Commander Nights
Renaissance de Zendikar

Terminez les objectifs de la liste ci-dessous pour remporter des dotations spéciales. Quand vous en aurez accompli six, présentez la liste à votre organisateur pour recevoir une récompense. Lorsque vous en aurez terminé onze, présentez de nouveau votre liste pour recevoir une meilleure dotation.

Règles spéciales [facultatif] :

- 5-11 oct. : chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.
- 19-25 oct. : les sorts kickés coûtent {2} de moins à lancer.
- 16-22 nov. : tous les gredins ont le contact mortel.
- 30 nov.-6 déc. : tous les guerriers gagnent +2/+2.
- 14-21 déc. : tous les sorciers ont le vol.
- 11-17 janv. : tous les clercs ont le lien de vie.

Exploits :

- ☐ **Contrôlez au moins deux commandants.**
- ☐ **Faites arriver au moins cinq terrains sur le champ de bataille, sous votre contrôle, pendant un même tour.**
- ☐ **Contrôlez au moins dix permanents légendaires.**
- ☐ **Jouez les deux côtés d'une carte recto-verso lors d'une même partie.**
- ☐ **Gagnez une partie de Commander avec seulement 1 point de vie.**
- ☐ **Kickez deux sorts pendant le même tour.**
- ☐ **Attaquez tous les adversaires avec au moins trois créatures chacun pendant un même tour.**
- ☐ **Possédez un groupe complet (*un clerc, un gredin, un guerrier et un sorcier*).**
- ☐ **Créez au moins 5 jetons de créature pendant un même tour.**
- ☐ **Possédez au moins 10 cartes recto-verso sur le champ de bataille ou dans votre cimetière.**
- ☐ **Lancez au moins 5 sorts pendant un même tour.**
- ☐ **Contrôlez une créature à laquelle sont attachés au moins trois équipements et/ou auras.**

TM & © 2020 Wizards of the Coast LLC. 670Z5643002 FR