



COMMANDER NIGHTS DE STRIXHAVEN: ACADEMIA DE MAGOS

Completa los logros de la siguiente lista para conseguir premios especiales.

Cuando cumplas [] de ellos, enseña la lista a los organizadores para recibir una recompensa.

Si logras cumplir [], ¡vuelve a mostrársela para llevarte un premio aún mejor!

Reglas especiales (opcionales):

- **Del 26 de abril al 2 de mayo:** siempre que lanzar un instantáneo o un conjuro haga que se dispare una habilidad disparada, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.
- **Del 10 al 16 de mayo:** siempre que lances un instantáneo o un conjuro, elige un oponente. Puede copiar ese hechizo y elegir nuevos objetivos.
- **Del 24 al 30 de mayo:** siempre que lances a tu comandante, elige una carta de Lección de fuera del juego de la cual eres propietario y ponla en tu mano (*no puede tener el mismo nombre que ninguna de tus otras cartas y debe estar incluida en la identidad de color de tu comandante*).
- **Del 14 al 20 de junio:** una vez por juego, puedes abrir un sobre de Draft cerrado de *Horizontes de Modern 2* o de *Strixhaven: Academia de Magos*; muestra una de sus cartas y ponla en tu mano (*debe estar incluida en la identidad de color de tu comandante*).
- **Del 28 de junio al 4 de julio:** durante cada uno de tus turnos, te costará {2} menos lanzar el primer instantáneo o conjuro.

Logros:

- ☐ **Prodigio de Plumargéntum:** ten un total de 20 o más contadores +1/+1 sobre los permanentes que controlas.
- ☐ **Prodigio de Flosmarcitus:** gana 20 vidas o más en un turno.
- ☐ **Prodigio de Quándrix:** controla 20 o más tierras al mismo tiempo.
- ☐ **Prodigio de Prismari:** lanza un instantáneo o un conjuro con valor de maná de 10 o más.
- ☐ **Prodigio de Sapiéntium:** controla 10 o más Espíritus al mismo tiempo.
- ☐ **La práctica hace al maestro:** lanza la misma carta 4 o más veces.
- ☐ **Ver, aprender, hacer:** controla 3 o más permanentes que no sean tierra y que tengan el mismo nombre que un permanente que controla un oponente.
- ☐ **Presencia autoritaria:** roba 10 o más cartas en un solo turno.
- ☐ **Investigar:** copia 5 o más hechizos en un solo turno.
- ☐ **Todoterreno:** ten 12 o más habilidades de palabra clave únicas entre los permanentes que controlas.