zerstören und seine Bewohner zu verstreuen, hält er sich widerspenstig, nicht zuletzt dank der Unterstützung der Orkstämmen aus den Zhobergen. Das karge, kantige Dorf lockt Ausgestoßene, Mörder und anderer Verbrecher ab, egal ob Menschen oder Nichtmenschen, so dass auch Gnolle und Grottenschrate dort leben. Die Höhlenriesen der nahen Berge hausen dort zwar nicht, man unterhält aber einen gegenseitigen Beistandpakt im Verteidigungsfall, für den die sadistische Herrscherin **Magyarsch** (CB Qlippothblütige Tiefpling^{GvG} Kriegspriesterin^{ABR VI} des Rovagug 13) persönlich garantiert.

MERAZWÜSTE

Wichtige Ortschaften Dimayen (4.890), Heger (12.530), Husanah (14.000), Ihalar (19.860), Izzet (21.000)

Ressourcen Archäologische Relikte, Nutzvieh, Pferde, Salz, Söldner

Bürger Archäologen, Elementargeistartige, Eremiten, Hirten, Kirchenverwaltungsbeamte, Krieger, Pferdezüchter, Räuber, Wüstendruiden

Sonstige Bewohner Basilisken, Behire, Dämonen, Daimonen, Dschanni, Dschinni, Elementarrösser, Girtabililus, Ifriti, Kamele, Lamien, Medusen, Pferde, Phönixe, Riesige Wüstenwürmer, Schakale, Schedus, Sphingen, Wüstenriesen, Wüstenungeziefer (insbesondere Skorpione und Wespen), Wüstenuntote

Die gewaltige Merazwüste im südlichen Qadira verbirgt eine Ruhmreiche, verlorene Geschichte – und vergessenes Böses. Die endlose Wüste war einst eine prächtige, fruchtbare Savanne voller Leben. Dann aber kamen die vier Herolde des Staubes und hinterließen nur endlose Sanddünen und zu knochenweißen Skeletten vertrocknete Bäume. Nun trennt die Wüste Qadira von restlichen Kelesch.

Die Meraz ist von sanften, goldenen und weißen Sanddünen bedeckt. Uralte Bauwerke werden von Schedus (MHB III, S. 223) beschützt. Die Teilregion Al-Zabrit ist für seine besonders geheimnistuerischen Stämme bekannt, welche die besten Pferde Golarions züchten – siehe auch Seiten 57 und 60. Die Meraz selbst ist äußerst trocken und tagsüber herrscht tödliche Hitze.

Dimayen: Diese Oasenstadt in der Meraz klammert sich ans Überleben, auch wenn ihre Bewässerungstunnel eingestürzt sind, sie von Ankhags geplagt wird und es mit übernatürlich intelligenten Schakalen zu tun hat ...

Ihalar: Die westlichste, im Stil der Khattibi errichtete, unterirdische Stadt ist ein gewaltiger und immer noch bewohnter Komplex, in dem fast 20.000 Leute leben, auch wenn die unteren Ebenen aufgegeben wurden. Lichtschächte ermöglichen unterirdische Gärten und die Bewohner kommen nur hervor, um mit vorbeikommenden Händlern Handel zu treiben und ihre Herden grasen zu lassen.



MAGYARSCH

Jezonna-Oase: Dieses Oasendorf ist die Heimat des Amellas Hekbahstammes, einer Wüstenriesensippe, welcher zum Dank dafür, dass sie durch die Wüsten von Kelesch reisende Karawanen beschützen, das Bürgerrecht von Kelesch verliehen wurde. Die Oase bedeckt etwa 130 km² rund um drei Seen, die als die Drei Weisheiten bezeichnet werden.

Janar Malakra (RN Wüstenriesen^{MHB III}-Waldläufer 6) führt den Söldnertrupp der Riesen und ist der einflussreichste unter den Häuptlingen der Sippe.

Qumarin: Nur eine Handvoll zurückgezogen lebender Girtabilus (*MHB III*, S. 105) kennt die genaue Lage dieser angeblich in der Merazwüste liegenden Ruinen (siehe Seite 51).

Sonnengebleichter Turm: Nördlich von Dimayen ragt dieses gewaltige Gebäude aus Menschenknochen auf. Sein oberer Bereich verschwindet in 90 m Höhe in einem benommen machenden Dunst. Dämonen^{MHB II} werden von dem Turm angezogen.

NÖRDLICHE ZHOBERGE

Wichtige Ortschaften Gazbilah (15.400), Kharif (10.900), Naamat (6.200), Omasch (23.500), Qadlus Mavari (1.201), Salav (13.400)

Ressourcen Edelsteine, Eisen, Gold, Kupfer, Rüstungen, Söldner, Waffen

Bürger Bauern, Bergleute, Goldschmiede, Händler, Juweliere, Mönche, Soldaten, Waffenschmiede

Sonstige Bewohner Chimären, Feenwesen, Greifen, Grottenschrate, Lamien, Oger, Orks, Riesen, Rote Drachen, Zyklopen

Die Bewohner des nördlichen Endes der Zhobergkette und der umliegenden Hügel und Ebenen starren über die taldanische Grenze und fragen sich, wann der Krieg wohl ausbricht. Qadiras am wenigsten begüterte Region teilt nicht den Kriegshunger des restlichen Landes, auch wenn ein überdurchschnittlich großer Teil der Bevölkerung aus Berufssoldaten besteht, da sie ein geringeres Arbeitsangebot haben als ihre westlichen Nachbarn.

Omasch: Omasch ist die Hauptausbildungsstätte der Satrapiegarde (siehe Seite 51).

Qadlus Mavari: Dieses gedeihende Oasenstädtchen an der Goldstraße ist die östlichste Ansiedlung Qadiras. Sie wurde um einen Schrein Lugalimaros, des Königs der Palmen (siehe Seite 18), herum errichtet. Hier erwerben Reisende Versorgungsgüter, Glücksbringer, welche sie Lugalimaros während der Rast an anderen Oasen opfern, und – sofern sie es sich leisten können – magische Gegenstände, welche Wasser erschaffen oder vor Hitze und Durst schützen.

Sonnenhügelkloster: Auf der Sonnenhügelhochebene gleich westlich der Zhoberge steht ein Kloster zwischen zwei Kapellen – die eine ist Ragathiel geweiht, die andere Sarenrae. Dieses Kloster ist das Hauptquartier der Eleli (siehe Seite 29) und wird von einer Peri (*MHB III*, S. 196) namens Nuryah geleitet

Weißer Pass: Der westliche Abschnitt der Goldstraße führt über den Weißen Pass durch die Zhoberge, ehe die Handelsstraße schließlich in Katheer endet.

PASCHMAN

Wichtige Ortschaften Butraf (56.000), Ischad (79.300), Kerim (66.420), Khoka (920), Lopul (55.260), Schamara (51.200), Schileh (71.000)

Ressourcen Eisen, Felle, Kunst, Leder, Nahrung, Nutzvieh, Rüstungen

Bürger Architekten, Astrologen, Bauern, Baumeister, Handwerker, Ingenieure, Jäger, Künstler, Musiker, Rüstungsschmiede, Schriftsteller, Wahrsager

Sonstige Bewohner Duergars, Harpyien, Lamien, Luchse, Nagas, Pferde, Pferdegreifen, Riesenaffen, Rieseneidechsen, Schreckenskrähen, Wölfe, Ziegen

Die Paschmanregion wird im Norden vom Ladanfluss und im Süden vom Paschman begrenzt. Sie ist gebirgig, aber relativ fruchtbar und für ihre schneebedeckten Gipfel, kristallklaren Flüsse und reichhaltige Flora und Fauna bekannt. Die atemberaubenden Ausblicke von den Bergstädten inspirieren angeblich große Kreativität.

Al-Baschir: Diese einst lebendige Stadt ist nur noch eine Ruine, die angeblich voller Schätze steckt, welche die von Harpyien verzauberten Bewohner zurückgelassen hätten. Bisher ist es niemandem gelungen, an den Harpyien vorbei- und mit genug Beute aus Al-Baschir zurückzukommen, dass es sich lohnte hätte.

Kamawgyar-Schrein: Dieser verlassene Schrein in den Zhobergen verfügt über eine gewaltige, in den Berg gehauene Statue des Gottes Irori oberhalb jener Höhle, in welcher die Priester des Schreins einst gelebt haben. Nun haust dort eine aus Al-Baschir verbannte Harpyie mit ihrer Tochter und einer kleinen Schar Schreckenskrähen (*MHB III*, S. 227).

Khoka: Khoka ist für viele Reisende auf dem Weg gen Osten nach Kelesch der letzte Halt in Qadira (siehe Seite 49).

Koor: Verstreut auf den leeren Straßen der uralten Schmiedestadt Koor liegen zerbrochene Bronzeklumpen und nur der Wind pfeift durch ihre Gassen. Die Stadt wurde während der Kriege mit Taldor aufgegeben. Es kursieren Gerüchte über eine mächtige und mysteriöse Wächternaga, die durch die Ruinen streift und Eindringlinge fernhält – und vielleicht dafür sorgt, dass irgendein großer Schrecken die Stadt nicht verlässt.

Lopul: Lopul ist eine große Karawanenstadt in der trockensten und heißesten Gegend von Paschman. Sie liegt an der Oase Sihbons Teich und besteht hauptsächlich aus niedrigen Häusern, welche aus ungebrannten Ziegeln errichtet wurden. Meist stehen hier zweimal so viele Zelte der durchreisenden Karawanen wie Häuser. Scheich **Samraf al-Hadari**

(RG Menschlicher Kampfmagus^{ABR II} 9) herrscht über die Stadt. Er ist dem Padischahreich standhaft treu und mit der Amer Jabiyah al-Juwan verheiratet. Seine Loyalität ist dem Satrapen ein leichter Dorn im Auge.

Magrevor: In den Finsterlanden unter Khoka brodelte eine Magmagrube, in deren Zentrum ein Portal nach Malebolge liegt, dem Sechsten Kreis der Hölle. **Mardehzyk** (RB Verbessertes Höllenschlundteufel), ein Diener Molochs, hütet das Portal und überwacht ein Agentennetzwerk aus Duergar, welche ihm Sklaven von der Oberfläche bringen, die er Moloch opfern lässt, indem sie auf den Hörnern seines Altars aufgespießt werden.

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von Qadira

Das Leben
in Qadira

Die
Bewohner
von Qadira

Abenteuer
in Qadira

Besjarium

Pareschebene

Wichtige Ortschaften Al-Varisch (118.400), Avilan (93.250), Delenah (99.400), Demirah (101.200), Katheer (132.450)

Ressourcen Kleidung, Nutzvieh

Bürger Alchemisten, Anwälte, Ärzte, Bauern, Falkner, Händler, Hirten, Kleriker, Räuber, Schneider, Schreiber, Stadtbewohner

Sonstige Bewohner Elefanten, Herdentiere, Kamele, Kobras, Löwen, Paviane, Pferde, Riesenameisen, Schakalwäre, Zebbras

Diese grasbewachsenen Ebenen sind die Heimat halb-nomadischer Stämme, welche von den friedfertigen, eingeborenen Hirten abstammen, die sich mit keleschitischen Siedlern vermischt haben. Die meisten züchten immer noch Bisons, Rinder, Schafe, Ziegen und anderes Nutzvieh, allerdings sind einige auch unter die Räuber gegangen. Die berühmteste Stadt der Pareschebene ist die qadirische Hauptstadt Katheer. Die Handelsstädte Al-Varisch, Avilan, Delenah und Demirah besitzen aber jede eine fast ebenso große Bevölkerung wie Katheer.

Von den Bewohnern Qadiras dürsten die Menschen der Pareschebene wohl am ehesten nach einem Krieg mit Taldor, was vielleicht daran liegt, dass die Region die meisten Angriffe durch den nördlichen Rivalen erdulden musste.

Goldstraße: Die Goldstraße ist ein gewaltiges Netz aus Handelsrouten, das Casmaron durchzieht und den Handel zwischen Avistan, Garund, Tian Xia und Vudra ermöglicht. Sie ist zudem die Quelle von Keleschs gewaltigem Reichtum und man kennt sie auch als die Seidenstraße. Ihre breiten, weißgepflasterten Straßen sind in regelmäßigen Abständen mit magischen Brunnen markiert, über denen die gold-weißen Banner des Padischahthrones wehen.

Die Armee von Kelesch patrouilliert die Straßen und staatlich finanzierte Herbergen am Wegesrand sorgen dafür, dass Händler ihre Nächte in Sicherheit und Annehmlichkeiten verbringen können. Dennoch ziehen viele Karawanen lieber durch die Wüste, um die schwere Besteuerung zu umgehen, welche das Reich jenen Nutzern des Netzwerkes auferlegt, die keine Bürger von Kelesch sind.

Grenzwald: Der Jalrune trennt Qadira von Taldor und teilt auch den Grenzwald. Qadirii wie Taldaner nutzen den Wald auf ihrer jeweiligen Seite, um Späher aufzustellen und den Truppen der Gegenseite nachzustellen, so dass der Wald die Narben vieler Scharmützel trägt. Zudem ist er voller vergessener Fallen.

Katheer: Qadiras Hauptstadt glitzert an den Ufern des Schzman; siehe auch Seite 44.

Sarayküste: Das üppige Küstenland und die hohen Klippen der Sarayküste weisen viele verborgene Winkel auf, in denen Schakalwäre (MHB III, S. 221) hausen oder kleine Hafensstädte liegen, die von Piraten frequentiert werden.

Turm des Windes: Ein seltsamer Turm erhebt sich auf der grasbewachsenen Steppe von Paresch; siehe auch Seite 53.



Südliche Zhoberge

Wichtige Ortschaften Gurat (8.490), Kristallklippe (2.800)

Ressourcen Bier, Eisen, Glas, Leder, Stein, Töpferkunst

Bürger Brauer, Glasbläser, Kupferschmiede, Lederarbeiter, Töpfer, Ziegelbrenner

Sonstige Bewohner Aasimare, Blaue Drachen, Couatts, Donnervogel, Elementargeister, Gnolle, Gorgonen, Oger, Oreaden, Orks, Pyrier, Rakschasa, Riesen, Rieseneidechsen, Rochs, Rote Drachen, Schreckenslöwen, Sphingen

Der längste durchgehende Teil der Zhoberge verläuft in Qadira südlich des Paschman, ehe das Gebirge nach Westen gen Küste weiterführt. Die zerklüftete Landschaft erschwert das Reisen und den Warentransport, so dass die Ortschaften klein bleiben. Sie macht die Region zudem zu einem exzellenten Versteck für Schmuggler und andere Gesetzlose. Als eine der am wenigstens bereisten Regionen Qadiras sind die südlichen Zhogipfel die Heimat einiger der gefährlichsten Kreaturen im Land, darunter Drachen und Flammendrakas (*MHB II*, S. 86), Donnervogel (*MHB II*, S. 72), Sphingen und diverse Riesenarten, sowie jene Orkstämmen, welche der Satrap oft als Söldner anwirbt.

Blutfels: Diese verborgene Festung liegt im Vorgebirge der Zhoberge etwa 75 km von der Stadt Dimayen entfernt. Im Laufe der Jahrhunderte haben Gnolle und Menschen hier ein gewaltiges Abbild von Lamaschtu an geschwollenem Leib in den Stein gemeißelt.

Gurat: Diese kleine Stadt hoch in den Zhobergen ist von einer 2,40 m hohen Mauer umgeben und Heimat des möglicherweise todlosen **Sprachrohr** (N Zyklopenmystiker^{EXP 17}), eines 300 Jahre alten Zyklopen, welcher in Rätseln spricht. Der Satrap hat unter Androhung der Todesstrafe verfügt, dass nur er mit dem Sprachrohr reden darf, und eintausend taube Eunuchen als Wächter postiert. Allerdings heißen die Zyklopen jeden willkommen, der diese Verteidigungsanlagen überwindet. Die Stadt ist eine beliebte Zuflucht für Mystiker, Philosophen und Astrologen und den letzten Jahrzehnten sind hier einige Schulen entstanden. Die Teppichknüpfer von Gurat sind für ihr Können berühmt und viele Qadirii glauben, dass die Muster ihrer Teppiche geheime Prophezeiungen enthielten.

Kristallklippe: In dieser abgelegenen Ortschaft in den Zhobergen leben Oreaden (*MHB II*, S. 184) und Pyrier (*MHB II*, S. 197) unter dem Schutz von Illusionen, welche die Ifriti **Tygora Funkenzorn** (RB Verbesserte Ifriti) erschafft.

Quellen des Vergessen: Im Schatten der Zwillingsvulkane Zhobl und Zhonar blubbern heiße, in Nebel gehüllte Schwefelquellen. Das Wasser offeriert einen angenehmen Weg, sich in den kalten Bergnächten warmzuhalten, doch trinkt man es, wäscht es die Erinnerungen des Trinkenden fort und verzerrt ihn zu einer infernalischen Version seiner selbst.

Schadun: Diese einst gedeihende Stadt ist nun eine von Gnollen heimgesuchtes Ruinenfeld (siehe Seite 51).

Zhobl und Zhonar: Die Vulkane Zhobl und Zhonar werden oft auch die Zornigen Brüder genannt – laut eines qadirischen Märchens waren sie einst zwei Titanen, welche in Vulkane verwandelt wurden, nachdem ihre Feindschaft beinahe die Welt zerstört hätte. Zhobl ist zwar der kleinere der beiden Vulkane, bricht aber häufiger aus. Zhonar, der größere, ist dafür gefährlicher, wenn er ausbricht, aber weniger explosiv als Zhobl.

Tapur

Wichtige Ortschaften Hatavit (280)

Ressourcen Färbemittel, Gewürze, Holz, Kräuter

Bürger Färber, Holzfäller, Kräuterkundler, Kürschner, Möbelschreiner, Späher, Spione

Sonstige Bewohner Drakas, Feenwesen, Grüne Drachen, Leoparden, Parde, Schreckenswildschweine, Spriggane, Vipernranken

Die Tapurregion trennt die Ketzwüste von den Ebenen westlich der Zhoberge. Die östliche Savanne ist gegenwärtig nur leicht besiedelt und dient in erster Linie zahlreichen Nomadenstämmen als Heimat. Der Tapurwald selbst besteht aus zwei recht unterschiedlichen Bereichen: Der Nördliche Tapurwald ist trockener; hier wachsen Zedern, Pinien, Eichen und Olivenbäume, zudem ist er weitaus stärker von Menschen besiedelt. Der Südliche Tapurwald ist dicht, üppig und weitaus wilder; es gibt Birnen-, Buchen-, Eisenholz-, Granatapfel-, Hainbuchen-, Haselnuss-, Robinien-, Seiden- und Zitronenbäume und Affen, Leoparden, Tiger, Wildschweine, Wölfe und sogar Parde (*MHB IV*, S. 198) streifen durch die Region. Zwischen den Ästen der Bäume flattern farbenfrohe Papageien umher und die sumpfigeren Bereiche sind eine Heimat für Ibis, Reiher und Schwäne.

