

KLEINE HELDEN

Die Orks kommen

Eine Szenarienreihe
für 1-5 Spieler



Pegasus Spiele

Was sind Szenarien

Die nachfolgenden Szenarien werden eure Abenteuer mit den Kleinen Helden noch abwechslungsreicher und spannender gestalten. Sie sind natürlich rein optional zu verstehen; ihr könnt auch weiterhin ganz normal ausschließlich nach den bekannten Regeln spielen. Mit den Szenarien und ihren vorgegebenen Hintergrundgeschichten habt ihr die Möglichkeit, besondere Situationen, zusätzliche oder veränderte Regeln und alternative Siegbedingungen zu verwenden.

So verwendet ihr die Szenarien in diesem Heft

Bei diesem Szenarienheft handelt es sich um eine Szenarienreihe. Das heißt, daß die Szenarien eine große Geschichte bilden und daher der Reihe nach gespielt werden.

Neben den alternativen Regeln und Siegbedingungen, gelten natürlich immer noch die ganz normalen Spielregeln, soweit es in dem jeweiligen Szenario nicht anders beschrieben steht. Eventuell geltende spezielle Regeln und Siegbedingungen werden dann im Text beschrieben.

Für die nachfolgenden Szenarien könnt ihr grundsätzlich alle bisher erschienenen Spiele aus der Kleinen Helden-Reihe benutzen.

Weitere Szenarien

Weitere Szenarien findet ihr in „Kleine Helden: Schurken & Halunken“ sowie zum freien Download im Internet:

<http://szenarien.kleine-helden.de>

Eigene Szenarien

Habt ihr selbst ein Szenario entworfen und wollt es mit anderen Fans der Kleinen Helden teilen?

Dann besucht uns in unseren Internetforen:

<http://www.foren.pegasus.de/foren/>

<http://www.kleine-helden.de/forum/>

Szenariientwicklung: Malte aus dem Siepen

Illustration: Laura aus dem Siepen

© 2010 Pegasus Spiele GmbH

www.pegasus.de



Pegasus Spiele

Siegbedingung

In jedem Teil dieser Szenarienreihe müsst ihr alle auftauchenden Gegner besiegen, um zum nächsten Teil vorstoßen zu können. Ihr gewinnt, wenn ihr alle Gegner des letzten Teils "Das Orklager") tötet. Wenn alle Helden tot sind, gewinnen die Gegner.

Sonderregeln für alle Szenarien

Jeder Spieler zieht nur 1 Helden (magisch oder nichtmagisch). Das Kaufen von weiteren Helden ist nicht gestattet. Alle Spieler spielen zusammen gegen das Spiel; ihre Helden und Kreaturen gelten als 1 Gruppe und können sich nicht untereinander bekämpfen. In jedem eigenen Zug dürfen die Spieler 1 Handkarte an einen beliebigen Spieler weitergeben. Je nach Szenario stehen die Helden verschiedenen Gegnern gegenüber die als einzige Aktion angreifen. Unabhängig von der Anzahl der Gegner und der Helden agieren immer alle Gegner nach jedem Zug eines Spielers. Dazu würfelt einer von euch pro gegnerischer Aktion einmal auf die dem jeweiligen Szenarienteil beigegefügte Tabelle, um zu ermitteln, wen und wie der Gegner angreift. (Erfüllen 2 oder mehr Helden die Anforderungen, wird das endgültige Ziel mit einem weiteren Würfelwurf zufällig zwischen ihnen ermittelt.) Für die Gegner gelten folgende Kampfregeln: Sie können alle Angriffe parieren, also auch wenn ein Held zweimal in 1 Zug attackieren kann. Wenn dein Gegner angreift oder pariert, würfelt ein Mitspieler dessen Attacke oder Parade und verrechnet den Wurf mit dessen Basiswerten.

Die Gegner ziehen keine Karten und gelten regeltechnisch als Gegner, nicht als Kreaturen oder Helden.

