

Chronik der Ereignisse

Hier findet ihr Zusammenfassungen zu den Spielrunden

- [Die irrwitzige Entführung](#)
 - [Akt I: Willkommen in Sandalore!](#)
 - [Akt II: Der Dschinn ist Frei!](#)
 - [Akt III: Rätsel Rätsel Rätsel... Und viel wasser!](#)
 - [Akt IV: Abhängen und Ölduft](#)
 - [Akt V: In die Metthöle des Löwen](#)
 - [Akt VI: Der Thron](#)

Die irrwitzige Entführung

Unsere Helden untersuchen das Mysteriöse Verschwinden des Geruchsmeisters Wendot Irrwitz in der Wüstenstadt Sandalore! Destiny Dungeon Szenario Elbenwacht

Die irrwitzige Entführung

Akt I: Willkommen in Sandalore!

Die irrwitzige Entführung

Unsere Helden:

Helios: Ein ehrwürdiger Krieger, dessen Mission es war, den Namen seines „Gewürzes mit exotischem Namen“ herauszufinden. Dieses stellte sich als kondensierter Drachenatem heraus.

Galbatorix: Ein starker und sturer Zwerg und ein guter Brieffreund von Wendot Irrwitz. Er hat ein schweres Alkoholproblem und ein Geheimnis ??? Er ist sehr auf Geld fixiert und weiß es seinen Hammer zu zertrümmern und wieder zu reparieren. Er ist im Besitz eines magischen Bestienzahns, aus dem er einen magischen Tee brauen kann. Dieser macht ihm, wenn er dem Tee widerstehen kann, zwar stärker, doch wenn etwas schiefgeht, hat das Schlimme folgen.

Gerald: Ein mächtiger Hexer mit guten Sinnen. Er nimmt oft eine etwas passivere Rolle an, doch wenn er mal was macht, ist es meist sehr hilfreich. Allerdings hat er ein gewaltiges Elfensandproblem. Elfensand ist eine vitalisierende Droge, die sehr teuer ist und schnell süchtig macht. Unregelmäßiger Konsum kann seeehr schlimme Folgen haben. Zudem hat er auch noch einem extrem hässlichen und höllisch stinkenden Stab, der sehr mächtige Magie in sich bürgt und nun an Gerald gebunden ist.

Rokan: Ein sehr junger Nekromant, der auf der Suche nach seinem verschwundenen Vater, auch Gerald genannt, sich nach Sandalore aufgemacht hat. Dort möchte er mithilfe seines Onkels Wendot Irrwitz seinen Vater wiederfinden. Auf seiner Schulter trägt er die Knochenhand seiner verstorbenen Mutter, die noch Ihre Seele in sich trägt.

Der Schauort: Sandalore

Die Stadt Sandalore wird seit etwa 800 Jahren von den 4 adligen Häusern Saldar, Noud, Tevesh und Agra beherrscht.

Der Legende nach gelang es den Gründern der Häuser vier mächtige Djinns mit Magie an ihre Familien zu binden. Die Djinns schufen jeweils eine fliegende Insel für jede Familie. Von diesen Inseln, die mit üppiger Vegetation geschaffen wurden, ergoss sich fortan ein stetiger Schwall an Wasser auf die Wüstenoberfläche.

So wurde es möglich, im Schatten der vier Inseln eine weitläufige Stadt in der Wüste zu gründen.

Sandalores Bevölkerung konzentrierte sich fortan darauf, die Bedürfnisse ihrer adeligen Gönner zu befriedigen und spezialisierte sich im Lauf der Zeit auf das Erzeugen und Manipulieren von Gerüchen und Geschmack. Zahlreiche Geruchsmeistereien sorgen dafür, dass es ins Sandalore selten und auf den Inseln des Adels niemals schlecht riecht.

Es gibt die 4 Häuser von Sandalore:

Saldar: Geführt von Matriarchin Esme Saldar

Noud: Geführt von Gesht Noud

Tevesh: Geführt von Adran Tevesh

Agra: Geführt Agra der vierten.

Weitere wichtige Organisationen:

Die Mondassasinen: Eine käufliche Organisation, die mithilfe von Gestaltwandlern jeden töten kann, wenn dieser zu viel Geld hat.

Weitere wichtige Orte:

Der Schwarzmarkt im Sandwurm:

In Sandalore wird absolut alles von den 4 großen Familien, dieser mehr oder weniger gesetzlose Ort ist im Bauch eines Sandwurms, den man rufen muss, um gefressen zu werden. Dort gibt es absolut alles zu kaufen.

Wichtige Figuren:

Wendot Irrwitz: Wendot Irrwitz ist der Onkel von Roka väterlicherseits. Er ist sehr reich und äußerst exzentrisch. Er schert sich nicht darum, was andere von ihm denken und hat sowohl viele Feinde und Kinder gemacht. Wendot verdiente seinen enormen Reichtum als der Vorstand der Irrwitz Geruchsmeisterei. Er hatte auch eine Affäre mit Esme Saldar, was ihn vor seinen Feinden innerhalb der Stadt bewahrt, denn alle anderen 3 Familien können ihn nicht ausstehen.

Davras: Davras ist der (vielleicht) treue Hausvorsteher von Wendot Irrwitz.

