

Cuando los jugadores se presenten para participar, cada uno recibirá una carta promocional y elegirá una carta de facción de uno de los magistrados para usar durante el evento.

Al empezar a jugar, pon un temporizador de 120 minutos y concluye el evento cuando llegue a cero. Más abajo encontrarás instrucciones que debes leer en voz alta al principio del evento, en momentos concretos del mismo y al terminarlo.

Instrucciones para la Commander Party de *Pirexia*: Todos serán uno:

Lee lo siguiente en voz alta al principio del evento:

¡Bienvenidos a la Commander Party de Pirexia: Todos serán uno! Todo el mundo debería haber recibido al llegar una carta de facción de uno de los magistrados. Si alguien no la tiene, que levante la mano para que se la demos.

Todos los magistrados aspiran a controlar y dominar Nueva Phyrexia. A medida que avance el evento, los jugadores podrán añadir contadores de perfeccionamiento a sus magistrados para desbloquear habilidades y poderes nuevos.

Durante la Commander Party de hoy, desvelaremos dos de las tres regiones ocultas bajo siluetas ovaladas. La primera persona que pierda en cualquier juego del evento podrá rascar uno de los óvalos, y la primera que obtenga 9 contadores de perfeccionamiento en su carta de facción rascará otro. Si alguien cree que es la primera persona que pierde o que consigue los 9 contadores de perfeccionamiento en su carta de facción, que avise para comprobarlo. Cuando se rasque una figura, algunos jugadores obtendrán contadores de perfeccionamiento adicionales en su carta del evento.

Cuando hayan pasado 45 minutos desde el inicio del evento, anunciaremos condiciones que dependerán de las zonas del mapa que estén expuestas. Por cada condición que cumpla un jugador, este puede robar una carta inmediatamente.

El ganador de cada partida debe comunicarle al organizador del evento con qué magistrado está aliado. Esta información se usará para mostrar más regiones del póster al final del evento (en otra página tendrás un lugar en el que registrar estos datos).

Lee lo siguiente en voz alta al principio del evento:

Ya desvelamos parte del mapa, que se vio afectado por lo que sucedió en las Commander Parties de Dominaria unida y de La Guerra de los Hermanos. Por cada una de las siguientes condiciones que cumpla un jugador, este puede robar una carta

(lee solo los números que ya se mostraron en el mapa de tu tienda).

Roba una carta si eres un jugador:

1: con el menor total de vidas

2: no se aplica en este evento

3: no se aplica en este evento

4: que controla la menor cantidad de criaturas

5: que controla la menor cantidad de tierras

6: no se aplica en este evento

7: no se aplica en este evento

8: no se aplica en este evento

9: cuyo oponente tiene criaturas con una fuerza total de 9 o más

10: cuyo oponente tiene 9 o más cartas en la mano

11: que tiene la menor cantidad de cartas en la mano

Recordamos que el ganador de cada partida debe comunicarle al organizador del evento con qué magistrado está aliado. Esta información se usará para mostrar más regiones del póster al final del evento.

Durante el evento:

Cuando alguien cumpla los criterios para rasgar una de las figuras del mapa, comunica la nueva información a todos los jugadores para que puedan hacerse con su bonificación, si les corresponde.

Ese jugador podrá rasgar uno de los óvalos, que se resaltan en amarillo a continuación.



Lee uno de los textos en negrita para todos los jugadores en función del número que se muestre al rasgar una silueta.

Si se desvela el 12:

Si hay dos colores o menos entre los permanentes que controlas, puedes añadir un contador de perfeccionamiento a tu carta de facción.

Si se desvela el 13:

Si hay tres colores o más entre los permanentes que controlas, puedes añadir un contador de perfeccionamiento a tu carta de facción.

Si se desvela el 14:

Si tienes 20 vidas o menos, puedes añadir dos contadores de perfeccionamiento a tu carta de facción.

Lee lo siguiente en voz alta al final del evento:

La batalla en Nueva Phyrexia llega hoy a su desenlace. El conflicto entre los magistrados fue feroz y despiadado. Por favor, si a alguien le falta por reportar una victoria con un magistrado, que lo haga cuanto antes.

Después de leer el texto anterior, apunta la información de los jugadores que no hayan reportado las victorias de sus magistrados, comparte los resultados y rasca las siguientes regiones del mapa.

Victorias de Elesh Norn: _____

Victorias de Jin-Gitaxias: _____

Victorias de Sheoldred: _____

Victorias de Úrabrask: _____

Victorias de Vórinclax: _____

Si 2 o menos magistrados distintos obtuvieron al menos 1 victoria, rasca las figuras G y H.
Si 3 o 4 magistrados obtuvieron al menos 1 victoria, rasca las figuras H e I.
Si todos los magistrados obtuvieron al menos 1 victoria, rasca las figuras G, H e I.

Asegúrate de rascar las siluetas nuevas antes de continuar con el próximo paso.

Lee el siguiente texto en voz alta después de revelar las nuevas regiones del mapa.

Mientras los magistrados se enfrentaban para obtener el poder y control sobre Nueva Phyrexia, el resto del Multiverso seguía con sus vidas sin conocer los horrores que los aguardaban. En la próxima y última Commander Party de este ciclo, descubriremos qué sucede cuando los pìrexianos van más allá de Nueva Phyrexia. Seguro que los símbolos pìrexianos no causarán ningún problema...

Pega con cinta o con otro adhesivo cinco cartas del evento en la parte superior del mapa, tal y como se muestra en la siguiente imagen.

