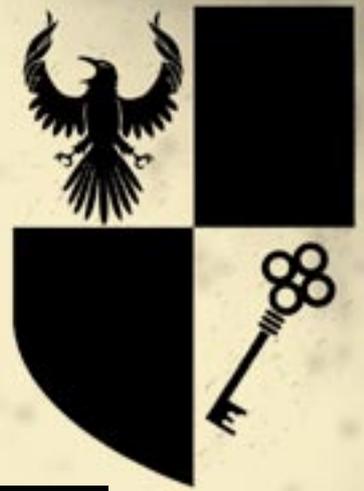


Stimme des Herolds zu Tulderon



Die Gazette des gemeinen Volkes

Preis 2 Kupfer

Abendausgabe zum 5. Oktober 5021

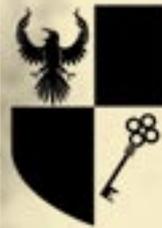
Untrümpülung bleiben geschlossen Zweigstelleneröffnung der Reinigungsbetriebe unter schlechten Stern

Rulos-Stadt. Bereits die Eröffnungsfeier wurde durch die äußerst unhöfliche Rückforderung einer entrümpelten Sanduhr durch Bedienstete der Katakomben gestört. Hierzu Abortmeister Wieland Jungverdorben: "Missverständnisse können ja mal passieren, da kann man ja auch höflich nach fragen." Und Geschäftsführer Sevrius Staphylococcus meinte: "Die war eh nicht mehr in Ordnung, die war ja schon durchgelaufen, ein absoluter Ladenhüter." Die Feierlichkeiten fanden ein jähes Ende, als kurz darauf die Reichssicherheit einige der anwesenden Orks verhaftete oder gleich im folgenden Kampf tötete. Als dann noch einer der Orks wegen Mordes direkt vor dem Eingang der Reinigungsbetriebe gesteinigt wurde, war es mit dem geplanten Knüpfen von Geschäftsbeziehungen entgültig vorbei. Miteigentümer Marz Kaufgut sagte nur: "Skandal!" Skandalös dann auch die Beschuldigungen wegen versuchten Mordes an Dr. Algebra gegen Geschäftsführer Staphylococcus. Bei der Gerichtsverhandlung zeigte dann aber Marz Kaufgut sein ganzes Können als Advokat, und das Verfahren wurde eingestellt. Kommentar des erschöpften Staphylococcus: "Gefoltert haben die mich, mich einen ehrbaren Bürger und Geschäftsmann."

Das vorläufig entgültige Ende der Untrümpülung Reinigungsbetriebe kam mit dem Tod der Patriarchin (Anmerkung der Redaktion: In Rulos gibt es so was). Wurden doch gleich Rufe nach der Tat laut, wonach Marz Kaufgut in der Nähe des Tatortes gewesen sein soll. Einer Verhaftung durch den Vogt entzog sich dieser aber und soll Gerüchten nach auf dem Weg zurück nach Tulderon sein. Stattdessen wurden Staphylococcus und Jungverdorben verhaftet und verhört. Während Staphylococcus noch weiter festgehalten wurde und Gerüchten zu Folge im Kerker erstoren sei, wurde Wieland Jungverdorben kurze

Zeit später wieder freigelassen, jedoch unter Stadtarrest gestellt, welcher aber mittlerweile aufgehoben ist. Jungverdorben zu dem Erlebten: "Die haben mich bewusstlos geschlagen, einfach so, Obrigkeitwillkür sag ich da nur zu!"

Da der Verbleib von Geschäftsführer Staphylococcus und der Aufenthaltsort von Marz Kaufgut ungewiss ist, steht nur Wieland Jungverdorben derweil den Reinigungsbetrieben zur Verfügung, daher sind sie nicht in der Lage ihren normalen Geschäftsbetrieb in Tulderon aufzunehmen und bleiben vorerst geschlossen. Wie soeben gemeldet wurde, soll aber fieberhaft nach einer kurzfristigen Vertretung bzw. einem Pächter gesucht werden, damit die Stadt auch weiterhin sauber bleibt.



Amtliche Bekanntmachung

Neue Steuerunterlagen der Stadt

Am morgigen Donnerstag können die neuen Steuerunterlagen beim Ambath in der "Goldgrube" abgeholt werden. Die Gebühr für die Unterlagen beträgt ein Kupfer und ist sofort fällig.

Amt von Tulderon

Stimme des Herolds zu Tulderon



Die Gazette des gemeinen Volkes

kostenlose Sonderausgabe

Ausgabe zum Frühjahr 5021

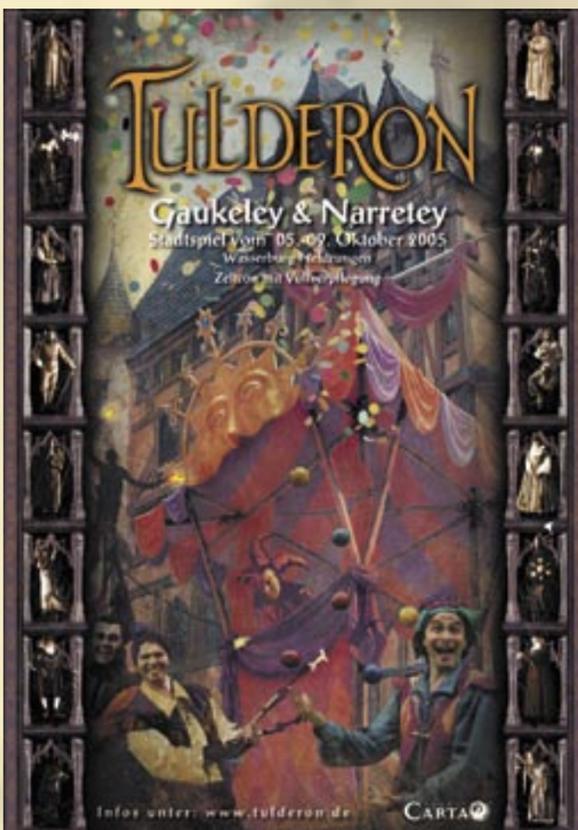
Einleitung

SPIELPHILOSOPHIE UND KONZEPT DES STADTSPIELS TULDERON

Tulderon ist eine Stadt in der Phönix-Welt und lebt vom Engagement und den Aktivitäten der Spieler (SC). Alle Stadtbewohner, ob Bürgermeister, Stadtwache oder Casino-Mitarbeiter, sind Spieler, die sich und allen anderen Bewohnern und Besuchern ein schönes Spiel bereiten wollen. Nichtspielercharaktere (NSCs) findet man in Tulderon nur als Kreaturen in Kastors Katakomben.

Wir als Spielleitung (SL) bemühen uns, euch bei der Umsetzung der Spieler-Ideen zu helfen. Mit diesen Ideen werden eigene Geschichten (Plots) in Bewegung gesetzt. Um die ins Leben gerufenen Geschichten nicht zu behindern oder gar zu zerstören, halten wir uns mit einem spielübergreifenden Plot stark zurück. Aber wir erlauben uns, viele kleine Plots anzubieten, die ein einzelner Spieler oder eine ganze Gruppe aufnehmen kann, um sie zu lösen. Alle kleinen Plots, die nicht gefunden, bespielt oder gelöst wurden, werden in einem folgenden Spiel wieder angeboten.

Tulderon ist ein wiederkehrendes Stadtspiel und unterscheidet sich stark von anderen Cons. Daher ist das Erschaffen eines neuen Stadtcharakters ein Gewinn für den Spieler und das Spiel. Unser Ziel ist es, eine Stadt mit großer Bevölkerung und Interaktion zu erschaffen. Besucher sind dennoch willkommen und können sich entscheiden, ob sie die Stadt und ihre Attraktionen genießen oder sich auf die kleinen und großen Plots der Spieler und der Spielleitung einlassen möchten.

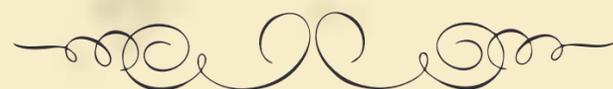


Mit dem Motto "Der Weg ist das Ziel" warten herrliche Erlebnisse auf die Spieler. Der abendliche Restaurantbesuch mit Freunden an einem herrlich gedeckten Tisch. Black Jack oder die Mitternachts-Pokerrunde mit Cocktails im Casino. Die Bootsfahrt mit seiner Angetrauten. Der Besuch beim Amtsvorsteher Oberamtsrat Wilhelm Rechenstolz Federkiel. Abenteuer im Indoor-Vergnügungsdungeon. Der Kauf von Süßigkeiten bei einem Straßenhändler. Das Stöbern in den Regalen der Bibliothek. Eine Vorstellung im Theater – zwei gibt es schon, ein Drittes wird geplant! Der Besuch des Badehauses mit Trauben, Käse und Tee. Einfach das Leben genießen!

Um all diese schönen Dinge des Lebens genießen zu können, sind die Spieler gezwungen, Geld zu verdienen. Ein eventuelles Startgeld wird nicht ausreichen, das Essen, die Getränke, Steuern, Bestechungsgelder, Übernachtungen und vieles mehr zu bezahlen. Um einen natürlichen Umgang mit dem Geld zu erleichtern, gibt es in der gesamten Phönix-Welt nur Scheine, und daher ist das Wechseln eines Silbers oder gar eines Goldes in Kupfer kein Problem.

Um die Phönix-Welt mit ihrem Weltenhintergrund, den Ländern und ihren sieben Göttern geschlossen zu halten, werden Charaktere wegen ihrer politischen, geografischen und religiösen Hintergründe aus anderen Ländern und Kampagnen nicht zugelassen. Wir empfinden es als ein intensiveres Spiel, wenn sich Charaktere gleicher Nationalität oder gleichen Glaubens treffen und austauschen können.

Eure Tulderon-Orga



LARPzeit

Das Live-Rollenspiel-Magazin

LARPzeit erscheint alle drei Monate und enthält alles, was des Live-Rollenspielers Herz begehrt:

- Do-it-Yourself Tipps und Bauanleitungen
- Con-Berichte
- Historisches Hintergrundwissen
- Schminken und Maske
- Herausnehmbare In-Time Zeitung
- Specials (z. B. Poster-Landkarten)
- Tipps fürs Spiel
- Con-Kalender
- Kostenlose Kleinanzeigen

... und vieles mehr

www.LARPzeit.de

**Anmeldung zum
Stadtspiel Tulderon
05.-09.10.2005**

Ich erscheine als

SC
(Tulderoner)

NSC

SC
(Besucher)

Um einen schnellen Spielstart zu ermöglichen, bitten wir um die Zusendung der Charakterdaten und Klärung jeglicher Dinge vor dem Spiel. Über das Formular auf www.tulderon.de kannst Du uns die Daten vorab übermitteln.

Die Anmeldung ist nur in Verbindung mit der Überweisung des Teilnahmebeitrags vollständig. Teilnahmebeitrag den Zeltcon mit Vollverpflegung auf der Wasserburg Helderungen SC 100 EUR/ NSC 60 EUR, ab 1. Juli 2005 SC 110 EUR/NSC 70 EUR, ab 16. September 2005 SC 125 EUR.

Vorname, Nachname

Straße

Plz

Ort

E-Mail Adresse

Telefon / Handy

Geburtsdatum

Besonderheiten: Allergien/Sanitäter/Vegetarier/Musiker ...

Ort, Datum

Unterschrift / gesetzlicher Vertreter

Für Teilnehmer unter 18 Jahren bitte wir um Rücksprache oder einen Blick auf die Tulderon HP zur Erläuterung der Verfahrensweise bei Spielteilnahme.

Kontakt/Anmeldung: Tara Tobias Moritzen, Venloer Straße 24, Hinterhaus, 50672 Köln, info@tulderon.de, www.tulderon.de
 Bankverbindung: Moritzen, Hypovereinsbank Westerland, Kto.: 45645200, Blz: 200 300 00, Stichwort „Tulderon+Realname“

Wasserburg Heldrungen

DIE LOCATION

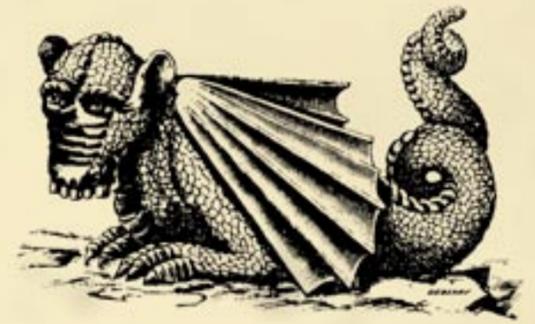
Für die Veranstaltung hat sich die Wasserburg Heldrungen, 120 km östlich von Göttingen, in den letzten Jahren bewährt. Sie bietet genug Raum und Räumlichkeiten und die nötige Infrastruktur für ein Stadtspiel. Ihre beiden Wassergräben und das Wachtor am einzigen Zugang bieten Schutz genug vor unbeliebtem Besuch. Es gibt ausreichend sanitäre Einrichtungen im Spiel, die von der Stadtreinigung auf Sauberkeit überprüft werden. Die geräumige Wiese zwischen Burg, Allee und ehemaligem Stallgebäude lassen Platz für die Zelte der Stadtbewohner. Auf dem breiten Festungsring zwischen den Gräben finden sich ein weiteres Wohnviertel der Stadtbewohner und ein zweites für die Besucher. Im Sudhaus, dem Burg-Café, dem Teehaus und der großen Gewölbe-Taverne wird für die Vollverpflegung gesorgt, jedoch ausschließlich gegen Kupfer und Silber. Doch keine Angst, es gibt auch Armenspeisungen!

Das Hauptgebäude beherbergt neben dem Restaurant und dem Café auch die Bibliothek, die Post, die Bank, das Kontor und die Zeitungsredaktion. Im Rittersaal tagt der Magistrat, das hohe Gericht, dort werden Tanzkurse gegeben und Feste gefeiert.

Über das gesamte obere Stockwerk des Stallgebäudes erstreckt sich der Indoor-Dungeon Kastors Katakomben. Nach Auswahl einer von fünf Schwierigkeitsstufen dürfen sich die Amüsung-Begeisterten auf die Suche nach Gold und Artefakten machen. Im unteren Stockwerk findet sich das Casino mit Cocktailbar, die Ämter der Stadt und der Theatersaal.



Im Gewölbe unter dem Burgplatz sind die Taverne und eine moderne Toiletten-Anlage angesiedelt. Zechen, Zocken und gute Musik sind das Mindeste an diesem Ort. Geht man dann über die Wiese und über den ersten Wassergraben Richtung Wachhaus und Tor, geht es rechts und links auf den sehr breiten Festungswall. Im Wachhaus selbst ist die Stadtwahe mit einem Dutzend Mitgliedern untergebracht. Darunter auch Ermittler, Magier und Alchemisten. Das Viertel der Besucher liegt auf dem Festungswall links vom Wachhaus, auf der rechte Seite ist ein weiteres Stadtviertel der Stadtbewohner. Geht man dann weiter, kommt man zum friedlichen Friedhof. Wer als Stadtbesucher kein Zelt mitbringt, kann auch in der Herberge zur heiligen Jungfrau im Rabenhorst übernachten.



Impressum

HERAUSGEBER UND VERLAG

Torsten Buchmann & Christian Schmal GbR, Witzlebenstraße 2, 38116 Braunschweig, info@larpzeit.de, www.larpzeit.de

REDAKTION

Tara Tobias Moritzen (V.i.S.d.P), Christian Wodke, Frank Bauer, Christian Schmal

ANZEIGENBETREUUNG

Torsten Buchmann

SATZ, LAYOUT

FORMATIO agentur für gestaltung, Christian Schmal, Witzlebenstraße 2, 38116 Braunschweig, www.formatio-agentur.de

DRUCK, VERARBEITUNG

Caro-Druck GmbH, Ökohaus, Kasseler Straße 1a, 60486 Frankfurt, www.caro-druck.de

VERTRIEBSBETREUUNG

Christian Schmal, Tara Tobias Moritzen

AUFLAGE/VERBREITUNG

15.000 Exemplare für Deutschland, die Niederlande, Österreich und die Schweiz.

DANKSAGUNG

Die Herausgabe dieser Ausgabe der "Stimme des Herolds zu Tulderon" war uns nur möglich durch die großartige Unterstützung vieler Helfer. Unseren herzlichsten Dank für Euren Einsatz.

Insbesondere seien hier zu nennen:

Thomas Dahm, Martin Schneider, Hendrik Schilling, Jeanette Killmann, Flummi, Ann-Christin Jenning, Peter Geier, Ewa Baumgarten, Miriam Buchmann-Alish, InRealitas e.V., Falkenstein-Orga, Fyrlcfanz-Orga, Nymphenhain-Orga.

COPYRIGHT-HINWEISE

New Order und LARP sind eingetragene Marken von Frank Mielke.

RECHTLICHE HINWEISE

Die Zeitung und alle in ihre enthaltenen Beiträge und Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt. Nachdruck oder Kopie, auch auszugsweise, ist - durchaus gewünscht - aber nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

LARPzeit-Hökerery

LARPzeit Nachbestellungen

LARP-Regelbücher

LARP- und Mittelalter-Literatur

Mittelalter, Folk und Fantasy Musik

LARP- und Fantasy-Filme

Das komplette Warensortiment, aktuelle Angebote und Bestellungen unter

www.larpzeit-hoekerey.de

alles portofrei
innerhalb Deutschlands

THE BEAR GALLERY
 Laufzörnerstr. 16 Tel.: 089 - 447 18 333
 D 82041 Delsenhofen Fax: 089 - 447 18 332
 WWW.BEARGALLERY.DE
 E-MAIL: BEARGALLERY@T-ONLINE.DE

**LEDERSACHEN
SELBERMACHEN**

für
**AUSRÜSTUNG, BEKLEIDUNG,
ZUBEHÖR**
 führen wir
LEDER, -WERKZEUG, ZIERNIETEN
 und vieles mehr!

VEGETABLES LEDER, LEDERBAND,
 LEDERFARBEN, PUNZIEREISEN,
 BÜCHER, SCHLIESSEN, NAHMATERIAL

Gegen 5 Euro Schutzgebühr erhalten Sie unser
 umfangreiches Katalogprogramm inclusive
 Kursangebot

Was ist überhaupt Live-Rollenspiel?

Dieser Text ist für all diejenigen geschrieben, die mit Live-Rollenspiel (LARP) noch wenig bis gar nicht in Kontakt gekommen sind und die das Phönix-Regelwerk noch nicht kennen.

Beim Live-Rollenspiel tauchen die Teilnehmer in andere Rollen ein. Eine Gruppe von Organisatoren (Orga, SL) denkt sich eine Rahmenhandlung (Plot) aus und organisiert ein Spielgelände, Übernachtungsmöglichkeiten, Catering und vieles mehr. Dann verteilen die Organisatoren Einladungen oder Flyer und veröffentlichten die Veranstaltung in interessierten Kreisen (E-Groups, Internetforen, Rollenspielläden). Der Plot ist meist eine Fantasy-Geschichte, als Spielgelände dienen alte Burgen oder Wälder. Die Teilnahme kostet einen gewissen Betrag, der meist lediglich die Kosten der Orga deckt.

Jeder, der mitspielen möchte, kann sich für das Live-Rollenspiel anmelden und entweder als Spieler-Charakter oder als Nicht-Spieler-Charakter (NSC) teilnehmen. Als Spieler kann man im Rahmen seiner Möglichkeiten vollkommen frei in dem gegebenen Szenario agieren. Als NSC bekommt man von der Orga Vorgaben, die in der Regel etwas mit dem Plot zu tun haben. Oft haben NSC Fähigkeiten, die diejenigen der Spielercharaktere bei weitem übersteigen. NSC übernehmen meist die Aufgabe, Spielercharaktere in Schwierigkeiten zu bringen, ihnen Hinweise zu liefern oder ihnen etwas beizubringen.

Jeder Spieler benötigt einen Charakter, den er während des Spiels darstellt. In den meisten Regelwerken sind Regeln festgelegt, wie ein solcher Charakter zu erstellen ist. Bei punktebasierten Regelwerken kann jeder Spieler sich anhand dieser Regeln für einen Charakter Fähigkeiten aussuchen, die er dann im Spiel einsetzen kann. Die Fähigkeiten werden insofern begrenzt, als keiner gleichzeitig ein unbezwingbarer Kämpfer und brillanter Magier sein, sondern nur für eins von beiden den Grundstein legen kann.

Da kein Charakter zu Anfang alle Fähigkeiten beherrscht, ist im Spiel Interaktion mit anderen Charakteren nötig und sinnvoll. Bei den Spielen erlernt man neue Fähigkeiten, die man dann bei späteren Spielen mit dem gleichen Charakter einsetzen kann. Stirbt der Charakter, so kann der Spieler mit einem neuen Charakter wieder zurück in das Spiel.

Das Live-Rollenspiel bietet vielfältige Fähigkeiten, die Charaktere anwenden können, zum Beispiel Waffenfertigkeiten, Magie, Braukunst, Hypnose, Runenschrift und vieles mehr. Kämpfe werden mit gepolsterten Waffen ausgekämpft. Magie wird mit diversen Effekten und Schauspielerei dargestellt.

Andere Spielsysteme kommen ohne feste Regeln aus, und jeder Charakter kann, was der Spieler tatsächlich kann oder zumindest darstellen kann.

Dabei ist alles Spiel. Wenn ein Charakter eine schreckliche Chaosgottheit anbetet oder ein Troll damit droht, alle Anwesenden zu fressen, so ist dies Schauspielerei miteinander und füreinander. Der Chaospriester verkauft in drei Tagen wieder Versicherungen, und der Troll nimmt wieder sein Landtagsmandat wahr. Im Spiel kann es zu wüsten Streitereien und Kämpfen zwischen zwei Charakteren kommen, obwohl die Spieler, deren Charaktere sich dort streiten, bestens befreundet sind. Es handelt sich um Theater für andere, die ebenfalls Theater spielen. Zuschauer gibt es nicht, aber mitmachen kann jeder, der sich darauf einlassen möchte.

Schmuck für Individualisten
www.silbergrotte.de
 Der Onlineshop für Rollenspieler.
 Wir bieten eine große Auswahl an LARP-Diätelalter und Gothieschmuck.

... UND WAS IST PHÖNIX?

PHÖNIX ist ein punktebasiertes Live-Rollenspielsystem, bei dem ein Charakter nur die Fähigkeiten beherrscht, die er mit Erfahrungspunkten erworben hat. Jedem Spieler wird eine flexible Charaktergestaltung erlaubt, bei der er sich aus zehn verschiedenen Rassen, mehr als 50 verschiedenen Fertigkeiten, über 150 verschiedenen Zaubersprüchen und klerikalen Wundern, zahlreichen Bardenliedern, magischen Runen und Artefakten, sowie über 30 alchemistischen und pharmazeutischen Rezepturen ganz individuell seinen Charakter zusammenstellen kann. PHÖNIX kennt keine festen Charakterklassen, sondern jeder Charakter kann nach den Wünschen des Spielers erstellt werden. Nur einige wenige Fertigkeiten schließen sich gegenseitig aus. Ein umfangreiches optionales Nachteilsystem gibt dem erschaffenen Alter Ego zusätzlichen Tiefgang und stellt den Spieler vor eine interessante spielerische Herausforderung.

Das Regelsystem ist inhaltlich eng mit der von der PHÖNIX-Carta bespielten Welt verknüpft und wird in einem kontinuierlichen Verbesserungsprozess den sich aus den Spielen ergebenden Erfahrungen angepasst. Im Moment ist eine in Kürze zur Verfügung stehende, komplett überarbeitete Version des ursprünglichen Regelwerkes in Vorbereitung. Parallel dazu wird eine völlig neue und erheblich erweiterte Version des Regelwerkes geschrieben, in welche die Erfahrungen aus den zahlreichen PHÖNIX-Carta-Cons der letzten acht Jahre einfließen.



Aklonischer Bund

Der Aklonische Bund, Kauffahrervereinigung der Hafenstädte der Herzogtümer Tornum und Raenna, setzt eine Belohnung von

500 Aklonischen Goldkronen

aus für konkrete Hinweise, die zur Ergreifung der Schuldigen im Falle des Handelskonvois der "Herzog Hartwig" führen.

Die Dreimast-Kraweel "Herzog Hartwig", Flaggschiff der "Röttgers-und-Dübenstein-Reederei" in Raenna lief am siebzehnten Mai des Jahres 5020 in einem Konvoi aus Neuahafen aus. Das Ziel des Konvois war der Helingarder Hafen Eiskaphorn. Zusammen mit der "Herzog Hartwig" bestand der Konvoi aus insgesamt 17 Schiffen: vier weitere Kraweelen, drei Karacken, fünf Karavellen sowie die vier Kanonen-Galeonen "Tornum", "Klant", "Schareck" und "Camberion" der aklonischen Kriegsmarine als Geleitschutz.

Wie inzwischen per Boten aus Eiskaphorn bestätigt wurde, hat der Konvoi den Hafen nie erreicht. Hinweise über den Verbleib der Schiffe können in jedem Kontor des Aklonischen Bundes und der ihm angeschlossenen Reedereien und Kaufleute zu Papier gebracht werden. Die Auszahlung der Belohnung erfolgt nach Ergreifung der Schuldigen.

Der Aklonische Bund warnt derzeit alle seine Mitglieder vor Fahrten in das Nordmeer.

Gaukelei & Narretey

Die Stadt Tulderon ist bekannt für ihre vielfältigen Möglichkeiten, Silber in Erlebnisse einzutauschen. Anfang Oktober dieses Jahres überbietet sie sich selbst. Um noch mehr Besucher in die Stadt zu locken, sind Bardengruppen, Gaukler, Märchenerzähler, Bauchtänzerinnen, fahrende Schausteller und Feuerkünstler nach Tulderon eingeladen.

Zwei Bardengruppen bereisen die Stadt. Die Spielleute von Truncklust spielen nicht nur auf, sie bieten auch Unterweisungen in vielerlei Schreittänzen! Ein Muss für die höfische Etikette und ein großer Spaß für die Frau und den Mann von Welt. "Die Hellen Barden" Ya Ya SingSang und MarieSusie umweben ihr Publikum mit frohlockenden Tönen. Er zupft die Laute, und ihr Engelsgesang lässt euch tanzen und weinen, zum lieblichen Klang.

Yasemin Shiraz ist die wohl schönste Bauchtänzerin. Oft tanzt sie zu orientalischen Klängen im Teehaus oder in der Taverne von Alonso Cordoso. Doch Obacht, das Berühren der Figuren mit den Pfoten ist verboten.

Für allgemeinen Schabernack und spektakuläre Attraktionen sorgen Rätzel und ihre beiden Schüler Lösung und das Problem, die sich mit Worten und Taten in die Herzen der umstehenden Menge schleichen. Böse Zungen behaupten, sie würden von Azrael persönlich geschickt. Sie lassen die Nächte erhellten, so wie auch andere Feuerkünstler der Stadt. Engelhafte Figuren, Feuerwolken und Kunststücke verzaubern die Bewohner und Besucher. Das Spiel mit dem Feuer erscheint so leicht, als ob jeder es in Händen tragen könne.

