LOGROS DE LIGA

Estos logros pueden conseguirse una vez por liga. Exceptuando los logros con casillas, que podrán conseguirse tantas veces como casillas tengan.

LOGROS DE HOBBY

LOGRO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO	PUNTOS
El color de la piel	Pinta una miniatura que no estuviese pintada al inicio de la liga.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	3
¡Glorioso!	Juega todas las rondas con una banda completamente pintada.		5
Familia Feliz	Pinta una caja de banda que tuvieses sin pintar al inicio de la liga.		6
La Guarida	Crea un diorama temático para presentar a tu banda.		4
¡La Guarida Mola!	El organizador considera que el diorama esta muy bien trabajado.		6

LOGROS GENERALES

LOGRO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO	PUNTOS
Lannister	Paga la inscripción antes de que termine la primera jornada.		20
La hora de las tortas	Juega una ronda de la liga.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	2
Justo a tiempo	Juega una ronda durante su fecha de calendario.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	1
Descanso forzado	Descansa una ronda de la liga.		2
Te tienen miedo	Quédate sin jugar una ronda por que tu rival no podía quedar.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	4
Copos de nieve	Juega una partida en la que ninguna miniatura este repetida.		1
Los mismos de siempre	Juega todas las partidas con las mismas miniaturas (y mejoras).		3
Plan Alternativo	Juega una partida en la que ninguna miniatura pertenezca a la caja del Maestro (excepto el Maestro).		3
Gente Importante	Juega una partida sin Minions ni Peones en tu banda.		3
¡Hazlo con Todos!	Usa un Maestro diferente en cada partida.		5
Mi casa...	Déjale tu banda a otro jugador para una partida.		5
...es su casa	Juega una partida con la banda de otro jugador.		5
Pero es mi casa.	Las bandas intercambiadas son exactamente iguales (miniaturas y mejoras).		5
Regicida	Enfrentate a Titania y derrotala.		5
¡Yo tengo el Poder!	Como Titania, derrota a tu rival.	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	1

LOGROS DE PARTIDA

Estos logros pueden conseguirse cada vez que se juegue una partida. Para considerarse válidos, es necesaria la firma del rival.

LOGRO	DESCRIPCIÓN	CONSEGUIDO	PUNTOS
¡Quitamelo!	Falla un Duelo de Horror.		1
Causas Naturales	Ten una baja en tu banda a causa de una Condición.		1
Escoge una carta	Trampea un duelo con una carta de tu mano escogida al azahar por tu rival.		1
No me das miedo	Trampea para reducir tu total en un duelo en el que tengas que trampear tu primero.		1
De cara	Juega un turno con las cartas de tu mano al descubierto.		1
Como desees	Deja que tu rival te escoja las intrigas.		2
Piedras, para qué os quiero	Termina la partida sin usar ni una Piedra de Alma.		2
Compartir es vivir	Dale la mitad de tus Piedras de Alma a tu rival al inicio de la partida.		2
Sincronizado	Empata con tu rival en un volteo de iniciativa.		2
¡Gracias!	Invita al organizador o tu rival a algo para beber o picar.		2
Mala mano	Finaliza cualquier turno, excepto el primero, sin trampear un duelo.		2
Mala Suerte	Saca el Joker Negro en un volteo normal o mejor de daño.		3
Esta mal hacer trampas	Finaliza la partida sin trampear ni usar piedras.		10
¡Es una trampa!	Tu rival consigue un VP durante una de tus activaciones.		3
Haz el amor y no la guerra	Gana la partida sin matar a ninguna miniatura de tu rival.		3
Paliza	Pierde la partida y termina sin ninguna miniatura propia en juego.		3
¡Si nena!	Saca el Joker Rojo en un volteo negativo de daño.		3
¿Como lo hace?	Gana la partida y termina sin ninguna miniatura propia en juego.		3
Ganar con estilo	Gana una partida jugando con todas las miniaturas pintadas y sin usar proxies (a excepción de proxies oficiales)...		2
Siendo más guapo (I)	... además, tu rival no tenia todas sus miniaturas pintadas.		3
Perder con estilo	Pierde una partida jugando con todas las miniaturas pintadas y sin usar proxies (a excepción de proxies oficiales)...		2
Siendo más guapo (II)	... además, tu rival no tenia todas sus miniaturas pintadas.		3
Reportero...	Envía al organizador al menos 3 fotos sacadas durante la partida (Acumulable con "... dicharachero")		1
... dicharachero	Envía al organizador al menos 3 fotos sacadas durante la partida, en las que solo se vean minis pintadas		5

FIRMA JUGADOR

FIRMA RIVAL