In beiden Teilen des Waldes gibt es zahlreiche kleine Städte und Dörfer, wobei man sich im Südteil angesichts des dichten Waldes und seinen gefährlichen Bewohnern, darunter böse Feenwesen, Spriggane (*MHB II*, S. 240) und fleischfressende Pflanzen wie Vipernranken (*MHB II*, S. 278), eher auf die Randgebiete beschränkt.

Der Rest Qadiras betrachtet die Bewohner der Tapurregion als Provinzler, da sie sich in der Regel aus der Landespolitik heraushalten und weniger an ausländischen Luxusgütern interessiert sind als der Durchschnittsqadiri.

Beachtenswert ist die Ausbreitung der Ketzwüste, die sich langsam nach Osten ausdehnt und das Waldland verschlingt. Die Ausbreitungsgeschwindigkeit ist zwar sehr gering, macht den langlebigeren Spezies der Region aber zunehmend Sorgen.

Hatavit: Dieses Holzfällerlager außerhalb des Nördlichen Tapurwaldes wurde vor kurzem von einem heftigen Sandsturm getroffen. Die meisten Holzfäller, Holzarbeiter und -bearbeiter und Soldaten konnten entkommen und Katheer hat seitdem keinen Kontakt mehr mit dem Lager. Es gibt Gerüchte, dass der Sandsturm kein natürliches Ereignis gewesen sei, sondern das Werk eines rachsüchtigen Zauberers – und dass dieser einige oder vielleicht alle Sklaven befreit hätte, die sich im Lager befunden hatten.

Tafinyah: Kaum jemand weiß von der Existenz dieses Außenpostens des Geheimdienstes von Kelesch (siehe Seite 46).

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von Qadira

Das Leben
in Qadira

Die
Bewohner
von Qadira

Abenteuer
in Qadira

Besuch

AL-ZABRIT

In den Tiefen der Merazwüste könnte ein Abenteurer nach Tagen voller Sand und Luftspiegelungen irgendwann die Wipfel von Palmen und dann die Oase erblicken, um welche diese herumstehen. Ehe er nun aber zum Wasser hineilt, sollte er sich umsehen, da er mit einiger Sicherheit Al-Zabrit betreten hat.

Die Besitzungen der Pferdezüchterfamilien der Al-Zabriti sind in regelmäßigen Intervallen zu je 1,5 km von 15 m hohen Steinsäulen umgeben, auf denen Fahnen in den Farben des Stammes wehen. Neben jeder Säule stehen ein Fass mit Wasser und eine große Glocke. Die Stammesleute von Al-Zabrit halten sich genau an die uralten Regeln der Gastfreundschaft der Althameri. Diese verbieten den Herren einer Oase, anderen das Wasser zu verweigern. Zugleich gestatten sie aber keinen Fremden das Betreten ihrer Besitzungen. Sollte ein Reisender Hilfe benötigen, muss er nur die Glocke läuten (wie ein Fertigkeitwurf für Wissen [Lokales] gegen SG 12 bestätigt). Schon bald wird ein junger Bursche oder ein Mädchen über die Dünen auf einem kleinen, schnellen Wüstenross angaloppiert kommen, um ihn zu begrüßen. Sollte der Reisende auf der Flucht vor Feinden sein, werden die Krieger des Stammes mobilisiert, um diese zu vertreiben. Sollte der Reisende einen sicheren Lagerplatz für die Nacht benötigen, stellt der Stamm ihm ein Zelt gleich innerhalb des Säulenringes auf – und damit innerhalb des von ihm patrouillierten Gebietes – und trifft sich dort mit ihm zum gemeinsamen Mahl. Kein Fremder wird aber ihre Besitzungen sehen, wo sie die Häuser übereinander errichten und Terrassen mit Gemüsegärten anlegen, oder gar die kleinen Wiesen, auf denen ihre Pferde weiden.

Diese Leute hüten keine Schätze aus Gold oder Juwelen, sondern einige der edelsten Pferde Golarions. Die Stämme von Al-Zabrit führen fast noch genauer Buch über die Abstammungsreihen ihrer Pferde, als taldanische Adelige über ihre Familien. Sie binden oft Seidenbeutelchen als Glücksbringer gegen Krankheit und Verletzungen um die Häse ihrer Fohlen, welche jeweils eine winzige Schriftrolle mit der Ahnenreihe des Pferdes enthalten. Nur jene Wallache und Mähren, die nicht zur Zucht geeignet sind, werden auf dem alljährlichen Saffeh-Pferdemarkt verkauft. Die besten Stuten werden als edle Geschenke überreicht, um bedeutende Hochzeiten oder Bündnisse zu feiern. Hengste dagegen werden – wenn überhaupt – nur an die älteste Tochter eines Stammesführers vererbt, damit sie ihre eigene Zucht beginnen kann. Die Al-Zabriti haben ihre eigenen Gesetze und vollstrecken diese auch, obwohl sie dem Padischahthron die Treue geschworen und mit den anderen Althameri-Abkömmlingen gemeinsame Ahnen haben. Das Reich ignoriert es aber, wenn sie ihre eigene Gerechtigkeit durchsetzen. Sie folgen einer besonders strengen Auslegung des Sarenraeglaubens und töten nur zur Selbstverteidigung, haben aber keine Skrupel, Eindringlinge kampfunfähig zu machen und dann der Wüste zu überlassen.

Das schnelle und unermüdliche Schissach (siehe Seite 63) ist das markanteste keleschitische Pferd – die Tochter des Ostwindes, welche Kinder in Sicherheit und Soldaten in die Schlacht trägt. Die Züchter von Al-Zabrit greifen zudem aber schon lange auf die Magie von Elementargeistern zurück, um vier weitere Züchtungen mit elementarer Macht zu erfüllen: die stoischen und kräftigen Istaheqi, die feurigen Miayyahi, die geschmeidigen Tuanui und die schnellen Zefahini (siehe Seiten 60-61). Diese Elementarrösser werden niemals verkauft, sondern dem Padischahthron für Gefallen übergeben,

zu denen sich weder die Al-Zabriti noch das Reich jemals äußern. Die Al-Zabriti frischen die Blutlinien dieser vier Züchtungen alle paar Generationen mit einem außerweltlichen Hengst auf, der ihnen von ihren Elementargeistverbündeten geschenkt wird. Zuweilen kreuzen sie eine dieser Elementarrosszüchtungen mit ihren Schissachlinien, um wünschenswerte Eigenschaften zu verstärken.

Geheimnisse der Al-Zabriti

Die folgenden Abenteureraufhänger präsentieren Möglichkeiten, um SC mit den Mysterien von Al-Zabrit in Kontakt zu bringen:

Der Gestohlene Hengst: Auch wenn es ihm sein Stolz erschwert, um Hilfe zu bitten, ist **al-Jahin Vasti** (RN Menschlicher Hexenmeister 8), der Häuptling des Tiferistammes, verzweifelt genug, sich an Fremde zu wenden. Der Stolz seiner Familie, der große goldene Hengst namens Phönix, ist verschwunden. Dieser Hengst ist der Ahnenvater der Misayyahzüchtung seines Stammes. Die Tiferi hoffen, ihn zurückzuerlangen, ohne sein Verschwinden eingestehen zu müssen. Jahin verdächtigt seine alte Rivalin **Lelahal-Zereschah** (CN Menschliche Mystikerin 8), die Anführerin des Binaistammes, den Hengst entwendet zu haben, doch sie ohne einen Beweis zu beschuldigen, wäre der beste Weg, eine dann generationenlang anhaltende Fehde vom Zaun zu brechen. Jahins Sohn, **Yaqib al-Marah** (N Menschlicher Kämpfer 3), glaubt, dass das Pferd einfach fortgelaufen sei. Yaqibs Mutter, **Marah Yaelat** (RN Menschliche Kämpferin 8), meint hingegen, das Yaqib auf seine Schwester eifersüchtig sei – schließlich wird **Elissah al-Marah** (RN Menschliche Hexenmeisterin 4) in Bälde ihrem Vater als Stammesführerin nachfolgen. Marah glaubt, Yaqib könnte das Pferd irgendwo versteckt haben, um seine Familie zu Zugeständnissen zu zwingen. Es könnte schwierig werden, diesen Knoten aus Familien- und Stammesrivalitäten zu entwirren, da keiner der Stämme geneigt ist, Fremde auf sein Gebiet zu lassen.

Unglücklich Verliebte: Sowie die SC die Glocke neben der Säule läuten, um ihre Ankunft in Al-Zabrit anzukündigen, reitet eine junge Frau auf einer silbernen Stute zu ihnen hinaus. Die sechszehnjährige **Khanimah al-Rivqah** (NG Menschliche Kämpferin 2) bietet ihnen Nahrung und Obdach an, bittet sie sodann aber, ihr nach Einbruch der Dunkelheit zur Flucht zu verhelfen. Als Erbin des Ketheristammes wird von ihr erwartet, jemanden als Gemahl zu erwählen, welcher dem Stamm Reichtum oder einen bedeutenden Bündnispartner bringt. Beim letzten Saffeh-Pferdemarkt hat sie sich aber in einen schönen, wenn auch mittellosen chelischen Waisen namens **Venn Acciai** (N Menschlicher Barde 1) verliebt, der für einen Wiscrani-Pferdehändler als Stallknecht arbeitet. Da er zudem Asmodeus gegenüber Lippenbekenntnisse leistet, kommt er für eine ordentliche Sarenitin überhaupt nicht in Frage.

Khanimah verspricht den SC zwei edle Stuten (diese Belohnung könnte ihnen auf dem richtigen Marktplatz bis zu 10.000 GM einbringen), sollten sie ihr bei der Flucht helfen, und verspricht zudem, ihnen den Weg zu einer uralten Ruine zu weisen, in der sich ein großer Schatz befinden soll. Sie gibt aber auch zu, dass diese Hilfeleistung die SC wahrscheinlich zu Jagdzeiten machen wird, verweist aber darauf, dass sie ohnehin zu fliehen plane und dass der Verdacht auf die SC als Fremde fallen werde, wenn sie verschwände...

Sattelorden (Ritterorden)

Die Ritter des Sattelordens streben die perfekte Partnerschaft zwischen Reiter und Reittier an. Der Orden glaubt, dass das Gleichgewicht erreicht ist, wenn die erlangte Partnerschaft aus dem Reiter einen besseren Menschen macht, er eine bessere Beziehung zu seiner Gemeinschaft erlangt und ein besseres Verständnis dafür entwickelt, wie er die Gesundheit der Welt wahren kann.

Einschränkungen: Nur pferdereitende Ritter können diesem Orden beitreten.

Ordensregeln: Der Ritter muss für sein Pferd sorgen, ehe er sich um sich selbst kümmert. Er muss allen Nichtkämpfern oder weniger intelligenten Kreaturen in Diensten seiner Gegner Gnade erweisen. Er muss jeden, der ihn darum bittet, lehren, besser mit seinem Reittier zu kommunizieren. Der Ritter darf nur das Fleisch von Tieren essen, die auf humane Weise aufgezogen und geschlachtet wurden. Er muss danach streben, dass seine Gemeinschaft in Harmonie mit dem von ihr bewohnten Land lebt und niemals Tieren in ihrer Obhut unnötiges Leid zufügt.

Herausforderung: Spricht ein Ritter dieses Ordens eine Herausforderung aus, während er auf seinem Reittier sitzt, kann er einen Sturmangriff (Fortbewegung und Angriff wie bei einem normalen Sturmangriff) gegen das Ziel seiner Herausforderung führen und sich dann erneut bewegen, ganz so, als würde er Angriff im Vorbeireiten nutzen. Er kann sich während dieser Runde aber nicht weiter fortbewegen, als es ihm seine berittene Gesamtbewegungsrate gestattet. Dieses Manöver provoziert Gelegenheitsangriffe, allerdings erhält der Ritter einen Ausweichbonus von +1 auf seine RK gegen Gelegenheitsangriffe während eines Sturmangriffs auf das Ziel seiner Herausforderung. Dieser Bonus steigt um 1 pro 4 Ritterstufen. Sollte der Ritter bereits über das Talent Angriff im Vorbeireiten verfügen, steigt dieser Ausweichbonus stattdessen um 2.

Fertigkeiten: Ein Ritter dieses Ordens fügt der Liste seiner Klassenfertigkeiten Wahrnehmung und Wissen (Natur) hinzu. Nutzt er Überlebenskunst, um Spuren zu verfolgen oder Nahrung und Wasser für sich und sein Reittier zu finden, erhält er einen Bonus in Höhe seiner halben Ritterstufe (Minimum +1) auf den Fertigkeitwurf.

Ordensfähigkeiten: Ein Ritter des Sattelordens erhält im Verlauf seiner Stufenprogression die folgenden Fähigkeiten:

Berittene Synergie (AF): Mit der 2. Stufe erhält der Ritter das Bonustalent Berittener Kampf. Wenn er auf einem Pferd reitet, erhält er zudem einen Bonus von +2 auf Initiativwürfe, solange das Reittier bei Bewusstsein und bewegungsfähig ist.

Standhaftes Reittier (ÜF): Mit der 8. Stufe wird das Reittier des Ritters gesünder und robuster. Es erhält das Bonustalent Abhärtung (sollte es dieses Talent bereits besitzen, werden die dadurch verliehenen Trefferpunkte verdoppelt;

es kann ferner ausnahmsweise das Talent Abhärtung auch später neben dem Bonustalent dieses Namens erhalten, auch in diesem Fall tritt eine Verdopplung ein). Es erlangt zudem einen Bonus von +2 auf Rettungswürfe.

Beschützender Partner (AF): Mit der 15. Stufe übt der Ritter furchtbare Rache an jenen, die seinem Pferd Schaden zufügen wollen. Wenn ein Gegner das Reittier des Ritters angreift, provoziert er dabei einen Gelegenheitsangriff durch den Ritter. Der Ritter erhält einen Bonus von +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe im Rahmen dieser Gelegenheitsangriffe.



Qadira
Juwel des
Ostens

DIE
GESCHICHTE
VON QADIRA

DAS LEBEN
IN QADIRA

DIE
BELLÜHNER
VON QADIRA

ABENTEUER
IN QADIRA

BESTIARIUM

KATHEER

Katheer war bereits eine uralte Stadt, als sie die Keleschiten sie eroberten. Sie wurde errichtet, ist gefallen, war eine Ruinenlandschaft, wurde wiederaufgebaut, ist erneut gefallen und wurde weitestgehend aufgegeben, bis die Nomaden der Paresch-Ebene begannen, sich zum Handeltreiben zwischen den unheimlich schönen, zerbrochenen Statuen und eingestürzten weißen Steingebäuden zu treffen.

Im Jahre 1290 AK hielten diese Nomaden zur Feier ihres alljährlichen Treffens ein großes Pferderennen ab. Diese Tradition dauert bis heute an. Als das Histaquen berühmter wurde und Kelesch an Macht gewann, wurde der Lagerplatz zu einer Stadt. Als Groß-Padischah Aschtirat II. im Jahre 1396 AK als erste keleschitische Herrscherin die Stadt besuchte, löste dies einen Bauboom aus, da die Einheimischen ihrer fernen Potentatin beweisen wollten, dass sie trotz der nahen avistanischen Barbarei immer noch aufrechte und wahre Bürger des Reiches waren. Mit der Zeit wuchs die Stadt immer weiter und verschlang dabei die meisten Ruinen jener uralten Städte, die zuvor an ihrem Ort gestanden hatten. Es gibt aber einige Außenbezirke, welche jeweils als Alte Stadt bekannt sind, die von der Bauwut und Expansion relativ unberührt geblieben sind und eher umbaut wurden.

Während einer Periode der Spannungen zwischen der Stadt und den Stämmen der Paresch-Ebene wies die Satrapin Meryste III. den Bau einer Stadtmauer an. Da sie das Wachstum der Stadt nicht einschränken wollte, befahl sie, den Scheitelpunkt der halbkreisförmigen Mauer 3 Kilometer nördlich des Palastes anzulegen – dieser Punkt lag noch deutlich außerhalb des damaligen Stadtgebietes.

Das heutige Katheer ist eine destillierte Version von Qadira im Kleinen: reich, schön, stolz, gnadenlos und stets wachsam, ob jemand ihre Ehre beleidigt oder ihre Sicherheit bedroht. Glitzernde, verzierte Paläste liegen nicht allzu weit der widerwärtigen Schrecken der Sklavenmärkte. Neu errichtete Gebäude, jedes luxuriöser als das vorhergehende, scheinen den Himmel auf ihren Schultern zu tragen, während die uralten Viertel der Stadt immer weiter verfallen.

Für die Bewohner Avistans ist Katheer ein Wunderland aus Reichtum und exotischer Eleganz. Nach den Standards des zentralen keleschitischen Reichsgebiets ist Katheer hingegen nur eine strategisch gelegene Grenzstadt am fernen Ende des Imperiums und umgeben von den primitiven und unbekömmlich-unhöflichen Völkern Avistans. Da Katheer aber ein Ende der äußerst wichtigen Goldstraße bildet und somit das Herz des keleschitischen Handels mit Avistan und Garund darstellt, gilt der Stadt dennoch die Aufmerksamkeit des Reiches. Allerdings plant Kelesch über Jahrhunderte hinweg großflächiger und weitläufiger und die langfristigen Entwicklungen auf ganzen Kontinenten beachtend, während die Belange Katheers eher dringlich den Moment und die Gegenwart betreffen.

Die meisten keleschitischen Bewohner Katheers sehen sich als Bewahrer und Beschützer der keleschitischen Lebensweise unter erschwerten Bedingungen. Sie glauben, dass der Wunsch des Reiches nach wirtschaftlicher Expansion ohne Blutvergießen von Selbstgefälligkeit und vielleicht auch Faulheit angetrieben wird, und würden gern zu jenen Tagen zurückkehren, in denen Keleschiten mit dem Schwert in der Hand statt mit klingender Münze erobert haben. Ebenso sind sie angesichts der im Reich herrschenden Ablehnung des in Qadira praktizierten Sklavenhandels starrsinnig und bestehen darauf, die zusätzliche Arbeitskraft zu benötigen, um ihre Verteidigungsanlagen gegen taldanische Feindseligkeiten stärken zu können. Und sie würden äußerst gern das gesamte Keleschitenreich davon überzeugen, dass es das Schicksal ihres Volkes sei, die ganze Welt militärisch zu erobern.

