

Der aranische Perainegeweihte

»Ein Bauer wäre nicht so verschwenderisch mit dem Essen umgegangen, edle Dame. Peraines Gaben gibt es nicht im Überfluss. Ihr solltet sorgsam damit umgehen.«

»Wir müssen für das Wohl der Menschen sorgen. Und manchmal müssen wir uns dafür auch die Hände schmutzig machen.«

»Blutvergießen ist nie gut, doch manchmal führt kein Weg daran vorbei. Und dann bin ich für euch da.«

Manchmal fragte sich Selim, wie seine Gefährten eine Woche ohne ihn überleben würden. All diese Abenteuer und Kämpfe, all die Schnitte und Verletzungen – und nicht zu vergessen die Blaue Keuche, die alle fast dahingerafft hätte.



Die Gruppe hatte unter einer großen Linde ein Lager aufgeschlagen und wartete ungeduldig auf Korgrimms Rückkehr. Da Allacaya, die sich in der Wildnis üblicherweise um die Nahrungsversorgung der Gruppe kümmerte, in ihre heimatlichen Wälder zurückgekehrt war, hatte Korgrimm ihren Platz eingenommen und befand sich gerade auf „der Jagd“. Selim aß gerne Pilze, immerhin waren sie Gaben Peraines und es gab einige wohlschmeckende Sorten, aber er hoffte, dass Korgrimm dieses Mal etwas anderes mitbrachte. Immer nur Pilze waren auf Dauer etwas eintönig. Doch in diesem Wald schien es nichts anderes als Pilze zu essen zu geben.

Da tauchte der Zwerg endlich auf „Ich bin wieder da und ich habe reichlich Beute mitgebracht: einen ganzen Sack voller Pilze!“ Während Korgrimm ob der Vorfreude selig lächelte, waren Selim und die anderen nach dieser Ankündigung deutlich weniger gut gelaunt.

Allacaya lag wohl richtig: Es ist einfach keine gute Idee, jemanden auf Jagd zu schicken, der ein klirrendes Kettenhemd trägt und damit alle Tiere auf drei Meilen Entfernung verscheucht.

„Pilzeintopf, ich mach’ uns einen leckeren Pilzeintopf, wie ihn schon mein Onkel Kortosch gemacht hat“, brummte Korgrimm. Während der Zwerg sich auf einen Baumstamm setzte und mit dem Putzen und Zerkleinern anfang, wandte sich Selim wieder Belimas Verletzung zu. Zwar hieß er noch immer nicht gut, welchem Gewerbe sie nachging, aber sie hatte sich schon mehr als einmal als zuverlässige Freundin erwiesen. Er war froh, dass er sie einst gefragt hatte, ob sie mitkommen würde. Die Diebin hatte sich gestern beim Kampf gegen die Orks am Bein verletzt, eine wirklich schmerzhaft Wunde, die Selim mit Tarnelensalbe behandelt hatte. Aber der Schnitt war groß, er hatte nur wenig Salbe dabei und die Verletzung war nach der Wanderung am Morgen wieder aufgebrochen. Selim wollte keine weiteren Risiken eingehen und konzentrierte sich auf das Gebet zu Ehren der Göttin. Belimas Gesicht war zu Beginn der Prozedur noch schmerzverzerrt, als der Geweihte aber mit dem Gebet anfang, entspannte sie sich.

„Herrin Peraine, gib mir die Kraft, meiner Gefährtin zu helfen und ihr Leiden zu lindern.“ Mehrere Male rezitierte Selim den Segen, bis er schließlich die sanfte Wärme in seinen Handflächen spürte und diese vorsichtig auf die Wunde legte. Dort, wo eben noch ein entzündeter Schnitt klaffte, fügten sich Fleisch und Haut wieder zusammen.

Ein Wunder, es wird nicht mal eine Narbe zurückbleiben. Die anderen hatten sich die wundersame Heilung neugierig angesehen. Orestas und Thallian wandten sich dann aber wieder ihrem Gespräch zu. Belima lächelte Selim an. Sie befühlte ihr Bein, so als ob sie nicht glauben konnte, was gerade geschehen war. Der Geweihte war zufrieden und drehte sich zur Mitte des Lagers um.

„Nicht!“, schrie Selim urplötzlich und schlug mit seiner Rechten den großen Pilz aus der Hand des Zwergen, der sich vor Schreck mit dem kleinen Küchenmesser tief in den Daumen schnitt.

