



# COMMANDER NIGHTS – STRIXHAVEN: SCUOLA DEI MAGHI

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):

- **26 aprile - 2 maggio:** Ogniqualvolta una magia istantaneo o stregoneria che viene lanciata fa innescare un'abilità innescata, copia quell'abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.
- **10 - 16 maggio:** Ogniqualvolta lanci un istantaneo o una stregoneria, scegli un avversario. Può copiare quella magia e scegliere nuovi bersagli.
- **24 - 30 maggio:** Ogniqualvolta lanci il tuo comandante, scegli una carta Lezione che possiedi al di fuori della partita e aggiungila alla tua mano. *(Non può condividere lo stesso nome di alcuna delle tue carte e deve appartenere all'identità di colore del tuo comandante.)*
- **14 - 20 giugno:** Una volta per partita, puoi aprire una busta per draft sigillata di *Orizzonti di Modern 2* o di *Strixhaven: Scuola dei Maghi*, rivelare una carta da essa e aggiungerla alla tua mano. *(Deve appartenere all'identità di colore del tuo comandante.)*
- **28 giugno - 4 luglio:** Durante ciascuno dei tuoi turni, la prima magia istantaneo o stregoneria che lanci costa {2} in meno per essere lanciata.

## Obiettivi:

- ☐ **Prodigio di Pennargento:** Controlla permanenti con un totale di 20 o più segnalini +1/+1 su di essi.
- ☐ **Prodigio di Germoglioscuro:** Guadagna 20 o più punti vita in un turno.
- ☐ **Prodigio di Quandrix:** Controlla 20 o più terre contemporaneamente.
- ☐ **Prodigio di Prismari:** Lancia un istantaneo o una stregoneria con valore di mana pari o superiore a 10.
- ☐ **Prodigio di Archeorocca:** Controlla 10 o più Spiriti contemporaneamente.
- ☐ **La pratica rende perfetti:** Lancia la stessa carta 4 o più volte.
- ☐ **Osserva, impara, ripeti:** Controlla 3 o più permanenti non terra che condividono lo stesso nome di un permanente controllato da un avversario.
- ☐ **Presenza dominante:** Pesca 10 o più carte in un singolo turno.
- ☐ **Progressi di ricerca:** Copia 5 o più magie in un solo turno.
- ☐ **Eclettismo:** Controlla permanenti con 12 o più abilità definite da parola chiave diverse.