KATHEER

N Metropole

Gesetz +6; Gesellschaft +2; Korruption +4; Verbrechen +2; Wirtschaft +7; Wissen +7

Eigenschaften Akademie, Heilige Stätte, Magiefreundlich, Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher

Einwohner 132.450

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Hohepriesterin Samisalah (NG Menschliche Klerikerin der Sarenrae 17)

Satrap Xerbystes II (N Menschlicher Adeliger 3/Ritter^{EXP} 12)

Wesir Hebizid Vraj (NG Menschlicher Adeliger 4/
Ermittler^{ABR VI} 10)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 28.800 GM; **Kaufkraft** 170.000 GM; **Zauberei** 9. Grad

Gegenstände Schwächere nahezu alle; Durchschnittliche 4W4; Mächtige 3W4

Wichtige Orte

Du findest eine Stadtkarte Katheer auf der hinteren Umschlaginnenseite, die Markierungen für die folgenden, gut bekannten Örtlichkeiten und Orientierungspunkte besitzt:

1. Garten der Gaben: Dieser hoch aufragende, aus geschmücktem Messing erbaute Palast ist voller junger, schöner Diener und Dienerinnen, Glückspielangeboten, Luxusgeschäften und Edelboutiquen und anderen Freuden. Der Garten wird von Elementargeistern geleitet, sodass Besucher zuweilen die Gelegenheit erhalten, einem Elementargeist einen Gefallen zu tun, der ihnen im Gegenzug einen Wunsch verleiht. Besucher sollten allerdings in solchen Fällen besser ihre Anwälte dabei haben, da die Elementargeister bei Verhandlungen in der Regel besser abschneiden.

2. Besucherzentrum: Dieses gold-weiße Gebäude im kunstvollen lokalen Stil sollte der erste Anlaufpunkt für jeden sein, der nicht zu den Bürgern des Padischahreichs gehört. Fremde, die sich hier registrieren lassen, erhalten Vorteile und Schutz, doch wer darauf verzichtet, kann schnell mit dem Gesetz in Konflikt kommen.

3. Hafen: Ein langer Uferstreifen von anderthalb Kilometer wurde mühevoll zu einem halbkreisförmigen Hafen geformt. Der stets geschäftige Hafen von Katheer mit seinen Anlegern und Werftanlagen ist immer voll mit allen möglichen Wasserfahrzeugen. Der Kapitän jedes nichtqadirischen Schiffes muss einen Hafenspezialisten an Bord lassen und diesem sein Ladeverzeichnis offenlegen, sowie ihm traditionell Salz zum Geschenk machen – oft wird dabei auch eine kleine Geldspende übergeben. In Katheer ist keine Fracht verboten, allerdings bestimmt die Größe der Bestechungssumme, zu welchem Anleger das Schiff gewiesen wird – jene Anlegeplätze in der Mitte der Hafenanlagen haben besseren Zugang zu Trägern und den spontan am Wasser entstehenden Marktplätzen – und wie lange der Kapitän warten muss, ehe er seine Fracht entladen kann.

4. Der Große Markt: Am Nordrand des Hafens und diesem so nahe, dass man keine Grenzlinie erkennen kann, liegt Katheers Großer Markt, wo uralte Gebäude neben provisorischen Marktständen stehen und man nahezu alles erwerben kann. Schnelles, regelloses Feilschen, das auf dem ruhigeren Alten Basar als Beleidigung betrachtet werden

würde, schallt durch die vom Gewürzduft geschwängerte Luft. Es werden hier alle möglichen Dinge verkauft, doch was am häufigsten gehandelt wird, sind Geheimnisse.

5. Venicaanische Hochschule der Medizin und Chirurgie: Dieser ausgedehnte Komplex steht im Herzen des Universitätsviertels und verfügt über eine Fakultät, die in den neuesten Erkenntnissen der Medizin aus dem zentralen Kelesch unterwiesen ist. Während des Krieges zwischen Taldor und Qadira wurde die Hochschule insgesamt drei Mal angegriffen, doch jedes Mal sind die gemeinen Bürger der Stadt zu ihrer Verteidigung herbeigeilt.

6. Haus des Morgensterns: Dieses zu Ehren der Groß-Padischah Aschtirat II. gegründete Kloster ist die Heimat eines Ordens gut trainierter Mönche, welche den Frieden auf Katheers Straßen wahren.

7. Azurkanal: Dieser breite, seichte Kanal ist von Promenaden aus Marmor und Gold flankiert. Magie sorgt dafür, dass das 90 cm tiefe Wasser klar bleibt und Betrachter die Mosaik sehen können, welche die Wände des Kanals schmücken. Der offizielle Zweck des Kanals besteht darin, Güter per Fähre vom Paschman zum Palast zu bringen, allerdings können Katheers Kinder – und viele Erwachsene – dem kühlen, klaren Wasser nicht widerstehen. Die Promenaden liegen im Schatten duftender Zedern, blühender Bäume und verzierter Marmorbögen und werden gern für Mahlzeiten, Unterrichtsvorlesungen und Feste genutzt. Für nur 2 GM kann man ein bunt bemaltes Floß mieten und sich auf dem Wasser erholen, während man gekühlte Früchte und Getränke genießt.

8. Qahirpalast: Der Palast ist der Sitz der imperialen Macht in Qadira und beherbergt den Satrapen, den Wesir und den Herrscherhof. Bürgerliche und Ausländer dürfen den Palast nur zusammen mit einem adeligen Fürsprecher betreten. Ein kleineres, an den öffentlichen Palasthof angrenzendes Verwaltungsgebäude steht hingegen jedem offen und ermöglicht keleschitischen Bürgern mit Vertretern des Reiches Kontakt aufzunehmen.

9. Löwenhöhle: Dieser Glaspalast ist die Residenz von Safya, einer Schahiyen des Haxamenidenzweiges der Herrscherfamilie und entfernten Base Königin Schubats. Nach einem Streit mit dem Groß-Padischah wurde sie nach Katheer verbannt. Nun versucht sie den lokalen Adel davon zu überzeugen, die Nachfolgeansprüche Kalans, eines der Söhne des Herrschers zu unterstützen.

10. Alter Basar: Der älteste Markt in Katheer besitzt zugleich das höchste Ansehen. Dieser Status erwächst allerdings aus einer beachtlichen Aufsicht durch die Stadtregierung und die daraus resultierenden Steuern treiben die Preise nach oben. Für Besucher, die erstmals in Katheer weilen, stellt der Alte Basar aber einen sicheren, sauberen Weg dar, um an ein atemberaubendes Angebot an Waren, Speisen und Dienstleistungen zu gelangen.

11. Tempel der Pracht des Morgens: Katheers größte Kathedrale ist das Zentrum der Religion Sarenraes in Qadira.

Da man aber den militanten Kult der Dämmerblume hier ablehnt, hat man Probleme mit den Sympathisanten des Kultes innerhalb von Verwaltung und Regierung. Das elegante, nach oben offene Gebäude heißt aber dennoch jeden Morgen tausende treuer Gläubiger willkommen, die sich zusammenfinden, um die Sonne zu begrüßen.

12. Schule für Planaren Handel: Der keleschitische Herrscherhof unterhält Handelsbeziehungen zu mehreren extraplanaren Mächten und fördert diese große Schule, welche Händler in den Feinheiten der extraplanaren Etikette und Geschäfte unterweist.

13. Krone des Sonnenuntergangs: Der westliche Endpunkt der Goldstraße ist ein großer, erhöhter runder Platz am Ufer. Schlanke weiße Säulen tragen ein Dach, welches wie eine riesige Replik der Herrscherkrone geformt ist. Die Goldstraße ist zwar in Wahrheit ein Netzwerk aus Wegen und Straßen und kein einzelner Pfad, doch in Katheer nimmt man ihren Name nahezu wortwörtlich, führt doch eine breite, goldgeplasterte Allee durch die Stadt bis zur Krone.

Jeden Tag verkaufen hier andere Händler ihre Waren, allerdings sind die meisten ihrer Güter zu teuer, als dass der durchschnittliche Bürger auch nur davon träumen könnte, hier einzukaufen. Patrouillen bewachen die Goldstraße zu jeder Zeit, was letztendlich aber

nicht erforderlich sind, schützt doch die uralte Elementargeistmagie, mit welcher die Straße gepflastert wurde, diese ebenfalls – herausgekratztes oder -gebrochenes Gold löst sich in Nichts auf, während Schäden sich automatisch regenerieren, sodass es nahezu unmöglich ist, von dem Gold zu stehlen. Auch Gerüchte über Flüche, denen die verdammten „Straßenkratzer“ zum Opfer fallen, helfen dabei, die Straße zu schützen. Allerdings weiß niemand, ob es diese Flüche wirklich gibt. Manche Stadtbewohner nutzen den abfälligen Begriff „Straßenkratzer“ auch für Angehörige der Gesellschaft der Kundschafter, treten ihre Beauftragten doch oft sehr aggressiv auf.

14. Zenit der Dämmerblume: Dieser einfache, fensterlose Turm aus weißem Marmor ragt etwa 60 m hoch auf. Er wurde so errichtet und zudem im Laufe der Jahrhunderte poliert, dass man die Kanten der Blöcke nur noch mit sehr scharfen Augen überhaupt erahnen kann. Drinnen führt eine große Wendeltreppe von seinem Fuß bis zur Plattform an der Spitze hinauf. Von dort oben aus kann man von der Innere See bis zum Fuße der Zhoberge blicken – was ansonsten nirgends in Katheer möglich ist.

Sarenrae begünstigt jene, welche auf dem Zenit beten: Ein zauberkundiger Anhänger Sarenraes, welcher von der Plattform aus den Sonnenaufgang beobachtet, erhält einen zusätzlichen Zauberplatz des höchsten ihm zugänglichen Zaubergrades, wenn er das nächste Mal seine Zauber vorbereitet; ein Zauberkundiger kann diesen Vorteil allerdings nur ein Mal pro Jahr erlangen.



XERBYSTES II

Qadira
Juwel des Ostens

DIE
GESCHICHTE
VON QADIRA

DAS LEBEN
IN QADIRA

DIE
BEWOHNER
VON QADIRA

ABENTEUER
IN QADIRA

BESTIARUM

TAFINYAH

Die kleine Festung Tafinyah erscheint auf keiner offiziellen Karte und kaum jemand weiß um ihre Existenz. Sie liegt tief im Tapurwald und wird von einem Gemisch aus Illusionen, mystischen Schutzzaubern und okkultur Magie beschützt, welches jeden verwirren soll, der sich ihr nähert, und ihn veranlasst, in die entgegengesetzte Richtung weiterzuziehen.

Die einzige Möglichkeit, das Waldesinnere zu betreten, besteht im Mitführen eines Tafinyahsteines, eines kunstvollen, aber nichtmagischen Opalamuletts (meistens im Wert von 100 GM), welches auf die Schutzeffekte eingestimmt ist und seinem Träger gestattet, die Verteidigungsmaßnahmen der Festung zu passieren. Im Herzen des Waldes steht allerdings nur eine einzelne alte Zeder mitten auf einer unheimlichen, eingefroren erscheinenden Lichtung. Die Zeder ist ein stummer Wächter und nur jene, welche ihre Tafinyahsteine präsentieren und die korrekten Schlüsselworte sprechen, können durch den uralten Baum auf eine Treppe gelangen, die weit nach unten in die Tiefe führt. Am Fuß der Treppe befindet sich eine bescheidene Höhle aus Sandstein mit einer magisch verstärkten Eisentür. Diese öffnet sich nur auf eine zweite Reihe von Schlüsselworten hin.

Hinter der Tür liegt ein verborgenes Dorf, welches als westliches Operationszentrum des Hatharat dient, des Geheimdienstes und Diplomatischen Corps von Kelesch. Nach außen hin kümmert sich die Organisation um die Verwaltung und den Alltag der keleschitischen Botschaften und die Ausbildung jener charismatischen Gesandten, welche das Padischahreich in den meisten Nationen repräsentieren. Ingeheim besitzt der Hatharat aber noch zwei weitere Zweige, deren Existenz Kelesch aber niemals anerkennen würde.

Die Rechte Hand des Hatharat kümmert sich um die Sicherheit der keleschitischen Bürger. Sollte ein im Ausland lebender Bürger aufgrund von Unruhen oder anti-keleschitischer Vorurteile um sein Leben fürchten, so wird die Rechte Hand ihm helfen, sicheres Gebiet zu erreichen. Sollte ein keleschitischer Spion enttarnt werden, muss er nur die nächste keleschitische Botschaft betreten und seinen Verdacht den dortigen Beamten mitteilen. Agenten der Rechten Hand werden ihn bald darauf diskret kontaktieren und zu einem sicheren Versteck führen, von wo aus er in Länder unter der Kontrolle des Padischahreichs zurückgeschmuggelt werden kann. Die Rechte Hand betätigt sich zudem an zahlreichen Kampagnen zur Verbesserung der Meinung über das Padischahreich und den Keleschiten im Allgemeinen auf der ganzen Welt und unterstützt Theateraufführungen, Romane und Kunstwerke, welche das Reich in positivem Licht darstellen. Ferner wirkt die Rechte Hand anleitend auf Keleschiten ein, welche Hochadelige oder andere prominente Personen in nicht-keleschitischen Ländern ehelichen, damit sie vorteilhaft und wohlwollend wahrgenommen werden.

Die Linke Hand des Hatharat kümmert sich hingegen um die harscheren Notwendigkeiten zum Schutz des Reiches und seines Volkes. Sie könnte Konflikte entfachen oder löschen, Wahlen kaufen oder sogar mächtige Personen ermorden, welche gegen den Padischahthron arbeiten. Derart drastische Maßnahmen müssen aber autorisiert werden und kommen nur unter den verzweifeltsten Umständen zum Einsatz, wenn alle anderen, friedlichen Lösungen scheitern oder aussichtslos scheinen. Wenn also ein Ziel gemeuchelt werden muss, dann glaubt die Linke Hand, dass ihre Feinde ihr keinen anderen Weg offengelassen haben, um die Sicherheit und den Wohlstand des Volkes von Kelesch zu bewahren.

Die Agenten des Hatharat müssen nicht zwangsläufig ethnische Keleschiten sein. Nicht-keleschitische Agenten gehören in Qadira oft zu den wertvollsten Leuten des Geheimdienstes, da sie nicht nur imstande sind, mit anderen Kulturen der Region der Inneren See zu interagieren, ohne sich zu verraten, sondern zudem dem Hatharat auch noch Blickwinkel und Ansichten liefern, welche sich traditionellen Keleschiten entziehen oder von diesen gar nicht angedacht werden.

Tafinyah mag klein sein, ist aber nicht rückständig. Magische Spiegel erlauben die Kommunikation mit dem Hauptquartier des Hatharat in Isfahel und ein ganzer Gebäudekomplex ist magischen und nichtmagischen Methoden zum Verändern des Äußeren von Agenten gewidmet. Der hiesige Anführer, welcher die Operationen in Qadira überwacht, ist **Mariq Tehzadi** (N Menschlicher Ermittler^{ABR VI} 14). Er kann in der Regel in seinem Büro angetroffen werden, wo er Berichte seiner Spione mit nahezu übermenschlicher Geschwindigkeit liest und verarbeitet.

Die Geheimnisse von Tafinyah

Das verborgene Tafinyah bietet viele Abenteureraufhänger, die über das Auffinden seiner Position und Beweisen seiner reinen Existenz hinausgehen.

Anvertrauter Talisman: Ein alter Freund schickt den SC eine Nachricht, dass er sie sehen müsse. Die SC treffen ihn altersschwach auf dem Sterbebett an. Mit zittrigen Händen presst er einem SC ein blutbeflecktes Amulett in die Hand und drängt die Gruppe, nach Tafinyah zu reisen. Sie sollen einen Kontaktmann dort warnen, dass einer der sogenannten Helden ein taldanischer Agent sei und am Sturz der qadirischen Regierung arbeite. Der Freund teilt den SC die aktuellen Codeworte mit. Das Amulett erlaubt den SC, die Illusionen zu durchschauen und den Schutzzaubern zu widerstehen, die Tafinyah bewachen, doch nur Agenten des Hatharat wissen auch, wie man die nichtmagischen und nichtmagischen Fallen rund um die Festung umgehen kann. Der alte Mann verstirbt jedoch, ehe er diese Einzelheiten weitergeben kann. Um den letzten Wunsch eines Freundes zu erfüllen, müssen die SC nach Qadira reisen und einen aus ihrer Mitte zum Träger des Amuletts bestimmen, der sie durch die gefährlichen Verteidigungsmaßnahmen rund um Tafinyah führt. Dann müssen sie nur noch die Hürde der bestens bewachten Enklave eines der verschwiegensten Geheimdienste der Welt davon überzeugen, sie anzuhören ...

Gegen den Hatharat: Die SC sollen für **Leodor Alerion** (RN Menschlicher Adelige 4), einen reichen taldanischen Aristokraten, ein gestohlenen Familienerbstück zurückholen. Die Ermittlungen führen sie zu **Tana al-Mitanna** (N Weibliche Adeptin 3), eine keleschitische Ladenbesitzerin. Diese verschwindet aber, ehe die SC sich an sie wenden können. Weitere Untersuchungen legen nahe, dass sie möglicherweise eine Agentin des Hatharat gewesen sein könnte, welche aufgrund wachsender anti-keleschitischer Ansichten in der Region weggebracht wurde. Das Angebot des Edlen Alerion für die Rückführung des Erbstückes kann nur schwer ausgeschlagen werden, allerdings müssen die SC dazu eine Frau aufspüren, für die das Untertauchen und Wechseln der Identität Teil ihres Lebens ist – und die zudem von einer Organisation behütet wird, welche alles tut, um die ihren zu beschützen. Außerdem könnte das angebliche Erbstück weit aus gefährlicher und die Ansprüche des Edlen Alerion nicht ganz so auf der Hand liegend sein, als er vorgibt.

HATHARAT-AGENT (BARDEN-ARCHETYP)

Der Hatharat beschäftigt zwar alle möglichen Spezialisten, allerdings gehören Barden, die für ihn als Agenten tätig werden, zu seinen berüchtigtsten und häufigsten Experten.

Gefallen einfordern (AF): Mit der 1. Stufe kann ein Hatharat-Agent seine Kontakte nutzen, um verschiedene Individuen, denen der Hatharat in der Vergangenheit geholfen hat, um Gefallen zu bitten. Der Agent muss 1W4 Stunden in einem städtischen Bereich mit einer Population von wenigstens 200 Leuten verbringen, um diese Fähigkeit nutzen zu können. Ferner muss er einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 20 ablegen, um den Gefallen zu erlangen. Im Anschluss muss er unabhängig vom Erfolg des Fertigkeitswurfs 2W6 Tage abwarten, ehe er einen neuen Gefallen einfordern kann, damit er die Anzahl an Gefallen nicht überstrapaziert, welche seiner Organisation geschuldet werden.