Gespannt wartet man auf den Herbst, um hoffentlich die Aufführung einer sythischen Oper besuchen zu können. Wunderbare Kostüme, große Stimmen und dramatische Gegebenheiten beschreibt eine solche Oper. Ebenso festlich und mit großem Aufwand könnte der Maskenball ausfallen. Aus fernen Landen wird von Nächten in atemberaubenden Gewandungen gesprochen. Auch in Tulderon soll es eine solche Nacht geben. Einflussreiche Bürger und Ehrengäste können dann im Rittersaal der Feste bis in den Morgen tanzen und feiern. Doch auch auf den Strafen darf gefeiert werden, und die Stadtwache wird sich bei nächtlicher Ruhestörung vielleicht einmal zurückhalten.

Für Kurzweil kann das Glücksrad Sorge tragen. Gewinnt Erlebnisse und schöne Dinge. Dreht am Rad, bis euch die Kupferlinge ausgehen oder die nächste Vorstellung der Puppenspieler "Mummenschanz & Puppentanz" euch ruft. Schon am Nachmittag hört man in der Straße "Rabenhorst" Gelächter. Als würden dort die Puppen tanzen. Und tatsächlich tun sie dies. Die Puppenspieler sind sich nicht zu fein, auch auf dem Marktplatz ihr Spiel zu treiben. Und aufgepasst, dass nicht ihr Opfer ihrer Späße werdet.

"Nymphomaninnen im Zölibat" nennt sich das Stück des Schattentheaters. Liebesnachhilfe für Jedermann. Vom Hauptmann der Wache bis zum Oger. An zerbrechlichen Stäben werden die Figuren über die Bühne aus Leinen bewegt. Musik erschallt, Geräusche untermalen das Geschehnis. Ein Theaterstück, das in einer Stadt spielt, die der unsren gar nicht so unähnlich ist. Die Liste der schönen Erlebnisse in dieser Herbstwoche ist lang. Lasst die Freuden des Lichts in euer Herz und erlebt wunderbare Augenblicke!

Zu Tulderon...

Wenn fabel einen neuen Menschen baut,
 dann nimmt sie sich 'ne Menschenhaut,
 gibt eine Hand voll fleisch hinein
 und füllt die Lächer mit Gebein.
 Ist dann der Rumpfbau abgeschlossen,
 wird Hirn in einen Kopf gegossen,
 der Kopf dann auf den Rumpf geteilt
 und anschließend von ihr belebt.
 Doch einmal ist es dann geschehen,
 sie vertilgte der Rumpfe zehn,
 und merkte, ich hab' zehn Geschöpfe,
 doch sind im Lager nur neun Köpfe...
 Ich muss, um mich nicht zu blamieren,
 den zehnten Mensch improvisieren.
 Neun bekommen Köpfe und auch Hirne,
 der zehnte, der bekommt 'ne Birne...
 Gesagt, getan, schon war's geschehen
 und kommt ja nur daneben gehn,
 und wenn ihr grinst, dann ahnen's viel,
 der zehnte Mensch war Federkiel!

RÄTZEL

FAM WEST
 TOP QUALITÄT ZUM FAIREN PREIS
 FAM WEST GmbH
 Rannetsreit 3 1/3
 D-94535 Eging am See
 Mobil: +49 (0)172 - 7633376
 Tel.: +49 (0)8544 - 9180878
 Fax: +49 (0)8544 - 9180870
 E-mail: famwest@naturzelte.de

MERLIN Speichenradzelte **NEU!**

AVALON Ringzelte **NEU!**

PANTHEON Kuppelzelte mit Rauchöffnung **NEU!**

LANDSKNECHT WINDSOR **HEROLD TUDOR** Standardmodelle

www.famwest.de

IDV ENGINEERING

Mehr Sicherheit
 Mehr Reichweite
 Mehr Spielspaß!

7,50 € unverbindliche Preisempfehlung

53 mm Sicherheits-Polsterkopf

unverwüster Glasfaser-Schaft

6,99 € unverbindliche Preisempfehlung

Unverlierbare, elastische Befiederung

**Die Nummer 1 in Sicherheit und Spielspaß:
 Sicherheitspfeile und Armbrustbolzen
 von IDV Engineering**

Vertrieb nur über den Fachhandel!
 Fax: 08629 / 98 78 55 www.idv-engineering.de

Die Geschichte Tulderons

Die Aufzeichnungen der Stadtgeschichte beginnen im Jahr 2112, als der Orden des wahren Wortes die alten Ruinen an der Stelle uebernahm. Der damalige Abt und eine Handvoll Brueuder und Schwestern hatten es sich auf eigenen Wunsch zur Aufgabe gemacht, Ultors Wort in die rauhen Gegenden nahe dem Koboldgebirge zu bringen.

Um das Kloster entstand im Laufe der Jahre eine feste Ansiedlung bisher nomadisierender Staemme, und das Klosterbauwerk, insbesondere die verfallenen und nie wieder aufgebauten Teile, wurden in das Gefuege einer befestigten Stadt einbezogen (2156). Gab es zuerst nur eine Holzpalisade und einen einzelnen Graben, so entwickelte sich Tulderon im Laufe der Zeit zu der uns bekannten Form mit einem befestigten Innenwall und zwei Wassergraben.

Als fester Anlaufpunkt wurde Tulderon schnell zum Zentrum des Handels in der Region, und die ansässigen Familien erlangten insbesondere durch den Erz- und Fellhandel beträchtlichen Reichtum. Um das Jahr 3900 herum starteten die auf den Erfolg Tulderons eifersuechtigen sythischen Handelshaeuser eine wirtschaftliche Offensive gegen die Stadt, wobei sie auch nicht vor Sabotage und Betrug zurueckschreckten. Es gelang ihnen, Tulderons wirtschaftliche Position so zu schwachen, dass die Vertragspartner der Stadt absprangen und ihr so die wirtschaftliche Grundlage entzogen wurde.

Ploetzlich vor die Wahl gestellt, Bankrott anzumelden oder sich nach neuen Ertragszweigen umzusehen, begannen die Familien, sich auf einen bisherigen Nebenzweig der Einnahmen zu konzentrieren und die der Entspannung von Reisenden dienenden Einrichtungen auszubauen. Als einzige große Stadt im Nordwesten Aklons wurde Tulderon schnell wieder zum Zentrum allgemeiner Aufmerksamkeit. Diesmal aber nicht wegen der Handelsverbindungen, sondern wegen der vielfaeltigen Unterhaltungsmoeglichkeiten. Sowohl Reisende als auch stationierte Truppen suchten die Badehaeuser, Casinos, Theater und Teehaeuser der Stadt mit zunehmender Begeisterung auf, und schnell kamen die Ersten eben wegen jener Attraktionen in die Stadt. Innerhalb von 30 Jahren ueberfluegelten die Einnahmen Tulderons alles bisher Dagewesene, und die Steuerereinnahmen, welche der koeniglichen Kasse zuflossen, erreichten bald den Stand eines ganzen Herzogtums. Der akloner Koenig Benolf Torwendil der Alte kam hierauf einer Bitte der Handelshaeuser Tulderons nach und gewahrte der Stadt absolute

Immunitaet (3939). Weder weltliche noch klerikale Autoritaet sollte in Tulderon vor die Kompetenz des neu gegruendeten Magistrates gestellt werden. Die Glaubensfreiheit sollte bestehen, solange von Tulderon keine Gefahr fuer den Bestand des Reiches ausgeht und die Steuerereinnahmen in unveraenderter Menge fließen. Gleich einem Staat im Staate besitzt Tulderon eine eigene Gesetzgebung und Verwaltung.

Bis heute bestehen diese koeniglichen Garantien, und stellen die Entwicklung Tulderons zu einer der reichsten Staedte des Landes sicher. Das juengste Beispiel dieser Tradition ist der hadranische Imperator Dorgul, dessen Legionen die Stadt belagerten, aber nicht einnehmen konnten. Tulderon verstand es immer, sich seine Unabhaengigkeit zu bewahren: Seine beste Waffe war dabei stets das Geld. Es stellte sich naemlich heraus, dass es lukrativer war, von der Stadt einen gesalzenen Tribut einzufordern, als sie selber kontrollieren zu wollen. Bis heute hat Tulderon nichts von seiner Anziehungskraft eingebueßt, auch wenn ein Spaziergang durch die verwinkelten Straßen und Gassen ahnen laesst, dass man hier schon bessere Zeiten gesehen hat. Der Aufstieg Sythias zur fuehrenden Handelsnation hat Tulderon seiner ursprueglichen Vormachtstellung beraubt – was keinesfalls bedeutet, dass man sich hier geschlagen gibt. Stattdessen verweist man gerne darauf, dass der Zustrom von Besuchern ungebrochen scheint. Dabei gibt es drei oft genannte Gruende, Tulderon zu besuchen:

1. Der Handel: Um gute Geschaefte zu machen oder um seltene, verbotene oder exotische Waren aufzutreiben, ist dies einfach der richtige Ort.
2. Das Amusement: Zerstreung hat in Tulderon tausend Gesichter. Nur hier ist Gluecksspiel legal und obendrein steuerfrei. Das fahrende Volk macht hier gerne Station - von der Monstrositaetensschau bis zum Wanderzirkus, vom Theater bis zum Wunderheiler reicht das Spektrum. An fleischlichen Genuessen oder Perversionen scheint niemand Anstoß zu nehmen, und taeglich kommt eine neue Attraktion dazu. Wetten auf Arenakaempfe oder Wagenrennen sind noch aus laikitischer Zeit Tradition.
3. Das Asyl: Die eigene Gesetzgebung und Gerichtsbarkeit machen die Stadt zu einem Fluechtlingsziel fuer gesuchte Verbrecher, aber auch fuer politisch oder religios Verfolgte.

Anzeige

Kommt und seht!

Kauft und staunt auf dem Marktplatz in Tulderon!

Angebot

- ♦ Alchemistische Rezepturen (Heiltraenke, Astraltraenke – alles, was das Herz begehrt)
- ♦ Pharmazeutische Rezepturen (Heilsalbe, Seren – alles für die Gesundheit)
- ♦ Vermittlung von kaufmaennischem Wissen
- ♦ Beistand bei Geschaeftsverhandlungen jeglicher Art
- ♦ Zutaten für alchemistische und pharmazeutische Rezepturen
- ♦ Auftragskaeufe auf alternativen Maerkten
- ♦ Anmietung von Brauplaetzen auf Anfrage

Es sind wieder Lehrlingsplaetze frei!

Taeglich Sonderangebote, fragen Sie unsere Veraeuffer!



Die Kaufguts – immer ein Goldstück voraus !

Stellenangebote

WIE SILBER IN DER STADT

Tulderon ist eine stetig wachsende und sich veraendernde Stadt. Angestellte werden ueber Nacht reich, heiraten reich oder verlassen spontan die Stadt in andere Laende. Die Haendler, Pharmazeuten, Vergnuegungseinrichtungen und nicht zuletzt die staedischen Einrichtungen bieten ausgezeichnete Anstellungen.

Das staedische Arbeitsamt bemueht sich stetig, diese freien Stellen moeglichst schnell mit geeignetem Personal zu besetzen. Nachfolgend eine Reihe von freien Stellen in der Stadt:

Arbeitsplatzbezeichnung	Arbeitgeberkontakt
Kuechengesinde & Bedienstete	Restaurant Sudhaus
Croupier*, Servicekraefte*	Casino "Palazzo Versace"
Wachen, RausschmeiBer	Restaurant Sudhaus
Tuersteher*	"Palazzo Versace" und Sudhaus
Ausrufer	Das Amt
Spitzel	Finanzbehoerden
Redakteur	Stimme des Herolds
Schankmagd	Burgcafe
Brieftraeger	Postamt

*Das Casino "Palazzo Versace" erwartet Bewerber mit einwandfreiem Leumund, ansprechendem Aeußeren, gepflegten Umgangsformen und ausgezeichneten Referenzen.

Sitzige Debatte um Bürger- meisterwahl

BÜRGERMEISTERIN SAMIRA STEHT NICHT ZUR WIEDERWAHL

Die Spannung steigt von Monat zu Monat. Keine sechs Monate hin, dann wird das höchste Amt der Stadt neu besetzt. Bisheriger Spitzenkandidat ist der stellvertretende Bürgermeister Myrko, Logenmitglied in der Gilde der Kriegskunst.

Weitere Kandidaten sind der ehrenwerte Richter und Casinohaber Don Giacomo Versace und die rechte Hand des Großgrundbesitzers und Vergnuegungsmoguls Kaster Pollux, Freiherr von Praun. Auch aus den Reihen der Gilde des Handwerks, des Handels und der Dienstleistung wird sicherlich ein Kandidat zu erwarten sein. Vielleicht ja die ehrenwerte Lytha Kaufgut. Die amtierende Bürgermeisterin Samira, Inhaberin der Schule der Liebe, wird sich nach vier Jahren Amtszeit nicht wieder zur Wahl stellen.

Am 7. Oktober 5021 sind alle Bürger der Stadt berechtigt, ihre Stimme abzugeben. Eintragungen in das Wahlregister für Bürgerinnen, Bürger und Kandidaten sind bis zur pünktlichen Schließung des Amtes am 6. Oktober möglich.

Eine hitzige Debatte ist darüber ausgebrochen, wie man dem Kauf von Wählerstimmen entgegenwirken soll. So wurde schon bei der Wahl der Bürgermeisterin 5017 und 5019 von Einzelpersonen die Frage gestellt, ob nicht gekaufte Stimmen für die Wählerfolge ausschlaggebend gewesen seien. Die ehrenwerte Stadtwache und die Finanzbeamten sollen bis zum Wahltag im Oktober ein Auge auf solche Art von Geschäften haben, da auch der Verkauf einer Wählerstimme steuerpflichtig ist.



Aus dem Rathaus:

Bettler sind eine standfeste und honorige Säule der Gesellschaft Tulderons

In der angestoßenen Diskussion über die Bettler in Tulderon, waren viele Bürger für den Verbleib dieses Teils der Bevölkerung innerhalb der Stadtmauern. Sie wurden als elementarer Bestandteil der Gesellschaft und des Finanzwesens benannt.

Der politische Berater von Bürgermeisterin Samira, Immobilienmakler Günther hat sich zu der Bettlerfrage aus der Bevölkerung folgendermaßen geäußert: "Ich möchte betonen, daß Grad Bettler und Versehrte bei sportlichen Aktivitäten hoch willkommen sind. Zu dem offiziellen politischen Programm von Frau Samira gehört die Akzeptanz und Förderung alternativer sozialer Lebensformen. Neben vielen anderen Personen und Institutionen haben Bettler und Beamte tragende Funktionen in Tulderon und sind in jeder Hinsicht unverzichtbar. Wir sind es auch unseren Gästen schuldig, das charakteristische Bild der Stadt weiterhin mit vielen schenswerten Bettlern zu zieren."

Die wenigsten Bürger füllen sich von den Bettlern gestört. Dennoch zahlen die Bettler keine Steuern an die Stadt, zum Beispiel für die Benutzung der Straßen und Plätze. Und gerade sie gehören zu den eifrigen Nutzern dieser wunderbaren Einrichtungen. Es sei noch erwähnt, daß auch die Diebe keinerlei Steuern für die Benutzung des Prangers entrichten.

FAHRWEIT GEHT IN RENTE

Für sein renommiertes Geschäftshaus im Herzen Tulderons sucht Kontorinhaber Karl Fahrweit einen würdigen Nachfolger. "Aus gesundheitlichen Gründen muss ich mich aus dem Geschäftsleben zurückziehen", berichtet der allseits bekannte Ehrenmann. "Den heutigen Geschäftspraktiken bin ich in meinem Alter einfach nicht mehr gewachsen." Auf Wunsch findet jedoch eine angemessene Einarbeitungszeit für den Nachfolger statt. Im Kontor wird seit eh und je der Handel von Tränken und Artefakten ordnungsgemäß durchgeführt.

Bei Interesse schreiben Sie bitte an Chiffrenummer: XYZ0190

EYSENKLEIDER

RÜSTUNGEN UND
HANDGESCHMIEDETES ZUBEHÖR

WWW.EYSENKLEIDER.DE

⇨ Aller Herren Länder ⇩

AKLON

Aklon ist ein klassischer Feudalstaat hochmittelalterlicher Prägung. König Warnulf I. und seine Gemahlin Gudrun Torwendil regieren das Reich mit fester, aber gerechter Hand. Der ultorianische Glaube ist Staatsreligion in Aklon, und Aklon-Stadt ist neben dem Königssitz auch Sitz der heiligen Synode, dem obersten Kirchengremium. Aklon steht seit einigen Jahren im Krieg mit dem Laikerianischen Imperium.



HADRAN

DAS LAIKERIANISCHE IMPERIUM

Ein frühmittelalterlich-spätromisch geprägtes Kaiserreich. Kaiser Laikir der 39. führte neben der "Neuen Ordnung", welche Monarchie abschaffte und ein republikanisch geprägtes Kaisertum konstituierte, auch den Glauben an den Chaosgott Malagash als Staatsreligion ein. Nachdem er wenig später die Nachbarländer Verillion und Aklon angegriffen hatte, liegen diese drei Staaten im Kriegszustand.

URS SANCTUM

Glaubensstaat der ultorianischen Kirche, entstanden aus eroberten Gebieten des Laikerianisch-Aklonischen Krieges.

SYTHIA

Die mächtigste Handelsnation der bekannten Welt. Die Philosophie dieses Kaiserreiches ist geprägt von einem unbeugsamen Willen zum Profit, gepaart mit absoluter Skrupellosigkeit und vollständiger Neutralität in religiösen, politischen und moralischen Fragen.



SHAI-ANERAT

Das Wüstenreich ist ein loser Zusammenschluss kleinerer Sultanate. Die wichtigsten vier sind El Shai, El Anerat, Ibadi und Risha. Shai-Anerat ist durch den Handel mit Gewürzen, Kräutern, Schmuck und Sklaven reich geworden. Nahezu alle Bewohner sind Anhänger des in ihren Augen einzigen Gottes Al-Machial.

HESHRRAR

Vor drei Jahren erhoben sich aus dem Sand der Wüste Shai-Anerats die Überreste des alten Pharaonenreiches Heshrrar. Beherrscht von einem niemals gestorbenen Pharao und bevölkert von Mumien und Untoten, stellt Heshrrar eine Gefahr für ganz Shai-Anerat dar.

ANGUIR

Die Hochlande der nordhadranschen Küste. Bis vor wenigen Jahren war Anguir unabhängig, doch mit Hilfe der Hadraner und des Chaosreiches Kolte krönte sich Darbruth Mc Marnoch zum Hochkönig und entfesselte einen blutigen Bruderkrieg, welcher bis heute im Verborgenen weiter geführt wird.

VERILLION

Das Königreich Verillion ist eine hochmittelalterliche Seehandelsmacht im Westen der bekannten Welt. Königin Emire von Verillion ist eine treue Verbündete Aklons, deren Truppen mit den aklonischen Seite an Seite im Krieg gegen Laikeria standen. Die Verillioner sind bekannt für modische und kulinarische Kapriolen. Ihre Hauptstadt Sinral sucht, was ästhetische Architektur und Kunst angeht, ihresgleichen.

LIR

Hart wie Lirer Stahl ist ein stehender Begriff auf der ganzen Welt und selbst die hervorragenden Waffenschmiedes Sythias können sich nicht mit den Bergwerken, Hütten und Schmieden Lirs messen. Lir ist nicht nur eine ernst zu nehmende See- und Handelsmacht im Westen der bekannten Welt, sondern auch der engste Verbündete Laikerias. Tag und Nacht verlassene Lieferungen mit Waffen und Rüstungen die Häfen, um die immer gierigen Legionen des Imperators zu versorgen. Die Elitetruppen König Zitavas von Lir stehen neben den Legionen Laikerias an der Front.

HARALIN

Laut seinen Bewohnern, den Hoch- und Waldelfen, ist Haralin das älteste Reich der Welt. Es ist fast komplett mit Wald bedeckt, durchzogen von schimmernden Flüssen und glitzernden Seen. Es gilt nicht nur den Elfen als schönstes der bekannten Länder. König Lianan Laianharalin VII. regiert das Land von der Hauptstadt Laian aus und steht derzeit als Verbündeter auf der Seite Aklons.

RAIKAL

Das unwirtliche, von Steppen durchzogene Land ist das Exil derer, die anders als ihre hochelfischen Brüder sind. Wer nicht den ethischen und moralischen Normen Haralins entspricht, wird in die Verbannung geschickt. Von der Hauptstadt Tarkan aus führt der Tarkanische "Rat der Acht" die Geschicke Raikals mit unerbittlicher Härte. Raikal ist eine bekannte Seehandelsmacht und seine Piraten sind berühmte Sklavenjäger.

HELINGARD

Das raue und kalte Land der Vykynger, eines seefahrenden Volkes, das in erster Linie von Piraterie, Raub und Plünderung sein Dasein fristet. Sie gelten als die geschicktesten Seefahrer, sind aufbrausend, roh und ungehobelt, aber doch kameradschaftlich. Als ihre ärgsten Feinde sehen sie die Diener des Chaos an, deren Kriegsgaleeren hin und wieder ihre Küste verwüsten. Helingard hat keine einheitliche Regierung. Die einzelnen Dörfer werden von Häuptlingen beherrscht.

SHELDIRIA

Sheldiria ist das kaum erforschte Land der legendären leuchtenden Sümpfe und der undurchdringlichen Mangrovenwälder; die Heimat der reptilienhaften Drax. Auf Seite 12 befindet sich ein ausführlicher Reisebericht der Conquista in diese fremdartige Welt.

KOLTE

Umgeben von einem undurchdringlichen Nebel, liegen die geheimnisvollen Chaoslande verborgen im ewigen Eis. Nie hat jemand einen Fuß auf koltischen Boden gesetzt und ist zurückgekehrt, um davon zu berichten. Die nördliche See wird durchstreift von den durch dunkle Magie angetriebenen Kriegsgaleeren, welche gnadenlos jedes Schiff auf den Grund des Meeres schicken, dessen sie habhaft werden.

CAHIRSHEVEEN

Die Kristallinseln im Nördlichen Eismeer, Heimat der Schattenelfen und der Unglücklichen, die als ihre Sklaven in den Norden gelangen, um die überreichen Bodenschätze unter grausamsten Bedingungen abzubauen. Viele Mineralien und Substanzen, die das Manipulieren der Quintessenz erst möglich machen, finden sich nur unter dem Eis der Cahirsheveen. Da man in allen zivilisierten Ländern auf diese Substanzen angewiesen ist, hält man respektvolle politische Distanz zu den Cahirsheveen. Länder wie Aklon oder gar Haralin lassen sich die Substanzen prinzipiell nur von Mittelsmännern besorgen.

MURASH

Das Königreich Murash bildet eine natürliche Pufferzone zwischen Haralin und den Orklanen im Norden. Die Hauptstadt von Murash, Sitz des Oberhauses und des kürzlich gekrönten Königs Edward V., ist das im Westen des Landes gelegene Arleen.

RULOS

Das kleine Rulos kam im Zuge des Krieges zwischen Aklon und Hadran als aklonischer Verbündeter zu unerwarteter Bedeutung, als ein Großteil der südwestlichen Gebiete Laikerias ihm zugeschlagen wurden.

ORKLANDE

Die weiten, im Süden und Osten von tiefen Wäldern, im Norden von Eis und Schnee bedeckten Lande ohne Regent, geschweige denn Regierungsform. Benannt wurden die Orklände nach der hier am häufigsten auftretenden Rasse, wobei eigentlich Angehörige jeder Rasse und Einstellung die geheimnisumwitterten Gebiete auf der Suche nach Ruhm, Rätseln und Reichtum durchstreifen.

WILDE LANDE

Dies sind die von Steppen und Wüsten durchzogenen Länder der Oger im Norden und der Stämme "Virgen" (Amazonen) und "Sturgen" (Barbaren) im Süden. Die Wilden Lande sind kein Reich an sich, sondern vielmehr eine Ansammlung von Gebieten, die von verschiedenen Interessengemeinschaften zusammengehalten werden, die ständig untereinander Krieg führen.

DIE DIMUHANS

Die inmitten eines bis zum Erdfeuer reichenden Kraters schwebenden Festungen der Lemuren sind die wohl eigenartigsten Bauwerke dieser Welt. Augenscheinlich nicht mehr als gigantische schwarze Monolithe, sind sie doch viel mehr als ihr Schein: Ein lebender Organismus, schwebend durch die unglaubliche Kraft eines der mächtigsten, magischen Wesen dieser Welt: dem Duadim.

Histotainment Park
Adventon
5./7.-8.5.05: Mittelalterliches Spektakel mit Ritterturnier

2.-3.7.05
Pfeil & Bogen Markt & Turnier

6.-7.8.05
Historisches Kinderfest

1.-3.10.05
reenact - The Fair

3.-4.12.2005
Mittelalterlicher Weihnachtsmarkt

Beswerbungen an:
Histotainment Park Adventon GmbH • Marienhöhe
74706 Osterburken • weitere Infos unter www.adventon.de

Design For Event

Gewänder und Veranstaltungen für (fast) jede Gelegenheit

Von Römer bis Rokoko, von Bauer bis König, von Ork bis Magier, ob historisch angelehnt oder Fantasy.

Einzelanfertigungen nach Wunsch und Maß. Edle Stoffe zu fairen Preisen.

Font: 0171 - 46 09 015 • Mail: info@designforevent.de • Web: www.designforevent.de

LARP-Cons

Skarabäus V - Das tote Land (13.-16.5.2005 - Pfingsten)
in 24229 Danisch Nienhof, Selbstverpfleger-Zeltcon mit festen Duschen und Toiletten, SC ab 59 EUR, NSC 49 EUR, www.skarabaeuslarp.de
Abenteuer-Con um die Geheimnisse der Pharaonen Dynastien des alten Heshrrar. Aus dem Sand geboren wächst die Bedrohung durch das wieder auferstandene Pharaonenreich. Birgt ein Grab vielleicht die Macht, der Untotenbedrohung Einhalt zu gebieten?

Phönix XV - Das Ultorianische Konzil (30.6.-3.7.2005)
auf der Burg Lohra bei Göttingen. Unterkunft in den Nebengebäuden der Burg (Selbstverpflegung in den Küchen) für 69 EUR, www.phoenixlarp.de oder Mail an frank.bauer@shell.com
Die Einladung des Nuntius Ansgar von Tannheim an die Schwestern und Brüder der Ultorianischen Kirche und gleichzeitig auch an die von der heiligen Synode zu Ketzern erklärten Anhängern des Gottes Varkas scheint eine Kluft von bisher unbekannter Tiefe zwischen die Orden der Kirche zu schlagen. Und was hat es mit dem Ort des Konzils auf sich, einem einsamen Kloster im Urs Sanctum, welches angeblich einst die größte und älteste Bibliothek des Ordens vom wissenden Geist beherbergt hat. Schlummert in deren Tiefen vielleicht die ultimative Waffe gegen das Chaos...oder nur eine weitere tödliche Gefahr für die ohnehin schon bedrängten Länder der Welt?

