



AETHERDRIFT 霊気走破

準備：

卓内の全員の手が届く位置に『霊気走破』レーストラックを置きます。各プレイヤーとも自分のレーサーを示すマーカー（色付きのダイスや小さなフィギュアなど）を用意し、「スタート」のマスに置きます。各プレイヤーにイベント用品の「ダッシュボード」が配布されますので、現在の速度や使用できるツールの記録にご利用ください。

ルール：

このゲームで初めて統率者呪文が唱えられたとき、全員のエンジンが始動します！（速度を持たないプレイヤーは「1」から始めます。各プレイヤーのターン中に1回、そのプレイヤーの対戦相手がライフを失ったら、そのプレイヤーの速度が1上がります。最高4まで。）

各プレイヤーのターン中に1回、そのプレイヤーはレーストラック上のマス自身の速度以下の数だけ時計回りに進むことができます。これはソーサリーとして行います。移動後に、止まったマスの能力が誘発します。

プレイヤーがゴールラインを越えるたび、そのプレイヤーの各対戦相手は5点のライフを失います。

プレイヤーが①を越えるたび、そのプレイヤーのダッシュボード上に蓄積カウンターがないなら、6面ダイス1個を振り、出た目のツールの上に蓄積カウンター1個を置きます。

宝物・トークン1つを生成する。

緑の3/3の象・クリーチャー・トークン1体を生成する。

カード1枚を引く。

宝物・トークン1つを生成する。

飛行機を持つ無色の1/10のクリーチャー・トークン1体を生成する。

カード1枚を引く

クリーチャー最大1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

カード1枚を引く

あなたの墓地にあるクリーチャー・カード最大1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

クリーチャー最大1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

宝物・トークン1つを生成する。

クリーチャー最大1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

カード1枚を引く

スタート
(あなたがゴールラインを越えるたび、各対戦相手は5点のライフを失います。)



AETHERDRIFT

靈氣走破