Alle Dämonen und NSC werden vor Spielbeginn aussortiert und finden in diesen Szenarien keine Verwendung. Sonstige Karten, die aufgrund ihrer Regeln in den Szenarien nicht eingesetzt werden können, dürfen nicht einfach abgelegt werden, sondern können normal im Verhältniss 3 zu 1 getauscht werden.

Stirbt ein Held, darf dessen Spieler im darauffolgenden Szenario mit einem neuen Helden wieder in das Spiel einsteigen, sofern mindestens 1 anderer Held überlebt hat. Eventuell von ihm beschworene Kreaturen werden jedoch abgelegt. Am Ende eines Szenarios behalten alle Helden ihre bereits ausgerüsteten Karten. Beschworene Kreaturen bleiben beschworen, und alle Helden erhalten 5 Lebenspunkte (bis zum Höchstwert von 15). Die Handkarten werden jedoch alle abgelegt.



Angriff auf das Dorf

Geschichte

Ihr seid froh das kleine Fischerdorf noch vor Einbruch der Nacht erreicht zu haben. Nun liegt ihr in euren Betten im Gasthaus um euch nach den letzten Abenteuern endlich einmal wieder auszuschlafen.

Mitten in der Nacht werdet ihr jedoch durch einen grellenden Alarmruf geweckt:

„Die GOBLINS greifen an!“

Schlaftrunken quält ihr euch aus dem Bett um euren Teil zur Verteidigung des Dorfes beizutragen.

Sonderregeln

Pro Held greift 1 Goblin an.

Lege für jeden Goblin einen Würfel, Glassteine oder etwas anderes auf den Tisch, um seine aktuellen Lebenspunkte anzuzeigen.

Die Helden gewinnen, sobald alle ausliegenden Goblins besiegt sind.

Doch Vorsicht! Im Laufe des Kampfes können immer mehr Goblins dazukommen (In dem Zug, in dem ein neuer Goblin in den Kampf eingreift, attackiert er noch keinen Helden !)

Wen greift der Goblin an?

- 1: Held mit den meisten Lebenspunkten
- 2: Held mit dem höchsten Attackewert
- 3: Held mit höchstem Magiewert
- 4: Held, der den meisten Schaden verursacht
- 5: Held, der den letzten Treffer gelandet hat
- 6: Ein weiterer Goblin greift in den Kampf ein
(Maximal so viele Goblins wie noch Helden im Spiel sind)

Wie greift der Goblin an?

1-2: Kurzbogen (Fernkampf)

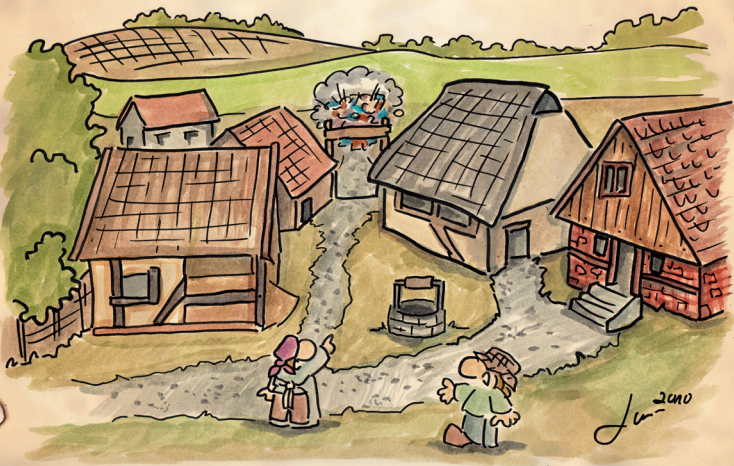
3-4: Knüppel (Nahkampf)

5-6: Speer (Nahkampf)



Angriff auf das Dorf

Werte eines Goblins:



Wahl des Weges

Geschichte

Nachdem ihr die feigen Goblins mit vereinten Kräften zurückgeschlagen habt, wenden sich die dankbaren Dorfbewohner an euch:

„Habt Dank für Eure Hilfe edle Herren, ohne Euch würden unsere Häuser nun brennen und unser Vieh wäre in den Händen der grauenvollen Grünhäute!

