

## CONFIGURAÇÕES E INSTRUÇÕES:

Cada jogador coloca um marcador no espaço rotulado Orazca antes do início do jogo. Esse marcador acompanha o progresso do jogador conforme ele se aproxima de Chimil, o Sol Interior!

Quando decidir para onde quer avançar, você recebe essa recompensa imediatamente.

Peça para que todos os jogadores revisem os cards de Deus — os jogadores podem reivindicar uma assim que chegarem a Chimil.



ORAZCA

AS  
CAVERNAS PERDIDAS  
DE  
**IXALAN**



No início de sua etapa final, se você tiver conjurado uma magia com valor de mana 3 ou superior OU se tiver atacado dois ou mais oponentes neste turno, avance para um dos locais NÃO OCUPADOS abaixo.



### A COALIZÃO BRÔNZEA

Crie uma ficha de Tesouro.  
(Ela é um artefato com "C", sacrifique este artefato: Adicione um mana de qualquer cor.)



### A LEGIÃO DO CREPÚSCULO

Você compra dois cards e perde 2 pontos de vida.



### OS ARAUTOS DO RIO

Crie duas fichas de criatura Tritão azul 1/1 com resistência a magia.



### O IMPÉRIO DO SOL

Crie uma ficha de criatura Dinossauro verde 3/3 com atropelar.



No início de sua etapa final, se você tiver conjurado uma magia com valor de mana 4 ou superior OU se tiver atacado dois ou mais oponentes neste turno, avance para um dos locais NÃO OCUPADOS abaixo.



### OS MICOIDES

Devolva um card de permanente do seu cemitério para o campo de batalha.



### OS MALAMET

Coloque quatro marcadores +1/+1, um marcador de iniciativa e um marcador de atropelar em uma criatura que você controla.



### OS OLTECAS

Crie uma ficha que seja uma cópia de um artefato que você controla.



No início de sua etapa final, se você tiver conjurado uma magia com valor de mana 5 ou superior OU se tiver atacado dois ou mais oponentes neste turno, vá para Chimil, o Sol Interior.



### CHIMI, O SOL INTERIOR

Resgate um card de Deus não resgatado.  
Você recebe seus efeitos pelo resto do jogo.



AS  
CAVERNAS PERDIDAS  
DE  
**IXALAN**®

