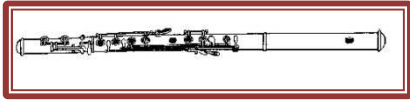


## Die Flöte des Fürsten Asgerioth



**Beschreibung:** Diese goldene Querflöte ist handwerklich sehr aufwändig gearbeitet und mit feinen Linien überzogen. Diese Linien stellen zum Teil verschnörkelte Muster dar, die übergangslos in Worte in Calandri und Zauberschrift übergehen. In der Übersetzung ergeben diese Worte Liebesschwüre, wie z.B. „Dein bis die Sterne sich verzehren“, „Unsere Seelen sind zu einer verwachsen“. Wenn man das Instrument genauer betrachtet, fällt auf, dass das Mundstück in zwei Luftkanäle führt und auch die Anzahl der Fingerlöcher auf zwei Instrumente hindeutet. Ein geübter Musiker kann mit diesem Instrument somit zweistimmig spielen oder sich selbst im Kanon begleiten.

**Geschichte des Artefaktes:** Vor über 2.500 Jahren soll eine Fürstin der Calandor (deren Name nicht überliefert ist), dieses Instrument für ihren Seelengeführten, den Fürsten Asgerioth, angefertigt haben. Sie soll ein Symbol für die unsterbliche Liebe der beiden dargestellt haben. Es ist überliefert, dass Asgerioth vor Kummer fast gestorben ist, als seine Geliebte von den Sklavenfängern Hors entführt wurde. Lange soll er am Meer gesessen haben und ein Lied voll Traurigkeit auf der Flöte gespielt haben, das selbst die Bewohner des Ozeans mit Trauer erfüllt habe. Schließlich entschloss er sich, mit einer Gruppe von auserwählten Gefährten, den Krieg nach Hor zu tragen und seine Geliebte zu retten. Der Fürst und seine Gefährten sind noch heute als die acht Getreuen Gegenstand so mancher Heldengeschichte, aber nur einer von ihnen soll nach Akain zurückgekehrt sein.

Es wird erzählt, dass man in den Winden um die Wächterfeste Luchairt Mathair manchmal noch das traurige Flötenspiel des Fürsten vernimmt, doch gibt es keine Beweise für diese Behauptung.

**Spielwerte:** Das Instrument weist bei einer genaueren Untersuchung mehrere Auren und magische Einflüsse auf, doch am stärksten ist eine finstere Aura, wenn auch Dweomer und Dämonische Einflüsse zu erkennen sind. Seltsam ist hingegen, dass es für ein so starkes magisches Artefakt seinem Anwender nur ein +4 auf Musizieren Flöte gibt.

Sollte der Träger der Flöte mehr als 4 LP verlieren (auf einmal) wird davon ausgegangen, dass genug Blutspritzer das Artefakt treffen, um ein dauerhaftes Band zwischen Träger und Artefakt zu erschaffen. Dieses geschieht allerdings nur, wenn der derzeitige Träger aus derselben Blutlinie wie der ehemaligen Besitzer stammt, denn in dem Artefakt ist ein großer Teil der Seele jenes Urahnen gebunden. Mit dem Band erhält das Artefakt folgende zusätzlicher Eigenschaften und Fertigkeiten.

1. Der Träger hat eine dauerhafte Verbindung zu dem Artefakt, diese wirkt ähnlich wie der Zauber „Dinge wiederfinden“ (Arkanum Seite 104), diese Fertigkeit ist von nun ab immer aktiv.
2. Das Artefakt kann nur noch in dem Feuer einer Schmiedesse verbrannt werden, welche einen Liter des Blutes der Stammbloodlinie beinhaltet, ansonsten gilt es als unzerstörbar.

