

Thuloide Welten } - Der Sänger von Dhol



Redelf, 25, **Fischer**

ST 13 KO 16 GR 15 IN 12

MA 10 GE 12 ER 14 BI 11

Trefferpunkte 16

Magiepunkte 10

Stabilitätspunkte: 50

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 65% 1W3 + 1W4

Fertigkeiten: Erste Hilfe 40%, Handwerk (Fischen) 55%, Klettern 70%, Kunst

(Flöte spielen) 35%, Mechanische Reparaturen 40%, Navigation 40%, Pilot:

Segelboot 55%, Pilot: Unterseeboot 5%, Schwimmen 45%, Werfen 35%

Muttersprache: Plattdeutsch 55%

Besitz:

- Taschenuhr
- Sturmfeuerzeug
- Tabak
- Puppenverbandkasten (Geschenk für Wiebke)

Hintergrund:

Die letzten zwei Kriegsjahre hast du für Kaiser und Vaterland bei der neuen Unterwasserboot-Waffe der Marine gedient. Gottverflucht, war das eine Scheiße! Stickige Särge, umgeben von Millionen und Abermillionen Tonnen Wasser. Niemals mehr willst du in ein solch enges Loch kriechen.

Notfalls würdest du es eben genauso machen wie damals: Ventile verstopfen, ins Beiboot schleichen und dann den guten Samariter spielen, der die verbrühten Kameraden aus dem Wasser fischt, die die Kesselexplosion überlebt haben.

Das Fernweh allerdings ist dir geblieben. Nach wie vor träumst du von fernen Ländern.

Jetzt, da deine Mutter tot ist, siehst du rosigen Zeiten entgegen - zumindest für die nähere Zukunft. Wenn bei der Verteilung des Erbes alles glatt geht, brauchst du dich nicht mehr heimlich mit deiner Schwester Swantje in Tammensiel treffen - dann werdet ihr wie früher jede Nacht gemeinsam verbringen. Und so kannst du auch Wiebke, eure Tochter, besser beschützen - du bist davon überzeugt, dass Frauke für ihre zahllosen blauen Flecken verantwortlich ist.

Hillrich, den Mann deiner Schwester, betrachtest du nicht als Konkurrent. Er wird sich sein Vergnügen eben bei einer anderen suchen müssen.

Du verstehst dich ohnehin gut mit Hillrich. In einer gemeinsam durchzechten Nacht habt ihr beiden euch nicht nur ewige Bruderschaft geschworen, sondern auch aus Übermut einen bizarren Pakt geschlossen: Wer auch immer von euch zuerst sterben sollte, soll alles daran setzen, den Überlebenden zu besuchen oder ihm eine Nachricht zukommen zu lassen. Bei dem Gedanken daran schmunzelst du in dich hinein: Von deinem Tripper hat der Arzt in Hamburg nicht viel gesprochen, wohl aber von etwas anderem. Vielleicht finden Hillrich und du schneller, als ihr dachtet, heraus, ob eure Übereinkunft zu erfüllen ist:

Der **Krebs**, sagte dein Arzt, lässt dir noch etwa sechs Monate zu leben.

Was du über die anderen denkst:

- Niemals hast du eine geldgierigere Person als **Frauke** gekannt, und du bist schon weit herumgekommen. Vermutlich hat sie im Vogelkojenhof längst jeden Pfennig an sich gerissen. Sollte sie irgendwelche Geschäfte in Tammensiel tätigen, wirst du sie überwachen - sonst unterschlägt sie wieder die Hälfte.
- **Wiebke** ist dein Schatz. Du wirst sie beschützen und niemals zulassen, dass sie zu Schaden kommt. Überdies ist Wiebke für ihr Alter schon sehr klug - ihre Ideen sind oft goldrichtig.
- **Göke** ist ein verbitterter Mann, der mit seinem Schicksal hadert. Früher war er dein großes Vorbild, dein bester Freund. Gemeinsam habt ihr die Insel erkundet, seid einmal sogar die Außenwand des halb eingestürzten Kirchturms von St. Salvator hochgeklettert - er hat dir gezeigt, wo die beste Stelle dafür ist. Aber von dieser Abenteuerlust ist nichts geblieben. Göke ist kaum mehr als ein Schatten seiner selbst.
- **Tjarko** musste immer gegenüber dem ein Jahr älteren Göke zurückstecken. Seltsam, wie sich das nun umgekehrt hat.

Hinweis:

Redelfs Spieler sollte dafür sorgen, dass Wiebke aktiv am Abenteuer mitwirken kann, auch, wenn ein achtjähriges Mädchen normalerweise keine großes Mitspracherecht haben wird. Wenn andere Spieler beschließen, das „Gör“ ins Bett zu schicken oder allein zu Hause zu lassen, sollte Redelf das verhindern.