

## Settingregeln

Im Grunde spielt sich *Helden von Bifrost* einfach mit den Grundregeln. Die folgenden Settingregeln sollten in Betracht gezogen werden. Natürlich sind alle diese Regeln optional und das Spiel bricht nicht zusammen, wenn man sie ignoriert.

**Helden sterben nie:** Die Welt der Helden von Bifrost ist zwar spannend aber primär bunt und freundlich. Helden sollten hier nicht sterben und gerade bei kleineren Kindern sollten die Figuren lediglich bewusstlos sein oder auf lustige Weise immobilisiert.

**Kein Wundabzug:** Man sollte in Betracht ziehen auf Abzüge für Wunden zu verzichten. Das Spiel wird dadurch einerseits leichter und andererseits ist es weniger frustrierend verwundet zu sein.

**Keine Machtpunkte:** Weniger Buchhaltung. Auch Reichweiten können als grobe Richtlinien genommen werden.

**Narrenglück:** Auch kritische Fehlschläge können neu gewürfelt werden aber mit Nebeneffekten.

**Schnelle Genesung:** Natürliche Heilungswürfe einmal pro Tag.

**Ewige Ausrüstung:** Ein Abenteurrucksack enthält alles, was man braucht und Munition hält auch für das ganze Abenteuer.

## Abenteuer in Fungalia

In diesem Kapitel werden die Abenteuer beschrieben, welche die Helden von Bifrost im Land Fungalia erleben. Die Abenteuerbeschreibungen sind kurz (im Stil Plot Points). Der Spielleiter bzw. die Spielleiterin kann die Abenteuer in dieser Reihenfolge spielen, die davon ausgeht, dass die Karte Fungalias nach und nach durch die Helden befreit wird.

### Der Kräutergarten

Diese kurze Mission beginnt als die Helden einen Schrei hören – Prinz Phylobates wird am Rand des Dorfs von zwei Giftlingen angegriffen! Er ist bereits verwundet und benötigt Hilfe im Haus des Heilers. Allerdings gibt es keine Heilkräuter mehr, denn die Pilzhexe hat den Kräutergarten übernommen.

Die Helden müssen den Kräutergarten des Dorfes befreien, damit Verletzte im Dorf wieder geheilt werden können. Auch die Helden bekommen dann wieder je ein Kräuterpaket mit auf ihre Missionen (einmalig +2 auf Heilenproben). Falls sie nicht von alleine darauf kommen wird Luxor sie darum bitten.

Im Kräutergarten sind zwei Gruppen von Giftlingen unterwegs (gleiche Anzahl wie Spieler). Die eine Gruppe trinkt Pilzwein und zerstört mutwillig Teile der großzügigen Beete. Die anderen sind Leibwächter für einen Schamanen, der Kräuter erntet und zu Berserkertrank umwandelt. Der Schamane hält auch Borgomir, den Hüter des Gartens, gefangen und zwingt ihn zu helfen.

Wenn die Helden den Garten befreit haben, bittet sie Borgomir den Zaun zu reparieren und seine Hütte wieder instand zu setzen. Das ist eine dramatische Aufgabe (6 Aufgabenmarker *Reparieren* in Runden à 1 Stunde). Jede 2. Runde werden diese Arbeiten von einer Gruppe Giftlingberserker (1 pro Spieler) gestört.

### **Ungezieferbeseitigung**

**Mission:** Die Helden sollen die Riesenschnecken von den Feldern vertreiben, denn das Dorf hungert. Luxor warnt sie, dass die Schnecken nur durch Nachdenken besiegt werden können – es sind einfach zu viele!

Die Riesenschnecken grasen langsam und gemütlich durch die Felder auf einer kleinen Insel im Sumpf und spucken Schleim um Angreifer und Bauern zu vertreiben. Sie werden von einer kleinen Gruppe Giftlinge überwacht, die aufpassen, dass niemand etwas gegen die Schnecken unternimmt.

