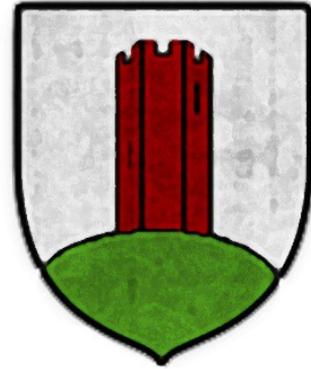


# Steinsberger Vorbote

Sonderausgabe

zur Eröffnung des Steinsberg Wunderland 46 n-A.

(Ausgabe 1, 1225)



---

## Die Botenredaktion stellt Arbeit ein

Teile der Redaktion des Steinsberger Boten

- Sie halten gerade ein Exemplar in der Hand und lesen dies -
- oder jemand hält es für Sie in der Hand und liest es Ihnen vor -

**streikt!**

Seit der ersten Ausgabe des Boten sind nun mehr als Zehn Jahre vergangen.

In dieser Zeit gab es keinerlei Gehalt.

*(Anm. des Besitzers der Redaktion: Dies ist eine infame Lüge !)*

Von Gehaltserhöhung möchte man nicht reden!

*(Anm. des Besitzers der Redaktion: Dies ebenfalls !)*

Es gab keinerlei Zuschriften von Lesern, die mit Kritik oder Lob in Verbindung gebracht werden könnten.

*(Anm. des Besitzers der Redaktion: Dies ist leider nicht...)*

Wir, die Redaktion des Boten, werden daher mit sofortiger Wirkung die Arbeit einstellen.

*(Anm. des Besitzers der Redaktion: Suche neues redaktionelles Personal, Bewerbungen an die PHC, Ledergasse 1-3, Steinsburg!)*

---

# Freizeitpark eröffnet seine Tore – aber wo jetzt genau?

Nachdem im letzten Jahr bereits die ersten Ankündigungen für den Freizeitpark – Steinsberg Wunderland – verteilt und in Umlauf gebracht wurden – ungefähr so:

## *Willkommen im Steinsberg-Wunderland!*

Liebe wackere Abenteurer, schlagfertige Schelme und wundersame Wesen von Steinsberg, haltet eure Zauberstäbe bereit und poliert eure Rüstungen - denn das epische Freizeit- und Erholungsspektakel im Herzen des (ganz bestimmt nicht) Regenbogentals steht bevor:

Die grandiose Eröffnung des Steinsberg-Wunderlands, wo Magie, Geschichte und jede Menge Schabernack aufeinandertreffen!

### **Die Steinsberg-Saga: Historie zum Anfassen!**

Taucht ein in die wundersame Vergangenheit von Steinsberg! Unsere lebendige Geschichtsausstellung wird euch durch die Zeiten der mutigsten Helden und fiesesten Schurken führen. Vergesst nicht, eure Helme zu richten - man weiß nie, wann der nächste Dämon auftaucht!

### **Helden-und-Schurken-Parade: Ein Spektakel für Jung und Alt!**

Seht die tapferen Helden und dunklen Schurken unserer Geschichte! Wer hat sich im Duell der Worte und Klingen behaupten können? Wer ist in Vergessenheit geraten? Findet es heraus bei unserer täglichen Parade, die so episch ist, dass selbst die Gänsehaut Gänsehaut bekommt!

### **Souvenirjagd: Ein Fest für Sammler und Schatzsucher!**

Besucht unseren Souvenirladen und ergattert ein Stück Steinsberger Geschichte zum Mitnehmen! Von magischen Tränken bis zu zauberhaften Schreibfedern - wir haben alles, um euren Alltag in ein fantastisches Abenteuer zu verwandeln!

### **Waffelstand: Magische Leckerbissen für Feinschmecker!**

Verwöhnt euren Gaumen mit den köstlichsten Waffeln der Mittellande! Ob mit Drachensirup oder Einhornschokolade, Hustensirup oder Re-Importflocken - hier findet jeder sein persönliches Gaumenschmausglück!

### **Hellseherin: Deine Zukunft beginnt hier!**

Blickt mit unserer Wahrsagerin in die Kristallkugel und lasst euch einen Blick in eure Zukunft gewähren! Vielleicht entdeckt ihr dabei sogar das nächste große Abenteuer, das euch erwartet!

### **Geisterbahn: Gruselspaß für Mutige!**

Bereitet euch vor auf ein schaurig-schönes Abenteuer in unserer Geisterbahn "*Reise durch die Dimensionen*". Spukastische Überraschungen und schelmische Schauer warten darauf, eure Lachmuskeln zu strapazieren!

### **Ponyanschauen (NICHT Streicheln!): Ein Fest für Tierfreunde!**

Für die kleinen und großen Tierfreunde unter euch: Besucht unseren Ponybereich (in gebührendem Abstand) und lasst euch von den flauschigen Ponys verzaubern! Streicheln ist streng verboten, aber immerhin gibt es Tee und Gebäck!

### **und VIELES mehr!**

Steinsberg erwartet euch mit offenen Armen im (ganz bestimmt nicht) Regenbogental, direkt neben (ganz bestimmt nicht) Friedensruh! Tretet ein, lacht, staunt und erlebt fantastische Abenteuer in unserem Freizeitpark. Möge der Spaß mit euch sein!

Magischste Grüße,  
Euer Steinsberg-Wunderland

Fragt sich der geneigte Leser und auch die Leserin – WO *GENAU* SOLL DER PARK JETZT ERÖFFNEN? Der Bote, in Zusammenarbeit mit dem Innenministerium und der Gilde für Besitzumverteilung, recherchierte und kann Ihnen nun sagen, es ist das Regenbogental. Zeit also, sich die bewegte Geschichte dieses Stückchens Land nun noch mal genauer anzuschauen.

**SCHWARZLICHTFÜHRUNG**  
KOMMT MIT AUF EINE  
**UNVERGESSLICHE FÜHRUNG**  
MIT EUREM  
**F. SCHWARZLICHT,**  
DER EUCH IN  
TIEFSTE KATAKOMBEN  
ENTFÜHRT UND EUCH DABEI AUS SEINEN BÜCHERN  
LIEST.  
VORBEI AN ALTEN GRABSTEINEN UND  
**TOTEN AUS DER ANFANGSZEIT**  
STEINBERGS, DIE IN TIEFEM VERGESSEN RUHEN.  
BUCHT IM VORAUS, DAMIT IHR EURE ZEIT MIT  
F. SCHWARZLICHT  
VERBRINGEN KÖNNT.

