



Lichtung, um sie mit ihren Zaubern zu betäuben und ihnen schließlich ihre Lebenskraft auszusaugen.

Um die falschen Bilder zu hinter schauen, bedarf es schon geeigneter Zaubersprüche. Doch um dem Spuk mit Antimagie beizukommen, bräuchte man schon sehr große Zauberkraft, die wahrscheinlich keinem normalsterblichen Helden innewohnt.

Doch wie können Abenteurer diese Gefahr überwinden? Nun, sie könnten plötzlich (nach geeigneten Proben) aus ihren Träumen aufwachen. Die Blumen sind verschwunden, und in der Mitte der Lichtung steht eine Frau von boshafter Schönheit, die die Abenteurer mit funkelnden Augen anblickt. Schließlich verwandelt sie sich in irgendein großes und wildes Tier und greift an.

Um welches Tier es sich hier handelt, überlasse ich dem Spielleiter, der am besten die wilden Kreaturen seiner eigenen Spielwelt kennt. Es sollte den Helden aber auf jeden Fall überlegen sein, sodass die Gruppe fliehen muss.

Haben sie erst einmal die Lichtung verlassen,



sind sie in Sicherheit und können sich den unheiligen finsternen Ort in aller Ruhe begutachten.

Auf der eben noch wunderschönen Blumenwiese ist keine lebende Pflanze mehr zu entdecken. Stattdessen liegen überall leblose und vertrocknete Körper unglücklicher Wanderer herum, die schon vor langer Zeit ihr Leben an diesem Ort gelassen haben.

Die böse Fee kann den Abenteurern außerhalb der Lichtung nichts anhaben, denn ein Fluch hat sie an diesen Ort gebunden. Hat sie ihre Niederlage erkannt, wird sie versuchen, das Mitleid der Helden gruppe zu erregen. Dazu erzählt sie ihnen, sie sei von einem bösen menschlichen Magier an diesen Ort gefesselt worden, und so weiter... Doch die verendeten Körper sprechen eine andere Sprache.

Die Helden tun gut daran, der schrecklichen Lichtung so schnell wie möglich den Rücken zu kehren und ihn so schnell wie möglich wieder zu vergessen. Es ist Zeit, den alten Weg fortzusetzen.



28

Zu deiner Enttäuschung ist die Truhe leer. Wähle eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 30 aus.

29

Du erreichst eine Tür. Von hier aus geht es in den Gang nach Süden (Abschnitt 3) oder zur Tür (Abschnitt 20).

30

Du trittst in einen unbeleuchteten Raum. Durch das wenige Licht, das vom Gang aus hierher dringt, siehst du, dass es sich wohl um einen Schlafraum handelt.

Zumindest steht hier ein Bett. Zudem lassen sich ein großer Kleiderschrank und eine kleine Truhe finden. Über einem Stuhl liegen Schlafsachen aus dunklem Stoff. Du kannst dir den Schrank ansehen (Abschnitt 14), das Bett und den Stuhl (Abschnitt 18) oder die kleine Truhe (Abschnitt 28). Solltest du den Raum verlassen wollen, geht es zu Abschnitt 37.

31

Du klopfst wirklich jeden Stein ab, aber in diesem Raum gibt es nun einmal keine Geheimfächer. Deshalb ist es besser zu Abschnitt 4 zurückzukehren.

32

"Hey, was machst du da?," fragst du selbstbewusst und entschieden. Doch das Männchen

nimmt dich ganz offensichtlich gar nicht wahr. Es scheint vielmehr zu sehr beschäftigt zu sein. Doch du willst es jetzt wirklich wissen (Abschnitt 50)? Vielleicht ist es aber doch besser, den kleinen Kerl einfach in Ruhe zu lassen (Abschnitt 38).

33

Mit welchem Fundteil willst du dich an dem Pentagramm zu schaffen machen? Mit einem goldenen Ring (Abschnitt 10), einem roten Edelstein (Abschnitt 51), einem goldenen Dolch (Abschnitt 19) oder einer silbernen Brosche (Abschnitt 54)? Hast du keinen der vier Gegenstände, dann kehre zu Abschnitt 24 zurück, um etwas anderes auszuprobieren, oder die Gegenstände zu finden.

34

Du schaust dich zwischen alle den Gefäßen um, doch dir ist wirklich alles unbekannt, sieht man einmal von getrockneten Spinnen, Fröschen und sonstigem Getier ab. Zahlreiche vergammelte Pflanzen lassen sich finden, die mitunter unfein riechen. Die Pulver und Flüssigkeiten scheinen, dem Geruch nach zu urteilen, auch alle verdorben zu sein.

Als du deine Suche schon aufgeben willst, entdeckst du einen kleinen rot funkelnden Edelstein. Du packst ihn ein und verlässt den Raum dann bei Abschnitt 3.

35

Nach wenigen Schritten mündet der Gang in einen kleinen einrichtungslosen Raum. In der



Mitte des von einer einzigen Fackel beleuchtenden Zimmers ist ein Pentagramm auf den Boden gezeichnet, dessen Linien ganz schwach in einem dunklen Rot zu leuchten scheinen. Willst du dich einmal mit diesem Pentagramm beschäftigen (Abschnitt 17) und ziehst du es vor, den Raum wieder zu verlassen (Abschnitt 23)?

36

Bei dem Raum, den du gerade betreten hast, handelt es sich um eine Bibliothek. An den Wänden ist kein freier Platz mehr. Überall sind Regalbretter angebracht auf denen unzählige Bücher stehen.