Der Hatharat kann einen erlangten Gefallen nutzen, um einem wichtigen NSC vorgestellt zu werden, sei es um eine wichtige Information zu erfahren (wofür normalerweise ein Fertigkeitswurf für Wissen gegen SG 20 erforderlich wäre) oder um für einen Verbündeten eine Begnadigung für ein geringeres Verbrechen zu erwirken. Der SL kann weitere Arten von Gefallen dieser Art verfügbar machen.

Mit der 7. Stufe muss der Agent nur noch 1W6 Tage warten, bis er einen neuen Gefallen einfordern kann. Er darf nun auch um die Hilfe eines Spezialisten der 5. Stufe für 24 Stunden bitten. Dieser Spezialist wird für die fragliche Zeit wie ein Gefolgsmann behandelt, sollte aber vom SL weiterhin kontrolliert werden. Er kann jeder Klasse angehören, der SL setzt seine Spielwerte fest. Die Maximalstufe des Spezialisten steigt um 1 pro weiterer ungerader Bardenstufen des Hatharat-Agenten jenseits der 7. Stufe (maximal 11. Stufe mit der 19. Stufe). Du findest im *NSC-Kompandium* zahlreiche vorgefertigte NSC, die du verwenden kannst.

Dies ersetzt Bardwissen.

Informierte Überzeugungskunst (AF): Mit der 2. Stufe nutzt ein Hatharat-Agent sein Wissen über ein Ziel, um überzeugender aufzutreten. Sofern er über wenigstens 1 Rang in einer assoziierten Wissensfertigkeit verfügt, kann er zusätzlich seinen Intelligenzmodifikator auf Fertigkeitswürfe für Bluffen, Diplomatie und Einschüchtern gegen die mit der Wissensfertigkeit assoziierte Kategorie von Zielen addieren. Die assoziierten Fertigkeiten und Kategorien sind wie folgt: Adel – Adelige und Politiker, Arkanes – Zauberkundige, Geographie – Stammesleute, Lokales – Stadtbewohner und Religion – Anhänger eines anerkannten Glaubens.

Dies ersetzt Bewandert.

Bardenauftritt: Ein Hatharat-Agent erlangt den folgenden Bardenauftritt:

Meistermanipulator (ÜF): Mit der 8. Stufe erlangt ein Hatharat-Agent den Ruf, Lügen spüren zu können. Wenn er Bardenauftritt einsetzt, kann er oft schon durch seine reine Anwesenheit aus anderen die Wahrheit heraus-

kitzeln. Diese Fähigkeit wirkt auf alle vom Barden ausgewählten Kreaturen innerhalb eines 6 m-Ausbreitungsradius um ihn herum. Eine betroffene Kreatur kann nicht vorsätzlich die Unwahrheit sagen. Sie weiß aber um den Effekt und kann wählen, eine Frage nicht zu beantworten oder auf Ausflüchte zurückzugreifen, solange diese im Bereich der Wahrheit bleiben. Dies ist ein geistesbeeinflussender Zwangeffekt.

Dieser Auftritt ersetzt Klagelied.



Qadira
Juwel des
Ostens

DIE
GESCHICHTE
VON QADIRA

DAS LEBEN
IN QADIRA

DIE
BELLÜHNER
VON QADIRA

ABENTEUER
IN QADIRA

BESTIARIUM

ABENTEUERSTÄTTEN IN QADIRA

Dieser Abschnitt präsentiert mehrere Orte, an denen Abenteurer Qadiras Geheimnisse enthüllen können. Jeder Abschnitt beginnt mit einer kurzen Zusammenfassung zu Lage, Bewohnern und Merkmalen der Örtlichkeit.

AL-BASCHIR

Von Harpyien heimgesuchte Ruinen

Ort Rand der Zhoberge, Paschmanregion

Bewohner Harpyien, Lamiaartige, Rochs, Schreckenskrähen

Merkmale entweihte Tempel, gefährliche unterirdische Stadt, zerstörte Stadtteile

2.000 Jahre lang diente die große Stadt Al-Baschir als Bastion der Zivilisation und des Luxus in den ansonsten kaum gezähmten Zhobergen. Ihre starken Mauern und gut entlohnten Söldnerwachen brachten der Stadt Jahrhunderte des Friedens, auch wenn sie ihre Kultur in Richtung Dekadenz und Zügellosigkeit lenkten – doch den Bewohnern ging es viel zu gut, als dass sie sich darüber Sorgen machten.



Doch dann fiel praktisch über Nacht ein Fluch auf die Stadt. Die fähigen und kundigen Handwerker verließen den Ort und niemand konnte dazu gebracht werden, sie zu ersetzen. Al-Baschirs Grundfesten begannen zu verwittern und viele der gewaltigen, verzierten Minarette stürzten auf die Straßen hernieder und verängstigten die Bevölkerung. Die Händler flohen und da kein geistig gesunder Bürger von Kelesch in einer Stadt mit brachliegender Wirtschaft verblieb, folgte ihnen die restliche Bevölkerung binnen Jahresfrist. Die Satrapen von Qadira haben bisher einige halbherzige Bemühungen unterstützt, Al-Baschir neu zu besiedeln, allerdings blieben alle erfolglos, sodass die Stadt nun nur noch eine Fußnote in der qadirischen Geschichte ist.

Die einst edlen Straßen sind heute von Unkraut überwuchert, das in den Trümmern zusammengefallener Türme wächst, das Gold der Kuppeldächer und Geländer ist jedoch unberührt. Rivalisierende Banden von Harpyien niesten auf den Türmen, beanspruchten Stadtteile für sich und streiten untereinander. Sie werden von Hexenmeisterinnen angeführt, in deren Blutlinien sich Dämonen, Elementargeister und Rakschasas eingemengt haben. Die von den Menschen in Al-Baschir zurückgelassenen Schätze kümmern sie nur insofern, dass sie neue Beute anlocken.

Als Vollstrecker des Willens der Harpyien-Matronen fungieren Schreckenskrähen (*MHB III*, S. 227), während im Südteil der Stadt kondorartige Lamiaartige die Führung einiger Banden an sich gerissen haben. Diese Kuchrimas (*Runenherrscher*, S. 409) treiben ihre Gefolgsleute in einen Vernichtungskrieg gegen die Lamia-Matronen, welche anderswo in den Ruinen herrschen.

Der Plan Xerbystes II., seine stehenden Truppen zu vergrößern, führt zu dem Wunsch, die Schatzkammern zu diesem Zweck zu füllen, sodass es ihn nach den Reichtümern von Al-Baschir gelüstet. Er hat bereits mehrere kleine Armeen in die Ruinen entsendet, jedoch ist keine zurückgekehrt. Die Harpyien erfreuen sich dafür an den Bannern und abgenagten Knochen, die sie von den Wehrgängen der Stadtmauer hängen, während sie Neuankömmlinge mit den Überresten ihrer Vorgänger bewerfen.

Kämen die Soldaten des Satrapen an den tausenden Harpyien, Schreckenskrähen und Lamien vorbei, welche die Stadt beherrschen, würden sie sich einer wohl noch größeren Gefahr gegenübersehen. Gerüchte besagen, dass eine unter der Stadt lauende Macht subtil den Niedergang Al-Baschirs herbeigeführt und später die Harpyien angelockt hätte, welche eines Tages ihre monströsen Armeen gegen das Volk von Qadira entsenden würde. Man flüstert, dass es Verbindungen zum Dämonenherrscher Pazuzu gäbe, auch wenn es hierfür keine Beweise gibt, dennoch treten immer mehr Hinweise zutage, dass er involviert sein könnte. Auf den Seiten 54-56 findest du eine detaillierte Beschreibung von Payahams Villa, einer der vielen gefährlichen wie interessanten Stätten, die in Al-Baschir der Entdeckung harren.



AL-BASCHIR

Die Inseln der Gefahren

Gefährlicher und Tückischer Archipel

Ort Vor der Smaragdküste, Alawah-Halbinsel

Bewohner Arachniden, Atterköpfe, Kultanhänger von Mahathallah, Seeungeheuer

Merkmale Dschungel, Felsküsten, Tempel

Nur der schmale Wasserstreifen des Smaragdsunds trennt eine von Qadira üppigsten und fruchtbarsten Regionen von einem der berüchtigtsten Teile des Landes. Die Inseln der Gefahren sind Teil des Seemannsgarns, seitdem an den Ostufeln des Obari Handel getrieben wird. Egal ob es um seltsame Lichter und unheimliche Gesänge geht, die von den Ufern der vom Dschungel bewachsenen Insel Alo-Gakil herüberwehen, oder die entsetzlichen Gestalten, die über die von Spinnennetzen bedeckten Strände der passend benannten Spinneninsel schlurfen - wer den Inseln nahekommt, sieht rasch genug, um sich abzuwenden und nie zurückzukommen. Nachdem die ersten Versuche, Handelsbeziehungen aufzunehmen, bzw. die Inseln nach Rohstoffen zu erkunden, in Blutvergießen, Wahnsinn oder spurlosem Verschwinden endeten, hat kaum jemand ernsthaft versucht, dort an Land zu gehen.

Die Inseln der Gefahren bestehen aus drei Hauptinseln und etwa zwei Dutzend kleineren Eilanden. Die meisten der letzteren durchmessen weniger als anderthalb Kilometer und sind doch alle von unterschiedlichen gefährlichen Kreaturen bewohnt. – Und bei jenen, die keinen Monstern als Heimstatt dienen, ist das umliegende Wasser von solchen Wesen regelrecht verseucht!

Alo-Gakil, zuweilen auch als die Schwarze Kralle bezeichnet, ist die größte der Inseln und von dichtem Dschungel bewachsen. Im Herzen der Insel erhebt sich ein seltsamer schwarzer, 1.500 m hoher Berg wie eine Kralle. Seine Hänge sind nur bis in etwa 300 m Höhe bewachsen, jenseits davon kimmert sich bestenfalls noch öliges Moos in Rissen und Höhlen an den Felsen, in welche das Sonnenlicht kaum direkt hineinfällt. In bestimmten Nächten tanzen purpurne Lichter auf den oberen Hanglagen und erzeugen ebenso wilde Gerüchte wie der große Steintempel am Nordufer. Die gewaltige Struktur aus violetterm Porphyr wirkt wie ein Wächter, der über den Sund zum Festland hin starrt. Der Tempel ist der Königin der Nacht Mahathallah geweiht und ihre dort befindliche Anhängerschaft könnte ein kleines Dorf füllen. Die meisten davon sind Tieflinge oder Wechselbälger. Den Gerüchten nach machen viele der Teufelsanbeter regelmäßige Pilgerreisen zu einem „wahren“ Tempel, welcher nahe dem schwarzen Gipfel des Berges verborgen sein soll.

Die zweitgrößte Insel ist Dagon's Zahn. Als südlichste der Inseln wird sie am wenigsten besucht und dürfte zugleich den finstersten Ruf besitzen. Die Gerüchte über die Bewohner der Insel sind widersprüchlich – mal ist von Sumpfriesen die Rede, dann wieder von abartigen Feenwesen oder auch Untoten, die aus den Überlebenden der zahllosen Schiffswracks vor den Inseln entstanden sind. Und dann gibt es da leise weitergegebene Gerüchte, in uralten Zeiten hätte der Dämonenherrscher Dagon hier eine ganze Brut missgestalteter Seeungeheuer in den zahlreichen, pflanzenbedeckten Lagunen hervorgebracht.

Die Spinneninsel schließlich ist passend benannt, da man selbst aus der Ferne die gewaltigen und komplexen Spinweben nicht übersehen oder verwechseln kann, welche die Felsstrände bedecken. Spinnen aller Art hausen auf der Insel und nisten in den Tunneln, die durch die Netze verlaufen. Bleiche Atterköpfe hausen am Ufer, doch tiefer im Herzen der Insel warten die wahren Herrscher der Insel – Dutzende manipulativer Lengspinnen, welche die Insel als Operationsbasis außerhalb der Dimension der Träume für ihre finsternen Pläne nutzen.

Khoka

Stadt der Eintausend Gerüchte

Ort Ufer des Paschman, Paschmanregion

Bewohner Gerüchteköche, Händler, Karawanenwachen,

Klatschweiber und Soldaten der Armee von Kelesch

Merkmale Karawanen, Pferdemarkt, Tempel der Falayna

Khoka ist ein Städtchen am Wegesrand, welches an einen Stützpunkt der Armee von Kelesch grenzt. Als östlichster Halt in Qadira, kurz bevor Reisende weiter nach Kelesch reisen, wird hier ein reger Handel mit Reiseausrüstung, Kamelen und Pferden betrieben. Dennoch widersteht die Ortschaft allen Versuchungen, sich zu vergrößern und man gestattet nur selten Außenstehenden, sich hier anzusiedeln. Doch für jene mit entsprechend prallen Geldbeuteln bietet Khoka eine für einen Ort dieser Größe ungewöhnlich große Auswahl an magischen Gegenständen und hochwertigen Waffen. **Usman al-Dugarah** (N Menschlicher Alchemist^{EXP} 5) verkauft in seinem Laden, dem Becher der Königin, Zaubersäfte und alchemistische Gegenstände - die Einheimischen behaupten gar, er hätte das beste Angebot zu den günstigsten Preisen. **Anischah al-Lianat Behiri Basmat** (RN Menschliche Kämpferin 7), eine Tochter des berühmten Handelshauses Basmat, betreibt mit der Basmat-Rüstkammer ein großes Waffengeschäft, in dem sie auch magische Waffe verkauft.

Man findet in Khoka aber auch andere Waren zu guten Preisen, da viele durchreisende Karawanen hier Güter billig verkaufen, die sie nicht nach Kelesch mitnehmen oder in Qadira besteuert sehen wollen. Auch für Reisende gibt es viele Ausrüstungsgegenstände im Angebot. Khoka ist ferner ein exzellenter Ort, um Arbeit als Karawanenwache oder die Begleitung einer gut geschützten Karawane zu finden, sollte man abseits der Goldstraße reisen wollen.

Wer nicht zu den Bürgern von Kelesch gehört und Güter nach Qadira einführen will, muss eine Grenzsteuer entrichten, welche von den anwesenden Soldaten der Armee von Kelesch unter Führung von **Hauptmann Jathbiyyah al-Istiyaz** (NG Menschliche Kämpferin 8) eingetrieben wird.

Ein paar geschäftstüchtige Händler spezialisieren sich sogar auf Werkzeuge für Schmuggler, seien es Truhen mit doppelten Böden, Gürtel und Schuhe mit Geheimfächern für Münzen, magische Mittel zum Tarnen von Gegenständen oder andere, für Gesetzlose interessante Dinge. **Mezij al-Illia** (CN Halb-Elfischer Schurke 4) ist der berühmteste unter diesen Händlern.

Khokas wertvollstes Handelsgut besteht allerdings aus Informationen. Händler und Reisende tauschen Gerüchte in noch größerem Umfang, als dass sie mit Waren handeln. Mit den richtigen Informationen kann man sogar hochwertige Gegenstände erwerben. Jeder ist stets daran interessiert, woran gerade in Katheer oder Isfahel Nachfrage oder Bedarf besteht. Und gegenwärtig sind Informationen zum Stand der Thronfolge in Kelesch und zu den Kriegsplänen des Satrapen am wertvollsten.

Karawanen, die westlich der Goldstraße reisen, bringen zuweilen Reisende nach Khoka, die sich in der Wüste einen merkwürdigen Zustand eingefangen haben: Ihre Augen leuchten hellblau, sie sprechen in einer unverständlichen Sprache und scheinen nicht mehr zu wissen, wer sie sind ...

Qadira
Juwel des Ostens

Die
Geschichte
von Qadira

Das Leben
in Qadira

Die
Bewohner
von Qadira

Abenteuer
in Qadira

Besjarim

NAAMAT

Luxuriöse Zeltstadt der Schlafzimmer

Ort Ufer des Ladan, Nördliche Zhoberge

Bewohner Kleriker, Qedeschatam-Anhänger, Tauben

Merkmale lebhaft Salons, reisende Bäder, verzierte Seidenzelte

Naamat ist die größte der umherziehenden Qedeschatam (siehe Seite 18) in Qadira. Magie hängt schwer in der parfümierten Luft und gestattet der Zeltstadt, selbst in der Mitte der Wüste oder auf der öden Steppe eine Atmosphäre des Luxus zu erzeugen. Es gibt hier funkelnde, singende Brunnen, erholsame Bäder, Speisebereiche im Freien und schattige Innenhöfe, in denen es nach blühenden Obstbäumen duftet.

Ausländer erzählen zwar oft von Orgien mit wunderschönen Kurtisanen, deren Gesellschaft das Vermögen eines Königs kostete, die Qedeschati betrachten sich aber ebenso als Heiler wie als Kurtisanen und wählen ihre Klienten nicht auf der Grundlage der Größe ihrer Geldbeutel aus, sondern ob sie ihnen helfen können. Der Klient entscheidet, was er als Opfer für die Schutzgöttheit der Qedeschati hinterlässt. Qedeschati verehren einige Götter – zu den beliebtesten gehören Calistria, Schelyn, Sarenrae und Arschea -, besitzen aber eine gemeinsame mystische Philosophie, dass man im Rahmen der Ekstase der körperlichen Vereinigung mit dem Göttlichen eins werden könne.

Ein Besucher der Zeltstadt wird von der Anführerin **Tamidah Zufiq** (NG Halb-Elfische Klerikerin der Schelyn 9) begrüßt und in einen zentralen Innenhof geführt, wo die Qedeschati Hof halten. Man führt dort leichte Konversation und widmet sich dem Glücksspiel, wobei der Einsatz ein Kuss oder ein Lied ist. Zwischen den Mahlzeiten wird Besuchern Gewürzwein oder Honigkuchen angeboten und sie können sich den anwesenden Qedeschati vorstellen, um eine Begleitung für den Abend zu gewinnen.

Naamat ist aber auch ein Ort, um Heilung zu finden, da oft Kleriker mit den Qedeschati reisen. Tamifah beaufsichtigt ihre Gemeinde mit einem ruhigen Lächeln, doch ein aufmerksamer Beobachter kann erkennen, dass sie von Sorgen geplagt wird. – Sie nimmt zwar jeden sorgfältig unter Lupe, der sich ihrer Gruppe anschließt, befürchtet aber, dass Anhänger der teuflischen Königin der Nacht Ardad Lilil das Lager infiltriert haben könnten und auf den richtigen Moment warten, um die heiligen Qedeschatampraktiken zu verdrehen und zu schänden.

