

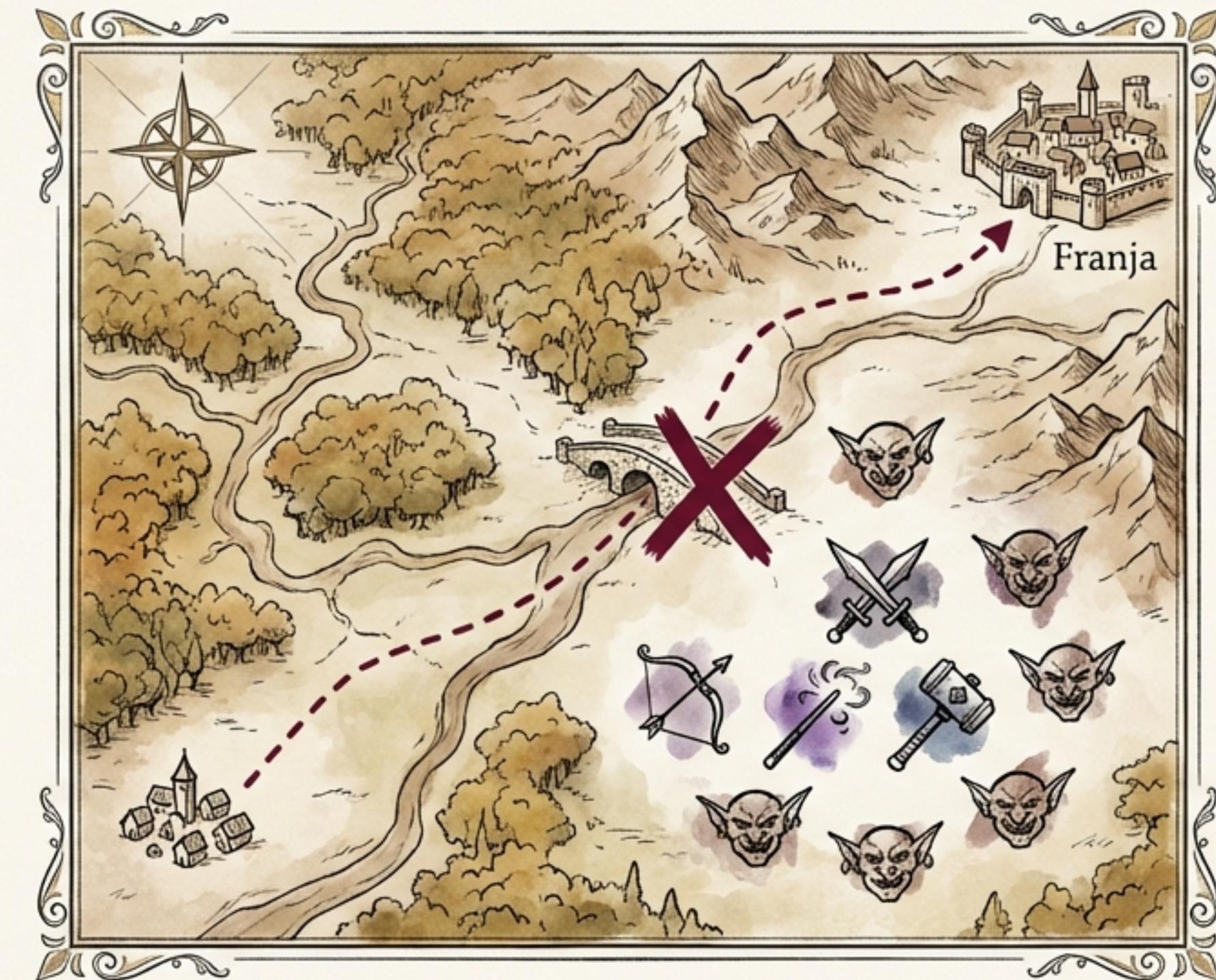
Die Chroniken von Helm: Eine Saga von Kristallen und neuen Welten

Eine Zusammenfassung unserer Reise von den Anfängen in der Heimat bis zu den Dschungeln einer fremden Dimension.



Ein Auftrag, der alles veränderte

Alles begann mit einem einfachen Auftrag der Stadtwache: einen einzelnen Kristallsplitter sicher zum Orden im Norden zu transportieren. Zur Unterstützung erhielten wir 20 Gold, drei Pferde und Ringe mit dem dem Ordenssymbol.



Doch schon an der ersten Brücke wurden wir in einen **Hinterhalt** gelockt – erst von lokalen Rivalen, dann von einem **Dutzend Goblins**. In den Höhlen der Goblins fanden wir zwei weitere, identische Kristalle. Unsere Mission war bereits jetzt komplizierter als erwartet.