# Die Geschichte des Regenbogentals

## Eine Geschichte voller Missverständnisse

Wir bedienen uns hier einer Magisterarbeit des Herrn Magister Ulrik Niklaus Todlob aus dem Jahr 45 n.A., der sich eingehend mit der Geschichte Steinsbergs und der des Regenbogentals im Besonderen beschäftigt hat. Auslassungen sind gekennzeichnet und spiegeln die Meinung der Redaktion wider. Sollten Sie Interesse an der gesamten Arbeit haben, wenden Sie sich an das Innenministerium oder die Garde in Steinsburg.

... Schon vor langer, langer Zeit, wurde das Regenbogental besiedelt. Der Boden war gut und die ersten Siedler hatten hier ihr einfaches Auskommen.

Es ist wenig über ihr Leben bekannt, doch mit den Dämonenkriegen kam ihr Ende. Ein Dämon siedelte sich an und es war nur einem kleinen Trupp von Trykos Streitern zu verdanken, dass dieser aufgehalten werden konnte. Mit einem rituellen Schwerttanz bannten sie ihn an eine Sonnenuhr.

Doch sie wussten, dass ihr Bann den Dämon nicht auf Ewig fernhalten konnte. ...

*(Dies war vor etwa 2.100 Jahren)*

... Dann geschah lange Zeit nichts im Tal und die Natur eroberte fast alle Anzeichen der Besiedlung zurück.

Ein schöner Ort, wilde Natur und häufiger als in anderen Gegenden mit einem strahlenden Regenbogen. Die Natur lockte Neugierige an.

Eine Schulklasse, die auf Exkursion alles Mögliche anschauen und beobachten sollte. Sogar Geräte zum Aufzeichnen hatten sie dabei. Die Sonnenuhr war längst überwuchert, doch einem Schüler gefiel der Regenbogen und er machte von ihm ein Bild. Es zischte, es rauchte, es klickte – und der Regenbogen, der dem Tal bis heute seinen Namen gibt, war verschwunden. Ein Kobold kam herbeigeeilt, suchte die Diebe und fand die Schulklasse. Wütend beschimpfte er sie, war doch am Ende des Bogens sein Gold versteckt – oder am Anfang? Egal, jetzt wusste er nicht mehr, wo es war.

Der Expeditionsleiter Tanner, welcher seine Schüler beschützen wollte, wurde von dem wütenden Kobold in einen Frosch verwandelt. Noch lange hörte man den Kobold schimpfen und mit den Füßen aufstampfen. Doch der Regenbogen kehrte nicht zurück.

*... Alle im Tal waren tot. ...*

... Das Tal lag wieder ruhig und unberührt. Niemand wollte dort siedeln, obwohl es gar nicht so abgelegen lag.

Doch viele zogen die neuen Gebiete vor und so blieb das Regenbogental lange Zeit unbeachtet.

Dies änderte sich, als eine Gruppe ein Experiment, eine Generalprobe, versuchen wollte. Eine größere Gruppe von Raynoristen zog in das Tal. Sie wollten sehen, ob es möglich wäre, nach all dieser Zeit außerhalb ihrer geschlossenen Gemeinschaft zu existieren ... und wurden, ... , zu Untoten erhoben.

... So begann das Experiment und vorsichtig ging man dem Dorfleben nach.

Einige Händler zogen durch das Tal und freuten sich, auf ihrer Reiseroute nun einen schöneren Ort zum Rasten zu haben. Taverne und auch Badehaus wurden gerne in Anspruch genommen.

Der wichtigste Kontakt war dabei meist der Bürgermeister dieser kleinen Ortschaft Friedensruh. Ein Mann, der in seinem Leben schon einiges gesehen hatte.

Besonders die Begegnung mit einer Wassernymphe veränderte sein Leben, hinterließ dies doch eine tieftraurige Erfahrung. Gebrochen suchte er nach einem neuen Lebenssinn

... Doch es dauerte nicht lange, bis sich die ersten Schwierigkeiten zeigten. Bewaffnete nährten sich dem Dorf.

Zum großen Glück hatten Herzog Pipin seine Verlobungsfeier bekanntgegeben und viele Abenteuer reisten zu diesem Ereignis an. Wie zuvor schon

andere, fanden sie hier einen Platz zum Übernachten.

Der Bürgermeister wollte gerade die Gelegenheit nutzen, die versammelten Abenteurer zu benachrichtigen, dass sich Bewaffnete um das Dorf versammelt hätten, als diese auch schon angriffen.

Beherrscht und mutig schritten die Abenteurer zur Tat und verteidigten das Dorf. Doch gab es schon fragende Blicke, denn die Angreifer trugen das Wappen der Steinsberger Garde.

Leider blieb niemand der Angreifer am Leben, den man hätte befragen können.

... Ein Meteorit wurde gefunden, der vom Himmel gestürzt war und einen Bauer Horn erschlug.

Und dann gab es noch zwei Steinsberger Gardisten die zu zweit ins Lager marschierten und viele Fragen stellten.

Sie kamen bis zum Bürgermeister, bei dem sie plötzlich umfielen und innerlich verbluteten. Angst ist kein guter Ratgeber.

Immer wieder wurden einzelne der Dorfgemeinschaft untersucht, ob sie nicht untot wären. Und immer wieder erwischten die Abenteurer die Alchemistin, die Kinder und den Bürgermeister, die die einzigen waren, die noch lebten.

Am nächsten Tag fanden die Abenteurer nicht nur eine große Raupe im Wald und halfen ihr, sich zu entwickeln, auch eine Wassernymphe nahm Kontakt auf.

Sie erzählte von ihrem Liebsten, der ihr nicht mehr den Hof machen würde und das man ihn wieder an die gemeinsame Zeit erinnern sollte. Die folgenden Gespräche und Bekehrungsversuche beim Bürgermeister, der nach der Beschreibung der Liebste war, halfen, ihn zumindest abzulenken, um heimlich in die unterirdischen Gänge eindringen zu können.

Die Abenteurer arbeiteten sich durch die Sicherungen, die die Seelenlichter der Untoten sicherten.

Doch dem Bürgermeister blieb dies nicht verborgen. In dem Wissen, dass das Experiment gescheitert war, drang er selbst in die dunklen Gänge vor und schlich sich an den Abenteurern vorbei.

... Er selbst band noch für eine kurze Zeit die Aufmerksamkeit der Abenteurer, bevor auch er sein Heil in der Flucht fand.

So blieb den Abenteurern nur übrig, sich selbst um Badehaus und Taverne zu kümmern.

Die Wassernymphe war zutiefst traurig, dass ihr Geliebter fliehen konnte und flößte einem der Abenteurer deshalb einen Liebestrank ein, der auf sie wirkte.

Dann ließ sie ihn zurück, in dem Wissen, dass er nun ihren Schmerz erfahren konnte.

Soweit hätte es friedlich bleiben können, doch in den frühen Morgenstunden entschieden sich die Steinsberger Gardisten zu einem erneuten Überfall.