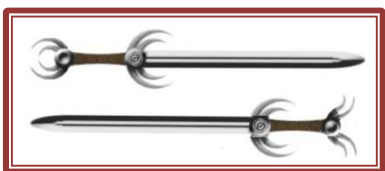
3. Auf der Flöte kann der Besitzer intuitiv „Die Klänge der Genesung“ spielen, wie im Arkanum Seite 205 beschrieben. Hierzu müssen vom Besitzer, die AP-Kosten aufgebracht werden und auch die EW-Zaubern erfolgreich abgelegt werden. Da der Flötenspieler die Klänge nicht selbst erlernt hat, bekommt er dafür Pauschal nur 5 ZEP.
4. Auf der Flöte kann der Besitzer intuitiv „Die Ode der Naturbelebung“ spielen, sie wirkt ähnlich wie der Zauberspruch „Hort der Natur“ (siehe Arkanum Seite 137) mit einer Wirkungsdauer von 24 Stunden. Allerdings benötigt der Flötenspieler keine Materialien für die Ode und muss deshalb das Zentrum der Ode bestimmen, z.B. einen Baum. Für die Ode müssen vom Besitzer die AP-Kosten aufgebracht werden und auch der EW-Zaubern erfolgreich abgelegt werden, das Spielen der Ode nimmt 5 Minuten in Anspruch. Da der Flötenspieler die Klänge nicht selbst erlernt hat, bekommt er dafür Pauschal nur 10 ZEP.
5. Die im Artefakt gebundene Seele kann Kontakt zu dem Besitzer aufnehmen. und auch von ihm Besitz ergreifen. Durch die Folterungen, die dem ehemaligen Besitzer angetan wurden, ist er allerdings wahnsinnig geworden. Bei der geschundenen Seele des Fürsten Asgerioth wirkt sich das wie folgt aus:

Die Seele hat panische Angst vor Feuer, wenn es ihm zu nahe kommt. Der Träger des Artefaktes muss einen PW gegen WK ablegen, wenn er mit Feuer bedroht wird oder es ihm unkontrolliert erscheint. Bei einem misslungenen Wurf ergreift der Fürst Besitz vom Träger des Artefaktes und flieht panisch fünf Minuten lang vom Ort des Geschehens. Der Träger erlebt bei dieser Flucht Folterszenen mit Feuer aus den letzten Augenblicken des Lebens des Fürsten und weigert sich, an den Ort des Geschehens zurückzukehren für mindestens fünf Stunden.

In Zeiten starker Hoffnungslosigkeit oder des Verlustes wird ebenfalls ein PW-WK fällig, ansonsten übernimmt die Seele des Fürsten Besitz vom Träger und spielt auf der Flöte längst vergessene Weisen, (je nach Situation 10-30 Minuten lang, denn so bekämpfte er einst seine Trauer, seine Verluste und die seiner Gefährten. Diese Melodien kann der Träger auch erlernen, wenn ihm in Folge ein PW-In und ein EW-Musizieren Flöte gelingen. Das Erlernen, bringt dem Träger 10 AEP.

6. In passenden Notsituationen, die mit Krieg und Kriegsgeschichte zusammenhängen, kann der Träger des Artefaktes einen PW-Geistesblitz x2 ablegen, bei einem Erfolg bekommt er vor seinem inneren Augen eine ähnliche Szene (in Bildern) aus den Erfahrungen des Fürsten Asgerioth übermittelt. Diese Erfahrungen stammen aus dem Kampf des Fürsten Asgerioth gegen die schwarzen Sklavenjägerflotten von Hor.

### Die Zwillingsschwerter des Ar'Amreath Cuarthion



**Beschreibung:** Bei den Zwillingsschwertern handelt es sich um zwei antike Langschwerter aus speziell bearbeitetem und veredeltem Mondsilber mit jeweils aus alchemistisch reinem Stahl gefertigter Parierstange und Griffzier. Die Stahlarbeiten der Klingen stellen selbst jeweils acht kurze, aber scharfe Klingen dar, die bei beiden Schwertern gegenteilig zueinander gearbeitet sind. Auf den Klingen sind feine Runen in der Sprache der Twaquador zu finden. Gelehrte vermuten, dass es sich dabei um die Namen der Schwerter handelt.

