

# Schauplätze in Srilur

- Sandalor
- Der Schwarzmarkt im Sandwurm
- Die fliegende Insel der Agra
- Der Mysteriöse Shoup

# Sandalor



Die Stadt Sandalor wird seit etwa 800 Jahren von den 4 adeligen Häusern Saldar, Nod, 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 Sandalor selten und auf den Inseln des Adels niemals schlecht riecht.

## **Es gibt die 4 Häuser von Sandalor:**

**Saldar:** Geführt von Matriarchin Esme Saldar

**Nod:** Geführt von Gesht Nod

**Tevesh:** Geführt von Adran Tevesh

**Agra:** Geführt Agra der vierten.

# 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.

# Der Mysteriöse Shoup

Im Wald Nordwestlich von kero ist der Mysteriöse Shoup der von einem mann namens Krjònåihsä was Krionias ausgespricht wird der sehr schlecht schreiben kann was der grund ist warum dieser shop als shoup bezeichnet wird er hats falsch geschrieben. Er weiß auch nicht wie man rechnet und kann nich höher als 25 zählen.

## WAS DER SHOUP TUT

Am Shoup kann man interessante buffs und debuffs bekommen wenn man eine bestimmte zahl münzen bekommt

-1: Für 10 Münzen kann man wenn man mehr als 10 auf ein d20 würfelt +1 auf jeden angriff mit der waffe die mann aussucht bekommen wenn es weniger als zehn ist ist es -1

-2: für 23 Münzen und höher als 13 auf ein d20 kann man "advantage" mit jeden angriff der waffe die man ausgewählt hat bekommen weniger als 13 hat man "disadvantage" mit jeden angriff der waffe die man ausgewählt hat

-3: Für 15 Münzen und höher als 15 auf ein d20 kann mann +3 Schaden auf jeden angriff der waffe die mann ausgewählt hat bekommen aber weniger als 15 -3 Schaden auf jeden angriff der waffe die mann ausgewählt hat

Und ab level 10 hat er benutzerdefinierte Buffs/Debuffs