Die Neuen Brandlande

Versengtes Ödland der Divs und Wüstendrakas

Ort Herz der Alavah-Halbinsel

Bewohner Divs, Schakalwäre, Wüstendrakas

Merkmale mysteriöse gewaltige Skelette, Obsidianpaläste, umherziehende Flammensäulen

Die ganze Alavah-Halbinsel war einst eine Region fruchtbaren Ackerlandes. Dies änderte sich kurz nach dem von Qadira vorangetriebenen Umsturz in Osirion, bei dem der Pharao dort entmachtete und ein qadirischer Satrap an die Macht gebracht wurde. 1535 AK brach wie aus dem Nichts ein massiver Sandsturm über das Land herein, in dessen Inneren sich Feuerwirbel verbargen. Binnen Tagen hatten das Feuer und der Sand alles Leben im Herzen der Halbinsel ausgelöscht. Nur ein schmaler Streifen Land an der Südküste widerstand der Verwüstung, während das Herz der Halbinsel nun so trocken wie jede andere Wüste ist. Tief in diesen verödeten Landen liegt eine Region, welche die Einheimischen als die Neuen Brandlande bezeichnen. Hier herrscht die **Fürstin der Brandlande** (NB Sepid-Div-Kämpferin 6; *MHB III*, S. 61).

Die ausgetrockneten Dünen wandern mit dem heißen Wind und legen zuweilen die gewaltigen Skelette unbekannter Kreaturen frei. Schakalwäre (*MHB III*, S. 221) und Wüstendrakas (*MHB III*, S. 79) patrouillieren die Region, Flammensäulen tanzen über den Sand und verfolgen Eindringlinge, während die Div-Zofen der Fürstin aufgegriffene Sterbliche in ihren Obsidianpalast verschleppen. Dessen Inneres ist ein Labyrinth aus scharfen Kanten und verzerrten Spiegelungen, in dem die Fürstin ihre Opfer einsperrt, während sie ihren Verstand mittels Magie und vergifteten Worten bricht, bis sie sie schließlich als Agenten ihrer finsternen Ziele heimschickt, auf dass sie ihre Heimatorte unterwandern und zerstören.



NAAMAT



Die Dorfbewohner des Küstenortes Mahayir haben kürzlich den Satrapen gebeten, Truppen zu schicken, welche sich der Fürstin der Brandlande annehmen sollen, jedoch fiel die Bitte auf taube Ohren. Nun kratzen die verzweifelten Dörfler ihre wenigen Reichtümer zusammen, um ein Kopfgeld auf die Div auszusetzen. Sie ahnen, dass die Fürstin etwas gegen den Satrapen in der Hand haben muss, um ihn vom Eingreifen abzuhalten – wahrscheinlich eine Geisel. So dies stimmt, wäre der Satrap sicher für die Befreiung dieser Person sehr dankbar und würde die Retter mit Schätzen überhäufen.

Omasch

Militärische Ausbildungsstätte an der Grenze

Ort Ladanhügel, Nördliche Zhoberge

Bewohner Aurumvoraxi, Ogerräubersippen, Wüstenfeenwesen

Merkmale militärische Ausbildungseinrichtung, Modellburgen und -türme

Auf der begradigten Spitze eines Berges an der Grenze zwischen Taldor und Qadira liegt die ausgedehnte Festung Omasch. Bis hier reiten die Patrouillen zwischen der Küste und den Zhobergen nach Osten. Zudem ist dieser Ort die Haupttrainingsanlage der Satrapiegarde von Qadira. Zu jeder Zeit halten sich hier gut 30.000 Soldaten und Personal auf.

Zwölf Kriegsakademien, die jede auf bestimmte Taktiken oder Truppentypen spezialisiert sind, teilen sich das Gelände. Soldaten trainieren auf großangelegten Reitgeländen und Hindernisparcours als Leichte und Schwere Kavallerie zu Pferd, Kamel oder Elefant. Sie erlernen den Umgang mit Bogen, Speer und Pike, üben sich im Schwertkampf, Belagerungen und dem Erstürmen von Burgen. Ein paar Elitekrieger werden sogar als Reiter fliegender Kreaturen ausgebildet. Andere bilden die in der Region heimischen, übellaunigen Aurumvoraxi (MHB II, S. 31) als Kriegsbestien aus, wobei sie oft einzelne Finger oder ganze Hände als Preis bezahlen.

Marschall **Zarathus al-Samiya Ursani Hakkal** (N Menschlicher Kämpfer 6 / Adelsspross^{APKG} 10) kommandiert Omasch und bedrängt den Satrapen immer wieder um Erlaubnis, *versehentlich* die Grenze in der Hoffnung überschreiten zu dürfen, dass die Taldaner sich zum Angriff provozieren lassen und so ein Krieg ausbricht. Xerbystes II. verweigert ihm bislang diese Genehmigung, allerdings hoffen beide ungeduldig auf den Kriegsausbruch und erwägen unabhängig voneinander, taldanische Angriffe vorzutauschen, sodass der Groß-Padischah Taldor einfach den Krieg erklären muss. Die von Zarathus gut bezahlten Ogerräuber der Zhoberge würden nur zu gerne für Ärger sorgen, doch als loyaler Soldat schickt Zarathus immer noch Gesandte zu ihnen, die sie besänftigen sollen.

Das Lager geht seit Jahrzehnten Konflikten mit den Wüstenfeen des Vorgebirges aus dem Weg, allerdings geht seit einiger Zeit eine feindselige Rabisu (siehe Seite 62) im Lager um. Dieses Feenwesen nimmt die Gestalt von Soldaten und Offizieren an und sät Zwietracht unter den Truppen. Zarathus ist ratlos und sucht verzweifelt nach Hilfe, um die Kreatur loszuwerden.

QUMARIN

Verfluchte Verlorene Stadt

Ort unbekannt, Merazwüste

Bewohner unbekannt

Merkmale blutbefleckte Steine, guterhaltene uralte Dokumente, vom Sand begrabene Ruinen

Nur die Stämme der Merazwüste erinnern sich an Qumarin und sie geben den Namen der Stadt auch nur als Warnung weiter. Aber selbst sie wissen nicht mehr, wo diese uralte Ortschaft einst gelegen hat, da der Sand sie launenhaft freilegt und wieder bedeckt. Vor dem Erdenfall war Qumarin dereinst eine Metropole gewesen, allerdings war die Stadt bereits eine Ruine, als der herabstürzende *Sternenstein* die Innere See erschuf. Über das Wesen ihrer Bewohner ist nichts bekannt – nur dass die ihr nachfolgenden Zivilisationen sie als derart verflucht erachteten, dass sie sich mühten, das Bett des Meraz um 15 Kilometer von den Ruinen fort zu verlegen, statt ihre Städte in der Nähe von Qumarin zu errichten.

Unvorbereitet Qumarin zu betreten, bedeutet den Tod herauszufordern – wenn nicht gar Schlimmeres. So könnte man auch als ausgetrocknete Leiche enden, welche auf einer nahen Düne in ehrfurchtsvoller Anbetung kniet. Derartige mumifizierte Gestalten werden dann normalerweise von Nomaden gefunden, welche den Fingerzeig bestens verstehen und sich künftig von dem Gebiet fernhalten. Bis die Kunde von den freigelegten Ruinen die Wüstenstämme erreicht, hat der Sand sie aber schon wieder bedeckt. Die wenigen, die einen Besuch Qumarins überleben, können über das Gesehene nicht sprechen – manche haben ihre Stimmen verloren, andere brabbeln, sie hätten kein angemessenes Geschenk mitgebracht. Diese Überlebenden sind blind und ihre Gesichter tragen Brandzeichen in Form von Rädern aus Augen, Flügeln und Feuer.

Ein paar Legenden über die rätselhafte Göttin Schahar besagen, dass die Ruinen Dokumente mit den Wahren Namen von Engeln und Teufeln enthielten. Diese seien in einer urzeitlichen Sprache geschrieben, welche die Realität neu forme, wenn man sie nutzt. Andere Legenden behaupten, das Qumarin von Außergewöhnlichen zu einer Zeit erbaut worden sei, zu der es noch keine Menschen gegeben hätte. Man erzählt oft, die Stadt sei von Geschöpfen wie Älteren Wesen (MHB IV, S. 14) oder den unergründbaren Annunaki (MHB V, S. 24) errichtet worden. Die Wahrheit ist aber wahrscheinlich eine ganz andere.

SCHADUN

Ascheüberzogenes Versteck finsterer Humanoider

Ort Südliche Zhoberge

Bewohner fleischfressende Untote (insbesondere Ghule und Grule), Gnolle, Hyänen, Yrthaks

Merkmale halluzinogene Gase, lavaummantelte Gebäude, vulkanische Spalten

Für Jahrhunderte gehörte Schadun zu den wichtigsten Kornkammern Qadiras. Es war eine Stadt der Gartenterrassen und des in Stufen angelegten Ackerlandes, welche auf beiden Seiten einer Kluft in den Zhobergen errichtet worden war. Die Gebäude trugen kunstvolle Mosaik aus Juwelen, von denen viele mit Magie versehen waren, sodass sie sich bewegten und historische Szenen

Qadira
Juwel des
Ostens

DIE
GESCHICHTE
VON QADIRA

DAS LEBEN
IN QADIRA

DIE
BEWOHNER
VON QADIRA

ABENTEUER
IN QADIRA

BESUCH IN QADIRA

nachstellten. Mineralische Sedimente, die häufigen Schneeschmelzen und der weiche Boden der Wasserscheide des Paschman sorgten für umfangreiche Ernten.

3862 AK brachen die Zwillingsvulkane Zhobl und Zhonar aus und ließen Lava und vulkanische Asche auf die große Stadt Schadun herabregnen. Die Verwüstungen schnitten den Fluchtweg nach Norden ab, wo Flüchtlinge wohl in Gurat und Katheer Aufnahme gefunden hätten. Die meisten Bewohner starben daher gleich zu Beginn des Ausbruchs.

Die wenigen Überlebenden flohen nach Süden in die Berge und die dahinterliegende Wüste. Die meisten ernährten sich von Hyänen und Gnollen, während sie durch die trostlose Ödnis zogen. Schon bald hatten sie die Gesetze und Moralvorstellungen ihrer Kultur und ihres Glaubens aufgegeben und begannen damit, einander zu töten und aufzufressen. Letztlich verwandelten sie sich in Monster. Niemand kann sagen, ob dies durch ihren kannibalischen Hunger und das Fleisch der verzehrten Kreaturen ausgelöst wurde oder ob eine böse Macht dahintersteckte. Sie nahmen den Namen Sat'un an und ziehen noch heute als besonders bösartige Gnolle durch die Berge und Wüsten (die Sat'un sind Gnolle mit der Schablone für Verbesserte Kreaturen). Werden ihre Leichen nicht nach dem Tod zerstört, erheben sie sich zum nächsten Sonnenuntergang als Ghule mit glühenden Augen, die aussehen, als befänden sich darin geschmolzene Lavaklumpchen.

Die meisten dieser Kreaturen wandten sich der Verehrung Lamaschtus zu, welche ihren Blutdurst anfacete. Einige beten unterdessen andere Dämonenherrscher wie Kabiriri und Zura an. Manche haben Fieberträume über die Umkehr ihrer Verwandlung, besitzen aber nicht die Kraft, ihren Gelüsten zu widerstehen und in die menschliche Zivilisation zurückzukehren. Die Stammesanzführer behaupten, dass diese Träume von Lamaschtu geschickt würden, um den Glauben ihres erwählten Volkes zu prüfen. Es ist in Qadira weithin bekannt, dass die Sat'un einst Menschen waren, sodass Gnolle in den Zhobergen noch mehr verteufelt werden als in anderen Menschenländern. Sogar der seltene als Händler auftretende Gnoll stößt bei seinen menschlichen Gegenstücken eher auf Gewalt denn auf Verhandlungsbereitschaft.

Schadun verbleibt in unheimliche Stille gehüllt und wie im Moment ihrer Zerstörung eingefroren. Lava hat die meisten der Steingebäude eingehüllt, die nun von vulkanischem Fels bedeckt sind. In manchen Fällen haben weitere Bodenbewegungen den Felsen der Bergänge aufgerissen, sodass das Vulkangestein zum Teil weggebrochen ist und menschenförmige Hohlräume enthüllt hat, wo die Bewohner der Stadt ihre letzten Momente erlebt haben. Schadun war eine reiche Stadt, sodass es recht wahrscheinlich ist, dass in den Gebäuden noch immer uralte Schätze und wichtige historische Informationen lagern könnten. Allerdings suchen die Sat'un – und schlimmere Gefahren – regelmäßig die Außenbereiche der Ruinen auf der Suche nach neuer Beute heim. Gerüchteweise ist der Ort verflucht und die wenigen, die dorthin gegangen und zurückgekehrt sind, sprechen von aufkommendem Grauen, unmöglichen Dingen, die man aus den Augenwinkeln wahrnimmt und plötzlich aufkeimenden bösen Gedanken hinsichtlich der eigenen Begleiter.

Der Satrap sucht nach Freiwilligen für eine Expedition, um die Ruinen freizulegen. Zum Schutz der Expedition würde er auch eine größere Abteilung der Satrapiegarde mitschicken. Professor **Nabil al-Isri** (CG Menschlicher Barde 4) von der Schule der Grünen Dämmerung spricht Freiwillige unter vier Augen an und bittet sie, ihm einen lebenden Sat'un-Gnoll zu bringen, da er versuchen möchte, die Verwandlung rückgängig zu machen.



TURM DES WINDES

TURM DES WINDES

Zitadelle, wo Vergangenheit und Zukunft zugegen sind

Ort Sarayküste, Pareschebene

Bewohner Falken, Gazellen, Schamlemnü

Merkmale Grabhügel, geschnitzter Schmuck, Weißer Turm

In der Mitte der Sarayküste ragt eine seltsame Halbinsel in die Innere See hinaus. Sie ist mit hohem Gras in vielen blassen Grün-, Blau-, Gelb-, Rosa- und Weißtönen bedeckt, von denen manche fedrige Spitzen tragen. Schnelle Winde jagen einander über die Felder und erzeugen ein ewiges sausendes Geräusch, in dem das Krachen der Wellen an den Klippen der Halbinsel widerhallt. Die Bewohner der nahen Pareschebene halten die Halbinsel für ungefährlich und gehen dort auf die Jagd nach spiralgelohrten Gazellen. Allerdings lässt sich dort niemand nieder, da der trockene Boden und die zähen Gräser den Ackerbau unmöglich machen und kaum Tiere ernähren können. Entsprechend trifft man auf der Ebene höchstens Gazellen, am Himmel kreisende Falken und vielleicht einen Jäger an. Man stößt aber auch auf Spuren einstiger Besiedlung – während die Eltern auf Jagd gehen, finden ihre in den Grashügeln spielenden Kinder zuweilen Schmuckstücke, welche unbekannte Schriftzeichen tragen. Und unter den raschelnden Pflanzen liegen uralte Grabhügel.

Wer die Ebene erkundet, berichtet zuweilen von Begegnungen mit Wesen, die zuerst als Menschen erscheinen. Man trifft sie stets nur einzeln an. Sie beginnen Unterhaltungen, die zunehmend unheimlicher werden. Wenn ein solches Wesen spricht, scheint die Ebene zu verstummen – das Pfeifen des Windes, das Rascheln der Gräser, die Schreie der Falken und sogar das ferne Donnern der Wellen schwindet. Da wird klar, dass der Fremde kein Mensch ist, auch wenn man nicht sicher weiß, was an seinem Auftreten oder Verhalten ihn verrät. Schließlich stellt das Wesen eine einfache Ja-oder-Nein-Frage. Wenn der Entdecker antwortet, wird seine Aufmerksamkeit kurz durch etwas abgelenkt. Er vernimmt ein lautes *Wusch* und wenn er sich wieder dem Fremden zuwendet, ist dieser verschwunden, sodass der Entdecker sich fragt, was passiert wäre, hätte er anders geantwortet. Die Leute der Pareschebene nennen diese Fremden *Schamlemnü* oder auch „Böse Winde“.

Im Herzen der Halbinsel erhebt sich ein merkwürdiger weißer Turm, welcher an seinem Fuß das Symbol der uralten Gottheit Atarschamayin trägt. Sollte ein Abenteurer die Treppe des Turmes erklimmen, innehalten und aufmerksam dem Wind lauschen, beginnt er Stimmen zu hören. Diese Gesprächsfetzen entstammen zum Teil der Vergangenheit des Abenteurers, klingen aber, als fänden die fraglichen Unterhaltungen gerade erst statt; oft sind die Stimmen dem Lauschenden aber auch völlig fremd. Manchmal beziehen sie sich auch auf Ereignisse, die noch gar nicht passiert sind, ganz so, als würde der Wind sie aus der Zukunft zurücktragen.

YALAKHIN

Die Klagende Stadt

Ort Herz der Alavahwüste, Alavah-Halbinsel

Bewohner Kryosphingen, Priesterinnen von Yahaiya, Raubvögel, Wüstenfeenwesen

Merkmale eingestürzte Wachtürme, leuchtende Quellen, Mausoleen

Nur wenige Reisende brechen nach Yalakhin auf und noch weniger Qadirii sprechen freiwillig über den Ort. Die Stadt liegt inmitten der Alavahwüste und in den umliegenden Dünen hausen zahlreiche Raubtiere. Wer den Drang verspürt, sich den Gefahren der gnadenlosen Wüste und ihren Bewohnern zu stellen, geht nicht davon aus, dass er zurückkehren wird.

Yalakhin ist der Göttin Yahaiya heilig, dem Schluchzen im Ödland. Ihre Besucher entstammen in der Regel Familien ohne Erben und stehen eher am Ende ihrer Leben. Yahaiyas stille Priesterinnen tragen hellviolette Roben und verbergen ihre Gesichter hinter Schleiern, in die winzige, runde Spiegel eingearbeitet sind. Sie grüßen jeden Besucher wortlos und führen ihn in den schattigen Innenhof des Tempels, wo er eine einfache Mahlzeit zu sich nehmen kann. Mit Einbruch der Abenddämmerung kehrt die Priesterin zurück und führt den Besucher zu einem zerfallenen Turm und in diesen hinein. Auf dem höchsten Punkten des Turms nisten Wüsteneulen. Die Priesterin verlässt den Besucher sodann.

Im Tempel betet der Besucher. Sollten seine Gebete angenommen werden, beginnen die Eulen traurig zu krächzen. Die Priesterin kehrt zurück und führt den Besucher hinaus in die Wüste zu einem uralten Altar, wo sie ihm eine silberne Klinge übergibt. Der Besucher kann sich entscheiden, zum Tempel zurückzukehren; in diesem Fall erhält er eine Kammer für die Nacht und einen Rucksack mit Vorräten für die Rückreise in die Zivilisation. Er kann aber auch sein Blut über dem Altar vergießen – in diesem Fall werden seine Gebete erhört.

Zahaidah al-Efe (CN Menschliche Klerikerin 12) leitet den Tempel. Die meisten Besucher, welche nicht Yahaiyas Hilfe suchen, schickt sie fort. Sollten Besucher um Wasser und Obdach für die Nacht bitten, gewährt sie ihnen dies gemäß der uralten keleschitischen Gebote der Gastfreundschaft – der Besucher darf aber die Gästunterkünfte nicht verlassen und erfährt nur das Nötigste: dass sie die Oberpriesterin dieses Tempels der Yahaiya sei und sie mit der Morgendämmerung gehen müssten.