Geschichte:

Die Geschichte beginnt auf dem Anwesen von Irrwitz. Rokan, Helios und Gerald trafen sich in der Stadt. Helios half Rokan, da dieser noch ein kleiner Junge ist und Gerald hatte zufälligerweise dasselbe Ziel wie die anderen Beiden. Wendot Irrwitz finden. Rokan wollte mithilfe seines Onkels seinen Vater retten, Helios wollte sein exotisches Gewürz begutachten lassen und Gerald wollte seinen Stab entstinken. Galvorix wartete bei Irrwitz im Warteraum und sah wie dieser drei neue Gäste einfach so begrüßte und jeden anderen Warten ließ. Also stellte er sich einfach dazu. Irrwitz berief, exzentrisch wie er ist, eine große Fete. Auf dieser stellte sich heraus, dass Galvorix und Irrwitz befreundet sind. Irrwitz gibt Gerald auch ein wenig Elfensand.

Spät am Abend gehen alle Schlafen. In der Nacht werden alle von einem Schrei geweckt. Galvorix wacht auf, greift nach seinem Hammer und rennt Hammerschwingend den Gang entlang. Dort schlägt er einen verummten Assassinen nieder und tot. Dieser ist Teil der Mondassasinen und trägt einen Umhang, einen Opalring sowie diverse vergiftete Waffen bei sich. Davras kommt und alle versammeln sich am Ort des Geschehens. Gerald erklärt, dass jemand einen Telerotationszauber angewendet hat. Das deckt sich mit Davras Aussage, dass Irrwitz verschwunden ist. Er beauftragt, die vier Abenteurer Irrwitz wiederzubringen und bezahlt jedem 2000 Silbertaler im Voraus. Diese begeben sich zu Irrwitz Gemächern. Galvorix, um den Tresor zu knacken und die anderen drei, um nach Spuren zu suchen. Galvorix schafft es nicht den Tresor zu öffnen und zerstört dabei seinen Hammer, den er notdürftig repariert. Rokan hingegen findet bei dem Untersuchen des Raumes einen Opalring und einen Umhang, wie den vom Assassinen. Gerald spürt währenddessen die Restmagie auf. Dabei bemerkt er, dass Irrwitz wohl auf eine der fliegenden Familieninseln teleportiert wurde. Doch während er noch weiter ausführen will, wird auch er wegteleportiert. Ein weiterer Assasine hatte sich im Raum als Vase versteckt. Rokan und Helios bemerken das, und während Rokan nicht einmal reagieren kann, wirft Helios seinen Speer und trifft den Gestalt-wandelten Assassinen mitten ins Herz. Doch Galvorix auf der anderen Hand, hält die Gardine für einen Gestaltwandler und springt prompt durch und aus dem Fenster, wobei er beinahe stirbt. Helios und Rokan hingegen war das egal. Rokan war es egal, weil Galvorix seinen Onkel ausrauben wollte und Helios war es egal, weil er ihn nicht wirklich kannte. Sie gehen beide zu Bett, um das vergangene zu verarbeiten.

Am nächsten Morgen, während der Teambesprechung kommt Galvorix hingegen Quietschfidel an den Tisch und auch sein Hammer ist wieder ganz. Doch den andern fällt das nicht auf. Davras mischt sich ein und fragt, wie die Planungen so vorangehen. Rokan meinte, dass, damit sein Plan funktionieren kann, sie ein paar Informationen und Materialien unter der Hand besorgen müssen, ohne dass die 4 Familien etwas davon mitbekommen. Davras schickt sie mit einem seltsamen Trommelgerät in die Wüste. Galvorix fragte nach Alkohol, der ihm kurz darauf in einem Fass gebracht wurde. Er trank das gesamte Fass in wenigen Zügen aus und war darauf so stockbesoffen, dass Helios ihn in einer Babytasche tragen musste. Später, als sie mitten in der Wüste angekommen sind, schaltete Rokan das Gerät ein. Es trommelte und trommelte, bis der Boden anfang zu wackeln. Doch das Wackeln kam nicht vom Gerät, sondern von einem Sandwurm,

der alle drei kurz darauf auffraß.

Im Bauch des Wurmes angekommen, fanden sie den größten Schwarzmarkt vor, den sie jemals gesehen hatten. Auf der Suche nach einem Informationsbroker schauten sich Rokan und Helios um. Sie sahen einen alten Mann, der psychotisch versprach, dass er einem alles beantworten könne. Als Rokan und Helios näher traten, zeigte er auf beide und verlangte 500 Silbermünzen. Helios bezahlte, doch Rokan war skeptisch. Erst als der alte Mann auf Galvorix zeigte und damit etwas wusste, was er nicht hätte wissen können (und zwar, dass die 3 zusammengehörten), war Rokan gewillt zu bezahlen. Doch Galvorix kroch in seinem Delirium noch umher, und konnte nicht eine Realität von der anderen unterscheiden. Er verwechselte Menschen mit Elefanten und konnte sich auch ansonsten nicht auf den Beinen halten. Helios holte ihn und nahm ihm all sein Geld ab. Danach bezahlte er den Alten man mit Galvorix Geld. Galvorix hielt Helios für einen Elefanten und hatte zu viel Angst, um sich zu wehren. Der alte Mann schrie: Tevesh! Tevesh! Tevesh! Und wurde danach unansprechbar.

Helios und Rokan entschieden sich mal weiter auf dem Markt umzuschauen. Helios aß Hodensuppe und Rokan wurde um Gewehre betrogen. Aus einem abergläubischen Grund meinte Helios, dass es eine Gute Idee sei, den Wurm und das darin befindliche Lager abzubrennen. Er wurde dabei erwischt und abgeführt. Rokan wollte mit den Wachen reden, doch auch er wurde ins Gefängnis gesteckt. Doch das war nicht alles: Das Gefängnis ist der Verdauungstrakt des Wurmes und darin befinden sich schon einige bis auf die Knochen verdaute Insassen.

