

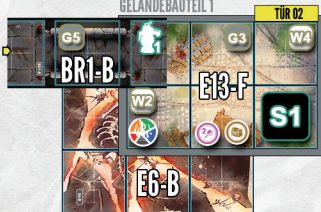
## DURCH DEN BEZIRK

Du kommst an den groben Steinplatten einer drakonischen Wohnsiedlung vorbei. Es ist auffällig, wie wenige Leichen sich auf den Straßen befinden, obwohl es überall deutliche Anzeichen für einen Kampf gibt.

Deine Anwesenheit erregt die Aufmerksamkeit der Kreaturen der Dunkelheit, begierig darauf neue Opfern zu finden. Ein Monster ignoriert dein Erscheinen jedoch völlig, denn die tobende Kreatur hat bereits eine andere Beute im Blick: einen verwundeten Krieger.

An eine Wand gelehnt blickt er seinem Schicksal furchtlos entgegen.

GELÄNDEBAUTEIL 1



SM - **Novize**



„Jagdmonster“ - Fleischgolem - **Novize**



1 Interaktionsplättchen 2: **Seite 12**



1 Runenstapel (5 Runen, 1 jeder Farbe)



1 Truhe



2+: WM - **Kämpfer**



3+: GM - Vollstrecker - **Kämpfer**



4+: WM - **Kämpfer**



5+: GM: Vollstrecker - **Kämpfer**

### SONDERREGEL: JAGDMONSTER

Das „Jagdmonster“ (aus diesem Aufbau) versucht in seiner **1. Aktivierung** das **Interaktionsplättchen** auf E13-F **anzugreifen**. Erleidet das Plättchen dabei **mindestens 1 Schaden**, müsst ihr es aus dem Spiel entfernen, es ist damit besiegt. Kann das Jagdmonster das Plättchen nicht angreifen oder erleidet es keinen Schaden (ihr könnt Schaden gegen das Plättchen **VERHINDERN**)? Dann „überlebt“ das Plättchen. **Ab** seiner **2. Aktivierung** verhält sich das **Jagdmonster normal** und die Sonderregel ist beendet.

### SONDERREGEL: VERSCHLOSSENE TÜR

Solange sich ein **Interaktionsplättchen** auf dem Spielplan befindet: **Tür 02** kann nicht geöffnet werden.