

## PREPARAZIONE E ISTRUZIONI:

Prima dell'inizio della partita, ogni giocatore mette un indicatore sullo spazio chiamato Orazca. Quell'indicatore segna il loro progresso mentre si avvicinano a Chimil, il Sole Interiore!

Dopo aver deciso verso che luogo procedere, ne ottieni immediatamente la ricompensa.

Fai in modo che tutti i giocatori riguardino le carte Dio, poiché potranno riscattarne una quando avranno raggiunto Chimil.



ORAZCA

LE  
CAVERNE PERDUTE  
DI  
**IXALAN**



All'inizio della tua sottofase finale, se hai lanciato una magia con valore di mana 3 o superiore  
OPPURE hai attaccato due o più avversari in questo turno, raggiungi un luogo **NON OCCUPATO**  
tra i seguenti.



### L'ALLEANZA DI BRONZO

Crea una pedina Tesoro.  
(È un artefatto con "©, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)



### LA LEGIONE DEL VESPRO

Pesca due carte e perdi  
2 punti vita.



### GLI ARALDI DEL FIUME

Crea due pedine creatura Tritone 1/1  
blu con anti-malocchio.



### L'IMPERO DEL SOLE

Crea una pedina creatura Dinosaurio  
3/3 verde con travolgere.



All'inizio della tua sottofase finale, se hai lanciato una magia con valore di mana 4 o superiore  
OPPURE hai attaccato due o più avversari in questo turno, raggiungi un luogo **NON OCCUPATO**  
tra i seguenti.



### I MICOIDI

Rimetti sul campo di battaglia una carta  
permanente dal tuo cimitero.



### I MALAMET

Metti quattro segnalini +1/+1, un segnalino  
attacco improvviso e un segnalino travolgere su  
una creatura che controlli.



### GLI OLTEC

Crea una pedina che è una copia di un  
artefatto che controlli.



All'inizio della tua sottofase finale, se hai lanciato una magia con valore di mana 5 o superiore  
OPPURE hai attaccato due o più avversari in questo turno, raggiungi Chimil, il Sole Interiore.



### CHIMIL, IL SOLE INTERIORE

Riscatta una carta Dio non riscattata.  
Ne ottieni gli effetti per il resto della partita.



LE  
CAVERNE PERDUTE  
DI  
**IXALAN**®