Alle Abenteurer wurden überwältigt und gefangen genommen und einer strengen Befragung unterzogen.

Schließlich verließen Abenteurer Gardisten das Tal, die Sonnenuhr wurde nicht gefunden und

*... alle die blieben waren tot ...*

... Dann kamen die Baulinge ins Tal.

Sie fanden einige Gänge und bauten andere neu und wurden hier heimisch.

Auch die Sicherheitsbereiche der Raynoristen fanden sie und darin versteckt noch einen Gegenstand, der besser hätte versteckt bleiben sollen.

Eine Karaffe ...

Wer jedoch weiß, wie der Fluss der Zeit fließen sollte, weiß auch wie er ihn lenken kann.

Unbeobachtet gelang es, dem Fluss ein neues Bett zu geben, indem die Schwelle des unterirdischen Baulingbaus verzaubert wurde.

Als die Raynoristen feststellten, dass die Karaffe sich nicht mehr in der unterirdischen Sicherheitsverwahrung befand, schickten sie sogleich drei Experten los diese zu bergen.

Doch schon bei der Anreise gerieten die Ausgesandten in schwere Kämpfe und nur der Magier unter ihnen erreichte überhaupt den Bau.

Mit hoher magischer Rüstung und Flammenschwert betrat er diesen und seine Magie verpuffte.

Schnell konnten ihn so die Baulinge überwältigen und gefesselt in eine Zelle sperren.

Lange blieb er dort nicht allein. Der Schamane der Baulinge hatte eine Vision, dass Fremde kommen würden und seine Sippe auslöschen würden.

Entsprechend waren sie gewarnt und gingen rigoros gegen ankommende Fremde vor.

Die Abenteurer die zufällig wieder ins Tal kamen wurden sofort angegriffen und die Baulinge schafften es, weitere von ihnen zu schnappen und in die Zellen zu werfen.

Da die restlichen Abenteurer ohne ihre Freunde nicht weiterziehen wollten, nahmen sie erst mal Quartier in alten baufälligen Hütten im Tal.

Eine der Hütte hatte allerdings erst noch Besuch von vier Feenwesen und mussten diese den Abend lang bespaßte.

Die Gefangenen der Baulinge schafften es, sich mit gemeinsamer Anstrengung zu befreien und fanden glücklicherweise den Ort, an dem die Abenteurer rasteten.

Der Magier der Raynoristen gab sich allerdings nicht zu erkennen und da er bar jeglicher magischer Kraft war, blieb er vorerst verborgen unter ihnen.

Mitten in der Nacht kamen die verstorbenen Krieger der Raynoristen als Geister zurück, doch konnten sie wegen eines Schutzes des Schamanen nicht in die Höhlen eindringen, um die Karaffe zu bergen.

Sie waren auf die Hilfe der Abenteurer angewiesen. So gingen sie von Hütte zu Hütte und versuchten für ihre Sache zu werben, vor den Gefahren der Karaffe zu warnen, jedoch schien es die Abenteurer nicht zu motivieren.

Sicherlich gab es aber auch redliche Abenteurer, die den Gegenstand nur sicher verwahrt wissen wollten, aber leider eben nicht alle.

Einig wurden sich aber jene schnell, dass die Raynoristen nicht die richtigen wären.

So wurde die Stimmung sehr gereizt.

Auch der Raynoristen Magier spürte dies, doch ohne magische Kraft wollte er sich nicht in die Dunkelheit schleichen, wo die Baulinge warteten.

So streifte er durchs Dorf, bis er einen anderen Magier traf, mit dem er schon vor einigen Monden im Kontakt gewesen war.

Dieser schlug die Bitte um magische Kraft nicht aus und so gestärkt machte sich der raynoristische Magier auf den Weg, Verstärkung zu holen. Denn vor Ort schien es aussichtslos.

Indes hatte der Schamane der Baulinge Angst, dass sich die Vision bewahrheiten könnte und versuchte die Abenteurer erneut zu verjagen.

In einen mehrseitigen Würfel bannte er chaotische Kraft und nachts, als alle schliefen, brachten einige Baulinge diesen schweren Würfel in eine der Hütten.

Der Schamane hoffte, die Anwesenden damit zu erschrecken und vertreiben zu können. außerdem war die chaotische Kraft so stark, dass er hoffte, die Abenteurer würden beginnen, sich körperlich zu verändern.

Doch kannte man sich gerade in dieser Hütte mit chaotischen Kräften gut aus und nach ersten schmerzhaften Erfahrungen, schafften es die Bewohner, die Kraft zu bannen.

Dass dies die Feindseligkeiten gegen die Baulinge nur verstärkte war verständlich. Bei Angriffen am Tag wurde auch ein Bauling geschnappt, getötet und ...

Doch nicht alle ließen sich in diese Konflikte hineinziehen und so gab es eine Gruppe, die den Feen einen Gegenbesuch abstatteten und sich dort von ihnen bewirten ließen.

Ein Trupp Thaskarer zog vorbei und versuchte die angebliche Miete für die Hütten einzutreiben, genauso wie ein Trupp Steinsberger Gardisten, um nach dem Rechten zu sehen.

Als beide sich trafen, ja nun, da lagen die Steinsberger Gardisten schnell am Boden.

Die Abenteurer schritten ein, besiegten die Thaskarer und heilten die Gardisten.

Diese nutzen die Gelegenheit sich ausgiebig aufzuwärmen, bevor sie weiterzogen.

Die Feen zeigten sich auch gnädig, ließen sich einen verletzten Magier bringen und spielten noch mit ihm.

Es heißt, in der Nacht noch hätten ihn finstere Träume geplagt, so dass er sogar einen Feuerball durch die eigene Hütte warf.

Aber andere träumten in dieser Nacht auch schlecht.

Was kein Traum war, war, dass eine Gruppe von Abenteurern einer Hobbitse übel mitspielten.

Verblutend lag sie abseits der Hütten und konnte nur noch auf den Tod warten, als die Geister sich ihrer erbarmten und ihre Wunden vereisten.

So konnte sie sich zu den Hütten zurück schleppen, um ihre Wunden selbst zu versorgen.

Die Kundschafter hatten inzwischen die Lage des Baulingsbaus entdeckt und sehr viele Abenteurer machten sich schließlich auf, dort einzudringen.

Geeint in dem Bestreben, die Karaffe zurückzuerobern, nur waren die Motivationen sehr unterschiedlich.

So kehrte die Karaffe wieder in die sichere Verwahrung (zurück).

Die Stimmung der Abenteurer, die die Baulinge überwunden hatten, war dennoch geknickt, denn so mancher hatte sich mehr erhofft.

Am Abend marschierten die Steinsberger Gardisten mit einem größeren Trupp ein und versprachen Sicherheit für das Lager.