Ende

Akt II: Der Dschinn ist Frei!

Die Irrwitzige Entführung

Unsere Helden:

Helios

Helios: Ein ehrwürdiger Krieger, dessen Mission es war, den Namen seines „Gewürzes mit exotischem Namen“ herauszufinden. Dieses stellte sich als kondensierter Drachenatem heraus.

Galbatorix

Galbatorix: Ein starker und sturer Zwerg und ein guter Brieffreund von Wendot Irrwitz. Er hat ein schweres Alkoholproblem und ein Geheimnis ??? Er ist sehr auf Geld fixiert und weiß es seinen Hammer zu zertrümmern und wieder zu reparieren. Er ist im Besitz eines magischen Bestienzahns, aus dem er einen magischen Tee brauen kann. Dieser macht ihm, wenn er dem Tee widerstehen kann, zwar stärker, doch wenn etwas schiefgeht, hat das Schlimme folgen.

Rokan:

Rokan: Ein sehr junger Nekromant, der auf der Suche nach seinem verschwundenen Vater, auch Gerald genannt, sich nach Sandalore aufgemacht hat. Dort möchte er mithilfe seines Onkels Wendot Irrwitz seinen Vater wiederfinden. Auf seiner Schulter trägt er die Knochenhand seiner verstorbenen Mutter, die noch Ihre Seele in sich trägt.

Liv:

Liv: Eine Wasserhexe des Hohen Rates. Sie ist ehrenvoll und auf einer diplomatischen Mission wegen der Dschinn. Sie möchte verhindern, dass die Dschinn alle Magier für Böse erachten

und sie deshalb entweder Befreien oder beschwichtigen. Sie reist mit einem Falken mit dem sie sowohl Sinne, als auch einen Körper teilen kann.

Der Schauort: Sandalore

Sandalore:

Die Stadt [Sandalore](#) wird seit etwa 800 Jahren von den 4 adligen Häusern Saldar, Noud, Tevesh und Agra beherrscht.

Der Legende nach gelang es den Gründern der Häuser vier mächtige Djinns mit Magie an ihre Familien zu binden. Die Djinns schufen jeweils eine fliegende Insel für jede Familie. Von diesen Inseln, die mit üppiger Vegetation geschaffen wurden, ergoss sich fortan ein stetiger Schwall an Wasser auf die Wüstenoberfläche.

So wurde es möglich, im Schatten der vier Inseln eine weitläufige Stadt in der Wüste zu gründen.

Sandalores Bevölkerung konzentrierte sich fortan darauf, die Bedürfnisse ihrer adeligen Gönner zu befriedigen und spezialisierte sich im Lauf der Zeit auf das Erzeugen und Manipulieren von Gerüchen und Geschmack. Zahlreiche Geruchsmeistereien sorgen dafür, dass es ins Sandalore selten und auf den Inseln des Adels niemals schlecht riecht.

Es gibt die 4 Häuser von Sandalore:

Saldar: Geführt von Matriarchin Esme Saldar

Noud: Geführt von Gesht Noud

Tevesh: Geführt von Adran Tevesh

Agra: Geführt Agra der vierten.

Weitere wichtige Organisationen:

Die Mondassasinen: Eine käufliche Organisation, die mithilfe von Gestaltwandlern jeden töten kann, wenn dieser zu viel Geld hat.

Weitere wichtige Orte:

Der Schwarzmarkt im Sandwurm:

In Sandalore wird absolut alles von den 4 großen Familien, dieser mehr oder weniger gesetzlose Ort ist im Bauch eines [Sandwurms](#), den man rufen muss, um gefressen zu werden. Dort gibt es absolut alles zu kaufen.

Die fliegende Insel der Agra:

Die fliegende Insel ist sowohl der [Wohnsitz der Agra](#), also auch die unfreiwillige Behausung des Wind Dschinns. Sie ist sehr Luxuriös und schön eingerichtet.

Wichtige Figuren:

Wendot Irrwitz

[Wendot Irrwitz](#) ist der Onkel von Rokan väterlicherseits. Er ist sehr reich und äußerst exzentrisch. Er schert sich nicht darum, was andere von ihm denken und hat sowohl viele Feinde und Kinder gemacht. Wendot verdiente seinen enormen Reichtum als der Vorstand der Irrwitz Geruchsmeisterei. Er hatte auch eine Affäre mit Esme Saldar, was ihn vor seinen Feinden innerhalb der Stadt bewahrt hat, denn alle anderen 3 Familien können ihn nicht ausstehen. Er wurde im letzten Abenteuer entführt, und ist aktuell noch verschollen.

