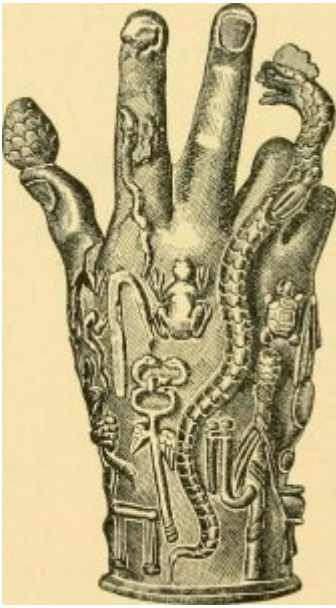


1W12 Hintergründe dieser Hand



1. Diesen Panzerhandschuh verlieh der Gott Lirial seiner treuen Dienerin und Waldläuferin Tunva. Der Träger des Panzerhandschuhs erhält nicht nur einen magischen Schutz, sondern kann bei Berührung eines abgebildeten Tieres dessen Gedanken lesen und mit ihm sprechen. Tunva fiel in der Schlacht um den Klappersumpf und seitdem gilt der Panzerhandschuh als verschollen.

2. Die Magierin Callypta verlor ihre Hand bei einem Pakt mit einem Dämon und schuf daraufhin die Prothese. Befindet sich ein Dämon im Würgegriff der Prothese, besteht eine gewisse Chance, dass er in die Prothese eingeschlossen wird, und dem Träger der Prothese dienen muss. Callypta wurde übermütig und wollte immer mehr Dämonen unterjochen, doch eines Tages geriet sie an Tsu'uruka, einem Wesen, dem sie nicht gewachsen war.

3. Diesen Zeremonienhandschuh müssen Anwärter der Bronzeritter tragen, um aufgenommen zu werden. Die Herausforderung besteht darin, dass die abgebildeten Tiere zum Leben erwachen, zu menschlicher Größe anwachsen und dem Träger den Handschuh entreißen wollen. Wer die Prüfung besteht, erhält den Segen des fliegenden Schlüssels, der Pfeife, des Tanzapfels und des Torbogens.

4. Dieser magische Handschuh wurde von den Waldelfen des Taur Brun für die Verteidigung ihrer Heimat gegen die Fäulniszwerges geschmiedet, doch er kam nicht zum Einsatz. Jedes Tier und jeder Gegenstand auf dem Handschuh können

abgenommen werden und erscheinen dann in großer Gestalt vor dem Träger. Die Tiere beschützen den Träger, der wiederum die Gegenstände zur Verteidigung oder sogar zu Flucht einsetzen kann.

5. Diese Hand hat die magische Kraft, einen Gesteinskoloss zum Leben zu erwecken. Durch eine List gelang es einst dem Riesen die Hand abzuschlagen und er fiel so tief in die schwere See. Der Koloss wird dem gehorchen, der es schafft ihn mit seiner Hand zu vereinen.

6. Tilion der Zweifingrige trug diesen Handschuh bei offiziellen Anlässen um seinem Dienstherrn den Anblick seiner entstellten echten Hand zu ersparen. Noch heute heißt es, dass dem Träger dieses Handschuhes stets Verachtung und Missgunst begleiten soll. Daher schenke ihn nur deinen Feinden oder gönne ihm deinem eitlen Dienstherrn!

7. Der Abguss der Golemhand von Tzartusch. Dieser Bronzeabguss einer (angeblichen?) Golemhand gilt als der Schlüssel zu den Schätzen des vergangenen antiken Reichs Tzartusch. Entschlüssele das Rätsel auf der Hand und finde die Öffnung der Vier-Finger, um die Schatzkammer zu entriegeln-Vorsicht: Der kleinste Fehler kann zu einem hässlichen Tod führen.

8. Die „Schlange des Herzschmerzes“ ist ein mächtiges Relikt in Form eines 3-fingrigen Bronzehandschuhs. Gelingt dem Träger (der zur Nutzung den kleinen Finger und den Ringfinger opfern muss!) ein gezielter Angriff auf die Brust des Gegners, wird die metallene Schlange lebendig, dringt in Brust und Herz ein und löst einen Infarkt aus. Kann nur maximal einmal am Tag eingesetzt werden, da die bronzene Schlange erst wieder zum nächsten Sonnenaufgang am Handschuh erscheint.

9. Eine 40 Meter große Marmorstatue, an der „Raphael der Schreckliche“ 33 Jahre kontinuierlich gearbeitet haben soll. Die Reliefe auf der Statue lassen sich zu einem Wortritual deuten, das drei Tage lange - so weisen es die Finger der Statue! - ohne Unterbrechung vorgetragen werden muss. Erst dann erscheint die monströse Schlangengöttin Varusa die Viper, um die Welt ins Chaos zu stürzen.

10. Ein hinterlistige Waffe ist der mit sonderbaren Dingen und Wesen bestickte Lederhandschuh von Taralussa. Wird dieser einem Schlafenden unbemerkt über die rechte Hand gestülpt, erleidet dieser einen nie enden wollenden Alptraum. Wer den Handschuh lang genug trug, wird geistige irreparabel Schäden

davontragen.

11. Die Hand des wahren Gottes, abgeschlagen vom Hexenkönig des Chaos vor dreizehntausend Jahren. Sie liegt noch immer im Meer der Stille, tausende von Metern tief auf dem nachtschwarzen Grund, wo die Meerteufel herrschen. Man sagt, dass derjenige, der die Hand Gottes zum Weltenherrscher zurückbringt, selbst ein Gott werden wird.

12. Hati der Hassenswerte war Zauberer und unglaublich knauserig. Eines Tages bestellte er in der Taverne drei Bier als Lokalrunde. Dieses Ereignis wurde in Bronze gegossen und vor der Taverne als Denkmal verewigt.

Autoren: Tegres, Eiti (Stefan), Azradamus, Puklat, mvdf, Daniel (System Matters), pan narrans