Die Gardisten untersuchten die Vorfälle und die Ritualkreise der Abenteurer und stellten viele Fragen.

Schließlich waren die Gardisten zufrieden und zogen ab, nach dem man den Abend hatte ausklingen lassen.

Auch diesmal wurde die Sonnenuhr nicht entdeckt und alle zogen wieder weiter.

*... Und wieder blieben nur die Toten zurück ...*

... Viele Jahre gingen ins Land. Das Tal lag verlassen da.

Nur ab und an hörte man die Klagelaute eines Kobolds auf der Suche nach seinem Gold.

So kam es, als die Anfrage nach einem gut gelegenen günstigen Land für einen Freizeitpark in Steinsberg aufkam, man sich an das Regenbogental erinnerte.

Niemand wollte dort mehr siedeln, nach dem dort ein Dorf voller Untoter entdeckt worden und kurz darauf ein ganzer Stamm der Baulinge niedergemacht worden war.

Das Tal verhieß nichts Gutes. Doch diesem Allerglück waren die Geschichten nicht bekannt und

das Land war günstig ..... – ähm, günstig gelegen natürlich .... und daher war es für den Herrn von Schwanental genau das Passende.

Um nicht selbst zu viel Hand anlegen zu müssen, suchte er sich einen Verwalter, der sich um alles zu kümmern hatte.

Simon Reblaus ging voller Eifer die Planung des Parks an.

Die Baulinge, die nun auch Bürger Steinsbergs waren, waren günstige Arbeitskräfte und mit der zusätzlichen Hilfe von ein paar Zwergen konnte er die unterirdischen Anlagen nach seinem Willen gestalten.

Auf der Suche nach passenden Attraktionen für den Park suchte er nach Gelehrten, die ihn unterstützen konnten und fand in Kallas einen hilfreichen Mann mit vielen Ideen.

Dieser fütterte Reblaus gezielt mit Informationen über Pipins Flucht in den Feenwald und was man brauchen würde, um ihn dort zu finden.

Zuallererst, einen Trank der Unsterblichkeit, denn man wolle ja nicht dort altern und sterben.

Praktischerweise sei alles, was man brauche, vor Ort.

Die Sonnenuhr, die die ganze Zeit unbeachtet blieb, sei der Schlüssel zu Reblaus Plan, denn an sie sei ein Dämon gebunden, dessen Zähne als Komponenten für den Trank hilfreich wären. Reblaus war so gut wie überredet und überrumpelt und merkte nicht, wie Kallas ihn beeinflusste.

Kallas gab ihm einige Artefakte für das Ritual an die Hand. Für die Opfer, damit sie auch restlos ausbluten konnten, denn man wollte die Zahl der Opfer ja gering halten.

Und ein Artefakt für ihn selbst, in dem das Ritual gespeichert sei.

In Wahrheit war es aber nur ein Schlafzauber, denn Kallas wollte das Ritual selbst durchführen und den Dämon freilassen.

Angst und Schrecken sollten regieren und dann ein neuer Held für Steinsberg auftauchen, der das Land rettet.

Das war zumindest der Plan. Doch ging für Reblaus nicht alles glatt und als er nach dem Ritual erwachte, brannte der Freizeitpark und er hatte sein Gedächtnis verloren.





Glücklicherweise trafen schon die ersten Abenteurer ein, um ihm zu helfen. Diese hatten auf der Anreise schon Angriffe von Baulingen abwehren müssen und fanden sogar einen aufgehängten Bauling.

Doch im Freizeitpark sah es wesentlich schlimmer aus. Sprengfallen sorgten für Angst und die Ritualopfer zeugten noch davon das nichts Gutes passiert war.

Ausgeblutet waren diese in Form eines Pentagramms, um die Sonnenuhr an Pfähle gebunden.

Als erstes wurden die Toten untersucht und dann begraben und anschließend Reblaus eindringlich befragt, doch da er nichts mehr wusste, konnte er wenig helfen.

Tod kam vorbei und holte um Mitternacht die Geister der Ritualopfer ab. Doch waren dies nicht die einzigen Geister, die erschienen.

Weitere sieben Geister, gewandet in weiße Wapenröcke, mit einem Wappen auf der Brust, was eine zwölfstrahlige schwarze Sonne auf goldgelben Schild zeigte, erschienen.

Diese wurden von Tod allerdings nicht beachtet und zogen zu der Sonnenuhr, wo sie sich im Kreis drumherum aufstellten.

Sie schienen mit ihren Waffen etwas in Richtung der Sonnenuhr zu bekämpfen und gingen immer wieder zu Boden um gleich wieder aufzustehen und erneut weiterzukämpfen.

Irgendwann zogen sie wieder in die Dunkelheit fort und Ruhe kehrte im Lager ein. Zumindest bis zum Morgen, als dann ein Dämon mit zwei Köpfen erschien.

Mit diesen verspritzte er Säure, die schreckliche Wunden anrichtete. Außerdem entstanden Mutationen und man wollte gar nicht erst herausfinden, was aus den Verwandelten werden würde.

Das Ziel des Dämons war eindeutig die Sonnenuhr, die er mit der Säure besprühte und einen Teil von ihr damit zerstörte. Dann zog er wieder ab.

Die Abenteurer konzentrierten sich darauf, die Verletzten zu heilen und bekamen mit, dass auch noch weitere Schausteller in den Freizeitpark kamen.

So kam ein Puppenspieler in den Park, der einer Legende nachging, dass in der Sonnenuhr verborgen ein schwarzes Herz ruhen würde, mit dem er seine Liebsten wiederbeleben könnte.

Außerdem ein Meuchler, der vorgab ein Monsterjäger zu sein und doch nur hinter dem Gift des Giftlings her war.

Aufmerksamkeit erregte der ankommende Transport eines Lindwurms und die Späher der Abenteurer meldeten einen blauen Kokon unten am Fluss. Auch eine Schatzkarte wurde gefunden aus dem Besitz von Reblaus und so gab es vieles, dem man nachgehen konnte.

Da mittlerweile auch der Giftling angekommen war, hielt dieser die Anwesenden zusätzlich auf Trapp und erst ein Schutzartefakt der Akademie half, ihn zu bändigen.

Die Angriffe von mutierten Tieren und ehemaligen Mitarbeitern des Freizeitparks waren zusätzlich noch anstrengend.

Zumindest wussten die Abenteurer nun, dass in der Sonnenuhr etwas Dunkles gefangen gehalten wurde und es besser wäre, wenn dies nicht freikommen würde.

Dass es sich dabei allerdings um den Dämon selbst handelte, ahnte man noch nicht. Viele Schriftstücke aus dem Büro des Herrn Reblaus mussten geordnet und entschlüsselt werden und halfen, die ersten Absichten zu erkennen.

