



COMMANDER NIGHTS: *STRIXHAVEN:* *ESCOLA DE MAGOS*

Conclua as conquistas da lista abaixo para receber prêmios especiais.

Quando você conseguir [], mostre a lista para o organizador e ganhe um prêmio.

Quando concluir [], mostre sua lista novamente para receber um prêmio ainda melhor.

Regras especiais (opcional):

- **26 de abril a 2 de maio:** Toda vez que a conjuração de uma mágica instantânea ou um feitiço desencadear uma habilidade desencadeada, copie a habilidade. Você pode escolher novos alvos para a cópia
- **10 a 16 de maio:** Toda vez que você conjurar uma mágica instantânea ou feitiço, escolha um oponente. Ele pode copiar aquela mágica e escolher novos alvos.
- **24 a 30 de maio:** Toda vez que você tiver conjurado seu comandante, escolha um card de Lição seu que esteja fora do jogo e coloque-o em sua mão. *(Ele não pode ter o mesmo nome de nenhum de seus outros cards e deve ser da identidade de cor do seu comandante.)*
- **14 a 20 de junho:** Uma vez por jogo, você pode abrir um booster fechado de *Modern Horizons 2* ou um booster de draft de *Strixhaven: Escola de Magos*, revelar um card, e colocar aquele card em sua mão. *(Ele deve ser da identidade de cor do seu comandante.)*
- **28 de junho a 4 de julho:** Durante cada um de seus turnos, a primeira mágica instantânea ou feitiço que você conjurar custará {2} a menos para ser conjurada.

Conquistas:

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