Geschichte:

Die Geschichte beginnt dort, wo [Akt I](#) aufgehört hat. Mit einem schwer betrunkenen Galvorix, der Menschen anschreit, weil er im betrunkenen Delirium alle für Elefanten hält. Alle seine Habseligkeiten sind auf dem Boden verteilt und mit halb heruntergelassener Hose schreit er um sich. Da taucht Liv auf und versucht seine Gegenstände vor den diebischen Händen auf dem Schwarzmarkt zu retten. Galvorix versteht das nicht so ganz und versucht sie aufzuhalten, fällt aber nur hin. Nachdem sie ihn mithilfe von magischen Wassers genug zu Bewusstsein gebracht hat, dass er stehen kann, geht sie mit ihm zu dem Gefängnis, und holt dort Rokan und Helios ab. Der Gefängnisleiter Porrgosh ist sehr beschämt, dass er den Neffen von Wendot eingesperrt ist und versichert ihm, dass er ein guter Freund von ihm sei. So ein guter Freund sogar, dass er ihm eine Liste mit Parfümen mitgibt, die er von Wendot benötigt. Er erwähnt auch, dass er erst Vormittag Wendot gesehen hat, wie dieser mit Blumen auf den Weg zu Agra war. Doch nachdem die Helden freigelassen wurden, stehen sie erneut vor einem Dilemma: Wie sollen sie aus dem Wurm entkommen? Zum Glück gibt es einen Wurm-extraktionsservice, doch als sie im Laden ankommen, bemerken sie, dass dieser über alle Maßen kostspielig ist. Galvarix hat eine Lösung, aber dafür möchte er seinen Hammer von Liv wiederhaben. Diese verhandelt knallhart und für seinen

Bestienzahn und seinen Hammer schuldet er ihr jetzt einen Gefallen. Kurz darauf verliebt sich die Frau an der Kasse plötzlich Herz über Kopf in ihn, und lässt sie nur für einen Kuss zurück in die Stadt.

Wieder in der Stadt angekommen, machen sie sich sofort auf zu der Botschaft von Agra. Auf dem Weg dorthin gibt Rokan Galvorix einen Umhang der Assassinen und einen Opalring. Dort angekommen, erwartet sie eine lange Schlange. Liv zückt ihren Bescheid vom Rat und möchte damit durch. Doch alle in der Schlange sind wichtige Gesandte. Manche warten schon seit Tagen, andere schon seit Wochen. Also feuert Liv sie an und wiegelt eine Meute auf. So marschieren sie bis zum Tor, wo zwei Riesen als Wachen arbeiten. Die eine Wache streckt ihre Hand aus und verlangt offensichtlich Schmiergeld. Doch Helios versteht das nicht und ergreift prompt die Hand des Riesen. Dieser wird wütend und hebt Helios hoch. Rokan möchte ihm helfen und übernimmt magisch die Kontrolle des Riesen. Er befahl ihm, die andere Wache K. O. zu hauen, doch dieser versagt. Die zweite Wache, deutlich verärgert, sticht mit ihrem Speer zurück und tötet die erste Wache. Selbige fällt rücklings auf einen Teil der wütenden Meute. Unter diesen befand sich auch Galvorix welcher vollends zermatscht wurde.

In der Botschaft angekommen, treffen die anderen erneut auf Galvorix, der sich wohl unbeschadet aus dieser Situation winden konnte. Doch das war jetzt deren kleinste Sorge, in dieser Obsidian und Marmor gefüllten Halle voller Springbrunnen. Bürokraten laufen emsig umher und wuseln überall herum. Liv hält einen der Bürokraten auf und sagt ihm, dass es etwas Wichtiges ist. Dieser verlangt nach einem Formular und Rokan gibt ihm die Parfümliste, die er von Porrgosh bekommen hat. Dieser kann es sich nicht erklären und schickt sie zu Raum 52 für besondere Angelegenheiten. Dort treffen sie auf einen sehr kleinen gebückten Gnom, welcher die ganzen Dokumente bearbeitet. Sie zeigen ihm die Liste und die Befugnisse des Rates und bitten ihn nach oben gelassen zu werden. Erst als Rokan anmerkt, dass er der Neffe von Wendot ist, lässt der Gnom sie nach oben. Ein Buttler bringt sie zu einem Luft - Aufzug, auf dem Weg sehen sie erneut Galvorix der die armen Beamten schreiend nach Bier fragt. Er schließt sich, weiterhin nach Bier fragend, wieder der Gruppe an. Liv war der Gnom nicht ganz so geheuer, also entschuldigt sie sich aufs Klo und lauscht nochmal an seiner Tür. Währenddessen prügeln sich Galvorix und Rokan auf dem Aufzug. Doch nichts. Ihren Falken auf der anderen Seite schickt sie mit den Anderen mit. Doch als sie fertig ist zu lauschen, sind die anderen schon oben. Mit ihrem Falken weist sie Rokan darauf hin, dass sie noch fehlt. Dieser schickt noch einen Buttler, um sie abzuholen. Galvorix hingegen spürt das Präsenz des Dschinn und verfolgt sie. Beim Dschinn angekommen prügelt er mit seinem Hammer auf die Ketten ein, doch das bringt nichts. Währenddessen begeben sich die anderen drei in den Thronsaal. Dort sehen sie Königin Agra und Wendot während sie sich lieben. Liv versucht sie versteckt zu halten, doch Rokan ruft nach Wendot. Sobald er das getan hat, verändert sich das Verhalten von Wendot urplötzlich. Er tötet Agra und klaut ihren Rubin, den sie um den Hals trägt. Sofort läuten Glocken laut los. Kurz danach wird Galvorix in seinem Tun unterstützt. Der Gestaltwandler befreit den Dschinn mit dem Rubin, den er gerade erst gestohlen hat. Der Dschinn schäumt vor Wut und sofort sterben alle Adligen, alle Bediensteten und alle Gefolgen an der Luft. Ein großer Tornado bildet sich. Helios wird der Boden unter den Füßen weggerissen, als er versucht der Toten Königin etwas zu klauen, kurz darauf trifft es auch Liv und Rokan. Der einzige, der nun noch festen Boden unter den Füßen hat, ist nun Galvorix. Dieser spricht mit dem Dschinn über irgendeinen Gefallen und darüber, dass eine Illusion aufgebaut werden muss und die anderen Dschinns befreit werden müssen. Kurz darauf stehen alle wieder auf dem Marktplatz und nur noch

Galvorix kann sich noch an diese Eskapaden erinnern. Alle anderen glauben, sie wären an der Bürokratie gescheitert und dass Wendot bei den Tevesh ist.