Eine weitere Gefahr stellte ein Sprengfass dar, mit Sonnen-Uhr-Zünder, welches platziert und magisch geschützt war.

Dessen Entschärfung gelang zwar, jedoch nicht ohne zwei Schwerverletzte. Die stetigen Angriffe mit den Sprengsätzen gingen soweit, dass auch einer davon in die Reihen der Heiler geworfen wurde.

Doch durch den Mut einer Hobbitdame ist den Heilern zum Glück nichts passiert, allerdings wurde sie selbst leider aufs Schwerste verletzt.

Die erfolgreiche Schatzsuche förderte weitere Hinweise und Dokumente zu Tage, die gesichtet werden mussten und die Reblaus wohl vor dem Ritual versteckte.

Und man beschloss das Grab der Geister aufzusuchen, um vielleicht mit ihrer Hilfe einen Weg zu finden den Dämon zu überwinden.

Doch der Weg unter die Erde war gut gesichert. Viele Fallen die die Abenteurer aufhielten und verletzten, doch Schritt für Schritt kämpften sie sich vor.

Während die oberirdischen Angriffe weitergingen. Ein Puppenspieler fand sein Ende als er die Sonnenuhr untersuchte und den nahenden Dämon nicht wahrhaben wollte.

Der entflohene Giftling wurde wieder eingefangen.

Und zu dem Lindwurm, der sein Leben langweilig fand, gesellte sich ein Schmetterling, der sein Schmettern nicht mehr wollte.

So machten sich die Barden daran ein Lied zu schreiben, auf dass die beiden tauschen konnten.

Und seit dem gibt es nun in Steinsberg einen Lindling und einen Schmetterwurm und beide sind glücklich.

Der angefangene Unsterblichkeitstrank wurde vernichtet und Herr Reblaus wurde verhaftet und festgesetzt.

Jedoch zahlte sich für ihn hier seine Versicherung bei der Gilde gegen Festsetzen aus und er konnte fliehen.

Somit wurde auch nur wenig über die wahren Hintergründe des Rituals bekannt.

Jeden Morgen griff der Dämon wieder die Sonnenuhr an, jedes Mal mit mehr Gefolge und jedes Mal nahm er ein weiteres Teil der Sonnenuhr mit.

Mit letzten Kräften erreichten zehn Abenteurer die unterirdische Grabstätte der Paladine.

Diese war gut geschützt und man musste acht Runen gleichzeitig berühren, um Einlass zu erhalten. Allerdings prüften die Runen die sie Berührenden und nur wer ihrer jeweiligen Profession entsprach wurde akzeptiert. Schließlich trafen die Abenteurer die Geister, boten sich diesen als Gefäß an, um den Dämon zu überwinden und die Geister stimmten zu.

Sie lehrten die Abenteurer den rituellen Tanz und bereiteten sie auf ihre Aufgabe vor. So sollten sie nicht gegen das Abbild des Dämons vorgehen, sondern den Bann auf die Sonnenuhr stärken.

Gewandet mit den Wappenröcken der Paladine und mit deren Waffen kehrten sie an die Oberfläche zurück und das Lager war ob ihrer Aufgabe schon sehr erstaunt.

Nachts schicke der Dämon schon sein Gefolge Welle um Welle und die Abenteurer mussten die Ersatzpaladine schützen, da diese sich für den Morgen bereithalten mussten.

Viele der Abenteurer waren schon am Boden und nur noch die Heiler standen zwischen dem Gefolge des Dämons und den auserwählten Kämpfern für den nächsten Tag als eine neue Truppe Kämpfer erschien.

Angeführt von Thurgol, fegte seine Engreiftruppe über die letzten Gegner hinweg. Erst waren die Abenteurer erleichtert, doch dann erkannten sie, dass seine Leute das Wappen von Thaskar führten. Thurgol nahm im Lager der Abenteurer Quartier und seine Truppe sicherte das Lager ab.

Das gab ihnen Zeit sich um die Verletzten zu kümmern.

Barden erschienen zwar auch, um den Freizeitpark zu eröffnen, aber eine rechte Feierstimmung wollte dann doch noch nicht aufkommen. Alle waren angespannt auf den Kampf am nächsten Morgen und die Nähe des alten Feindes war auch ungewohnt.

Der Morgen kam und mit ihm die erwartete Schlacht. Die ausgewählten Kämpfer in den Wappenröcken der Paladine nahmen ihre Plätze rum um die Sonnenuhr ein und begannen den rituellen Kampf. Die anderen Abenteurer versuchten sie zu schützen vor dem Abbild des Dämons und seinem Gefolge.

Die anwesenden Thaskarer waren das Zünglein an der Waagschale, auch wenn sie in erster Linie Thurgol beschützten.

Ein durchgebrochener Dämon wagte es allerdings Thurgol direkt anzugreifen, doch dieser hielt in seinem Schritt nicht inne, packte ihn mit bloßer Hand und brach ihm das Genick. (Anmerkung der Redaktion – auf Entfernung, faszinierend)

Am Schluss, als die auserwählten Kämpfer ihre Aufgabe erfüllt hatten, waren sie kurz entrückt bevor sie wieder zu sich kamen und noch in die Schlacht eingriffen um das restliche Gefolge des Dämons zu vertreiben. Ohne weitere große Worte verließ auch Thurgol mit seinen Kämpfern den Platz. Die Abenteurer kümmerten sich noch um ihre Wunden, bevor auch sie das Tal verließen. Erneut war

*... alles, was blieb, die Toten ...*

... So verlassen blieben die Reste des Freizeitparks allerdings nicht lange, denn schon im ersten Winter erinnerten sich einige Schausteller, dass es dort einen Platz gab, an dem niemand sonst leben

wollte. Und so machten sie es zu ihrem Winterquartier für die nächsten Jahre.

Dies blieb so lange, bis in einem Winter mehr als nur die üblichen Schausteller kamen. Etliche Abenteurer hatten bei schlechtem Wetter ebenfalls dort Quartier genommen und als sie gingen,

*... blieben wieder nur die Toten ...*

... Wieder lag das Tal allein, still und ruhig.

Friedlich hätte man es nennen können, doch war das Fehlen des Regenbogens vielleicht unbewusst der Grund, warum es gerade für den Herrn der Schatten so attraktiv wurde.

Durch die Berichte des Innenministeriums wusste er, dass das Tal eher gemieden wurde, und so wurde es ein Ort, an dem er den Zugang zu seinen wichtigsten Schätze aufbewahren konnte.

Viel hob er zwar eh nicht auf, wurde doch alles, was in ihm war, mit der Zeit ein Teil von ihm.

Doch einige Verträge oder zumindest Absprachen beinhalteten, dass jemand irgendwas auch wieder unbeschädigt zurückhaben wollte.

