

TIEFER IN

DIE UNTERSTADT

VON WILLIAM „OZ“ SCHOONOVER

No Quarter präsentiert ein besonderes Einzelszenario für *Die Unterstadt*, das einen besonderen Feiertag in den Eisernen Königreichen begeht – den Tag des Schenkens. Dieser Feiertag wurden von den Taten Woldreds des Gewissenhaften um 269 NR inspiriert. Der cygnarische König hatte den jährlichen Brauch, die Bewohner von Caspia mit Geschenken für die Kinder und Münzen für die Erwachsenen zu beschenken. Aber für Einige ist der Tag des Schenkens eine Gelegenheit, Zwietracht und Verzweiflung zu sähen. In diesem Szenario müssen die Helden den Tag des Schenkens vor einer Bande von Schurken retten, die diesen Feiertag für alle zunichte machen wollen.

EINZELKAPITEL: DER TAG DES SCHENKENS

MISSIONSZIEL

Die Humbug-Bande will jedem den Tag des Schenkens vermiesen. Ambrose hat euch darum gebeten, euch um sie zu kümmern, bevor der Feiertag ruiniert wird, und euch eine Belohnung für eure Bemühungen versprochen.

Um ihre Ziele zu erreichen, haben die Humbugs ein Bündnis mit einem mächtigen Grymkin geschlossen. Dies haben sie erreicht, indem sie die Kreatur davon überzeugt haben, dass ihr diejenigen seid, die den Tag des Schenkens verderben wollen.

SPIELABLAUF

Dieses Einzelkapitel ist nicht Teil einer Kampagne. Nach der Auswahl der Helden, entscheidet jeder Spieler, wie viele Eigenschaftskarten er mit seinem Helden nutzen will. Zum Beispiel kann Gardeks Spieler entscheiden, gar keine Karten zu verwenden, während Canices Spieler acht Karten wählen könnte. Notiert nach Auswahl der Karten die Menge der genutzten EP des jeweiligen Helden, da sich dies im Spiel auf Krampus' Angriffe auswirken wird.

Die Schatzkammer wird in diesem Kapitel nicht verwendet. Wenn ein Held einen Schurken beschädigt, erhält er eine Menge EP-Münzen in Höhe des Schadens, den der Schurke erlitten hat. Ein Held kann maximal 6 EP tragen. Beschädigt ein Held mit 6 EP einen Schurken, werden überschüssige EP-Münzen ins Feld des Schurken gelegt.

Wird ein Held bewusstlos, werden alle EP-Münzen und Beutekarten auf dem Feld platziert, von dem er entfernt wurde. Einmal während seines Zuges darf ein Held auf einem Feld mit EP-Münzen oder Beutekarten entweder so viele EP-Münzen aufsammeln, wie er tragen kann, oder eine Beutekarte.

Einmal während seines Zuges kann ein Held einem anderen Held auf seinem Feld eine Karte geben, die er trägt.

AMBROSE UND BEUTE

Ambrose hat einen Laden eröffnet, in dem er Geschenke für den Feiertag verkauft. Einmal während seines Zuges kann ein

Held auf dem Ambrose-Feld 3 EP in die Bank zurücklegen, um eine Karte vom Beutestapel zu ziehen. Jeder Text, der Herausforderungswürfe fordert, wird ignoriert. Wird die Karte Ein Haufen Münzen gezogen, wird sie vor den Charakter gelegt, der sie gekauft hat, und zu Beginn des nächsten Zuges dieses Spielers abgelegt. Während die Karte Ein Haufen Münzen im Spiel ist, erhalten alle Helden 1 Bonus-EP, wann immer sie einen Schurken beschädigen.

Falls ein Held bewusstlos wurde, kann ein kampfbereiter Held auf dem Ambrose-Feld 5 EP in die Bank zurücklegen, um den bewusstlosen Helden aufs Spielbrett zurückzubringen. Der zurückgebrachte Held wird auf dem Ambrose-Feld platziert und erhält alle verlorenen Wundmarker zurück, alle mit der roten Seite nach oben.

DROHENDES VERDERBEN

Wenn eine Karte Drohendes Verderben gezogen wird, wirf einen Würfel. Drehe die Schurken-Datenkarte, die dem Wurf entspricht, auf ihre epische Seite. Wurde diese Karte bereits auf ihre epische Seite gedreht, ersetze die Karte und alle dazugehörigen, in der Reserve verbliebenen Figuren durch die Standard-Gedankensklaven-Karte und -Figuren.

KRAMPUS

Krampus ist ein bedeutsamer Schurke und ein Boss. Er wird bei Initiative 1 aktiviert und wenn eine Karte Drohendes Verderben gezogen wird. Falls sich Krampus zwischen mehreren Zielen entscheiden muss, greift er das Ziel an, das die meisten EP-Münzen besitzt, bevor er die Präferenzen auf einer Schurkenaktionskarte befolgt.

Wenn Krampus kampfunfähig gemacht wird, lege alle Beutekarten, die er trägt, auf das Feld, von dem er entfernt wurde.

Beindet sich Krampus nicht im Spiel, wenn er aktiviert werden würde, stelle ihn auf einem zufälligen Durchgang auf und aktiviere ihn.

GELÄNDE

GRUBE

Charaktere können sich nicht auf ein Grubenfeld bewegen. Wird ein Charakter auf einem Grubenfeld platziert, wird er kampfunfähig. Charaktere, die durch Grubenfelder kampfunfähig werden, generieren normal EP.

EP, die auf einem Grubenfeld platziert werden, kehren in die Bank zurück.

Eine Grube wird bei der Bestimmung von Reichweiten normal mitgezählt.

SIEG ODER NIEDERLAGE

Das Kapitel endet mit der Niederlage der Gruppe, wenn alle Helden entweder kampfunfähig oder bewusstlos sind.

Die Gruppe gewinnt, wenn am Ende einer Runde alle Nebenquestkarten gekauft wurden.

AUFBAU



EREIGNISSTAPEL:

Karten 1, 3, 6, 7, 15-20



NEBENQUEST-STAPEL:

Für dieses Kapitel werden nur die Beutekarten genutzt. Mische sie, um einen Beutestapel zu erhalten.



SCHURKEN-AKTIONSSTAPEL:

Karten 1-4, 11, 12, 14, 16 und 29-34.

SCHURKENRESERVE



KRAMPUS-KARTE UND -MARKER

VIT	10
STR	10
ABW	12
PNZ	16

KRAMPUS

BÖSE KRALLE	GEN	KFT
	5	8

PEITSCHENDE ZUNGE	RW	GEN	KFT
	1	5	7

BESTRAFE DIE GIERIGEN
DER SACK
HERZIEHEN
UNNACHGIEBIG

BESTRAFE DIE GIERIGEN - Wenn Krampus einen Helden angreift, erhält er für jede vollen 10 EP an Talentkarten des Helden einen Bonus von +1 auf Angriff und Schaden.

DER SACK - Falls sich Krampus zu irgendeinem Zeitpunkt auf demselben Feld wie ein kampfunfähiger Held befindet, wird dieser Held sofort bewusstlos.

HERZIEHEN - Wenn Krampus einen anderen Charakter mit einem Angriff trifft, wird dieser auf das gleiche Feld gezogen wie Krampus.

UNNACHGIEBIG - Krampus kann nicht bewegt werden und ignoriert die Regeln für schwieriges Gelände.



DARF ZUM PERSÖNLICHEN GEBRAUCH GEDRUCKT
UND KOPIERT WERDEN
www.ulisses-spiele.de

