

Charakter Hintergrund Rote Hand

„Die Rote Hand des Unheils“ Richard Baker & James Jacobs, Feder und Schwert 2008
DnD 3.5, für 4 Charaktere von Stufe 5 bis 10

Hilda Grünhand, Hobbit Flößerin, neutral

Hilda wurde als Kleinkind in einem Körbchen gefunden. Ihre menschlichen Finder **Heinrich & Elsa Ferge** aus **Elsirsfurt (Davish River)** zogen sie auf und brachten ihr das Schifffahrts-Gewerbe auf dem Fluß bei. Seitdem treidelt sie ihr Floß mit Hilfe der braven **Stute Ulla** über den Elsir und hilft damit vor allem den wasserscheuen Zwergen-Händlern aus den Bergen.

Hilda hat eine kleine **dreieckige Narbe** auf der Schläfe und hofft eines Tages ihre leiblichen Eltern zu finden, auch wenn sie sich nicht sicher ist, ob sie ihnen Liebe, Gleichgültigkeit oder sogar Wut entgegenbringen wird. Einmal hat sie einen Zwergen-Barden ein Lied von Pippin & Dora Grünhand singen gehört und davon welch große Krieger sie sind oder waren. Aber er hatte sie nie selbst getroffen.

"Ein Helden-Lied von Pippin und Dora Grünhand, zwei Hobbits, die in einer großen Schlacht gekämpft haben."

Hört die Weise von zwei Kleinen,
die in großer Schlacht bestanden,
trotzten all den langen Beinen,
die vor Hobbits Furcht empfanden.

Dora Grünhand, flink und leise,
Pippin Grünhand, klug und kundig,
zogen fort auf tapfrer Reise,
zu der Feinde Mauer schrundig.

Ohne Rüstung schwer und fest,
doch mit weichem leichtem Fuß.
Wachsamkeit den Feind verlässt,
dann Hinterlist er leiden muss.

Im Walde bei der Dürsterfeste,
wo fremder Ork so zahlreich hockte,
ahnen ungebetne Gäste,
nicht die Falle die da lockte.

Giftpilz in der Abendsuppe,
Feuer brennt im Lagerhaus,
draußen wartet unsre Truppe,
stürmt bald los mit viel Gebrauch.

Pippin sticht mit Dolch und Messer,
Dora schleudert Stein um Stein,
jeder Treffer immer besser,
es läuft das Blut, kracht das Gebein.

Große Krieger sieht man weichen,
doch die Hobbits stehen fest,
setzten Schläge ohnegleichen,
bis der Feind das Feld verlässt.

Klein von Wuchs, doch Mut im Streiten,
dann in Frieden Gärten pflegen,
so gedenken wir den Beiden,
erbitten uns den gleichen Segen.



Irmengard die Inklusin, Ordnung, (potentiell Zauberin)

Irmengard wurde sehr fromm erzogen und überlebte als Kind die Pest. Mit 14 ging sie bereits als Inklusin in ein **Kloster der Justitia in Dennovar**. Nach einigen Jahren dort spürte sie aber eine magische Begabung und merkte, dass das Klosterleben ihr nicht aufregend genug war. Ihre Eltern haben sie deshalb verstoßen und ihr nur den braven **Esel Jonas** hinterlassen, aber ihrem Glauben an Justitia ist sie treu geblieben. Da sie nun nichts mehr in Dennovar hielt, zog sie weiter nach Westen um ihre Begabungen zu entwickeln.



Pfeiffer der Buddler, Chaos, (potentiell Bogenschütze)

Pfeiffer ist ein armer Buddler und vom Pech verfolgt. Seine Mutter starb bei seiner Geburt und seinen Vater kennt er nicht. Er wuchs als **Straßenkind in Brindol** auf, wo er von den anderen Kindern Pfeiffer gerufen wurde. Später zog er ins Dorf **Hügelwacht (Hillwatch)**, wo er lange lebte, bis es keine Arbeit mehr gab und er nach Westen zog.



Sein Geschick beim Buddeln ist seine einzige Fähigkeit. Er nimmt was sich gerade bietet und hält nicht viel von Moral oder Treue. Immerhin hat er einen scharfen Spaten und kann sogar lesen und schreiben.

Sarolf der Spielmann, Ordnung, (potentiell unbegabter Zauberer)

Sarolf ist als Spielmann mit **Laute** und **Gesang** unterwegs. Er ist ein kräftiger aber kurzatmiger Bursche und weder als Sänger noch als Musiker besonders begabt. Zuletzt lebte er einige Zeit bei den Zwergen in den **Hammerfaust-Festungen (Hammerfist Holds)**, aber immer nur derbe Marschlieder und Zoten zu singen, wurde ihm bald zu langweilig, so dass er weiter nach Norden zog um wieder für Menschen zu singen und zu spielen. Immerhin ist er freundlich und geht jedem Streit aus dem Wege. Vielleicht sollte er sich aber doch einen anderen Beruf suchen.