Die ersten Echos des Mysteriums



Franja & der Meisterillusionist:
Kurzer Aufenthalt in Franja. Während Benni einen Wettschieß-Wettbewerb gewinnt, beginnt der Illusionist seine Ausbildung bei Meister Rorik, einem Meister der permanenten, animierten Illusionen.



Der Nekromant von Rondo:
Die Ankunft in Rondo wird von einem Angriff lebender Skelette überschattet, die von Paracio, dem Nekromanten, erschaffen wurden. Ein erster Kontakt mit mächtiger, unkontrollierter Magie.



Ankunft beim Orden:
Die drei Kristalle werden dem Orden übergeben.
Die entscheidende Entdeckung wird geteilt:
"Die Splitter sollten separat gelagert werden, da sie unter gewissen Umständen aufeinander reagieren."



Ein Monat des Trainings:
Beeindruckt von ihren Fähigkeiten, unterzieht der Orden die Gruppe einem intensiven, einmonatigen Training. Aus Söldnern werden Agenten.

"Wir wurden von einem Mann empfangen, der mit nur einem Wort beschrieben werden kann: Autorität."

Im Dienst des Ordens: Feuerprobe in Fels und Mine

Invasion in Rockfort

Unser erster Auftrag führte uns zu den Schmieden im Südosten. In der Zwischenstation Rockfort verteidigten wir das Dorf gegen eine überraschende Tough-Invasion.

Entdeckung

Mithilfe von Bennis unterirdischen Fähigkeiten fanden wir die Quelle: eine Höhle mit einem weiteren Kristall, bewacht von Toughs.

Die Überlaufene Hauptmine

Bei den Schmieden erfuhren wir, dass ihre Hauptmine von Toughs (ca. 20-30), Riesenspinnen und nun auch von zuvor unbekannten **Gnolls** überannt wurde.

Taktischer Erfolg

Durch den Einsatz von Illusionen und Flächenzaubern wie **Hunger of Hadar** konnten wir die Gegner kanalisieren und die Mine zurückerobern.



Die Offenbarungen des Berggottes Jurin

Die Audienz: Auf Bitten der Schmiede suchten wir eine Audienz bei Jurin, dem Herrn der Berge - einem Titanen aus Stein und Erz.

Jurins Wissen (und Unwissen):

Er ist über 10.000 Jahre alt, aber die Kristalle sind selbst für ihn neu; sie "tauchten wie aus dem Nichts auf".

Er wusste zunächst nichts über Drachen, gab aber später zu, dass er eine Verbindung vermutet.

Jurin bestätigt, dass die Kristalle drakonischen Ursprungs sind.

Die Rettung seiner Gemahlin: Wir bergen einen besonderen Edelstein für Jurin, der sich als seine gefangene Frau entpuppt. Aus Dankbarkeit schenkt er uns ein Codewort, das einen "Safe Room" in seinem Einflussbereich erschafft.

„Eine Präsenz, die mich für einen Moment sogar an der Macht der Grauen Hand zweifeln ließ.“



Während wir im Gebirge kämpften, fiel die Heimat

Die Lage im Land: Die Situation hat sich verschlechtert: Goblins sind nur noch 'nervig', aber Toughs stellen eine massive Bedrohung dar. Alle Dörfer sind nun mit Wachtürmen befestigt. Je weiter man nach Süden reist, desto mehr Kristalle tauchen auf.



Der Fall von Dunkelfels

Auf dem Weg zur Stadt Dunkelfels treffen wir auf einen Zug von ca. 200 Flüchtlingen. Ihre Nachricht: "Ganz Dunkelfels ist von Toughs übernommen und sie jagen die Überlebenden."

Das Ritual der Druiden: Ein Hammer wird zum Kompass

Die Bitte um Hilfe

Druiden aus unserem Heimatdorf fangen uns ab. Sie benötigen unsere Hilfe für ein mächtiges Ritual, um Dunkelfels zu retten.

Die Komponenten des Rituals

- Monsterblut
- Edelsteine im Wert von 200 GP
- Lebensenergie der Helden
- Kernholz eines besonderen Baumes

Der Höhepunkt des Rituals

Das zweite Ritual kanalisiert die Lebensenergie aller in Benni. Er entlädt diese gewaltige Macht durch den Kristallhammer und zerstört unzählige Kristalle im gesamten Umfeld.



Das Ergebnis

Der Hammer wird dauerhaft verändert.

Vorher/Nachher



Kristallhammer

Kristalldetektor

Loot-Sektion

	Wand of Magic Detection
	Wand of the Warmage
	Mariner's Armour
	Eye Patch 2500 GP!

Die Schlacht um Dunkelfels und die Feuerriesen-Täuschung

Die Planung und Aufklärung

- **Der Angriffsplan:** Verstärkt durch 60 Ordensmitglieder entwickeln wir einen Plan: Der Orden kümmert sich um die Toughs, wir uns um den Anführer.
- **Aufklärung durch Magie:** Ein Ordensmitglied verwandelt sich in einen Spatzen. Durch eine telepathische Verbindung scoute ich die Stadt: Die Toughs sind organisiert, haben Barrikaden und Fallen errichtet. Ihr Anführer: ein leuchtender Goblin mit einem Hammer.



Die Enthüllung im Kampf: Der "Gamer Goblin" entpuppt sich als Illusion. Sein wahres Ich: ein Feuerriese, getarnt durch ein Amulett.

Nach dem Sieg: Neue Information: Das Amulett wirkt "wie von Menschenhand geschaffen" und hat wahrscheinlich ein Aktivierungswort. Beunruhigende Hypothese des Ordens: Getarnte Monster könnten an den Wachtürmen vorbeischleichen, um die Kristalle zu pflanzen.

Der verfluchte Wald und das Tor zwischen den Welten

- **Die Untersuchung:** Die verfluchten Wälder an den Weltgrenzen wurden nie von Kristallen befallen. Unsere Untersuchung enthüllt die Ursache: Der dichte, halluzinogene Nebel wird von magisch verstärkten Blumen produziert.
- **Die Quelle der Magie:** Wir graben die Energiequelle aus: Ein Kristall, in den eine Samenkapsel mit dem Symbol der Grauen Hand eingelassen ist.
- **Die Entdeckung:** Im Zentrum des Waldes finden wir ein schwebendes Tor an der Weltgrenze. Der Rahmen hat Fassungen für Kristalle der Stufen 1 bis 4.

Die Wahrheit des Ordens (hervorgehoben): Auf Nachfrage gesteht der Orden endlich die Wahrheit: Bei einem früheren Experiment wurde mit einem Stufe-4-Kristall ein "drachenartiges Wesen" beschworen.



Der Drache am Portal und der unaufhaltsame Riss in der Realität

Der Versuch:

Wir beginnen, die Kristalle in das Tor einzusetzen. Bei den 3er-Kristallen beginnt das Portal zu wabern.

Die Beschwörung:

Bevor wir einen 4er-Kristall formen können, schweben die Kristalle in die Luft und beschwören einen Drachen und vier Wyrmlings.

Der Kampf:

Ein verzweifelter Kampf entbrennt. Mit jedem getöteten Wyrmling beginnt einer der Kristalle am Tor zu leuchten.

Das Ende:

Wir erlegen den Drachen, doch es ist zu spät. Das instabile Portal reißt uns und die 25 überlebenden Ordensmitglieder gewaltsam hindurch. Als wir zurückblicken, ist das Tor verschwunden.

Gelandet: Überleben in einem fremden Dschungel

- **Erster Eindruck**

Wir finden uns in einem tropischen Dschungel wieder. Zwei Ordensmitglieder laufen in Panik davon.



Ein ferner Berg wird als unser "Norden" und Orientierungspunkt festgelegt.

- **Erste Gefahren & Entdeckungen**

Angriffe durch "komische Wesen" mit Steinen und feindselige Affen.



Flanni spürt plötzlich Schmerz, als in der Ferne ein Baum gefällt wird – seine Verbindung zur Natur ist hier anders, intensiver.

Wir entdecken eine verlassene Behausung, die magisch aus einem Baum gewachsen zu sein scheint.



Zuflucht
Für den ersten Schutz dient meine *Daern's Instant Fortress* als provisorische Basis.

Die tanzenden Lichter des Südens: Erster Kontakt mit den Fae

Die Entdeckung

Auf der Suche nach einem Mittel gegen giftige Spinnen finden wir im Süden eine Lichtung mit leuchtenden Pflanzen und "kleinen, zierlichen, tanzenden Wesen mit spitzen Ohren".



Die Begegnung

Die Fae sind freundlich und laden uns auf einen "Trip" ins Faewild ein.

Dort verwandeln wir uns in Fae-Tiere:

Ein Fae schenkt mir ein 'Elemental Gem' (CR 5 Wasser-Elementar).



Flannis besondere Verbindung

Als die Fae Flanni berühren, fahren Blitze von seinen Füßen in den Boden.

Als er erwähnt, dass er mit den Pflanzen gesprochen hat, verneigen sich die Fae vor ihm.

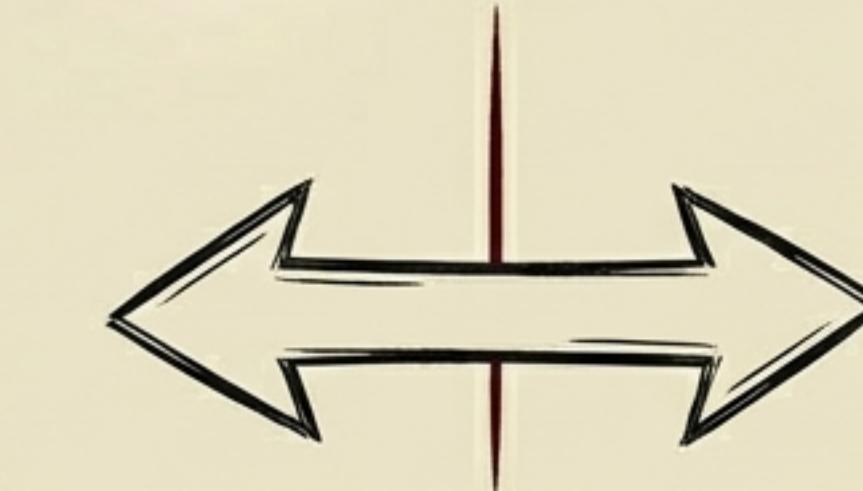
Er erhält zwei der Anti-Spinnen-Pflanzen und ein Rezept für eine "Impfung".



Die schockierende Enthüllung: Unsere Kristalle sind ihre Silbernen Wurzeln

- **Der Auslöser:** The Fae erkennen die Magie des **Priesterhammers**. Sie nennen sie "die der **Silbernen Wurzel** der Elfen im Osten".
- **Die Transformation:** Als wir ihnen einen unserer Kristalle zeigen wollen, stellen wir fest, dass er sich verwandelt hat. Er ist zu einer "**Silbernen Wurzel**" geworden.
- **Die Verbindung:**
 - Aussage der Fae: "Die Silbernen Wurzeln bringen Kreaturen aus **anderen Welten** in diese Welt."
 - Unsere Erkenntnis: "Genauso wie die Kristalle es in unserer Welt tun."

Unsere Welt: Kristalle



**Dasselbe Phänomen.
Zwei Welten.**

Neue Welt: Silberne Wurzeln



Pakt mit den Elfen: Kampf gegen die Schlangenbrut



Kontakt im Osten:
„Wir suchen die Elfen auf, die uns bereits beobachtet hatten. Die Verständigung gelingt durch unser *Book of Translation*.“

Die gemeinsame Bedrohung: Die Elfen werden von humanoiden Schlangenwesen bedroht, die dieser Welt genauso fremd sind wie die Toughs unserer.“

Die Schlacht:
Der Handel: Wir helfen, die Schlangen auszurotten, dafür lehren sie uns ihre Baumformungs-Magie.
Der Plan: Die Elfen lenken die Truppen ab, wir stürmen das Hauptquartier.
Der Sieg: Wir besiegen eine riesige Anführerschlange und finden die des Befalls: eine Silberne Wurzel, das Äquivalent eines 2er-Kristalls. Flanni zerstört sie mit dem Priesterhammer.

Eine neue Allianz:
„Wir schlagen einen Handel vor: Wir liefern ihnen Fleisch (ein Konzept, das sie nicht kannten), sie uns Wissen. Eine „Handelsstraße“ aus gewachsenen Bäumen soll unsere Basen verbinden.“

Eine neue Heimat, ein alter Feind: Die offenen Fronten

Aktueller Status

- Ein sicherer Hafen: Eine Basis wurde in den Bäumen errichtet, geschützt durch die Fae-Pflanzen, die die Spinnen zurückgedrängt haben. Die heimische Tierwelt kehrt zurück.
- Neue Verbündete: Wir haben Beziehungen zu den Fae (neutral) und den Elfen (freundlich) aufgebaut. Zwischen uns leben verbündete Wolfs- und Bärenmenschen.
- Neues Wissen: Wir können nun Baumplattformen wachsen lassen und haben Rezepte gegen die hiesigen Gifte. Das *Book of Translation* wächst stetig.

Die großen, unbeantworteten Fragen

- ? Wer oder was erschafft die Kristalle / Silbernen Wurzeln und verteilt sie über die Dimensionen?
- ? Gibt es einen Weg zurück in unsere Heimatwelt?
- ? Was ist aus den Menschen geworden, die wir zurückgelassen haben?
- ? Sind wir hier nur Überlebende oder die erste Welle einer Invasion?

