

Stimme des Herolds



zu Tulderson



Die Gazette des gemeinen Volkes

Preis 3 Kupfer

Frühauflage zum 28. August 5025

Verifizierte Informationen zur Koltischen Bedrohung

Koltische Umtriebe, wie man sie erkennt und wie man sie abwehren könnte.

Nach Absprache mit der Stadtwache, war es dem Herold möglich mit einem vertrauenswürdigen Informanten zu sprechen. Der Informant sah sich angesichts der drohenden Gefahr durchgerungen hat, seine schmerzlich am eigenen Leibe gewonnenen Informationen über die Koltten mit uns zu teilen. Er legte wehrt darauf, dass das nähere Ergründen der koltischen Magie, die auf sogenannten Siegeln be-

ruht und eine Verbindung von Runen-, Artefakt- und Klerikalmagie darstellt, nur den dunklen Weg der Macht weist.

Die Koltische Siegelmagie, die eine neunte magische Disziplin darstellt, beruht auf Siegeln die gleichermaßen bei den Tätern wie bei den Opfern der Koltten gefunden werden können. Es konnten nur wenige Siegel ihrer Bedeutung nach zugeordnet werden.

Dabei ist noch weniger bekannt über das Erschaffen der Siegel und ob sie tatsächlich wie beschrieben an den Opfern der Koltten wie auch an ihren Mitverschwörern gesehen werden können. Die wirklichen Koltten deren Zahl auf 300 Halbdämonen geschätzt wird sind daran zu erkennen, dass sie groteske, schwarze Helmkronen tragen, die mit grünlich leuchtenden Edelsteinen besetzt sind und dass ihre Augen feurig-rot leuchten.

Die Koltten selbst, wie auch ihre Geschöpfe sind nahezu unverwundbar. Weder nicht magische Waffen, noch ungeweihte Waffen noch Mentalzauber können sie beeindrucken. Zu **wirklich** wirklichen Mitteln gegen die Koltten zählt nur die Rune „Fluch der Blindheit“ und Waffen aus Tasslin.

Da die bis jetzt einzig zugänglichen Tasslin-Minen - wenn auch geflutet - in die Hände der Koltten gefallen sind, so ist die Quelle für Material für wirksame Waffen gegen die Koltten versiegt. Es ist nicht abzusehen wie viel Schaden die Koltten erst anrichten können, wenn es ihnen gelungen sein wird, die Minen wieder nutzbar zu machen. Die Zeit drängt!

Daher ruft unser Informant auch die Fardeaner auf neue Tasslinadern auf der Ebene des Erzes der Fardea zugänglich zu machen.

magische Verbindung

Dieses Siegel, die magische Verbindung genannt, dient den Koltten und ihren Helfershelfern dazu beliebige Fähigkeiten von einer beliebigen Anzahl von Opfern auf eine beliebige Anzahl von ihnen zu übertragen.

Den Opfern werden Fähigkeiten ausgesaugt, sei es nun Lebensenergie oder

magische Begabung. Das Opfer bleibt als ausgesogene Hülle zurück. Durch dieses Siegel oder seine Abwandlungen können die Koltten bestimmen, welche Energien sie ihren Opfern nehmen wollen. Das Siegel kann sowohl auf den Tätern und den Opfern gefunden werden.



Unser Informant will die Öffentlichkeit gewarnt wissen, wie er vor Jahren schon den Magistrat gewarnt hatte. Die Koltische Gefahr ist nicht zu unterschätzen!

Alle Angaben ohne Gewähr, ohne Garantie, tagesaktuell

Der Spion

Dieses Siegel ist besonders heimtückisch und wird von uns „Der Spion“ genannt. Sie wirkt ähnlich, wie eine Rune. Das Opfer sieht einen Zettel, denkt er sei leer und dennoch hat sich das darin enthaltene Siegel bereits in sein Hirn gebrannt. Von da an, sitzt dem Opfer ein unsichtbarer Dämon unterschiedlicher Größe auf der Schulter, der das Opfer beherrscht und lenkt. Dabei wirkt der Dämon ähnlich wie ein Astralschmarotzer. Das Siegel, das sich dem Besessenen eingebrannt

hat, ist so lange das Opfer lebt auf ihm nicht zu sehen. Es erscheint erst sichtbar, wenn das Opfer zu tode gekommen ist. Die einzigen Anzeichen, die beim Opfer zu lebzeiten, auf dieses Schicksal hindeuten, sind Verhaltensveränderungen und Anflüge von Gedächtnisverlust. Der Dämon kann durch ein magisches Artefakt in Form einer Laterne sichtbar gemacht werden. Ihn zu bekämpfen ist jedoch ausserordentlich schwer.

