



# 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:

- ☐ **Prodígio de Platinopena:** Possua 20 ou mais marcadores +1/+1 em permanentes que você controla.
- ☐ **Prodígio de Murchaflor:** Ganhe 20 pontos de vida ou mais em um turno.
- ☐ **Prodígio de Quandrix:** Controle 20 ou mais terrenos ao mesmo tempo.
- ☐ **Prodígio de Prismari:** Conjure uma mágica instantânea ou feitiço com um valor de mana igual ou superior a 10.
- ☐ **Prodígio de Sapioforte:** Controle 10 ou mais Espíritos ao mesmo tempo.
- ☐ **A prática leva à perfeição:** Conjure o mesmo card quatro vezes ou mais.
- ☐ **Ver, Aprender, Fazer:** Controle três ou mais permanentes não de terreno e que tenham o mesmo nome de uma permanente controlada pelo oponente.
- ☐ **Presença Dominante:** Compre 10 ou mais cards no mesmo turno.
- ☐ **Pesquisador:** Copie cinco ou mais mágicas em um único turno.
- ☐ **Faz-tudo:** Possua 12 ou mais palavras-chave únicas de habilidade entre as permanentes que você controla.