

KLEINE HELDEN

Geheimnisse der Gruft

eine Szenarienreihe
für 1-5 Spieler



Pegasus Spiele

kostenloser Promotion-Artikel

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 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/>

Szenariomentwicklung: Malte aus dem Siepen

Illustration: Laura Balzer

© 2010 Pegasus Spiele GmbH



Pegasus Spiele

Siegbedingung

In allen Szenarien dieser Reihe müsst ihr alle Gegner besiegen um zum nächsten Abschnitt zu gelangen.

Wenn alle Helden tot sind, gewinnen die Gegner.

Sonderregeln

Jeder Spieler zieht nur 1 Held.

Das Kaufen von weiteren Helden ist nicht gestattet.

Alle Spieler spielen zusammen gegen das Spiel; ihre Helden 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. Unabhängig von der Anzahl der Gegner und der Helden agieren immer alle Gegner nach jedem Zug eines Spielers.

Dazu wird je einmal auf die, in dem jeweiligen Szenario, abgedruckten Tabellen gewürfelt, 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 Spieler 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 m 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 min. 1 anderer Held überlebt hat. Eventuell von ihm beschworene Kreaturen werden abgelegt.

Am Ende eines Szenarios behalten alle Helden ihre bereits ausgerüsteten Karten. Beschworene Kreaturen bleiben beschworen und alle Helden erhalten 5 Lebenspunkte (maximal 15). Die Handkarten werden jedoch alle abgelegt.



Geschichte

Unheimlich ist euch zu Mute als ihr den alten Friedhof betretet. Untote soll es hier geben, die des Nachts aus ihren Gräbern steigen. Ihr seid hier um der Sache auf den Grund zu gehen und die Dorfbewohner von dieser Plage zu befreien.

Gerade als sich eine dunkle Wolke vor den Mond schiebt, erblickt ihr die ersten Zombies, die langsam auf euch zuwanken.

Sonderregeln

Pro Held greift 1 Zombie an.

Lege für jeden Zombie seperat einen Würfel, Glassteine oder etwas anderes auf den Tisch, womit die Lebenspunkte nachgehalten werden können.

Solange nicht alle Zombies tot sind, wird auch für die bereits besiegten noch gewürfelt. Bei einer 6 stehen diese mit 3 wieder auf.

Werte eines Zombies:



Wen greift der Zombie an?

- 1: Held mit der höchsten Lebensenergie
- 2: Held mit höchstem Angriffswert
- 3: Held mit höchstem Magiewert
- 4: Held der den meisten Schaden verursacht
- 5: Held der den letzten Treffer verursacht hat
- 6: Der Zombie heilt sich selber um 2
(Nicht über die maximalen Lebenspunkte hinaus)

Wie greift der Zombie an?

- | | |
|--------------|-------------|
| 1-2: Spucken | (Fernkampf) |
| 3-4: Schlag | (Nahkampf) |
| 5-6: Biss | (Nahkampf) |



Geschichte

Nach kurzem Kampf sind die Zombies besiegt. Ihr schaut euch um und stellt fest das die Untoten alle aus einer alten Krypta hervorgekrochen sind. Langsam steigt ihr die Stufen in das alte Grab hinab.

Im Schein eurer Fackeln seht ihr plötzlich mehrere Gestalten auf euch zukommen und sie scheinen bewaffnet zu sein!

Sonderregeln

Pro Held greift 1 Skelett an.

Die Helden ziehen keine 4 Karten zu Beginn des Spiels.

Lege für jedes Skelett separeat einen Würfel, Glassteine oder etwas anderes auf den Tisch, womit die Lebenspunkte nachgehalten werden können.

Solange nicht alle Skelette tot sind, wird auch für die bereits besiegteten noch gewürfelt. Bei einer 6 stehen diese mit **+5** wieder auf.

Werte eines Skeletts:      

Wen greift das Skelett an?