In der Mitte des Raumes steht ein niedriges Pult, vor dem auf einem großen Stapel Folianten ein kleines Männchen steht, das im Licht einer Laterne in ein dickes Buch starrt. Es scheint dabei so in den Text vertieft zu sein, dass es dich gar nicht bemerkt.

Du kannst dich mit dem Männchen beschäftigen (Abschnitt 32) oder dich dem Ausgang zuwenden (Abschnitt 38).

37

Nach einigen Schritten macht der Gang einen Knick. Willst du nach Osten (Abschnitt 3) oder nach Süden gehen (Abschnitt 5)?

38

Warum solltest du dich mit einem lesenden Männchen abmühen. Geh den Gang nach Osten zu Abschnitt 40.

39

Entschlossen greifst du zu, musst aber zu deiner Enttäuschung feststellen, dass sich eine unsichtbare Wand zwischen dir und der schönen Frau befindet. Diese umgibt sie vollkommen und es gibt kein Durchkommen, so sehr du dich auch anstrengst. Du kannst nun etwas anderes ausprobieren (Abschnitt 4) oder den Raum bei Abschnitt 23 wieder verlassen.

40

Du gehst weiter und kommst an eine Gangkreuzung. Wohin wenden? Du kannst nach Süden gehen (Abschnitt 46), nach Osten (Abschnitt 11) oder nach Westen (Abschnitt 21).

41

Es ist nicht so schwer, die leicht glitschige Leiter zu besteigen. An ihrem oberen Ende befindet sich eine Klappe, die du geräuschlos öffnest. Langsam, den verrosteten Dolch fest umklammert, schaust du durch die Luke. Du blickst in einen kleinen nahezu einrichtungslosen Raum. Lediglich ein silberner Rahmen, der zu einem Bild gehören könnte, steht in der Mitte des Raumes.

Willst du dir das mal ansehen (Abschnitt 48) oder gehst du zurück zu Abschnitt 46?

42

Wir möchten es nicht versäumen, dir eine angenehme Reise zu wünschen. Schreib doch mal, was du alles so erlebt hast ...



noch geheilt werden zu können. Die Helden können nichts mehr für sie tun. Doch da gibt es ja noch jemanden, der offensichtlich entführt worden ist ...

Wollen die Charaktere die Spur des Mörders und Entführers aufnehmen, wird ihnen auffallen, dass es keinerlei Spuren gibt. Niemand, außer den Helden, ist seit langer Zeit durch das Unterholz gegangen. Auch eine Ausweitung der Suche wird nichts ergeben.

Kehren die Abenteurer nach einer Weile noch einmal zum Baumhaus zurück, um nach der Toten sehen, ist diese verschwunden. Geblieben sind nur Blutspuren auf dem Boden der Hütte, dort, wo die tote Frau gelegen hatte. Es ist aber schon vor sehr langer Zeit getrocknet.

Egal, wo die Charaktere nun suchen, sie werden keine weiteren Spuren ausmachen können, sodass sie irgendwann den Ort verlassen werden.

Doch sie sind noch gar nicht weit gekommen, da hören sie erneut die Herz zerreißen Schreie. Kehren sie daraufhin zum Baumhaus zurück, können sie wieder die sterbende Frau finden. Die ganze Szene beginnt von vorn, wobei die Tote einfach verschwindet, wenn die Helden bei ihr im Baumhaus Wache halten wollen.

Bei ihr handelt es sich um ein junges Mädchen, das vor ewiger Zeit in diesem Baumhaus, in dem sie mit ihrer Schwester gelebt hat, ermordet und dann im Unterholz des Waldes verscharrt wurde. Wollen die Helden der ruhelosen Seele helfen, müssen sie das unheilige Grab suchen und das Skelett herausholen, um es in geweihtem Boden zu bestatten.

Die Blumenlichtung Eine Begegnung im Wald

Mühsam und beschwerlich ist der Weg durch den dunklen und dichten Wald, denn immer wieder wird er von umgestürzten Bäumen oder dichten Dornhecken versperrt. Das Licht der Sonne dringt kaum noch durch das dichte Blattwerk, als es plötzlich vor euch heller wird. Noch einmal kämpft ihr euch durch das Unterholz und gelangt dann auf eine Lichtung, die über und über von bunten Blumen eingenommen wird. Alle Farben sind vertreten und schillernde Schmetterlinge ergänzen das Bild auf wunderschöne Weise.

Jedermann, der diesen Ort zu Gesicht bekommt, wird sofort all seine Sorgen vergessen. In ihm ist plötzlich der Wunsch, diese Lichtung zu betreten, um sie nie wieder zu verlassen. Doch gerade dort, wo die Natur mit seiner Schönheit aufwartet, lauern meist heimtückische Gefahren.

Betritt jemand diesen traumhaften Ort, ist ihm plötzlich, als wären unglaublich schöne Melodien in seinem Kopf und undeutlich hört man betörende Stimmen, die einen auffordern, sich ganz der Ruhe und dem Frieden des Augenblickes hinzugeben, und so werden die Augen immer schwerer, und das Verlangen sich auszuruhen immer drängender. Schließlich legt man sich nieder und entschlummert sanft.

Doch die Blumenwiese ist nur das Trugbild einer bösen Fee, die vor langer Zeit aus ihrem Land verbannt wurde. Immer wieder lockt sie mit der Illusion einer wunderschönen Blumenwiese ahnungslose Wanderer auf die