

Zauberplage

„Entstanden zu jener Zeit, als die Mächte Midgards verrückt spielten. Gesegnet von Suryatha, der die Sonne über das Firmament lenkt und für den Wechsel von Tag und Nacht sorgt. Doch die Waffe birgt ein Geheimnis, das sich seinem Träger oder seiner Trägerin offenbart.“

- Auszug aus einer alten Schrift Rawindras

Das Schwert *Zauberplage* ist ein sehr altes magisches Artefakt. Es hat seine Ursprünge in Rawindra. In Jagdischpur erfuhren Gelehrte zuerst von der Existenz des Schwerts und stießen dabei auf den Namen Tarawali, eine Rawindi, die ihr Meisterhandwerk verstand und das Schwert erschuf.

Zu Ehren Suryathas, übergab sie das Schwert dem Tempel in Jagdischpur. Dort sollte es dessen Segen empfangen. Doch das Schwert war widerspenstig und das Ritual verlief alles andere als geplant. Die Priesterinnen und Priester waren verängstigt und erzürnt zugleich. Tarawali wurde schließlich unterstellt, Suryatha absichtlich Schaden zufügen zu wollen. Deshalb wurde sie bestraft und das Schwert fortan verachtungsvoll *Zauberplage* genannt.

Die Priesterinnen und Priester des Tempels wollten *Zauberplage* nicht in den heiligen Mauern sehen. Eines Nachts wurde das Schwert aus dem Tempel entwendet und seitdem fehlt von ihm jede Spur.

Eigenschaften

Zauberplage ist ein Langschwert mit magischen Eigenschaften. Besonders auffällig ist dabei seine eisblaue Klinge, die eine ungewöhnliche Kälte ausstrahlt.

Sanftes Leuchten: Die eisblaue Klinge leuchtet leicht. Dadurch ist es möglich, in normaler Dunkelheit bis zu **3 m** weit zu schauen, wenn keine andere Lichtquelle existiert.

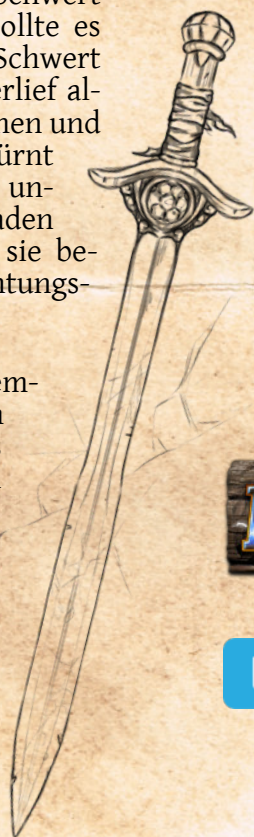
Eisklinge: Durch das fehlgeschlagene Segensritual bekam die Schwertklinge eine magische Aura und strahlt eine ungewöhnliche Kälte aus. Diese sorgt dafür, dass *Zauberplage*

zum gewöhnlichen Schaden eines Langschwerts zusätzlich **1W6 Schaden** zufügt.

Stärke: Das Schwert ist ungewöhnlich leicht, wundervoll verarbeitet und lässt sich sehr gut führen. Die Trägerin oder der Träger erhält daher **+2 auf EW: Angriff**.

Eigener Wille: Jeden Tag besteht eine Wahrscheinlichkeit von **10 %**, dass *Zauberplage* an „Eigenwilligkeit“ leidet. Wenn dem so ist, verliert das Schwert den gesamten Tag seine magischen Eigenschaften.

Körperlicher Verfall: Gilt *Zauberplage* als „eigenwillig“ fügt es der Trägerin oder dem Träger umgehend **1W6 schweren Schaden** zu. Dieser Schaden regeneriert sich erst, wenn *Zauberplage* seinen „eigenen Willen“ abgelegt hat.



Support me on Ko-fi

IMPRESSUM

Text: Mirco Sadrinna (SteamTinkerer), **Illustration:** Ann-Marie Rechter (illuMarie). Copyright © 2020 by Mirco Sadrinna. Copyright © für MIDGARD by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg.

Es handelt sich hierbei um ein inoffizielles Produkt für MIDGARD und das MIDGARD-Logo wird mit freundlicher Genehmigung des Verlags für F&SF-Spiele verwendet.

steamtinkerer.de