Quinian Selastro, der Verdammte

von Sarah Schirmer, Melanie Maier, Thorsten Most und Daniel Bruxmeier

Erscheinung

Quinian verbreitet in seinem Dorf Angst und Schrecken, weswegen der ehemals fähige Magier in seinem Turm abseits der Gehöfte ein einsames Dasein fristet. Umgeben vom fauligen Gestank der Verwesung sinnt er träumerisch der längst vergangenen Illusion eines glücklichen Lebens nach. Man kann ihn bisweilen in der Morgendämmerung draußen in den Wäldern antreffen, wo er auf einer immerwährenden Suche ziellos umher irrt. Sein Gewand zeugt noch von der einstigen Pracht des stolzen Magus, hängt ihm heute aber in schmierigen Fetzen vom verrottenden Leib.

Vorgeschichte

Quinian wurde einst mit dem Namen *Borkfried Hinterknick* als Sohn einfacher Bauern im Örtchen Briesenheim irgendwo in Weiden geboren. Bereits früh zeigte sich, dass Borkfried ein besonderer Junge war. Wunden und Krankheiten schienen in seiner Gegenwart schneller zu heilen, man sprach ihm bald außergewöhnliche Fähigkeiten nach. Erst ein reisender Magier erkannte sein arkanes Talent und brachte ihn in die *Halle des Lebens* zu Norburg. Dort genoss Borkfried eine fundierte magische Ausbildung und nannte sich fortan *Quinian Selastro*. Nach einigen Jahren der Wanderschaft kehrte er zurück in seine alte Heimat und nahm *Odila Eisenacker*, die schönste Maid der ganzen Umgebung, zur Frau. Des reisenden Lebens überdrüssig, bezog Quinian mit seinem im Traviabund angetrauten Weibe einen herrschaftlichen Turm etwas abseits des Dorfes. Das Glück sollte perfekt sein, als Odila ein Kind erwartete. Doch während der Geburt verstarb Quinians geliebte Frau, ihn und das Neugeborene zurück lassend. Mit Hilfe einer Amme zog der Magier seine Tochter *Fenia* groß. Das Mädchen erlebte fernab des Trubels der großen mittelreichischen Städte eine sorglose Kindheit und beinahe konnte die Liebe zu seinem Kind Quinian darüber hinweg trösten, seine Odila verloren zu haben.

Der Fall des Quinian Selastro

Eines Morgens sollte das Glück dem Magier erneut fern bleiben. Man fand die zur schönen Frau herangewachsene Fenia brutal ermordet vor den Toren des Magierturmes. Wie von einer bestialischen Macht in Fetzen gerissen, waren dem zierlichen Leib die Qualen anzusehen, die er im Todeskampf sinnlos erdulden musste. Ein Schuldiger für diese frevelhafte Schandtat wider den Göttern konnte nie gefunden werden und Quinian verzweifelte ob der Grausamkeit, mit der man ihm alles genommen hatte, was ihm in seinem Leben je wichtig gewesen war. In seiner Gram wandte sich der alternde Magier von den Zwölfen ab und fiel den verderbten Einflüsterungen der todbringenden Seelensammlerin anheim. Um den Verlust seiner einzigen Tochter nicht ertragen zu müssen, schenkte er seine Seele der faulenden Thargunitoth. Diese gewährte ihm den Blick in das Reich derer, die aus dem Leben gerissen worden und dennoch nicht in die Hallen Borons eingezogen sind. So irrt Quinian dem verwirrten Geist Fenias hinterher, die nicht begreifen kann, was mit ihr geschehen ist. Kann der Vater die Tochter nun täglich in ihrer Schmach leiden sehen, bleibt ein Kontakt zwischen dem Lebenden und der Toten doch immer unmöglich. Denn diese Erfüllung vergönnt die siechende Verderberin dem Magus nicht. Und doch ist der Preis hoch: Während Quinian selbst zu einem lebendigen Toten wird, ist er auf ewig dazu verdammt, die friedlos umher ziehenden Seelen, denen der Eintritt in das Reich des Boron verwehrt wird, in die Arme der Erzdämonin zu treiben.

Tsatag beliebig **Größe** 1,75 Schritt **Augen** hellblau **Haare** schlohweiß
MU 15 **KL** 15 **IN** 12 **CH** 14 **FF** 13 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 10
LeP 30 **AuP** 29 **AsP** 45 **WS** 6
Magierstab: **AT** 8 **PA** 10 **TP** 1W+1 **INI** 11+1W6 **DK** NS
zerfledderte Robe: **RS** 0 **BE** 0
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 5, Menschenkenntnis 8, Anatomie 7, Götter/Kulte 7, Magiekunde (Nekromantie) 10, Pflanzenkunde 9, Alchimie 8, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 11, Heilkunde Wunden 9
Wichtige Zauber: kompetenter Heilzauberer, Blitz dich find 12, Nekropathia** 13, Psychostabilis 14, Skelettarius 10, Totes Handle 16
Vor- und Nachteile: ehemals Gutaussehend, Affinität zu Geistern*, Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer / Neugier 7, Unfähigkeit: Merkmal Schaden, Widerwärtiges Aussehen
Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bewahrer der Ahnenmacht*, Nekromant*, Regeneration II, Repräsentation (Gildenmagie), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, Zauberkontolle
Schwarze Gaben: Dämonische Hilfe (für 300 Pakt-GP), Seelenopfer, Stärkung des toten Fleisches (siehe Kasten), Untote erheben
Paktnachteil: Leichenzerfall

*) durch Pakt erhalten
**) Der Nekropathia ist in einer durch Thargunitoth berührten Variante erlernt, die zusätzlich das Merkmal *Dämonisch (Thargunitoth)* besitzt und neben dem Gespräch mit den Seelen Verstorbener dem Anwender möglicherweise wahnhafte visuelle Eindrücke aus der vierten Sphäre vermittelt, die in der Regel der Natur der Herrin gemäß alptraumhaft ausfallen. Thargunitoth höchstselbst verhindert jedoch, dass Quinian mit diesem Zauber Kontakt mit seiner toten Tochter aufnehmen kann.

Neue Schwarze Gabe

Stärkung des toten Fleisches: Mit dieser Gabe ist es dem Paktierer möglich, als Untote erhobene Leichen, welche die Eigenschaft *Lebenshauch* (**T&U 109**) besitzen, mittels Heilmagie zu behandeln. Sie gelten für ihn ganz normal als Zielobjekt *Einzelperson*.
Kosten: 200 Pakt-GP

Fanprodukt

Die verwendeten Bilder und Illustrationen sind Copyright © der jeweiligen Zeichner. Nutzung der Grafiken aus dem offiziellen Fanpaket mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.