

Sampo

In Moravod im Nordosten Midgards gibt es eine spezielle Art von Pilzen, deren Kräfte weit größer sind, als man auf den ersten blick glaubt. Auf die richtige Weise in warmem Wasser 3 Tage eingekocht, entstehen aus ihnen klein, leuchtende Kugeln, die eine unglaubliche Stärke in sich tragen. Um diese Kugeln zu erhalten, müssen die Pilze allerdings auf die richtige Art und Weise geerntet werden, wie es nur die Schamanen Moravods verstehen. Das Geheimnis wird vom Vorgänger an den Nachfolger weitergegeben. Der Spielleiter kann sich hier eine Handlung ausdenken, nach der die Sampo geerntet werden müssen, da sich die einzelnen Schamanen in ihren Ritualen nicht immer gleichen. Obwohl alle Sampo in ihrer Form gleich aussehen, nämlich wie Fliegenpilze mit grünen Punkten, entstehen bei der Verarbeitung zu den leuchtenden Kugeln, die ebenfalls Sampo genannt werden, immer andere Farben. Es wird hierbei mit 1W10 gewürfelt:

Weiß: Weiße Kugeln steigern die Stärke des Besitzers dauerhaft um 1W10 Punkte.

Hellgelb: Die Hellgelben Sampo steigern das Geschick um 1W10 Punkte.

Dunkelgelb: Dunkelgelbe Sampo steigern die Gewandtheit um 1W10 Punkte.

Rot: Rot steigert die Konstitution um 1W10 Punkte.

Grün: Grün steigert die Intelligenz um 1W10 Punkte.

Hellblau: Hellblaue Sampo steigern das Zaubertalent um 1W10 Punkte.

Dunkelblau: Dunkelblaue Sampo steigern das Aussehen um 1W6 Punkte.

Violett: Violette Sampo steigern das LP-Maximum um 1.

Grau: Graue Sampo steigern das AP-Maximum um 1W3.

Schwarz: Schwarze Sampo töten sofort.

Sobald eine farbige Kugel entstanden ist, muss ein Abenteurer nicht weiter machen, als sie 5 sec lang in die Hand zu nehmen. Danach schmilzt sie und „fließt“ in den Körper des Abenteurers. Anschließend tritt ihre Wirkung ein. Das Körperteil, wo die Kugel schmilzt, behält eine leichte Verfärbung bei. Ist eine Kugel erstmal im Körper einer Person kann sie nicht mehr entfernt werden. Mehr als eine Kugel kann eine Person nicht „in sich tragen“.