- Die 2\*SC-1 Giftlinge müssen besiegt werden, weil sie sonst die Arbeit der Helden stören.
- Man kann einzelne Schnecken töten aber es sind zu viele um das Feld auf diese Weise zu räumen. Zum Glück kämpfen die Schnecken mit nicht-tödlichen Angriffen. Die Helden müssen daher ihren Verstand gebrauchen und können dabei verschiedene Dinge benutzen, die auf den Feldern zu finden sind. Lustige Pläne sollten mit einigen Würfeln gelingen. Interessant sind auch „Fail Forward“-Szenarien, d.h. auch wenn die Würfe nicht gelingen passiert zumindest etwas Spannendes und die Geschichte schreitet voran. Es kommen immer wieder mal Giftlinge um die resultierenden *dramatischen Aufgaben* zu stören.

Die folgenden nützlichen Dinge findet man auf den Feldern:

- Ein Lagerhaus voller **Erntevorräten, Seilen und Werkzeugen** auf dessen Dach die **Haut einer früher getöteten Riesenschnecke** liegt. *Allgemeinwissen(+1)*: Die Schnecke war ein Alphantier und andere Schnecken würden ihr folgen. Wer den Wurf nicht schafft, weiß das auch, verhält sich aber unter der Verkleidung falsch und provoziert andere Tiere zum Kampf um die Alphaposition. (Verkleidung und Köder.)
- Eine Steinplatte auf der steht „Vorsicht! **Ghoulgrube!**“ In der Grube darunter sind tatsächlich Ghoule, die bereit wären gegen Freuilassung die Schnecke zu vertreiben. Dann hätte man aber Ghoule im Sumpf! Die Ghoule sind sehr freundlich aber es sollte klar werden, dass sie böse Absichten haben.
- **Salzkristalle**. Die Schnecken hassen Salz, es kann benutzt werden um Sperren aufzubauen und am Ende auch einen Schutzring.
- **Fluss und Wasserfall** könnten umgeleitet werden und die Schnecken wegspülen und damit das Problem lösen. Das würde aber auch die Felder beschädigen und es würde etwas dauern, neue Pflanzen zu setzen.

Wenn die Sache irgendwie zu schnell geht, dann könnten folgende **Komplikationen** auftreten:

- Ein paar freche Giftlinge benutzen Animationsstaub um ein paar Vogelscheuchen zum Leben zu erwecken und schauen lachend zu, wie die Monster die Gruppe angreifen.
- Jupp, ein alter Bauer mit einem Moosbart, wird in den reißenden Fluss geschubst als die Schnecke ihn beim Vorbeigehen rammt.

Wenn umgekehrt nichts mehr vorangeht, dann könnten die folgenden Ereignisse helfen:

- Fangon der Wanderer stürzt regelrecht ins Geschehen während er gegen eine Gruppe Giftlinge kämpft. Er besiegt diese schnell (mit Hilfe der Helden?). Während er verschnauft, erzählt er den Helden davon, dass Schnecken ihrem Alphantier folgen, nur auf Fressen aus sind und dass sie Salz nicht mögen.
- Die Helden stoßen auf ein Nest mit Schneckeneiern, die Schnecken werden jeden verfolgen der die Eier hat und können damit leicht weggelockt werden

### Es klappert die Mühle...

Luxor bittet die Helden die Mühle wieder in Schuss zu setzen. Dazu müssen sie zuerst die Müllerin überzeugen, wieder das Dorf zu verlassen. Konrau ist sehr ängstlich und muss mit einer sozialen Probe motiviert werden, wobei die anderen Dorfbewohner *Einschüchtern* nicht so toll finden und das auch sagen werden. Ist sie überzeugt, begleitet sie die Gruppe, sonst kommt sie erst später nach und die Heldinnen und Helden müssen ohne ihre Ratschläge auskommen.

Die Gruppe kann die Pilzlinge (1 pro SC + ein weiterer) in der Mühle leicht besiegen, wobei der überschüssige Pilzling versuchen wird, die Mühle weiter zu beschädigen. Erfolgreiche *Wahrnehmung* (1 pro Spieler) lässt die Helden gewahr werden, dass im Lager der Feinde Rucksäcke und Betten für 3\*SC weitere Pilzlinge vorhanden sind. D.h. es gibt mehr Feinde und diese werden vielleicht bald zurückkommen. Die Helden können den Pilzlingen eine Falle stellen – weise junge Spielerinnen oder Spieler darauf hin, dass sie sich in der Mühle Stellen suchen sollten an denen aufgrund des Engpasses nur wenige Feinde gleichzeitig angreifen können.

