

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 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:

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. Roka und Gerald fiel auf, dass Livs augen pechschwarz geworden sind. Doch diese konnten noch sehr gut sehen. Aus Panik stieß Roka 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.

Revision #12

Created 24 January 2024 20:15:13 by omegaRot

Updated 23 May 2024 10:20:04 by alphaGruen