Der Frässer

Mittels dieses Siegels erschaffen die Kolten aus einem Wirtskörper einen sogenannten Fresser. Ein Fresser, ist ein grauenhafter Halbdämon im Dienste des Namenlosen der sich als Mensch tarnen und so wie ein Schläfer in unserer Mitte leben kann. Ein solches Wesen ernährt sich von der Lebensenergie seiner Opfer, die es reißt und mit Haut, Haar und Knochen auffrißt. So gewinnt er mit jedem verschlungenen Opfer mehr macht, in dem er die Kräfte seiner Opfer

in sich aufnimmt. Ein Fresser ist nur mit magischen und geweihten Waffen zu verwunden. Die Schläge seiner Klauenhände haben die doppelte Wucht eines Zweihänders. Wenn er sich enttarnt gleicht ein Fresser der nebenstehenden Zeichnung.



zur dritten Stunde eröffnet heute

Castors Catakompen

zur

Lady's Night

Die Plätze sind streng limitiert. Die Anmeldungen haben bei Herrn Monstermacher zu erfolgen.



Dank des Sponsorings von Jonny Carybdis ist für den Eintritt nur ein statt zwei Silber zu zahlen.

Wahlen

Noch am Vortag hatte sich die Handelsgilde geschlossen für Tatendrang geäußert. Die Wahlen zum Bürgermeister von Tulderon fanden nun heute wie angekündigt statt und die Auswertung der Stimmen ergab das folgende Bild, wonach: Jonathan Charybdis 9 Stimmen auf sich vereinen konnte Serge Aran Tatendrang 70 Stimmen und

Bernhard Schild schließlich 5 Stimmen erlangen konnte. Wir gratulieren unserem neuen Bürgermeister und wünschen ihm für seine Amtszeit viel Erfolg eine Geschickte hand und danken dem bisherigen für seine Dienste. Ganz Tulderon blickt voller Erwartung auf seine Entscheidungen in den unruhigen Zeiten die uns drohen. Details dazu in einer der nächsten Ausgaben.

Alle Angaben ohne Gewähr, ohne Garantie, tagesaktuell

Während der ersten Magistratssitzung wurde angegriffen. Die Angreifer, waren mit Armbrüsten bewaffnet und stürmten des Abends in den Saal. Unter der Anwesenheit des neuen Bürgermeisters kam es zu Kampfhandlungen in die maßgeblich der Leutnant Taro der Stadtwache heldenhaft eingriff. Allerdings konnte das Schlachtenglück erst durch das kundige und mutige Einsetzen Ulrich Einsehers erzwungen werden. Dennoch waren

Letzte Chance für die **Schatzjagd.** Noch bis Samstag zur 14ten Stunde. **Teilnahmescheine in der Wabenschenke**

Aktienkurse

Tulderoner Fährbetriebe	69 TKF
Kruger SII	81 TKF
Fortuna Bank	9 TKF
Akloner Krieganleihen	9 TKF
Sheldiria Expedition 5026	21 TKF
Immobilien Burg&Mehr	18,5 TKF
Rohstoffe Al-Es-Meyn	19 TKF
Altersrente Gut-Gelebt	13 TKF
Schiffsfond MobyDick	5 TKF

Wechselkurse

vom 26. August 5025	
Krone (Aklon), Stearling (Musash), Rullar (Rulos), Falken (stein), Denare (Hadran), Talar (Shai Anarat), Real (Syhtia)	1:1
Wechselgebühr 50%, mind. 5 TKF	
Gold 100g	1.2 SF
andere Währungen	
Wechselgebühr 80%, mind. 5 TKF	

Bank von Tulderon

Opfer zu beklagen, so wurde der Bürgermeister vergiftet.

Bankhaus Fortuna

freundliche Kredite,
zu freundlichen Konditionen,
erschwinglich für Jedermann