Dies sollte dann möglichst nicht nur noch ein Schatten seiner selbst sein. Glücklicherweise wurde der Herr der Schatten aber auf Harry, einen Limbusmagier aufmerksam.

Dieser war zwar etwas sonderbar und viele würden sagen er hätte einen Vogel, schließlich konnten alle diesen sehen – nur er selbst nicht, aber er baute gerne Globulen nach den Wünschen seiner Kunden.

Der Bau selbst fand an anderer Stelle statt und so musste Harry nur noch die Wünsche seines Auftraggebers vor Ort berücksichtigen und den Eingang zur Globule dort platzieren.

*... Anderen Tote im Tal wurden nicht gestört ...*

... Dann war das Tal wieder friedlich.

Die Schatten bewachten den Eingang zur Globule hinter Reblaus' ehemaligem Büro, doch störten sie nicht die Reisenden, die hier Halt machten, da dies ein günstiger Rastplatz war.

So siedelte sich auch wieder eine Taverne und ein paar Steinsberger an. Einfaches Volk, welches den Stimmen am Stammtisch folgte.

**Ich suche neue Interessierte an**

**außer-weltlichen Erfahrungen**

Ein Hexenbrett habe ich und  
kenne einen Platz,  
bei dem wir stets Antwort erhalten haben.

Mir wäre es lieb, wenn Ihr nicht schreckhaft  
seid und dem Grauen der  
Geisterwelt die Stirn bieten könnt.

Ansonsten habe ich nichts dagegen, wenn Ihr  
etwas übergewichtig und unспортlich seid, die  
Letzten waren es glücklicherweise auch.

**kleine Hexe**

Da die Taverne für Reisende war und viele Fremde auch darunter waren, war es nicht verwunderlich, dass die Siedler sich eine eigene Taverne aufbauten.

Ein Ort an dem sie unter ihresgleichen waren. Um dies sicherzustellen, musste man auch einen Fragebogen ausfüllen, sonst durfte man die besondere Taverne gar nicht betreten.

Der Analysemagier der Akademie, Ludwig Petrow, auch LuPe genannt, störte sich daran nicht. Er interessierte sich in erster Linie dafür, was die Schatten verbargen. Penibel führte er darüber Buch und untersuchte den Öffnungsmechanismus der Globule, bis er starb.

Zum Glück hatte er gerade zuvor einen neuen Zauber ausprobiert, um sich selbst vor dem Wardezimmer der Mortalia zu schützen und tatsächlich erwachte er als Geist.

... Wieder schickte sich eine größere Gruppe Reisende an das Regenbogental zu betreten.

Harry der Limbusmagier hatte einige davon eingesammelt und auf das Tal verwiesen, weil er seinen Auftraggeber doch für etwas fragwürdig hielt.

Aber es gab auch noch andere Gruppen, die Sicar versprochen hatten sein Pfand, was er dem Herrn der Schatten gab, eine Seele, für ihn zu besorgen.

So hatten die Reisenden das Ziel ihrer Reise bewusst schon in das Tal gelenkt, um sich Mortalia zu stellen, die sich mit einem Trick das Totengericht untertan gemacht hatte und die bestehende Ordnung gefährdete.

Schnell waren die Schatten überwunden und der Eingang der Globule konnte erkundet werden. Die Aufzeichnungen von LuPe waren gefunden und es wurde auch nicht gescheut ihn direkt zu fragen.

Hilfreich wie er war, unterstützte er das Projekt und bald arbeiteten viele daran die Schlüssel für die Globule freizulegen. Dass dies nicht allein die Lösung ihrer Probleme war, wussten die Reisenden. Altlasten in Boden und anderen Verstecken wurden – wie zum Beispiel der Ritualkreis des Reblaus – gesäubert. Ritualvorbereitungen wurden geübt und abgesprochen, denn es war bekannt, dass man als Waffe gegen Mortalia am besten die Sense von Tod nutzen sollte.

Den traditionellen Einwohnern Steinsbergs gefiel so manches nicht daran und so waren es die Fassler, die einige Vorhaben störten.

Sie schlichen sich in einen Schutzkreis, nutzten ihre Messer und veranstalteten ein Kammerkonzert.

Aber auch Mortalia blieb nicht untätig und schickte Truppen, um diesen Aufmarsch zu unterbinden.

Sicar warnte die Reisenden zwar, dennoch war es ein hoher Blutzoll.

Der Anführer von Mortalias Truppen war ein Magier namens ..., der vor einem Jahr von Mortalia gefangen genommen worden war.

Dieser Magier wurde schließlich aus den Klauen der Dämonin befreit und brachte weitere Informationen ins Lager.

Unterdessen arbeiteten die Reisenden daran, die Schlüssel für die Globule aus ihren Verstecken zu befreien. ...

Schließlich gelang es, in die Globule einzudringen und die Seele für Sicar zu befreien.

Damit konnte er nun mit dem Herrn der Schatten offen brechen, da dieser ihn an Mortalia gegen seinen Willen weitergegeben hatte.

Als Mortalia erschien, um die Reisenden zu stören und zu vernichten, erschien auch Sicar und stellte sich ihr in den Weg. Die Reisenden hatten erfolgreich die Sense von Tod beschworen, doch war Mortalia weit aus mächtiger als angenommen.

Mit einem Wisch fegte sie Sicar hinweg und wand sich wieder den Reisenden zu.

Sicar verging unter der Wucht des Schlages, doch mit der Sense in der Hand und durch seine Bestimmung, fing er an sich zu verwandeln.

Mit riesigen schwarzen Flügeln erhob er sich und seine neue alles durchdringende Stimme warf Mortalia eine neue Aufforderung zu.

Mit riesigen Schritten erreichte er sie schnell, packte sie und stoppte ihre Schreie mit einem Hieb mit der Sense in seiner Hand.

Und Steinsberg hatte einen neuen Tod. Wieder verließen die Reisenden den Ort und

*... zurück blieben nur die Toten ...*

... Zwar war Mortalia besiegt, doch die Stimmung im Land wurde weiter angeheizt.

Und da das Friedensartefakt immer noch kaputt war, spitzte sich alles weiter zu. Immer mehr Fassler sammelten sich im Regenbogental, denn hier gab es eigens für sie eine Taverne und hier war man unter sich.

Man plante dort Herzog Allesmir zu stürzen. Doch verborgen blieb dies dem Innenministerium nicht und so sammelte auch dies seine Leute um sich.

Ein zwei Meter großer Krieger legte seine Rüstung ab, um das Fasslerlager auszukundschaften und dabei mehr Informationen über die Truppen und Hintergründe zu sammeln.

Mit einigen dort unterhielt er sich und konnte seine Tarnung aufrechterhalten. Bevor er ging, schüchterte er ihre Moral weiter ein, in dem er den Biervorrat in die Luft jagte.

