

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 Bösewichter 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

Wielaf Smaul: Ein explosiver Magier dessen Gedanken die Form von explodierenden Fäkalien an.

Der Schauort: **Sandalore**

Sandalore

Die Stadt Sandalore wird seit etwa 800 Jahren von den 4 adelichen 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 adelichen 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.

Agras Herrin ist eine fadenzieherin hinter der Festnahme der Djinns

Geschichte:

Revision #1

Created 14 August 2024 16:15:40 by deltaBlau

Updated 14 August 2024 16:28:28 by deltaBlau