

Stimme des Herolds zu Tulderon



Die Gazette des gemeinen Volkes

Preis 1 Kupfer

Frühauflage vom Montag, den 30. Juli 5028

Amtliche Bekanntmachungen

Jährliche Waffenprüfung

Alle Bürger sind aufgerufen bis zum Ende des 30. August 5028 ihre noch gültigen Waffenscheine im Wachhaus verlängern zu lassen. Als Waffen gelten auch Bratpfannen und scharfkantige Holzknüppel. Die Verlängerungsgebühr beträgt drei Kupfer. Die Nichtbeachtung dieser Aufforderung wird bei einer späteren Feststellung eines ungültigen Waffenscheins mit einer Bearbeitungsgebühr von mindestens einem Silber belegt.

Ambath von Tulderon

Steuerunterlagen der Stadt bereit!

Die neuen Steuerunterlagen können bis einschließlich Donnerstag, den 30. August 5028 beim Ambath abgeholt werden. Die Gebühr für die Unterlagen beträgt ein Kupfer und ist sofort fällig.

Ambath von Tulderon

Flexible Öffnungszeiten

Das Ambath zu Tulderon gibt die Einführung flexibler Öffnungszeiten bekannt: Aktuelle Informationen finden sich auf der Anschlagtafel vor dem Amt. Termine außerhalb der Amtszeiten sind auf Antrag möglich.

Aktienkurse

Tulderoner Fährbetriebe	42 K
Kruger SII	35 K
Fortuna Bank	7 K
Akloner Krieganleihen	14 K
Sheldiria Expedition 5026	15 K
Immobilien Burg&Mehr	16 K
Rohstoffe Al Es Meyn	16 K
Altersrente Gut Gelebt	9 K
Schiffsfond MobyDick	2 K

Wechselkurse

vom 30. Juli 5028

Tulderoner Florin	10:1
Stearling (Musash), Rullar (Rulos), Falken (stein), Denare (Hadran), Talar (Shai Anarat), Real (Syhtia)	1:1
Wechselgebühr 5%, mind. 2 KF	
Gold 100g	1 S
andere Währungen	1:1
Wechselgebühr 50%, mind. 2 K	

Freie Stellen

Folgende freie Stellen sind derzeit beim Ambath gelistet. Bewerbungen können beim Anbieter eingereicht, oder vom Ambath entgegen genommen und an die betroffenen Institutionen weitergegeben werden.

Bring'n'Buy / Händler, Teilzeit
Sudhaus / Aushilfe, Teilzeit
Stadtwache / Gardisten, Vollzeit
Katakomben / Pfleger, Vollzeit
Casino / Service, Empfang
Casino / Croupier, Kartengeber
Universität / Gastprofessoren
Bibliothek / Stipendium

Freie Stellen nimmt das
Arbeitsamt gern entgegen.

Lotto-Chaos

Bei der Ziehung der Glückszahlen kam es zu einem Eklat. Während der Ziehung kam es zu einem technischen Defekt des Ziehungsgerätes, so dass die Ziehung abgebrochen werden musste. Für einen solchen Fall haben die Betreiber vorgesorgt, in dem jederzeit ein zweites Ziehungsgerät als Reserve bereitsteht. Bei der letzten Ziehung, als die Störung auftrat, wollte auch das Reservegerät nicht arbeiten, so dass für den aktuellen Lottoturnus keine Ziehung stattfinden konnte. Die Reparaturen seien eingeleitet und würden ohne Verzögerung durchgeführt. Man bedauere diesen Vorfall ungemein und hoffe, dass kein bleibender Vertrauensverlust in die Lottogesellschaft entstände. Alle Lose behielten ihre Gültigkeit, bis zum Abschluss der Ziehungen. Wir werden berichten.

Neues Casino

Die Schatzinsel öffnet ihre Pforten und wir freuen uns darauf, endlich wieder in geselliger Runde dem Glücksspiel fröhnen zu können. Seit dem die Pforten des Casino Versace geschlossen wurden, wartet diese Stadt auf eine Institution wie diese. Wir wünschen der Schatzinsel viel Erfolg!

Teehaus ade?