**Geschichte des Artefaktes:** Ar'Amreath Cuarthion, der Fluch der Meere, war ein Flottenadmiral der Sklavenfänger aus dem Volke der Twar-Calandor. Lange Jahre war er für seine hinterhältigen und brutalen Angriffe auf die Küsten von Akain bekannt. Bei seinem letzten Überfall auf die Südküste Akains wurde er von Beathlan Eisklinge, einem der acht Getreuen gestellt und im Ehrenduell getötet. Der Klingenmagier nahm die Waffen des Ar'Amreath als Siegestrophäen an sich und nutzte sie fortan, um mit ihnen den Sklavenjägern die endgültige Erlösung zu geben. Nach einer unbestätigten Legende war er der letzte der acht Getreuen, der fern der Heimat unter einem Berg seiner getöteten Feinde starb.

**Spielwerte:** Die Zwillingsschwerter weisen bei einer genaueren Untersuchung mehrere Auren und magische Einflüsse auf, doch am stärksten ist eine finstere Aura, wenn auch Dweomer und Elementare Einflüsse zu erkennen sind. Seltsam ist hingegen, dass sie für so stark magische Artefakte ihrem Anwender nur ein +1/+2 auf Angriff und Schaden (die eine Klinge), bzw. +2/+1 (die andere Klinge) geben.

Sollte der Träger der Schwerter mehr als 4 LP verlieren (auf einmal) wird davon ausgegangen, dass genug Blutspritzer das Artefakt treffen, um ein dauerhaftes Band zwischen Träger und Artefakt zu erschaffen. Dieses geschieht allerdings nur, wenn der derzeitige Träger aus derselben Blutlinie, wie der des ehemaligen Besitzers stammt, denn in dem Artefakt ist ein großer Teil der Seele jenes Urahnen gebunden. Mit dem Band erhält das Artefakt folgende zusätzliche Eigenschaften und Fertigkeiten.

7. Der Träger hat eine dauerhafte Verbindung zu dem Artefakt, diese wirkt ähnlich wie der Zauber „Dinge wiederfinden“ (Arkanum Seite 104), diese Fertigkeit ist von nun ab immer aktiv.
8. Das Artefakt kann nur noch in dem Feuer einer Schmiedesse verbrannt werden, welche einen Liter des Blutes der Stammbloodlinie beinhaltet, ansonsten gilt es als unzerstörbar.
9. Die Kampfboni beider Klingen verändern sich, sie geben ihrem Träger nun ein +2/+3 auf Angriff und Schaden (die eine Klinge), bzw. +3/+2 (die andere Klinge). Für diese Boni müssen aber beide Klingen mittels Beidhändiger Kampf zusammen geführt werden, ansonsten gelten weiter die oben genannten Boni.

10. Die Schwerter geben ihrem Träger ihre Namen bekannt, die +3/+2 Klinge heißt Ar'Amreaths Blutschwinge, die +2/+3 Klinge heißt Beathlans gerechte Schwinge. Sie symbolisieren den Wahnsinn, dem Beathlan Eisklinge unter den Qualen der Folter verfiel. Die Klingen stellen sich bildhaft im Geiste ihrem Träger vor.
11. Ar'Amreaths Blutschwinge kann einmal täglich den Zauber „Schmerzen“ (siehe Arkanum Seite 159) auf einen Gegner wirken mit EW: 20+1W20.
12. Beathlans gerechte Schwinge kann einmal täglich den Zauber „Handauflegen“ (siehe Arkanum Seite 159) auf seinen Träger wirken mit EW: 20+1W20.  
Beide Zauber kosten den Träger keine Zeit, nur einen Gedanken und auch keine AP.
13. Die in den Artefakten gebundene Seele kann Kontakt zu dem Besitzer aufnehmen und auch von ihm Besitz ergreifen. Durch die Folterungen, die dem ehemaligen Besitzer vor seinem Tod angetan wurden, ist er allerdings wahnsinnig geworden. Bei der geschundenen Seele des Schwertmeisters Beathlan Eisklinge wirkt sich das wie folgt aus:

Wenn der Träger die Blutschwinge im Kampf führt muss er einen PW-WK ablegen, wann immer ein Gegner zu Boden geht oder wehrlos ist, um sich abzuwenden, ansonsten gerät er in Zorn und lässt erst von seinem Gegner ab, wenn dieser tot ist, er zerstückt den Leichnam regelrecht (Spieltechnische Dauer 1W3 Kampfunden). Diesen Zorn und diese Vorgehensweise kann der Träger 1W3 Minuten lang nicht ablegen. Dabei entstehen vor seinen geistigen Augen die Bilder von unschuldigen Opfern der Sklavenfänger von Hor.

Wenn der Träger die gerechte Schwinge mit sich führt, muss er einen PW-WK ablegen, wenn er „unschuldige“ hilfsbedürftige Opfer einer Gewalttat sieht, um nicht helfend einzuschreiten. Als Beispiele seien an dieser Stelle ein geprägtes Straßenkind oder Opfer eines Überfalls genannt. Er nimmt dabei keine Rücksicht auf persönliche Nachteile oder Verluste. Dieser Zustand hält fünf Minuten an. In dieser Zeit wird der Träger der Schwinge von Beathlan beherrscht, er selbst sieht vor seinen geistigen Augen, wie Hilf-, Wehrlose dahin geschlachtet werden.

14. In passenden Situationen, die mit Gerichtsbarkeit und höfischen Sitten zusammenhängen, kann der Träger des Artefaktes einen PW-Geistesblitz x2 ablegen, bei einem Erfolg bekommt er vor seinem inneren Augen eine ähnliche Szene (in Bildern) aus den Erfahrungen des Schwertmeisters Beathlan Eisklinge übermittelt. Diese Erfahrungen stammen aus der Zeit der acht Getreuen.

## Der Kriegshammer des Gwaith Dämonentod, der Standhafte



**Beschreibung:** Der Kriegshammer des Gwaith ist sehr schlicht gehalten, so dass er eher wie ein einfaches Handwerksgerät wirkt. Der ebenhölzerne Griff des Hammers ist mit einfachem Schweinsleder umwickelt, das am Griffende auch eine Trageschleife bildet. Der Hammerkopf selbst ist aus einer alchemistisch reinen Stahlsilber-Legierung geschaffen und weist keinerlei Verzierung auf. Der Hammer ist knapp 15 % größer, als der durchschnittliche Kriegshammer, dabei aber mit seinen 2,1 kg extrem leicht.

**Geschichte des Artefaktes:** Der Legende nach wurde dieser Kriegshammer von einem Schmied Namens Gwaith, der vor über 2.000 Jahren in der Stadt Mor Muirport lebte, gefertigt. Er war einer der Gruppe, die als die acht Getreuen unter der Führung des Calandorfürsten Asgerioth den Krieg zu den Sklavenjägern Hors trug. Er zeichnete sich in vielen Kämpfen aus und noch heute sind zwei seiner Ehrennamen überliefert, die da lauten Dämonentod und der Standhafte.

**Spielwerte:** Der Kriegshammer weist bei einer genaueren Untersuchung mehrere Auren und magische Einflüsse auf, doch am stärksten ist eine finstere Aura, wenn auch Dweomer und Elementare Einflüsse zu erkennen sind. Seltsam ist hingegen, dass es für ein so stark magisches Artefakt seinem Anwender nur ein +1/+2 auf Angriff und Schaden gibt.

Sollte der Träger des Kriegshammers mehr als 4 LP verlieren (auf einmal) wird davon ausgegangen, dass genug Blutspritzer das Artefakt treffen, um ein dauerhaftes Band zwischen Träger und Artefakt zu erschaffen. Dieses geschieht allerdings nur, wenn der derzeitige Träger aus derselben Blutlinie wie der ehemaligen Besitzer stammt, denn in dem Artefakt ist ein großer Teil der Seele jenes Urahnens gebunden. Mit dem Band erhält das Artefakt folgende zusätzliche Eigenschaften und Fertigkeiten.

