

# 1\_2: Kampagnen: Das Dunkle Portal

- Die Legende von Alaric und dem Dunklen Portal
- Das Dunkle Portal und die fremde Welt
- Die Begegnung mit dem alten Volk
- Das Artefakt und die Rückkehr
- Die Legende von Alaric
- Charaktere der Kampagnen "Das Dunkle Portal"

# Die Legende von Alaric und dem Dunklen Portal

Einst, vor über tausend Jahren, lebte in der Hafenstadt Lichthafen ein junger Magier namens Alaric. Schon von Kindesbeinen an zeigte er außergewöhnliches Talent in den magischen Künsten, und er war bekannt für seinen unerschütterlichen Mut und seine brennende Neugier. Alaric war anders als die anderen Magier seiner Zeit. Wo andere die Geheimnisse der Welt fürchteten, verspürte er einen tiefen Drang, sie zu ergründen. Seine Träume waren stets erfüllt von den Erzählungen über das Dunkle Portal, jenes mythische Tor, das in den alten Legenden als Pfad zu einer anderen Welt beschrieben wurde.

Seit Jahrhunderten kursierten Prophezeiungen, die von einer Zeit sprachen, in der die Sterne in einer bestimmten Konstellation stehen würden. Diese Prophezeiungen deuteten an, dass das Dunkle Portal sich öffnen und den Zugang zu ungeahnten Gefahren freigeben würde. Viele Magier und Gelehrte hatten versucht, die Geheimnisse des Portals zu entschlüsseln, doch es gelang niemandem. Alaric jedoch fühlte, dass das Portal auf ihn wartete – dass es sein Schicksal war, dessen Geheimnisse zu lüften.

Als die Sterne schließlich die prophezeite Konstellation erreichten und das Meer um Lichthafen in einem tiefen Blau schimmerte, wusste Alaric, dass seine Zeit gekommen war. Ohne Zögern verließ er Lichthafen, ausgestattet mit dem Wissen, das er über Jahre hinweg gesammelt hatte, und begab sich auf den Weg zum Dunklen Portal. Sein Herz war voller Hoffnung und sein Geist war bereit, die Prüfungen zu bestehen, die vor ihm lagen.

Die Legende von Alaric und dem Dunklen Portal im Minecraft-Stil-2.png

# Das Dunkle Portal und die fremde Welt

Als Alaric das Dunkle Portal erreichte, war er überwältigt von seiner Präsenz. Es stand auf einer kleinen, verlassen Insel im Meer, umgeben von den Wellen, als ob die Natur selbst versucht hätte, es für immer verborgen zu halten. Alaric sprach die alten Worte, die er in vergessenen Schriften gefunden hatte, und das Portal öffnete sich vor ihm. Mit einem letzten Blick zurück auf die Welt, die er kannte, trat er hindurch.

Auf der anderen Seite fand sich Alaric in einer fremden, düsteren Welt wieder. Der Himmel war in einem blutroten Licht getaucht, und bizarre Kreaturen durchstreiften die von Nebel umhüllten Lande. Die Luft war schwer und fremdartig, als ob die Welt selbst gegen seine Anwesenheit ankämpfte. Vor ihm erhob sich eine zerfallene Festung, die von der Zeit und den Elementen gezeichnet war – ein Überbleibsel einer längst vergangenen Zivilisation.

Hier, in dieser fremden Welt, sollte Alaric seine größten Prüfungen bestehen. Er begegnete Kreaturen, die weit mächtiger waren, als er es je erlebt hatte, und musste sich sowohl körperlichen als auch geistigen Herausforderungen stellen. Die Ruinen der Festung waren voller uralter Rätsel und Fallen, die nur durch scharfen Verstand und große Entschlossenheit überwunden werden konnten. Doch Alaric, gestählt durch seine jahrelange Ausbildung und getrieben von seinem unermesslichen Willen, gab nicht auf.

Das Dunkle Portal und die fremde Welt im Minecraft-Stil-2.png

# Die Begegnung mit dem alten Volk

In den tiefsten Hallen der Festung traf Alaric auf das letzte Überbleibsel eines einst mächtigen Volkes – die Wächter des Wissens, wie sie sich nannten. Es war ein altes, weises Volk, das seit Äonen das Dunkle Portal beschützte und das Geheimnis um das Artefakt hütete, das die Macht hatte, das Schicksal ganzer Welten zu beeinflussen.

Die Wächter erzählten Alaric von der wahren Natur des Dunklen Portals. Es war nicht nur ein Tor zu einer anderen Welt, sondern ein Knotenpunkt zwischen den Realitäten – ein Übergang, der Welten miteinander verband. Auf der anderen Seite des Portals lauerte eine uralte Macht, die einst versuchte, in ihre Welt einzudringen. Es war dieses Volk, das das Portal versiegelt hatte, um die dunklen Kräfte fernzuhalten. Doch die Wächter wussten, dass das Siegel nicht ewig halten würde.

Tief in den Ruinen, so sagten sie, war ein mächtiges Artefakt verborgen – ein Relikt von unschätzbarem Wert und Macht. Dieses Artefakt hatte die Fähigkeit, das Dunkle Portal entweder für immer zu schließen oder es vollständig zu öffnen und die darin eingeschlossene Dunkelheit freizusetzen. Es lag nun an Alaric, diese Entscheidung zu treffen.

Die Begegnung mit dem alten Volk im Minecraft-Stil.png

# Das Artefakt und die Rückkehr

Mit der Hilfe der Wächter begab sich Alaric in die Tiefen der Ruinen, um das Artefakt zu finden. Der Weg war gefährlich und voller Fallen, doch Alaric war fest entschlossen. Schließlich fand er das Artefakt – ein Kristall von strahlender Reinheit, der in der Lage war, die magischen Energien des Portals zu manipulieren.