- 1: Held mit der höchsten Lebensenergie
- 2: Held mit höchstem Angriffswert
- 3: Held mit höchstem Magiewert
- 4: Held der den meisten Schaden verursacht
- 5: Held der den letzten Treffer verursacht hat
- 6: Das Skelett heilt sich selber um 
(Nicht über die maximalen Lebenspunkte hinaus)

Wie greift das Skelett an?

- | | |
|-------------------------|-------------|
| 1-2: alter Bogen | (Fernkampf) |
| 3-4: rostiges Schwert | (Nahkampf) |
| 5-6: alter Streitkolben | (Nahkampf) |



Geschichte

Nachdem die Sklette in Einzelteilen auf dem kalten Boden verteilt liegen setzt ihr euren Weg durch die düsteren Katakomben der Gruft fort. Überall hört ihr es rascheln und knacken. Als ihr um eine Ecke biegt seht ihr eine Gestalt vorbei huschen und zieht schnell eure Waffen.

Sonderregeln

Es greift ein Geist an.

Die Helden ziehen keine 4 Karten zu Beginn des Spiels.

Pro Spieler erhält der Geist zu Spielbeginn  zusätzlich zu den .

Der Geist wird bei einer 1 einer 2 und einer 3 auf dem Angriffswürfel eines Helden/Kreatur nicht getroffen.

Werte des Geistes:



Wen greift der Geist an?

- 1: Held mit der niedrigsten Lebensenergie
- 2: Held mit der niedrigsten Magieresistenz
- 3: Alle Helden
- 4: 2 Helden mit den niedrigsten Paradowerten
- 5: 2 Helden mit der höchsten Lebensenergie
- 6: Der Geist heilt sich selber um 
(Nicht über die maximalen Lebenspunkte hinaus)

Wie greift der Geist an?

- | | | | |
|------|---|-------------|---|
| 1 | : Knochen werfen | (Fernkampf) |  |
| 2-3: | Kettenkugel | (Nahkampf) |  |
| 4-6: | geistiges Kreischen
(Rüstung wird ignoriert) | (Magisch) |  |



Geschichte

Am Ende des Ganges erreicht ihr eine Kammer wo ihr endlich dem Quell allen Übels gegenübersteht. Der Herr der Gruft beschwört hier die Toten herauf. Ihr seid fest entschlossen ihm das Handwerk zu legen!

Sonderregeln

Die Helden ziehen keine 4 Karten zu Beginn des Spiels.

Der Endgegner kann Schutzgeister beschwören. Schutzgeister können nicht angreifen. Solange Schutzgeister beschworen sind kann der Endgegner nicht angegriffen werden.

Der Endgegner startet das Spiel mit einem Schutzgeist pro Spieler. Pro Spieler erhält der Endgegner zu Spielbeginn **+5** zusätzlich zu den **15**.

Der Endgegner hat jeweils eine Aktion pro noch lebendem Held.

Werte des Endgegners: **15+** **2** **8** **12** **8** **8**

Werte eines Schutzgeistes: **5** **1** **5** **5**

Wen greift der Endgegner an?

- 1: Held mit der höchsten Lebensenergie
- 2: Held mit der niedrigsten Lebensenergie
- 3: Held mit dem höchstem Magiewert
- 4: Eine beliebige ausliegende Karte nach Wahl der Spieler wird zerstört
- 5: Allen Helden **-1** und der Endgegner wird und die Summe dieser Punkte geheilt.
- 6: Der Endgegner beschwört einen zusätzlichen Schutzgeist.

Wie greift der Endgegner an?

- | | | |
|--|------------|----------|
| 1-2: Ritualdolch | (Nahkampf) | 7 |
| 3-4: Knochensplitter
(Rüstung wird angerechnet) | (Magisch) | 7 |
| 5-6: Todesfluch
(Rüstung wird ignoriert) | (Magisch) | 5 |





**Mit der Erweiterung
„Kleine Helden 2: Verstärkung“
bieten sich euch mehr
Möglichkeiten und die
Szenarien machen gleich
nochmal so viel Spaß!**

Illustration: Laura Balzer
Szenariomentwicklung: Malte aus dem Siepen
© 2010 Pegasus Spiele GmbH



Pegasus Spiele