Kiddi-Con (25.7.2005)
für 14 bis 18 jährige (Volljährige nur als NSC) bei Lübeck. Kontakt Futureworld, postmaster@futureworldluebeck.de, Tel.: 04 51 . 37 53 10
Gespielt wird in einem ambientegerechten Hüttendorf in Anguir, dem Land der Highlander. Erste Abenteuer für die jungen Einsteiger in das Liverollenspiel.

Ein Wegweiser durch die Ämter

Um sich in der Stadt und ihren Ämtern besser Zurecht zu finden, haben wir Ihnen die Zuständigkeiten aufgeführt. Das Amt vergibt Genehmigungen, Bürgerscheine und vieles mehr, verwaltet die Stadtkasse, beaufsichtigt die Steuerfahndung, nimmt Prüfungen aller Art vor und führt die Beschlüsse des Magistrates aus. Das Amt der Stadt befindet sich in der Goldgrube, nicht weit vom Marktplatz entfernt. Amtsvorsteher ist Oberamtsrat Wilhelm Federkiel-Rechenstolz, er ist das Musterbeispiel eines Beamten mit folgenden Tugenden: Pünktlichkeit, Sauberkeit, Genauigkeit, Unbestechlichkeit und Gesetzestreue. Für Federkiel ist ein Kupferling genauso wichtig wie 100 Goldstücke, wenn es darum geht, säumige Zahlungen einzutreiben oder eine Steuerhinterziehung aufzudecken. Es muss eben alles seine Ordnung haben. Die Unbestechlichkeit schließt "Verfahrensbeschleunigungsgelder" nicht aus!

Das Hauptamt bearbeitet und genehmigt neue Bürgerscheine, Gewerbescheine, Grundbesitzbescheinigungen, Armutszugnisse, vergibt Gildenscheine, erteilt eine Aufenthaltserlaubnis und eine befristete Handelserlaubnis. Die Finanzbehörden sind für die Ausstellung von Zollformularen, Steuerunterlagen und deren ordentliche Abrechnung zuständig. TÜV-Prüfungen (Sicherheit, Brandschutz, Fluchtwege, Sauberkeit etc. der Tulderoner Lokalitäten) werden vom Ordnungsamt durchgeführt.

Die Stadtwache sorgt für Ordnung und stellt für Fremde den "Besucherschein" aus, eine Art Visum. Ihr untersteht auch der städtische Kerker. Waffenscheine werden vom Offizier der Wache ausgestellt und sind jährlich zu verlängern.

Die Staatsanwaltschaft geht allen Anzeigen nach und wird zum Beispiel bei Steuerhinterziehung von selbst hellhörig. Liegt eine Straftat vor, wird diese zur Verhandlung vor den Richter gebracht.

Der Richter wird vom Bürgermeister nominiert und vom Magistrat berufen. Er spricht im Namen der Stadt und ihrer Gesetze Recht. Die Stadtwache und der Henker führen die Entscheidungen aus.

Der Magistrat entscheidet über die Zukunft der Stadt. Der Magistrat prüft Anträge der Gilden, erlässt Verordnungen und Gesetze, entscheidet über die Zuteilung von Geldmitteln und die Vergabe des Bürgerstatus. Der Magistrat besteht aus den Logenmitgliedern der Gilden*, dem Bürgermeister und einem Mitglied der Familie des Grafen von Tulderon. Dieser Sitz ist jedoch seit Jahren verwaist, weil die Grafenfamilie jegliches Interesse am öffentlichen Leben der Stadt verloren zu haben scheint. Der Bürgermeister, Repräsentant der Stadt, hat bei allen Verordnungen ein Vetorecht. Bei Abstimmungen im Magistrat zählt seine Stimme dreifach. Er nominiert Beamte, zum Beispiel Richter, Steuereintreiber oder den Hauptmann der Wache.

* Jede der offiziellen Gilden wird von einer Loge geführt, die sich aus drei intern gewählten Mitgliedern rekrutiert. Jede Loge schickt einen Repräsentanten in den Magistrat.

VON DER ÜNTRÜMPULÜNG ZUM KAUF- GUT – DIE GESCHICHTE EINES ERFOLGES

Martz kam aus Sternthal, er war arm und hatte keinen zweiten Namen. Was sollte er tun, als Fremder ohne Namen und ohne Barschaft? Durch einen glücklichen Zufall fand er Arbeit bei der honorigen Üntrümpulungs-Gesellschaft und entfernte Schmutz, Unrat, magische, alchemistische und Untoten-Überreste aus unserer schönen Stadt. Nicht ganz ein Jahr lang sammelte er so von seiner bescheidenen Entlohnung etwas Geld zusammen, das er an einem denkwürdigen Tag im Oktober aus einer Laune heraus mit ins Casino der Versaces nahm. Dort war ihm das Glück hold, und er gewann ein Vielfaches seines Einsatzes zurück. Noch am selben Abend kündigte er sein Arbeitsverhältnis und machte sich nun systematisch an die Vermehrung seines jüngst erhaltenen Reichtums. Mit Erfolg, wie sich herausstellte. Denn unsere findigen Reporter haben herausgefunden, dass Martz sich zu einer Geschäftsreise mit unserer ehrwürdigen Lhyta Kaufgut senior aufgemacht hat, um dort bei einigen entfernten Verwandten vorstellig zu werden. Neben lukrativen Geschäftsbeziehungen ist es ihm anscheinend auch gelungen, das Herz einer jungen Kaufgut zu erobern. Eine Hochzeit mit der entzückenden Marie Kaufgut aus dem Wollproduktionszweig der Familie ist für April dieses Jahres angesetzt.

Er kam mit nichts außer der Kleidung, die er trug, und einem Wanderstab, nicht einmal einen zweiten Namen hatte er und nun seht Euch an, was innerhalb eines Jahres aus ihm geworden ist. Unser Tulderon – hier ist alles möglich!

Den Allerley Trödler

Geöffnet ab der zwölften Stunde

Handel mit Knöpfen, Tränken, Schmuck, Pflanzen & Kräutern, gebrauchten Waffen, Tand und Trödel

Rabenhorst 27, Tulderon

Zelthersteller mit Tradition

Der familiäre Traditionsbetrieb Fam West hat seine Werkstätten im Süden des Landes angesiedelt. Seit Jahren ist die Werkstatt im ganzen Land für seine hervorragenden Zelte bekannt. Und auch dieses Jahr ist wieder Neues zu berichten.

So würden in den Wintermonaten die Pläne des Zweimast-Zeltes "Artus" umgesetzt. Ein Zelt für die gehobene Schicht der Adligen und Kaufleute. Keiner muss sich mit so einem Domizil verstecken. Es strahlt Würde und Erhabenheit aus. Die Ausführung ist ein verlängertes Speichenradzelt und kann in allen farbigen Varianten, ganz nach Wunsch des Käufers ausgeliefert werden. Ob farbig oder naturfarben, die edle Form deutet immer auf Adel. Die kleine Ausführung des Zeltes hat die Abmessung von 3,5 mal 6 Metern, das große Zelt hat 4,5 mal 8 Meter. Die Farbmöglichkeiten sind vielseitig, jedoch nur maximal zwei unterschiedliche Farben.

Gab es bisher nur die Möglichkeit die Stoffbahnen in einer Farbe zu färben, so ist es seit diesem Frühjahr möglich zu seinen Wappenfarben auch ein Muster zu verwenden. Mit Handarbeit zu niedrigen Aufpreisen können Kreuz-Schilder, Lilien oder ein Kaschmir-Muster aufgetragen werden. Eigene Wappen kommen so vortrefflich zur Geltung.

Was dem einen die Ansicht von Außen, ist dem Anderen eine dekorative Innenausstattung. Seit diesem Frühjahr stattet Fam West neue und auch alte Zelte mit maß geschneiderten Innenzelt aus. Jeder weiß, dass die eigentliche Atmosphäre im Zelt eigentlich erst durch die Inneneinrichtung so richtig "mittelalter-zeitgemäß" wird. Schluss mit Luftzug unter den Zeltwänden, eintönigen Zeltwänden oder neugierige Blicke in das Schlafgemach. Ein Innenzelt kann auch im nach hinein für ein Zelt angefertigt werden!

Das Innere des Zeltes wird optisch und praktisch aufgewertet. Die Innenverkleidung dient sowohl als Isolierung als auch als Tropf- und Windschutz.

Eines von drei Mustern: Kaschmir

Eine nähere Auswahl aller farbigen Kombinationen und Angebot können persönlich erfragt oder unter www.naturzelte.de eingesehen werden.



Atelier für Kostüme

Bewegte Fläche
Elke Lewin-Deuer
Am Kräuterberg 10
55413 Oberdiebach

Tel: 06743 / 2192
atelier@bewegte-flaeche.com
www.bewegte-flaeche.com

Keramik Asgard

- Keramik und Gewandungen aus eigener Herstellung
- Räucherwerk
- Keramikwaren und More

Heike Heindl
Erlangerstr. 12
90765 Fürth

Tel.: 0911-7872919
Fax: 0911-7872901
www.keramik-asgard.de

LARP-armoury.de

- Rüstzeug
- LARP-Waffen
- Gewandung
- Schuhwerk
- Masken & Schminke
- alles zum Selbermachen

Gambeson
Top-Qualität mit abschabbaren Arsenik
nur **99,-**

Tel.: 0 29 47 98 99 20

Larpevents

Der Larpkalender mit

- Mittelaltermärkten und -Konzerten
- kostenlosem Larp-Auktionsmarkt
- Länder- und Veranstalter-Verzeichnis
- Larp-Kleinanzeigen

www.larpevents.de

BattleHeat Schlachtfeldbedarf
Die Rüstungsschmiede für Individualisten

Große Auswahl an Rüstungsteilen, nach historischen oder fantastischen Vorbildern gefertigt: Platte, Kette, Leder, Wattierung u.v.m.

Sonderanfertigungen nach Vorlagen aus Filmen, Comics und Spielen, schaukampftauglich- und/oder LARP-tauglich. Lass dir Ausstattung nach deinen Zeichnungen anfertigen oder nimm unsere Beratung in Anspruch - wir entwerfen deine persönliche Rüstung!

KEIN LADENLOKAL!
Wir freuen uns über Besuch, allerdings nur nach Absprache.

BattleHeat Schlachtfeldbedarf
Schalvision OHG - Hattinger Str.10-12 - 58132 Schwelm
Tel.: 02336/470 899

www.battleheat.com

Leserbrief

EIN NEUER WAFFENSCHIEBEN – EINE ODYSSEE MIT SYSTEM

Ich möchte Sie, verehrte Leser, davon bewahren, die gleiche Odyssee hinter sich zu bringen, wie ich sie erlebte. Wir alle wissen, wie verwinkelt die Gassen, Plätze und Straßen in der Stadt sind. Doch wer denkt schon daran, dass sich diese engen Gassen in der Stadtverwaltung wieder finden.

Alles fing damit an, dass ich einen neuen Waffenschieben beantragen wollte. Eifrig machte ich mich auf den Weg zum Amt. Da die Wartenden noch nicht allzu viele zählten, verzichtete ich heute auf ein Verleihenbescheinigungsgeld und wartete auf meine Nummer. Im Amt brachte ich dann meinen Wunsch nach einer Verlängerung vor und wurde nach meinem Bürgerbrief oder meiner Aufenthaltserlaubnis gefragt. Diese hatte ich zu Hause vergessen, und so musste ich wieder durch die halbe Stadt hetzen, da es schon eine Stunde vor Mittag war. Und das Amt ist bekannt für seine Ordnung und Pünktlichkeit.

Auf dem Weg nach Hause wurde ich von der Stadtwache darauf angesprochen, warum ich so schnell durch die Stadt lief. Ich sollte doch einmal den Bürgerbrief vorzeigen. Diesen hatte ich natürlich nicht zur Hand. Die Stadtwache ließ sich nicht erweichen, und ich musste mit zum Waffenschmied kommen. Dort wurden meine Angaben aufgenommen. Man werde mich nach Hause begleiten, um dort das Dokument anzusehen. Eine Strafgebühr von einem Silber sei aber dennoch zu zahlen. Eigentlich kann ich froh sein, dass es nur ein Silber ist.

Dann fiel dem Offizier der Wache mein Kurzschwert auf, und er fragte nach meinem gültigen Waffenschieben, da dieser ja bis heute gültig sein sollte. Ich verneinte und hoffte inständig, endlich weiter zu dürfen. Es war schon fast Mittag. Verschwitzt stand ich später wieder im Amt, diesmal zahlte ich lieber ein Verleihenbescheinigungsgeld, bevor ich vor verschlossenen Türen stehen musste, den Bürgerbrief in Händen.

Ich wurde prompt darauf hingewiesen, dass ich ja meine Steuerunterlagen noch gar nicht abgegeben hätte. Ich hätte dies umgehend nachzuholen, da man sich sonst genötigt fühle, eine nachträgliche Bearbeitungsgebühr zu verlangen. Nein, schon war ich wieder aus der Tür, die Steuerunterlagen hatte ich ganz vergessen. Auf dem Marktplatz begegnete ich einem meiner treuen Kunden, der mich davon abhielt, weiterzugehen. Zumindest gab er mir einen Auftrag und einen Vorschuss mit auf den Weg. Gebührt, hektisch kam ich wieder zum Amt. Hirschte für ein doppeltes Verleihenbescheinigungsgeld in die Amtsstube, übergab meine Steuerunterlagen und wollte schon überflüchtig nach dem Waffenschieben fragen. Wo meine heutigen Einkünfte wären, wurde ich gefragt. Ich dachte, welche Einkünfte? Ich wurde wieder mal darüber belehrt, dass die Steuerunterlagen täglich und zur Zufriedenheit aller geführt werden müssen. Besonders, wenn sie den Finanzbehörden vorgelegt werden. Es fehlte der Einkünfte über den Vorschuss, der Ihnen heute gezahlt wurde. Sollte es sich um eine versuchte Steuerhinterziehung handeln? Oh Gott, dachte ich, jetzt steht mir noch eine Anzeige wegen Steuerhinterziehung bevor. Dagegen werden Morde ja mit weniger bestraft. Nein, nein, sagte ich geschwind, ich wollte Sie doch nur bitten, die Unterlagen so lange zu halten, bis ich meinen Fiskalbrief, die Linte und die Steuergebühren aus meiner Tasche geholt habe. Der Beamte schaute mich mit verdrehten Augen an und musterte meine Taschen. Welche Linte, fragte er? Ja, die Linte. Ich wusste doch, dass ich etwas zu Hause vergessen hatte. Der Beamte schaute auf seine Sanduhr, ich legte prompt ein Einkünftebescheinigungsgeld auf den Tisch, nahm seinen Fiskalbrief und schrieb schnell die letzten Einkünfte auf die Liste.

Sein Blick wanderte von der Sanduhr zurück auf den Tisch und dann zu mir. Er legte das Geld in die Stadtkasse und bearbeitet meine Steuerunterlagen. Alles in Ordnung, und ich durfte das Amt verlassen. Den Waffenschieben hatte ich natürlich wieder vergessen, doch das Amt war schon geschlossen. Da kam die Stadtwache um die Ecke, und ich ahnte schon, was mir jetzt drohte.

DIE STIMME DES HEROLDS ZU TULDERON STELLT VOR:

Die sieben Götter der Phönix-Welt



MALAGASH

Malagash ist der Strudel des alles verschlingenden Chaos. Er lehrt Hass und Rachsucht, Lust und Perversion, Trägheit und Verfall sowie Hochmut und Verschlagenheit. Die "Arkane Religion" Laikerias und Heshrars betet Malagash nach den Lehren der Bücher Nihil an, aber überall auf der Welt verstreut gibt es Chaostulte, welche ihren eigenen Grundsätzen folgen. Malagashs Symbol ist der achtspeichige Chaosstern.

FARDEA

Fardea ist die Göttin des ewigen Kreislaufes, der Natur und der Elemente, des Lebens und des Todes. Ihre Anhänger bekämpfen fanatisch jede Störung der natürlichen Ordnung. Mehr eine Art religiöser Vorkämpfer denn eine Kirche, sind die Dru-Olam, ein Zirkel hoher Druiden, welche dem Erzdruiden Fardeas dienen. Aber auch andere Priester folgen Fardea, entweder in ihrer Gänze oder auf dem Pfad eines ihrer Aspekte. Fardeas Symbol ist ein achtspeichiges Rad.



AL-MACHIAL

In den Augen seiner Anhänger ist Al-Machial der einzige Gott. Alle anderen Götter sind nur Inkarnationen seiner selbst. Al-Machial wird fast ausschließlich in Shai-Anerat verehrt, und seine Bewohner sind überzeugt, dass nur sie in der Lage sind, den wahren Umfang der Macht Al-Machials zu erkennen. Sie sind fanatisch bis in den Tod im Kampf für ihren Glauben und gegen die "falschen" Götter der Finsternis und des Chaos, welche in ihren Augen böse Dämonen sind. Al-Machials Symbol ist ein Krummsäbel.

ULTOR

Ultor ist der Gott der Gerechtigkeit und steht gegen die Götter der Finsternis und des Chaos. Die meisten Gläubigen Ultors sind Priester, Inquisitoren, Ordensritter und Schwertbrüder der Heiligen Ultorianischen Kirche, fanatische und unbarmherzige Verfechter der Ordnung. In Ultors Namen rotten sie mit Feuer und Schwert jedes Anzeichen des Chaos aus. Neben der Kirche gibt es noch verschiedene andere ultorianische Gruppierungen, welche von der Kirche im besten Fall als Sektierer und im schlimmsten als Ketzler angesehen werden. Ultors Symbol ist ein Schwert mit einer Waage als Parierstange.

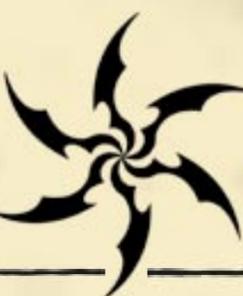


SUAVIS

Suavis ist die sanfte Göttin des Mitleids, das Herz der Welt. Sie empfängt alle Kreaturen der Welt, gleich welcher Art, mit offenen Armen. Ihr Mitleid und ihre Liebe sind fast grenzenlos und machen vor Äußerlichkeiten wie Rasse und Aussehen nicht halt. Da das Herz der Welt gleichzeitig auch ihr Zentrum ist, nimmt Suavis alles wahr, was um sie herum geschieht, weshalb sie auch die Hüterin des Wissens genannt wird. Überall in den Ländern der Welt stehen die Tempel der Suavis, die gleichzeitig Hospitäler und Bibliotheken des Wissens sind. Jeder, der Hilfe bedarf, wird sie hier erhalten. Und wer nach Wissen strebt, kann seinen Durst dort ebenso stillen. Das Symbol der Suavis sind die Schnittflächen dreier Kreise.

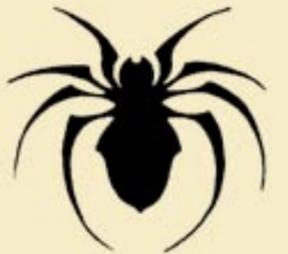
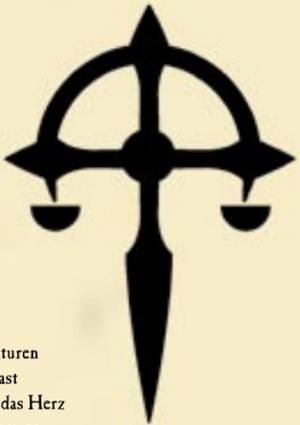
ARACHNE

Arachne ist die Botin der Dunkelheit, die immer dann über die Welt hereinbricht, wenn das Licht des Tages sich schamvoll hinter das Weltanrund zurückzieht. In Ritualmorden vergießen ihre Priester das Blut der Opfer, um die in der Erde schlafende Brut zu nähren und zu erwecken. Die Priesterinnen Arachnes sind oftmals mit großen scherischen Gaben gesegnet. Arachnes Symbol ist die Spinne.



VARKAZ

Varkaz, der gefallene Gründer des Ultor-Glaubens, wurde als Erzdämon Malagashs vernichtet und ist als Gott wiederauferstanden. Er ist der Gott der chaotischen Schöpfung und Schutzpatron der Schattenelfen von Chairsheveen. Seine Priester predigen das Chaos als den Beginn aller Dinge und nicht als deren Ende.



Nymphenhain 2

Nacht und Nebel

15. - 18. September 2005

Graf Vincent hat die Ländereien seiner Familie zurückerobert. Doch er bittet um Rat und Tat in mystischen Angelegenheiten, da er um Land und Leute fürchtet.



Zeltcon mit Selbstverpflegung auf dem Jugendzeltplatz Hochstein in einem kleinen romantischen Tal direkt am Edersee. Duschen und WCs (und ein See) sind vorhanden! Abenteuerspiel ab 49 EUR

www.nymphenhain.de

Tulderon

Schwertmeister (Köln)

23. Juli 2005

Die Stadt lädt ein. Die besten Recken kämpfen um den Titel Schwertmeister zu Tulderon. Genießt Frank und Speisen, Gaukler und Barden, Erwerbt schöne Dinge oder seltene Kräuter, verkauft eure Dienste, Waren oder Informationen, erfahrt euch an den Märchen und Geschichten. Am Abend versammeln sich Bewohner und Besucher in der Taverne. Ein Tag der Freude und des Vergnügens. Kommt herbei!

am Alten Fort im Friedenspark in Köln, Vollverpflegung, SC 20 EUR, NSC 10 EUR

www.tulderon.de

Schwertmeister Sythia

(Hamburg)

3. September 2005



TagesCon in Norderstedt bei Hamburg, Vollverpflegung

www.fyrlefanz.de

Kunst auf dem Markt

KASTOR SCHENKT DER STADT EINE STEINSTATUE

Die Anwohner staunten nicht schlecht, als ein Schwertransport die ogergroße Steinstatue auf der Straße "Am Markt" absetzte. Dieses Kunstwerk wurde der Stadt vom Vergnügungsmogul und Kunstsammler Kastor Pollux aus Aklon-Stadt gestiftet. Kastor besitzt in Tulderon mehr Immobilien, als man denkt, und augenscheinlich liegt ihm etwas an dieser Stadt, da er sie mit diesem Kunstwerk beschenkt.

Das Kunstwerk ist sehr alt und wurde erst vor kurzem von Kastor erworben. Wie uns berichtet wurde, hat er es beim Händler Pedro Angelo van Mossa, Gildemeister von Lichttal, erstanden. Der Künstler DeMedoca lebte vor etwa 120 Jahren lange Zeit nahe dem Koboldgebirge. Wie der Künstler auf den Namen "Schrei der Schlacht" kam, konnte die Redaktion nicht recherchieren. Doch es lässt Spekulationen freien Lauf.

RATTE BADETE IM KOCHTOPF SCHERZ ODER ERNSTZUNEHMENDE GEFAHR?

Es sah so aus, als ob die Ratte sich im Kochtopf vergnügte und gerne in Gemüsesuppe schwamm, so der Koch einer Speisewirtschaft der Stadt. Dieses Vergnügen war ihr letztes. Doch die Frage bleibt bestehen, ob es ein schlechter Scherz eines Mitbewerbers, eines Narren oder von Freunden war.

Das Ordnungsamt der Stadt hat strengere Kontrollen angekündigt, die selbstverständlich von den Inhabern zu tragen sind. Sollte die Speisewirtschaft übermäßig mit Ratten verseucht sein, so werde man eine sofortige Schließung durchsetzen.

Nähere Recherchen der Redaktion und der Bericht eines Kurierreiters verweisen auf beunruhigende Hintergründe. So sind nach Zeugenaussagen in den letzten Wochen vermehrt Fälle aufgetreten, in denen Ratten sich den Menschen näherten und recht frech Nahrung stahlen oder auch nur mit Anwesenheit strahlten. Es ist bekannt, dass in Städten mit Überfluss auch Ratten ein Zuhause haben, doch nie waren die Nager so oft zu sehen.

Der Kurierreiter aus Tilgen berichtete, dass man während des letztjährigen Schwertmeister-Turniers eine weitaus größere Rattenplage zu bewältigen hatte und dort die Ratten zum Teil Menschengröße erreichten. Es wurde davon gesprochen, dass man dort Fossor-Tunnel gefunden und sich dem Problem angenommen hat.

Die Obrigkeit geht nicht davon aus, dass die Vorfälle in Tilgen auch nur im Ansatz etwas mit den gehäuften Ratten-Sichtungen bei uns in der Stadt zu tun haben. Der Stadtreinigung wurde aufgetragen, den Müll schneller und sorgfältiger zu beseitigen, um den Ratten die Nahrungsquellen zu nehmen.

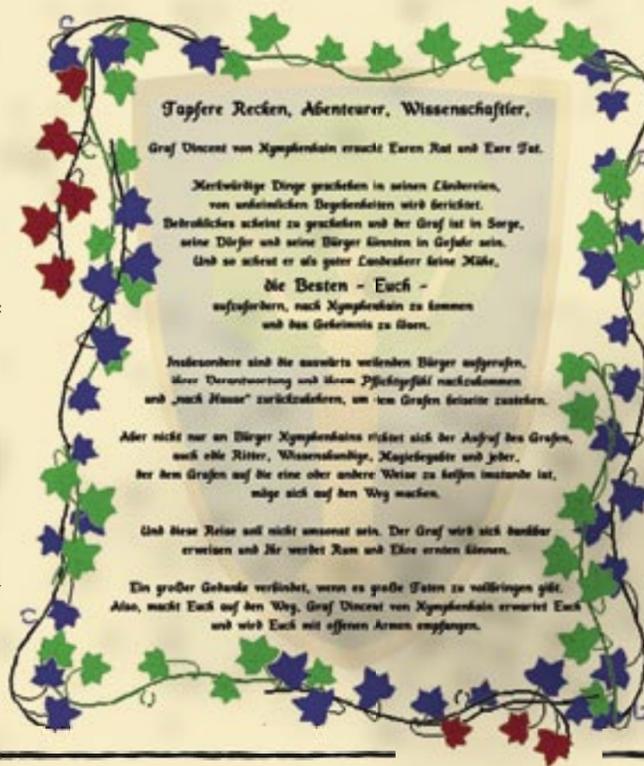
Aus sicherer Quelle hat die Redaktion erfahren, dass der Magistrat sich Angebote über mögliche Beseitigungsarten machen lässt. Man hörte von einer musikalischen Art

BÜRGERMEISTER UND STADTKASSE WEITERHIN

vermisst

Im letzten Jahr wurden der Staatsanwaltschaft neue Indizien im Fall des 5016 verschwundenen Bürgermeisters vorgelegt. Doch diese Hinweise erbrachten in den darauf folgenden Monaten keine neuen Erkenntnisse. Auch das Verbleiben der in diesem Zusammenhang verschwundenen Stadtkasse konnte nicht gelöst werden. Die Staatsanwaltschaft bleibt dabei, dass der Bürgermeister die Stadt heimlich verlassen haben muss – mit der stattlichen Summe von 600 Goldkronen. Einzelne Stimmen behaupten zwar weiterhin, gesehen zu haben, wie der Bürgermeister in die Kastors Katakomben eintrat. Doch er ist nicht wieder herausgetreten. Durchsuchungen haben keinerlei Hinweise zu Tage gebracht. Zuletzt wurde der Dungeon während der Umbauarbeiten und nochmals bei der Prüfabnahme durch den Amtsvorsteher Oberamtsrat Wilhelm Rechenstolz Federkiel begutachtet.

