



매직 프레젠티

장난의 신

각 게임은 플레이어 네 명으로 진행합니다. 플레이어 한 명이 로키의 역할을 맡고, 나머지 세 명은 동맹을 맺어 로키가 자신의 뜻대로 현실을 재구축하는 것을 막아야 합니다. 로키는 거부하겠지만, 세 명으로 이뤄진 팀은 이 규칙에서 "영웅들"로 불리게 됩니다.

로키는 생명점 60점을 가지고 게임을 시작합니다. 영웅들도 생명점 60점으로 시작하지만, 서로 생명 총점을 공유합니다. 영웅 중 어느 한 명이 생명점을 얻거나 잃는 경우, 그에 따라 이 공유되는 생명 총점이 증가하거나 감소합니다.

첫 턴은 로키가 진행합니다. 로키의 각 턴의 첫 번째 본단계 시작에, 그 플레이어는 이 시트의 반대편에 있는 로키의 속임수 중 아직 장난 카운터가 놓여 있지 않은 하나를 골라 장난 카운터 한 개를 올려놓습니다. 이는 해당 로키의 속임수 능력이 효과가 되어 격발하게 합니다.

영웅들은 공유된 턴을 진행합니다. 동시에 언택하고, 동시에 해당 턴의 카드를 뽑는 식으로 진행합니다. 대지 플레이 및/또는 주문 발동은 원하는 순서로 할 수 있습니다. 공격하는 생물들은 모두 동시에 공격합니다. 어떤 효과에 "각 플레이어"가 적혀 있거나 로키가 "각 상대"라고 적힌 무언가를 플레이하는 경우, 영웅 팀의 각 구성원이 개별적으로 영향을 받습니다.

로키가 공격하면서, 로키는 공격하는 각 생물이 어떤 플레이어(또는 플레인즈워커 또는 전투)를 공격하는지 선택합니다. 영웅들은 한 팀으로 방어하는 생물을 선언하고, 팀이 조종하고 있는 생물은 자신의 동료가 방어하고 있는 공격 중인 생물을 함께 방어할 수 있습니다.

 **MAGIC**
THE GATHERING

MARVEL
SUPER HEROES

로키의 속임수

- **시공간의 농락** — 로키의 속임수에서 모든 장난 카운터를 제거한다(이 능력도 포함한다).
- **장엄한 환영** — 3/3 청색 환영 생물 토큰 세 개를 만든다.
- **무질서의 군주** — 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 선택된 생물을 제외한 당신이 조종하는 각 생물은 턴종료까지 그 생물의 복사본이 되지만, 복사본들은 전설적이 아니다.
- **정제된 혼돈** — 각 상대에 대해, 그 플레이어가 조종하는 마법물체 또는 부여마법을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.
- **신비한 기만** — 이 턴에, 당신의 주문들은 발동하는 데 ① 이 덜 든다.
- **해방된 장난** — 상대를 목표로 정한다. 그 플레이어가 조종하는 모든 생물을 파괴한다.
- **무질서의 대리인** — 각 상대에 대해, 그 플레이어가 조종하는 생물을 최대 한 개까지 목표로 정한다. 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물들을 언택한다. 턴종료까지, 그 생물들은 자신의 다른 유형에 더해 악당이 되며 신속을 얻는다.
- **환각의 영역** — 당신의 서고 맨 위 카드 세 장을 공개한다. 이런 식으로 공개된 모든 대지 카드를 전장에 놓고 나머지는 당신의 손에 넣는다.
- **책략가의 통찰** — 카드 다섯 장을 뽑는다. 그 후 당신이 순간마법 또는 집중마법 카드 한 장을 버리지 않으면 카드 두 장을 버린다.
- **변덕을 엮는 자** — 당신의 상대들이 조종하는 모든 생물을 탭하고 그 생물들에 기절 카운터 한 개를 올려놓는다. (기절 카운터를 가지고 있는 지속물이 언택되려 한다면, 대신 그 지속물에서 기절 카운터 한 개를 제거한다.)