In einer kurzen Erklärung teilt das Gewerbeamt in der vergangenen Woche mit, was unlängst ein jeder Bürger selbst gesehen hat. Immer mehr Lokalitäten schließen Ihre Pforten ... daran hat man sich schon fast gewöhnt. Das nun mit dem Teehaus am Burgfried eines der größten und schönsten Etablissements Tulderons schließen musste, ist jedoch ein unerwarteter Schicksalsschlag. Es ist bisher nicht gelungen, die Gründe für die Schließung in Erfahrung zu bringen. Mangelnde oder gar zahlungsunfähige Kundschaft kann der Grund nicht sein, alles was in der Stadt Rang und Namen hat, ging an der besten Adresse Tulderons ein und aus. Viele Stammkunden sahen sich mit der Frage konfrontiert, wo sie nun in Zukunft ihren Nachmittagstee genießen, ihre Geschäftsgespräche führen und ihre gesegnete Zukunft beschließen sollen.

Dass der Bedarf an einer solchen Lokalität ungebrochen ist, scheint sich herumgesprochen zu haben. Dort, wo noch vor kurzem das Teehaus zu finden war, wird ein neues Etablissement entstehen. Ist die kulinarische Hochkultur gerettet? Die Maßstäbe des Vorgängers hängen hoch. Die Stimme des Herolds wird berichten!

Weiterhin gesucht!

Nach Beschreibungen von Zeugenaussagen der Überfälle im Laufe des vergangenen Jahres, wird ein Mann gesucht, der als potentieller Kopf der Bande ausgemacht wurde. Überdurchschnittlich groß, kräftig gebaut und mit dunklen kurzen Haaren ist sein Erscheinungsbild recht auffällig. Er trägt meist einfache, dunkle Arbeitskleidung und wird selbst nur selten bei den Übergriffen beobachtet. Der Gesuchte verkehrt jedoch sowohl im Vorfeld, als auch nach Übergriffen mit Personen, die in der Nähe gesehen wurden. Hinweise auf seine Person und seinen Verbleib nimmt die Stadtwache entgegen.

Wahrheit oder Mär - Ein unglaublicher Bericht

Liebe Leser, die Stimme des Herolds arbeitet mit allen erdenklichen Mitteln, um zeitnah, sachgerecht und interessant über die Geschehnisse rund um unsere schöne Stadt zu berichten. Doch auch wir geraten an unsere Grenzen, manchmal. Unsere, wir betonen höchst vertrauenswürdigen Quellen, und nur deshalb berichten wir überhaupt davon, haben uns einen Brief zugespielt. Die Umstände, wie der Brief zu uns gelangte, müssen selbstverständlich verschwiegen bleiben, um so sensationeller ist jedoch der Inhalt. Es handelt sich um einen Erlebnisbericht von der Front, direkt aus der Feder eines Schreibers, der höchstpersönlich beim finalen Kampf zur Rettung unserer Welt vor den Heerscharen des Chaos zugegen gewesen sein will. Unbestätigten Gerüchten zufolge befindet sich der Verfasser auf dem Rückweg in unsere Stadt.

Es gibt keinerlei Bestätigung für den Inhalt, und dennoch ist er so sensationell, dass wir ihn unseren Lesern nicht vorenthalten möchten. Sollte diese Geschichte wahr sein, ist es unglaublich, was sie zu berichten weiß. Ist sich nur ein Gespinst eines Märchenerzählers, ist sie eine der unterhaltsamsten Geschichten, die wir je abgedruckt haben. Hier also für unsere Leser, ohne jeglichen journalistischen Anspruch, möglicherweise echt, die ungekürzte Botschaft:

Ihr wollt wissen, was sich zugetragen hat in den Sümpfen Sheldirias? Nun, ich will es euch erzählen, nicht viel, war es doch nur ein kurzer Moment. Unter gewaltigen Verlusten durchbrachen wir die Reihen der Kolten, welche das Land belagerten. Tagelang marschierten wir durch die unwegsame Heimatwelt der Draxe, dem Zentrum entgegen, die Kriegstrommeln der Chaosanhänger zu jeder Zeit im Rücken. Immer wieder überfielen Verbände von Mutanten unser letztes Aufgebot gegen Kolte, stets mit dem Ziel, unser Vorankommen zu verlangsamen.