Ende

Akt III: Rätsel Rätsel Rätsel...

Und viel wasser!

Die Irrwitzige Entführung

Unsere Helden:

Galbatorix

Galbatorix: Ein starker und sturer Zwerg und ein guter Brieffreund von Wendot Irrwitz. Er hat ein schweres Alkoholproblem und ein Geheimnis ??? Er ist sehr auf Geld fixiert und weiß es seinen Hammer zu zertrümmern und wieder zu reparieren. Er ist im Besitz eines magischen Bestienzahns, aus dem er einen magischen Tee brauen kann. Dieser macht ihm, wenn er dem Tee widerstehen kann, zwar stärker, doch wenn etwas schiefgeht, hat das Schlimme folgen. Er kann sich außerdem auf seltsame Weise selbst stärken. Niemand versteht es bis jetzt so recht, was da eigentlich vor sich geht.

Gerald

Gerald: Ein mächtiger Hexer mit guten Sinnen. Er nimmt oft eine etwas passivere Rolle an, doch wenn er mal was macht, ist es meist sehr hilfreich. Allerdings hat er ein gewaltiges Elfensandproblem. Elfensand ist eine vitalisierende Droge, die sehr teuer ist und schnell süchtig macht. Unregelmäßiger Konsum kann seeehr schlimme Folgen haben. Zudem hat er auch noch einem extrem hässlichen und höllisch stinkenden Stab, der sehr mächtige Magie in sich bürgt und nun an Gerald gebunden ist.

Rokan

Rokan: Ein sehr junger Nekromant, der auf der Suche nach seinem verschwundenen Vater, auch Gerald genannt, sich nach Sandalore aufgemacht hat. Dort möchte er mithilfe seines Onkels Wendot Irrwitz seinen Vater wiederfinden. Auf seiner Schulter trägt er die Knochenhand

seiner verstorbenen Mutter, die noch Ihre Seele in sich trägt.

Liv

Liv: Eine Wasserhexe des Hohen Rates. Sie ist ehrenvoll und auf einer diplomatischen Mission wegen der Dschinn. Sie möchte verhindern, dass die Dschinn alle Magier für Böse erachten und sie deshalb entweder befreien oder beschwichtigen. Sie reist mit einem Falken mit dem sie sowohl Sinne, als auch einen Körper teilen kann.

Teb

Teb: Unser aller guter Freund Teb. Wir alle kennen ihn, wir alle lieben ihn und keiner würde ihm misstrauen. Doch trotzdem ist irgendetwas ungewohnt an ihm ... Besser nicht darüber nachdenken.

Der Schauplatz: Sandalore

Sandalore

Die Stadt Sandalore wird seit etwa 800 Jahren von den 4 adeligen Häusern Saldar, Noud, Tevesh und Agra beherrscht.

Der Legende nach gelang es den Gründern der Häuser vier mächtige Djinns mit Magie an ihre Familien zu binden. Die Djinns schufen jeweils eine fliegende Insel für jede Familie. Von diesen Inseln, die mit üppiger Vegetation geschaffen wurden, ergoss sich fortan ein stetiger Schwall an Wasser auf die Wüstenoberfläche.

So wurde es möglich, im Schatten der vier Inseln eine weitläufige Stadt in der Wüste zu gründen.

Sandalores Bevölkerung konzentrierte sich fortan darauf, die Bedürfnisse ihrer adeligen Gönner zu befriedigen und spezialisierte sich im Lauf der Zeit auf das Erzeugen und Manipulieren von Gerüchen und Geschmack. Zahlreiche Geruchsmeistereien sorgen dafür, dass es in Sandalore selten und auf den Inseln des Adels niemals schlecht riecht.

Wichtige Organisationen:

Agra

Agra: Geführt Agra der vierten. Agra bedeutet im Dialekt von Sandalore: Transformation. Es ist das Mysterischste aller Häuser, es wird gemunkelt, dass dort alle Frauen sind und absolut gleich aussehen. Doch so richtig bestätigen kann das keiner, da niemand sie wirklich sieht. Bis auf mal den einen oder anderen bediensteten. Auch ihre blau-schwarzen Gewänder würden eher in die dunkle Zeit des Winters passen, und nicht in die Wüste.

Geschichte:

Beim letzten Mal wurde die fliegende Insel von Tevesh zerstört und alle bis auf Galvorix haben es vergessen. Als die Gruppe dabei war, sich neu zu formieren, trat Gerald wieder zu ihnen. Er weiß selber nicht wo er war, doch er weiß, dass sie immer noch Irrwitz suchen. Während sie sich einander vertraut machen, entstinkt Liv seinen Stab mithilfe von Wassermagie. Während sie noch über ihre weiteren Schritte sinnieren, kam unser guter alter Freund Teb dazu. Zuerst wollten sie zu Saldar gehen, doch Galvorix überzeugte sie vehement stattdessen zu Agra zu gehen. Also suchten sie nach einem Eingang, doch Agra hat keine Botschaft, wie die anderen 3 Häuser. Doch unter ihrer Blütenförmigen geschlossenen Insel befindet sich ein von der Blüte in schatten getauchter Friedhof. Dieser Friedhof hat in der Mitte ein Mausoleum, in den es zu den Kerkern hinabgeht. In diesem Wirrwarr aus den immer gleichen leeren Gängen und leeren Räumen, verlaufen sie sich fast. Doch Galvorix hat dank Teb eine geniale Eingebung. Er hatte eine Vision von einem bestimmten Raum und einem bestimmten Stein. Also sie diesen drücken, tut sich der Boden unter ihnen auf. Sie alle fallen tief, doch glücklicherweise verletzt sich keiner. Galvorix vermutet, dass Teb dahinter steckt, doch dann verwirft er den Gedanken gleich wieder. Nicht unser Freund Teb. Liv versucht in diesem leeren, kahlen Raum einen Ausgang zu finden, indem sie Wasser zu sich ruft, doch aus einem kleinen Leck wird ein großes und alles steht gleich unter Wasser. Sie alle kämpfen über Wasser zu bleiben und Gerald schnappt sich den Kleinen Roka und hievt ihn mit sich aus dem Wasser.

