

OJER TAQ

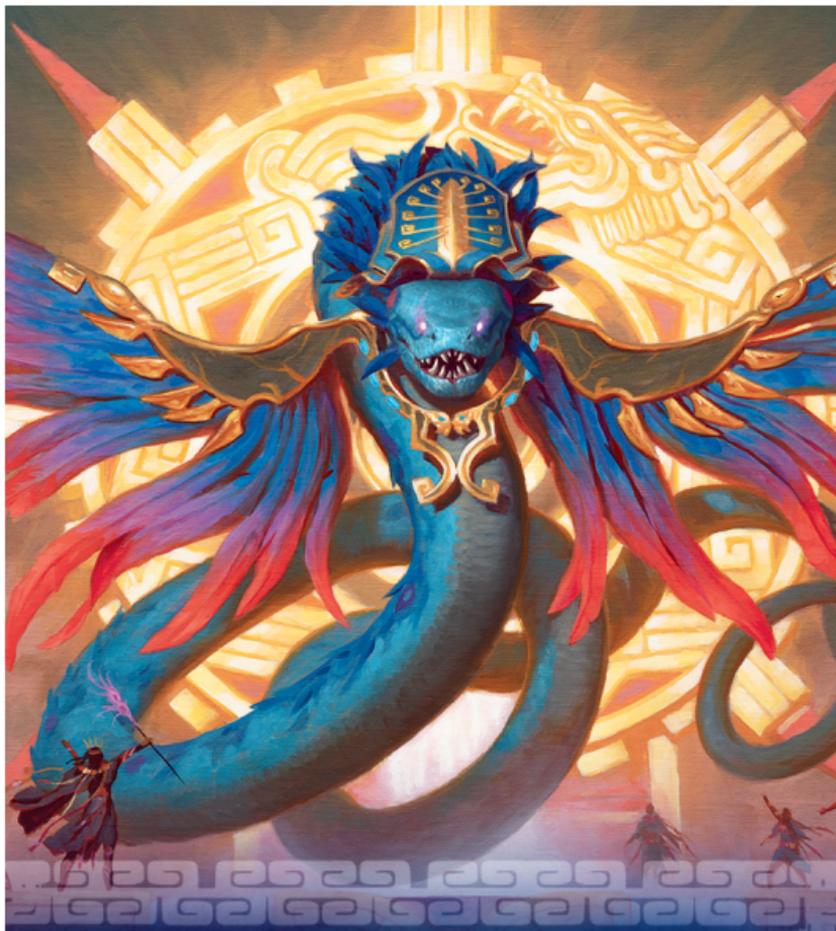
Se uma ou mais fichas de criatura seriam criadas sob seu controle, em vez disso, cria-se o triplo.

No início de sua manutenção, se você controlar sessenta ou mais criaturas, você ganha o jogo.



ACLAZOTZ

Toda vez que você atacar um jogador que tenha mais cards na mão que você, aquele jogador descarta dois cards. Toda vez que um card de permanente for descartado desta forma, coloque-o no campo de batalha em seu controle. Toda vez que um card de magia instantânea ou feitiço for descartado desta forma, seu dono perde 4 pontos de vida



OJER PAKPATIQ

Toda vez que você conjura uma magia instantânea de sua mão, ela ganha rebote. *(Exile-a quando for resolvida. No início de sua próxima manutenção, você pode conjurar este card do exílio sem pagar seu custo de mana.)*

Toda vez que você conjurar uma magia instantânea do exílio, copie-a. Você pode escolher novos alvos para a cópia



OJER AXONIL

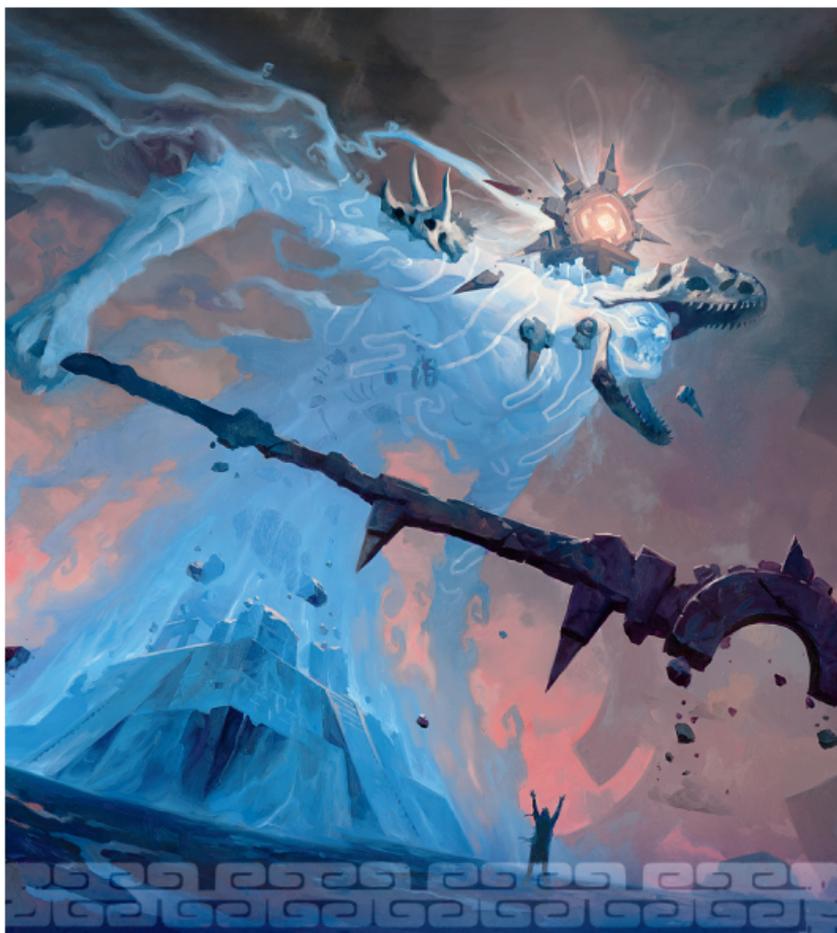
Se uma fonte causaria menos de 4 pontos de dano a um oponente, em vez disso, ela causará 4 pontos de dano àquele oponente.

