



COMMANDER NIGHTS

INNISTRAD: PROMESSA CREMISI

Completa gli obiettivi della lista seguente per vincere ricompense speciali. Una volta raggiunti [] obiettivi, presenta la lista all'organizzatore per ottenere una ricompensa. Una volta completati [] obiettivi, presenta nuovamente la lista per una ricompensa ancora migliore.

Regole speciali (facoltative):

- **29 novembre - 5 dicembre:** Ogniqualevolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia, il suo controllore crea una pedina Sanguine. *(È un artefatto con "1, ♣, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*
- **27 dicembre - 2 gennaio:** All'inizio del combattimento di ogni giocatore, quel giocatore può scegliere una creatura che controlla. Quella creatura ha addestramento fino alla fine del turno. *(Ogniqualevolta questa creatura attacca con un'altra creatura con forza maggiore, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.)*
- **10-16 gennaio:** Se una creatura che muore fa innescare l'abilità innescata di un permanente, quell'abilità si innesca una volta in più.

Obiettivi:

- ☐ **Inventore:** controlla 10 o più pedine artefatto.
- ☐ **Comunione con il nulla:** scarta 4 o più carte in un singolo turno.
- ☐ **Bomboniere:** ogni avversario controlla almeno un permanente che possiedi.
- ☐ **Asso nella manica:** lancia tre o più magie da una zona diversa dalla tua mano in un singolo turno.
- ☐ **Cavia da laboratorio:** sacrifica una creatura che non possiedi.
- ☐ **Numero sfortunato:** controlla esattamente 13 creature.
- ☐ **Maledizione!:** per ogni avversario, controlla almeno un permanente assegnato a quel giocatore o a un permanente che controlla.
- ☐ **In esilio:** possiedi almeno 13 carte in esilio.
- ☐ **Ricevimento nuziale:** controlla 8 o più creature non pedina che condividono almeno un tipo di creatura.
- ☐ **Opulenza:** raggiungi 50 o più punti vita e 9 o più carte in mano.