Alaric wusste, dass er keine andere Wahl hatte. Um Lichthafen und die Welt zu retten, musste er das Portal für immer versiegeln. Doch der Preis war hoch: Er würde seine Unsterblichkeit opfern müssen, um das Artefakt mit der nötigen Macht zu aktivieren. Ohne zu zögern, nahm er das Opfer auf sich. Mit dem Kristall in der Hand sprach er die alten Zauber der Wächter, und das Dunkle Portal schloss sich mit einem donnernden Krachen.

Geschwächt und gezeichnet von den Prüfungen, kehrte Alaric nach Lichthafen zurück. Dort wurde er als Held gefeiert, doch er wusste, dass seine Aufgabe noch nicht beendet war. Als Hüter des Artefakts und Wächter des Siegels musste er sicherstellen, dass das Dunkle Portal niemals wieder geöffnet würde. Von diesem Tag an lebte Alaric zurückgezogen, immer wachsam, immer bereit, die Welt erneut zu schützen.

Alaric and the Dark Portal in Minecraft style.png

# Die Legende von Alaric

Alarics Geschichte wurde zur Legende. Er war ein Symbol für Mut, Weisheit und Opferbereitschaft, und sein Name wurde in ganz Lichthafen und darüber hinaus verehrt. Die Bewohner erzählten seine Geschichte von Generation zu Generation weiter, und Alarics Taten wurden zu einem ewigen Mahnmal dafür, dass wahre Helden bereit sind, alles zu opfern, um die Welt vor dem Bösen zu bewahren.

Tief in den Archiven von Lichthafen liegen noch immer die Schriften über das Dunkle Portal und die Wächter des alten Volkes. Sie erinnern daran, dass das Böse auf der anderen Seite des Portals nie vollständig besiegt wurde – es schläft nur. Und solange Alaric lebt, wird es niemand wagen, das Portal erneut zu öffnen.

Doch eines Tages, wenn die Sterne wieder in einer bestimmten Konstellation stehen und das Meer in tiefem Blau schimmert, könnte das Dunkle Portal erneut in Gefahr geraten...

Die Legende von Alaric im Minecraft-Stil.png

# Charaktere der Kampagnen

## "Das Dunkle Portal"

### Grauer Magier

**Rasse:** Unbekannt

**Hintergrund:** Der Graue Magier ist eine geheimnisvolle Figur, die in der Geschichte von Lichthafen und den umliegenden Ländern als weiser Berater und mächtiger Magier bekannt ist. Man sagt, er habe in vergangenen Zeiten großen Einfluss auf die Geschehnisse der Stadt gehabt und dabei unzählige Abenteuer bestanden. In den Schatten der alten Bibliothek von Lichthafen zieht er sich oft zurück, um über die Geheimnisse der Magie zu forschen und die Geschichten vergangener Zeiten zu studieren. Sein Wissen über die alten Rituale und die Magie ist nahezu unermesslich, und viele suchen seinen Rat in schwierigen Zeiten.

**Charaktereigenschaften:** Weisheit, geheimnisvoll, geduldig.

**Alter:** Über 1200 Jahre (der genaue Ursprung ist unbekannt, doch seine Kenntnisse über die Magie und die Welt sind legendär).



## Fenwyn Schattenblatt – Die Elfenkriegerin

Rasse: Elf

Hintergrund: Fenwyn ist eine erfahrene Elfenkriegerin, die sich dem Schutz der magischen Wälder verschrieben hat. Sie ist mutig und taktisch klug. Aufgrund ihrer Verbindung zur Natur und ihrer scharfen Sinne wird sie oft als Anführerin in der Schlacht angesehen.

Charaktereigenschaften: Mutig, strategisch, besonnen.

Alter: 150 Jahre.



## Bromir Sturmhorn – Der Zwergenschmied

Rasse: Zwerg

Hintergrund: Bromir ist ein meisterhafter Zwergenschmied, dessen Kunstfertigkeit legendär ist. Er ist nicht nur ein talentierter Handwerker, sondern auch ein geschickter Kämpfer, der seine selbst geschmiedeten Waffen führt. Sein Stolz und seine Leidenschaft für das Handwerk treiben ihn an.

Charaktereigenschaften: Stur, entschlossen, handwerklich begabt.

Alter: 70 Jahre.





## Lyra Dämmerwind – Die Menschliche Heilerin

Rasse: Mensch

Hintergrund: Lyra ist eine hoch angesehene Heilerin aus Lichthafen, die für ihre Weisheit und magischen Heilkräfte bekannt ist. Sie hat ihre Fähigkeiten in der Heilkunst durch Reisen und das Studium alter Texte verfeinert. Sie ist emotional stark und stets bereit, denen zu helfen, die in Not sind.

Charaktereigenschaften: Mitfühlend, weise, entschlossen.

Alter: 34 Jahre.



## Jorin Nachtfalk – Der Menschliche Jäger

Rasse: Mensch

Hintergrund: Jorin ist ein Jäger, der in den wilden Wäldern lebt. Mit seinen geschärften Instinkten und seiner herausragenden Bogenschießkunst ist er ein Meister darin, seine Beute zu verfolgen. Jorin hat oft allein gearbeitet, bis er für diese Mission angeheuert wurde.

Charaktereigenschaften: Unabhängig, scharfsinnig, zielstrebig.

Alter: 29 Jahre.

