



TM & © 2025 Wizards. Justyna Dura, Nathaniel Himawan

TARKIR

LA DRACOTEMPESTA

COMMANDER PARTY





ABZAN

Una volta durante ogni tuo turno, come una stregoneria, puoi attivare un'abilità rimuovendo il numero indicato dei tuoi segnalini fazione dalla Dracotempesta.

- 1:** Aggiungi ☀, ☠ o 🌳.
- 3:** Distribuisce tre segnalini +1/+1 fra le creature che controlli.
- 6:** Crea una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare, poi resiste 3. *(Metti tre segnalini +1/+1 su di essa oppure crea una pedina creatura Spirito 3/3 bianca.)*



JESKAI

Una volta durante ogni tuo turno, come una stregoneria, puoi attivare un'abilità rimuovendo il numero indicato dei tuoi segnalini fazione dalla Dracotempesta.

- 1: Aggiungi ,  o .
- 3: La prossima magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a 4 che lanci dalla tua mano in questo turno ha ripresa. *(Esilia la magia mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare quella carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.)*
- 6: Crea una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare. Scopri 3. *(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 3. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*



SULTAI

Una volta durante ogni tuo turno, come una stregoneria, puoi attivare un'abilità rimuovendo il numero indicato dei tuoi segnalini fazione dalla Dracotempesta.

- 1:** Aggiungi ☹️, 😬 o 💧.
- 3:** Macina tre carte. Puoi aggiungere alla tua mano una carta permanente scelta tra esse.
- 6:** Puoi esiliare fino a una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Se lo fai, crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è un Drago 4/4 rosso con volare in aggiunta ai suoi altri colori e tipi. Altrimenti, crea una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare.



MARDU

Una volta durante ogni tuo turno, come una stregoneria, puoi attivare un'abilità rimuovendo il numero indicato dei tuoi segnalini fazione dalla Dracotempesta.

- 1:** Aggiungi 🐉, ☀️ o 💀.
- 3:** Fino alla fine del turno, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno rapidità.
- 6:** Crea una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare. Fino alla tua prossima sottofase finale, ha mobilitare 3 e rapidità. *(Ogniqualvolta attacca, crea tre pedine creatura Guerriero 1/1 rosse TAPPate e attaccanti. Sacrificale all'inizio della tua prossima sottofase finale.)*



TEMUR

Una volta durante ogni tuo turno, come una stregoneria, puoi attivare un'abilità rimuovendo il numero indicato dei tuoi segnalini fazione dalla Dracotempesta.

- 1:** Aggiungi ,  o .
- 3:** Raddoppia la forza e la costituzione di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. Ha travolgere fino alla fine del turno.
- 6:** Crea una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare. Puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero, e puoi TAPpare una creatura che controlli per ridurre il costo di quella magia di , dove X è la forza della creatura. Se quella magia sta per essere messa in un cimitero, invece esilia.