Seit Tagen schon greifen uns immer wieder Orks und Goblins an, plündern die Höfe und Häuser und schaffen die Beute in ihr Lager jenseits des Flusses.

Ihr Anführer ist ein gefährlicher Ork-Häuptling und so lange dieser lebt werden wir hier nicht sicher sein.

Bitte, ihr müsst uns helfen!

Geht zu dem Ork Lager und tötet den Häuptling, auf dass wir wieder in Frieden leben können!“

Als wahre Helden erklärt ihr euch natürlich bereit den verzweifelten Dörflern zu helfen.

Doch welchen Weg zum Orklager wollt ihr einschlagen?

Sonderregeln

An dieser Stelle könnt ihr als Gruppe entscheiden welchen Weg ihr gehen wollt um zum Lager der Orks zu gelangen.

Jeder Weg birgt andere Gefahren, kann euch aber auch neue Freunde verschaffen.

Wollt ihr ...

... durch den Wald gehen? Dann lest jetzt weiter auf Seite 8.

... der Straße folgen? Dann lest jetzt weiter auf Seite 10.

... über die Berge wandern? Dann lest jetzt weiter auf Seite 12.



Wahl des Weges



Durch den Wald

Geschichte

Ihr habt euch entschieden den Weg durch den Wald zu nehmen. Unheimlich ist es hier und so still...

Plötzlich durchdringt jedoch Kampflärm das Unterholz. Als ihr nachseht, wer dort streitet, erblickt ihr eine kleine Gruppe Elfen die von giftigen Riesenspinnen bedrängt wird.

Mutig stürzt ihr euch gegen die Untiere in die Schlacht.

Sonderregeln

Pro Held greift 1 Spinne an.

Die Helden ziehen vor Spielbeginn keine 4 Unterstützungskarten.

Lege für jede Spinne einen Würfel, Glassteine oder etwas anderes auf den Tisch, um ihre aktuellen Lebenspunkte anzuzeigen.

Wen greift die Spinne an?

- 1: Held mit den meisten Lebenspunkten
- 2: Held mit dem höchsten Attackewert
- 3: Held mit höchstem Magiewert
- 4: Held, der den meisten Schaden verursacht
- 5: Held, der den letzten Treffer verursacht hat
- 6: Held, der zuletzt an der Reihe war

Wie greift die Spinne an?

1-2: Gift spucken (Fernkampf)

3-4: Beißen (Nahkampf)

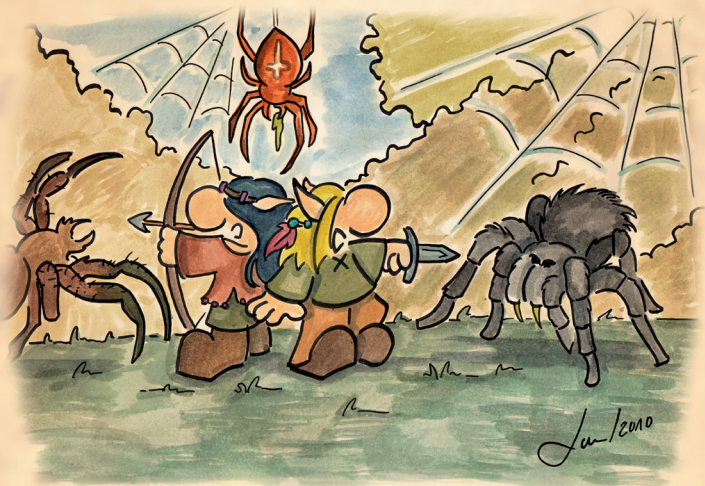
5-6: Einspinnen (Nahkampf)



Held verliert seine nächste Aktion


Durch den Wald

Werte einer Spinne:



Geschichte

Nachdem ihr alle Spinnen erschlagen habt, wendet ihr euch den Elfen zu. Diese sind sehr froh über eure Hilfe und bedanken sich bei euch, indem sie euch besondere Munition für eure Fernkampfaffen schenken.