Konrau stellt fest, dass der Mühlstein fehlt. Eine dramatische Probe (6 Marker in 4 Runden) führt die Helden zur Spinnenhöhle. Schaffen sie die Probe nicht, so irren sie durch den Sumpf mit den Gasquellen und müssen *Konstitution*(-2) bestehen oder auf der Sumpfgastabelle würfeln.

W4	Effekt
1	Du sprichst für die nächste Stunde (Realzeit) die Worte in Deinen Sätzen in der falschen Reihenfolge
2	Die Köpfe Deiner Freunde sehen für eine reale Stunde aus wie die des Tiers, das ihnen charakterlich ähnlich ist. Frage Deine Freunde, welches das ist.
3	Du musst für eine reale Stunde immer kichern, wenn jemand etwas sagt.
4	Du bist die nächste Stunde Realzeit sehr leicht von kleinen, bunten Dingen abzulenken.

Die Spuren führen letztendlich zur Spinnenhöhle. Die Giftlinge haben den Mühlstein einfach in den Schlund der Höhle geworfen. Die Helden können

versuchen die Spinnen abzulenken, zu töten oder den Stein heimlich herauszuziehen. In der Höhle sind 2\*SC katzen große Spinnen (*Riesenspinne* im Anhang), die nur kämpfen wenn sie finden, dass ihre Höhle bedroht wird oder wenn sie angegriffen werden. In der Höhle liegt neben dem Mühlstein auch ein goldener Pokal. Um den Stein zu holen muss ein SC eine dramatische Probe bestehen – 4 *Heimlichkeit*-Marker, einen *Stärke*(-2) Marker und wieder 4 *Heimlichkeit*-Marker (limitiert von *Athletik*) in 8 Runden. Die anderen Spielerinnen und Spieler können helfen. Misslingt die Probe, so werden die Spinnen aufgeschreckt und greifen an. Konrau wird die Mühle schnell reparieren und ab da gibt es wesentlich besseres Essen im Dorf.

### **Verbotenes Wissen**

Ein Orden von Elfenmönchen betreibt eine Bibliothek im Sumpf. Wegen ihrer dicken Mauern sind sie bisher nicht von den Giftlingen überrannt worden. Luxor schickt die Helden aus um in den alten Büchern herauszufinden, was es mit dem Monolithen im Sumpf auf sich hat.

Die Helden werden in der Bibliothek vom alten Elfen Libridil empfangen, der Ihnen freundlich einen Raum zum Arbeiten zuweist. Doch schon bald beginnen seltsame Unfälle – ein Regal fällt um, das Licht im Keller geht gerade dann aus, als ein Held dort eines der bissigen Bücher holen will und ein magisches Buch explodiert beim Lesen (2w6 Schaden in kleiner Flächenschablone).

Wenn die Helden Nachforschungen anstellen, stellen sie fest, dass die Mönche alle sehr abwesend wirken. Und dann erhascht ein Held einen Blick auf einen grünen Morchelgiftling mit bösen glühenden Augen, der aber schnell verschwindet. Danach scheinen die Mönche wieder normal. Mit entsprechendem Wissen kann man schnell herausfinden, dass der Giftling die Mönche mental kontrolliert.

Die Kontrolle kann mit einem magischen Schutzzirkel unterbrochen werden (*Okkultismus*(-1)). Dann gilt es, den Giftling entweder aufzuspüren oder anzulocken. Der Kampf gegen ihn könnte eine Herausforderung werden, weil er seine mentalen Kräfte benutzt um Leute zu übernehmen um Angreifer zu behindern und seine Flucht zu decken.

Nachdem diese Probleme gelöst sind kann das passende Wissen in einem Buch gefunden werden und Luxor weitergeben werden. Der Monolith scheint böse

Energie zu sammeln und mit den Details kann der Rat der Sieben herausfinden, was der Monolith bewirkt.

### **Der Monolith**

Der Rat findet heraus, dass der Monolith die angesammelte Energie verwendet um eine Armee von untoten Giftlingen zu erstellen, die wesentlich stärker sind als die bisherigen Giftlinge.

Die Heldinnen und Helden sehen, dass am Fuße des Monolithen ein Lager aufgebaut ist in dem der Pilzritter und 2\*SC Giftlinge und 1\*SC untote Giftlinge lange Reihen von ungesund aussehenden, abgestorbenen Pilzen anpflanzen und mit einer riesigen Spritze gefangene Sumpffeen in diese Protogiftlinge spritzen. Magiebegabte SC spüren eine starke nekromantische Energie.

