



TEMPO

4

3

2

1

Einmal während jedes deiner Züge kannst du im Uhrzeigersinn entlang der Rennstrecke um eine Anzahl von Feldern vorrücken, die kleiner oder gleich deinem Tempo ist. Aktiviere diese Fähigkeit wie eine Hexerei. Nach der Bewegung löst du die Fähigkeit des Feldes aus, auf dem du gelandet bist.

Immer wenn du die Ziellinie überquerst, verliert jeder Gegner 5 Lebenspunkte.

Immer wenn du ein -Feld passierst und falls sich keine Ladungsmarken auf deinem Armaturenbrett befinden, würfelle mit einem sechseitigen Würfel und lege dann eine Ladungsmarke auf dein Armaturenbrett auf das Werkzeug, das du gewürfelt hast.

Du kannst die Fähigkeit eines Werkzeugs auf deinem Armaturenbrett als Hexerei aktivieren, indem du eine Ladungsmarke von jenem Werkzeug entfernst.

Neue Reifen

Eine Kreatur deiner Wahl erhält bis zum Ende des Zuges Ersts Schlag und Eile.



Stabile Konstruktion

Eine Kreatur deiner Wahl erhält +3/+3 bis zum Ende des Zuges.



Turbolader

Rücke ein oder zwei Felder vor und löse die Fähigkeit des Feldes, auf dem du landest, normal aus.



Geheime Abkürzung

Eine Kreatur deiner Wahl kann in diesem Zug nicht geblockt werden.



Kraftstoffeinspritzung

Erzeuge drei Mana genau einer beliebigen Farbe.



Aufmotzen

Lege eine Ladungsmarke auf ein beliebiges anderes Werkzeug auf deinem Armaturenbrett.





ÄTHERDRIFT

TM & © 2025 Wizards of the Coast LLC.

400P00544000001 DE