Bevor sich die Fassler von ihrem Schrecken ganz erholten, führte die Innenministerin einen Angriff auf sie aus. Stahl blitzte auf, Feuerbälle wurden geworfen und so manches Herz und Leben flammte auf.

Der Rest der Truppen zog weiter und traf sich mit dem Herzog, um diesen im Felde zu beschützen.

Dieser befand sich gerade in einer Ministerrunde auf Exkursion und man hatte gerade die Werkammer wieder entdeckt, mit entscheidenden Hinweisen zur Reparatur des Friedensartefaktes.

*... Erneut bleiben im Tal nur die Toten zurück ...*

... Nicht lange blieb es ruhig im Tal.

Denn die Feen hatten zugestimmt, die Steinsberger bei der Reparatur des Friedensartefaktes zu unterstützen.

Sie bauten ein Tor, um zum Artefakt zu kommen und wählten einen Ort von dem sie meinten, dass viele ihn kennen müssten: Das Regenbogental.

Ein Jahr lang bauten sie daran und waren fertig, als die Gruppen von Reisenden wiederkehrten, um zu beenden, was sie angefangen hatten.

Doch nicht nur die Befürworter des Artefaktes kamen, auch Turgol und seine Truppen erschienen, um sein Werk, die Vernichtung des Artefaktes, zu beenden.

So kam es oft zu Kämpfen, die das Vorrankommen der Reisenden erschwerten. Die Feen nutzten diesen Wettkampf auch vereinzelt und ließen in Spielen beide Gruppen gegeneinander antreten und nur der Gewinner durfte vorerst das Portal nutzen, um am Artefakt zu rätseln, denn einfach ging die Reparatur nicht vonstatten.

Schließlich war es repariert, als ein letzter Ansturm der Schergen Turgols es fast schaffte, alles zu zerstören.

Mit letzter Kraft und Geistesstreich schaffte es der Held von Steinsberg, die letzte Bedrohung vom Artefakt abzuwenden und so konnte wieder Frieden in Steinsberg Einzug halten.

Im Tal zogen die Reisenden wieder ab und

*... nur die Toten blieben zurück ...*

... Einige Jahre blieb es ruhig, dann, ganz unerwartet war ein lauter Schrei zu hören.

Tränen fielen zu Boden, am Himmel erstrahlte wieder ein Regenbogen und ein Kobold war sehr glücklich mit seinem Schatz vereint.

... Doch da niemand in das Regenbogental wollte, war es immer noch ein günstiges Bauland und so ließ sich wieder ein Bautrupp dort nieder, um einen neuen Freizeitpark zu bauen.

Die Häuser wurden in Stand gesetzt, die Wege bereinigt, alles auf das Geschäft ausgerichtet, doch an die Toten dachte niemand.

Nicht mal für die Gruselbahn.

Dabei ist dies der Ort, an dem der neue Tod erschien.

Wie viele Tote wird es diesmal geben?

Die Geschichte lehrt uns, dass in diesem Tal nur die Toten bleiben.

***... und alle im Tal werden sterben ...***

# Das Innenministerium warnt – Wetten kann süchtig machen

## Wetten schadet Ihrem Geldbeutel

### Wetten macht Spaß. Wetten, dass?

Wer kennt es nicht, mal ist es der Reiz des Unmöglichen, mal die Sympathie mit einem Teilnehmer, und schließlich auch die Gelegenheit, dass man selbst davon profitieren möchte.

Wetten werden gerne abgeschlossen und gerne wird gewonnen. Man fiebert mit beim Ausgang und hofft auch einen Teil des Kuchens abzubekommen.

Wer auch immer sich dieses Freizeitvergnügen hingeben möchte, hat jetzt die neue Gelegenheit dies auch ganz professionell zu tun.

Auf den ersten Blick wirkt das kleine Haus vor der Steinsburg nicht wie das neue Zentrum der Gesellschaft, doch gibt es im Inneren gut ausgebaute Kellergewölbe, die deutlich mehr Platz und Möglichkeiten bieten.

An gemütlichen Tischen kann man sich hier die spannendsten Spiele und Wetten der Welt erklären lassen. Dies beinhaltet die Aufklärung wie die Quoten stehen, wer die Teilnehmer sind und was diese für Befähigungen mitbringen, sowie was der zusetzende Mindestbetrag ist.

Ein eigens eingerichtetes kleines Büro der Gilde für Besitzumverteilung wacht dabei über alles und sorgt dafür dass alles mit rechten Dingen zu geht.

Während ein Gastwirt um das leibliche Wohl der Gäste bemüht ist, sind die Berater an den Tischen eifrig dabei besonders auf Wetten hinzuweisen, die kurz vor dem Abschluss stehen.

Fast immer gibt es einen großen Gewinner, der ordentlich zulangt und zeigt, dass auch Gewinnen möglich ist, so man nur auf die richtige Sache setzt.

Im hinteren Teil des Hauses gibt es den Eingang für die Lieferanten und das ist dringend notwendig, werden hier doch von den schnellsten Läufern der Baulingspost die Nachrichten zugestellt, in denen steht, wer gewonnen oder verloren hat.

Gleich neben dem Haus haben sich auch ein paar Tröster und Trösterinnen niedergelassen, die sich um Verlierer wie Gewinner kümmern, die ihre Zuwendung benötigen.

Abschließend kann man sagen, hat Herr Rabe einen neuen Ort geschaffen für die Freizeitaktivitäten der Steinsberger Bürger.

**Wetten das sie Neugierig geworden sind?**



*Verhilft hässlichen  
Leuten zum Sex  
seit 1211 !*

# Gefahren des unsachgemäßen Bröselgebrauchs

## Bumm-, Zisch- und Suchtfaktor

Das Zerschneiden eines Bröseln setzt magische Energie frei. Das macht dann nicht nur einfach "BOOOM" und einen Besuch beim Totengericht, sondern kann diverse Effekte, kaum vorhersagbare magischen Effekte, hervorrufen.

Daher sind größere Mengen Brösel mit besonderer Vorsicht transportiert werden. Ab einer Transportmenge von 50 Bröseln Nennwert (die s.g. „50er-BröNenn-Schwelle“) wird ein gesonderter Gefahrgut Transport notwendig. Ab einem Nennwert von 100 Bröseln (die s.g. „100er-BröNenn-Schwelle“) ist dafür vorab eine Hochbröselnennwertgefährdungstransport-Genehmigung („HoBNennGefTraGe“, bei der Gilde für Umverteilung) einzuholen und der Transport zusätzlich zu versichern („HoBNennGefTra-Versicherung“).