Mit den Angreifern kamen gewaltige, aufrecht laufende Echsen, mit messerscharfen Klauen und Zähnen, auch sie verlangten uns einen hohen Blutzoll ab. Lasst Euch warnen: in den Sümpfen verliert man als Fremder schnell das Gefühl, wieviel Weg noch vor einem liegen mag und wo das Ziel zu finden ist. Unser Heerzug war bereits auf die halbe Zahl dezimiert, als die Streitkraft aus Koltendämonen uns einholte und uns zu unserer letzten großen Schlacht anhielten. Die Hügel, zu deren Füßen sich dieser Kampf abspielte, waren gleichzeitig das Ziel unserer Reise. Der Bewahrer erwartete unsere Ankunft, und forderte den Schöpfungsfunken, um das Werk zu vollenden. Doch wir aber verweigerten die Herausgabe, wie sie es schafften ihn dennoch in ihre Gewalt zu bringen, kann ich nicht berichten, wohl aber was danach geschah.

Es kam, wie es kommen musste: Dieses seltsame Wesen war niemals unser Verbündeter. Seine Nihilwächter leiteten das Ende dieser Welt ein, ohne dass wir etwas dagegen hätten tun können. Diese unsere schöne Welt, dem Untergang geweiht. Die Kolten, deren Ziel mit der Weltvernichtung hinfällig war, verließen uns, wie auch

die Bewahrer entwandten. Wir blieben zurück, scheinbar allein, doch wie sich herausstellt, waren wir es nicht. Es erschien ein Wesen, der Webmeister genannt, seines Zeichens der verbannte Gemahl der Feenkönigin, er offenbarte uns eine letzte Möglichkeit, wie unsere Welt doch noch zu retten sei. Wir zögerten nicht lange und bald darauf verließen wir die Ebenen Sheldirias mit Hilfe eines Artefaktes und ob ihr es glaubt oder nicht, wir setzten auf magischem Wege in nur wenigen Augenblicken über nach Anguir.

An diesem Ort lebte ein rätselhafter Uhrmacher, zurückgezogen auf einer Burg. Er allein, so der Webmeister konnte uns noch weiterhelfen, uns helfen, in jenes Land zu gelangen, in dem die lichten und die dunklen Feen leben, die Seelies und die Unseelies. Das war einfacher gesagt als getan, die Burg war belagert von den Kolten selbst und ihren Mutanten, ganz so, als wüssten auch sie von dieser Möglichkeit. Obschon sie zahlreich waren, erschlugen wir alle und drangen in das Innere der Burg vor, um tatsächlich den Uhrmacher dort vorzufinden. Er war bereit zu helfen und mit Hilfe einer magischen Maschine, versetzte er uns mitsamt der Burg, in deren Mauern sich jener Apparat befand, in die ferne Feenwelt.

Unsere Aufgabe bestand darin, die Smaragdtafel der Feenwelt zusammen zu bauen. Auf diesem Weg sollten wir die Macht erhalten, nicht nur diese, sondern auch alle anderen Welten zu retten, nach denen die dunkle Bedrohung ihre Hände gestreckt hat. Ihr müsst wissen, dass die Zeit in der Feenwelt gänzlich anders verläuft, als in der unseren. Während die Vernichtung unserer Welt wohl nur wenige Stunden gebraucht hätte, vergingen in der gleichen Zeit in der Feenwelt ganze Tage oder sogar Wochen, was uns

ein kleines Zeitfenster verschaffte. Am edlen Hofe der Feenkönigin besprachen wir unser Vorhaben und auch hier gelang es uns ein weiteres Mal, Hilfe zu erhalten. Ein Todesfluch vereitelte unerwartet jede weitere Möglichkeit der Zusammenarbeit, denn die Feenkönigin versank in einen totenähnlichen Schlaf, welcher ihr nach und nach die Lebenskraft raubte. Eine weitere Aufgabe wartete auf uns, wollten wir je wieder zurück in unsere eigene Welt, mussten wir sie von diesem Fluch erlösen.

So lebten wir über mehrere Tage zwischen den Seelies, Unseelies und allerlei anderen, sonderbaren Märchenwesen. Um den bösen Zauber zu brechen, benötigten wir die Tränen eines Drachen, allerlei andere Ingredienzien, sowie mehrere Schlüssel um an den benötigten Smaragdtafelsplitter zu gelangen. Ein jeder Schlüssel war verborgen unter dem Schutz eines Märchenrätsels. So wies uns ein Buch zu verschiedenen Orten und dank vieler helfender Hände, vermochten wir sowohl die Intrigen am Hofe abzuwenden, als auch die Königin zu erwecken und den Splitter zu erhalten.

