

Chthuloide Welten } - Der Sänger von Dhol



Gölke, 32, Kriegsveteran

ST 17 KO 17 GR 13 IN 8
MA 7 GE 9 ER 7 BI 11

Trefferpunkte 15

Magiepunkte 7

Stabilitätspunkte: 35

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 50% 1W3 + 1W4
 Ringen 55% spezial
 Mauser Gewehr 98 45% 2W6+4

(Repetiergewehr; erlaubt jede zweite Runde einen Schuß, Fehlfunktion bei 99)

Fertigkeiten: Angeln 40%, Feilschen 25%, Geschichtskennntnisse 25%, Handwerk (Schafzucht) 55%,
Handwerk (Tiere zähmen) 35%, Humpeln 60%, Kunst (Flöte spielen) 15%, Mechanische Reparaturen 40%,
Pilot: Segelboot 15%, Psychologie 25%, Schwimmen 35%, Verborgenes erkennen 35%, Werfen 35%

Muttersprache: Plattdeutsch 85%

Fremdsprache: Französisch 15%

Besitz:

- Zwei Krücken und eine Prothese
- Taschenmesser
- Mauser Gewehr 98 (aus dem Krieg mitgebracht; steht daheim hinten in einem Schrank verstaut)
- Flachmann(voll)

Hintergrund:

Angst! Gehetzt fliehst du durch Unterholz, Dornen zerfetzen deine Haut - doch dein Verfolger kommt näher und näher. Und schließlich wirft dich die Bestie nieder - ohnmächtig schlägst du wild um dich, doch die Kreatur schlägt ihre Fänge zerfetzend in deinen Schenkel. Knochen splintern und dann wird dir klar, wer da mit blutverschmierter Gesicht kannibalisch dein Bein verschlingt - es ist dein Bruder Tjarko!

Schreiend wachst du auf. Nur ein Traum, denkst du erleichtert, nur ein Traum! Doch deine Hände greifen ins Leere. Wo ist dein Bein? Jetzt erst erkennst du jenen immerzu wiederkehrenden Albtraum. Seit jener Nacht in Verdun, in der eine Kugel des Erbfeindes dein Bein zerriss, und nur dein Bruder dich davor bewahrte, inmitten von Schlamm und Gedärmen zu verbluten, erlebst du immer wieder jenen Traum. Monatelang hast du dein Schicksal verflucht, so kurz vor Kriegsende verkrüppelt worden zu sein. Dieser Krieg hat dein Leben vernichtet. Er nahm dir dein Bein und er nahm dir Frauke, die mit dir verlobt war. Jetzt bist du ein Krüppel, ein Säufer, und dein Leben ist verpfuscht.

Aber seit vorgestern ist alles anders.

Vorgestern kam Hillrich mit einem Stoß Skizzenblätter voll seltsamer Zeichen zu dir, die weder du noch er lesen konnten. Woher er sie hatte, sagte er nicht, aber du konntest ihm dennoch helfen: Der Grundriss mit dem großen, auf eine Ecke gemalten Kreuz war der Grundriss der Alten Kirche St. Salvator. Es musste einfach eine Schatzkarte sein, und ihr habt euch darauf geeinigt, am übernächsten Tag gemeinsam nach dem Schatz zu suchen.

Noch in der selben Nacht bist du jedoch allein zur Kirche gegangen - der Idiot Hillrich hielt dich wohl für dumm genug, mit ihm zu teilen. Die Karte stammte bestimmt von deiner Mutter, du hast auf den Zetteln ihre Handschrift erkannt. Und somit hat Hillrich sowieso kein Anrecht auf irgendwas. Aber aus der Kirche drang Licht. Auf allen dreien bist du vorsichtig hinein geschlichen - Hillrich, der Betrüger hatte den Boden unter dem Beichtstuhl mit einem Spaten aufgebrochen und wühlte mit seinen Händen in dem Silber, das eigentlich dir gehörte! Mühsam hast du dir den Spaten geschnappt - Hillrich wirbelte herum, aber es war zu spät. Du hast den Dieb genau zwischen die Augen getroffen - er kippte einfach um. Du hast dich auf den Rand der Grube gesetzt und immer wieder auf ihn eingeschlagen! Du hattest Angst entdeckt zu werden, aber du warst schon so lange nicht mehr in der Kirche, dass du trotzdem kurz gebetet hast. Dann hast du das Loch wieder sorgsam mit der schweren Steinplatte verschlossen und bist mit Taschen voller Silbermünzen zurück zum Hof gehastet. Der Spaten kam blankgeputzt zurück in die Scheune, das Silber in einen unbenutzten Eimer, etwas Stroh drüber - fertig! Am Morgen hast du dann Hillrichs Frau und deiner Schwester Swantje weis gemacht, ihr geliebter Hurensohn von Gatte wäre noch rasch auf die Weide zum Tagelöhner Niemann gegangen. Endlich lächelt auch dir das Glück. Bald wirst du wieder zur Kirche gehen um das restliche Silber zu bergen. Allzu eilig hast du es damit aber nicht, denn inzwischen bist du dir nicht mehr sicher, ob Hillrich auch wirklich tot war, als du ihn zurück gelassen hast.

Cthuloide Welten 3 - Der Sänger von Dhol

Was du über die anderen denkst:

- **Tjarko** ist der einzige, auf den du dich stets verlassen konntest.
- **Frauke** will immer alles entscheiden, und sie setzt sich auch immer durch. Aber das wird sich bald ändern.
- **Redelf** ist dein kleiner Bruder. Du bist neidisch auf sein gutes Aussehen und seine Arbeit fern vom Hof. Sicherlich hat er ständig Frauen, während du noch nie eine rumgekriegt hast.
- **Swantje** ist still und depressiv. Warum hat sie auch diesen Versager Hillrich geheiratet? Irgendwie bist du sicher, dass sie und Redelf ein gemeinsames Geheimnis haben.
- **Wiebke** ist deine schwachsinnige Nichte. Unheimlich, wie sie einem in die Augen blickt.
- **Hillrich** ist ein elender Versager, der nur bekam, was er verdiente.

Hinweis:

Göke hat die entsetzliche Gewissheit, dass sein Leben vorüber ist, bevor es überhaupt begann. Er bemüht sich verzweifelt, stark und jederzeit als Herr der Lage zu erscheinen, aber seine tatsächliche Hilflosigkeit macht diese Versuche zur lächerlichen Farce. Wenn sich Göke die Gelegenheit böte irgendwo in der Ferne noch einmal neu anzufangen, so würde er dies mit Freuden tun. Göke bleibt die meiste Zeit über auf dem Vogelkojenhof, obgleich seine Prothese und Krücken es ihm durchaus ermöglichen, einigermaßen herumzulaufen. Die Tammensieler meidet er so gut es geht, und um nichts in der Welt würde er beispielsweise Witwe Bahmsens Krämerladen betreten. Göke hasst die allermeisten Menschen, aber vor allem die Franzosen, die ihm sein Bein weggeschossen haben. Eines Tages wird er sich dafür rächen.