„Autsch, bist du wahnsinnig geworden?“, brüllte Korgrimm ihn an.

„Mitnichten, aber der Pilz, den du da gerade in den Eintopf reinschneiden wolltest, ist für Menschen ausgesprochen giftig. Ich wollte lediglich den Eintopf – und unser aller Leben – retten.“

„Oh“, erwiderte Korgrim betreten und schob seinen blutenden Finger in den Mund, um die Blutung zu stoppen.

„Halb so schlimm, ist ja noch mal alles gut gegangen. Zeig mir mal die Wunde, nicht das sich der Schnitt noch entzündet.“

Eine Woche ohne mich – Peraine, ich glaube, ich weiß genau, warum du mich zu ihnen geführt hast.

Der Held im Spiel

In Aranien ist die Perainekirche hoch angesehen. Ihre Priester kümmern sich um das Wohlergehen der Menschen und helfen den Bauern beim Ackerbau und der Viehzucht. Oft kommt es aber vor, dass die Priester von ihrer Kirche beauftragt werden, auf Pilgerreise zu gehen, um denen Hilfe zukommen zu lassen, die wahrhaft Hilfe bedürfen. Der Perainegeweihte ist ein tatkräftiger Mann, der seine Gemeinschaft mit vollem Einsatz unterstützt. Egal ob die Bauern noch Hilfe bei der Aussaat oder Ernte benötigen, eine Handwerkerin sich bei der Arbeit verletzt hat und eine Wunde versorgt werden will oder ob Peraines Segen eine schlimme Seuche bekämpfen muss – der Perainegeweihte hilft, wo er nur kann.

Er ist ein friedfertiger Mensch, der aber einsieht, dass finstere Mächte das Leben der Menschen bedrohen. Er selbst ist kräftig, von der Arbeit im Tempel und auf dem Feld, und kann sich mit seinen Fäusten vortrefflich seiner Haut erwehren. Andere zu verletzen liegt ihm jedoch fern, und er wird nur in wirklichen Notfällen zur Waffe greifen. Lieber versucht er, seinen Gefährten Mut zu machen, heilt ihre Verletzungen und gibt ihnen gute Ratschläge.

Sein Respekt vor dem Leben gilt auch gegenüber anderen Völkern und er ist bereit, Elfen, Zwerge und sogar andere Wesen zu versorgen, vorausgesetzt, sie behandeln die Gaben Peraines mit dem notwendigen Respekt. Seine karmalen Kräfte setzt er ein, wenn die Not es erfordert, wird sich zunächst aber nach einer weltlichen Lösung des Problems umsehen.

Sozialstatus: frei

Vorteile: Geweihter, Vertrauenerweckend

Nachteile: Pechmagnet, Prinzipientreue I (Perainekirche), Schlechte Eigenschaften (Autoritätsglaube, Neugier), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche)

Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Ortskenntnis (Zorgan), Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche), Verteidigungshaltung

Sprachen: Muttersprache Tulamidya III, Garethi III

Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya

Kampftechniken: Dolche 6 (AT 7 / PA 3), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 3), Hieb Waffen 8 (AT 9 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA –), Lanzen 6 (AT 7 / PA 3), Raufen 6 (AT 7 / PA 3), Schilde 6 (AT 7 / PA 3), Schwerter 6 (AT 7 / PA 3), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 3), Zweihandhieb Waffen 6 (AT 7 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 3), Armbrüste 6 FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurf Waffen 6 (FK 7)

Talente:

Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 0, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zehen 0

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 7, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 6, Überreden 5, Verkleiden 0, Willenskraft 8

Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 10, Tierkunde 3, Wildnisleben 0

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 0, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0

Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 5, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 10, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 10, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Friedvolle Aura 8, Giftbann 8, Heilsegen 10, Krankheitsbann 6, Objektsegen 5, Pflanzenwuchs 4

Ausrüstung: Antidot (QS 4), Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung, Dolch, Donf (10x), Gulmond (10x), Kleidung (normal), Reisepaket, Wirselskraut (10x), 21 Silbertaler



Selim

MU	11
KL	14
IN	15
CH	14
FF	13
GE	9
KO	14
KK	10

LeP	33
AsP	-
KaP	35
GS	8
INI	10+1W6
SK	2
ZK	1
AW	5
Schips	3
RS/BE	0/0

Spezies: Mensch (Tulamide)

Kultur: Aranien

Profession: Perainegeweihter

Erfahrungsgrad: Erfahren