15. Der Träger hat eine dauerhafte Verbindung zu dem Artefakt, diese wirkt ähnlich wie der Zauber „Dinge wiederfinden“ (Arkanum Seite 104), diese Fertigkeit ist von nun ab immer aktiv.
16. Das Artefakt kann nur noch in dem Feuer einer Schmiedeesse verbrannt werden, welche einen Liter des Blutes der Stammbloodlinie beinhaltet, ansonsten gilt es als unzerstörbar.
17. Die Kampfboni des Kriegshammers steigern sich auf +3/+3.
18. Wenn der Träger des Hammers sich eine Kampfrunde konzentriert und den Hammer über seinen Kopf schwingt, kann er den Zauber „Marmorhaut“ (siehe Arkanum Seite 151) auf sich wirken mit einem EW:17+W20.
19. Die in dem Artefakt gebundene Seele kann Kontakt zu dem Besitzer aufnehmen. und auch von ihm Besitz ergreifen. Durch die Folterungen, die dem ehemaligen Besitzer vor seinem Tod angetan wurden,

ist er allerdings wahnsinnig geworden. Bei der geschundenen Seele des Schmiedemeisters Gwaith Dämonentod wirkt sich das wie folgt aus:

In Kämpfen muss der Träger des Artefaktes einen PW-WK ablegen, wenn er sich zurückziehen will, solange noch Gefährten, Schützlinge oder Freunde von ihm in Gefahr schweben. Misslingt dieser PW, übernimmt die geschundene Seele von Gwaith dem Standhaften die Kontrolle über seinen Körper und setzt den Kampf fort, bis alle in Sicherheit sind oder der Träger des Artefaktes stirbt. Während dieser Zeit unterliegt der Hammerträger den Auswirkungen der Fertigkeit Berserkergang mit allen Folgen, d.h. ihm muss auch ein EW-Berserkergang misslingen, um zu Ende des Kampfes nicht seine Gefährten zu attackieren. Für diesen EW wird von einem Wert +18-WK/5 der Fertigkeit Berserkergang ausgegangen. In der Zeit der „Besessenheit“ sieht der eigentliche Träger des Hammers Szenen aus der Vergangenheit, wie er ein Gruppe von Flüchtlingen vor Orks, Dämonen und Twa-Calandor verteidigt, um ihnen die Flucht zu ermöglichen – mal an einem Strand, mal an einem steinernen Pier,.. doch jedes Mal scheitert er und ein grausames Abschachten beginnt.

20. In passenden Situationen, die mit Handwerk und Handwerkserzeugnissen zusammenhängen, kann der Träger des Artefaktes einen PW-Geistesblitz x2 ablegen, bei einem Erfolg bekommt er vor seinem inneren Augen eine Szene (in Bildern) aus den Erfahrungen des Schmiedemeisters Gwaith Dämonentod übermittelt. Diese Erfahrungen stammen aus der Zeit der acht Getreuen.



### Das Knochenamulett der Wildhüterin



**Beschreibung:** Das Amulett der Wildhüterin ist aus einem einzigen Knochenstück gearbeitet, ca. 20 cm breit und 8 cm hoch. Es stellt in der für Akain typischen Ornamentik zwei Schwingen dar, die im Zentrum nahtlos ineinander übergehen. An den äußeren Schwingenspitzen sind auf der Innenseite zwei Ösen geschmitzt, an denen eine Kette befestigt werden kann (zurzeit ist eine einfache Goldkette daran befestigt). Das gesamte Schmuckstück ist so fein gearbeitet, dass man keine Spuren des Handwerkers daran entdecken kann.

**Geschichte des Artefaktes:** Der Legende nach handelt es sich bei diesem Amulett um eine Arbeit der Wildhüterin Niesgeriel, sie war ein Mitglied der acht Getreuen (Legendäre Gruppe von Helden, die vor über 2000 Jahren Invasoren aus dem Reich Hor abwehrte).