Jetzt, da dieser Weg versperrt ist, untersuchen sie den Friedhof ein zweites mal. Es ist schon deutlich dunkler geworden und seltsame Priester, die blaue Flammen in Laternen tragen, wandern jetzt auf dem Friedhof umher. Ihnen fallen 5 matt-blaue Grabsteine ganz besonders auf, sie untersuchen sie und finden kleine Becken unten an jedem einzelnen, sowie 5 Symbole. Sie bitten die Priester um Rat, doch diese geben nur nutzlose Floskeln. Nach ein wenig herumprobieren, finden sie heraus, dass manche Gegenstände die Flammen blau machen, und andere sie weiß. Die Priester erklärten ihnen, dass schwarz das Ziel ist und man das Licht meiden sollte. Also probierten sie weiter herum, bis sie herausfanden, dass reines Wasser die Flammen schwarz macht. Die Reihenfolge war des Rätsels Lösung. Der Krieger wird zur Dame, die Dame wird zur Kriegerin und die Knospe wird zur Blüte. Ein Portal öffnete sich. Sie kamen in einem lebenden Raum an. Alles bestand aus einer fleischartigen Substanz und der Boden war voller Blutartiger, schwarzroter Flüssigkeit.

Sie waren in einer Eingangshalle und nur ein einziger Gang führte sie weiter. Doch je weiter sie gingen, desto dunkler wurde es um sie herum. Rokan und Gerald fiel auf, dass Livs augen pechschwarz geworden sind. Doch diese konnten noch sehr gut sehen. Aus Panik stieß Rokan einen Dolch in den Boden, doch dieser versank einfach nur. Galvorix hingegen bemerkte, dass seine Gesichtszüge immer femininer wurden, genauso wie die der anderen. Er erinnerte sich daran, dass die Männer von Agra immer femininer wurden, bis es scheinbar keine Männer mehr gab, doch bevor er die anderen warnen konnte, fielen sie alle in Ohnmacht.

Akt IV: Abhängen und Ölduft

Unsere Helden:

Galbatorix

Galbatorix: Ein starker und sturer Zwerg und ein guter Brieffreund von Wendot Irrwitz. Er hat ein schweres Alkoholproblem und ein Geheimnis ??? Er ist sehr auf Geld fixiert und weiß es seinen Hammer zu zertrümmern und wieder zu reparieren. Er ist im Besitz eines magischen Bestienzahns, aus dem er einen magischen Tee brauen kann. Dieser macht ihm, wenn er dem Tee widerstehen kann, zwar stärker, doch wenn etwas schiefgeht, hat das Schlimme folgen. Er kann sich außerdem auf seltsame Weise selbst stärken. Niemand versteht es bis jetzt so recht, was da eigentlich vor sich geht.

Gerald

Gerald: Ein mächtiger Hexer mit guten Sinnen. Er nimmt oft eine etwas passivere Rolle an, doch wenn er mal was macht, ist es meist sehr hilfreich. Allerdings hat er ein gewaltiges Elfensandproblem. Elfensand ist eine vitalisierende Droge, die sehr teuer ist und schnell süchtig macht. Unregelmäßiger Konsum kann seeehr schlimme Folgen haben. Zudem hat er auch noch einem extrem hässlichen und höllisch stinkenden Stab, der sehr mächtige Magie in sich bürgt und nun an Gerald gebunden ist.

Rokan

Rokan: Ein sehr junger Nekromant, der auf der Suche nach seinem verschwundenen Vater, auch Gerald genannt, sich nach Sandalore aufgemacht hat. Dort möchte er mithilfe seines Onkels Wendot Irrwitz seinen Vater wiederfinden. Auf seiner Schulter trägt er die Knochenhand seiner verstorbenen Mutter, die noch Ihre Seele in sich trägt.

Liv

Liv: Eine Wasserhexe des Hohen Rates. Sie ist ehrenvoll und auf einer diplomatischen Mission wegen der Dschinn. Sie möchte verhindern, dass die Dschinn alle Magier für Böse erachten und sie deshalb entweder befreien oder beschwichtigen. Sie reist mit einem Falken mit dem sie sowohl Sinne, als auch einen Körper teilen kann.

Teb

Teb: Unser aller guter Freund Tab. Wir alle kennen ihn, wir alle lieben ihn und keiner würde ihm Misstrauen. Doch trotzdem ist irgendetwas ungewohnt an ihm ... Besser nicht darüber nachdenken.

Der Schauort: Sandalore

Sandalore

Die Stadt Sandalore wird seit etwa 800 Jahren von den 4 adeligen Häusern Saldar, Noud, Tevesh und Agra beherrscht.

