





コマンダー・ナイト： 『兄弟戦争』

以下の実績を達成して、特別な賞品を手に入れましょう。[] 達成したらイベント担当にお見せください。賞品をお贈りします。[] 達成したら再びイベント担当にお見せください。さらに豪華な賞品をお贈りします。

特別なルール（適用は任意）：

- 11月21～27日：各プレイヤーは、パワーストーン・トークン1つを持った状態でゲームを始める。パワーストーン・トークンは「：」を加える。このマナはアーティファクトでない呪文を唱えるためには支払えない。」を持つ。
- 12月12～18日：アーティファクト・クリーチャー・呪文を唱えるためのコストは **1** 少なくなる。この効果は、そのコストに含まれるマナの点数を1点未満に減らせない。
- 1月16～22日：アーティファクトの能力によってあなたが1点以上のマナを加えるたびに、そのアーティファクトが生み出したマナのタイプのうち望むタイプのマナ1点を加える。

実績：

- 試運転：パーマネント・呪文を、異なるコストで5回唱える。
- 軍団の作成：アーティファクト・クリーチャー・トークンを10体以上コントロールする。
- 組み立てライン：土地でない発生源から生み出したマナのみを使って、マナ総量が5以上の呪文を唱える。
- 巨像：パワーとタフネスの合計が20以上のアーティファクト・クリーチャー1体をコントロールする。
- ウルザの基盤：英語版カード名に「Tower」が含まれるパーマネント1つと、「Power」が含まれるパーマネント1つと、「Mine」が含まれるパーマネント1つを同時にコントロールする。
- すべてがひとつに：2枚のカードを「合体」させて伝説のクリーチャーやプレインズウォーカーにする。
- 戦争のために：同じターン中に、機体でないアーティファクト・クリーチャー1体と機体1体と装備がついたクリーチャー1体で攻撃する。
- 機械の戦闘：あなたの墓地に10枚以上のアーティファクト・カードを置く。
- 過去の遺産：「旧枠版」カードを7枚以上コントロールする。
- 兄弟の和解：統率者を2体以上コントロールしている状態でゲームに勝利する。