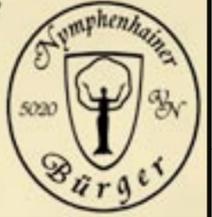
Die Stadt hat den Verlust überwunden, auch wenn er mit schmerzlichen Opfern einherging. Die Staatsanwaltschaft wird in Zukunft – vor allem, um die finanzielle Lage der Stadt zu verbessern – den Anzeigen wegen Steuerhinterziehung nachkommen und, wenn nötig, hart durchgreifen.



Freie Bürgerschaft!

- verbriefte Rechte
- keine Bürokratie
- ab Sofort!

Vorsprechen jederzeit in der Nymphenhainer Vertretung, Tulderon Innenstadt



Grünblaue Träume

Seit der Eröffnung einer ständigen Handelsvertretung im vergangenen Jahr präsentiert sich die Grafschaft Nymphenhain in unserer Stadt (wir berichteten). Nur wenige Monate zuvor war es einer Schar Abenteurer gelungen, den vor anderthalb Dekaden vertriebenen Grafen wieder in Amt und Würden zu heben.

Grund genug, zunächst skeptisch und mit der Objektivität eines Schreibers die Euphorie der Nymphenhainer Gesandtschaft zu beobachten und sie an der Überlebensfähigkeit ihres Ansinnens in Tulderon zu messen. Nun, fast ein halbes Jahr später, existiert der Handelsposten noch immer, und deshalb wollen wir unseren Lesern durch Recherche und Befragung näher über die Grafschaft Nymphenhain berichten. Das gräfliche Hoheitsgebiet derer zu Nymphenhain erstreckt sich im äußersten Westen des Königreichs Verilion und wurde per Landschenkung von König Jacques XXI. an den damaligen Chevalier Vernon du Beauteforêt, den Begründer der späteren Linie der Grafen zu Nymphenhain, aus der Taufe gehoben – vor fast 700 Jahren. Somit sei die Ahnenlinie über 27 Generationen belegt, wie Rogard, der Herold des Grafen, in unserem Gespräch mehrmals stolz betonte. Diese lange Erbfolge könnte das durchaus sichere und repräsentative Auftreten des "Neulings" Nymphenhain rechtfertigen, der sich selbstbewusst auf dem Parkett der Tulderoner Gesellschaft bewegt.

Nun hat diese beeindruckende Ahnenlinie in der schillernden Persönlichkeit des Grafen Vincent von Nymphenhain ihre gegenwärtige Fortsetzung gefunden. Seine Hoheit sendet derzeit Boten und Gesandte in alle vier Himmelsrichtungen, um beherzte Bürger für ein wieder auferstehendes Nymphenhain zu freien. Eben jener Geist besetzt die ständige Vertretung Nymphenhains in Tulderon. Sie bietet jedem Interessierten oder in Not Geraten eine Anlaufstelle und nicht selten einen Start in eine neue, vielversprechende Zukunft.

Glaubt man den Worten des Botschafters, so muss Nymphenhain wahrlich ein Land grenzenloser Möglichkeiten und mannigfaltiger Chancen sein, in dem zwar noch nicht Milch und Honig fließt, das aber auf dem besten Wege dorthin sei. In den abwechslungsreichen Landstrichen finden sich fischreiche Gewässer neben saftigen Wiesen, und auch Bodenschätze, Eisen und Erze verstecken sich in den Tiefen der Berge. Also scheinen die besten Grundlagen dafür gegeben zu sein, dass Nymphenhain seinem vorauseilenden und forcierten Rufe gerecht wird und so durch die Botschaft, die zugleich auch Handelsposten ist, ein wenig Glanz und Geld des neuen strahlenden Landes nach Tulderon zurückströmt.

3 Goldstücke Belohnung!

Gesucht wird der Name dieser Person. Dieser Ork wurde des Ofteren beobachtet wie er einen Wagen, gefüllt mit Handelsware, zog.

Sachdienliche Hinweise zur Festlegung des Namens erbeten unter folgender Kontaktadresse:

www.marketender.de



Alles von Alchemie bis Ziernieten

Jetzt auch mit Werkstattverkauf in Hildesheim!

Näheres zum Preisausschreiben auf unserer Homepage!

DER LARP-Spezialist in Berlin!

FALCO & MADINE ABRAHAM GBR
TRAAK

MITTELALTERGEWANDUNGEN UND LARP-ZUBEHÖR
WIR BIETEN UNTER ANDEREM:

WAFFENHERSTELLUNG NACH KUNDENWUNSCH
MAßANFERTIGUNG VON RÜSTUNG UND KLEIDERN
MET AUS EIGENER HERSTELLUNG

KOMPETENTE & FREUNDLICHE BERATUNG

...UND NOCH VIELES MEHR ZU WIRKLICH FAIREN PREISEN!

www.traak.de

Gubener Straße 50 | 10243 Berlin | Tel.: 030-27 57 19 23

Tarons
kleiner LARP-Versand

zum Beispiel Samtkleid in vier Farben und sieben Größen lieferbar, nur 79,90 Euro

Der Kleine mit der GROSSEN Auswahl!

www.larp-versand.de

Gewänder · LARP-Waffen · Rüstzeug · Baumaterial · Schminka · Schmuck · Literatur · Pyro · Tabletop · Deko

GENEIGTER LESER,

das Jahr 5021 ist nun zwar schon ein paar Tage alt, aber noch jung genug, um darüber sinnieren zu können, was uns heuer wohl bevorsteht.

Blicken wir zurück auf die vergangenen Jahre und darauf, was sie uns und der Welt gebracht haben:

Seit der Schlacht am Schattenhorn ist es ruhig geworden im Krieg zwischen Aklon und Hadran. Die besiegten Hadraner Truppen haben sich bis auf einige Marodeure hinter die Narbe Laikirs zurückgezogen. Bis auf gelegentliche Grenzscharmützel und Übergriffe kleinerer Hadranischer Verbände ist es zu keinen größeren Kampfhandlungen gekommen.

Nach wie vor wird die Nordverilonische Stadt Murel von Hadranischen Besatzern gehalten, und trotz aller Versuche war es den Belagerungstruppen bisher nicht möglich, die Stadt auszuhungern oder einzunehmen. Gerüchten zufolge soll es innerhalb der Stadtmauern nur noch wenige lebende Menschen geben, vornehmlich Hadranische Nekromanten, welche mit ihrer dunklen Kunst einen nicht enden wollenden Vorrat von Untoten erschaffen, welche sie gegen die tapferen verilonischen, aklonischen und ultorianischen Truppen in den Kampf schicken.

Seit 5019 sagt man, dass der so genannte Hadranische – oder wie es in Hadran jetzt heißt – Laikerianische Kaiser, Laikir der 39., besser bekannt als Prinz Dorgul, bei einem Aufstand in Anguir schwer verletzt oder sogar getötet wurde. Was nun die Wahrheit ist, weiß man nicht sicher; klar ist aber, dass Hadran seine Grenzen seit diesem Zeitpunkt noch besser bewacht als zuvor, dass der Senat und das Militär um die Vorherrschaft im Land ringen und offener Aufruhr in der Luft liegt. Hadran hat sich aus allen Besatzungsgebieten (mit Ausnahme von Murel) zurückgezogen und scheint mit rigiden Strafmaßnahmen und Ausgangssperren verzweifelt bemüht zu sein, einen Bürgerkrieg im Zaume zu halten.

Das bis vor kurzem unter Hadranischer Besatzung stehende Anguir scheint von dieser Entwicklung insoweit zu profitieren, als der herrschende Clan des Hochkönigs von Hadrans Gnaden, Dabruth McMarnoch, seiner gesamten militärischen Unterstützung beraubt wurde und die bislang unterdrückten Clans sich zum Schlag gegen ihn sammeln. Den wenigen und unzuverlässigen Berichten zufolge befindet sich auch Anguir am Rande eines Bürgerkrieges.

Und auch dem Nachbarland Helingard scheint ein ähnliches Schicksal bevorzusehen. Die Wahl einer neuen Hochkönigin hat die örtlichen Fürsten gespalten, und sie scharen sich nun um das Banner der Hochkönigin oder unter dem Feldzeichen ihrer Feinde.

Die Lage in den nördlichen Gebieten der Welt ist zweifelsfrei als unstabil anzusehen. Besorgniserregende Gerüchte erreichten Tulderon mit den wenigen Reisenden aus dem Norden. Es heißt, dass Luruk, einstmals eine der größten Hafenstädte des Nordens, gegen unbekannte Angreifer gefallen sein soll, welche nicht eine lebende Seele übrig gelassen haben. Weiter heißt es, dass ganze Dörfer an der Küste entvölkert und am Horizont die unheilverkündenden Segel schwarzer Schiffe gesehen wurden.

Der Seeverkehr zwischen dem Norden und dem Süden ist nahezu vollständig zum Erliegen gekommen. Seit nunmehr fast einem Jahr ist – außer einem oder zwei vereinzelt Eisseglern der Schattenelfen – kein Schiff mehr aus Luruk, Cleadach, Eiskaphorn oder Vuanaka in irgendeinem Hafen des Südens eingelaufen. Geschich-



ten von Seeungeheuern, schwarzen Totengaleeren und dem mörderischen Strudel von Laikirs Grab werden von Seeleuten hinter vorgehaltener Hand erzählt. Um so verwunderlicher sind Gerüchte von Helingarder Drachenbooten, welche entlang der Westküste der Welt gesehen worden sein sollen. Angeblich ist es zum ersten Mal seit mehreren Jahrhunderten wieder zu Überfällen auf kleine Städte und Dörfer gekommen. Warum allerdings ausgerechnet Schiffen der Helingarder eine Fahrt möglich ist, die Berichten zufolge auch kleinere, von Kriegsschiffen begleitete Verbände nicht gefahrlos machen konnten, weiß niemand.

In Verilion stabilisiert sich die Lage nach dem Krieg, der Aufbau des Landes schreitet gut voran. Lediglich im Norden in der Gegend von Murel und entlang der Grenze zu Lir sieht man noch die allgegenwärtigen Zeugnisse dafür, dass der Krieg noch nicht vorbei ist.

Die Lirer Nachbarn stehen nach wie vor zu Hadran und leisten unverändert ihren Kriegsbeitrag in Form von exklusiven Waffenlieferungen an die Legionen des selbst ernannten Kaisers. An der Grenze zu Verilion und zum Urs Sanctum stehen schwer bewaffnete Verbände der Lirer und bereiten sich darauf vor, im Falle eines eventuellen Angriffs ihr Land zu verteidigen. Bislang haben sie, mit Ausnahme einiger weniger Truppenverbände – welche wohl auch eher den guten Willen dem Verbündeten gegenüber zeigen sollten – nicht aktiv in den Krieg eingegriffen. Als Waffenlieferant für Hadran stehen sie aber ganz klar auf der Seite der Feinde von Aklon und Verilion.

Das nach dem Krieg aus den annektierten Gebieten Hadrans gebildete Urs Sanctum, der ultorianische Kirchenstaat, hat seine Vorbereitungen als Pufferzone zwischen Hadran, Aklon und Verilion zu fungieren, nahezu abgeschlossen. Die bis zum Friedensschluss von Dorrew im Glaubenskrieg in Shai-Anarat eingesetzten Ultorianischen Truppenverbände sind fast vollständig in das Urs Sanctum verlegt worden und sichern jetzt zusammen mit Aklonischen Truppen die Grenze nach Norden ab.

Aus den nicht oder nicht unmittelbar am Krieg beteiligten Ländern Raikal, Haralin, Cahirshveen, sowie den Wilden Landen und den Orklandern sind keine ungewöhnlichen Meldungen zu vernehmen.

Aus Sheldiria sind Gerüchte und Geschichten bis nach Tulderon gedrungen, dass es tatsächlich der Conquista eines sythischen Adligen gelungen ist, das Zentrum des sagenumwobenen Drax-Reiches zu finden und von dort zurückzukehren.

Im Südosten der bekannten Welt breitet sich Aufruhr aus. Händler aus Sythia und Shai-Anarat erzählen beunruhigende Geschichten, die Anlass zu größter Besorgnis bieten. Seit sich vor einigen Jahren das vor Jahrtausenden untergegangene Pharaonen-Reich Heshrar in der Gestalt des einstigen Hochrichters und neuen Pharaos Fayun aus dem Sand erhoben hat, herrscht Krieg zwischen den Söhnen des Al-Machial und den untoten Armen des Pharaos. Konnten die Truppen der Sheiks, Emire, Kalifen und Sultane bisher die Ausbreitung Heshrars auf ein bestimmtes Gebiet beschränken, so heißt es seit nunmehr einem Jahr, dass sie sich in ständigen Rückzugsgefechten befinden und dass das Einflussgebiet Heshrars wächst. Der Sultan von Anarat hat aufgrund der bedrohlichen Lage um Unterstützung für seine Truppen gerufen, denn wenn der Verteidigungsring bricht, überschwemmt der Pharaos mit seinen Untoten das ganze Land.

So hat auch der sythische Kaiser selbst für jeden Soldner, der sich nach Shai-Anarat einschiffte, eine Belohnung ausgelobt. Hinter vorgehaltener Hand heißt es allerdings, dass er dies nur auf Druck der sythischen Adligen getan hat, da Heshrar beginnt, Galeeren mit untoten Besatzungen in die Meerenge zwischen Shai-Anarat und Sythia zu schicken, welche die mit Waren aus dem Osten des Landes beladenen Galeonen aufbringen, kapern oder versenken.

Ohne den geneigten Leser beunruhigen zu wollen, sehe ich schwere Zeiten auf uns zukommen. Auch wenn wir hier in Tulderon sicher im Schoße Aklons sitzen, so ist es dennoch nicht zu übersehen, dass im Norden und Süden die Dinge im Umbruch sich. Wir steuern geradewegs in ein Zeitalter voller Unruhe und Veränderung, und auch wenn manche unter uns Veränderungen unangesehen ihrer Auswirkungen begrüßen, so werden dies nicht die letzten Meldungen sein, die uns ehrliche Bürger Grund zum Nachdenken und Hadern geben werden.

KRABATS BADEHAUS
ORT DER ENTSPANNUNG UND LEGENDEN

Wenn du nach einem Ort suchst, um mal wieder loszulassen von Arbeit und Steuerlast, dann solltest du deinen Füßen zur Ecke Rabenhorst/Goldgrube folgen. Denn dort liegt Krabats Badehaus, wo kundige Hände wie durch Zauberei die Sorgen des Alltags zu vertreiben wissen. Für nur wenige Silberlinge bieten die Badegehilfen Rücken- und Fußmassagen an. Ätherische Öle aus fernen Landen – sogar aus den geheimnisvollen Sümpfen Sheldirias – schmeicheln den Sinnen. Heißes Wasser wartet, um den Straßenstaub von deinem Körper zu waschen. Aber das Badehaus ist nicht nur ein Platz zum Entspannen, sondern auch ein Ort der Begegnung. So treffen sich Alt und Jung in den wohlriechenden Dampfschwaden, um die neuesten Gerüchte und Geschichten auszutauschen. So sagt man den Wassern des Badehauses nach, dass es die bösen Dinge herunterwäscht und dass in seinen Tiefen Gold zu finden sei. Die Badegehilfen und auch Krabat selbst wissen dank langjähriger Arbeit an diesem Ort so manch exotische Legende weiterzugeben, die Reisende ihnen zugetragen haben – sogar Märchen und Legenden aus anderen, geheimnisvollen Welten jenseits der unsren, zu denen nur die Fantasie den Weg zeigen kann. Und wenn du die Ohren offen hältst, wer weiß, was noch so durch die Luft schwirren mag? Wanderer, wenn deine müden Füße dich durch die Goldgrube tragen, mach Rast in Krabats Badehaus und gönn dir eine schöne Zeit!

ewa

Die Ehrwürdige
Bibliothek zu
Tulderon – 5020DLK

Die Geschichte der Bibliothek begann 5011. Damals entschied Daricl Tristan, heutiger Erzdekan der ehrwürdigen Bibliothek zu Tulderon, sich in der Stadt niederzulassen und eine Bibliothek zu gründen.

Auf seinen Reisen hatte er genügend Geld mit wissenschaftlichen Arbeiten und als Schreiber oder Übersetzer verdient, um ein entsprechendes Gebäude für seinen Traum erwerben zu können. Ein robustes und feuerfestes Domizil sollte es sein. Ein solches fand er auch über einen ortsansässigen Makler. Die Bücher und Schriften für die Bibliothek hatte er auf seiner gesamten Reisen zusammengetragen. Die Werke über Städte, Gegenden und Monster sowie weitere Schriften, die er nicht näher beschreiben möchte, wurden von verschiedenen großen Bibliotheken zusammengestellt oder abgeschrieben.

Mittlerweile hat die Bibliothek beinahe den Status einer Akademie gewonnen. Sie bietet ihre Dienste in vielerlei Hinsicht an – vom einfachen Lesen und dem Erstellen von Schriftrollen über Ritualhilfe und Rechtshilfe bis hin zu Experimentalvorträgen. Und man munkelt sogar über einen Geheimraum mit Artefakten und schwarzmagischen Laboren. Der Erzdekan ist sehr erfreut, zu berichten, dass man kurz davor sei, eine Universität zu gründen. Weiterhin leistet die Bibliothek Amtshilfe bei magischen Aufklärungen und Untersuchungen.

Seit Anfang des Jahres ist der Zustand stark durcheinander gewirbelt, da das letzte Großprojekt im Rahmen der Akademie zu einem größeren Chaos führte. Die Mitarbeiter versicherten uns jedoch, dass man bei einer eventuellen Suche in den über 3000 Schriftstücken behilflich sei, falls es Not tue.

Der Erzdekan Daricl Tristan, ehemaliges Magistratsmitglied, widmet sich mittlerweile großen Projekten und ist daher nur selten anzutreffen. Ab und zu trifft man ihn aber in der Taverne, wo seit gut einem Jahr ein vom Wirt Alonso Cordoso eingerichteter Stammtisch am Abend zum Gedankenaustausch und zur Fachsimpelei eingerichtet ist und gut besucht wird. Für diesen Herbst sind durch den Dekan Monar Omino, den Vertreter der Bibliotheksleitung, weitere interessante Projekte angekündigt. So will man eine Wettrevorhersage für die tägliche Frühausgabe der "Stimme des Herolds zu Tulderon" erstellen und Vorträge über die Geheimnisse der Katakomben Kastors präsentieren. Rundum kann man zu einem Besuch der Bibliothek raten. Vielleicht ist auch eine magische Beratung über die persönlichen Chancen im Casino oder Hilfe bei der Absicherung der eigenen Räumlichkeiten von Interesse.

Falkenstein Schattentriologie 3
Der Tempel von Nalath

Sommer 2006

*Vor tausenden von Jahren, eine Nation in Ihrer
Blüte, doch ...
Ein Wesen der Tiefen, alles zerstört und verloren,
seit Jahrhunderten ein Ort nicht mehr betreten,
Abenteurer auf Suche kehrten nie zurück.
Doch nun ist die Zeit gekommen, das Böse wird
wieder erwachen.
Bist Du bereit den steinigen Weg aufzunehmen und
dort hinzukehren?
Es wartet auf Dich!
Falkenstein – Der Tempel von Nalath.*

Die Con Specials:

Anreise nur mit allem was Ihr am Mann tragen könnt.
Vollverpflegungscon, sofern Ihr die Zeit und Verpflegung findet.
Unterkunft, wo immer Ihr meint sicher nächtigen zu können.
Ein unbekanntes Gebiet um Fallen und Feinden, Bauwerken und magischen Tricks.
Kampf gegen einen ungewissen Gegner.
Und
Die Möglichkeit über Euch herauszuwachsen.

<http://falkenstein.phoenix-carta.de>

weitere LARP-Cons

Rulos Stadt – Heiss aber Herzlich (Stadtspiel)
(23.-28.8.2005)
auf der Tannenburg Nentershausen, Vollverpflegung, www.rulos.de

Schwertmeister Aklon (Lübeck) (3.9.2005)
in Wesloer Forst, Lübeck, Vollverpflegung, SC 20 EUR, Kontakt Future
world, postmaster@futureworldluebeck.de, Telefon 04 51 . 7 53 10

Phönix XVI – Laikerianischer Senat (27.-29.1.2006)
auf Schloß Dreilützow bei Schwerin, Vollverpflegung, Indoor-Spiel mit
Unterkunft im Schloß, Preis noch nicht festgesetzt, www.phoenixlarp.de
Das Laikerianische Imperium steht am Vorabend eines selbstzerstörerischen
Bürgerkrieges. Seit dem Verschwinden des Kaisers vor zwei Jahren,
kämpfen der Senat, das Militär, die Priesterschaft, das Beamtentum
und auch die königstreuen Exilanten einen verborgenen Krieg um die
Vorherrschaft. Wie viel Wahrheit steckt in der als Hochverrat erklärten
Behauptung, der Kaiser sei tot? Als Senatoren, hochrangige Militärs,
Priester und Beamte entscheiden die Spieler über die weitere Entwicklung
des Kaiserreiches....



GERÜCHTE VERDUNKELN DIE STADT

Seit den unglücklichen Versuchen der Gebrüder Goldhammer und der Schmieden von Eysenkleider, die alte Turmuhr zu reparieren, wird mehr und mehr von einer mysteriösen Turmuhr gesprochen. Stadtbewohner sprechen davon, dass zu mancher Zeit einige Schläge zu hören sind. Andere behaupten, sie hätten alte Zeichnungen entdeckt, welche die alte diamantenbesetzte Uhr zeigen. Doch es wurde mehrfach bestätigt, dass ein Schriftstück gefunden wurde, das über die alten Zeiten und die doch merkwürdigen Umstände des Verschwindens der Turmuhr berichten. Von der Stilllegung aus Sicherheitsgründen ist im Schreiben die Rede und davon, dass magische Experimente fehlschlugen. Und eine furchtbare Katastrophe wird angekündigt, falls die Turmuhr erneut weiterlaufen sollte. Das Schriftstück selbst konnte von Seiten der Redaktion bisher nicht eingesehen werden, doch die Bibliotheksmitarbeiter sind sich sicher, es gesehen zu haben.

Die alten Legenden laden weiterhin zu langen Tavernennächten ein. So berichtete uns ein Wachsoldat vertraulich, dass Vorkehrungen gegen unerwartete Zwischenfälle getroffen seien. Unter der Hand wird gemunkelt, eine Untersuchungskommission des Magistrats gehe den Hinweisen nach und die Bibliothek versuche fieberhaft, die Schriften über die Turmuhr in den Archiven zu finden.

Es bleibt abzuwarten, ob Diamanten oder Katastrophen uns heimsuchen. Wobei ich persönlich für das Erstre bin und zur rechten Zeit die Uhr als Erster finden möchte.

Für Euch stets vor Ort, der überaus tapfere und genaueste Schreiberling,
Rudolf Spitzfinger

~ Gilden in Tulderon ~

Die Gilden der Stadt Tulderon verfügen über diverse Rechte und Vorzüge und halten alle wichtigen Fäden der Stadt fest in ihren Händen. Wie man munkelt, streben die kleinen und nicht erwähnten Gilden danach, den großen Gilden Rechte abzurufen und selbst zu Macht zu gelangen. Es bleibt also jedem selbst überlassen, sich einer der offiziellen oder nicht genannten Gilden anzuschließen.

Das angesammelte Wissen in den Köpfen der Mitglieder der Gilde der Gelehrten und Wissenschaftler sowie die Schriftrollen in der allgemeinen Bibliothek und in privaten Sammlungen bergen einen ungeheuerlichen Schatz und werden in falschen Händen zu einer grauenhaften Gefahr für die Stadt und ihre Bewohner. Doch das Wissen ist gut aufgeteilt und noch besser bewacht! Darief Tristan Erzdekan der Bibliothek, steht der Gilde vor. Ihre Mitglieder streben nicht nur nach Wissen, sondern sind auch bereit, ihr Wissen weiter zu vermitteln. "Nimm Dir, was Du willst, und bezahle dafür!" (Händler der Stadt) In Tulderon bekommt man fast alles, was nach dem Gesetz erlaubt ist, oder kann es jedenfalls in Auftrag geben. Die Gilde des Handwerks, des Handels und der Dienstleistung erwirtschaftet einen nicht unerheblichen Teil der jährlichen Steuern. Die Geschäftsbeziehungen der Handelshäuser sind vielseitig und reichen weit. Der Gilde vorstehend ist die Bäckerin Faktura Nepp.

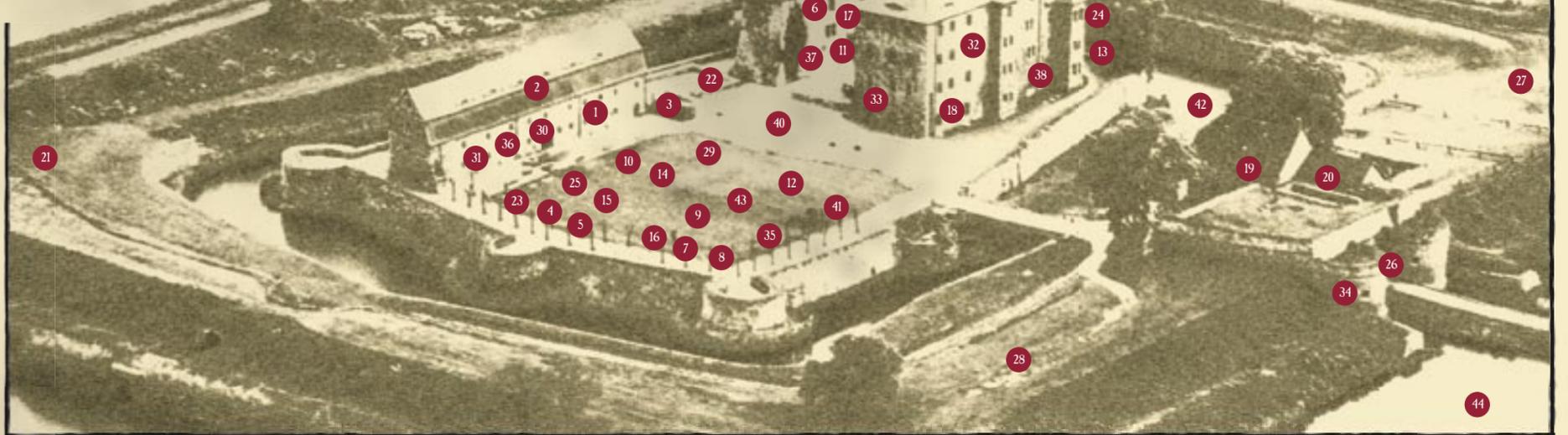
Ob alter Haudegen, blutjunger Kämpfer oder ehemaliger Gladiator, in der Gilde der Kriegskunst findet ein jeder seinen Platz. Bei einem Großteil der Aufträge an die Mitglieder handelt es sich um die Bewachung von Eigentum und Leben. In der Arena werden Übungskämpfe durchgeführt und Prüfungen vollzogen. Sollte die Stadt einer äußerlichen Bedrohung ausgesetzt sein, dann würde der Gildemeister Myrko für die notwendige Verteidigung das Kommando über die waffenfähigen Kämpfer der Gilde und der Stadtwache erhalten.