Im folgenden Kapitel verursachen alle Fernkampfaffen: 

Ihr erreicht das Orklager auf Seite 14.

Die Straße entlang

Geschichte

Die Straße ist der kürzeste Weg zum Lager der Orks. Allerdings gibt es hier keinerlei Deckung, und zusätzlich habt ihr von den Dorfbewohnern erfahren, dass es hier auch noch Räuber geben soll.

Und als ob die Goblins und Orks nicht schon genug wären, stoßt ihr nach einiger Zeit auch prompt auf eine Kutsche, die gerade überfallen wird.

Trotz eurer Mission entscheidet ihr euch den armen Opfern zu helfen und stellt euch den Räubern entgegen.

Sonderregeln

Pro Held greift 1 Räuber an.

Die Helden ziehen vor Spielbeginn keine 4 Unterstützungskarten.

Lege für jeden Räuber einen Würfel, Glassteine oder etwas anderes auf den Tisch, um seine aktuellen Lebenspunkte anzuzeigen.

Wen greift der Räuber an?

- 1: Held mit den meisten Lebenspunkten
- 2: Held mit dem höchsten Attackewert
- 3: Held mit höchstem Magiewert
- 4: Held, der den meisten Schaden verursacht
- 5: Held, der den letzten Treffer verursacht hat
- 6: Held, der zuletzt an der Reihe war

Wie greift der Räuber an?

1-2: Diebstahl

(Bei erfolgreicher Attacke verliert der Held 1 Handkarte oder 1 ausgerüstete Karte nach eigener Wahl)

Der Held verliert eine Karte

3-4: Armbrust

(Fernkampf)



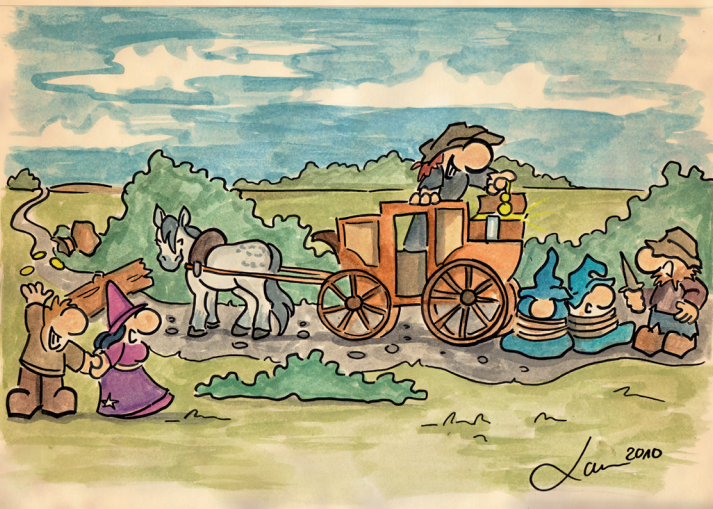
5-6: Schwert

(Nahkampf)



Die Straße entlang

Werte eines Räubers:



Geschichte

Nachdem ihr die Räuber besiegt habt, kümmert ihr euch um die Gefangenen. Es handelt sich um eine Gruppe Magier, die euch aus lauter Dankbarkeit einige magische Tricks verraten.

Im folgenden Kapitel verursachen alle Zaubersprüche:



Ihr erreicht das Orklager auf Seite 14.

Über die Berge

Geschichte

Der Weg über die Berge ist wohl mit Abstand der anstrengendste. Aber in dem unzugänglichen Gelände werden euch wohl keine Orkpatrouillen begegnen.

Aber auch diese Gegend birgt ihre Gefahren. Hinter einer Wegbiegung erblickt ihr eine kleine Gruppe Zwergenkrieger, die sich gegen Harpyien verteidigen.

Ihr zieht eure Waffe und eilt den Zwergen zu Hilfe.

Sonderregeln

Pro Held greift 1 Harpyie an.

Die Helden ziehen vor Spielbeginn keine 4 Unterstützungskarten.




Lege für jede Harpyie einen Würfel, Glassteine oder etwas anderes auf den Tisch, um ihre aktuellen Lebenspunkte anzuzeigen.