Angehörige einer Sippe von Kryosphingen (*MHB III*, S. 240) in der Region behaupten, der Tempel sei auf einer Grabanlage ihres Volkes errichtet worden. Die Kreaturen versuchen Besucher dazu zu bringen, den Tempelkomplex nach dem verborgenen Zugang zur Begräbnisstätte abzusuchen und für sie dann uralte Relikte zu bergen. Anderswo in der Ruinenstadt hausen feische Unruhestifter, darunter mehrere Rabisus (siehe Seite 62), welche jene aufhalten wollen, die die Hilfe der Priesterinnen suchen, indem sie sich als Yalakhins Klerus ausgeben und den getäuschten Opfern Versprechungen abnehmen können. Es kommt oft zu Kämpfen zwischen den echten und den falschen Priestern, allerdings sind beide Seiten etwa gleichstark, sodass bisher keine die Oberhand im Kampf um die Kontrolle über Yalakhin erringen konnte.

Qadira
Juwel des
Ostens

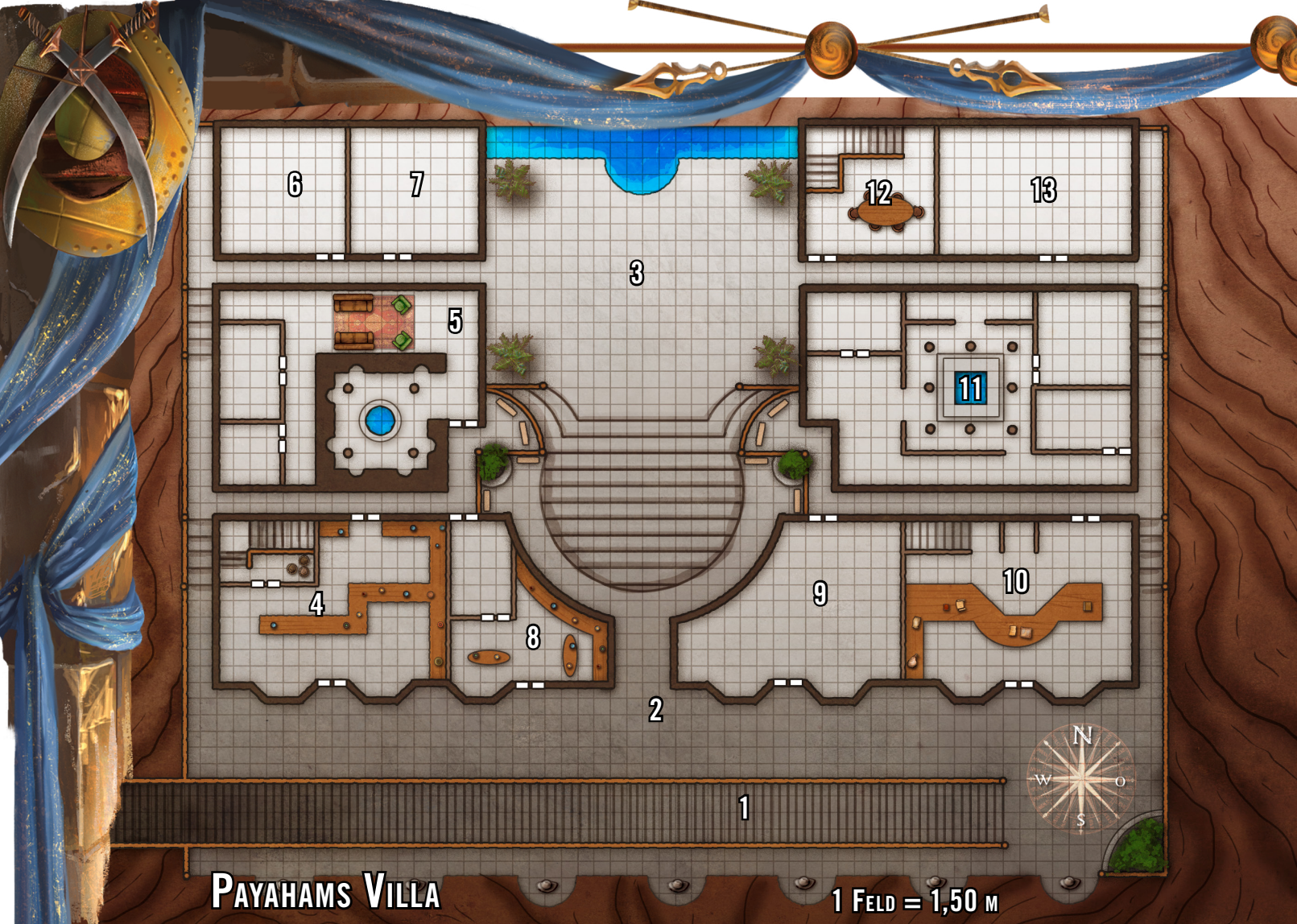
DIE
GESCHICHTE
VON QADIRA

DAS LEBEN
IN QADIRA

DIE
BEWOHNER
VON QADIRA

ABENTEUER
IN QADIRA

BESUCHER



PAYAHAMS VILLA

1 FELD = 1,50 M

Die nächsten Seiten präsentieren ein Beispiel für einen Abenteuerschauplatz in der Ruinenstadt Al-Baschir, inklusive einem Abenteureraufhänger, der eine Gruppe von Charakteren der 6. Stufe in die Ruinen schicken soll. Die Begegnungsbereiche enthalten nur kurze Informationen, sodass ein SL die Gefahren in und um diese uralte Villa ganz an seine eigene Kampagne anpassen kann.

Fremde denken bei Qadira meistens an eine gewaltige Wüste, aus deren goldenem Sand sich die Städte erheben. Die meisten Oasen können aber keine große Bevölkerung ernähren, weshalb die meisten großen Städte der Satrapie in den Bergen oder an den Küsten liegen – und dies gilt auch für die meisten Ruinen. In Städten wie Al-Baschir ist das Vermächtnis mächtiger Familien zurückgeblieben und in die Hände monströser Bewohner gelangt, welche nun an jenen Orten leben, die von den Menschen aufgegeben wurden.

Allerdings sind diese Vermächtnisse nicht alle vergessen. Amer Zhaleh Yesfihir plant, nach Isfahel zurückzukehren, um im Rahmen einer Audienz bei ihrem Vater, dem Groß-Padischah, für Layilah vorzusprechen, einer der Kandidatinnen für die Thronfolge. Zuvor möchte sie aber Söldner anheuern, welche ein uraltes Diadem aus jener Zeit, zu der ihre eigenen Ahnen Königskronen getragen haben, aufspüren und bergen sollen, damit sie es bei der Audienz tragen kann. Man weiß, dass das Diadem sich zuletzt im Besitz von Payaham befunden hat, welcher

in der nun in Ruinen liegenden Stadt Al-Baschir gestorben ist. Wie Zhaleh von den SC hört, bleibt dir als SL überlassen, doch sollte ein Charakter eine mächtige Qadiri als Patronin gewinnen wollen, so wäre Zhaleh eine ideale Kandidatin. Sie gibt den SC Instruktionen, wo sie die Villa ihres Vorfahren Payaham finden können, und verspricht ihnen für das Diadem 10.000 GM und ihre Patronage.

Sofern die SC Zhaleh das Diadem bringen, erhalten sie die versprochene Belohnung und bietet ihnen an, fortan ihre Patronin zu sein. Sie versteht sich zwar nicht mit dem Satrapen, verfügt aber über den nötigen Rang, um die SC Angehörigen seines Hofes vorzustellen, und besitzt zudem Kontakte zu vielen Adels- und Handelshäusern Katheers.

Die Ruinenstadt Al-Baschir ist ein gefährlicher Ort – siehe auch Seite 48. Harpyien kontrollieren die Stadtmauern. Um Payahams Villa zu erreichen, müssen die SC entweder unbemerkt an ihnen vorbei oder sich durch diese hindurch kämpfen. Du findest einen Plan der Villa auf Seite 54. Sie liegt in einem ordentlich strukturierten Teil der Stadt, welcher auf drei in den Berghang gehauenen Stufen erbaut wurde. 12 m hohe Mauern trennen ihn im Westen und Osten von den angrenzenden Stadtteilen. Die SC könnten unterwegs die folgenden Bereiche erkunden:

1. Promenade (HG 6): Eine 90 cm Mauer dient als Abgrenzung zu einer 60 m tiefen Schlucht. Eine breite Treppe führt aus einem tieferliegenden Stadtteil zu jenem hinauf, in dem Payahams Villa liegt. In regelmäßigen Abständen stehen Podeste für Statuen bedeutender Gestalten der Stadtgeschichte; jede Statue war einst ein Konstrukt, welches Invasoren angreifen sollte, allerdings wurden die meisten dieser Wächter längst zerstört. Drei Karyatiden (MHB III, S. 139) sind noch funktionsfähig und greifen jeden an, der die Treppe hinaufkommt – die heutigen Stadtbewohner umgehen die Wächter entweder fliegend oder kletternd. Die Karyatiden verfolgen aber niemanden über die Treppe hinaus.

2. Perlenstraße (HG 7): Dies war einst eine beliebte Ess- und Einkaufsmeile der Stadt, wo man sich traf, unterhielt und die Waren der Händler in den geschmückten Schaufenstern begutachtete. Am Nordende der Straße führt ein breiter Torbogen zum Perlenplatz (Bereich 3). Am Südende verhindert ein elegantes Eisengeländer, das mit vergoldeten Sonnen geschmückt ist, dass jemand unvermittelt die Treppe hinabstürzt. Die Dächer der Ladengebäude wurden einst als Gärten der Häuser der nächsthöheren Stadtebene genutzt, doch heute gibt es dort nur noch Unkraut, Staub und insgesamt drei Harpyien, welche die Straße nach Beute im Auge behalten. Sie beobachten aufmerksam die Kämpfe zwischen den Karyatiden und Eindringlingen und mischen sich in den Kampf ein, sollten die SC entkommen oder die Karyatiden besiegen. Die Harpyien nutzen ihren Gesang, um Opfer in Abgründe zu locken. Sollte eine Harpyie getötet werden, fliehen die anderen, um ihre Herrin in Bereich 11 zu warnen.

3. Perlenplatz: Breite, flache Stufen führen zu diesem Versammlungsplatz unter freiem Himmel empor, welcher 3 m oberhalb der Perlenstraße liegt. Der Platz ist von 3 m hohen Mauern umgeben, an seinem nördlichen Ende erstreckt sich ein breites Wasserbecken unterhalb der Statue einer friedvoll blickenden Frau in wallenden Gewändern, aus deren ausgestreckter Hand eine Fontäne sprudelt. Der Brunnen und das Becken sind magisch verzaubert und die Verzauberung funktioniert immer noch – das Wasser ist rein, obwohl niemand den Brunnen pflegt, und heilt 2W6 TP, wenn man es trinkt (eine Kreatur kann nur alle 24 Stunden von diesem Effekt profitieren).

4. Tonika und Schmuckstücke: In diesem einst gutgehenden Magiegeschäft befinden sich nur noch ein paar zerbrochene Flaschen in den Regalen. Unter einem Berg Scherben liegt eine *Schriftrolle: Sengender Strahl*. Bei mehreren Korken handelt es sich um geschliffene Edelsteine. Ein hölzerner Tresen teilt den Verkaufsraum. In einem Fach unter dem Tresen ist ein Schriftrollenbehälter aus Elfenbein (Wert 60 GM) versteckt (Wahrnehmung SG 20, um das Fach zu bemerken); er enthält eine *Schriftrolle: Waffenumgang verleihen*^{ABR II}. In der nordwestlichen Ecke führt eine Tür in ein Hinterzimmer mit mehreren leeren Fässern, ein weiteres Fass enthält 50 unbearbeitete rosa Quarzkristalle (Wert je 5 GM); ferner führt dort eine Treppe in den ersten Stock hinauf. Der Grundriss des oberen Stockwerks ist mit dem des Erdgeschosses identisch, allerdings handelt es sich um einen Lagerraum ohne Tresen und ohne Abtrennung des Hinterzimmers; in der Ecke steht eine verschlossene Truhe (Mechanismus ausschalten SG 30) mit einem Schachspiel (Wert 400 GM), die eine Hälfte der Figuren

sind Engel aus durchscheinendem weißem Stein, die andere Hälfte Teufel aus Obsidian.

5. Hepsibanats Reich (HG 7): Von außen wirkt diese Villa ebenso verwittert wie die anderen Gebäude, während es drinnen ganz anders aussieht. Hinter dem Eingang liegt ein edles Atrium aus Marmor, welches von einem Springbrunnen gekühlt wird und dessen dicke Wände einen luxuriösen Aufenthaltsbereich vor Blicken schützen. Wenn die SC eintreten, bittet eine melodische Stimme sie zu sich in den Aufenthaltsbereich; hier sitzt eine wunderschöne Frau auf einer Couch und trinkt gekühlten Wein. Auch wenn sie wie eine keleschitische Adelige aussieht, handelt es sich in Wahrheit um eine Sukkubus namens **Hepsibanat**, die nach Helfern sucht. Diese sollen für sie die Harpyien-Matrone Mehaira (siehe Bereich 11) töten, im Gegenzug bietet sie eine *Märtyrerträne*^{ARK} an. Sollte sie glauben, dass ein SC ihr Unheilige Gabe akzeptieren könnte, bietet sie auch diese an. Hepsibanat ist nicht an einem Kampf interessiert und betrachtet schon die Vorstellung darüber als beleidigend. Beim ersten Anzeichen von Aggression teleportiert sie fort und kehrt nicht wieder, solange sich die SC in der Stadt aufhalten. Hepsibanat pflegt auch den Rest der Villa samt der beiden Schlafzimmer, welche sie den SC zum Rasten und Erholen anbietet, sofern ihr jeder SC verrät, was er am meisten fürchtet und was ihn am ehesten in Versuchung führen kann. Es bleibt dabei dir überlassen, ob sie dieses Wissen später zum Nachteil der SC nutzt.

6. Studentenwohnung: Studenten der Universität teilten sich während der Blütezeit der Stadt diese Stadtwohnung. Die Nordwestecke ist eingestürzt. Eine magisch geschützte, mit Schlangensymbolen versehene und immer noch gestimmte Kurzhalslaute (Meisterarbeit; Wert 300 GM) hängt an der gegenüberliegenden Wand.

7. Teppichknüpferwohnung: Diese Wohnung gehörte einem Teppichweber und zerlumpte Reste seiner Arbeit – Wandteppiche mit hypnotischen geometrischen Mustern – hängen immer noch an den Wänden.

8. Das Glitzernde Tor (HG 6): Dieser Juwelierladen wurde von Mehaira und ihrer Bande schon vor langer Zeit geplündert. Ein scharfäugiger SC kann mit einem Fertigkeitwurf für Wahrnehmung mit SG 25 kleine, mit leichten Makeln behaftete Edelsteine im Gesamtwert von 85 GM im Schutt finden. Leider reagieren die beiden Tausendfüßlerschwärme, die in den Wänden und unter den Dielen hausen, äußerst gereizt auf jedwede Störung.

9. Eingestürzter Laden: Hier sind fast nur noch Trümmer vorhanden. Die Harpyien aus Bereich 2 haben hier ihr Nest.

10. Der Elegante Elefant: Dieser saubere Laden bietet einen Blick auf das Leben in Al-Baschir vor dem Untergang der Stadt. Über der Tür hängt ein Schild mit dem Bild eines gutgekleideten, aber unmöglich schlanken Elefanten. Drinnen liegen ordentlich gefaltete Kleidungsstücke vudrischer und tianesischer Seide auf den Tresen. Der Stoff ist zu brüchig, als dass man ihn noch tragen könnte, doch sollte er vorsichtig nach Katheer zurückgebracht werden, könnte er Museen und private Sammler interessieren; die 14 Kleidungsstücke hätten dann jeweils einen Wert von 200 GM.

11. Payahams Villa (HG 9): Diese luxuriöse Villa gehörte einst Payaham, dient nun aber **Mehaira** (NB Harpyien-Hexenmeisterin [Rakschasa-Blutlinie^{ABR II}] 5) und ihrer Bande als Hauptquartier. Das Nest der Harpyienmatrone

Qadira
Juwel des
Ostens

DIE
GESCHICHTE
VON QADIRA

DAS LEBEN
IN QADIRA

DIE
BELLÜHNER
VON QADIRA

ABENTEUER
IN QADIRA

BESTIARIUM

befindet sich im zum Himmel offenen Innenhof, sodass sie sich jederzeit schnell in die Lüfte erheben kann. Das einstige Wasserbecken dient ihr als vertiefter Sitzbereich. Sie trägt Payahams Diadem, welches sie zum Zeichen ihrer Autorität fabuliert hat; es trägt einige Blutflecken.

Im Eingangsbereich befindet sich eine Säurepfeilfalle (GRW, S. 421), die Angehörige feindlicher Banden fernhalten soll; ihre eigenen Leute wissen, dass sie über das Dach kommen müssen, um die Falle zu umgehen.

Der Harpyien-Hexenmeisterin dienen zwei verbesserte Harpyien als Leibwächter und Speichellecker. Sollten die Harpyien aus Bereich 2 ihre Chefin über das Eindringen der SC informieren, schickt sie ihre Leibwächter aufs Dach, um die Umgebung im Auge zu behalten – aber nicht so weit fort, dass sie nicht rasch zu ihrer Verteidigung herbeieilen könnten.

Neben Payahams Diadem (bei dem es sich in Wahrheit um einen *Überzeugungsstirnreif* handelt) verfügt Mehaira über einen beeindruckenden Schatzhort, worunter sich eine umfangreiche Schmucksammlung (Gesamtwert 3.500 GM) befindet. Das meiste hat sie aus den Häusern des Viertels geplündert. Einer der Schlafräume wurde als Gefängniszelle für Feinde oder jene zweckentfremdet, die ihren Unmut erwecken. Aktuell hockt hier eine einsame Harpyie namens **Phaera**, eine Angehörige einer rivalisierenden Bande, welche Mehaira noch weiter verhören will. Sollten die SC Phaera befreien, hilft sie ihnen gegen Mehaira, greift unmittelbar im Anschluss dann aber die SC an.

12. Händlertreff (HG 5): Dieses Apartment wurde zu einem Treffpunkt für Vertreter eines Handelshauses umgebaut. Heute haust hier aber einer von Mehairas Knechten, ein Schakalwer namens **Wurud al-Tarub** (CB Schakalwer-Schurke 4; MHB III, S. 221) mit seinen beiden Schakalhaustieren (Spielwerte wie kleine Hunde). Wurud reist oft in Menschengestalt nach

Katheer, um Vorräte für seine Herrin abzuholen. Selbst unter Zwang weigert er sich, den SC Informationen über Mehaira zu geben.

