



TM & © 2025 Wizards. Justyna Dura, Nathaniel Himawan

TARKIR

LA TEMPÊTE DES DRAGONS

COMMANDER PARTY





ABZAN




Une fois pendant chacun de vos tours, lorsque vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez activer une capacité en retirant le nombre spécifié de vos marqueurs « faction » de l'orage des dragons.

- 1 : Ajoutez ☀, ☠, ou 🐉.
- 3 : Répartissez trois marqueurs +1/+1 parmi les créatures que vous contrôlez.
- 6 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol, puis il endure 3. (Mettez trois marqueurs +1/+1 sur lui ou créez un jeton de créature 3/3 blanche Esprit.)



JESKAÏ

Une fois pendant chacun de vos tours, lorsque vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez activer une capacité en retirant le nombre spécifié de vos marqueurs « faction » de l'orage des dragons.

1 : Ajoutez , , ou .

3 : Le prochain sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4 que vous lancez depuis votre main ce tour-ci a le rebond. *(Exilez le sort au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)*

6 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol. Découvrez 3. *(Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*



SULTAÏ

Une fois pendant chacun de vos tours, lorsque vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez activer une capacité en retirant le nombre spécifié de vos marqueurs « faction » de l'orage des dragons.

- 1 :** Ajoutez ☹️, 🐉, ou 💧.
- 3 :** Meulez trois cartes. Vous pouvez mettre une carte de permanent parmi elles dans votre main.
- 6 :** Vous pouvez exiler jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui en est une copie, excepté que c'est un dragon 4/4 rouge avec le vol en plus de ses autres couleurs et de ses autres types. Sinon, créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.



MARDU

Une fois pendant chacun de vos tours, lorsque vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez activer une capacité en retirant le nombre spécifié de vos marqueurs « faction » de l'orage des dragons.

- 1 : Ajoutez 🐉, ☀️, ou 💀.
- 3 : Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité.
- 6 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, il acquiert mobilisation 3 et la célérité. *(À chaque fois qu'il attaque, créez trois jetons de créature 1/1 rouge Guerrier, engagés et attaquants. Sacrifiez-les au début de votre prochaine étape de fin.)*



TEMUR

Une fois pendant chacun de vos tours, lorsque vous pourriez lancer un rituel, vous pouvez activer une capacité en retirant le nombre spécifié de vos marqueurs « faction » de l'orage des dragons.

1 : Ajoutez 🐉, 💧, ou 🐉.

3 : Doublez la force et l'endurance d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

6 : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol. Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière, et vous pouvez engager une créature que vous contrôlez pour réduire le coût de ce sort de ⓧ, X étant la force de la créature. Si ce sort devait être mis dans un cimetière, exilez-le à la place.