



COMMANDER NIGHTS: STRIXHAVEN: AKADEMIE DER MAGIER

Schließe Errungenschaften aus der nachfolgenden Liste ab, um besondere Preise zu gewinnen.

Wenn du [] abgehakt hast, zeig die Liste dem Organisator und hol dir eine Belohnung.

Sobald du [] abgeschlossen hast, lege deine Liste erneut vor und hol dir einen noch besseren Preis.

Besondere Regeln (optional):

- **26. April – 2. Mai:** Immer wenn das Wirken eines Spontanzaubers oder einer Hexerei eine ausgelöste Fähigkeit auslöst, kopiere diese Fähigkeit. Du kannst neue Ziele für die Kopie bestimmen.
- **10. – 16. Mai:** Immer wenn du einen Spontanzauber oder eine Hexerei wirkst, bestimme einen Gegner. Er kann den Zauberspruch kopieren und neue Ziele für die Kopie bestimmen.
- **24. – 30. Mai:** Immer wenn du deinen Kommandeur wirkst, bestimme eine Lektionskarte, die du besitzt und die sich außerhalb der Partie befindet, zeige sie offen vor und nimm sie auf deine Hand. *(Sie kann nicht denselben Namen wie eine der anderen Karten in deinem Deck haben und muss der Farbidentität des Kommandeurs entsprechen.)*
- **14. – 20. Juni:** Einmal pro Partie kannst du einen *Modern Horizons 2* oder *Strixhaven: Akademie der Magier* Draft-Booster öffnen, eine Karte daraus offen vorzeigen und sie auf deine Hand nehmen. *(Sie muss der Farbidentität deines Kommandeurs entsprechen.)*
- **28. Juni – 4. Juli:** Während jedem deiner Züge kostet der erste Spontanzauber oder die erste Hexerei, den bzw. die du wirkst, beim Wirken {2} weniger.

Errungenschaften:

- ☐ **Silberkiel-Naturtalent:** Habe insgesamt 20 oder mehr +1/+1-Marken auf bleibenden Karten, die du kontrollierst.
- ☐ **Blütenwelk-Naturtalent:** Erhalte 20 oder mehr Lebenspunkte in einem Zug dazu.
- ☐ **Quandrix-Naturtalent:** Kontrolliere gleichzeitig 20 oder mehr Länder.
- ☐ **Prismari-Naturtalent:** Wirke einen Spontanzauber oder eine Hexerei mit Manabetrag 10 oder höher.
- ☐ **Kundhort-Naturtalent:** Kontrolliere gleichzeitig 10 oder mehr Geister.
- ☐ **Übung macht den Meister:** Wirke die gleiche Karte mindestens 4-mal.
- ☐ **Sehen, Lernen, Tun:** Kontrolliere 3 oder mehr bleibende Karten, die keine Länder sind und die denselben Namen wie eine bleibende Karte haben, die ein Gegner kontrolliert.
- ☐ **Gebietenische Ausstrahlung:** Ziehe in einem einzigen Zug 10 oder mehr Karten.
- ☐ **Forschung betreiben:** Kopiere in einem einzigen Zug 5 oder mehr Zaubersprüche.
- ☐ **Alleskönner:** Kontrolliere bleibende Karten mit 12 oder mehr verschiedenen Schlüsselwort-Fähigkeiten.