13. Elegantes Apartment (HG 6): Diese Unterkunft ist besser als die übrigen auf dieser Ebene gebaut, auch wenn sich die Decke beunruhigend senkt. Eine Lamia namens **Aleghasteh** ist hier gegenwärtig dabei, sich vor einem polierten Bronzespiegel an der Wand das Haar zu flechten. Eigentlich soll sie Wurud überwachen, den Mehaira aufgrund seiner häufigen Kontakte zu Menschen als unzuverlässig erachtet, allerdings geht ihr der Schakalwer gehörig auf die Nerven, sodass sie ihn sich selbst überlassen hat, um ein wenig Körperpflege zu betreiben.



DIE REITER VON QADIRA

Pferde trugen die Ahnen der Keleschiten aus der Sturmwindsteppe heraus, trugen sie in die Sicherheit ihrer Besitzungen in der tiefen Wüste und trugen sie in den Krieg. Wüstenbewohnende Keleschiten betrachten ihre Pferde als Teil ihrer Familien und weisen jeden, der dieses Verhalten in Frage stellt, darauf hin, dass Pferde weiser, ehrlicher und treuer als Menschen seien – und zudem über einen besseren Sinn für Humor verfügen würden! Mit ihren Stämmen reisende Kinder schlafen oft mit den Köpfen auf den Bäuchen der Stuten und wenn die Familie das Zelt für die Nacht aufstellt, kümmern sie sich als erstes um die Bedürfnisse ihrer Pferde.

Die bedeutendsten Pferdezüchterfamilien des zentralen Kelesch führen sauberlichste Aufzeichnungen über die Linien ihrer Rösser und verkaufen nur Wallache und Stuten, die nicht für die Zucht geeignet sind. Eine würdige Stute könnte als großartiges Geschenk zu einer bedeutenden Gelegenheit dienen, etwa zu einer Hochzeit oder dem Schluss eines wichtigen Bündnisses, doch Hengste verlassen niemals die Familie.

Keleschiten reiten nur auf Stuten in den Kampf, da Hengste in ihren Augen zu leicht abgelenkt werden. Ein Keleschit nennt sein schnelles, behändes Ross eine „Tochter des Ostwindes“ und nutzt keine Sporen oder die Peitsche. Die Ausbildung der Fohlen beginnt mit drei Monaten – meistens durch die Kinder des Stammes. Das Training ist verspielt und ohne Strafen, da der feurige Geist eines keleschitischen Pferdes geformt und nicht gebrochen werden muss. Wenn eine Stute ein paar Monate älter ist, beginnt die eigentliche Ausbildung zum Streitross.

In Qadira leben die meisten Pferdezüchter in der Region Al-Zabrit in der Merazwüste. Sie halten ihre Herden in abgelegenen Wüstenbesitzungen, deren Betreten den meisten Fremden bei Androhung des Todes verboten ist. Neben den allgegenwärtigen Schissach (siehe S. 63) züchten die Al-Zabriti zusammen mit Elementargeistern auch Elementarrösser (siehe S. 60).

Im Herbst reisen die Züchter mit den Tieren, die sie verkaufen wollen, zum alljährlichen Pferdemarkt nach Saffeh. Während der einmonatigen Festivitäten wächst die ansonsten nur leicht bevölkerte Stadt zu einem geschäftigen Zentrum aus geschmückten Zelten, temporären Basaren und Jahrmärkten an. Zum Markt gehört auch ein Pferderennen, der Pfad der Flammen, welches hunderte von Teilnehmern anlockt, die nach Ruhm (und der Siegesbörse von 20.000 GM) streben. Allianzen und Ehen werden geschlossen und am Spieltisch werden Vermögen gewonnen und verloren. Essen, Trinken und fröhliche Gesellschaft gibt es in Hülle und Fülle, während die Al-Zabritistämme in ihrer Wachsamkeit und ihrem Misstrauen nachlassen.

Der Saffeh-Pferdemarkt stellt für Ausländer eine seltene Gelegenheit dar, eine Schissach-Reittier zu erwerben. Diese Rösser kosten 5.000 GM und mehr, sofern der Besitzer überhaupt davon überzeugt werden kann, an einen Nichtkeleschiten zu verkaufen. So der Verkäufer entscheidet, dass man einem Ausländer das Pferd anvertrauen kann und er es gut behandeln wird, gehören zum Verkauf in der Regel auch mehrere Tage an Training für Käufer und Reittier, muss letzteres doch gelehrt werden, seinen neuen Besitzer zu erkennen und ihm zu gehorchen.

TRICKS FÜR QADIRISCHE PFERDE

Ein Schissach, welches auf dem Saffeh-Pferdemarkt erworben wird, könnte u.a. die folgenden zusätzlichen Tricks kennen:

Beschützen (SG 20): Das Tier steht neben einem ausgewählten Ziel und bereitet eine Handlung vor, um jeden Nichtverbündeten anzugreifen, der sich auf ein Feld bewegt, das zum Ziel angrenzt.

Fortbringen (SG 20): Das Tier führt alle Reittiere, bei denen es sich nicht um Tiergefährten handelt und die keine Reiter tragen, sowie alle freundlichen Nichtkampfteiligten vom Kampf fort. Ein Tier mit einem Intelligenzwert von 2 oder höher wählt vier Ziele aus - plus ein weiteres Ziel pro Intelligenzwert über 2 - und treibt sie aus dem Kampfgebiet. Sollte ein Gegner das Tier oder eines seiner Ziele angreifen, greift das Tier diesen an, bis keines seiner Ziele mehr innerhalb der Reichweite des Gegners ist, ehe es damit weitermacht, seine Ziele vor sich herzutreiben. Sobald das Tier und seine Ziele 36 m vom nächsten Gegner entfernt sind, hält das Tier an und wartet, bis es von seinem Herrn zu sich gerufen wird. Ein Ziel kann einen Willenswurf gegen SG 10 ablegen; gelingt ihm dieser Rettungswurf, widersteht es den Versuchen des Tieres, es fortzubringen.

Herrn finden (SG 15): Das Tier versucht, seinen Herrn aufzuspüren. Sollte es über Geruchssinn verfügen, folgt es seinen Spuren wie mit dem Trick Spuren suchen. Es bewegt sich nicht schneller als die Person, die ihm den Befehl gegeben hat, und hält an und wartet, sollte diese Person ihm nicht mehr folgen.

Stille Wache (SG 20): Das Tier wacht über einen Bereich wie beim Trick Wachen^{ABR X}. Sollte es Gefahren bemerken, versucht es, seinen Herrn lautlos zu alarmieren, z.B. mittels Stubsen. Sollte der Herr nicht lautlos alarmiert werden können, gibt das Tier Alarm wie beim Trick Wachen.

Verjagen (SG 25): Das Tier versucht, gegnerische Reittiere, welche keinen Reiter tragen, oder eine nichtmagische Kreatur, die einem Gegner gehört, zu verjagen. Dem gegnerischen Reittier bzw. der Kreatur steht ein Willenswurf gegen SG 10 zu; gelingt dieser Rettungswurf, widersteht das Ziel dem Versuch es zu verjagen. Sollte das Ziel dagegen fliehen, nutzt es seine Bewegungsrate und wird von dem Tier verfolgt, bis es 36 m vom Ausgangspunkt entfernt ist. Das Tier versucht, sein Ziel dort zu halten, bis es neue Befehle von seinem Herrn erhält. Nach der Flucht steht dem Ziel ein neuer Willenswurf zu, um sich aus der Kontrolle des Tieres zu befreien. Tiergefährten sind gegen diesen Trick immun.

REITAUSRÜSTUNG

Qadirische Reiter behandeln ihre Reitausrüstung fast ebenso gut wie ihre Pferde.

QADIRISCHER SATTEL

PREIS 200 GM

GEWICHT 5 Pfd.

Dieser von den Al-Zabriti entwickelte Sattel ist stabil, aber klein und gestattet Pferd und Reiter, durch leichte Muskelbewegungen und Gewichtsverlagerungen zu kommunizieren. Ein Qadirischer Sattel verleiht dem Reiter einen Situationsbonus von +2 auf Fertigkeitwürfe für Reiten und erlaubt ihm, den RK-Malus bei Sturmangriffen zu ignorieren, wenn er geritten ist und sein Reittier den Sturmangriff ausführt.

Qadira
Juwel des
Ostens

DIE
GESCHICHTE
VON QADIRA

DAS LEBEN
IN QADIRA

DIE
BEWOHNER
VON QADIRA

ABENTEUER
IN QADIRA

BESTIARUM



BESTIARIUM

„Ich habe gehört, wie die Unzivilisierten im Norden und Westen ihre Reittiere ausbilden und verspüre nur Übelkeit. Würdest du dein eigenes Fleisch und Blut als Sklaven halten? Ich verstehe es einfach nicht. Die Geburt eines Fohlens ist ein ebenso freudiges Ereignis wie die eines Kindes, warum also quälen sie diese wunderbaren Geschenke mit Peitschenschlägen und Käfigen? Man muss seinem Reittier sein Leben anvertrauen können. Reittiere tragen dich in Sicherheit und schützen dich im Kampf – und wenn sie dich nicht ebenso lieben, wie du sie liebst, dann bist du bereits ein Haufen bleicher Knochen im Sand.“

– Atarah al-Zierat, Al-Zabrit-Pferdeausbilder

Die Städte Qadiras können eine Gefahr für den Ruf und die Geldbörse des Unkundigen oder des naiven Besuchers darstellen. Allerdings sind sie auch gut vor den Schrecken der Wildnis geschützt. Die Gefahren, welche in den qadirischen Berg-, Dschungel- und Wüstenregionen lauern, sind nicht zu unterschätzen. Dies gilt insbesondere für Gebiete wie die Inseln der Gefahren, die Neuen Brandlande oder das glühende Herz der Merazwüste.

Verschiedene Begegnungen auf den folgenden Tabellen betreffen gemischte Gruppen humanoider NSC mit Klassenstufen; diese einmaligen Zufallsbegegnungen setzen sich wie folgt zusammen:

Kultanhänger des Ahriman: Diese Gruppe besteht aus sechs Klerikern Ahrimans der 7. Stufe (Spielwerte wie Folterpriester [NKO, S. 100]).

Orkischer Kriegstrupp: Diese Horde besteht aus einem Ork-Leutnant (MKO, S. 166), zwei Ork-Feldwebeln (MKO, S. 166), einem Ork-Kriegstrommler (MKO, S. 168), einem Ork-Priester (MKO, S. 167) und 20 Orks (MHB, S. 204).

Räuber: Diese Bande besteht aus sechs Räufern (NKO, S. 266) und einem Berittenen Bogenschützen (NKO, S. 182); alle sind zu Pferde.

KETZWÜSTE/MERAZWÜSTE

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-10	1 Riesenskorpion	3	MHB, S. 242
11-15	1 Basilisk	5	MHB, S. 27
16-25	1W6 Warane	5	MHB, S. 194
26-30	1 Todeswurm	6	MHB II, S. 256
31-35	1W4 Gargyl	6	MHB, S. 121
36-40	1W6 Gruftschrecken	6	MHB, S. 142
41-60	Räuber	6	Siehe oben
61-65	1W6 Dschann	7	MHB, S. 104
66-70	1 Behir	8	MHB, S. 30
71-75	1 Girtabilu	8	MHB III, S. 105
76-80	1 Sphinx	8	MHB, S. 243
81-85	1W4 Maftets	8	MHB III, S. 164
86-95	1W8 Schissachs	8	siehe Seite 63
96-100	1 Dschungelriese	9	MHB III, S. 212

MAHAREV-DSCHUNGEL

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-10	1W4 Trauergalls	8	MHB V, S. 133
11-20	1W4 Dschungeldrakas	8	MHB V, S. 74
21-30	1W4 Tentakuli	8	MHB II, S. 244
31-45	1W4 Irrlichter	8	MHB, S. 157
46-60	1 Schreckenstiger	8	MHB, S. 261
61-70	1 Schreckenskrokodil	9	MHB, S. 164
71-80	1W6 Wyverns	9	MHB, S. 281
81-85	1 Dschungelriese	10	MHB III, S. 212
86-95	2W6 Schlangenvolk	10	MHB II, S. 225
96-100	1 Vipernranke	13	MHB II, S. 278

NEUE BRANDLANDE

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-10	1W8 Aghasche	8	MHB III, S. 54
11-25	2W6 Schakalwäre	8	MHB III, S. 221
26-30	1W4 Wüstendrakas	10	MHB III, S. 79
31-40	1W6 Pairakas	10	MHB III, S. 59
41-55	1 Älterer Feuerelementar	11	MHB, S. 99
56-70	Kultanhänger des Ahriman	11	Siehe oben
71-80	1 Schira	12	MHB III, S. 60
81-90	1W4 Ghawwas	12	MHB III, S. 58
91-95	1 Sepid	14	MHB III, S. 61
96-100	1 Schwarzer Skorpion	15	MHB II, S. 239

PARESCHEBENE

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-15	1W6 Paviane	2	MHB II, S. 191
16-20	1W6 Riesenwalzenspinnen	4	MHB II, S. 238
21-25	1W6 Schakalwäre	5	MHB III, S. 221
26-35	1W8 Giftschlangen	5	MHB, S. 229
36-40	1W6 Löwen	6	MHB, S. 173
41-45	1W8 Riesenameisen	6	MHB, S. 12
46-60	2W6 Wildpferde	6	MHB, S. 207
61-85	Räuber	6	Siehe oben
86-90	1 Pairaka	7	MHB III, S. 59
91-100	Orkischer Kriegstrupp	9	Siehe oben

CAPURWALD

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-5	1W4 Dryaden	5	MHB, S. 86
6-10	1W4 Parde	5	MHB IV, S. 198
11-20	1W4 Walddraka	6	MHB II, S. 89
21-30	1W4 Satyre	6	MHB, S. 227
31-40	Räuber	6	Siehe oben
41-50	1 Nymphe	7	MHB, S. 199
51-60	1W6 Schreckenswildschweine	7	MHB, S. 276
61-70	2W4 Spriggane	7	MHB II, S. 240
71-80	1W4 Dschungeldrakas	8	MHB V, S. 74
81-86	1 Kapres	10	MHB IV, S. 153
87-95	2 Aurumvoraxi	11	MHB II, S. 31
96-100	1 Vipernranke	13	MHB II, S. 278

ZHOBERGE UND -VORGEBIRGE

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-10	Räuber	6	Siehe oben
11-20	1W4 Lamien	8	MHB, S. 166
21-33	2W6 Oger	8	MHB, S. 201
34-36	1 Roch	9	MHB, S. 223
37-41	1W4 Chimären	9	MHB, S. 35
42-53	1W8 Schreckenlöwen	9	MHB, S. 173
54-58	1W8 Hierakosphingen	9	MHB III, S. 239
59-75	2W4 Harpyien	9	MHB, S. 147
76-88	Orkischer Kriegstrupp	9	Siehe oben
89-95	1 Ruch	10	MHB IV, S. 212
96-100	1 Rabisu	11	siehe Seite 62

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von QADIRA

Das Leben
in QADIRA

Die
Bewohner
von QADIRA

Abenteuer
in QADIRA

Bestiarium

ELEMENTARRÖSSER

Diese großartige Kreatur scheint ein Pferd zu sein, doch das Funkeln in ihren Augen verrät eine übernatürliche Abstammung.

ELEMENTARROSS

HG 6



EP 2.400

N Große Magische Bestie

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 11, auf dem Falschen Fuß 17 (+2 GE, -1 Größe, +8 Natürlich)

TP 73 (7W10+35)

REF +7, **WIL** +5, **ZÄH** +10

Resistenz Energie 10 (siehe Elementarrossfähigkeiten)

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Biss +12 (1W8+6), 2 Hufe +11 (1W6+3)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST 22, **GE** 15, **KO** 20, **IN** 4, **WE** 17, **CH** 11

GAB +7; **KMB** +14; **KMV** 26

Talente Ausdauer, Mehrfachangriff, Rennen, Waffenfokus (Hufe)

Fertigkeiten Akrobatik +7, Überlebenskunst +5, Wahrnehmung +9

Sprachen siehe unten

Besondere Eigenschaft Elementarrossfähigkeiten

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Ebenen

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-10)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEIT

Elementarrossfähigkeiten Jede der vier von den Elementen berührten Pferderassen (Istaheq, Misayyah, Tuanu und Zefahin) verfügt über jeweils drei einzigartige Elementarrossfähigkeiten. Ferner besitzt jede Art Resistenz gegen eine bestimmte Energieart und versteht eine der Elementarsprachen (kann diese aber nicht sprechen).

Den Legenden nach wurden verschiedene Keleschitenstämme in der fernen Vergangenheit von Elementargeistern mit mächtigen Rössern beschenkt. Worum es sich dabei ursprünglich genau gehandelt hat, weiß niemand mehr. Ihre Nachfahren existieren aber immer noch in Form von vier übernatürlichen Pferderassen, die als Elementarrosser bezeichnet werden.

Istaheq

Die stoischen Istaheq sind die bevorzugten Reittiere der Pferde züchtenden Al-Zabriti-Stämme. Sie sind dunkelgrau oder schwarz.

ISTAHEQ

Resistenz Säure 10

Sprachen Kelisch, Terral (kann nicht sprechen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Donnernde Hufe (ÜF) Ein Istaheq kann sich ein Mal am Tag als Standard-Aktion aufbäumen und seine Hufe hart in den Boden rammen. In einem 9 m-Radius bebzt der Boden rund um den Istaheq, wodurch er einen Kampfmanöverwurf für Zu-Fall-bringen gegen alle Kreaturen im Wirkungsbereich ausführen kann; dies provoziert keine Gelegenheitsangriffe.

Steinfohlen (AF) Istaheqi sind gegen Versteinerung immun. Ein Istaheq behandelt Geröll, unebenen Steinboden oder Fels nicht als Schwieriges Gelände und ist gegen die Effekte von Krähenfüßen und Steindornen immun. Ferner erhält er einen natürlichen Rüstungsbonus von +10 anstelle der für Elementarrosser üblichen +8.

Willensstark (AF) Ein Istaheq erhält einen Volksbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen alle Furcht- und Geistesbeeinflussende Effekte. Wenn ein Istaheq als Reittier dient, ist er gegen Furchteffekte immun.

Misayyah

Die Misayyah sind mutig, temperamentvoll und wild. Ein Misayyah toleriert in der Regel nur einen Reiter, mit dem er eine enge Bindung eingeht. Sollte er von diesem getrennt werden, verliert er oft den Mut. Die Fellfarbe ist ein schimmerndes metallisches Gold oder Kastanienbraun, die Augen haben eine kräftige Bernsteinfarbe.



