



MAGIC PRÉSENTE

# DIEU DE LA TROMPERIE

Chaque partie compte quatre joueurs. Un joueur endossera le rôle de Loki, et les trois autres formeront une alliance pour tenter d'empêcher Loki de remodeler la réalité à son image. Malgré les objections de Loki, l'équipe de trois sera appelée « Les Héros » dans la suite de ces règles.

Loki commence la partie avec 60 points de vie. Les Héros commencent également la partie avec 60 points de vie, mais ce total est partagé entre eux. Si un Héros gagne ou perd des points de vie, ce total de points de vie partagé augmente ou diminue en conséquence.

Loki joue en premier. Au début de la première phase principale de chacun des tours de Loki, ce joueur met un marqueur « tromperie » sur l'une des Ruses de Loki au verso de cette feuille n'ayant pas encore de marqueur « tromperie » sur elle. Cela déclenche une capacité à déclencher avec la ruse de Loki comme effet.

Les Héros jouent un tour partagé. Ils dégagent leurs cartes en même temps, piochent leur carte du tour en même temps, et ainsi de suite. Ils peuvent jouer des terrains et/ou lancer des sorts dans l'ordre de leur choix. Toutes leurs créatures attaquantes attaquent en même temps. Si un effet mentionne « chaque joueur » ou si Loki joue une carte qui mentionne « chaque adversaire », chaque membre des Héros est affecté individuellement.

Quand Loki attaque, les Héros choisissent, pour chaque attaquant, quel joueur (ou planeswalker ou bataille) sera la cible de la créature. Les Héros déclarent les bloqueurs en équipe, et n'importe quelle créature contrôlée par cette équipe peut bloquer les attaquants visant l'un de leurs alliés.



# RUSES DE LOKI

- **Manipulation temporelle** : retirez tous les marqueurs « tromperie » de toutes les Ruses de Loki (*y compris celle-ci*).
- **Majesté illusoire** : créez trois jetons de créature 3/3 bleue Illusion.
- **Seigneur du Désordre** : choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Chaque créature que vous contrôlez autre que la créature choisie devient une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour, excepté qu'elle n'est pas légendaire.
- **Chaos sélectif** : pour chaque adversaire, détruisez jusqu'à une cible, artefact ou enchantement, que ce joueur contrôle.
- **Supercherie arcanique** : ce tour-ci, vos sorts coûtent 1 de moins à lancer.
- **Tromperie déchaînée** : détruisez toutes les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle.
- **Agent du chaos** : pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle devient un méchant en plus de ses autres types et acquiert la célérité.
- **Royaumes illusoires** : révéléz les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière sur le champ de bataille et le reste dans votre main.
- **Intuition du conspirateur** : piochez cinq cartes. Défaussez-vous ensuite de deux cartes à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte d'éphémère ou de rituel.
- **Tisseur de caprices** : engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent et mettez un marqueur « étourdissement » sur elles. (*Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui-en un à la place.*)