Viele Mitglieder der Gilde des Amusements sind mit ihren Einrichtungen in der "Goldgrube" und längs der Allee "Rabenhorst" ansässig. Wie für Tulderon nicht anders zu erwarten, ist sie die größte Gilde der Stadt. Die bekanntesten Mitglieder sind das Casino Versace, Kastors Katakomben, die Schule der Liebe und die vielen Theater der Stadt. Immer um die Gilde bemüht ist ihr Gildemeister Gawain Gassenschlucker, Inhaber der Herberge "Zur heiligen Jungfrau".

Jeder, der ohne Absprache bettelt, mordet oder stiehlt, kann davon ausgehen, dass er seine Profession ausgesprochen kurz ausübt und seine Leiche in der Regel nie gefunden wird. Es heißt, dass alle Gilden mindestens einer Familie Schutzgelder zahlen. Man sagt weiter, dass sich die ungenannten Gilden aufteilen in Meuchler, Beutelschneider und Bettler & Betrüger. Bisher konnte dies jedoch niemand so genau bestätigen!

STADTKARTE VON TULDERON

- 1 Casino Palazzo Versace
- 2 Kastors Katakomben
- 3 Taverne von Alonso Cordoso
- 4 Herberge zur heiligen Jungfrau
- 5 Märchenerzähler
- 6 Zeitung "Stimme des Herolds"
- 7 Samiras Schule der Liebe
- 8 Bauchtänzerin Yasemin Shiraz
- 9 Üntrümpülung Stadtreinigung
- 10 Scharie's Zauberkugel
- 11 Post/Postbank
- 12 Botschaft Nymphenhain
- 13 Suavis Tempel
- 14 Dr. Archibal H. Salambo
- 15 Holzfäller AG
- 16 Allery Laden
- 17 Bank
- 18 Burg Café
- 19 Wachhaus
- 20 Kerker
- 21 Friedhof
- 22 Pranger
- 23 Badehaus
- 24 Fährbetriebe
- 25 Kaufgut
- 26 Stadttor
- 27 Besucherviertel
- 28 Wohnviertel
- 29 Schmiede
- 30 Das Amt
- 31 Theatersaal
- 32 Rittersaal
- 33 Bibliothek
- 34 BodyShop
- 35 Puppentheater
- 36 Schattentheater
- 37 Kontor
- 38 Sudhaus
- 39 Bauernhof
- 40 Markplatz
- 41 Cabale der Magier
- 42 Wassergraben
- 43 Alchemist Navi
- 44 See um die Stadt



Noctifer
Mittelalter, Fantasy und Rollenspielbedarf

Genandungen, LARP-, Deko- und Schaukampfwaffen, Kettenhemden, Helme, Met in verschiedenen Sorten, Trinkhörner, handgearbeitete Schuhe, Gürteltaschen und Armschienen, Elfenohren, Holzgeschirr, Material zum Selberbasteln (Leder, Latex, Kettenringe, Nieten, usw.) und vieles mehr...

Lahnstr. 24
28199 Bremen
Tel.: (04 21) 50 48 58

www.hoekerer.de
www.noctifer.de

Larpschilder auch mit eigenem Wappen

Große Auswahl an Gewandung

www.Celticmarket.de

Gürtel & Fibeln Dekoartikel Krallenhände Larpwaffen

www.fantasieprodukte.de

Haibmaske Ork mit Kiebel und 8-seitiger Anleitung. Erreicht ex. denselben Effekt wie auf dem Bild zu erreichen. 19,90 empf. VK

Elfenohren - das Original! In Standard und Lang mit Aufbewahrungbox, Kiebel und Anleitung ab 12,90 empf. VK

Teufelsmaske, Hörner, Klamm und Ohren

Vampirmaske mit Kiebel, 8-seitiger Anwendungswissen. 16,90 empf. VK

Händleranfragen erwünscht an: info@fantasieprodukte.de

AUS EINEM REISEBERICHT DER CONQUISTA

In unserer Reihe "Fremde Länder und Sitten" möchte ich euch, werte Bürger Tulderons, in dieser Ausgabe eine gar seltsame Erzählung präsentieren. In diesem Winter kam ein Mann nach Tulderon, der aus dem fernen Sythia stammt. Doch nicht Sythia ist es, wovon er mir bei einer Flasche meines besten Weines berichtete. Hört selbst, was er zu sagen hatte:



Die Reise

"Mein Name ist Sebastiano Colonna, und ich verfluche den Tag, an dem ich in den Sold Don Pizarros trat, um an seiner Expedition teilzunehmen. Don Pizarro stand im Ruf, häufig merkwürdigen Gerüchten von verlorenen Schätzen nachzulaufen. Nun, die Expedition, zu der er rüstete, sollte in die sagenumwobenen Sümpfe Sheldirias führen. Ich hatte über diese Sümpfe wenig gehört und mir auch keine Gedanken darüber gemacht. Zum Teufel mit meiner Unwissenheit! Sollte jetzt noch einmal jemand versuchen, mich nach Sheldiria zu locken, wird er meinen blanken Stahl in seinen Eingeweiden spüren, bevor er noch seinen Mund wieder schließen kann, beim Augenlicht meiner Mutter! Pizarro hatte ein altes Tagebuch gefunden, in dem von einer goldenen Stadt mitten im Herzen des Dschungels berichtet wird. Und wir machten uns auf, diese Stadt zu finden. Über 200 Männer und Frauen brachen auf. Eigentlich hätte ich aufmerksam werden müssen, als ich sah, wer Pizarro begleitete. Eine ganze Bande von Suavis-Predigern, eine Großfamilie verlauster Zigeuner, mürrische Zwerge, ein paar blasierte Adelige einer Grafschaft aus Verillion, jede Menge unnützes Gesindel, das sich selbst Wissenschaftler und Gelehrte nannte. Dabei gab es doch diese Gerüchte von den blutrünstigen Wilden. Kaum 60 Mann darunter, die es verstanden, mit dem Schwert umzugehen. Ganz augenscheinlich hatte Pizarro Probleme, bessere Leute zu finden.

Hunderte von Meilen wanderten wir durch undurchdringlichen Dschungel und waten durch stinkende Sümpfe. Wer nicht den Schlangen und giftigen Insekten zum Opfer fiel, der bekam das gelbe Fieber, Dschungelpest oder die Ruhr. Nicht wenige starben einfach an Erschöpfung. Natürlich hauptsächlich die verweichlichten Priester und Bücherwürmer, aber auch viele gute Männer, die ich schmerzlich an meiner Seite vermissen würde, wenn es zum Kampf kommt. Esteban und Carlos, zwei Kundschafter, mit denen ich ein Zelt teilte, machten sich an eines der Zigeunermädchen heran. Zwei Tage später starben sie an einer seltsamen Krankheit. Das war nichts Ungewöhnliches in dieser Gegend, aber ich hielt mich danach von den Zigeunern fern. Zwei Soldnergruppen, eine aus Asaxun, die andere irgendwo aus den Wilden Landen, gingen sich über einen angeblich gezinkten Würfel an die Gurgel. Bevor jemand dazwischen gehen konnte, lagen drei der Asaxuner und einer der anderen in ihrem Blut. Drei weitere von ihnen ließ Pizarro hängen. Danach war erst mal Ruhe. Aber ich fresse eine Schaufel Dreck, wenn der Tod dieses blasierten Freiherrn ein Zufall war, der so oft mit den undurchsichtigen Männern mit dem Akloner Akzent zusammen war. Ich habe gehört, wie einer dieser Männer von einer Cabal aus eurer schönen Stadt sprach...

Wen also der Dschungel nicht holte, der behielt besser seinen Nebenmann im Auge. Die Stimmung wurde schlecht. Jeder schien sein eigenes Süppchen zu kochen und jeder misstraute dem anderen. Pizarro erwies sich als nicht sehr fähig, seine Leute in den Griff zu bekommen.

Als wenn das nicht gereicht hätte, setzten die Überfälle der verfluchten Draxe ein. Braune Echsenwesen in archaischen Lederpanzern, die blitzschnell zuschlugen, Giftpfeile verschossen und wieder im Dickicht verschwanden.

Der erste Tag in Zresh

Nach fast zwei Monaten allerdings, als ich nur noch darauf wartete, dass die offene Revolte gegen Pizarro ausbrechen und die Expedition umkehren würde, stolperten wir plötzlich in ein verlassenes Lager, das von zivilisierten Menschen erbaut schien. Und auf der anderen Seite des Tals lag die Stadt der Draxe, das legendäre Zresh! Wir waren am Ziel! Selbst auf eine Entfernung von mehr als 1000 Schritten sah man das Gold blitzen.

Wir schlugen das Lager auf, konnten aber wenig mehr tun als uns gegen die Angriffe der Draxe zu verteidigen, die in großer Zahl und Wildheit über uns herfielen.

Der zweite Tag in Zresh

Was dann geschah, habe ich nicht mitbekommen, aber spät in der Nacht machte sich irgendwer an irgendwas zu schaffen; es gab einen hellen Lichtblitz. Zunächst war alles normal, aber wie wir später feststellten, waren wir um 60 Jahre in die Vergangenheit versetzt. Einige Angehörige der alten Conquista, deren Tagebuch uns hierher gelockt hatte, waren plötzlich da. Diese waren ebenso überrascht über unsere Anwesenheit wie wir über ihre. Ihr Anführer war bereits tot, und ein seltsamer Akloner führte das Wort. Die Situation war bizarr, denn wir hatten ein Tagebuch, in dem beschrieben stand, was diesen Menschen in den nächsten Tagen widerfahren sollte. Es kam dann aber alles anders, und Pizarro ließ den Akloner erschlagen. Somit werden wir nicht erfahren, wie es zu der großen Katastrophe kommen konnte, die das alte Tagebuch beschreibt.

In der Vergangenheit, in die wir versetzt wurden, waren die Draxe nicht feindselig, wenn auch äußerst wachsam. Offenbar hatten die Taten der Conquista vor uns diese Echsenmenschen erst feindselig werden lassen. Nun, vielleicht konnten wir ihnen ihr Gold nun viel einfacher abnehmen. Ich ging natürlich mit, als eine große Gruppe von uns zur Stadt der Draxe aufbrach, und ich traute meinen Augen nicht, wie viel Gold dort überall herumlag. Die Draxe waren zahlreich und schienen kämpferisch, aber wenn wir zunächst ein bisschen freundlich zu diesen Wilden wären, und dann über sie herfielen ... das Risiko lohnte sich.

Pizarro ging wieder, nachdem er mit den Priestern oder Königen der Draxe gesprochen hatte. Er holt bestimmt nur seine restlichen Männer, um über die Stadt herzufallen oder wartet auf die Nacht, dachte ich. Als aber wenig später der Befehl erging, dass das Stehlen von Gold aus der Drax-Stadt unter Todesstrafe gestellt wurde, zweifelte ich an Pizarros Verstand. Wozu waren wir hier? Nur ein paar verwegene Männer aus Schwarzburg widersetzten sich diesem Befehl und gingen in der Nacht auf Beutezug. Die meisten kamen nicht zurück, und die Überlebenden berichteten von hoher Wachsamkeit der Draxe. Die Zwerge gingen in der Stadt der Draxe ein und aus. Ich weiß nicht, wie sie das Vertrauen der Echsen erlangt haben. Obwohl die Draxe garantiert seit Jahrtausenden keinen Kontakt zum Rest der Welt hatten, schienen sie Zwerge zu kennen und ehrten sie als "Erbauer". Menschen hingegen verachteten sie als Sklaven. Verkehrte Welt! Ich brannte darauf, den verdammten Echsen mal ein richtiges Weltbild einzuprügeln. Die sollten mal sehen, wer hier Herr und wer Sklave war! Aber Pizarro hörte nur auf die Einflüsterungen der spaltzüngigen Suaviten, die Frieden predigten und ihre eigenen Pläne verfolgten. Sie hatten Pläne, da bin ich ganz sicher, denn auch sie gingen ständig zu den Draxen, um sich einzuschmeicheln.

Der dritte Tag in Zresh

Ein von den anderen Draxen verstoßener Draxpriester ist aufgetaucht. Ich bin nicht dahinter gekommen, was mit ihm los war, es hat sich auch keiner so recht um ihn gekümmert.

Worum wir uns allerdings gekümmert haben, waren die Riesenechsen, die unser Lager überfielen. Offensichtlich wurden sie von den Draxen in unser Lager geschleucht. Sie hinterließen ein ordentliches Blutbad, bevor wir sie verjagen konnten. Kaum hatten wir das überstanden, wurden wir von einer gigantischen Spinne angegriffen. Dieses Vieh war größer als eine Kutsche! Das ganze Lager war in hellem Aufruhr. Wir haben auch dieser Gefahr getrotzt. Aber wenn ich mir sage, meine ich nicht die verdammten Priester, Magier und Gelehrten, die sich wie immer in vornehmer Zurückhaltung übten.

Ich hatte genug. Pizarro hörte ganz augenscheinlich auf die falschen Leute, und ich wollte nicht mit leeren Händen nach Sythia zurückkehren. Also schloss ich mich in dieser Nacht der mutigen Schar der Männer an, die ihr Glück im Schutze der Schatten in der Draxstadt versuchen wollten.

Leider waren die Draxe auf der Hut. Viele von uns überlebten ihren Wagemut nicht, aber ich hatte mehr Glück. Mit dem, was ich in dieser Nacht erbeutete, mache ich mir jetzt eine schöne Zeit in Tulderon – genau der richtige Platz, wenn man Vergnügen sucht!

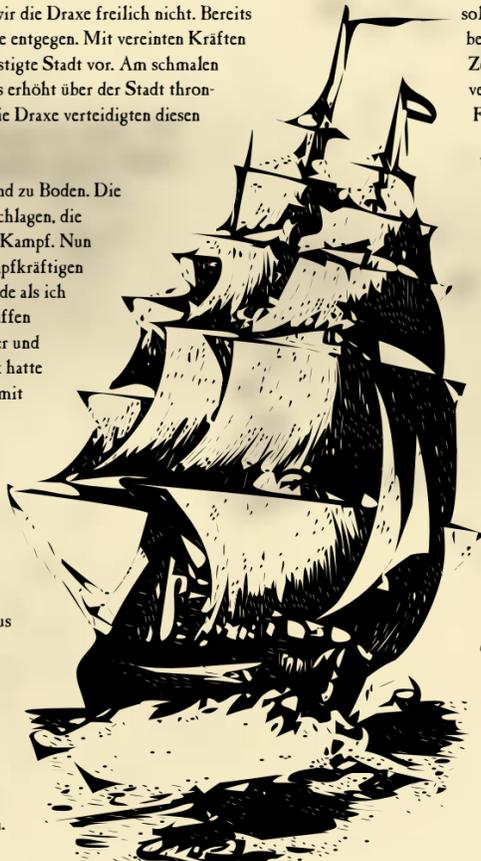
Der vierte Tag in Zresh

Den ganzen Tag über versuchten verschiedene Gruppen aus unserem Lager, das Geheimnis der Draxe zu lüften. Plötzlich meinten alle, dass es wichtig sei, in das Heiligtum der Draxe einzudringen. Einige Splitter einer Tafel aus Smaragd spielten dabei eine nicht unwesentliche Rolle.

Endlich! Mir war es egal, woher dieser plötzliche Meinungsumschwung kam. Hauptsache, wir drangen in Zresh ein und plünderten die Stadt! Als dann aber einer der Suaviten die Vernichtung der Draxe predigte, wunderte ich mich doch. Nun, sei's drum.

Es dauerte natürlich Stunden, bis man fertig zum Aufbruch war, aber dann marschierten alle, die es fertig gebracht hatten, bis jetzt zu überleben, zur Stadt der Draxe. Überraschen konnten wir die Draxe freilich nicht. Bereits am Tor flogen uns vergiftete Pfeile entgegen. Mit vereinten Kräften kämpften wir uns in die stark befestigte Stadt vor. Am schmalen Portal zum inneren Heiligtum, das erhöht über der Stadt thronete, kamen wir aber nicht weiter. Die Draxe verteidigten diesen Zugang bis zur letzten Schuppe.

Immer mehr von uns gingen blutend zu Boden. Die Schilde und Rüstungen waren zerschlagen, die Waffen schartig. Lange wogte der Kampf. Nun rächte es sich, mit so wenigen kampfkraftigen Männern gekommen zu sein. Gerade als ich dachte, dass wir es nicht mehr schaffen würden, kam einer der Draxpriester und verhandelte mit Pizarro. Der Drax hatte bei uns ein Amulett entdeckt, das mit einer Prophezeiung der Draxe zusammenhing. Der Träger dieses Amulettes bekam Zugang, und wenig später durften mehr Leute in das Heiligtum. Ich wäre auch gerne mitgegangen, aber ein Schwerthieb hatte mir das Bein aufgerissen. So kann ich nur wiedergeben, was andere mir aus dem Heiligtum berichteten. Dort oben soll buchstäblich alles aus Gold gewesen sein. Das Zentrum des Heiligtums war wohl eine Kammer, in der die Draxe einen schlafenden Gott verehrten. Diesen wollte man nun mit komplizierten Verrichtungen erwecken. Es dauerte ewig, aber als es auf



Mitternacht zugin, deuteten Lichtblitze darauf hin, dass irgendwas vorging. Eingehüllt in gleißendes Licht erschien eine Gestalt, die so seltsam war, dass ich keine Worte finde, sie zu beschreiben. Eine ungeheure Aura der Macht ging von ihr aus.

Die Gestalt redete lange, dann übergab man ihr die Smaragdsplitter, und sie wies uns einen Weg zurück in unsere Zeit.

Am nächsten Tag brachen wir auf und traten den langen Rückweg in die zivilisierte Welt an. Es war nicht viel leichter als auf dem Hinweg, aber was soll ich dich mit noch mehr Geschichten über Schlangen, Krankheiten und Sümpfe langweilen! Ich habe es geschafft, und einige andere auch. Aber Beute haben wir kaum gemacht. Die meisten haben gar nichts und auch ich nur so wenig, dass ich mir eine einzige schöne Woche im herrlichen Tulderon machen kann, bevor ich heimkehre nach Sythia, um mich dem nächsten Herren zu verdingen.

Der Sinn dessen, was die seltsame Gestalt verkündete, bleibt mir verschlossen, aber selbst mein einfacher Soldnerverstand reicht aus, um zu erkennen, dass ich dort in Sheldiria Zeuge eines Vorganges großer Wichtigkeit geworden bin. Ich habe mir eine Abschrift seiner Rede besorgt. Wenn du noch eine Flasche von deinem köstlichen Wein springen lässt, dann lasse ich dich lesen. Ach was, gib mir zwei Flaschen und behalte das Pergament, was schert mich eigentlich die Rettung der Welt! Ich habe noch immer etwas Drax-Gold in der Tasche und kenne eure berühmten "Kastor's Katakomben" noch nicht."

Die Verkündigung

Dem Leser der "Stimme des Herolds" sei nicht vorenthalten, was auf dem Pergament geschrieben steht, das der seltsame Sythe mir für zwei Flaschen Wein überließ. Wer's nicht glaubt, möge in die Bibliothek zu Tulderon gehen und es selbst nachlesen.

"Die Schöpfung steht am Abgrund. Er spürt den Hass des Schöpfers, seinen Zorn und seine Wut. Nicht mehr lange, und die Schöpfung wird hinweggefegt werden. Er sieht die Finsternis sich im Norden sammeln und auch, wie sie sich im Süden sammelt zu einer Zeit, die sein wird.

Er ist der Achte, er ist der Letzte. Seine sieben Spiegelbilder sind nicht mehr, vergangen in einem Krieg am Anbeginn der Zeit, und doch lebt ihr Vermächtnis weiter durch die Zeit. Der Schöpfer befahl ihnen, die heilige Tafel zu studieren, ihre Geheimnisse zu enträtseln, gemeinsam die Schöpfung zu leiten, zu lenken und zu bewahren und gemeinsam in der Erkenntnis des Willens des Schöpfers aufzusteigen, um ihm an seiner Seite gleich zu sein.

Doch das uralte Böse aus einer anderen Wirklichkeit vergiftete den Geist seiner sieben Spiegelbilder und sahte Zwist unter ihnen. Nur einer von ihnen könne an der Seite des Schöpfers stehen, glaubten sie, die heilige Tafel sei eine Prüfung, zu küren den Stärksten unten ihnen. Und die Sieben richteten ihre Macht gegeneinander.

Nur Er widerstand den Einflüsterungen, nur Er erkannte den wahren Willen des Schöpfers, denn die heilige Tafel war eine Prüfung für sie alle, und nur gemeinsam konnten sie den Wert der Schöpfung beweisen, indem sie die Geheimnisse der Tafel enträtselten und zeigten, dass die von dem Schöpfer in das Leben gerufenen Wesen ihm gleich sein können.

Die Tafel enthält jene Macht, welche die Schöpfung zusammenhält, die ihr Leben und Form gibt. Ohne die Tafel ist kein Leben, keine Form, nur das Nihil, jenes Nichts, aus dem der Schöpfer sich durch seinen Willen selbst schuf. Die Tafel ist Ingenium und Ritus, Gebot über die quinta essentia und die prima materia.

Die Sieben zerbrachen die Tafel, jenes, was nie zerbrochen werden sollte. Und die Magie entwich in die Welt. Sich der Macht der sieben Fragmente bedienend, bekriegten die Sieben sich in Raum und Zeit, durch die Sphären hindurch und das Antlitz der Schöpfung verheerend. Meere kochten, Gebirge vergingen und Risse bis zum Fundament der Schöpfung taten sich auf.

Und je länger sie kämpften, desto mehr fragten sie sich, warum Er sie nicht bekriegte. Warum Er absichts stand und zusah. Er sah zu, weil Er verstanden hatte. Doch sie sahen in Ihm nur den Feind, und wäre es nicht die schützende Hand des Schöpfers gewesen, so hätte ihr Schlag Ihn zerschmettert. Doch der Schöpfer hatte dies vorausgesehen und ließ das Tor schaffen, ein Tor durch Raum und Zeit, welches Ihm in einem Schritt den Weg von dort hierher ebnete. Doch die Diener der Sieben sahen diesen Plan, mischten sich unter seine Diener und verrietten Ihn und den Schöpfer. Sein Schritt sollte ewig währen, so lange die Schöpfung besteht, und sie verschwiegen, wie das Tor zu öffnen sei. Er trat hinein, aber bis heute trat er nicht wieder hinaus. Ihr habt Ihn nun endlich seinen Schritt vollenden lassen.

Die Welt steht am Abgrund. Nur wenn die heilige Tafel wieder vereint ist und Er ihre Geheimnisse enträtselt und aufsteigt an die Seite des Schöpfers, dann wird dieser erkennen, dass die Schöpfung kein Fehlschlag war. Und nur dann wird der Schöpfer die Schöpfung bewahren und nicht zerstören wie die Wirklichkeit davor.

Ihr müsst hinausgehen und die Teile der heiligen Tafel sammeln und zu Ihm bringen. Nur wenn die Tafel vereint wird, besteht Hoffnung. Habt ihr genügend Teile beisammen, so könnt ihr Ihn mit ihrer Macht anrufen, auf dass Er einen Boten sende.

Wenn hier und jetzt Teile Euer sind, so bringet sie nun vor zu Ihm."

Nymphomaninnen in Tulderon?

LIEBESNACHHILFE FÜR
JEDERMANN – VOM HAUPT-
MANN DER WACHE BIS ZUM OGER



Taverne. "Sie liebt mich, sie liebt mich nicht", kein Bürger Tulderons wird jemals wieder verschüchtert Gänseblümchen abzupfen – vorausgesetzt, er hat sich das Schattentheater "Nymphomaninnen im Zolibat" aufmerksam angesehen. Hier nämlich bringt Shakira, die Leiterin des Institutes für die Liebe, jedem ihrer Schüler das Einmaleins des Verführers bei. Gleichzeitig sind böse Mächte am Werk, die versuchen, die Herrschaft der Stadt an sich zu reißen. Wilde Monster beißen um sich und Fremde treiben ihr Unwesen. In einer mond hellen Nacht spitzt sich die Lage dramatisch zu – doch Rettung kommt durch einen Oger: Alles, was er in der Schule der Liebe gelernt hat, kann er nun endlich anwenden!

Zwei ausverkaufte Vorstellungen vor einem ausgelassenen Publikum, das immer wieder begeistert klatscht, brüllt und lacht, hat es in der Taverne von Alonso Cordoso bereits gegeben.

Aber wer sind die Männer hinter dem samtene Vorhang? Wer bewegt die drei bösen Schwestern Biedermann an zerbrechlichen Stäben über die Bühne aus Leinen? Wer spielt mit gekonnten Griffen auf der Gitarre, wer singt, wer imitiert alle erdenklichen Geräusche? Zunächst einmal die beherzten Schauspieler Tulderons, die ein kurzfristiges Engagement bei den "Nymphomaninnen im Zolibat" bekamen. Doch in der Hauptsache sind es die angesehenen Geschäftsmänner Sharon Tinnel und Karl Fahrweit, die dieses Theaterstück auführen, welches in einer Stadt spielt, die der unseren gar nicht so unähnlich ist.



Anzeige

Kastors Katakomben

das Abenteuer wartet

Auf 300 qm erwarten Dich Abenteuer und Reichtümer!
Fünf Schwierigkeitsstufen, zahlreiche Räume, viele Fallen, viele Zuschauer, große Schätze, magische Erlebnisse, Monster aller Art. Jeder will rein, doch nur wenige schaffen es mit den Taschen voller Gold heraus. Wäge das Abenteuer jetzt...