MISAYYAH

Resistenz Feuer 10

Sprachen Ignal, Kelisch (kann nicht sprechen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Feuersicht (AF) Ein Misayyah kann durch Feuer und Rauch ohne Mali sehen. Er ist gegen den Zustand Geblendet immun und erhält einen Bonus von +4 auf Zähigkeitswürfe gegen Blindheit durch helles Licht.

Flammenspur (ÜF) Ein Misayyah kann ein Mal am Tag im Rahmen eines Sturmangriffs eine bis zu 6 m lange Flammenspur auf seinem Weg zurücklassen; dies funktioniert wie *Feuerwand* mit ZS 7 und währt 1 Runde lang. Sollte der Misayyah nach Einsatz dieser Fähigkeit einen einzelnen Hufangriff ausführen, verursacht er bei einem Treffer zusätzliche 2W6 Punkte Feuerschaden. Eine Kreatur, welche Feuerschaden erleidet, muss einen Reflexwurf gegen SG 18 ablegen; misslingt dieser Rettungswurf, fängt sie Feuer. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Sonnenfohlen (AF) Ein Misayyah gibt mehr Körperwärme als ein normales Pferd ab. Er kann problemlos in heißer Umgebung existieren, während sein Reiter einen Malus von -2 auf Zähigkeitswürfe gegen die Effekte heißer Umgebung erhält, solange er auf ihm reitet. In kalter Umgebung ist der Reiter allerdings wie durch *Elementen trotzen* gegen die Temperatur geschützt. Im Freien erhält ein Misayyah an der Oberfläche tagsüber einen Volksbonus von +4 auf Initiativwürfe.

TUANU

Tuanu sind für ihren fließenden Gang und intuitiven Reaktionen bekannt. Ihr Fell ist von einem dunkelgesprenkelten Grau und sie haben blaue Augen.

TUANU

Resistenz Kälte 10

Sprachen Aqual, Kelisch (kann nicht sprechen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Fließende Bewegungen (AF) Ein Tuanu erhält einen Bonus von +2 auf seine KMV. Sein Reiter erlangt einen Situationsbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Reiten, um im Sattel zu bleiben, sowie auf Konzentrationswürfe als Folge der Bewegung beim Reiten. Der Bonus kommt aber nicht bei Konzentrationswürfen zur Anwendung, die durch andere Gründe ausgelöst werden, z.B. beim Defensivzaubern oder wenn der Zauberkundige beim Zaubern Schaden erleidet.

Wasserfohlen (ÜF) Ein Tuanu besitzt die Unterart Aquatisch und die besondere Eigenschaft Amphibie. Er hat eine Bewegungsrate für Schwimmen von 9 m. Der Tuanu kann seinem Reiter bis zu 1 Stunde am Tag die Fähigkeit zum Wasseratmen verleihen, solange dieser ihn reitet.

Wassergespür (AF) Ein Tuanu kann mittels Überlebenskunst wie ein Wüschelrutengänger (siehe die Fertigkeitsspezialisierung Wüschelrutengehen^{ABR VII}) nach Wasser suchen. Ein Tuanu benötigt dazu keine Wüschelrute und erhält einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst, um Wasseradern usw. zu finden (Gesamtbonus +9).

ZEFAHIN

Zefahini sind Intelligent, willensstark und schnell wie der Wind. Sie sind von silbergrauer Färbung und haben wache graue Augen.

ZEFAHIN

Resistenz Elektrizität 10

Sprachen Aural, Kelisch (kann nicht sprechen)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Luftfohlen (ZF) Ein Zefahin kann ein Mal am Tag als Zauberähnliche Fähigkeit *Luftweg* mit ZS 7 nutzen.

Sandgespür (AF) Ein Zefahin erhält einen Volksbonus von +5 auf Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung in sandigen Wüsten und einen Volksbonus von +2 auf Willenswürfe gegen Illusionen (Luftspiegelungen eingeschlossen). Er kann durch Nebel und Sandstürme sehen.

Wüste durchqueren (AF) Ein Zefahin erleidet keinen Schaden durch heiße Umgebung und behandelt natürliche Wüsten niemals als Schwieriges Gelände. Er erhält einen Bonus von +4 auf alle Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst in Wüsten. Ein Zefahin hinterlässt in einer Wüste keine Spuren (wie *Spurloses Gehen*).

ELEMENTARROSSGEFÄHRTEN

Ein Charakter, welcher die Voraussetzungen erfüllt, kann das folgende Talent wählen, um ein Elementarross als Reittier oder Tiergefährten zu erhalten:

ELEMENTARROSSGEFÄHRTE

Dein Tiergefährte stammt von Kreaturen einer der Elementarebenen ab.

Voraussetzungen: CH 13, Klassenmerkmal Reittier oder Tiergefährte

Vorteil: Du kannst ein Elementarross als Tiergefährten wählen. Dieser Tiergefährte funktioniert wie ein Pferdegefährte mit den folgenden Modifikationen. Du musst die Pferderasse des Gefährten wählen (Istaheq, Misayyah, Tuanu oder Zefahin). Diese Wahl bestimmt die Energieresistenz des Gefährten und seine drei zusätzlichen Fähigkeiten, welche erlangt, wenn du in der Stufe aufsteigst.

ELEMENTARROSSGEFÄHRTEN

Gefährtenart	Resistenz	Anfangsfähigkeit	Aufstieg auf die 4. Stufe	Aufstieg auf die 8. Stufe
Istaheq	Säure 10	Willensstark	Steinfolhens	Donnernde Hufe
Misayyah	Feuer 10	Feuersicht	Sonnenfohlen	Flammenspur
Tuanu	Kälte 10	Wassergespür	Fließende Bewegungen	Wasserfohlen
Zefahin	Elektrizität 10	Wüste durchqueren	Sandgespür	Luftfohlen

Qadira
Juwel des Ostens

Die Geschichte von Qadira

Das Leben in Qadira

Die Belluohder von Qadira

Abenteuer in Qadira

Bestartim

RABISU

Diese Frau hat leere Augen, blaue Haut und die Flügel eines Geiers. Statt Händen und Füßen hat sie Vogelkrallen und ihr Mund ist voller Reißzähne.

RABISU

HG 11



EP 12.800

CB Mittelgroßes Feenwesen

INI +7; **Sinne** Dämmerlicht, Geruchssinn, Im Dunkeln sehen; Wahrnehmung +22

VERTEIDIGUNG

RK 25, Berührung 18, auf dem Falschen Fuß 17 (+1 Ausweichen, +7 GE, +7 Natürlich)

TP 147 (14W6+98)

REF +16, **WIL** +14, **ZÄH** +11

Immunitäten Blutung, Feuer, Furcht; **Resistenzen** Elektrizität 10, Kälte 10; **SR** 10/Kaltes Eisen und Magisch

Schwäche Empfindlichkeit gegenüber Salz

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Biss +17 (1W6+8 plus Blutsaugen), 4 Klauen +18 (1W4+8 plus Ergreifen)

Besondere Angriffe Blutsaugen (1W2 KO-Schaden)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 12; Konzentration +18)

Immer— *Mächtige Magische Fänge* (nur selbst)

Beliebig oft — *Schwächestrah* (SG 19), *Unsichtbarkeit*, *Untote befehligen* (SG 18)

3/Tag — *Entkräftender Strahl*, *Monster bezaubern* (SG 20), *schneller Schwächestrah* (SG 19), *schnelle Unsichtbarkeit*, *Vampirgriff*

1/Tag — *Arkane Spiegelung* (SG 21), *Schleier* (nur selbst), *Wellen der Erschöpfung*, *Windwandeln*

SPIELWERTE

ST 21, **GE** 24, **KO** 24, **IN** 19, **WE** 21, **CH** 22

GAB +7; **KMB** +12 (Ringkampf +16); **KMV** 30 (34 gegen Ringkampf)

Talente Ausweichen, Fähigkeitsfokus (*Schwächestrah*), Fertigkeitenfokus (Heimlichkeit), Im Kampf zaubern, Schnelle Zauberähnliche Fähigkeit (*Schwächestrah*, *Unsichtbarkeit*), Waffen finesse, Waffenfokus (Klaue)

Fertigkeiten Akrobatik +24, Einschüchtern +20, Entfesselungskunst +24, Fliegen +28, Heimlichkeit +38, Motiv erkennen +22, Überlebenskunst +19, Verkleiden +23, Wahrnehmung +22, Wissen (Natur) +21; **Volksmodifikator** Heimlichkeit +8

Sprachen Aklo, Aural, Gemeinsprache

Besondere Eigenschaft Blutausch

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Berge, Hügel und Wüsten

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3-6)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutausch (AF) Saugt eine Rabisu das Blut einer Kreatur, verfällt sie in Blutausch. Für die folgenden 1W4 Runden verhält sie sich so, als stünde sie unter *Hast* und erhält zudem Schnelle Heilung 5.

Empfindlichkeit gegenüber Salz (AF)

Eine Handvoll Salz fügt einer Rabisu Schaden so zu, als wäre sie von einer Flasche mit Säure getroffen worden (1W6 Schadenspunkte pro Anwendung). Auf den Boden gesprenkeltes Salz macht die entsprechenden Felder für die Rabisu zu Schwierigem Gelände. Eine Linie Salz in einer

Tür- oder Fensteröffnung (oder anderem Zugang) hält eine Rabisu vom Überqueren ab (die Rabisu muss eine Bewegungsaktion aufwenden und zudem einen Zähigkeitswurf gegen SG 20 ablegen; misslingt ihr der Rettungswurf, kann sie die Salzlinie nicht überqueren und erleidet für 1 Runde den Zustand Übelkeit).

Obwohl Rabisu Ghulen optisch ähneln, sind sie keine Untoten. Sie können mit ihren Klauen Gegenstände manipulieren, aber keine Waffen führen. Rabisu lieben den Geschmack von Blut und dieser variiert für sie stark, selbst zwischen zwei gleichartigen Kreaturen. Sie könnten besonders schmackhafte Opfer über Monate gefangen halten, um sich wieder und wieder an ihnen zu laben.

Eine Rabisu ist 1,80 m groß und wiegt 160 Pfund.



Schissach

Dieses schlanke Pferd ist etwas kleiner als der Durchschnitt, allerdings funkeln seine Augen intelligent.

SCHISSACH

HG 4



EP 1.200

N Großes Tier

INI +5; **Sinne** Dämmsicht, Geruchssinn, Wüstensinne; Wahrnehmung +8 (in der Wüste +12)

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 14, auf dem Falschen Fuß 12 (+5 GE, -1 Größe, +3 Natürlich)

TP 42 (5W8+20)

REF +9, **WIL** +3, **ZÄH** +8

ANGRIFF

Bewegungsrate 18 m

Nahkampf Biss +6 (1W8+4), 2 Hufe +5 (1W4+2)

Angriffsfläche 3 m; **Reichweite** 1,50 m

SPIELWERTE

ST 18, **GE** 20, **KO** 19, **IN** 2, **WE** 14, **CH** 10

GAB +3; **KMB** +8; **KMV** 23

Talente Ausdauer, Mehrfachangriff, Rennen[®], Waffenfokus (Huf)

Fertigkeiten Überlebenskunst +4 (in der Wüste +8), Wahrnehmung +8 (in der Wüste +12); **Volksmodifikatoren** Überlebenskunst in Wüsten +4, Wahrnehmung in Wüsten +4

Besondere Eigenschaften

Leicht auszubilden,
Wüstenbewohner

LEBENSWEISE

Umgebung Warme
Wüsten

Organisation Einzelgänger, Paar oder Herde (3-16)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Leicht auszubilden (AF) Ein

Schissach erlernt Tricks mit ungewöhnlicher Schnelligkeit und kann rasch ausgebildet werden. Ein Ausbilder erhält einen Bonus von +2 auf seine Fertigkeitswürfe für Mit Tieren umgehen. Ein Schissach kann über das hinaus, was ihm basierend auf seiner Intelligenz normalerweise beigebracht werden kann, 2 zusätzliche Tricks erlernen.

Wüstenbewohner (AF) Ein Schissach fühlt sich in der Wüste heimisch und behandelt Leichtes Geröll oder Sand nicht als Schwieriges Gelände. Es erhält einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst in der Wüste und behandelt heiße Temperaturen hinsichtlich Hitzegefahren als um eine Stufe niedriger (es leidet nicht bei Sehr heißen Bedingungen, behandelt Große Hitze als Sehr heiß und Extreme Hitze als Große Hitze).

Wüstensinne (AF) Ein Schissach ist mit Luftspiegelungen vertraut und erhält einen Volksbonus von +4 auf Rettungswürfe gegen Luftspiegelungen und Effekte, welche den Zustand Geblendet verursachen. Es erhält zudem einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung in Wüsten.



Schissachs sind kleiner und wirken zerbrechlicher als die meisten anderen Pferde, jedoch täuscht ihr Äußeres darüber hinweg, dass sie sehr abgehärtet sind. Sie kommen wochenlang mit minimalen Wasserrationen aus und können wenn nötig von Wüstengewächsen und sogar Heuschrecken leben. Ihre großen, breiten Augen sind von jeweils einem schmalen Ring schwarzer, unbehaarter Haut umgeben, so dass sie trotz der sengenden Wüstensonne sehen können. Die breite Stirn, welche sich zum schmalen Maul hin verjüngt, deutet auf hohe Intelligenz hin. Ihre hochgebogenen Schweife werden oft als Zeichen ihres unbeugsamen Geistes gedeutet.

Schissachs gibt es in vielerlei Farben. Oft werden sie in andere Linien eingezüchtet, um diesen Intelligenz und Tapferkeit zu verleihen. Nur wenige werden von ihren keleschitischen Besitzern aus der Hand gegeben, da ein Schissach kein einfaches Reittier ist, sondern ein treuer und wilder Partner.

Schissachgefährten

Ein Schissachgefährte hat zu Spielbeginn eine etwas schwächere Natürliche Rüstung als ein gewöhnliches Pferd, ist dafür aber leichter auszubilden; es verbessert sich im Gegensatz zu einem typischen Pferd statt mit der 4. Stufe erst mit der 7. Stufe, allerdings machen seine überlegenen Fähigkeiten die Wartezeit oft wett.

Ausgangsspielwerte: Größe Groß; **Bewegungsrate** 18 m; **RK** +1 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W6), 2 Hufe (1W4; Sekundärangriff); **Attributswerte** ST 16, GE 15, KO 13, IN 2, WE 14, CH 10; **Besondere Eigenschaften** Leicht auszubilden, Wüstenbewohner.

Aufstieg auf die 7. Stufe: **RK** +3 Natürliche Rüstung; **Angriff** Biss (1W8), 2 Hufe (1W4, Sekundärangriff); **Attributswerte** ST +2, GE +4, KO +2; **Besondere Eigenschaft** Wüstensinne.

Qadira
Juwel des
Ostens

Die
Geschichte
von Qadira

Das Leben
in Qadira

Die
Bewohner
von Qadira

Abenteuer
in Qadira

Bestiarium

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use

of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The Book of Fiends © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwalb.

Aurumvorax from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Caryatid Column from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Jean Wells.

Death Worm from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene and Erica Balsley.

Demon Lord, Pazuzu from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Dire Corby from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Jeff Wyndham.

Jackalwere from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene, based on original material by Ian McDowell and Douglas Naismith.

Spriegan from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author: Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.

Pathfinder Campaign Setting: Qadira, Jewel of the East © 2016, Paizo Inc.; Authors: Jessica Price, with John Compton.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder Almanach zu Qadira** © 2018 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

PATHFINDER ROLLENSPIEL™

AUF INS ABENTEUER!



WELTENBAND DER INNEREN SEE

Entdecke die Welt von Golarion, dem offiziellen Kampagnenhintergrund für das grandiose Pathfinder Rollenspiel! Eine Zeit der verlorenen Prophezeiungen ergreift von der Welt Besitz und bringt einen nicht enden wollenden Mahlstrom, einen Riss im Gewebe der Realität, einen Vorstoß der Teufelsanbetung und die ständige Bedrohung durch einen Krieg.



VÖLKER VON GOLARION

Die Bewohner der Pathfinder-Kampagnenwelt haben mächtige Reiche errichtet, die größten Geheimnisse der Magie gemeistert und ihre Welt und das Dahinterliegende erkundet - und manche sind immer noch dabei. Mit dem vorliegenden Werk kannst Du in ihre Geschichte und Kulturen eintauchen und mehr über ihre Fähigkeiten erfahren. Du findest ausführliche Informationen zu den wichtigsten Völkern.



ALMANACH ZU TALDOR

Das erste Imperium in Avistan nach den Verheerungen des Erdenfalls besteht seit Jahrtausenden. Auch wenn man in den Nachbarländern über die protzigen Feiern und den rückständigen Adel lacht, wagt doch niemand, die Macht des Mutterreiches herauszufordern! Angesichts einer sechstausendjährigen Geschichte, ist Taldor ein Land der Ruinen und lange vergrabenen Geheimnisse.

Katheer

– nicht maßstabsgetreu –

Paschman

Ruinen

Ruinen

Ruinen

Pferdemarkt
und Weiden

Goldstraße

1

2

3

4

5

7

8

6

9

10

11

12

13

14





DER RUHM DER MORGENRÖTE

Am Ostufer der Inneren See erstreckt sich mit Qadira eine der mächtigsten Nationen der Region. Und dabei ist das Land selbst nur die westlichste Spitze des gewaltigen Padischahreichs von Kelesch. Qadira ist seit langem eine Bastion der menschlichen Kultur und des Glaubens. In diesem legendären Land warten große Gefahren und wundersame Gelegenheiten auf Abenteurer – doch wer Qadira besucht, sollte sich besser auf die Reise vorbereiten!

Dieser Band enthält:

- ▶ Umfassende Informationen zur Geschichte der mächtigen Nation Qadira, ihrer Bewohner, ihrer Gebräuche und ihrer Religionen.
- ▶ Ein erster Blick auf viele Elemente des Padischahreichs, darunter neue Gesellschaften, neue Religionen und neue Organisationen aus dieser uralten Region.
- ▶ Eine Karte der Nation Qadira, welche zivilisierte Regionen und Wildnis präsentiert, bisher unbekannte Dschungel, seltsame neue Abenteuerschauplätze und die schönen, aber tödlichen Wüsten des Landes.
- ▶ Ein detailreiches und robustes System, um Mäzene zu finden und mit den Mächtigen des qadirischen Adels und den Handelshäusern zusammenzuarbeiten.
- ▶ Mehrere neue Monster, darunter von den Elementen berührte Pferde, und viele neue Spieleroptionen für Charaktere aus Qadira, darunter Archetypen, Talente, Magie, Wesenszüge und vieles mehr!



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



Artikelnummer: US51054PDF