

OJER TAQ

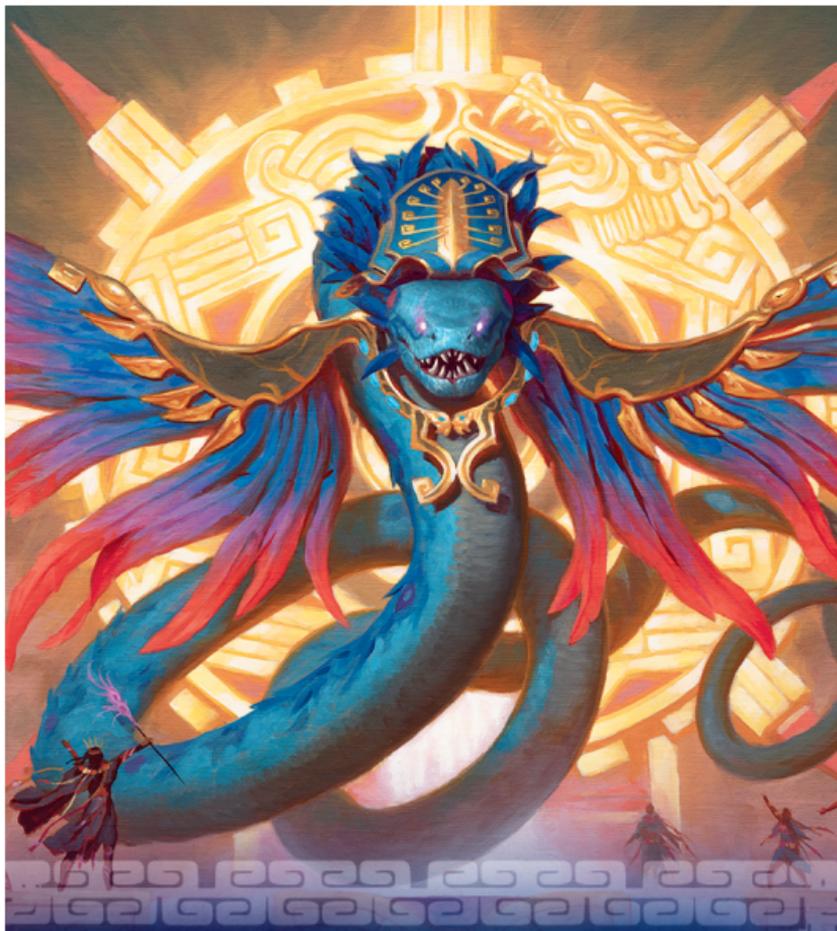
Se una o più pedine creatura stanno
per essere create sotto il tuo controllo,
invece ne vengono create il triplo.

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli
sessanta o più creature, vinci la partita.



ACLAZOTZ

Ogniquilvolta attacchi un giocatore che ha più carte in mano di te, quel giocatore scarta due carte. Ogniquilvolta una carta permanente viene scartata in questo modo, mettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Ogniquilvolta una carta istantaneo o stregoneria viene scartata in questo modo, il suo proprietario perde 4 punti vita.



OJER PAKPATIQ

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo dalla tua mano, ha ripresa. *(Esilia mentre si resolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciarla dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.)*

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo dall'esilio, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.



OJER AXONIL

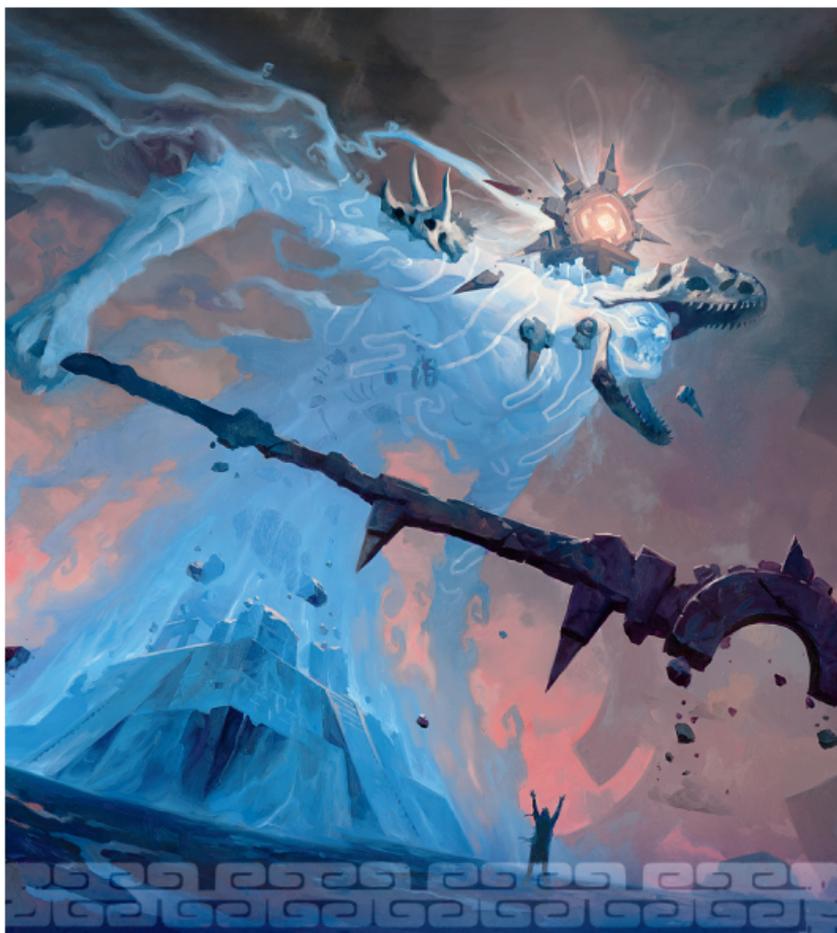
Se una fonte sta per infliggere meno di 4 danni a un avversario, infligge invece 4 danni a quell'avversario.