Gegen Nahkampfattacken haben die Harpyien einen Paradowert von 10!





Wen greift die Harpyie an?

- 1: Held mit den meisten Lebenspunkten
- 2: Held mit dem höchsten Attackewert
- 3: Held mit höchstem Magiewert
- 4: Held, der den meisten Schaden verursacht
- 5: Held, der den letzten Treffer verursacht hat
- 6: Held, der zuletzt an der Reihe war

Wie greift die Harpyie an?

- | | | |
|---|--------------------|---|
| 1-2: Stein werfen | (Fernkampf) |  |
| 3-4: Sturzflug | (Nahkampf) |  |
| 5-6: Schrei der Harpyie
(Rüstung wird ignoriert) | (Magische Attacke) |  |

Über die Berge


Werte einer Harpyie:  15  1  7  7  7/10  8



Geschichte

Die Harpyien sind erschlagen. Die geretteten Zwerge laden euch aus Dank zu einem guten Bier in ihren Stollen ein.

Während ihr euch erholt, feuern die Zwerge die Esse an und verbessern eure Nahkampfwaffen.

Im folgenden Kapitel verursachen alle Nahkampfwaffen: 

Ihr erreicht das Orklager auf Seite 14.



Das Orklager






Geschichte

Die Nacht bricht herein, als ihr endlich das Lager der Orks erreicht. Leise schleicht ihr im Schutz der Dunkelheit zur Hütte des Häuptlings. Unbemerkt huscht ihr mit gezogenen Waffen durch den Eingang und steht dem Orkhäuptling und seinem Schamanen gegenüber.

Sonderregeln

Die Helden ziehen vor Spielbeginn keine 4 Unterstützungskarten.


Pro Spieler erhalten Häuptling und Schamane zu Spielbeginn  +5 zusätzlich zu den .

Sobald einer der beiden Orks stirbt, verfällt der andere in einen Blut-
rausch und bekommt einen Bonus von  +2  +2  +2  +2  +2

Wen greift der Orkhäuptling / Schamane an?

- 1: Held mit den meisten Lebenspunkten
- 2: Held mit dem höchsten Attackewert
- 3: Held mit höchstem Magiewert
- 4: Held, der den meisten Schaden verursacht
- 5: Held, der den letzten Treffer verursacht hat
- 6: Held, der zuletzt an der Reihe war

Wie greift der Orkhäuptling an?


1-2: Wuchtschlag (Nahkampf)  8


3-4: Zertrümmerung (Nahkampf)  6
(Ein Rüstungsteil nach Wahl des Helden wird bei einem Treffer zerstört)

5-6: Rundumschlag (Nahkampf)  6
(Trifft alle Helden und Kreaturen)

Wie greift der Schamane an?

1-2: Heilt sich und den Häuptling um jeweils  +5

3-4: Knochensplitter (Magische Attacke)  7
(Rüstung wird angerechnet)

5-6: Fluch des Gronk (Magische Attacke)  5
(Rüstung wird ignoriert)

Das Orklager

Werte des Häuptlings:



Werte des Schamanen:



Geschichte

Als ihr nach erfolgreichem Kampf aus der Hütte tretet seid ihr von Dutzenden Orks umringt. Doch keiner macht Anstalten euch anzugreifen. Die Orks weichen sogar ängstlich zurück als ihr auf sie zugeht. Unbeschadet passiert ihr die Reihen der Gegner und verlasst das Lager.

Noch bevor ihr außer Sichtweite seid, beginnen die Orks mit dem Abbau ihres Lagers.

Die Dorfbewohner werden nun endlich Frieden haben!

KLEINE HELDEN

SCHURKEN & HALUNKEN



SPIELDESIGN: MALTE AUS DEM SIEPEN
ILLUSTRATION: LAURA BALZER



Mit dem neuen Basisspiel
„Kleine Helden: Schurken & Halunken“
bekommt ihr noch mehr Möglichkeiten,
und die Szenarien machen gleich
nochmal so viel Spaß!