Wäge Deine Spielstufe

- ☞ lächerlich leicht ☞
- ☞ ziemlich zahm ☞
- ☞ reichlich roh ☞
- ☞ hammerhart ☞
- ☞ total tödlich ☞

Eintrittskarten mit Terminwahl und Angabe von Namen und der Spielstufe erhalten Sie im Postamt.

Anzeige

Die Spielleute von Truncklust bieten Unterweisung in vielerlei Schreittänzen!

Ein Muss für die höfische Etikette und ein großer Spaß für die Frau und den Mann von Welt! Habt Ihr zwei linke Füße? Denkt Ihr bei den Begriffen Pavane, Branle oder Bourree eher an ein Buchstabenrätsel? Dann seid Ihr genau richtig bei uns!



Die Unterweisungen werden im Rittersaal der Burg abgehalten. Zeiten und Preise dürfen im Postamt eingesehen werden. Truncklust ist auch für Familienfeiern und Tavernenabende anzufragen. www.vaganten-musik.online.de

Tulderon à la carte

DAS SUDHAUS

Angebot: *reichhaltiges Frühstücksbuffet, täglich wechselnde Abendkarte, viel und deftig*
Anmerkungen: *Eratio ist den Bettlern der Stadt zugetan und spendet die Essensreste eine halbe Stunde vor Schließung des Restaurants.*
Öffnungszeiten: *9.00-12.00 und 18.00-20.00 Uhr*
Adresse: *Burgfeld*

TAVERNE

Angebot: *Bier, Wein, Beerenwasser, täglich frische Suppe für den kleinen Hunger*
Anmerkung: *Der Wirt spendet den Bettlern auch mal einen Becher Wasser*
Öffnungszeiten: *ab 20.00 Uhr*
Adresse: *Goldgrube 9, Gewölbe*

BURG-CAFÉ

Angebot: *u.a. Bohnengetränke aus Shai Anarat, Tee aus Dadhijmah, Milch aus Tulderon*
Öffnungszeiten: *15.00-17.00 Uhr*
Adresse: *Burgfeld, neben der Bibliothek*

TEEHAUS

Angebot: *verschiedene Teesorten, Gebäck, Trockenobst und Wasserpfeife*
Öffnungszeiten: *12.00-20.00 Uhr*
Adresse: *Rabenhorst*

PALAZZO VERSACE COCKTAILBAR

Angebot: *Vielzahl von Cocktails verschiedenster Art und Herkunft, respektable Preise.*
Auswahl von Cocktails:
1. *"La Laguna", ein Mischgetränk aus erlesenen Zutaten, das einem das Gefühl gibt, an einer blauen Lagune zu verweilen.*
2. *"La Insetticida", eine Mischung aus einheimischen Kräutern, vergorenem Zucker und klarem Gletschereis.*
3. *"Capitano", benannt nach dem legendären Capitano Don Raphael Francesco di Benedetto, welcher dieses Rezept von einer seiner Entdeckungsreisen mitbrachte.*
Öffnungszeiten: *21.00-2.00 Uhr*
Adresse: *Goldgrube 3-7*

... und verschiedene andere



Kastors Katakomben

HERAUSFORDERUNG FÜR ABENTEURER

Nach vier Jahren Dauerbetrieb wurde der Vergnügungs-Dungeon aufwendig umgebaut. Bauliche Fehler der Vergangenheit wurden behoben, so dass es zu keinen weiteren Ausbrüchen der Minotauren, Mumien oder Untoten kommen kann.

Mit der Neueröffnung wurde die Leitung der Katakomben in die Hände von Vigo Monsterrmacher und seiner Gefährtin Karlootta Toedtlicht gelegt. Freiherr von Praun, rechte Hand des Eigentümers Kastor Pollux, besuchte die Eröffnungsfeier und machte sich selbst ein Bild der neuen Räume und Fallen im Dungeon.

Auf fast 300 qm warten Abenteuer und Reichtümer. Der Weg dorthin führt durch zahlreiche Räume, gefährliche Fallen, unzählige Monster aller Art und vorbei an denen, die es nicht mehr hinausschafften. Vigo Monsterrmacher betont, dass es jeder Gruppe selbst zukommt, die richtige Spielstufe zu wählen. Es gibt fünf Spielstufen von "lächerlich leicht" bis "total tödlich". Sicherlich sind die Schätze und Artefakte wertvoller, je höher die Spielstufe ist. Doch wer in der höchsten Stufe "total tödlich" sein Abenteuer wagt, muss damit rechnen, das Tageslicht der Stadt nie wieder zu sehen. Ganz wichtig ist es, die Augen auf die rechten Dinge zu werfen und sich nicht vom Schein blenden zu lassen!

Weiter zurückhaltend reagierte Monsterrmacher auf die Frage, warum Spieler nach Verlassen des Dungeon ihr Kurzzeitgedächtnis verlieren. Magische Untersuchungen seitens der Redaktion scheitern daran, dass der Zauberer sich nach Verlassen des Dungeon nicht mehr an das Ergebnis erinnern konnte. Die Untersuchungen außerhalb der Katakomben haben ergeben, dass es klare magische Ausstrahlungen aus dem Inneren gibt.

Vigo Monsterrmacher betont, dass alle lebenden und toten Wesen entsprechend ihrer Gewohnheiten gut untergebracht sind und angestellte Nekromanten sehr gute Zeugnisse ihrer vorangegangenen Anstellungen vorweisen müssen. Somit behält Kastors Katakomben seinen Vorsprung als beliebte Touristenattraktion.

Eintrittskarten mit Terminwahl und Angabe der Spielstufe sind im Postamt erhältlich.

Anzeige

Die Kellen Barden

Zwei Barden, die sich fanden irgendwo in Mittellanden. Die Musik sie gleich verband und daraus dies Glück entstand. YaYa SingSang und MarieSusie umweben Euch mit ihrer Magie. Er puzt die Laute, und ihr Engelsgesang lässt Euch tanzen und weinen zu lieblichem Klang. Den letzten Heller werdet Ihr geben, um MarieSusies Tanz zu erleben. Wollet Ihr uns in Eurer Taverne oder auf Euren Festlichkeiten begrüßen, so sendet eine Brieftaube zu unseren Füßen. jolie@jolie-music.com.



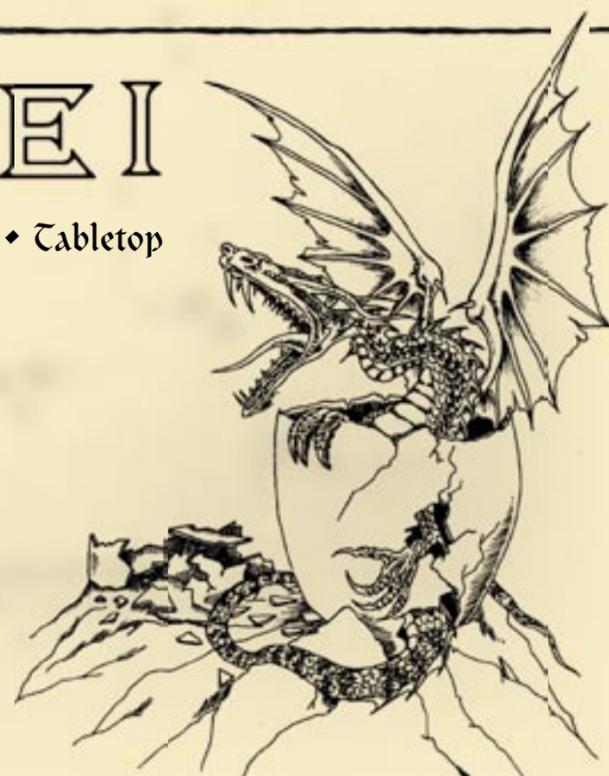
DAS DRACHENEI

LARP-Ausstattung ♦ Trading-Cards ♦ Rollenspiele ♦ Stahlwaren ♦ Miniaturen ♦ Tabletop

Das Drachenei
Lübecker Straße 127
22087 Hamburg

Telefon: 040 / 227 86 28
Fax: 040 / 229 54 44
e-mail: webmaster@drachenei.de

www.drachenei.de





LEGACY

THE VOICE FROM THE DARK SIDE

LEGACY

Das ultimative Musik-Magazin für die dunkle Szene
Wave/Gothic/Neofolk/Mittelalter/Gothic Metal/Black Metal



- Games & Anime & Comics
- Bücher & Filme & Hörspiele
- Artwork & dunkle Kunst
- Interviews

Die neusten Trends aus Musik, Film & Lifestyle inklusive

- CD-Beilage
- Mailorder-Beilage (8 Seiten)
- Multimedia-Beilage (32 Seiten)
- Multimedia-Infotainment
- 164 Seiten

Legacy Magazin

Richard-Wagner-Str. 64
66111 Saarbrücken
Germany
Tel: +49 / 681 / 390766-0
Fax: +49 / 681 / 390766-1
e-mail: redaktion@legacy666.de
www.legacy.de

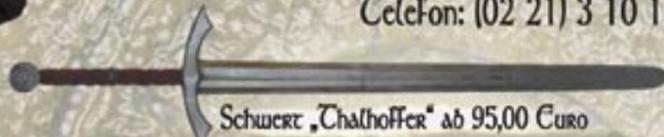
Soundline Metal, Death, Black, etc...
www.soundline-shop.de

Laden: Im Dau 1, 50678 Köln Öffnungszeiten: Do-Fr 12-19, Sa 12-16 Uhr

SCHATZKAMMER

Online-Shop: www.schatzkammer.de

Telefon: (02 21) 3 10 18 81



Brillenhelm mit Vollkette
99,00 Euro



Tränkflaschen
ab 11,95 Euro



Todesmord des Geldes wegen!

EIN BEITRAG GEGEN DIE STAGFLATION¹ IN DER WÄHRUNGSDEBATTE VON HENRIK SCHILLING

Erst wenn die letzte Münze eingeschmolzen, die letzte Gussform zertrümmert, die letzte Punze zerstört ist, werdet ihr feststellen, dass sich Papiergeld nicht für "Kopf oder Zahl" eignet!

LARP ist Vielfalt. Vielfalt der Rollen, der Spielweisen, der Rassen, der Länder, der Leute, der Locations, SLs, usw.usf. Diese Vielfaltigkeit ist eine der großen Stärken der Freizeitbeschäftigung LARP. Meinungsvielfalt gehört ebenfalls dazu (inklusive Meinungsverschiedenheiten), und Währungen mittlerweile auch. Wie wichtig sind aber Währungen für das Spiel tatsächlich?

Alexander Franken postuliert in seinem Artikel "Grundlegende Betrachtungen zur besonderen Thematik von Währungseinheiten in Echtzeit-Interaktionsspielen": "Wenn man mal für 5 Cent drüber nachdenkt, ist Währung im EI [Echtzeit-Interaktionsspiel, zu dem LARP gehört] überbewertet. Überbewertet. Nur das Spiel deiner Rolle zählt. Währung gibt dem Spiel mehr Tiefe, keine Frage. Aber wichtig ist das Spiel. Sonst nichts."

Ich kann mich aus eigener Erfahrung dieser Meinung anschließen: Vor elf Jahren haben wir oft und gut ohne Währung spielen können, obwohl Währung das Spiel um den Wirtschaftsaspekt bereichert. Je mehr Aspekte, desto abwechslungsreicher die Spielgestaltung: Keine Magie? Sprücheklopfer ade! Nullrüstung? Hallo Expressstod! Doch es geht ums Spiel, und Rollen-Spiel verstehe ich auch als Rollen-Darstellung. Wer spielt seine Rolle, bringt sie darstellerisch rüber? Der exquisit ausgestattete, mindermotivierte Pracht-Langweiler, der auf Burg Ambientingen out-time über Mangelbespaßung klagt, oder die begeisterte Frohnatur im Spielrausch, die Jeans, Alukette und Poofpocken (Igluzelte) auf der Wiese zwischen Gemeindezentrum und Lidl-Filiale beinahe elegant überspielt? Jau, tolle Umgebung, Gewandung, Rüstung, Pyro etc. unterstützen das Spiel immens. Aber Spiel funktioniert prima auch mit weniger, und sogar ganz ohne Münze oder Schein.

Daher erachte ich Zank um pro diese, contra jene Währung für drittrangig, bestenfalls sekundär. "Sekundieren" bedeutet "helfen", und vielleicht helfen einige Fakten zum Währungszwist über diese holprige Überleitung hinweg, hüstel ...

Zum oft vorgebrachten Scheinargument, Papiergeld sei "historisch unkorrekt" (unter 'historisch' verstehe ich in diesem Zusammenhang "geschichtswissenschaftlich gesichert"): Der erste heute archäologisch allgemein anerkannte Papiergeldfund (China) ist auf den Beginn des 7. Jahrhunderts unserer Zeitrechnung datiert. Marco Polo lebte um circa 1280 am Hof des Groß-Khans und schrieb: "Jeder nimmt dieses Geld ohne Bedenken an, weil er damit anstandslos jede Ware, auch Perlen, Gold und Silber kaufen kann ..." Papiergeld zu einer Zeit, als in Europa noch die Münzen des untergegangenen römischen Imperiums zirkulierten ...

Der Orden der Tempelritter³ hat nach Auffassung einiger Experten den Vorläufer des heutigen Bankwesens etabliert, inklusive bargeldlosem Zahlungsverkehr. Zur Zeit der Griechen Isokrates bzw. Demosthenes (um 480 bzw. 350 v.u.Z.) gab es Kreditbriefe und einfache Überweisungen. Noch früher, um 1725 v.u.Z. Mesopotamien: Unter der Ägide König Schamschi-Addus ist eine "zahlbare Anweisung auf ein Guthaben des Ausstellers" wissenschaftlich einwandfrei belegt (immerhin vor 3700 Jahren!).

Demnach ist nicht nur Papiergeld, sondern sogar ein Scheck in einer mittelalterlich geprägten Fantasywelt historisch gesehen durchaus denkbar.

Zum Vorwurf, Papierwährung wäre aus Not gemachte Tugend einfalliger Dauerpleite-LARPis, finden wir im 1986-Oktober-Heft des Dragon Magazine (Nr.114, ISSN 0279-6848) mit David Bakers Artikel "Many Kinds of Money" eine passende Replik: Baker zeigt anhand von Beispielen aus seiner Tischrol-

lenspielwelt beeindruckende Währungsmodelle, u.a. prima Papiergeld, für dessen Beschreibung mir der Platz fehlt, siehe Originaltextabschrift & meine Übersetzung unter www.conclamo.de.

Die Idee des Papiergeldes in Fantasyspielen ist also weder larpig, noch historisch unkorrekt. Einige haben bisher die eine oder andere Meinung pseudoargumentativ mit Gewalt durchboxen wollen, mit dürftigem Erfolg. Können wir alle miteinander statt dessen im Geiste Joubert's einen konstruktiven Meinungsaustausch etablieren? Unser aller Zeit-Nutzen-Verhältnis dürfte in erheblichem Umfang davon profitieren. Ich behaupte: Wenn sich jemand mit einer Währung sichtlich Mühe gegeben hat, dann ist die Sache geritzt und die Bahn frei für das Spiel. Dabei konzediere ich, diese subjektive Sichtweise ist als Basis für eine sachliche Auseinandersetzung ziemlich dünne, und das nicht unwichtige Ergebnis bleibt unberücksichtigt.

Wie aber könnte Währung objektiv zu beurteilen sein? Ich schlage vier wesentliche Punkte vor: Günstig, leicht/einfach herzustellen, ambienceförderlich, kontrollierbar (nachzulesen auf <http://www.frankenhaus-gurkenheim.de/produkte/bundbotell.php> im Artikelfeature der o.g. Ausgabe).

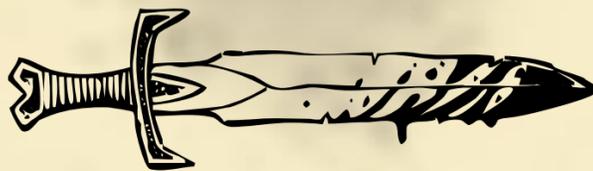
Kontrollierbar (durch SL/Orga/Hersteller) wegen Inflationsgefahr, und damit Kollege Powerplay gar nicht erst 20.000 Gold kaufen kann, welche er dann am Check-In vorbeischmuggelt, um Währungsbalance und Plot des Spiels zu kippen ("Hey, Leute, macht mich zum König und jeder kriegt zehn Gold!"). Ambienceförderlich ist selbsterklärend, vorbehaltlich individueller geschmacklicher Präferenzen. Leicht/einfach herzustellen: nicht wie ich an einer einzigen Gussvorlage über 30 Stunden werkeln! Ungünstig ist, Profigrafikern eine Münzidee zu erklären, deren Vorlage von einer Prägefabrik umsetzen zu lassen und dafür pro Münze 3,574 Euro zu zahlen. Dazu noch einmal Alex: In bezug auf den Realwert von Spielgeld "wäre fotokopierte Papierwährung, die bereits auf den Phönix-LARPs der In-Realitas-Orga von den Spielenden gut angenommen wurde, wünschenswert".

Diese vier Parameter sind teilweise diametral entgegengesetzt, es entstehen Zielkonflikte. Eine schicke Währung kostet z.B. zu viel Zeit in der Herstellung oder ist in der Anschaffung zu teuer.

Letztlich aber wird der Spielaspekt durch noch so sachliche Debatten günstigstenfalls vernachlässigt. Und vom reinen Spiel her betrachtet drängt sich erneut die Frage auf: Ist es nicht echt total egal, ob die Währung hart wie Scheinchen oder weich wie Gold ist?

In diesem Sinne schließe ich mit den Worten eines weisen alten Scheinheiligen:

Erst wenn das letzte Papiergeld verbrannt, die letzte Schopfbütte zerschlagen und der letzte hölzerne Druckstock zerstört ist, werdet ihr feststellen, dass man sich im Notfall mit Münzen nicht den Allerwertesten abwischen kann!



¹ Stagflation - In Verbindung mit der Münz-Schein-Debatte verstehe ich diesen Begriff als Fehlentwicklung der Gesamtdiskussion, die mit einem Verfall des Argumentationsniveaus verbunden ist.

² DER BUNDBOTE, August 2003, Jg. 4/Heft II, ISSN 1616-8488.

³ siehe "Templer"-Kurzübersicht v. S.M.Rother, LARPzeit Nr. 2, IV/2003.

⁴ »Nicht Sieg sollte der Zweck der Diskussion sein, sondern Gewinn« - Joseph Joubert.



**FÜR EINE SAUBERE STADT
UNTRÜMPULUNG**
sämtliche Putzangelegenheiten und Entrümpelungen
Müllauktion und Müllberatung

WAS IST DIE CARTA

Die Phönix-Welt entstand 1991, und im Februar 2000 wurde die Phönix-Carta gegründet. Die Carta ist der Zusammenschluss von heute elf Orga-Gruppen, die gemeinsam die Phönix-Welt bespielen und im Jahr etwa 15 bis 20 Spiele organisieren.

Jede Orga-Gruppe betreut eigenverantwortlich ihr Land, ihr Fürstentum oder ihre Stadt. Die Phönix-Hauptorga koordiniert die Phönix-Welt und versorgt Carta-Mitglieder mit Hintergrundmaterial. Neue Carta-Mitglieder stimmen ihren Spielbereich über die Hauptorga mit dem Welthintergrund ab. Sollen "weltpolitische" Zusammenhänge bespielt werden, muss dieses im Einzelfall mit der Hauptorga geklärt werden.



Jede Orga ist herzlich eingeladen, sich der Carta anzuschließen, sofern sie mehr oder weniger regelmäßig Cons veranstaltet und sich an die Carta-Leitlinien hält. Die Orga-Gruppen unterstützen sich gegenseitig und tauschen Plotinformationen aus. So ist es möglich, dass Plot-Ergebnisse eines eigenen Spiels auf einem anderen Carta-Spiel weitergeführt werden oder dort Plots auf ein eigenes Spiel hinweisen.

Um die Kontinuität der bisherigen Kampagne und die Kohärenz der Spielwelt zu gewährleisten, treffen sich die einzelnen Orga-Gruppen einmal jährlich, um Con-Termine abzustimmen, Erfahrungen auszutauschen und neue Projekte auf den Weg zu bringen - zum Beispiel die vorliegende Zeitung oder einen Flyer mit aktuellen Con-Daten. Die Carta spielt nach dem Phönix-Regelwerk.

Um die Phönix-Carta-Welt in sich schlüssig zu halten, werden Charaktere aus anderen Regelsystemen, Kampagnen oder Spielwelten wegen ihrer politischen, geografischen und religiösen Hintergründe nicht konvertiert.

Auf den Seiten www.phoenixlarp.de und www.phoenix-carta.de sind weitere Informationen zur Phönix-Welt zu finden. Anfragen über freie Länder, Regionen, Fürstentümer und Städte sind an die Haupt-Orga unter info@phoenixlarp.de zu richten. Wir würden uns freuen!

- LARP
- Comics
- Games
- Cards und Co

FUTUREWORLD

www.Futureworldluebeck.de

Futureworld · Balauerföhr 12 · 23552 Lübeck · Telefon (04 51) 7 53 10

Bambusbogen & Armbrust
für Bogensport & Larp

aus eigener Herstellung zu einem
fairen Preis!!

www.bambusarts.de

Met, Schwarzmel, Hanfmet,

Zaubertränke, Elixiere!

www.Beereweine.de

05741/61950





DIESES ANGEBOT IST NUR EINE KLEINE AUSWAHL UNSERES SORTIMENTES ALLE PRODUKTE FINDET IHR IM INTERNET. WWW.MYTHOLON.COM, 040 / 35 71 51 31 ODER UNTER BESTELLUNG@MYTHOLON.COM.



TÄGLICH WECHSELNDE SÖNDERANGEBOTE UNTER: WWW.MYTHOLON.COM

CONQUEST'05

DER KAMPF UM MYTHODEA BEGINNT

UNSCHLAGBARE DEALS FÜR DIE VÖLKER MYTHODEAS

WERDE TEIL DER GROSSEN ARMEE DES „SCHWARZEN EISES“, GLIEDERE DICH EIN IN DIE „RAHAK-DUHN“, DIE HORDE DER ORKS, ODER WERDE EINS MIT DEM LAND UND DEN ELEMENTEN MYTHODEAS UND KÄMPFE MIT DEN SPIELERN ALS VOLK DER WINDE DIE „NALDAR“ ODER WÄHLE DEN FRIEDVOLLEN WEG DER „OUAI“!

10. BIS 14. AUGUST 2005
 RITTERGUT BROKELOH BEI HANNOVER

WWW.MYTHODEA.DE

EINE VERANSTALTUNG DES LIVE ADVENTURE E.V.

AUSGESTATTET VON WWW.MYTHOLON.COM

Den "Herold" lesen und gegen Wucher gewappnet sein!

Für alle, die zum ersten mal die Stadt bereisen, haben wir eine Liste mit üblichen Preisen in Tulderon aufgestellt, dass kein findiger Geschäftsmann die Unwissenheit der neu zugereisten durch die Wucherei sich zunutzen machet.

Humpen Bier..... 2 Kupfer	Hotelbett.....3 Silber
Kelch Wein..... 2 Kupfer	Bordell4 Silber
einfache Mahlzeit.. 1 Silber	Eintritt: Attraktion.1 Silber
Dolch..... 3 Silber	Erste Hilfe2 Silber
Kurzschwert..... 5 Silber	Prüfungsgebühren..1 Silber
Bidenhänder..... 1 Gold	Sklave/Fronarbeiter.3 Gold
1 Stunde Arbeit..... 1 Silber	1St. qualifizierte Arbeit..1½ Silber

Tulderon à la carte

DAS SUDHAUS

Angebot: *reichhaltiges Frühstücksbuffet, täglich wechselnde Abendkarte, viel und deftig; Anmerkungen: Eratio ist den Bettlern der Stadt zugetan und spendet die Essensreste eine halbe Stunde vor Schließung des Restaurants.*
Öffnungszeiten: *9.00-12.00 und 18.00-20.00 Uhr, Adresse: Burgfeld*

TAVERNE ALONSO CORDOSO

Angebot: *Bier, Met, Wein, Saftschorle, täglich Suppe und Brote für den kleinen Hunger; dazu von Zeit zu Zeit Barden*
Anmerkungen: *Der Wirt spendet den Bettlern auch mal einen Becher Wasser*
Öffnungszeiten: *ab 20.00 Uhr, Adresse: Goldgrube 9, Gewölbe*

BURG-CAFÉ

Angebot: *u.a. Bohnengetränke aus Shai Anarat, Tee aus Dadhjimah, Milch und Kekse aus Tulderon, verschiedene Gesellschaftsspiele*
Öffnungszeiten: *13.00-17.00 Uhr, Adresse: Burgfeld, neben der Bibliothek*

TEEHAUS

Angebot: *verschiedene Teesorten, Gebäck, Trockenobst und Wasserpfeife*
Öffnungszeiten: *wenn geöffnet, Adresse: Rabenhorst*

PALAZZO VERSACE COCKTAILBAR

Angebot: *Vielzahl von Cocktails verschiedenster Art und Herkunft, respektable Preise.*
Auswahl von Cocktails:
1. *"La Laguna", ein Mischgetränk aus erlesenen Zutaten, das einem das Gefühl gibt, an einer blauen Lagune zu verweilen.*
2. *"La Insetticida", eine Mischung aus einheimischen Kräutern, vergorenem Zucker und klarem Gletschereis.*
3. *"Capitano", benannt nach dem legendären Capitano Don Raphael Francesco di Benedetto, welcher dieses Rezept von einer seiner Entdeckungsreisen mitbrachte.*
Öffnungszeiten: *21.00-2.00 Uhr, Adresse: Goldgrube 3-7*

ZUCKERBÄCKER ABRAHAM MESTOR

Angebot: *feinsüßes, saftiges und ganz und gar köstliches Mandelbrot*
Öffnungszeiten: *nach Bedarf, Adresse: Lanze*

... und viele mehr



Amtliche Bekanntmachungen

Der Magistrat hat in der Sitzung vom 01.09.5021 beschlossen:

1. Auf Wunsch der Bürgermeisterin Samira und der Belästigungen durch Betrunkene wird zum 1. Oktober 5021 die Sperrstunde von 2.00 bis 6.00 Uhr eingeführt.
2. Die Stimmen zur Bürgermeisterwahl können am Freitag, den 7. Oktober 5021 in der Zeit von 16 bis 18 Uhr im Amt abgegeben werden. Kandidaten und Wahlberechtigte können sich noch bis Freitagvormittag zu den Öffnungszeiten des Ambath zur Wahl einschreiben.

