



VERVOLLSTÄNDIGT DEN WÜRFEL

ZIEL

Division Zero schickt uns auf eine Testmission. Sie wollen sehen, ob es uns in diesem monsterverseuchten Gebiet gelingt, die drei Bruchstücke eines Würfels zu finden.

Zeigen wir ihnen, aus welchem Holz wir geschnitzt sind und was wir mit Monstern machen, die uns im Weg stehen.



ZIEL DI
3. 74



BLUTROTES WÜRFELFRAGMENT

ENTDECKUNG



Das Bruchstück eines Würfels glänzt in deiner Hand. Es wirkt wie Rubin, aber es leuchtet schwach in einem eigenen Licht und fühlt sich warm an.

Im nächsten Augenblick stößt das Bruchstück ein hohes Kreischen aus und in einem roten Blitz erscheint eine Kreatur vor dir. Sie stürzt sich sofort auf dich.

Du wirst von einem Verdorbenen Tier aus dem Reservevorrat *aus dem Hinterhalt* angegriffen. Lege einen Informationsmarker auf das Ziel.

[VERVOLLSTÄNDIGT DEN WÜRFEL]

AGENT D1.3



METALLISCHES WÜRFELFRAGMENT

ENTDECKUNG

Ein metallisches Blitzen zu deinen Füßen erregt deine Aufmerksamkeit. Das Objekt, das du aufhebst, ist ein metallisches Bruchstück eines Würfels. Verwirrende Muster wirbeln über seine Oberfläche. Als du es berührst, wird dir kurz schwarz vor Augen und dieselben Muster tanzen durch deinen Verstand.

Du erleidest einen Handgemengeangriff mit Stärke 2, als die Visionen deinen Geist vernarben.

Lege einen Informationsmarker auf das Ziel.

[VERVOLLSTÄNDIGT DEN WÜRFEL]



ONYX- WÜRFELFRAGMENT

ENTDECKUNG

Das Würfelbruchstück in deiner Hand scheint aus schwarzem Glas zu bestehen, doch seine Oberfläche ist schmierig wie von Öl. Ein durchdringender Geruch nach verbranntem Fleisch geht davon aus und ist sicherlich weithin zu riechen.

Übertrage ein Verdorbenes Tier aus dem Reservevorrat in den Brutvorrat.

Lege einen Informationsmarker auf das Ziel.

[VERVOLLSTÄNDIGT DEN WÜRFEL]

AENT DI.1



KNOCHENAMULETT

FUNDSTÜCK

Division Zero hat euch mit einem Schutztalisman ausgestattet. Das runde, elfenbeinerne Amulett ist bedeckt mit komplexen Symbolen, die in einem inneren Licht glühen.

Sobald ein Held niedergeschlagen wird, könnt ihr euch entscheiden, den Schutz des Amuletts einzusetzen.

Falls ihr dies tut, wirft der entsprechende Held alle Handkarten ab, wird jedoch nicht niedergeschlagen. Werft danach diese Karte ab.