



MAGIC PRESENTA

DIO DELL'INGANNO

A ogni partita partecipano quattro giocatori. Un giocatore assumerà il mantello di Loki, mentre gli altri tre formeranno un'alleanza per tentare di impedire a Loki di plasmare la realtà a suo piacimento. Nonostante le obiezioni di Loki, in queste regole il team di tre verrà chiamato "gli Eroi".

Loki inizia la partita con 60 punti vita. Anche i giocatori hanno gli stessi punti, ma sono condivisi. Se uno di loro guadagna o perde punti vita, i punti totali condivisi aumentano o diminuiscono di conseguenza.

Il primo turno spetta a Loki. All'inizio della prima fase principale di ciascun turno di Loki, il giocatore mette un segnalino inganno su uno dei Trucchi di Loki dall'altra parte del foglio in cui non sia già presente un segnalino. Questo fa innescare un'abilità con il Trucco di Loki come effetto.

Gli Eroi giocano un turno condiviso. STAPpano contemporaneamente, pescano la carta del turno contemporaneamente e così via. Possono giocare terre e/o lanciare magie nell'ordine che preferiscono. Tutte le creature attaccanti attaccano contemporaneamente. Se un effetto indica "ogni giocatore" o Loki gioca qualcosa che indica "ogni avversario", ciascun membro degli Eroi è interessato singolarmente.

Quando Loki attacca, scelgono per ciascun attaccante quale giocatore (o Planes-walker o battaglia) quella creatura sta attaccando. Gli Eroi dichiarano le creature bloccanti come squadra e ogni creatura controllata dalla squadra può bloccare attaccanti che si dirigono verso uno degli alleati.

 **MAGIC**
THE GATHERING

MARVEL
SUPER HEROES

TRUCCHI DI LOKI

- **Trucchi Temporali** — Rimuovi tutti i segnalini inganno da tutti i Trucchi di Loki (incluso questo).
- **Illusioni di Grandezza** — Crea tre pedine creatura Illusione 3/3 blu.
- **Signore dell'Anarchia** — Scegli una creatura bersaglio che controlli. Ogni creatura che controlli diversa da quella scelta diventa una copia di tale creatura fino alla fine del turno, tranne che non è leggendaria.
- **Caos Selettivo** — Per ogni avversario, distruggi fino a un artefatto o incantesimo bersaglio controllato da quel giocatore.
- **Inganno Arcano** — In questo turno, le tue magie costano 1 in meno per essere lanciate.
- **Scatenamento dell'Inganno** — Distruggi tutte le creature controllate da un avversario bersaglio.
- **Agente del Caos** — Per ogni avversario, prendi il controllo di fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore fino alla fine del turno. STAPpa quelle creature. Fino alla fine del turno, diventano Nemici in aggiunta ai loro altri tipi e hanno rapidità.
- **Regni dell'Illusione** — Rivela le prime tre carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia tutte le carte terra rivelate in questo modo e aggiungi le altre alla tua mano.
- **Intuizione del Cospiratore** — Pesca cinque carte. Poi scarta due carte a meno che non scarti una carta istantaneo o stregoneria.
- **Tessitore di Capricci** — TAPpa tutte le creature controllate dai tuoi avversari e metti un segnalino stordimento su di esse. (Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)

