




VITESSE

Une fois durant chacun de vos tours, lorsque vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez vous déplacer sur le circuit dans le sens des aiguilles d'une montre et avancer d'un nombre de cases inférieur ou égal à votre vitesse. Après votre déplacement, vous déclenchez la capacité de la case où vous arrivez.

À chaque fois que vous franchissez la ligne d'arrivée, chaque adversaire perd 5 points de vie.

À chaque fois que vous passez un , s'il n'y a pas de marqueur « charge » sur votre tableau de bord, lancez un dé à six faces, puis mettez un marqueur « charge » sur votre tableau de bord, sur l'outil qui correspond au résultat du lancer de dé.

Lorsque vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez activer la capacité d'un outil de votre tableau de bord en retirant un marqueur « charge » de cet outil.

4

Roues neuves



La créature ciblée acquiert l'initiative et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Structure robuste



Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

3

Moteur turbo



Avancez d'une ou deux cases, et déclenchez normalement la capacité de la case sur laquelle vous arrivez.

Raccourci secret



Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2

Injection de carburant



Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Réglage du moteur



Mettez un marqueur « charge » sur n'importe quel autre outil sur votre tableau de bord.

1



AETHERDRIFT

TM & © 2025 Wizards of the Coast LLC.

400P00544000001 FR