Se una fonte sta per infliggere 8 o più danni a un avversario, infligge invece il doppio di quei danni a quell'avversario.



OJER KASLEM

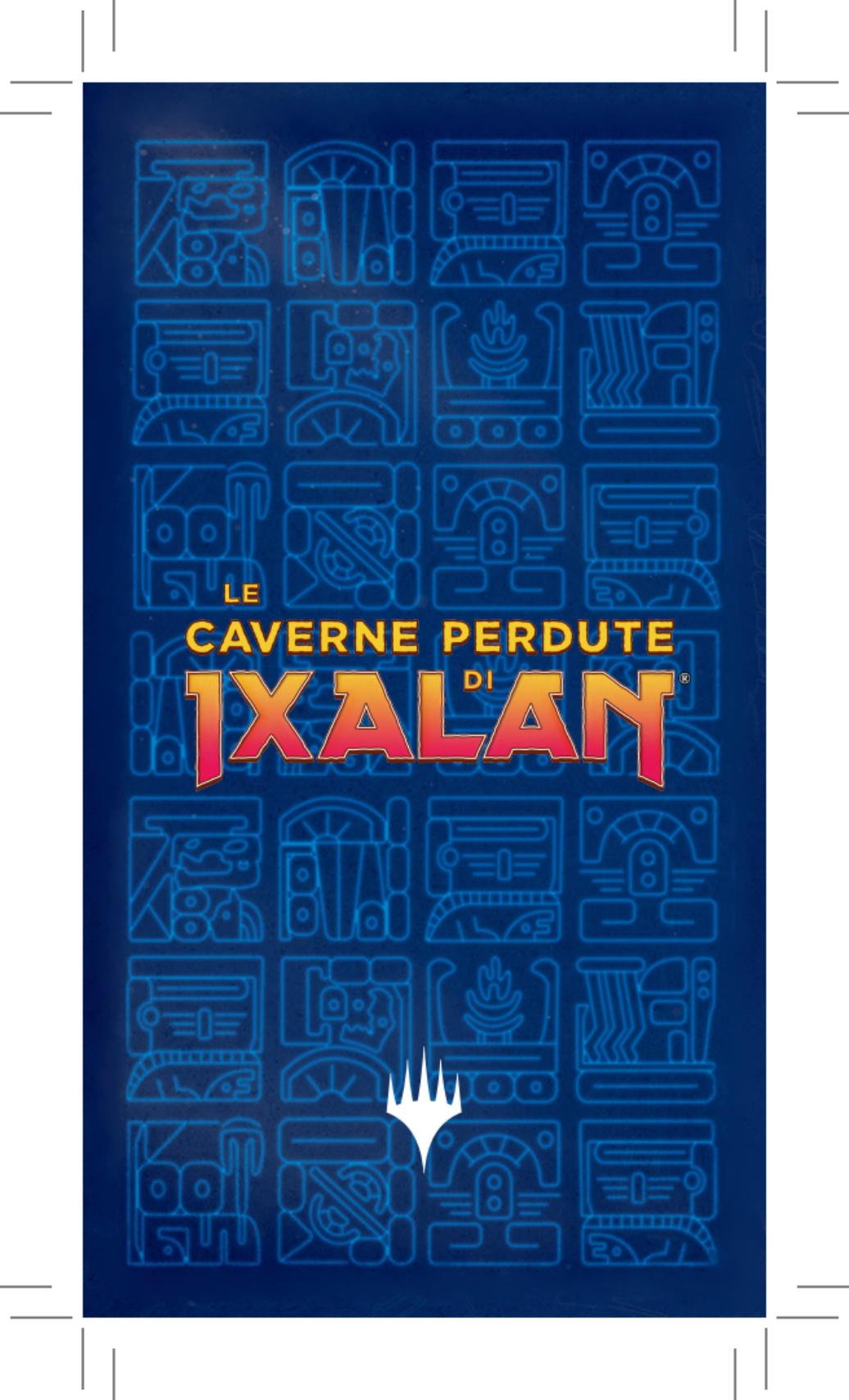
Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi rivelare altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Se lo fai, metti sul campo di battaglia TAPPate tutte le carte creatura e/o terra rivelate in questo modo e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Fallo solo una volta per turno.



L'ANTICO

Ogniqualvolta macini una carta permanente, puoi lanciarla scartando una carta oltre a pagare i suoi altri costi.

All'inizio del tuo mantenimento, macina otto carte. *(Metti nel tuo cimitero le prime otto carte del tuo grimorio.)*



LE
CAVERNE PERDUTE
DI
IXALAN[®]