Se uma fonte causaria 8 ou mais pontos de dano a um oponente, em vez disso, ela causará o dobro daquele dano àquele oponente.



OJER KASLEM

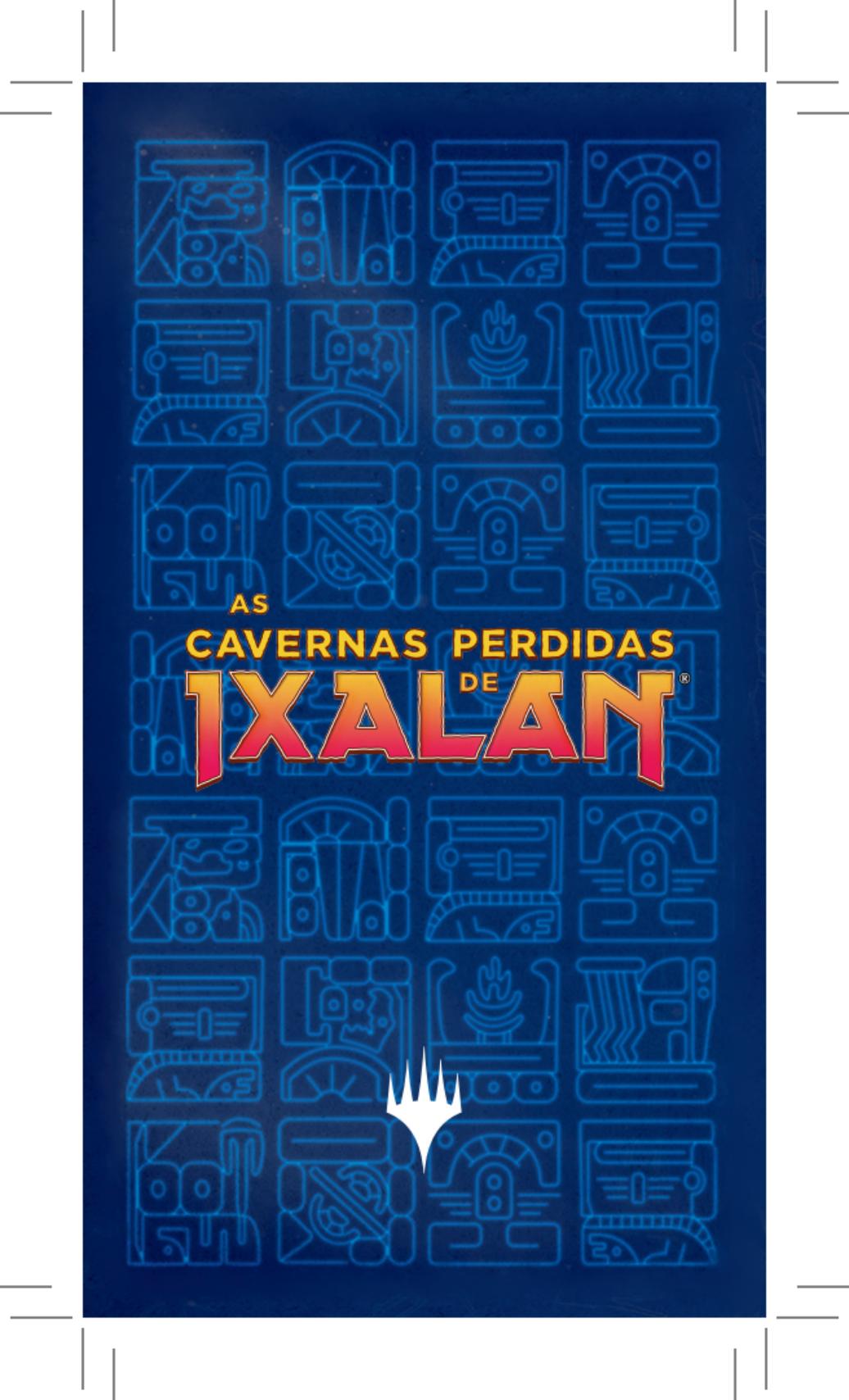
Toda vez que uma criatura que você controla causar dano de combate a um jogador, você pode revelar aquela quantidade de cards do topo do seu grimório. Se fizer isso, coloque todos os cards de criatura e/ou de terreno revelados desta forma no campo de batalha virados e o restante no fundo do seu grimório em ordem aleatória. Faça isso apenas uma vez por turno.



O ANTIGO

Toda vez que você triturar um card de permanente, você pode conjurá-lo descartando um card além de pagar seus outros custos.

No início de sua manutenção, triture oito cards.
(Coloque os oito cards do topo de seu grimório em seu cemitério.)



AS
CAVERNAS PERDIDAS
DE
IXALAN[®]