Der Magistrat

Bürgermeisterin Samira
Gilde des Amusement, Herr Gassenschlucker
Gilde des Handels, Herr Charybdis
Gilde der Gelehrten, Igor
Gilde der Krieger, Myrco
Amtsvorsteher, Herr Rechenstolz Federkiel

Stadt Tulderon
gez. die Bürgermeisterin

Jährliche Waffenüberprüfung

Alle Bürger sind aufgerufen bis Ende des 6. Tages des Monats Oktober 5021 ihre noch gültigen Waffenscheine im Wachhaus verlängern zu lassen. Als Waffen gelten auch Bratpfannen und scharfkantige Holzknüppel. Die Verlängerungsgebühr beträgt fünf Kupfer.

Die Nichtbeachtung dieser Aufforderung wird bei einer späteren Feststellung eines ungültigen Waffenscheins mit einer Bearbeitungsgebühr von mindestens einem Silber belegt.

Amt von Tulderon

Stimme des Herolds zu Tulderon



Die Gazette des gemeinen Volkes

Preis 2 Kupfer

Frühauflage zum 6. Oktober 5021

Leichfund am Stadtgraben Federkiel liegt seither im Koma

Bei einem Abendspaziergang am Stadtgraben, nach dem üblichen 16 Stunden Arbeitstag, wurde der Amtsvorsteher Oberamtsrat Wilhelm Rechenstolz Federkiel von einem schweren Stein am Kopf getroffen. Dieser Stein hing an den Füßen einer Leiche, die über die Stadtmauer geworfen und im Stadtgraben entsorgt werden sollte. Leider wurde sie zu kurz geworfen und schlug zuerst auf Federkiels Kopf und dann auf der Uferpromenade auf. Von den Tätern fehlt jede Spur. Federkiel liegt seitdem im Koma, obwohl er bekannt dafür ist, dass weder Krankheit noch Katastrophen ihn davon abhalten könnten zu den offiziellen Amtsöffnungszeiten pünktlichst zu erscheinen.

Aus ungenannten Quellen haben wir erfahren, dass es sich bei der Leiche Gerüchten nach um einen virilionischen Agenten der Luciferi handeln soll, der einen gut versteckten Legitimationsbrief und einige falsche Geldscheine bei sich trug. Die Leiche weist nach einer nicht offiziellen Obduktion einen sauberen Stich direkt ins Herz auf. Dazu wurden Spuren eines Pulver in den Haaren gefunden, bei dem es sich vielleicht um Schlafgift handeln könnte?

Der Mann wurde von Zeugen erkannt schon einige Tage in der Stadt zu weilen und sich ausgiebig über die Geschäfte der Geldwechsler, die Kassen von Ambath, Posta und Bank und deren Finanzströme erkundigt hat. Die ehrenwerte Wache kann bisher keine offiziellen Aussagen über den Ta-

thergang und den oder die Mörder geben. Die Staatsanwaltschaft hat die Ermittlungen aufgenommen, da die Gefahr von politischen Verwicklungen mit der Krone von Aklon und Verillion bestehen. Der Redaktion liegen unbestätigte Beweise über die Hintergründe vor. Es braucht aber noch einige Zeit, bis diese Beweise auch dingfest sind, da die Angelegenheiten wohl doch weitere Kreise zieht als gedacht. So scheinen sich Spuren in diesem Fall bis nach Verillion und Aklon-Stadt zu ziehen. Hoffen wir, dass sie unbestätigt bleiben, da unser aller Wohl und das Wohl der Stadt davon abhängen.



Amtliche Bekanntmachung

Neue Wechselkurse vom 6. Oktober 5021
des Tulderoner Florin in den amtlichen Wechselstuben

Goldkrone	3:2	Rullar	3:2
Falken	3:2	Nickel	2:1
Real	2:1	Goldpreis 10g	1 Silber
andere Währungen			5:1

Amt von Tulderon

GESUCHT!

WEGEN VERFEHLUNGEN GEGEN DIE WEISUNG DER SCHWERTMEISTERGILDE



SCHWERTMEISTER ALANDRIEL

WER IHN LEBENDIG AN EINEN OFFIZIELLEN DER GILDE AUSLIEFERT ERHÄLT DIE BELOH- NUNG VON 5 AKLONISCHE GOLD!

OBERMEISTER DER GILDE GUTWULF

Das Handelskontor Silberblatt und Sohn dauerhaft umgezogen

Im letzten Frühjahr musste die hGmsbsh* Silberblatt und Sohn aufgrund dringend notwendig gewordener Renovierungsarbeiten das seit Jahrzehnten benutzte Domizil in der Rabengasse 22 vorübergehend räumen. Dabei kam das renommierte Kontor in den Nebenzimmern des Kaufgutanwesens in der Goldgasse 1 unter. Aufgrund der hervorragenden Zusammenarbeit zwischen den beiden Familien, adoptierte der derzeitige Geschäftsführer Samulus Silberblatt junior letzten Herbst das Familienoberhaupt Lyhta Kaufgut senior. Damit festigte dieser nicht nur die geschäftlichen Bande sondern erfüllte sich auch noch einen alten Traum, denn leider blieben er und seine Frau Myria bisher kinderlos. Da die Räumlichkeiten in dem Kaufgut-Haus sehr viel angenehmer sind als die der inzwischen doch recht betagten Geschäftsräume in der Rabengasse, beschloss man den dauerhaften Umzug und so kann man seit Oktober das nun zu der Kaufgut-Dynastie gehörende elfische Familienunternehmen direkt neben dem Geschäft der Familie Kaufgut in der Goldgasse 1 finden.

Jahrzehntlang schon ist das angesehene Handelskontor aus Laian bekannt für die vorzügliche Qualität seiner Produkte aus aller Welt. Für viele Edle von nah und fern ist dies die erste Adresse in Sachen hochwertige Waren. Als Sohn des elfischen Gründers der hGmsbsh führt der ehemalige Magie-Student Samulus Silberblatt die Firma seit 10 Jahren mit ruhiger aber sicherer Hand. Für die außergewöhnliche Produktpalette werden nur die kostbarsten und seltensten Artikel ausgewählt, wie z.B. süd-sythische Suppenkerzen, fardeanisches rituelles Räucherwerk zur Raumbefugung, die edlen Nüsse des Sultans mit einem Hauch von Authentizität und natürlich den auf Wunsch auch heiß servierten schwarzen shai-anaratischen Fünf-Uhr-nachmittags-Ritualtee. Des Weiteren bietet das Kontor arkane Dienste zwecks Entmagieifizierung, Personenschutz und Einbruchsicherung. Letzteres ist äußerst praktisch, wenn man nicht wünscht, dass die erworbenen Luxus-Güter unbeabsichtigt den Besitzer wechseln.

*Handelsgesellschaft mit sehr beschränkter Haftung



Amtliche Bekanntmachung

Neue Steuerunterlagen der Stadt

Am heutigen Donnerstag können die neuen Steuerunterlagen beim Ambath in der "Goldgrube" abgeholt werden. Die Gebühr für die Unterlagen beträgt ein Kupfer und ist sofort fällig.

Amt von Tulderon

Heute in Tulderon

Öffnungszeiten Amt: 10.00 bis 12.00 Uhr und 17.00 bis 18.00 Uhr.
Das Amt schließt pünktlich!

Öffnungszeiten Bank: geschlossen

Öffnungszeiten Posta: 12.00 bis 14.00 Uhr und 19.00 bis 20.30 Uhr
zwischenzeitliche betriebsbedingte Abwesenheit

Kastors Katakomben: Spannung und Abenteuer ab 20.00 Uhr,
Karten erhalten Sie bei der Posta

Casino Palazzo Versace: Roulette, Black Jack,
Pokerrunden von 21.00 bis 2.00 Uhr

Tanzschule Da Silva: 15.00 bis 16.30 Uhr im Rittersaal

KASTORS KATAKOMBEN DAS ABENTEUER WARTET

VIGO MONSTERMACHER UND GEMAHLIN TÜTLISCH VERTRAUEN AUF DIE LEGENDÄRE ANZIEHUNGSKRAFT, DIE TULDERON AUF ECHE HEDEN AUSÜBT.

OBWOHL SICH AUCH BEI IHNEN ZWEIFEL ÜBER DEREN ANWESENHEIT MEHREN, OB DES AUSBLEIBENS VON MUT, DIE KATAKOMBEN ZU BETRETEN.

MÖGEN SICH DIE HEDEN EIN HERZ FASSEN UND ZEIGEN, WAS IN IHNEN STECKT!



PHONIX
CARTA

Stimme des Herolds zu Tulderon



Die Gazette des gemeinen Volkes

Preis 2 Kupfer

Frühauflage zum 7. Oktober 5021

BÜRGERMEISTERWAHL schon entschieden?

Bisher sind erstaunlicherweise nur drei Kandidaten für den Posten des Bürgermeisters aufgestellt worden. Der klare Favorit scheint bereits ausgemacht, der bisherige „Übergangs-“ Bürgermeister Tinnef. Die meisten der befragten Bürger zu Tulderon äußerten sich begeistert über seine bisherige Amtszeit. Vor allem die Mitglieder der Händlergilde stehen voll hinter Tinnef, da sie wie uns ein ortsansässiger Händler erklärte, durch ihn, ein fähiges Mitglied ihres Berufstandes ihre Interessen am besten gewahrt sahen.

Bei einem Gespräch mit dem Herold sprach Tinnef davon, dass ihm besonders das Wohlergehen der Stadt am Herzen liegt, er selber sieht sich nicht als Favorit, denkt aber, dass er gute Arbeit geleistet hat und die Bürger dies honorieren werden. Er selber würde an Tulderon nichts verändern, es ist ihm aber sehr wichtig, dass die Stadt den Status als freie Reichsstadt behält. Weiterhin soll die Stadt für ihn ihr besonderes Flair erhalten. Gerade er als hart arbeitender Mensch kann sich deshalb besonders für die Stadt einsetzen und will sich in ihren Dienst stellen.

Eine andere Meinung haben da die Anhänger von der Kandidatin Tütlich: sie als Mitglied der Gilde des Amusements könne wohl am ehesten Tulderon vertreten, da Tulderon für Amusement stehe und somit auch diese entsprechende Gilde die Bürgermeisterin stellen müsse.

Als weiterer Kandidat geht der beliebte Märchenerzähler Tamarelius Xanth ins Rennen. Er wünscht sich vor allem, dass Tulderon märchenhafter wird und tritt für die Errichtung eines Wunschbrunnens ein.

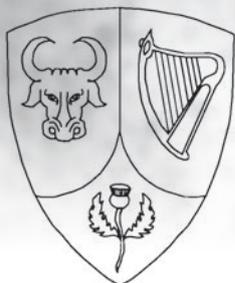
Bis 12 Uhr heute am Freitag der 7. Oktober 5021 können im Amt weitere Vorschläge für die Kandidatenliste gemacht werden.

Die eigentliche Bürgermeisterwahl findet dann ab 17:30 Uhr in der Behörde des Inneren statt. Aufgerufen zur Wahl sind alle Bürger Tulderons, die dann bei Vorlage ihrer Papiere bis 18:30 Uhr den neuen oder alten Bürgermeister oder die neue Bürgermeisterin Tulderons wählen können.

Anzeigen

PELZ STATT PANNESAMT ADALBERT WINDIG

Felle, Borten, Süßholz und mehr
kauft man im Handelskontor der
McOnis. An- und Verkauf von Waren
aller Art (Ehemals Kaufhaus Windig)
Marktgasse Ecke Goldgrube



Augenzeugen gesucht.

die den Geist des verstorbenen
Commandanten der Stadtwache
gesehen haben.

Bitte melden beim Erzdekan,
Dekan oder Don Dino Versace

Alchemie, Pharmacie und Heilkunde gelten als
Wissenschaft im besten Sinne.

So seien in jenem Berufe
Tätige aufgerufen, sich der
Gilde der Wissenschaft
anzuschließen!



Lasset forschung leben!

REICHSRITTER IN TULDERON

GROSSE AUFREGUNG IN DEN FRÜHEN ABENDSTUNDEN.

Wie in jedem Jahr bereiste der Reichsritter von Aklon auch dieses Jahr wieder Tulderon um die Steuern einzutreiben. Dies führte zu einer hektischen Betriebsamkeit in der Stadt, die Stadtwache wurde eiligst entsendet um zu überprüfen, ob der Sitzungssaal des Magistrats sicher ist. Dann wurde der Magistrat zusammengerufen. Da der Reichsritter in diesem Jahr ein wenig mehr Zeit mitbrachte, inspizierte er noch die Stadt und ließ sich nicht davon abhalten, eine kleine, volksnahe Pause in der Teestube der alteingesessenen Familie Kaufgut einzulegen, bevor er seinen Rundgang fortsetzte.

Immer voran eilte die bemühte Wache, um die Wege freizuhalten. Begleitet wurde der Reichsritter von einem altherwürdigen Ultorpriester, der besonders aufmerksam die religiösen „Absonderheiten“ der Bewohner und Gäste beobachtete.

Der Bürgermeister zeigte sich hochofrenet über den ausgedehnten Besuch des Reichsritters, der sich wiederum äußerst positiv über die Entwicklungen Tulderons des vergangenen Jahrs äußerte. Allerdings macht der einstige Stolz – das Amusierviertel – beiden ein wenig Sorge, da es sich wenig belebt präsentierte und alles andere war als voller Unterhaltung.

Nach dem gemeinsamen Abendessen mit Gebet besuchte der Ritter zum Abschluß noch die „ständige Vetretzung“ Nymphenhains, deren Neubau der Botschaft nun die „Lanze“ zierte.

Insgesamt zeigte sich der Reichsritter im großen und ganzen Zufrieden über die Zustände, betonte jedoch nochmal, welche Sonderstellung Tulderon im Reich einnehme.

Zwar konnte er zum Bedauern unserer weiblichen Leser keine Aussagen über die aktuellen Modetrends am Königlichen Hofe machen, hingegen jedoch die Vorhersage treffen, daß sich das kriegerische Geschehen seinem Ende näherte.

Und zu guter letzt konnte er noch mithelfen vielleicht etwas mehr Licht in den mysteriösen, jedoch tragischen Fall des „Leichenfunds am Stadtgraben“ zu bringen.

NEUES ZUM „LEICHENFUND AM STADTGRABEN“

Wie durch das persönliche Urteil des Reichsritters bestätigt, erwies sich der Brief, der bei dem angeblichen Agenten der Luciferi gefunden wurde, als eine Fälschung. Diverse Details gaben Hinweise, daß er gezielt eine falsche Spur legen und eine falsche Zugehörigkeit beweisen sollte.

Aktuelles finden sie wie immer in Ihrer „Stimme des Herolds zu Tulderon“.

Heute in Tulderon (zusätzlich zu dem der letzten Ausgabe)

Cafehaus 13:00 bis 17:00 Uhr Kaffee, Eis, Kekse von Magdalena

Betrugsverdacht zerschlagen

Ermittler stellten im Laufe des Tages fest, daß sich eine nicht unbeträchtliche Menge an gefälschten Tulderoner Florin im Umlauf befanden und so die starke Wirtschaftskraft Tulderons in Gefahr brachten. Ein Gerücht, daß sich unter Bürgern und Besuchern Tulderons breit machte, besagte, daß die Blüten ihren Ausgangspunkt in der Tulderoner Postbank genommen haben. Nach eingehender Befragung des Verantwortlichen Beamten der Postbank, Herrn Schneekepöst durch den Richter Don Giacomo Versace, stellte sich heraus, daß der Post in diesem Falle keine Verantwortung zuzuschreiben war. Die Blüten stammte aus einer versiegelten Schatulle, die wohl das nicht ausgestellte Preisgeld eines Juggerturniers des letzten Jahres enthielt. Die diensthabenden Beamten mussten davon ausgehen, daß sich das in der Schatulle befindliche Geld überprüft worden ist und so nahm das Unheil seinen Lauf. Die Tulderoner Post zog aus diesem Vorfall die Konsequenzen und verbesserte die bürokratischen Abläufe dahingehend, daß so ein Vorfall kein zweites Mal stattfinden kann. Die Bürger Tulderons können sich somit wieder beruhigt auf den Tulderoner Verwaltungsapparat verlassen, sollten aber stets bei ihren Geschäften auf Nummer sicher gehen und einen der ansässigen Ermittler um Rat fragen.

— Kurzmeldung —

Explosion in der Kriegergilde: Beim Öffnen einer nicht näher benannten Kiste detonierte etwas und verletzte zwei Personen nicht unerheblich. Dank schneller Hilfe befinden sich die beiden auf dem Weg der Besserung, näheres über die Umstände sind bisher nicht bekannt. Es wird ermittelt und wir werden selbstverständlich berichten.

Anzeige

DIE KAUFGUTS IMMER EIN GOLDSTÜCK VORAUSS!

NEU IM ANGEBOT

- EXKLUSIV!
DER BEHÖRDENFÜHRER FÜR TULDERON
WIE WIRD MAN BÜRGER? WIE GILDENMITGLIED? UND DAS ALLES MÖGLICHSST KOSTENGÜNSTIG? LASS DICH BERATEN! ES LOHNT SICH!
- SOZIALES DENKEN MACHT SICH BEZAHLT. SPENDEN SIE HIER FÜR DEN GUTEN ZWECK!
ALLE BETTLER IN TULDERON SOLLEN EINE KRANKENVERSICHERUNG ERHALTEN. (BETTLER BITTE AM STAND MELDEN UM EINE KRANKENVERSICHERUNG ZU BEANTRAGEN)

ANGEBOT

- ALCHEMISCHE REZEPTUREN (HEILTRÄNKE, ASTRALTRÄNKE, ALLES WAS DAS HERZ BEGEHRT)
- PHARMAZEUTISCHE REZEPTUREN (HEILSALBE, SEREN, ALLES FÜR DIE GESUNDHEIT)
- VERMITTLUNG VON KAUFMÄNNISCHEM WISSEN, AUFGRUND DER BEWÄHRTEN KAUFGUT-REGELN FÜR DEN ÜBERRAGENDEN ERFOLG
- MÖGLICHKEIT EINER PRÜFUNG DES KAUFMÄNNISCHEN GESCHICKS UND SOMIT ERHALTEN DER RENOMIERTEN KAUFGUT-URKUNDE DES SCHNELLEN REICHTUMS
- ZUTATEN FÜR ALCHEMISTISCHE UND PHARMAZEUTISCHE REZEPTUREN
- AUFTRAGSKÄUFE AUF ALTERNATIVEN MÄRKTEN
- ANMIETUNG VON BRAUPLÄTZEN AUF ANFRAGE

TÄGLICH SONDERANGEBOTE,
FRAGEN SIE UNSERE VERKÄUFER!

Anzeige

GROSSE FEUERSHOW

Rätzel und Lösung alias Azrael geben sich die Ehre den Burghof anzuzünden, zur 9. Stunde sind alle herzlich eingeladen.

Anzeige

Die Hellen Barden

Marie Susie und Yaya Singsang übermitteln eure Botschaft mit Gesang und Musik!

Gern spielen sie auch auf, zu jeder eurer Feierlichkeiten, mit Tanz, Musik und Gesang.

Sitz: Schwanenhals



Stimme des Herolds zu Tulderon



Die Gazette des gemeinen Volkes

Preis 2 Kupfer

Spätausgabe zum 7. Oktober 5021

WAHL-SPEZIAL

BÜRGERMEISTERWAHL ENTSCHIEDEN!

Die Bürger Tulderons traten heute zu dem vielleicht wichtigsten basisdemokratischen Akt an, um einen der zahlreichen Bürgermeisterkandidaten aus ihrer Mitte in den Stand des Bürgermeisters zu erheben.

Die Entscheidung fiel so manchem bestimmt nicht leicht, da alle Kandidaten ein vorzügliches und politisch richtungsweisendes Programm für Tulderons Zukunft anzubieten hätten. Auch wurden keine Kosten und Mühen gespart, den Wahlkampf voran zu treiben, wobei man aber die wichtigsten Diskussionen doch im Gespräch mit den Bürgern selbst austrug. Hier bewies sich wieder die besondere Nähe zum Bürger als Schlüssel zum Erfolg, da sie schon immer den Charme der Tulderoner Politik ausmachte.

Letztendlich wurde es noch einmal knapp, aber nach der Auszählung der Stimmen konnte sich *Charon Tineff* mit einer deutlichen Mehrheit der Stimmen durchsetzen. So mancher mag das Ergebnis schon vorhergesehen haben, aber bis zuletzt war das Entscheid noch unklar. Was allerdings von Anfang an mit Sicherheit gesagt werden konnte war, daß die Demokratie und Bürokratie Tulderons wieder einmal einen unumstößlichen Sieg davon getragen hat und sich als ein überlegenes Staatsgebilde herausgestellt hat.

Die Stimme des Herolds zu Tulderon gratuliert zu der gewonnenen Wahl und wünscht dem neuen Bürgermeister alles erdenklich Gute, um die Geschicke Tulderons weiterhin in eine blühende Zukunft zu lenken.

Persönlichkeiten · im Blickpunkt ·

HEUTE:

HEROLD ROGARD, BOTSCHAFTER VON NYMPHENHAIN

Heute hat unser Gastredakteur Victor Bellscheyd aus Nymphenhain den erst seit kurzer Zeit in Tulderon befindlichen Botschafter Nymphenhains, Herold Rogard zu einem Kurzgespräch in die Redaktion gebeten. Sicher sind Sie, liebe Leser, an den Antworten dieser schillernden und mesmerisierenden Erscheinung hochinteressiert: *Interview auf Seite 2*

— Anzeige —

 **FAM. MATHILDE U. R. IGOR MORTIS LADEN EIN!** 
Samstag Abend lädt Fam Mortis in und um "Igors Bodyshop" (Am Tore 1) gegen 20:00 Uhr zu den Feierlichkeiten anlässlich ihres 1. Hochzeitstages ein. Für günstige Getränke und Fingerfood ist gesorgt.



Amtliche Bekannt- machung

Verteilung der 76 abgegebenen Stimmzettel wie folgt:

- Charon Tineff* 36 Stimmen
- Fresse* 3 Stimmen
- Tamarelius Xanth* 6 Stimmen
- Frau Toedlitsch* 27 Stimmen
- Ungültig oder verweigert 4 Stimmen

Amt von Tulderon



WARNUNG VOR RATTEN

Liebe Mitbewohner von Tulderon, wie uns von den Ärzten der ATK zugetragen wurde sind vermehrt Ratten in der Stadt gesichtet worden. Es kam bereits auch zu ersten Zwischenfällen in denen Menschen von Ratten gebissen worden sind. Der Stimme des Herolds gelang es mit einem der Opfer einer solch grausamen Bißattacke zu sprechen. Es wurde uns berichtet, dass die Ratte im Bett der Betroffenen saß und als diese die Decke zurückschlug das Opfer ansprang und in die Hand biß. Geistesgegenwärtig gelang es der jungen Frau noch die Ratte zu erschlagen und den Kammerjägerinnen zu übergeben. Bei der Ratte soll es sich um ein besonders großes Exemplar von an die 50 cm (ohne Schwanz) gehandelt haben. Die Ärzte der ATK waren glücklicherweise aber zur Stelle und konnten das Opfer gleich gegen eine mögliche Pesterkrankung behandeln.

Die ATK rät den Einwohnern:

- ✦ ein wirksamer Schutz vor Ratten bieten Rattenfallen
- ✦ kein abgestandenes Wasser trinken
- ✦ wenn man gebissen wurde den Kontakt zu anderen vermeiden und sich umgehend an einen Arzt der ATK wenden
- ✦ Das Opfer rät: bevor man sich ins Bett begibt, dieses mit dem Knüppel kräftig durchschlagen.



WACHREPORT DIE STADTWACHE GIBT BEKANNT

KEIN EINBRUCH BEI VERSACE

Heute konnte im Laufe des Tages durch den ruhmreichen Einsatz der heldenhaften Tulderoner Stadtwache einen Einbruchversuch in das Anwesen der Familie Versace vereitelt werden. Es entstand weder finanzieller noch materieller Schaden.

DIEBSTAHL VON NATURALIEN

Gestern abend, kurz nach 0:00Uhr fand in der Taverne zum roten Löwen ein Überfall auf Frau Mathilde Mortis statt, der ehrenwerten Frau von R. Igor Mortis von „Igor's Bodyshop“. Es wurden zahlreiche Kräuter entwendet, die zu wichtigen Tinkturen verwendet werden können. Glücklicherweise konnte ein Teil des Diebesgutes wieder durch den heldenhaften Einsatz von Titrus (Alchemist der Stadtwache) an die Besitzerin übergeben werden. Der oder die Schuldigen konnten allerdings noch nicht gefasst werden, aber es wird Strafanzeige gegen Unbekannt gestellt.

BADEHAUS TROCKENGELEGT

Gestern Nacht haben unbekannte die Kasse des Badehauses entwendet und sind mit der Barschaft entkommen. Die Kassentruhe wurde allerdings wieder aufgefunden und an die Besitzer übergeben. Hinweise zu den Tätern bitte an die Stadtwache melden.

— Anzeige —

HEIRATSANNONCE

Schneidiger Handwerker in fester Anstellung mit gesichertem Einkommen bei alteingesessenem krisensicheren Unternehmen, krankenversichert, sucht schöne Frau zur Familiengründung.

Bewerbungen bitte an die Redaktion unter Chiffre 1

— Anzeige —

LADIES HERGEHÖRT!

Ich, Vigo Monstermacher präsentiere das noch nie dagewesene Spektakel. Alle Ladies sind aufgerufen sich zur Stunde X (wird noch bekanntgegeben) vor den Katakomben einzufinden. Ich verspreche Hochgenuß, Spaß, gute Laune (durch männliche Unterhaltung) und Ladies unter sich.

Eintrittspreis: 2 Silber (inklusive Proseccoempfang)

Für eventuelle Unfälle, die eventuell passieren könnten wird wie immer keine Gewähr übernommen.

Der Einlaß ist limitiert auf 30 Damen.

RICHTIGSTELLUNG

Hiermit möchten wir richtigstellen, dass Frau Toedtlitsch nicht die Gattin des geschätzten Vigo Monstermachers ist sondern seine Geschäftspartnerin.

Fortsetzung von Seite 1

Persönlichkeiten im Blickpunkt

VB: Herr Herold, wo liegt Nymphenhain überhaupt?

Rogard: Nun, Victor, Nymphenhain ist eine wunderschöne und ruhige Grafschaft, ganz im Süden Verillions und nahe dem Varkashan Gebirge gelegen.

VB: Man hört so viel über den Nymphenhainer Met und den Handkäse. Was können Sie mir dazu sagen?

Rogard: Oh Victor! Da haben sie nun wirklich zwei der köstlichsten Leckereien, die unser Land zu bieten hat, angesprochen. Wussten sie, daß der Met, das „Nymphenhainer Gold“ tatsächlich der von Nymphen gesammelte Nektar unserer ausgedehnten Traumwälder ist, so jedenfalls die Legenden.

VB: Und was hat es mit dem Handkäse auf sich?

Rogard: Der war nur ein Unfall, Victor.

