

[4]

Sammeln des Äthers



Nach einer Bewegung deiner Figuren: Ziehe eine Karte. Zusatz: Lege zwei Karten von der Hand auf den Rückzug.

„Die Theorie des Äthers ist tot. So wie wir.“
- Hagen Sturmkrähe

DM-Promo 2014

Magie, Kraft der Toten

[3]

Belaster



Benenne beim Ausspielen des Belasters eine Figur. So lange der Belaster im Spiel ist, sind alle Proben dieser Figur um zwei erschwert.

„Mensch Benny! Halt' doch mal den Rand!“

DM-Promo 2014

Person

[5]

Besessenheit



Spielbar auf einen Vampir mit der Fähigkeit Befehl. Lege eine um drei erschwerte Befehlsprobe ab: Führe ohne Aufwand einer weiteren Handlung einen Nahkampfangriff der befohlenen Figur gegen eine mit ihr im Nahkampf stehende gegnerische Figur aus.

DM-Promo 2014

Magie, Blutmacht

[6]

Fanatismus



Zusatz: Kontrollierst du zwei oder mehr Charaktere mit Glaube und befindest dich im Nahkampf: Addiere die Schicksalszahl einer zusätzlichen Karte vom Nachschub. Ein eventueller Zusatz entfällt.

„Niemand kann unserem Glauben widerstehen!“ - Galvan

DM-Promo 2014

Ereignis

[5]

Kriegsbogen



Spielbar auf eine Figur mit Geschick 4 oder mehr. Ermöglicht der Figur den Fernkampf. Addiere die Stärke der Figur zum Fernkampfwert. Wurde der Kriegsbogen in deinem letzten Zug benutzt, kann er in diesem Zug nicht benutzt werden.

DM-Promo 2014

Gegenstand, Waffe

[5]

Tollwut



Spielbar auf einen Werwolf. Verursacht dieser Werwolf im Nahkampf eine Verletzung: Ziehe eine Karte.

DM-Promo 2014

Magie, Macht der Erde