Es wird behauptet, dass ein entlaufener Sklave aus dem fernen Nugia das Knochenamulett nach Akain brachte, als er vor ca. 50 Jahren von einem belischen Handelsfahrer floh. In Akain gab es nur wenige Geschichten um das Amulett, denn Niesgeriel geriet in den Kämpfen gegen die schwarzen Sklavenjägerflotten von Hor in Gefangenschaft und kehrte nie ins Reich der Kinder des Einhornes heim. Angeblich wurde sie unter der Folter gezwungen, das Knochenamulett aus dem Beckenknochen eines Mitgefangenen zu fertigen – manche behaupten, es war der Beckenknochen ihres Geliebten.

**Spielwerte:** Das Schmuckstück weist bei einer genaueren Untersuchung mehrere Auren und magische Einflüsse auf, doch am stärksten ist eine finstere Aura, wenn auch Dweomer und Dämonische Einflüsse zu erkennen sind. Seltsam ist hingegen, dass es für ein so starkes magisches Artefakt seinem Anwender nur ein EW +2 auf Spurenlesen, Tarnen und Schleichen gibt.

Sollte der Träger des Amulettes mehr als 4 LP verlieren (auf einmal), wird davon ausgegangen, dass genug Blutspritzer das Artefakt treffen, um ein dauerhaftes Band zwischen Träger und Artefakt zu erschaffen. Dieses geschieht allerdings nur, wenn der derzeitige Träger aus derselben Blutlinie wie die ehemalige Besitzerin stammt, denn in dem Artefakt ist ein großer Teil der Seele der Wildhüterin gebunden. Mit dem Band erhält das Artefakt folgende zusätzliche Eigenschaften und Fertigkeiten.

21. Der Träger hat eine dauerhafte Verbindung zu dem Artefakt, diese wirkt ähnlich wie der Zauber „Dinge wiederfinden“ (Arkanum Seite 104), diese Fertigkeit ist von nun ab immer aktiv.
22. Das Artefakt kann nur noch in dem Feuer einer Schmiedesse verbrannt werden, welche einen Liter des Blutes der Stammbloodlinie beinhaltet, ansonsten gilt es als unzerstörbar.

23. Durch einen kurzen Gedanken, einer kurzen Berührung des Amulettes und einem auf den Besitzer abgerichteten Tieres, kann der Amulettträger den Zauber „Binden des Vertrauten“ (siehe Arkanum Seite 98) wirken. Hierzu müssen vom Besitzer, die AP-Kosten aufgebracht werden und auch der EW-Zaubern erfolgreich abgelegt werden, er bekommt dafür Pauschal 5 ZEP.
24. Der Besitzer des Knochenamulettes kann intuitiv den Zauber „Kuss der Verpflichtung“ wirken (siehe Meister der Sphären Seite 221). Um den Kuss erfolgreich anwenden zu können, müssen vom Besitzer die AP-Kosten aufgebracht werden und auch der EW-Zaubern erfolgreich abgelegt werden. Da der Amulettträger den Zauber nicht selbst erlernt hat, bekommt er dafür Pauschal nur 10 ZEP.
25. Die im Artefakt gebundene Seele kann Kontakt zu dem Besitzer aufnehmen, und auch von ihm Besitz ergreifen. Durch die Folterungen, die der ehemaligen Besitzerin angetan wurden, ist sie allerdings wahnsinnig geworden. Bei der geschundenen Seele der Wildhüterin Niesgeriel wirkt sich das wie folgt aus:

