

## OJER TAQ

Si una o más fichas de criatura se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, se crea el triple de esa cantidad de fichas.

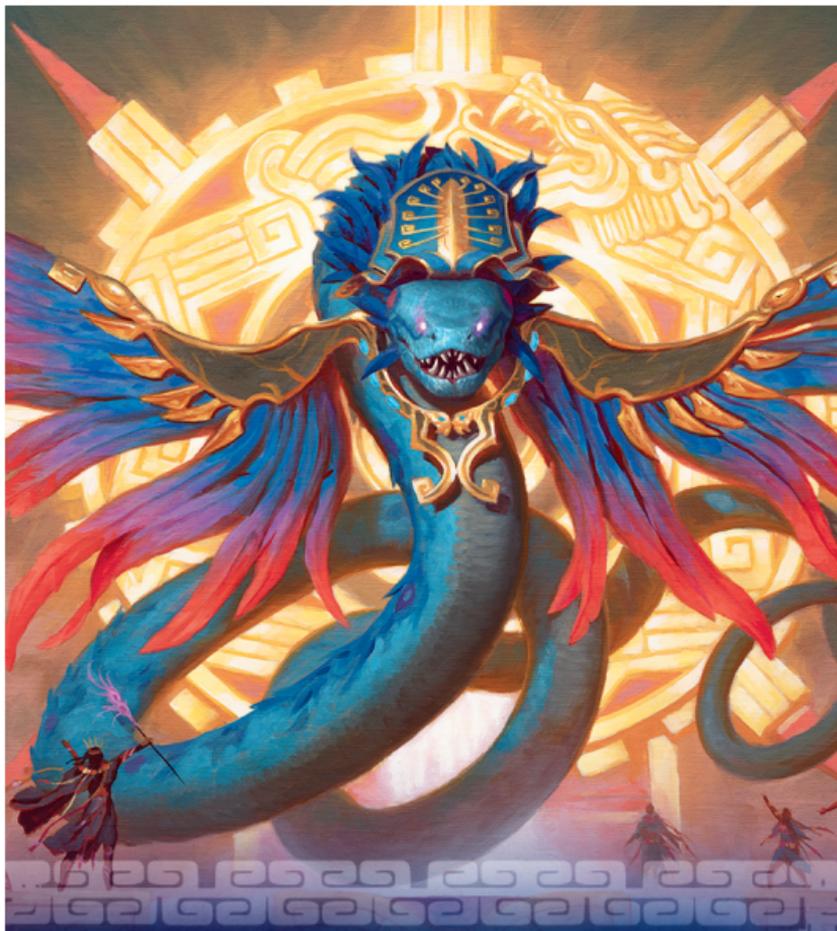
Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas sesenta o más criaturas, ganas el juego.



## ACLAZOTZ

Siempre que ataques a un jugador que tenga más cartas en la mano que tú, ese jugador descarta dos cartas. Siempre que una carta de permanente se descarte de esta manera, ponla en el campo de batalla bajo tu control.

Siempre que una carta de instantáneo o de conjuro se descarte de esta manera, su propietario pierde 4 vidas.



## OJER PAKPATIQ

Siempre que lances un hechizo de instantáneo desde tu mano, gana la habilidad de rebote.  
*(Exíllalo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzarlo desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*

Siempre que lances un hechizo de instantáneo desde el exilio, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.



## OJER AXONIL

Si una fuente fuera a hacer menos de 4 puntos de daño a un oponente, en vez de eso, hace 4 puntos de daño a ese oponente.

Si una fuente fuera a hacer 8 o más puntos de daño a un oponente, en vez de eso, hace el doble de esa cantidad de daño a ese oponente.