Die Helden werden auf dieser Distanz plötzlich von seltsamen blassen Elfen überrascht, die einen Warnschuss präzise vor die Nase eines SC setzen. *Allgemeinwissen* oder *Okkultismus*(+1) sagen den Spielerinnen und Spielern, dass es sich um die legendären Nebelelfen handelt, die den Monolithen aufgestellt haben. Die Elfen wollen den Monolithen befreien, der ihnen heilig ist.

Die Heldinnen und Helden können in einer dramatischen Probe (4 Marker in 5 Runden), die *Überreden* und ähnliches verwendet, die Elfen überzeugen mit ihnen zusammen den Monolithen zu befreien. Gelingt die Probe nicht, so verlangen die Elfen eine Geisel aus dem Dorf bevor sie helfen, denn sie fürchten die Heldinnen und Helden könnten den Monolithen zerstören.

Der Kampf um den Monolithen ist eine Schlacht mit 4 Nebelelfen und den Verteidigern wie oben beschrieben. Proben auf das Aktivieren von Mächten in der Nähe des Steins erhalten +1.

Siegen die Helden übernehmen die Nebelelfen wieder die Kontrolle über den Monolithen. Andernfalls brüten die Bösewichter jeden Tag mehrere untote Giftlinge aus, die sie gegen das Dorf der Froschmenschen einsetzen.

### **Der Riesenpilz**

Unter den Wurzeln des Riesenpilzes schläft der Patriarch der Tiefe, ein engelsgleiches Wesen das für den Kampf des Froschmenschendorfes sehr nützlich sein dürfte. Luxor entsendet die Heldinnen und Helden um herauszufinden, wie



der Patriarch erweckt werden kann. Er warnt davor, dass der Riesenpilz von einem Monster aus der Nebelwelt bewacht wird, dass durch Lärm geweckt wird.

Der Riesenpilz ist von 1,5\*SC Giftlingen umringt, die von einem grünen Morchelgiftling angeführt werden. Die Giftlinge bemühen sich sehr leise zu sein und zeichnen unter der Aufsicht ihres Anführers magische Symbole auf die Felsen und Pilze der Umgebung. Mit *Okkultismus* weiß man, dass diese Symbole den Patriarchen unter die Kontrolle der Hexe stellen sollen.

Kommt es zu einem Kampf, so erwacht bei einer Kreuzkarte der Nebelaal und greift zufällig die eine oder die andere Seite an bis er besiegt ist. Ist die Gegend gesäubert so ist ein magisches Ritual notwendig (dramatische Probe mit *Okkultismus*, 4 Marker in 3 Runden, jeder Fehlschlag verursacht bei dem Spieler bzw. der Spielerin 2w4 Schaden, der Rüstung ignoriert. Wissenfähigkeiten und *Wahrnehmung* können zum Helfen verwendet werden.) Gelingt das Ritual wird der Patriarch in 66 Tagen erwachen – außer die Nebelelfen helfen mit einem Ritual (s. Das Festmahl, S. 9)

### **Im Reich der Pilzhexe**

Die Pilzhexe ist in die Defensive gedrängt und die Heldinnen und Helden werden losgeschickt um die Hütte der Pilzhexe zu stürmen und die Agentin des Erzhexers von dieser Welt zu vertreiben. Wenn der Patriarch befreit wurde, hilft er bei dieser Mission.

**Um zur Hütte zu gelangen, muss entweder der Sumpfpinguin oder der Drache besiegt werden.**

Von Außen sieht die Hütte eher klein aus aber im Inneren befindet sich ein magisches, escheresques Labyrinth voller Fallen und Monster. Im Herzen des Labyrinths (ein klassischer Dungeoncrawl) ist der Thronraum der Erzhexe, die zusammen mit ihrem Leibwächter (einem Pilzritter) und einer Horde von Giftlingen (1 pro SC) gegen die Heldinnen und Helden kämpft.

### **Dungeon Beschreibung.**

#### **Der Patriarch der Tiefe**

**Der Patriarch stellt sich als unangenehmer Zeitgenosse heraus und muss wieder zum Schlafen gebracht werden.**