Die Seele hat panische Angst vor Priestern, die einem Gott dienen und deren Tempelanlagen. Der Träger des Artefaktes muss einen PW gegen WK ablegen, wenn er von einem Priester angesprochen wird oder einen Tempel betritt (einmal pro Situation, bei einem längeren Aufenthalt in einem Tempel alle 6 Stunden). Bei einem misslungenen Wurf ergreift die Seele der Wildhüterin Besitz vom Träger des Artefaktes und schmeißt sich zu Boden, flieht in die nächstmögliche Ecke und bittet unter Tränen um Gnade und Erbarmen. Der Träger des Artefaktes durchlebt dabei immer wieder eine Szenenfolge in einem großen, Onyx- und Goldgeschmückten Altarraum, der Folterszenen jeder Art an seinen Säulen und Wänden aufweist. Vor ihm auf dem Altar liegt ein dunkelhäutiger, flach atmender Mann, dessen Körper Spuren der entsetzlichsten Martern aufweist, Er lebt, obwohl sein Körper geöffnet wurde, der Träger selbst kniet davor, einen großen Knochen (Beckenknochen) in seinen zarten, hellen feingliederigen Fingern und ein Schritzmesser in den Händen - Tränen fallen, das Sichtfeld ist verschwommen und eine dunkelhaarige, in Robe gekleidete Calandor von überirdischer Schönheit befiehlt ihr: „Schmitz, schmitz eine feines Schmuckstück und seine Erlösung naht, seine Leiden werden enden!“

In dieser alptraumartigen Vision ist der Träger für 5 Minuten gefangen und kann nur durch behutsames Zureden wieder in die Wirklichkeit geholt werden. Nach Ablauf der Zeit steht ihm ein zweiter PW-WK zu, der um 10 erleichtert wird für einen behutsamen Zuredner (20 wenn diesem ein EW-Bereitsamkeit gelingt). Sollte der zweite PW misslingen steht dem Träger alle 10 Sekunden ein weiterer um jeweils 5 erleichteter PW zu, denn langsam kann er in die Realität zurückfinden.

26. In passenden Notsituationen, die mit der freien Natur und ihren Bewohnern und Gesetzmäßigkeiten zusammenhängen, z.B. Naturkunde, Überleben usw. zusammenhängen, kann der Träger des Artefaktes einen PW-Geistesblitz x2 ablegen, bei einem Erfolg bekommt er vor seinem inneren Augen eine ähnliche Szene (in Bildern) aus den Erfahrungen der Wildhüterin Niesgeriel, übermittelt. Diese Erfahrungen stammen aus der Zeit der acht Getreuen.

### *Die Robe des Hexenmeisters Ameth O'Sean*



*Beschreibung: Bei der Robe des Ameth, handelt es sich um eine nachtblaue Samtrobe mit scheinbar vielen glitzernden Applikationen an den Ärmelenden und im gesamten Frontbereich. Bei genauem Hinschauen stellen sich die Applikationen als dezente Abstufungen der blauen Grundfarbe dar. Die Robe wirkt wie aus einem Stück gewebt, denn sie weist keine einzige Naht auf. Mit der weit geschnittenen Kapuze kann man das Gesicht vollkommen verdecken, so dass es nicht eingesehen werden kann.*

*Geschichte des Artefaktes: Vor über zwei Jahrtausenden galt der Hexenmeister Ameth O'Sean, als größter und mächtigster Magieanwender unter den Menschen Aqains. Es ist nicht überliefert, welchem Mentor er diente, doch Informationsmagie und Verwandlungsmagie soll er gemeistert haben wie kein Zweiter. Er war einer der acht Getreuen, die den Krieg nach Hor trugen. Angeblich war seine Familie von den Sklavenfängern der dunklen Flotten entführt oder getötet worden. Unter den acht Getreuen trug er den Beinamen der Zornige. Er kehrte nie nach Aqain zurück.*

*Spielwerte: Die Robe weist bei einer genaueren Untersuchung mehrere Auren und magische Einflüsse auf, doch am stärksten ist eine finstere Aura, wenn auch Dweomer und dämonische Einflüsse zu erkennen sind. Das stark magische Artefakt gibt seinem Träger Rk=KR (ohne jegliche Behinderung) und die Fertigkeit „Sehen in Dunkelheit“ (wie der Zauber), wenn dieser die Kapuze bis über das Gesicht zieht (ABW: 1%).*

