



COMMANDER

BIENVENUE À COMMANDER NIGHTS !

Revenez chaque semaine jouer en Commander et terminez les exploits sur cette carte pour remporter des dotations spéciales. À la fin de chaque partie de Commander, demandez à votre organisateur de vérifier avec votre table quels exploits vous avez accomplis pour qu'il les coche sur cette carte. Vous aurez quelques semaines pour terminer autant d'exploits que possible sur cette carte. Quand vous aurez terminé **sept** et **quatorze** exploits, présentez votre carte Exploits à votre organisateur pour recevoir une récompense.

- ☐ Lancez un compagnon depuis l'extérieur de la partie.
- ☐ Lancez un sort avec « ultimatum » dans son nom.
- ☐ Contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 40.
- ☐ Faites muter une créature qui a déjà subi deux mutations.
- ☐ Recyclez au moins trois fois pendant un même tour.
- ☐ Contrôlez une créature avec au moins 4 marqueurs différents sur elle.
- ☐ Attaquez tous les autres joueurs en une seule attaque.
- ☐ Éliminez un autre joueur avec des blessures de commandant.
- ☐ Contrôlez au moins 8 permanents avec des coûts convertis de mana différents.
- ☐ Contrôlez au moins 10 créatures, chacune avec au moins 1 marqueur sur elle.
- ☐ N'ayez aucune carte dans votre bibliothèque.
- ☐ Piochez au moins 10 cartes pendant un même tour.
- ☐ Gagnez une partie de Commander.
- ☐ Terminez une partie sans jouer votre commandant.
- ☐ Ayez au moins 100 points de vie au total.

Certaines semaines, des règles spéciales seront appliquées à Commander Nights.

4-10 mai : tous les coûts de mutation sont réduits de 2 manas de la combinaison de mana coloré/générique de votre choix. **18-24 mai :** toutes les cartes ont Recyclage {3} en plus de leurs autres capacités. **1-7 juin :** les créatures non-jeton arrivent sur le champ de bataille sous votre contrôle avec l'un des marqueurs suivants de votre choix : vol, initiative, lien de vie, menace, piétinement ou vigilance.