Der Legende nach gelang es den Gründern der Häuser vier mächtige Djinns mit Magie an ihre Familien zu binden. Die Djinns schufen jeweils eine fliegende Insel für jede Familie. Von diesen Inseln, die mit üppiger Vegetation geschaffen wurden, ergoss sich fortan ein stetiger Schwall an Wasser auf die Wüstenoberfläche.

So wurde es möglich, im Schatten der vier Inseln eine weitläufige Stadt in der Wüste zu gründen.

Sandalores Bevölkerung konzentrierte sich fortan darauf, die Bedürfnisse ihrer adeligen Gönner zu befriedigen und spezialisierte sich im Lauf der Zeit auf das Erzeugen und Manipulieren von Gerüchen und Geschmack. Zahlreiche Geruchsmeistereien sorgen dafür, dass es in Sandalore selten und auf den Inseln des Adels niemals schlecht riecht.

Wichtige Organisationen:

Agra

Agra: Geführt Agra der vierten. Agra bedeutet im Dialekt von Sandalore: Transformation. Es ist das Mysterischste aller Häuser, es wird gemunkelt, dass dort alle Frauen sind und absolut gleich aussehen. Doch so richtig bestätigen kann das keiner, da niemand sie wirklich sieht. Bis auf mal den einen oder anderen bediensteten. Auch ihre blau-schwarzen Gewänder würden eher in die dunkle Zeit des Winters passen, und nicht in die Wüste.

Geschichte:

Akt V: In die Metthöle des Löwen

Unsere Helden:

Galbatorix

Galbatorix: Ein starker und sturer Zwerg und ein guter Brieffreund von Wendot Irrwitz. Er hat ein schweres Alkoholproblem und ein Geheimnis ??? Er ist sehr auf Geld fixiert und weiß es seinen Hammer zu zertrümmern und wieder zu reparieren. Er ist im Besitz eines magischen Bestienzahns, aus dem er einen magischen Tee brauen kann. Dieser macht ihm, wenn er dem Tee widerstehen kann, zwar stärker, doch wenn etwas schiefgeht, hat das Schlimme folgen. Er kann sich außerdem auf seltsame Weise selbst stärken. Niemand versteht es bis jetzt so recht, was da eigentlich vor sich geht.

Gerald

Gerald: Ein mächtiger Hexer mit guten Sinnen. Er nimmt oft eine etwas passivere Rolle an, doch wenn er mal was macht, ist es meist sehr hilfreich. Allerdings hat er ein gewaltiges Elfensandproblem. Elfensand ist eine vitalisierende Droge, die sehr teuer ist und schnell süchtig macht. Unregelmäßiger Konsum kann seeehr schlimme Folgen haben. Zudem hat er auch noch einem extrem hässlichen und höllisch stinkenden Stab, der sehr mächtige Magie in sich bürgt und nun an Gerald gebunden ist.

Rokan

Rokan: Ein sehr junger Nekromant, der auf der Suche nach seinem verschwundenen Vater, auch Gerald genannt, sich nach Sandalore aufgemacht hat. Dort möchte er mithilfe seines Onkels Wendot Irrwitz seinen Vater wiederfinden. Auf seiner Schulter trägt er die Knochenhand seiner verstorbenen Mutter, die noch Ihre Seele in sich trägt.

Liv

Liv: Eine Wasserhexe des Hohen Rates. Sie ist ehrenvoll und auf einer diplomatischen Mission wegen der Dschinn. Sie möchte verhindern, dass die Dschinn alle Magier für Böse erachten und sie deshalb entweder Befreien oder beschwichtigen. Sie reist mit einem Falken mit dem sie sowohl Sinne, als auch einen Körper teilen kann.

Wielaf Smaul

Wielauf: Ein explosiver Magier dessen Gedanken die Form von explodierenden Fürzen an.

Der Schauort: Sandalore

Sandalore

Die Stadt Sandalore wird seit etwa 800 Jahren von den 4 adligen Häusern Saldar, Noud, Tevesh und Agra beherrscht.

Der Legende nach gelang es den Gründern der Häuser vier mächtige Djinns mit Magie an ihre Familien zu binden. Die Djinns schufen jeweils eine fliegende Insel für jede Familie. Von diesen Inseln, die mit üppiger Vegetation geschaffen wurden, ergoss sich fortan ein stetiger Schwall an Wasser auf die Wüstenoberfläche.

So wurde es möglich, im Schatten der vier Inseln eine weitläufige Stadt in der Wüste zu gründen.

Sandalores Bevölkerung konzentrierte sich fortan darauf, die Bedürfnisse ihrer adeligen Gönner zu befriedigen und spezialisierte sich im Lauf der Zeit auf das Erzeugen und Manipulieren von Gerüchen und Geschmack. Zahlreiche Geruchsmeistereien sorgen dafür, dass es ins Sandalore selten und auf den Inseln des Adels niemals schlecht riecht.

Wichtige Organisationen:

Agra

Agra: Geführt Agra der vierten. Agra bedeutet im Dialekt von Sandalore: Transformation. Es ist das Mysterischste aller Häuser, es wird gemunkelt, dass dort alle Frauen sind und absolut gleich aussehen. Doch so richtig bestätigen kann das keiner, da niemand sie wirklich sieht. Bis auf mal den einen oder anderen bediensteten. Auch ihre blau-schwarzen Gewänder würden eher in die dunkle Zeit des Winters passen, und nicht in die Wüste.

