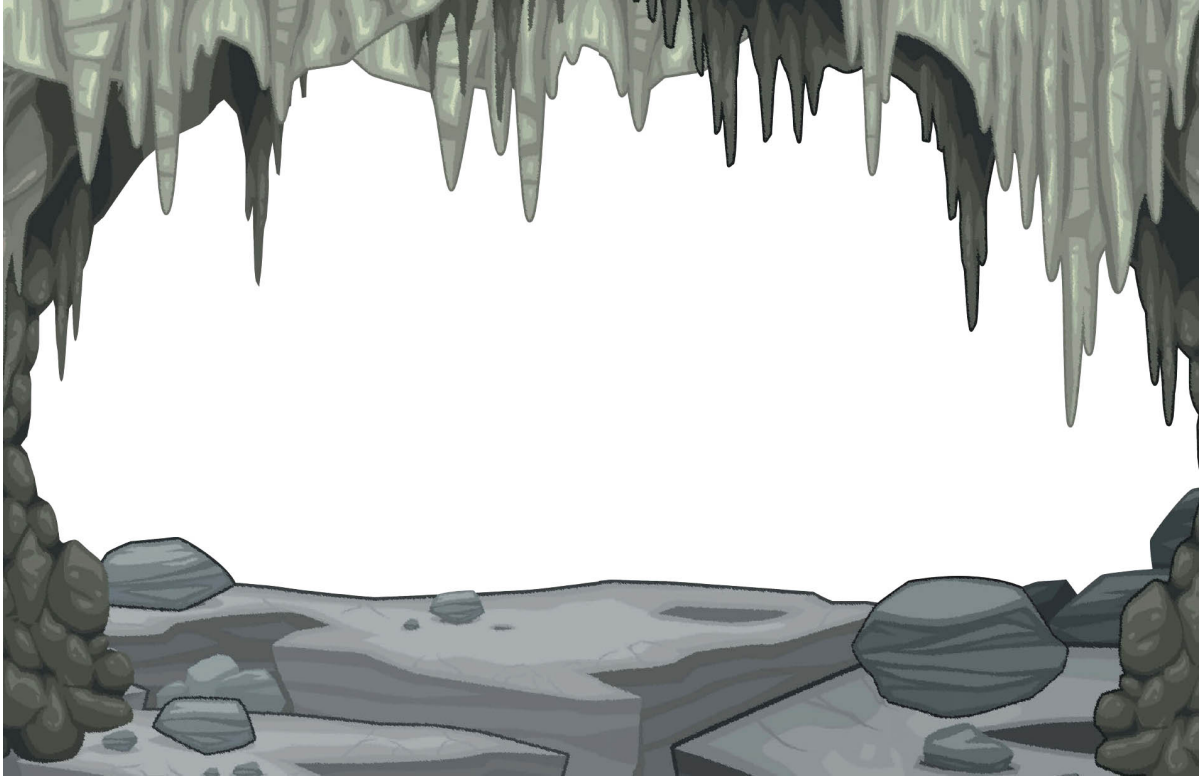


Unten ist dann noch Platz für Gegenstände. Die findest du eventuell im Laufe deines Abenteuers und du solltest in jedem Falle gut im Blick behalten, welche dies sind, da diese Fundstücke den Verlauf deiner Geschichte maßgeblich beeinflussen können. Zuletzt etwas Platz für Notizen: Was habe ich geschafft? Was will ich mir merken? Beim nächsten mal etwas vielleicht anders machen? Oder wie lief meine letzte Übung?

Alles Fragen, die perfekt im Notizen-Bereich deines Charakterbogens beantwortet werden können!

Also, viel Spaß bei deinem Abenteuer. Schreibe viel auf. Schließlich sollte jede gute Geschichte niedergeschrieben werden und du stehst am Anfang einer ganz besonderen!

***Den Charakterbogen findest du auf [S. 234](#).***



# PROLOG

# PROLOG

Ein scheues Flackern der Fackeln erleuchtet den steinernen Weg vor dir. Ein leises Plätschern dringt an dein Ohr, irgendwo in der Ferne muss sich eine Quelle ergießen. Der Gang wird unübersichtlicher mit jeder Biegung, die du nimmst. Für einen Moment zweifelst du an deinem Vorhaben, doch letztlich ist diese Route alles, was dir bleibt. Nicht einmal drei Windungen des Weges weiter schimmert ein Licht aus dem Tunnel heraus, du nimmst all deine Kräfte zusammen und gehst weiter, hinein in das gleißende Licht. Deine Augen müssen sich erst wieder an die Helligkeit gewöhnen und es dauert eine Weile bis du erkennst, was vor dir passiert. In großen Lettern prangt auf einem Schild „Kammer der Kräfte“.

Darunter steht ein Mann, nicht größer als ein ausgewachsenes Stachelschwein, mit wallend langem, weißem Bart. Seine Kleidung kommt dir fremd vor, aber in deiner Situation ist jeder Mensch eine willkommene Abwechslung. Mit jedem Schritt wird deutlicher: Dieses gleißende Licht erstrahlt von einer Quelle hinter dem Mann. Verschiedenste Farben scheinen hinter ihm in einer Art Bogen zusammenzulaufen. Von solchen Dingen sichtbar unbeeindruckt, näherst du dich fest entschlossen. Als er dich erblickt, durchdringt eine schrille Stimme dein Ohr: „Was willst du Narr an diesem Ort? Für dich gibt es hier nichts zu holen.“



Nachdem du ihm freundlich, aber bestimmt die Dringlichkeit deines Anliegen erklärt hast und ihm glaubhaft versicherst, keinerlei Ambitionen als Goldgräber zu hegen, lässt er von seinem bislang grimmigen Gesichtsausdruck ab und berichtet dir quietschvergnügt: „Ach so, sag das doch gleich. Ich kann ja nicht ahnen, dass es auch noch weitere ehrenvolle Wesen in diesem Teil des Landes gibt, entschuldige bitte mein Auftreten. Willkommen bei der Kammer der Kräfte. Du hast sicherlich schon super viel von der Kammer gehört, aber lass mich dir nur zur Sicherheit kurz erläutern, was dich dort erwartet. Zuerst einmal ist der Name etwas irreführend, denn eigentlich erwarten dich sogar drei Kammern, aber offensichtlich war der Buchstabe ‚N‘ zu teuer“, lässt er dich mit einem Glucksen wissen.

Wie dem auch sei, kommen wir zu den einzelnen Kammern, denn die haben es wirklich in sich. Die erste Kammer ist leicht zu überwinden, zumindest wenn man so groß ist wie ich, für dich dagegen könnte es etwas ungemütlich werden. Deine einzige Möglichkeit durch diesen flachen Raum zu kommen, ist wohl, dass du hindurchkriechst. Das wäre an sich auch nicht so das Problem, wenn nicht der