



コマンダー・ナイト： 『基本セット2021』

特別なルール(適用は任意):

第2週—— 各プレイヤーのアップキープの開始時に、そのプレイヤーはライブラリーの一番上のカードを墓地に置く。

第4週—— パーマネント1つが戦場に出たことによりパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

第6週—— パーマネント1つが戦場から離れたことによりパーマネントの誘発型能力が誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

実績:

- 統率者戦のゲームで1勝する。
- 伝説のパーマネントを4つ以上コントロールする。
- 1回のゲーム中に、1体のプレインズウォーカーで異なる忠誠度能力を3つ使用する。
- 残りライフ1点の状態でターンを始めて、終える。
- 1ターン中に、自身に6点以上のダメージを与える。
- 1ターン中に、クリーチャー1体のみでダメージを与える。
- 占術2以上を行う。
- 1回の戦闘フェイズに、7体以上のクリーチャーで攻撃する。
- 1ターン中に、呪文を5つ以上唱える。
- すべての対戦相手のターン中に、少なくとも1回ずつ呪文を唱える。
- 墓地に20枚以上カードを置く。
- 点数で見たマナ・コストが6以上の呪文を、それに関わる一切のコストを支払うことなく唱える。
- 土地を20枚以上コントロールする。
- アーティファクト1つとクリーチャー1体とエンチャント1つと土地1つとプレインズウォーカー1体をコントロールする。(複数のタイプを持つパーマネントを用いてもよい。)
- 犬か猫かビーストを5体以上コントロールする。