Agras Herrin ist eine fadenzieherin hinter der Festnahme der Djinns

Geschichte:

Nachdem die Helden dem Loch aus Fleisch und Schleim und Fleisch gekrochen sind, stehen sie auf einer Zyste in einem riesigen Palast aus noch mehr Fleisch. Galbatorix entscheidet sich, dass das Konsumieren des Fleisches eine gute Idee sei, also bittet er Gerald ihm ein Stück aus der Wand zu trennen. Mit einer Sichel und Feuer trennt diese auch ein halb verbranntes Stück Fleisch aus der Wand. Galbatorix übergab sich und als Gerald entschied sich danach selbst ein Geschmack davon zu erhalten. Er übergab sich zwar nicht, doch man ist sich auch nicht so sicher, ob es wirklich gesund war, aber augenscheinlich war nichts falsch mit ihm. Unsere Helden betraten nach dem Verlassen der Zyste den Tempel durch eine ehemals hölzerne Tür, die nun verrottet und fleischig war. Sie befanden sich in einem runden Raum, in dem 3 Abzweigungen waren, sie entschieden sich tiefer zu gehen, doch bevor sie weiter gehen konnten, floss aus der Wand ein seltsamer Zauberer. Liv wollte ihn waschen, doch da das einzige Wasser, was aktuell vorhanden war, eine Eiterblase, übergoss sie den seltsamen Mann mit selbiger. Um zu testen, ob er noch lebt, stupste Rokan ihn wiederholt

Akt VI: Der Thron

Unsere Helden:

Galbatorix

Galbatorix: Ein starker und sturer Zwerg und ein guter Brieffreund von Wendot Irrwitz. Er hat ein schweres Alkoholproblem und ein Geheimnis ??? Er ist sehr auf Geld fixiert und weiß es seinen Hammer zu zertrümmern und wieder zu reparieren. Er ist im Besitz eines magischen Bestienzahns, aus dem er einen magischen Tee brauen kann. Dieser macht ihm, wenn er dem Tee widerstehen kann, zwar stärker, doch wenn etwas schiefgeht, hat das Schlimme folgen. Er kann sich außerdem auf seltsame Weise selbst stärken. Niemand versteht es bis jetzt so recht, was da eigentlich vor sich geht.

Gerald

Gerald: Ein mächtiger Hexer mit guten Sinnen. Er nimmt oft eine etwas passivere Rolle an, doch wenn er mal was macht, ist es meist sehr hilfreich. Allerdings hat er ein gewaltiges Elfensandproblem. Elfensand ist eine vitalisierende Droge, die sehr teuer ist und schnell süchtig macht. Unregelmäßiger Konsum kann seeehr schlimme Folgen haben. Zudem hat er auch noch einem extrem hässlichen und höllisch stinkenden Stab, der sehr mächtige Magie in sich bürgt und nun an Gerald gebunden ist.

Rokan

Rokan: Ein sehr junger Nekromant, der auf der Suche nach seinem verschwundenen Vater, auch Gerald genannt, sich nach Sandalore aufgemacht hat. Dort möchte er mithilfe seines Onkels Wendot Irrwitz seinen Vater wiederfinden. Auf seiner Schulter trägt er die Knochenhand seiner verstorbenen Mutter, die noch Ihre Seele in sich trägt.

Liv

Liv: Eine Wasserhexe des Hohen Rates. Sie ist ehrenvoll und auf einer diplomatischen Mission wegen der Dschinn. Sie möchte verhindern, dass die Dschinn alle Magier für Böse erachten und sie deshalb entweder Befreien oder beschwichtigen. Sie reist mit einem Falken mit dem sie sowohl Sinne, als auch einen Körper teilen kann.

Wielaf Smaul

Wielauf Smaul: Ein explosiver Magier dessen Gedanken die Form von explodierenden Fürzen an.

Der Schauort: Sandalore

Sandalore

Die Stadt Sandalore wird seit etwa 800 Jahren von den 4 adligen Häusern Saldar, Noud, Tevesh und Agra beherrscht.

Der Legende nach gelang es den Gründern der Häuser vier mächtige Djinns mit Magie an ihre Familien zu binden. Die Djinns schufen jeweils eine fliegende Insel für jede Familie. Von diesen Inseln, die mit üppiger Vegetation geschaffen wurden, ergoss sich fortan ein stetiger Schwall an Wasser auf die Wüstenoberfläche.

So wurde es möglich, im Schatten der vier Inseln eine weitläufige Stadt in der Wüste zu gründen.

Sandalores Bevölkerung konzentrierte sich fortan darauf, die Bedürfnisse ihrer adeligen Gönner zu befriedigen und spezialisierte sich im Lauf der Zeit auf das Erzeugen und Manipulieren von Gerüchen und Geschmack. Zahlreiche Geruchsmeistereien sorgen dafür, dass es ins Sandalore selten und auf den Inseln des Adels niemals schlecht riecht.

Wichtige Organisationen:

Agra

Agra: Geführt Agra der vierten. Agra bedeutet im Dialekt von Sandalore: Transformation. Es ist das Mysterischste aller Häuser, es wird gemunkelt, dass dort alle Frauen sind und absolut gleich aussehen. Doch so richtig bestätigen kann das keiner, da niemand sie wirklich sieht. Bis auf mal den einen oder anderen bediensteten. Auch ihre blau-schwarzen Gewänder würden eher in die dunkle Zeit des Winters passen, und nicht in die Wüste.

Agras Herrin ist eine fadenzieherin hinter der Festnahme der Djinns

Geschichte: