

1W20 Legendäre Helden und was aus Ihnen geworden ist

1. Abt. Ronsius - das Licht in der Finsternis

Führte noch als einfacher Mönch eine Abenteuergruppe in die dunklen Wälder von Malwanien und befreite die umliegenden Länder vom Joch des Blutfürsten Morlakula und barg aus dessen Turm auch manch arkane Geheimnisse, die verloren schienen.kehrte als einziger Überlebender zurück. Nun Abt eines kleinen Klosters am Rande der Wälder, die nun als Morgenwälder bekannt sind. Widmet sich dort zurückgezogen in den kühlen Kellern des Klosters der Weinerzeugung, so heißt es jedenfalls..

2. Lucretia, die große Entdeckerin und Geißel der Orks

Barg erfolgreich die letzten verbliebenen acht Mysterien und verteidigte auf ihrer Rückreise den Bergpass, der nun Orktod genannt wird, zu den grünen Ländern alleine gegen hunderte wenn nicht tausende Orks von und wurde durch die Metzelei am Ende wahnsinnig. (Das sie den Orks zuvor dessen Idol der Weltherrschaft [\[Link zu http://blaupausen.system-matters.de/2020/01/15/1w12-relikte-die-eigentlich-in-ein-museum-gehoren/\]](http://blaupausen.system-matters.de/2020/01/15/1w12-relikte-die-eigentlich-in-ein-museum-gehoren/) entrissen hatte, ist eine andere Geschichte). Sie lebt nun betreut in einem Hospital in der Hauptstadt und hat nur noch wenig lichte Momente. Der Verbleib der acht Mysterien nach dem Blutbad am Bergpass ist weiterhin nicht geklärt

3. Lystra, die blinde Zermalmerin

Eigentlich eine Barbarin aus dem Norden, verteidigte Lystra die südlichen Königreiche als eine von drei Anführerinnen der königlichen Heerscharen gegen den Angriff der Gorgonen. Als fast alles verloren war, brannte sich Lystra die Augen aus, nahm ihre alten Stammeshammer, zermalmte damit im Zweikampf mit der Medusenhalbgöttin Kleptra deren Schlangenhaupt und entriß ihr das Gorgonjuwel, die Quelle der gorgonischen Macht. Lystra, bzw ihr versteinertes Abbild steht nun in der Ruhmeshalle der südlichen Königreiche in der einen Hand der Hammer in der anderen Hand das Gorgonenjuwel, ihr Gesicht im Triumphschrei erstarrt.

4. Binky Bullenbeißer

Als Gnom ist Binky zwar nur eine Handbreit größer, als das gemeine Hausschwein, aber das hat ihn nicht daran gehindert, in jungen Jahren der übelste Schläger der Gegend zu werden. Alle im Dorf waren froh, als Binky sich entschloss, Abenteurer zu werden und in die Fremde zu ziehen. Man sagt, er habe Hunderte Orks und sogar einen Drachen besiegt, und zwar mit bloßen Händen, da der Gebrauch von Waffen unfair gewesen wäre. Heute ist Binky ruhiger geworden und geht lieber Fischen.

5. Erik & Kire Drachentöter

Die Geschichte der Zwillinge die auszogen um den uralten roten Drachen Malefixtris zu töten und seinen legendären Hort zu plündern kennt jedes Kind. Mit Hilfe eines Tricks der auf ihr sehr ähnliches Aussehen beruht lockten sie den Drachen in eine Falle und meuchelten ihn ohne größeres Aufsehen. Das war zwar nicht ganz so heldenhaft, wie die Ritter in den alten Geschichten, aber die Bewohner der zersplitterten Lande waren seit jeher sehr pragmatisch veranlagt. „Verschlagen wie Erik und Kire“ wurde so zum geflügelten Wort. Erik kaufte sich mit seinem Teil des Hortes in den Adel der Hauptstadt ein und wurde nach mehreren kurzfristig „indisponierten“ Kandidaten zum König der zersplitterten Lande gekürt, während Kire es in die Ferne zog um weitere der Bestien zu erlegen, immer mit Hilfe von mächtigen Abenteurern, oft auf Empfehlung durch König Erik angeheuert, die jedoch bei Erfolg aufgrund jähem Ablebens während des Kampfes gegen die schuppigen Unholde meist leer ausgingen...

6. Pyronia die Flammenschleuder

Pyronia war die fähigste Schülerin des Erzmagus Kenadius. Sie beherrschte das Feuer wie kein anderer Magiebegabter und galt stets als sehr ehrgeizig und selbstkritisch. Im ganzen Land erzählt man sich von ihrem Hölleninferno, mit welchem sie die Feinde aus dem Westen quasi im Alleingang in die Knie zwang, die zuvor fast das Land erobert hätten. Nachdem sie sich gegen den Willen ihres Meisters in dessen Sohn verliebte, tötete sie Beide in einem Streitgespräch. Seitdem lebt sie völlig zurückgezogen in der großen Bibliothek und forscht Tag und Nacht in der Heilkunst. Angeblich hat ihr Verstand seit dem Vorfall sehr gelitten

7. Melkor, Bezwinger des schwarzen Rubins

Melkor war ein einfacher Soldat in der Audienzwache am Hofe der Kaiserin und wuchs über sich hinaus, als ein heimtückisches Gastgeschenk eines Heckenmagiers, ein schwarzer, wunderschöner Rubin, insgeheim zunächst die

Schatten und dann allmählich auch die Lebenskraft der Bewohner der Kaiserfeste in sich aufzog. Melkor kam der Wahrheit durch das schnelle Ableben der Hofkatzen, die sich seltsamerweise oft in der unmittelbaren Nähe des Rubins scharren, auf die Spur, aber keiner glaubte einem einfachen Soldaten. Als er beim Versuch ertappt wurde ihn zu stehlen, schnappte er sich den Rubin und stürzte bei der anschließenden Verfolgungsjagd in den alten Burgbrunnen, der direkt in die Verliese unter der Feste führte. Die Schatten und die Lebenskraft der Bewohner kehrten am nächsten Tag zurück und Melkor wurde posthum zum Held erklärt auch wenn seine Leiche und der Rubin nie gefunden wurde. Ein Ammenmärchen besagt, das seither ein wandernder Schatten eines Soldaten an den Wänden der Burg sein Unleben fristet. Um ihn zu sehen, muss man nur den Katzen folgen...

8. Liv, die Kurtisane der Befreiung

Befreite das Land von der Schreckensherrschaft des Nekromaten Urgalon, indem sie ihm die Vorzüge des lebendigen über das tote Fleisch zeigte, sodass er abgelenkt nach einer Weile von einer Widerstandsgruppe festgesetzt werden konnte. Leider hatte sich Liv dabei klammheimlich in den Nekromaten verliebt und seine Hinrichtung brach ihr das Herz. Obwohl sie darauffolgend als Heldin des Reiches eine großzügige Apanage erhielt, eröffnete Liv vor der Friedhofsmauer ein gut laufendes Etablissement und hielt Urgalon still die Treue..

9. Hauptmann Fetzer

Als Roderic von Gyr den König ermordete und die Macht an sich riss, lief Hauptmann Fetzer mit einigen Soldaten seiner Kompanie zu den Königstreuen über. Doch die Rebellion wurde blutig niedergeschlagen. Während der Jahre der Tyrannei waren Hauptmann Fetzer und sein kleiner Haufen die einzige Hoffnung der notleidenden Bevölkerung und so wurden sie zu Symbolen für Widerstand und Freiheit. Dies ist über 30 Jahre her, Roderic der Usurpator ist längst tot und es herrscht Frieden im Königreich. Doch Hauptmann Fetzer ist noch immer irgendwo dort draußen in den Wäldern, mit seinen letzten Getreuen (die wilde Hilde, Grimmbart der Grobe und Barnabas Stahlmagen).

10. Kurn, der Schlächter

Ein so berüchtigter wie widerstrebender Jäger von uralten Bestien. Es gibt viele Geschichten, wie der mächtige Barbarenkrieger durch exotische Geschenke, lange Bitten und gefährliche Aufgaben dazu bewegt werden musste, ein marodierendes oder einfach bedrohliches Ungetüm zu töten. Schon diese

Überredungsversuche zogen oft lange Questen nach sich, bis Kurn sich überreden ließ. Er war die Mühe allerdings wert, denn kein noch so mächtiges Monster war ihm gewachsen und viele fanden ihr Ende unter seinem Schwert. Kurn war indes voller Trauer nach vollbrachter Tat und viele Geschichten berichten, wie er oftmals bittere Tränen um ein erschlagenes Monstrum vergoss und auf Monate untröstlich blieb. Man erzählt sich, dass Kurn eines Tages einfach in den Bergen verschwand und sein Schwert, Gramklinge, an einem geheimen Ort zurückließ. Wenn es jedoch große Not geben sollte und ein Unheil aus alter Zeit das Land bedrohen sollte, dann kommt Kurn zurück - man muss nur Gramklinge finden und die Tränen eines wahren Kriegers auf das Heft tropfen lassen. So berichten es die Legenden der Ahnen

11. Imirri, Herrin der Wälder

Schon als junges Mädchen fühlte sich Imirri vom Flüstern der Wälder geradezu magisch angezogen. Als ihre Familie von Plünderern getötet wurde, flüchtete sie sich in den Schatten des Waldes, der sie herzlich empfing. Imirri freundete sich mit den Geistern der Natur an, lernte von ihnen und bot ihnen, als ihre Kräfte zunahmen, im Gegenzug ihrerseits Schutz und Unterstützung. So wurde sie über die Jahre zu einer mächtigen Druidin und Hüterin des Landes.

Als eines Tages ein Heer der Zwerge ihre einstige Heimatstadt belagerte, wuchs Imirri jedoch über sich hinaus. Es gelang ihr, die Geister zu bewegen, den Menschen beizustehen. Baumschrate, Pflanzengeister und die Tiere des Waldes warfen sich den zwergischen Kriegsmaschinen entgegen. Imirri selbst nahm die Gestalt einer stolzen Drachin an und führte die Streitkräfte der Wälder an - und tatsächlich gelang es ihnen, das überraschte Zwergenheer in die Flucht zu schlagen.

Die Drachin trug in der Schlacht eine verheerende Wunde davon und Imirri wurde seither nicht mehr gesehen. Allerdings steht am Waldesrand seit jenen Tagen eine riesenhafte Kastanie. Man erzählt sich, wer an ihrem Fuße nächtigt, dem erscheine im Traum eine wunderschöne Frau, die ihren Rat anbiete. Wer aber Frevel im Herzen trüge, den erschlugen die gewaltigen Kastanien im Schlaf.

12. Gero Pfeilemacher, Meisterschütze und Held von Schneehag

Als Junge von den Menschen wegen seiner halbelfischen Abstammung gemieden, schloss sich der junge Gero einer Räuberbande an. Eine Zeitlang machte er die Königsstraße unsicher, bis er eines Tages in einem unglücklichen Zusammenstoß versehentlich einen Priester erschoss. Vor Entsetzen floh der Junge nach Norden,

wo er bei dem gutmütigen Baron von Schneehag eine Zuflucht und eine Chance auf ein neues Leben fand. In den Diensten des Barons verteidigte er zusammen mit seinen Gefährten die Baronie gegen marodierende Orks, hielt sie aus den Verstrickungen eines Bürgerkriegs heraus, schloss ein Bündnis mit einem Goblinstamm und bezwang den schrecklichen Eisdämon Yashiriel.

Seine Vergangenheit holte ihn jedoch ein, als eines Tages Kopfgeldjäger auftauchten, um ihn im Süden seiner Strafe zuzuführen. Sein Dienstherr ermöglichte ihm die Flucht und in blinder Panik gelangte Gero schließlich ausgerechnet zu einem Kloster ebender Gottheit, deren Priester er einst getötet hatte. Verzweifelt gestand er dem Abt seine Tat, bat um Vergebung und überantwortete sich dessen Urteil. Nach gründlicher Seelenprüfung ließ dieser Gero ein Grab ausheben – für den Menschen, der er früher gewesen war. Seine Schuld war vergeben, als Gero sich wieder aus dem Grab erhob, und er konnte wieder in seine neue Heimat zurückkehren.

Heute dient Gero als Förster dem Sohn des Barons und bildet die Grenzer von Schneehag aus, eine Truppe aus erfahrenen Waldläufern und Bogenschützen. Vom Hofe hält er sich möglichst fern, aber dem einfachen Volk ist er auf seinen Streifzügen ein gern gesehener Gast.

13. Gidian Goldfeder, ein Schurke wie er im Buche steht

Gidian war ein Dieb, Betrüger und Schurke, der sich mit den Besten seiner Zunft messen konnte. Er liebte das Risiko und nahm immer waghalsigere Beutezüge auf sich, nur um im letzten Moment den Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Sein Name rührt von der goldenen Feder an seinem Hut her, die er einem leibhaftigen Phönix gestohlen haben will. Lange trieb er sich in Hinterhöfen und Palästen umher und brachte Fürsten und Handelsherren um ihre Schätze. Sein Steckbrief hing in vielen Städten aus.

Gidians Meisterstück bestand darin, mit seinen Gefährten in den gut bewachten Turm des Erzmagus Fenebal einzudringen. Dabei stahl er Kugel der Immerwährenden Nacht und verhinderte ein verheerendes Ritual, das die umliegenden Länder in dunkle Zeiten gestürzt hätte. Leider gelang Gidian als einzigem die Flucht aus dem einstürzenden Turm. Der Verlust seiner Gefährten ging ihm unerwartet nahe und er zog sich für eine lange Zeit von der Außenwelt zurück.

Heute geht Gidian seiner unehrenhaften Profession nicht länger nach, sondern führt ein Waisenhaus im schlimmsten Armenviertel der Kaiserstadt. Natürlich vermittelt er seinen Zöglingen auch die eine oder andere zweifelhafte Tugend, die

ihnen helfen soll, in einer unerbittlichen Welt zu überleben ...

14. Sonia Herbsturm

Viel ist nicht über Sonia Herbsturm bekannt, die Archivare der zerstörten Lande sind sich aber ziemlich sicher, dass sie am Rande der Zivilisation aufgewachsen ist, dort wo sich die Gestaden des westlichen Meeres mit den Ausläufern des Nordwaldes treffen. Von dort breitete sich mit ihrer Pilgerschaft zur Sturmkronegebirge der Glauben an die archaischen Windgeister bis ins Herzen des Nördlichen Imperiums aus, welches sich zugleich stark geschwächt der Invasion des südliche Schwesterreiches erwehren musste. So kam es, das der Kaiser des Nordens der mit großer Macht aus dem Gebirge zurückkehrten Sonia das Imperium zu seiner Rettung zu Füßen legte. In der entscheidenden Schlacht mit den Süden - es war ein schöner Herbsttag - entfesselte die frisch gekrönte Sonia alle vier Windgeister zugleich und ein gewaltiger Sturm fegte nicht nur die beiden Armeen hinfert sondern verwüstete ganze Landstriche. Während die Windgeister die Herrschaft zwischen Erde und Himmel übernahmen, floh Sonia zunächst von der Angesicht der Erde um der Rache der Überlebenden zu entkommen. Auch heutzutage, dreissig Jahre nach der Befreiung vom Geisterjoch, ist weiterhin ein Kopfgeld von 50 Goldtalern auf ihr Haupt ausgesetzt, während Sonia von den Kindern des Windes, ein elementarer Kult, weiterhin als Heldin fast heiligenhaft verehrt wird

15. Soriel die Gefangene

Die Traurige Ballade von Soriel ist in den nordischen Gebieten eher unbekannt, obwohl die elfische Bardin von hier stammte.

In den glühenden Wüsten des Südens jedoch, ist ihre Geschichte weit bekannt und wird oft dann erzählt, wenn ein starker Wind den Sand über den Dünen aufwirbelt. Durch Abenteuerlust getrieben ,kamen sie und Ihre Gefährten in die Stadt Da Itte, welche nahe an einer Oase errichtet war.

Zwei Nächte war Soriel in der Stadt, da zeigte sich der Schrecken am Horizont.

Ein Titan der Wüste, geschaffen aus dem Hass und der Wut dunkler Mächte, näherte sich der Stadt. Jeder Schritt wirbelte den Wüstensand so hoch auf, dass eine ganze Karawane im Staub verschwunden wäre und sein Gebrüll donnerte als würde ein Berg zusammenbrechen.

Die Menschen von Da Itte waren nicht darauf vorbereitet. Weder konnten sie in der kurzen Zeit genug Proviant zusammentragen, um lange genug in der Wüste zu überleben noch wären sie schnell genug gewesen, um zwischen sich und dem

Titan genug Abstand zu schaffen.

Krieger ritten aus, nur um nie wieder gesehen zu werden.

Kurz bevor der Titan das Stadttor erreichte, begab sich Soriel mit ihrer Harfe auf dem höchsten Punkt des Tores.

Sie spielte und sang. Magisch. Hell. Melodisch.

Der Titan hielt ein und lauschte ihrem wundervollen Spiel. Niemand kann sagen wie lange die beiden so verharrten. Als der Titan sich wieder bewegte, ergriff er Soriel und nahm sie mit sich in die Wüste.

Ihre Gefährten suchte nach Wegen sie zu befreien. Ein magisches Artefakt, von dem es hieß, es könne den Titanen vernichten. Doch überlebte keiner von ihnen.

Ab und zu berichten Nomaden, die aus der Wüste kommen noch heute, dass kurz bevor sich ein Sandsturm wieder legte, sie einen traurigen Gesang und den Klang einer Harfe hören.

16. Jorn der Münzträger

Jorn war eigentlich ein einfacher Wirt des „Apfelhains“, der letzten Kneipe auf der Straße in die wilden Lande des Nordens, bis er eines Tages von einem durchreisenden Gast wohl aus Versehen mit einer seltsamen Münze für Kost und Logis entlohnt wurde, mit der man die Zeit einmal am Tag um fünf Minuten zurückdrehen konnte. Jorn hatte das Herz am rechten Fleck und nutzte die Münze um kleines und großes Unglück des einfachen Volkes im ganzen Imperium ungeschehen zu machen. Leider war ihm alsbald der Magier Geradmont, der ehemalige Besitzer der Münze auf den Fersen, den Jorn trotz der Macht der Münze nicht vollkommen abschütteln konnte. Zuletzt wurde er am Rande des westlichen Gebirges gesehen, ungewaschen mit gehetztem Blick und verschlissenen Stiefeln.

17. Kevin, der Fiese

Kevin begann seine Karriere als vielversprechender Schüler des Magiers Horacius, mit dem schnöden Ziel irgendwann Blei in Gold verwandeln zu können. Hatte sich der alte Hexenmeister dann mal wieder wegbegeben, studierte Kevin währenddessen oft das Buch des Alten und verschaffte sich so schnell sehr viel Wissen, das jedoch meist sein Können überstieg. Doch irgendwie hatte Kevin immer einen fiesen Trick drauf der ihm dann aus der Bredouille selbst heraufbeschworener Gefahren half. So kam es, dass er nicht nur alsbald Horacius als Hofmagier des Königs ablöste sondern gleich dreimal mit seiner Verschlagenheit das Grenzkönigreich vor dem sicheren Untergang rettete und so

nach altem Recht selbst König wurde. Grimmig zollte das gemeine Volk diesem unbeliebten Helden des Königreichs Respekt bis er eines Tages seine Meisterin fand, indem er durch die Hinterlist der ehemaligen Königstochter in eine goldene Statue verwandelt und zu ca zweitausend Gedächtnismünzen eingeschmolzen wurde, die neben seinen Konterfei den Spruch „Dreimal ist des Helden Recht“ trugen und sich großer Beliebtheit erfreuten.

18. Gonzo der Drescher

Der König war der König und Gonzo war ein Ork. Es kam zum Krieg. Gonzo traf den König, mitten ins Gesicht. Nun ist Gonzo König.

19. Golo der Einarmige

Wie viele Minotauren wuchs Golo als Sklave in den Kupferminen des Imperiums auf. Durch einen Stolleneinbruch verlor er früh seinen rechten Arm, nur seine wunderschöne Stimme machte ihn für die musikbegeisterten menschlichen Herrscherinnen des Imperiums weiterhin nützlich und er wurde als Sänger in der Hauptstadt ausgebildet. Seine martialisch vorgetragenen minotaurischen Arbeiterlieder entzückten die oberen Zehntausend des Imperiums und durch den Ruhm kam die Freiheit. Diese nutze Golo um sich im Verborgenen in den Elendsvierteln der Hauptstadt durch die alten Weisen des Minotauerenvolkes – nun einfache Lumpensammler, die überlieferten verbotenen Lieder anzueignen, denn Golo war das, was man unter den Minotauren eine gehörnte Stimme nannte, die durch Gesang Macht wirken konnte. So kam es, dass zum zwanzigjährigen Thronjubiläum der Imperatorin Golo nicht wie erwartet die extra verfasste Lobeshymne sang sondern ein Lied der Vernichtung, dem nicht nur die Imperatorin sondern die restlichen Würdenträger des Reiches schnell zum Opfer fielen. Nach dem folgenden Umsturz begründete Golo die Kaste der gehörnten Stimme neu und führte als einer der zehn Kastenführer das neue minotaurische Imperium in eine glorreiche Zukunft

20. Lyana, eine von uns

Lyana Rotschopf verspürte schon früh Abenteuerlust, angeregt durch die zahlreichen Geschichten und Legenden die über die Tische und Tresen ihrer Mutters Taverne ausgetauscht wurden. Mit einem schlichten Schild und einer einfachen Axt ging sie auf Wanderschaft und keiner Queste, war sie noch so gewöhnlich, aus dem Weg. Bald war sie in den ganzen Grenzmarken bekannt, ob Ratten im Keller oder Banditen auf den Straßen, Lyana war zur Stelle, wenn man sie brauchte. Selbst vor dem Nekromanten vom dunklen Turm hatte sie keine

Angst und vertrieb ihn zurück in die Lande hinter den Bergen. Nach ihrer Sturm und Drangzeit übernahm sie die Taverne ihrer Mutter, ihre Axt und ihr Schild hängen hinter dem Tresen, jederzeit einsatzbereit.

Autoren: pan narras, Stefan (Piaget), Moonmoth, Lukas, Kurutta, Pixellance