

Der Ring der Unsterblichkeit

Aussehen

Ein schwerer Ring aus Bronze, dessen Gestalt einer sich selbst in den Schwanz beissenden Schlange gleicht. Der Materialwert ist gering, der künstlerische Wert leicht überdurchschnittlich.

Der Ring in der Hand des Spielleiters

Sobald ein lebendes Wesen den Ring trägt, registrieren die Kraftlinien im Hohlraum den Puls des Trägers (schwache *Wahrnehmung*). Erst wenn dieser ausbleibt reagieren die eigentlichen Kräfte des Ringes. Sie weben als erstes den Zauber VI. "Untote erschaffen" (*Necromantie*) auf ihren Träger, der nach Ablauf eines Tages seine Wirkung entfaltet und einen Tag anhält. Eine Stunde nach Beginn der Wirkung wird der Zauber I. "Stimmen senden" (*Wahrnehmung*) mit dem folgenden Text ausgelöst: "Über Raum und Zeit sendet Dir, oh Träger des mächtigen Artefakts, der Erschaffer eben jenes seine Grüße. Wissen, daß Dir - so es Dein Begehrt ist, wieder unter den Lebenden als Ihresgleichen zu wandeln - nur ein knappes Tagesrund gegeben ist, alle dafür erforderlichen Maßnahmen zu ergreifen. Deshalb säume nicht und befolge meinen Rat: sichere Dir zumindest soviel eines toten Wesens Deiner eigenen Rasse, wie ungefähr Deiner eigenen Masse entspricht und entzünde dieses an einem sicheren Ort. Dann setze Deinen Körper dem entstehenden Rauch aus und harre der Dinge, die da kommen werden. So Dein Körper wieder vollends hergestellt, suche Dir sogleich eine sichere Unterkunft, denn der Schlaf, der sich Deiner bemächtigen wird, ist nicht der des Todes, sondern des Lebens und er währet seine Zeit. So Du aus dem Schlaf erwachest lege allsogleich das Artefakt ab und verwahre es für einen anderen, den Du seiner würdig hältst. Dies ist die einzige Bedingungen, die an den Gebrauch des Artefakts geknüpft ist."

Sobald der Ring von Rauch berührt wird, wird der Zauber V. "Heilung toten Fleisches" (*Necromantie*) aktiviert, der nach zwei Stunden Wirkung zeigt. Das Fleisch des Untoten (sofern noch welches an den Knochen haftet) wird zu wuchern beginnen

und alle vorhandenen Knochen bedecken, bis er das Aussehen eines frisch Verstorbenen hat. Kommt er dabei dem Feuer zu nahe, beginnt er selbst zu brennen. Alle Fremdkörper, die sich in seinem Leichnam zu Beginn der Regeneration befanden, werden darin eingeschlossen, da sich alle Wunden schließen.

Verläßt der Ringträger den Rauch, wird der nächste Zauber aktiviert, der ihn im Laufe einer Stunde in einen tiefen Schlaf versetzen wird (*Necromantie*). Während dieses todesähnlichen Schlafes wandelt sich jeder SP des Körpers in einen LP um. Man beachte die Folgen eines im Körper vergessenen Fremdkörpers und einer evtl. jetzt existenzgefährdenden Umwelt.

Ist der Pulsschlag, der jetzt wieder die Wahrnehmung des Ringes erreicht (sofern ein Finger oder ein anderes Körperteil den Hohlraum des Ringes ausfüllt) nach Ablauf einer Stunde noch der desselben Trägers, wird der letzte Zauber auf den Träger angewendet: AIR VI. "Pestklau" (*Necromantie*). Dies als Strafe für den weiteren unerlaubten Schutz des Ringes vor dem Tod.

Das gesamte Spektrum der Zauber, die in dem Ring enthalten sind, ist erst nach Ablauf dreier Monate wieder verfügbar. Trägt ihn dann immer noch derselbe Träger - angenommen er starb durch die Pestklau - wird er zwar wieder mit VI. "Untote erschaffen" erweckt, doch ist seine Seele nach den ersten 10 Wochen für den Zauber nicht mehr erreichbar und er wird lediglich als ein tumber Zombie einen Tag lang dumm in der Gegend herumstehen und dann wieder umfallen.

Der Ring unter zauberischer Wahrnehmung

"Drittes Auge": Farbe von reinem Blau (die Farbe der Magie), von einer Stärke, die dem Erschaffer einen Grad der Erfahrung von 10-12 zuspricht. Der Ring besitzt keine Aura, sondern leuchtet in seiner gesamten Fläche. Magische Kraftlinien durchziehen den Hohlraum des Ringes.

"Erkennen zauberischer Macht": der stärkste Spruch des Ringes ist von Grad 10, die ungefähre Anzahl der enthaltenen Zauber liegt bei "7" (incl. IX. "Permanenz")