



MAGIC PRESENTA

DIOS DEL ENGAÑO

En cada juego hay cuatro jugadores. Uno de ellos encarnará a Loki y los otros tres formarán una alianza para tratar de impedir que Loki remodele la realidad a su imagen y semejanza. A pesar de las quejas de Loki, en estas reglas el equipo de tres se llamará “los héroes”.

Loki empieza el juego con 60 vidas. Los héroes también empiezan con 60 vidas, pero en su caso el total de vidas es compartido. Si uno de ellos gana o pierde vidas, el total de vidas compartido aumentará o disminuirá según corresponda.

Loki juega el primer turno. En cada uno de sus turnos, al comienzo de la primera fase principal, ese jugador pone un contador de engaño sobre una de las artimañas de Loki del reverso de esta hoja que todavía no tenga uno de estos contadores. Esto hace que se dispare una habilidad, que tendrá como efecto esa artimaña de Loki.

Los héroes comparten el turno: todos enderezan al mismo tiempo, roban la carta del turno al mismo tiempo, etcétera. Pueden jugar tierras o lanzar hechizos en el orden que quieran, y todas sus criaturas atacantes atacan al mismo tiempo. Si un efecto dice “cada jugador” o Loki juega algo que diga “cada oponente”, esto afecta a cada miembro del equipo de los héroes de forma individual.

Cuando Loki ataca, por cada atacante, elige a qué jugador (o planeswalker o batalla) ataca esa criatura. Los héroes declaran las bloqueadoras como un equipo y cualquier criatura controlada por ellos puede bloquear las atacantes que vayan a por uno de sus aliados.



ARTIMAÑAS DE LOKI

- **Truco temporal:** Remueve todos los contadores de engaño de todas las artimañas de Loki (*incluida esta*).
- **Ilusiones de grandeza:** Crea tres fichas de criatura Ilusión azules 3/3.
- **Señor del desorden:** Elige la criatura objetivo que controlas. Cada criatura que controlas que no sea la criatura elegida se convierte en una copia de esa criatura hasta el final del turno, excepto que no es legendaria.
- **Caos selectivo:** Por cada oponente, destruye hasta un artefacto o encantamiento objetivo que controla ese jugador.
- **Ardid arcano:** Este turno, te cuesta 1 menos lanzar tus hechizos.
- **Engaños por doquier:** Destruye todas las criaturas que controla el oponente objetivo.
- **Agente del caos:** Por cada oponente, gana el control de hasta una criatura objetivo que controla ese jugador hasta el final del turno. Endereza esas criaturas. Hasta el final del turno, se convierten en Villanos además de sus otros tipos y ganan la habilidad de prisa.
- **Reinos de quimeras:** Muestra las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla todas las cartas de tierra mostradas de esta manera y el resto en tu mano.
- **Perspicacia del maquinador:** Roba cinco cartas. Luego descarta dos cartas a menos que descartes una carta de instantáneo o de conjuro.
- **Caprichos consentidos:** Gira todas las criaturas que controlan tus oponentes y pon un contador de aturdimiento sobre ellas (*si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él*).