## OJER KASLEM

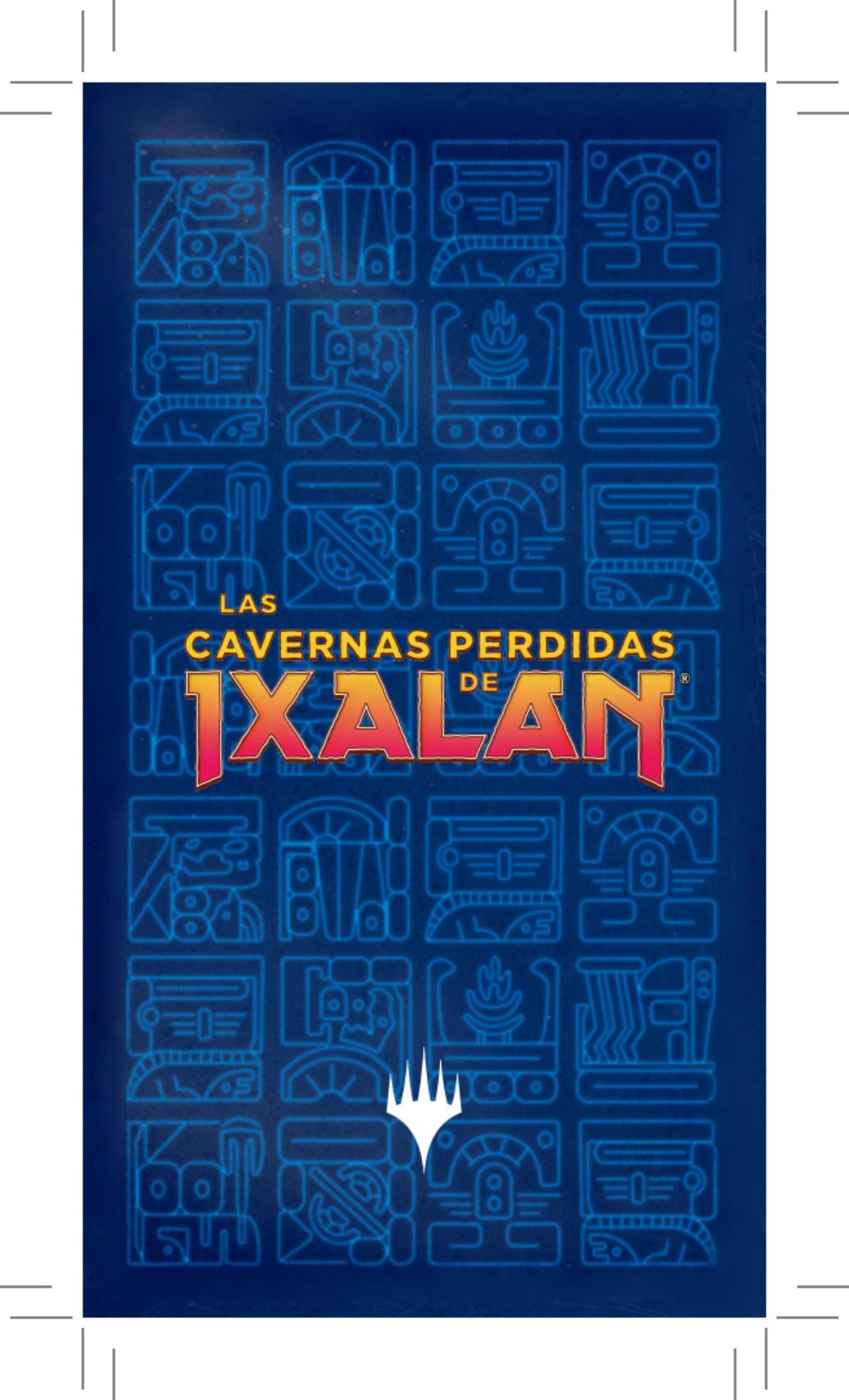
Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, puedes mostrar esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca. Si lo haces, pon en el campo de batalla giradas todas las cartas de criatura y/o de tierra mostradas de esta manera y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Haz esto solo una vez por turno.



## LA ANTIGÜEDAD

Siempre que muelas una carta de permanente, puedes lanzarla descartando una carta además de pagar sus otros costes.

Al comienzo de tu mantenimiento, muele ocho cartas. *(Pon las ocho primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*



LAS  
CAVERNAS PERDIDAS  
DE  
**IXALAN**<sup>®</sup>