Commander Nights Kaldheim

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 **[douze]**, présentez de nouveau votre liste pour recevoir une meilleure dotation.

Règles spéciales (facultatif) :

- **8-14 févr. :** à la fin du combat pendant votre tour, si vous avez attaqué avec au moins une créature, créez un jeton Trésor.
- **22-28 févr. :** les dieux légendaires ont le partenariat.
- **8-14 mars :** une fois pendant votre tour, vous pouvez lancer un cri de guerre viking. Si vous faites ainsi, choisissez une créature. Elle ne peut pas bloquer ce tour-ci.
- **22-28 mars :** exiler une carte avec la prédiction coûte [1] au lieu de [2].
- **5-11 avril :** une fois pendant la partie, vous pouvez ouvrir un booster Kaldheim et ajouter une carte du booster à votre main.

Exploits :

- ☐ **Effet boule de neige :** contrôlez au moins dix permanents neigeux.
- ☐ **Le panthéon :** contrôlez au moins cinq dieux.
- ☐ **Champion :** activez une capacité de vantardise au moins cinq fois.
- ☐ **Rassemblement :** contrôlez au moins dix permanents légendaires.
- ☐ **Quelle histoire :** complétez cinq sagas différentes.
- ☐ **Persistance :** lancez votre commandant au moins trois fois.
- ☐ **Prédiction :** une fois par partie, annoncez au début de votre tour que vous allez gagner ce tour-ci, puis faites-le.
- ☐ **Récit victorieux :** sacrifiez au moins dix permanents en un seul tour.
- ☐ **Équipement :** contrôlez un dieu auquel un équipement légendaire est attaché.
- ☐ **Nouvelles recrues :** contrôlez au moins dix créatures partageant un type de créature.
- ☐ **Sous le pied :** battez un adversaire avec des blessures de combat infligées par des dieux ou des géants.
- ☐ **Pauvres mortels :** remportez la partie avec un total de points de vie d'exactement 40.
- ☐ **Emblématique :** obtenez au moins deux emblèmes.
- ☐ **Vitesse supérieure :** pilotez un véhicule avec une créature qui est à la fois équipée et enchantée.
- ☐ **Tapis :** commencez un tour avec au moins sept cartes en main et terminez-le sans aucune carte en main.

TM & © 2020 Wizards of the Coast LLC. 670Z5891001