Zudem ist das mutwillige „Zerschneiden“ eine amtliche Ordnungswidrigkeit, die mit Bußbrösel im doppelten „Zerschneidungsnennwert“ belegt ist. In zu prüfenden Einzelfällen kann jedoch einem Vorabantrag auf Bußfreiheit in Fällen der „Not- und Krisenfall-Zerschneidung“ nach „Not-, Krisen- und Sonderfallzerschneidungsordnung (SofZeO)“ (§§3-6, §8 Abs. 1f.) stattgegeben werden und eine „Sonderfallzerschneidungsgenehmigung (SofZeGe)“ ausgestellt werden. Diese umfasst jedoch stets einen vorab im Vorab-Antrag festgesetzten „Festsetzungssonderfallzerschneidungsnennbetrag (FeSoZeN-Betrag)“, der auch in der Sonderfall-Situation nicht „Überbröseln“ werden darf. Bei Überbröselung des FeSoZeN-Betrags, wird neben den üblichen Bußbröseln eine

„Sonderfallzerschneidungsgefährdungszulage (SoFZeGefZu)“ anfällig, welche aufgerundet 37,2% des FeSoZeN-Betrags entspricht, bei Selbstanzeige jedoch mildernd gestrichen wird.

Das langsame mutwillige Zerschneiden sub-lingual oder per-oral – ugs. das s.g. „Bröselnutschen“ oder „Bröselkauen“ - stellt neben den potenziellen gesundheitlichen Folgeschäden spontaner magischer Erscheinungen für bestimmte Spezies auch eine enorme Suchtgefahr dar. So berichteten verschiedene Vertreter der Fae zwar von glückseligen Rauschzuständen, innerem Frieden oder „Boah, das prickelt“, jedoch sind auch Fälle von „Alter Gevatter, was für ein Absturz“ und katatonischen Entzugerscheinungen, Konzentrationsstörungen und existenzbedrohender Traum- und Phantasielosigkeit zu berichten. Langsam mutwilliges sub-linguales oder per-orales Zerschneiden fällt unter die Zerschneidungs-Ordnungswidrigkeitsordnung.

Gilde der Schausteller

verlangt

Beteiligung an neuem Freizeitpark

Ohne Beteiligung  
werden wir den Park

sanktionieren

# Heldenerfahrung und strategische Beratergremien

Interview mit Handelsminister Haddit ibn Ahman  
über den neuen Freizeitpark „Steinsberg Wunderland“

Der Handelsminister Haddit ibn Ahman gilt als ein Mann, bekannt für seine Verhandlungskünste und seinen unvergleichlichen Sinn für Zahlen. Doch wie gut kennt er sich mit dem neuesten Prestigeprojekt von Steinsberg aus, dem Freizeitpark „Steinsberg Wunderland“? Wir haben ihn zum Interview eingeladen – und ein Gespräch voller Überraschungen geführt.

**Redaktion:** Herr Minister ibn Ahman, der neue Freizeitpark „Steinsberg Wunderland“ hat kürzlich seine Tore geöffnet. Was können Besucher dort erwarten?

**Haddit ibn Ahman:** Oh, natürlich, das Wunderland, ja. Ein absolut... wunderbares Projekt. Da gibt es... äh, Sachen! Dinge! Dinge, die Spaß machen. Und Unterhaltung. Mit Tieren vielleicht? Oder Fahrgeschäften? Bestimmt auch was mit Käse, die Leute lieben Käse.

**Redaktion:** Käse? Interessant! Aber was sind denn die Hauptattraktionen?

**Haddit ibn Ahman:** Die Hauptattraktionen... hm, nun ja, das ist sicher Geschmackssache! Einige mögen aufregende Attraktionen, andere eher gemächliche. Und das Wunderland bietet sicherlich beides! Ich würde sagen, es ist ein... abwechslungsreiches Angebot.

**Redaktion:** Wie kam es denn überhaupt zur Idee, den Freizeitpark zu bauen?

**Haddit ibn Ahman:** Äh, nun, das war ein... ein äußerst strategischer interessanter Prozess. Wir hatten da diese... wie nennt man das nochmal? Strategischen Beratergremien – genau, die hatten die Idee. Oder war es eine Abstimmung? Wie dem auch sei, es war eine hervorragende Entscheidung, da

sind wir uns alle einig. Ich meine, was bringt mehr Handel als... äh... Spaß?

**Redaktion:** Gab es spezielle Herausforderungen bei der Umsetzung?

**Haddit ibn Ahman:** Herausforderungen? Nein, nein, das lief alles wie frisches Öl! Soweit ich weiß, zumindest. Also, es könnte sein, dass es mal Regen gab, was ja immer eine Herausforderung ist. Und die Baulinge wollten wohl mehr Snacks, was ja völlig verständlich ist, das ist aber auch ein ganz normales Verhandlungsproblem.

**Redaktion:** Der Freizeitpark soll ja angeblich eine besondere „Heldenerfahrung“ bieten, bei der Besucher in Rollen schlüpfen können. Können Sie uns dazu mehr erzählen?

**Haddit ibn Ahman:** Natürlich! Die Heldenerfahrung, ja... das ist ein wirklich... faszinierendes Konzept. Man tut so, als wäre man ein Held, oder? Also mit Schwertern, inneren Werten, Ideal und vielleicht... Umhängen? Und man läuft herum und rettet Dinge. Oder Wesen. Oder liegt besoffen in der Taverne! Das klingt doch toll, nicht wahr?

**Redaktion:** Wissen Sie, wie diese Erfahrung genau funktioniert?

**Haddit ibn Ahman:** Äh... nicht im Detail. Aber ich nehme an, man bekommt ein

Schwert und ein Lächeln, und dann wird gesagt: „Hier, sei ein Held!“ Und schon hat man eine Heldenerfahrung. Vielleicht gibt es auch Drachen? Oder Ratten? Und epische Käse-Belohnungen.

**Redaktion:** Eine letzte Frage, Herr Minister: Was ist Ihr persönliches Lieblingsfahrgeschäft im „Steinsberg Wunderland“?

**Haddit ibn Ahman:** Oh, mein Lieblingsfahrgeschäft! Nun, das... ähm... ich war noch nicht da. Aber ich bin mir sicher, dass sie da eine... großartige Gruselbahn haben! Oder ein Karussell? Karussells sind immer gut.

### Fazit des Interviews:

*Handelsminister ibn Ahman ist ohne Zweifel ein Meister der Diplomatie – und der Improvisation. Obwohl er offensichtlich absolut keinen Fetzen Ahnung vom „Steinsberg Wunderland“ hat, hat er uns dennoch davon überzeugt, dass es ein Ort voller Spaß, Abenteuer und vielleicht auch Käse ist.*

Wir empfehlen dringend, Herrn ibn Ahman demnächst auf einen Besuch im Freizeitpark einzuladen – allein schon, um herauszufinden, ob es wirklich Drachen und Käsebelohnungen gibt.