VB: Was macht die nymphenhainer Lebensart aus? Die weltoffene, galante Art der Nymphenhainer ist ja nur ein Merkmal unserer aufstrebenden Kultur.

Rogard: Darüber hinaus tragen wir ja tief in uns die große Vision, daß alle Lebewesen in Wohlstand und Frieden miteinander leben können.

VB: Die Geschicke Tulderons werden ja auch zu einem nicht unbeachtlichen Teil durch die heute stattgefundene Wahl bestimmt. Wie würden sie das Ergebnis kommentieren?

Rogard: Mit Charan Tineff hat der beste Mann gewonnen. Ich glaube in seinen Handlungen ein Stück Nymphenhainer Lebensart entdeckt zu haben.

VB: Was wünschen sie sich in Zukunft im Hinblick auf eine fruchtbare Beziehung Nymphenhains zu Tulderon?

Rogard: Die Beziehung zu unseren freundlichen Nachbarn in Tulderon soll auch weiterhin von verbindlicher Toleranz und guten Zukunftschancen geprägt sein.

VB: Vielen Dank Herr Botschafter für ihr präntiöses Kommentar.

Rogard: Bitte sehr, Viktor!

Stimme des Herolds zu Tulderon



Die Gazette des gemeinen Volkes

Preis 2 Kupfer

Frühauflage zum 8. Oktober 5021

Bibliotheksgeflüster Kultur und Wissenschaft in Tulderon

Das kulturelle Angebot Tulderons ist eines der reichhaltigsten und qualitativ hochwertigsten in ganz Aklon. Dies ist kein Geheimnis, wenn man sich einmal in der Tulderoner Szene umgehört hat. Früher oder später wird man, nachdem man sich im Casino oder den angesagten In-

Knipen der Stadt amüsiert hat, auch nach geistiger Anregung und intellektuellem Müßiggang in einer der vollständigsten Bibliotheken der bekannten Welt streben und gelangt so in die Tulderoner Bibliothek. Die atemberaubenden Katakomben versprechen nicht nur dem Kenner einen Aufenthalt auf höchstem intellektuellen Niveau, sondern auch dem einfachen Volk sind Geschichten, Novellen und Traktate namhafter Autoren vorgehalten, an deren kunstvollem Schreibstil man sich laben kann. Die Literatursamm-

lungen beinhalten historische Texte, Legenden, Sagen und Mythen, sowie wissenschaftliche Texte aller Fachdisziplinen, seien es historische Arbeiten namhafter Wissenschaftler oder Arbeiten aus moderner Forschung. Auch Zeitungen aus nahen und fernen Ländern sind fast vollständig verfügbar und natürlich sämtliche Ausgaben der Stimme des Herolds von Tulderon. Selbst jene Wissbegierige, die sich nicht trivialliterarischen Genüssen hingeben möchten, ist nicht nur die einzigartige Möglichkeit gegeben, von alten Schriften oder Rezepten zu lernen, sondern auch unter Anleitung des Bibliothekspersonals Kenntnisse über verschiedene Wissensbereiche zu erlangen. Die Öffnungszeiten der Bibliothek sind variabel, aber in jedem Fall auch nach Absprache möglich. Sie befindet sich direkt neben dem Burgcafé und lädt jeden, der des Wissens bedarf herzlich ein.

Anzeige

Heute in Tulderon

Öffnungszeiten Amt: 10.00 bis 12.00 Uhr und 17.30 bis 18.30 Uhr. Das Amt schließt pünktlich!

Öffnungszeiten Bank: geschlossen

Öffnungszeiten Posta: 12.00 bis 14.00 Uhr und 19.00 bis 20.30 Uhr.

zwischenzeitliche betriebsbedingte Abwesenheit.

Kastors Katakomben: Spannung und Abenteuer ab 20.00 Uhr, Karten erhalten Sie bei der Posta

Casino Palazzo Versace: Roulette, Black Jack, Pokerrunden von 21.00 bis 2.00 Uhr

Burg Café: Kaffee, Kekse, Eis und dergleichen Schöne Dinge mehr von 13.00 bis 15.00 Uhr

Tanzschule Da Silva: 15.00 bis 16.30 Uhr im Rittersaal

Adel & Volk
Gewandung für Jedermann

Schroedel &
Schranz
Nippes für jedermann

Bei Frühstück ans Bett Rabatt

Powered for Helven & Mehr

Lanze 46 (Stösschen)

SUDHAUS FLIEGT AUS VERILIONISCHEM SUDHAUSFÜHRER

In den vergangenen Tagen traf eine Expertengourmetspezialistendelegation des Lord Michelin aus Verilion in Tulderon ein, um die hiesigen kulinarischen Spezialitäten auf internationale Konkurrenzfähigkeit zu testen. Die 3 sythischen Feinschmeckerinnen kehrten in das „Sudhaus“ ein und stellten uns vorab ihren Bericht zur Verfügung. Es

fielen Begriffe wie „Skandal Skandal Skandal“, „Soorvicewuuste Sudhaus, so nicht“ oder „Essen ist anders!“. Unter dem aufgeregten Ausführungen der Spezialisten, ließ sich erkennen, daß für die Speisen an sich, durchaus Hoffnung besteht, allerdings riss das Verhalten des Wirtes Cortez die Wertung stark ins Negative. Die Bedienung des gemeinen

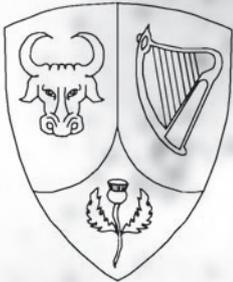
Volkes schien wohl auf der Strecke zu bleiben. Des weiteren nannte die Delegation im Zusammenhang mit der Menüzusammenstellung Aussagen wie z.B. „Zwergenpimmel, paniertes Draxhirn, Ogermenstruation und Orkauswurf zum Nachtsch“. Von einer Aufnahme in den Sudhausführer würde man bis auf weiteres absehen.

Positiv zu erwähnen, sei es die Qualität der Produkte, wie auch die Serviceleistungen, ist der Zuckerbäcker in der Lanze. Die Spezialisten werden in den nächsten Tagen noch ausgiebige Proben nehmen und halten den Verleih eines oder mehrer Sterne für sehr wahrscheinlich.

Anzeige

DAS HANDELSKONTOR DER MCONIS (ADALBERT WINDIG) PRÄSENTIERT:

DIE SÜSSHOLZWURZEL (*RADIX LIQUIRIITIAE*)



Führende anguierer Druiden empfehlen den Genuss von Süßholz. Es ist nicht nur eine Genusspflanze, sondern dient auch als Gewürz und zur Heilung. Seine süßende Kraft ist 150-mal größer als die von Zucker, greift dabei aber weder Zähne noch Zahnfleisch an.

Süßholz ist eine holzige Staude, die etwa einen bis eineinhalb Meter hoch wird. Die Pflanze hat ihren Namen von dem süßen Geschmack ihrer Wurzeln, welche in ihrem Innern einen süßen Strang haben, der durch das Herumkauen herausgelöst wird. Sollte es dem Einen oder Anderen zu bitter schmecken, empfiehlt es sich die Rinde abzuschaben. Neben dem direkten Verzehr kann man auch klein geschnittene Wurzeln zum Süßen seines Tees verwenden.

Süßholz wirkt entzündungshemmend und Auswurf fördernd und ist somit bei Husten, Asthma und Bronchitis zu empfehlen. Auch bei Geschwüren von Magen und Zwölffingerdarm bzw. bei „Kater-Erscheinungen“ empfiehlt sich der Einsatz von Süßholz. Zugaben bei Heiltränken haben sich ebenso bewährt, besonders was den Geschmack angeht. Durch die langen Fasern eignet es sich auch zum Zähneputzen

Süßholz erhält man im Handelskontor der McOnis in folgenden Variationen:

- Süßholzwurzel als Stange zum Herumkauen
- Süßholzwurzel zerkleinert, zum Süßen von Tee
- Süßholz Shisha-Tabak (Wasserpfeife)
- Süßholz Met
- Süßholz Korn/Rum/Wodka
- Süßholz als Bestandteil des Masala-Chay Gewürztees

OHRRING VERLOREN!

Goldfarbener Ohrring in Tulderon Stadt verloren. Dem Finder winkt eine Belohnung. Abzugeben bei den Zigeunern, Rabenstieg 8

WICHTIGER HINWEIS!

Das laute Vorlesen dieser Gazette in Gegenwart von Nichtkunden der *Stimme des Herold zu Tulderon* ist verboten!



WACHREPORT DIE STADTWACHE GIBT BEKANNT

HAUSBELEUCHTUNG ÜBERPRÜFEN

Aufgrund schlechter Hausbeleuchtungen in den vergangenen Nächten, weist die Wache der Stadt noch einmal darauf hin, daß jeder Bewohner Tulderons, sei es Bürger oder Besucher, dazu verpflichtet ist, für eine ausreichende Beleuchtung zu sorgen. Die Wache wird in den folgenden Nächten dies verstärkt kontrollieren und bei Vorfinden schlecht, oder unbeleuchteter Häuser sofort das entsprechende Strafgeld erheben. Weiterhin möchte die Stadtwache noch daran erinnern, daß jeder Tulderoner Bürger oder Besucher den Bürgerschein oder die Aufenthaltserlaubnis mit sich führen muß, um sich jederzeit ausweisen zu können. Ebenso müssen bei Bedarf Waffenschein oder Arbeitserlaubnis mitgeführt werden.



Das Wort zum Sonntag Jetzt schon am Samstag

Von Bruder Nori der Suaviten

Oh Tulderon, du reiche Stadt.
Oh Tulderon du Arme. In Deinen
Adern fließt Gold, doch dort, wo
Dein Herz schlagen müßte herrscht
Leere. Wo Kinder lachen könnten,
rattern Registrierkassen. Wo

Nächstenliebe Hilfe bringen sollte,
kostet sie ein Silber. Oh Tulderon
du Arme, beuge Dich auf die Suche
nach Deinem Herzen und Du wirst
sehen, man kann auch ohne Geld
reich sein.



Anzeige

Seminar Kinder – leicht gemacht

THEORETISCHE BERATUNG UND GEFÜHLSECHTE
ERSTERFAHRUNG ZUM ELTERNWERDEN

Auf Wunsch Privatstunden

Sa, den 08.10.5021 16:00 Uhr im Suaviskloster.
Bei schönem Wetter im Tempel.

Mitzubringen: eine Decke und Lust...zum lernen

Stimme des Herolds zu Tulderon



Die Gazette des gemeinen Volkes

Preis 2 Kupfer

Abendausgabe zum 8. Oktober 5021

TOD eines ehrenvollen Mitglieds der Tulderoner Gesellschaft

Wir trauern um den allseits beliebten Ritter und Schwertmeister Amadeus von Veredianus.

In Ultors Namen wollen wir seiner gedenken. Er hat sich stets für sein Volk eingesetzt und keine Gefahr gescheut. Als einige unter vielen seien hier seine tapferen Taten in Tilgen erwähnt. Sein Volk wird ihn schmerzlich vermissen. Unser Mitgefühl ist auch bei seinem Bruder Graf von Sanguineus und bei seinen Verwandten in der Heimat.

Möge seine Seele im Elysium Ruhe finden.

Ramain von Ivenstein mit Gefolge

Seine treuen Gefolgsleute möchten Euch nicht die Geschichte seines Todes vorenthalten:

In der gestrigen Nacht wurde der Schwertmeister von Tulderon des letzten Jahres und Ritter Amadeus von Veredianus Opfer einer geheimen Intrige:

Er wurde aufgrund eines fragwürdigen Gesetzesverstoss in den Kerker gesperrt und fand dort wenig später den Tod.

Alles nahm wie folgt seinen tragischen Lauf.

Eine kurzfristige Durchflutung des Schwertmeisters von Tulderon mit Quintessenz reizte den ortsansässige Varkashin dazu, sich von ihm mit einer verlogenen Zunge bezaubern lassen zu wollen. Allerdings ließ ein Spruchreflektor Amadeus selbst zum Opfer des eigenen Zaubers werden.

Infolgedessen „gestand“ er unglücklicherweise und gezwungenermaßen den ihm vorgeworfenen Diebstahl eines Glaubenssymbols. Die

Wache mußte ihn in Verwahrung nehmen und der Kommandant beschloß ihn zu inhaftieren, obwohl nach einiger Zeit die Wirkung des Zaubers verloren ging und Amadeus seine Unschuld beteuerte.

Trotzdem wurde er eingekerkert. Nach

Aussagen eines Augenzeugen war es der Kommandant persönlich, der ihn während eines Besuches einen Giftrank verabreichte, der zum Tode des ruhmreichen Schwertmeisters führte.

Eine Gerichtsverhandlung fand nicht statt.

In einem Teppich gerollt fand der Leichnam den Weg in Kastors Katakomben, um statt in einem Grabe in den Mäulern der Bestien zu enden.

Einige als sehr ehrenhaft und mutig zu nennende Gardisten meldeten den Vorfall dem Staatsanwalt von Tulderon. Der Kommandant wurde festgesetzt und verhört.

Es hatten sich bereits mehrere Vorfälle ereignet, in denen er nicht nachzuvollziehende Befehle gab und mitunter in Kauf nahm, seine eigenen Untergebenen Gefahren auszusetzen.

Fortsetzung auf Seite 2

Anzeige

KAUFGUT

- NEUE HEILTRÄNKE UND ASTRALTRÄNKE (KOSTENGÜNSTIG)
- WEITERVERMITTLUNG KAUFMÄNNISCHEN HANDELSGESCHICKS ZUR EIGENEN GELDANHÄUFUNG

MELDEN BEI DEN KAUFGUTS ODER BEI RAMAIN VON IVENSTEIN

ÜBERRAGENDER ERFOLG IST LEHRBAR!

In der einberufenen Gerichtsverhandlung versuchte der Kommandant zu fliehen, allerdings konnte er überwältigt werden.

Mittlerweile scheint bekannt zu sein, daß ihm ein Wurm des Varkaz eingepflanzt wurde.

Dementsprechend wurde der Varkazpriester dazu befragt. Er wollte wohl den Schwertmeister der Stadtwache ausliefern und ihm ist auch womöglich auch die Bezauberung des Kommandanten anzulasten.

Um die Ehre des adligen Schwertmeisters wiederherzustellen soll nun sein Leichnam geborgen und in seine Heimat in Urs Sanctum überführt werden.

Mysteriös ist, das mit dem Tod des Schwertmeisters auch seine wertvolle Waffe verschwunden ist.

Unzuverlässigkeiten bei der Post?

Wie uns heute Nachmittag zu Ohren kam, ist der Tulderoner Post wohl ein schwerwiegender und nicht wieder gut zu machender Fehler unterlaufen: Alyssa Versace, Spross der bekannten Versacefamilie erhielt eine wichtige Karte, die sie erwartete, zu spät. Das tragische an der Angelegenheit ist die Tatsache, dass es sich um eine Einladung von Frau Kaufgut zur einjährigen Trauerfeier ihres Enkels Phips Kaufgut handelte, der vor einem Jahr bei der Rettung von Fräulein Versace ums Leben kam. Auf Grund der verspäteten Zustellung konnte Fräulein Versace nicht an dieser Feier teilnehmen, obwohl sie es versprochen hatte.

„Das wirft ein schlechtes Licht auf mich und die ganze Familie Versace, ich bin äußerst erbost.“ so Fräulein Versace heute.



Ladie's Night in Kastors Katakomben

Heute stellten die ehrenwerten Geschäftsleute Herr Monstermacher und Frau Toetlitsch ihre berüchtigten Katakomben für eine Veranstaltung der ganz besonderen Art zur Verfügung: Zum ersten Mal wurde zur „Ladie's Night“ mit Proseccoempfang geladen. Obwohl es wohl eher ein Ladie's Nachmittag war, fanden sich die Damen doch recht zahlreich ein, um dieses Spektakel einmal mitzerleben. Da es

sich um eine Veranstaltung allein für die Damenwelt handelte, das wohl etwas zahmer als die normalen Besuche ausfallen sollte, fassten so auch diejenigen Mut, die bisher zögerten, die Katakomben zu betreten. Wie es Herrn Monstermacher gelang, seine sonst so blutrünstigen Kreaturen unter Kontrolle zu halten, bleibt sein Geheimnis, sicher ist nur, dass keine der Damen bei dem kleinen Abenteuer zu Schaden

Ebenfalls ungeklärt ist die Beteiligung des Vigo Monstermacher, welcher nicht nur für eine schnelle Beseitigung der Leiche sorgte sondern sich auch mit seinem Symbol offiziell zu Varkaz bekennt. Die Zuständigen möchten keinen Kommentar zu den laufenden Ermittlungen abgeben.

Sollte der Leichnam nicht bald in die Heimat überstellt werden, besteht die Möglichkeit, dass sich eine Ultorianische Kriegergarnison auf den Weg macht und selbst nach dem Verbleib Ausschau hält.

Der Kommandant wurde seines Amtes enthoben. Weitere Maßnahmen sind zur Zeit noch nicht bekannt gegeben

In der Folge hat der Hauptmann sein Amt niedergelegt und Leutnant Tuja ist nun Anführerin der Stadtwache.

KURZMELDUNG

Gestern nacht kam es im Stadtring an den Wassergräben zu einer Schlägerei. Besucher und die Stadtwache prügelten sich, wobei die Stadtwache wohl ohne offensichtlichen Grund von Betrunknen Gästen der Taverne angegriffen wurde und nur ihrer Aufgabe entsprechend reagierte und sich und die Bürger der Stadt gegen dieses wüste Verhalten verteidigte. Die Angreifer hatten ihren Groll über die Schließung der Taverne und den reichlich angetrunkenen Übermut wohl an der Stadtwache abzureagieren gesucht. Zu Schaden ist jedoch keiner gekommen.

Abschließend dazu noch eine Warnung: der übermäßige Genuß von Met kann selbst einen ehrbaren Bürger in einen Rufbold verwandeln. Also habt acht.

GRATULATION

Wir beglückwünschen den ortsansässigen Bettler Tulderons Martin zu seinem 25 Jährigen Dienstjubiläum. Mögen die „Geschäfte“ gut laufen und die Bürger freigiebig sein.

AUFGEMERKT

Die Beleuchtung der Stadt hat sich aufgrund der engagierten Kontrollen der Stadtwache wesentlich verbessert.



Im Gegenteil: alle verließen die Katakomben in einem Stück und sogar äußerst vergnügt, wie in ganz Tulderon zu sehen und vor allen Dingen zu hören war. Was genau innerhalb der Mauern der Katakomben von statten ging sei an dieser Stelle allerdings nicht verraten, schließlich hoffen wir auf eine Wiederholung dieses Vergnügens und wollen die Spannung für diejenigen erhalten, die eventuell beim nächsten Mal

dabei sein wollen. Auf jeden Fall war dies ein außergewöhnliches Vergnügen, für welches die zwei Silber Eintritt in keinem Fall umsonst waren. Positiv zu erwähnen, sei es die Qualität der Produkte, wie auch die Serviceleistungen, ist der Zuckerbäcker in der Lanze. Die Spezialisten werden in den nächsten Tagen noch ausgiebige Proben nehmen und halten den Verleih eines oder mehrer Sterne für sehr wahrscheinlich.

Stimme des Herolds zu Tulderon



Die Gazette des gemeinen Volkes

Preis 2 Kupfer

Morgenausgabe zum 9. Oktober 5021

Die Zukunft Tulderons liegt in Euren Händen

Nachwuchs für die Stadt

Interessierte hatten am Samstag die Möglichkeit, sich im Tempel der Suavis umfassend über die körperliche und geistige Liebe zu informieren. Detailliert und Rassen übergreifend wurde über die körperliche Verbindung vorzugsweise zur Fortpflanzung, aber auch zum reinen Lustgewinn berichtet. Bruder Sukan ging klar strukturiert und mit einer sehr bildreichen Sprache auf die richtige Herangehensweise für die geschlechtliche Annäherung im Sinne der Fortpflanzung ein. Dabei sollten gewisse Richtlinien befolgt werden: Zum einen sollte es sich um kompatible „Männchen und Weibchen“ (jeweils eins) handeln, zum anderen sollte man die richtige Körperöffnung wählen (nur eine führt zum gewünschten Erfolg): Weiterhin wurde mit den alten Vorurteilen bezüglich der Fortpflanzungsgewohnheiten der Elfen und Zwerge aufgeräumt.

Als weitere Ziele nannten die Suaviten die Gründung eines Kindergartens und einer Schule mit Ganztagsbetreuung der Kinder. Um dies entsprechend „füllen“ zu können, planen sie, einen Raum des Klosters umzubauen und als „Luststeigernde Oase“ zur Verfügung zu stellen.

Besonders hervorzuheben sind noch die produktiven Wortbeiträge von Igor und seiner geschätzten Gattin, die die Diskussion in fruchtbare Bahnen lenkte. Zum Abschluss sei verwiesen auf die „Gefühlsechte Ersterfahrung“ - auf Wunsch und mit persönlicher Absprache im Kloster auch „ohne göttliches Zutun“.

Die Ausarbeitung von Bruder Sukan kann in der Bibliothek eingesehen werden. Allerdings erhebt sie noch keinen Anspruch auf Vollständigkeit sondern wird im Zuge der Forschung ständig erweitert.

Ein glückliches Jahr weitere werden sicherlich folgen

Gestern begangen Mathilde und R. Igor Mortis ihren ersten Hochzeitstag. Nach eigenen Angaben beglückwünschten sie fünftausend Gäste, die sie reichhaltig bewirteten, mit Musik unterhielten und selbstverständlich gab es „Fingerfood“ zum Knabbern. Weiterhin war es möglich, das Labor des neu eingerichteten Body-Shops am Tore I zu besichtigen. Als Geschenk hatte sich Igor etwas besonders symbolisch-wertvolles ausgedacht: eine Nummer wird Mathilde für ihn immer und ewig erkennbar machen und so auch über den Tod hinaus verbinden. Für die Zukunft hält es R. Igor nicht für ausgeschlossen, Nachwuchs zu haben. Er äußerte dazu: „Teile von uns sollen in unseren Kindern weiterleben“.

Wie wir aus sicherer Quelle berichten können, haben die beiden sich auch im Seminar der Suavis über die richtigen Techniken informiert.

„Burg in Flammen“ - Feuershow mit Azrael

Atemberaubendes Flammenspektakel von Rätzel und Lösung lockte ganz Tulderon. Mit unglaublicher Geschwindigkeit, todesmutiger Flammenkunst und akrobatischem Zauber faszinierten die beiden Ausnahme-Gaukler das Publikum. Die beiden ließen es sich nicht nehmen, sich in ihrer Show für die besonders gute Küche des Sudhauses zu bedanken und auch das Badehaus mit seinem entspannenden Service verdiente Lob. Aber der eigentliche Inseter ihrer Feuerkünste waren die Besucher der Stadt Tulderon, die schließlich mit all ihren unterschiedliche Lebensarten das

Flair Tulderons ausmachen, die Farbigkeit und Andersartigkeit im täglichen Erscheinungsbild garantieren und es nicht zuletzt durch ihr Geld ermöglichen, dass Tulderon diese Ausnahmestellung im Reich einnehmen kann.

Schade ist nur, dass es auch Menschen gibt, die dieses Publikums-magnet ausnutzten und einen Einbruch verübten. Dass dieser lange unbemerkt blieb zeigt, wie sehr die Feuershow begeisterte und alles andere vergessen ließ.

KURZMELDUNG

Wie der Chefarzt der ATK vermeldet, ist dank der Bemühungen und Vorsorge dieser Kasse die Todesrate stark gesunken und bewegt sich um den Nullpunkt herum.

In Zukunft wird sich die Post noch mehr um ihre Kunden bemühen.

Der in der letzten Ausgabe der „Stimme“ angeprangerte Missstand der Post war Anlass zu einer Selbstvergewisserung des Service und der Verständlichkeit der Zustellungsbedingungen.

Zwar sind Eilzustellungen innerhalb einer halben Stunde selten, aber mit besonderem Hinweis natürlich garantiert. Herr Schneckenpoest ist stets bemüht, die Wünsche seiner Kunden zu Erfüllen.

Er und seine Mitarbeiter werden auch in Zukunft alles für eine gute Zusammenarbeit tun und somit einen großen Teil der Servicestruktur der Stadt zu perfektionieren.

Das Sudhaus

Wie wir bereits den Äußerungen von Rätzel und Lösung entnehmen können, ist das Sudhaus lange nicht so schlecht, wie es der Ruf der Sythen vermuten ließe. Besonders das Küchenpersonal behält auch im noch so großen Ansturm stets die Ruhe und auch gerade dieser Ansturm beweist, daß das Essen durchaus seine Freunde findet. Es ist nicht nur nahrhaft und reichhaltig sondern auch abwechslungsreich und mit frischem Obst der Gesundheit der Tulderoner besonders zuträglich.

Auch der Service besticht durch kompetentes Personal, das einen Schein Falschgeld nicht gleich zu einer strafrechtlichen Katastrophe werden läßt und auch die finanzielle Unpässlichkeit eines Essers gerne überbrückt - Anschreiben ganz ohne Zinsen. Auch wenn es ab und an zu Engpässen kommt, sind sie doch stets bemüht, ihre Kunden zufrieden zu stellen. Jeden Tag werden die Sicherheits- und Hygienebestimmung strenger - der Schutz und gute Geschmack des Kunden ist am wichtigsten.

Besonders angetan sind auch die Experten des Guten Geschmacks der Stadt Tulderon: Familie Versace äußerte sich äußerst lobend über den Service und die Qualität des Essen. Zudem sei man ausnehmend höflich und zuvorkommend.

Auch in Zukunft werden die Ziele des Sudhauses sein, noch besser, noch leckerer und schneller zu sein. Außerdem auch sauber. Man wird sich auf Kommendes freuen können.

Einen Dank an die Küche.

AKTUELL - AKTUELL - AKTUELL

Wie gerade der Redaktion bekannt wurde, häufen sich die Pestfälle in der Stadt.

Näheres ist noch nicht bekannt. Seid aufmerksam und suchen sie im Falle eines Falles einen Arzt ihres Vertrauens auf.

Nicht weit nach Mitternacht hat ein noch unerklärliches Phänomen an Einwohner der Stadt auf dem Markplatz, vor Kastors Katakomben und der Taverne getroffen. Die Betroffenen sprachen von einem plötzlichen Schwächeanfall und Müdigkeit. Scheinbar ist der Vorfall von der Bibliothek ausgegangen.

Ankündigung

Die Schlägerei der vergangenen Nacht (wir berichteten) veranlasste die Stadtwache zur Planung eines kleinen „Turniers“. In diesem wird eine Art von Revange ausgetragen um bei Helligkeit und angemessenem Zustand im fairen und spielerischen Kampf die Kräfte zu messen. Dieses „Duell“ wird am Morgen des Sonntags stattfinden. Näheres bei der Stadtwache.