Ich möchte an dieser Stelle nicht auf weitere Einzelheiten eingehen. Doch auch die Kolten, welche offensichtlich unseren Plan kannten, hatten ihrerseits ein Tor in die Feenwelt geöffnet. Gerade als wir uns aufmachten, mit dem Splitter die Smaragdtafel zu vereinen, waren sie schon dort und schirmten den Ort ab. Entschlossen warfen wir uns ihnen entgegen und erschlugen jeden Einzelnen, so, dass wir die Tafel vervollständigen konnten. Erneut erschien uns der Webmeister, und schilderte uns den Weg, wie wir alle Welten retten könnten. Mit der Macht der wiederhergestellten Tafel wurden

wir ein Teil ihrer selbst und betraten auf diese Weise eine weitere Ebene in ihr, eine Vielzahl gefangener Sphären. In jeder dieser Sphären waren die Welten und Seelen von unzähligen Lebewesen eingesperrt, es waren gewiss ein ganzes Dutzend solcher Sphärengebilde dort, und um sie zu befreien, mussten wir die Verbindung zwischen ihnen und der Ebene zertrennen. Die Heerscharen des Namenlosen fielen über uns her und nur mit größten Anstrengungen vermochten wir, sie niederzukämpfen.

Die Smaragdtafelebene gab uns nicht viel Zeit für diese Aufgabe und uns selbst konnten wir nur dann retten, wenn man mit einer der befreiten Sphären entwand. So wurden wir immer weniger, doch vermochten wir wenigen verbleibenden auch die letzten Sphären befreien und retteten uns derart zurück in die Feenwelt. Unsere Verluste waren in Anbetracht der großen Bedrohung erfreulich gering, bedauerlicherweise wurden im Verlauf der Weltenrettungen auch zwei Sphären vernichtet. Dies wiegt besonders schlimm, weil dieses Verschulden auf unsere Bemühungen zurückzuführen ist. Die Schuldigen wurden selbst in einer gewaltigen Explosion zerrissen, als sie mit den Sphären auch die milliarden von Leben in ihnen auf einen Schlag auslöschten.

Das Ende ist nun schnell erzählt, zusammen mit der letzten freien Sphäre entstiegen wir der Smaragdtafel und fanden uns gemeinsam mit den anderen Überlebenden wieder im Feenreich ein. Die Feenkönigin gab uns die Mittel, um den Weg in die eigene Welt anzutreten und da unsere Welt sich nicht unter denen befand, die versehentlich vernichtet wurden, konnten wir alle wieder zurück kehren. Es klingt unglaublich, aber so hat es sich zugetragen.

Große Ehrwürdige Bibliothek vergibt Stipendium!

Wir bieten ein finanziertes duales Studium an der Universität in Tulderon. Besuche Deine Vorlesungen und arbeite nebenher in der Bibliothek. Profitiere von der großen Wissenssammlung der Bibliothek und der Archivare. Keine Last mit der Bezahlung des Studiums und sogar noch einen Kupfer für die Taverne am Abend haben.

Wir freuen wir uns auf Deine aussagekräftige Bewerbung bis zum Abend des 29.08. mit Angabe Deiner Herkunft, Glaubensausrichtung und Wunschfächer. Die Bewerbungsgespräche werden am Morgen des 30.08. geführt und auf der Kreidetafel der Bibliothek mit Uhrzeit bekannt gegeben.

Die Schatzinsel hat auch einen Platz für dich!

Mitarbeiter oder Mitarbeiterin für gute Bezahlung und spannende Tätigkeit gesucht. Die Schatzinsel, das Casino zu Tulderon, sucht motivierte Mitarbeiter für die folgenden Positionen: Empfang, Tresen, Service, Croupier beim Roulette sowie Dealer beim Pokern und beim Blackjack. Es ist selbstverständlich möglich die Tätigkeiten zu wechseln oder einige auszulassen. Solltest du eine Begabung in einem dieser Bereiche haben, dann freuen wir uns über deine kurze Bewerbung. Schick sie einfach an den Tulderoner Boten und dieser leitet sie dann an uns weiter. Alternativ kannst du dich direkt beim Casino melden. Wir freuen uns auf dich!
Francesca di Laurenzi und G. Fuchs / Geschäftsführung