



**DIE
UNENDLICHE
GESCHICHTE**

**@night
Story-Book**



In Phantasien gibt es eine unheimliche Kraft, die alles Lebendige verschwinden lässt: Bäume, Tiere und Menschen. Doch die kindliche Kaiserin von Phantasien leidet an einer geheimnisvollen Krankheit,

so ist nur ein kleiner Junge, namens Atreju, fähig, Phantasien zu retten. Atreju tritt die Reise sofort an, ohne dass er weiß, wo seine Reise ihn hinführen wird. Er reitet mit seinem Pferd los, leider kennt Atreju den Weg nicht. Doch schon bald entdeckt er ihm bekannte Zeichen am Wegesrand, die ihm den Weg weisen.

Zwei kleine Bitten:

- **Bitte nehmt pro Gruppe nur ein Heft mit.**
- **Wenn noch weniger als 5 Hefte übrig sind, schickt mir bitte eine Mail an kf@schnism.net oder erwähnt das im Log.**

Und jetzt viel Spaß!

Station 1 - Morla

Atreju ist verzweifelt, denn er kennt weder Weg noch Ziel. Die Zeichen führen ihn zu einer alten Freundin. Sie ist eines der ältesten und weisesten Wesen Phantasiens. Sie ist die Einzige, die ihm den richtigen Weg weisen kann. Doch sie zeigt sich nicht jedem.



Bonuszahl 1

Station 2: Der Gnom

Nachdem Morla Atreju wertvolle Tipps für die Weiterreise gegeben hat, kann er seinen weiteren Weg gut finden. Als er weiter wandert, trifft er den Drachenhund Fuchur. Der gutmütige Drache möchte Atreju auf seinem Weg begleiten. Sie nehmen eine Abkürzung und gelangen zum Südlichen Orakel. Dabei laufen sie an einem winzigen Haus vorbei. Plötzlich winkt ihnen eine besonders komische kleine Gestalt zu. Es ist ein Gnomemann. Er hat Atreju etwas Wichtiges zu erzählen.



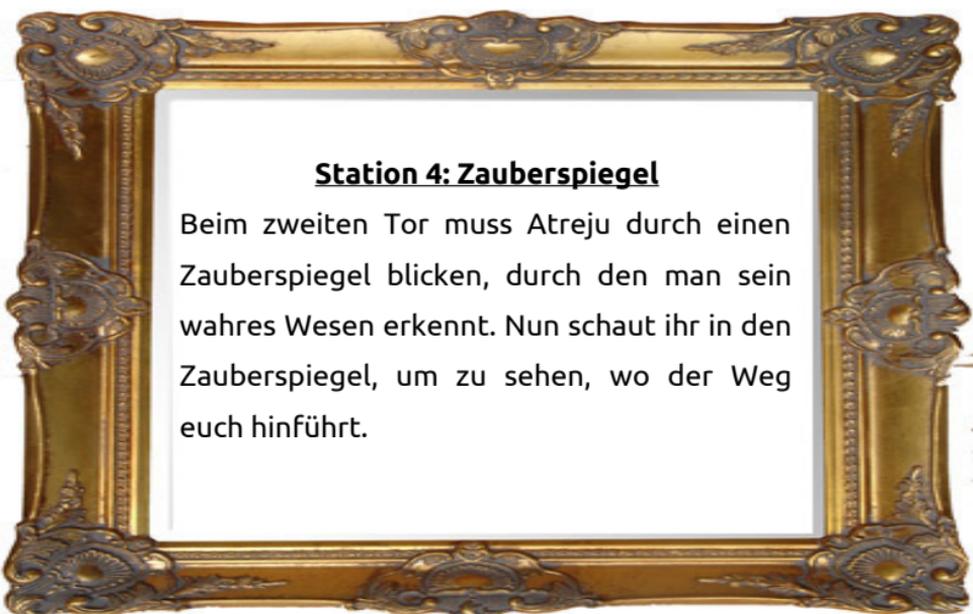
Bonuszahl 2

Station 3: Die Sphinx

Das erste Tor wird von zwei Sphinxen bewacht. Finde heraus, wie du an ihnen vorbeikommst.



Bonuszahl 3



Station 4: Zauberspiegel

Beim zweiten Tor muss Atreju durch einen Zauberspiegel blicken, durch den man sein wahres Wesen erkennt. Nun schaut ihr in den Zauberspiegel, um zu sehen, wo der Weg euch hinführt.

Station 5: Der Stern

Da Atreju ohne Absicht und bösen Willen ist, gelangt es ihm durch das dritte Tor zu gehen. Ihr jedoch müsst euch noch beweisen. Seid ihr ohne bösen Willen und Absicht?

Bonuszahl 4

Station 6: Das südliche Orakel

Atreju hat das Südliche Orakel gefunden. Dort befindet sich ein großer Palast. Fuchur weiß: „Hier wohnt die Stimme der Stille. Hör gut hin, sie verkündet dir die Wahrheit über dich und Phantasien.“

Bonuszahl 5

Station 7: Die kindliche Kaiserin

Atreju geht zurück zur kindlichen Kaiserin, um ihr sein Erlebnis zu berichten. Finde den Weg zur kindlichen Kaiserin.



Bonuszahl 6

Station 8: Änderhaus der Dame Aioula

Indem ihr den Namen aussprecht, habt ihr Phantasien gerettet und gelangt selbst nach Phantasien. Nun sollt ihr mit euren Wünschen die Stadt neu aufbauen. Ihr reist durch Phantasien und wünscht euch alles erdenklich Mögliche, bis ihr erfahrt, dass eure Wünsche nicht unendlich sind. Nun müsst ihr schnell euren wahren Willen und den Rückweg in die Wirklichkeit finden, denn durch die vielen Wünsche verschwinden eure Erinnerungen.

Reist über das Nebelmeer zum Änderhaus der Dame Aioula. Dieses Haus ist stetiger Veränderung unterworfen. Findet im Änderhaus euren wahren Willen.

Bonuszahl 7

Station 9: Berg der Träume

Steigt auf den Berg, um eure vergessenen Träume zu finden. Rechnet dann: (fünf mal MUT plus GLÜCK) geteilt durch LIEBE plus VERTRAUEN plus drei mal FREUDE

Bonuszahl 8

Station 10: Wasser des Lebens

Jetzt, wo ihr eure vergessenen Träume kennt, könnt ihr in das Wasser des Lebens steigen, um euren Weg zurück zu finden. Doch das Becken wird von zwei Schlangen bewacht.

Das Wasser des Lebens hat euch eure Erinnerung und eure Träume wieder finden lassen. Nun, da ihr wisst, wer ihr wirklich seid, seid ihr würdig, den Schatz von

Phantasien zu heben, um danach wieder in eure Welt zurück kehren zu können.



51°

007°

