

Ring des Hasses (Schwarzmagisch) ABW-

Aussehen: Der Ring des Hasses ist ein eher makaber, silbern aussehender Ring. Er passt von der Größe her auf jeden Ringfinger eines Menschen mit normal großen Händen. Auf der einen Seite sind einige Spinnenähnliche Zeichen eingraviert, die auf die ursprüngliche Besitzerin und Herstellerin hinweisen. Auf der anderen Seite des Ringes befinden sich Hyroglyphen einer längst vergessenen Sprache MIDGARDS.

Hintergrund: Der Ring des Hasses stammt von der legendären Seemeisterin und leiblichen Vertreterin YenLens auf MIDGARD - Satardu (s. Roman: Die Geburt der dunklen Götzen). Die eingravierten Spinnenzeichen deuten auf Satardu, Spinnenherrin und Vertreterin YenLens auf MIDGARD. Satardu hatte während der Zeit bei den Tegaren einige (mächtige) Thaumaturgische Kenntnisse gewonnen, die sie nun in diesem Ring zum Ausdruck brachte. Der Ring ist aber auch zum Teil YenLens Geschenk, zum Dank für den langen und gewinnbringenden Dienst. Er wurde nicht aus einem bestimmten Grund geschaffen, was seine Wirkung aber nicht beeinträchtigt. Er sollte lediglich ein bisschen Furcht und Achtung vor YenLen auf MIDGARD verbreiten, damit der Glaube YenLens auch weiterhin existierte (was aber eigentlich nicht notwendig gewesen wäre). Auch sollte er die unübertreffbare Macht YenLens beweisen.

Nach dem einen oder anderen Besitzer wurde er achtungsvoll an den heiligen Tempel der Satardu in der Tegarischen Steppe übergeben, um seinen Fortbestand zu gewähren. Noch heute wird dem Ring regelmäßig ein Opfer gebracht, um den Zorn der Göttin nicht zu erwecken.

Wirkung 1: Nachdem eine Person den Ring angezogen hat zieht er sich **automatisch** zusammen. Ein Wesen hat keine Chance rechtzeitig zu reagieren, um ihn wieder über den Finger zu streifen. (Der Ring ist auch nicht mittels Magie oder Gewalt wieder abzubekommen. Höchstens mit samt dem Finger, was dann aber schmerzlich wird). Nachdem sich der Ring zusammengezogen leidet das Opfer unter fürchterlichen Schmerzen an der betreffenden Hand. Sie kann nicht mehr benutzt werden und das Opfer erhält -2 auf alle EW und WW bei Bewegungs- und Entdeckungsfertigkeiten mit der betreffenden Hand, sowie +30 auf alle PW und an Kraftakte ist mit der Hand auch nicht mehr zu denken.

Wirkung 2: Jedes mal, wenn das Opfer eine Person, oder ein Wesen sieht, muss ihr ein WW:Geistesmagie-5 gelingen. Gelingt er passiert nichts, misslingt er wird der Ringträger augenblicklich zu einem Berserker und greift alles Lebendige in seiner Umgebung an. Dies ist genauso zu handhaben, wie die angeborene Fertigkeit Berserkergang.

Beachte: Der WW:Geistesmagie ist für jedes Wesen **einzeln** durchzuführen.