

EEUU



Tierra — EEUU

Te proporciona un mana incoloro.

50/60

EEUU



Tierra — EEUU

Te proporciona un mana incoloro.

49/60

España



Tierra básica — España



52/60

España



Tierra básica — España



51/60

Francia



Tierra básica — Francia



54/60

Francia



Tierra básica — Francia



53/60

Italia



Tierra básica — Italia



56/60

Italia



Tierra básica — Italia



55/60

Reino Unido



Tierra — Reino Unido

Te proporciona un mana incoloro.

3 ♣ “Gira a la criatura objetivo”

58/60

Reino Unido



Tierra — Reino Unido

Te proporciona un mana incoloro.
3 ♣ “Gira a la criatura objetivo”

57/60

Brasil



Tierra básica — Brasil



45/60

Brasil



Tierra básica — Brasil



45/60

Argentina



Tierra básica — Argentina



42/60

Argentina



Tierra básica — Argentina



41/60

Australia



Tierra básica — Australia



43/60

Australia



Tierra básica — Australia



44/60

Vietnam del Sur



Tierra básica — Vietnam del Sur



60/60

Vietnam del Sur



Tierra básica — Vietnam del Sur



59/60

Corea del Sur

Tierra básica — Corea del Sur

48/60

Corea del Sur

Tierra básica — Corea del Sur

47/60

Francisco Franco 3

Criatura — Francisco Franco

Quando Francisco Franco muere invoca un token 3/2 Juan Carlos I.

4/4

20/60

Francisco Franco 3

Criatura — Francisco Franco

Quando Francisco Franco muere invoca un token 3/2 Juan Carlos I.

4/4

21/60

Harry Truman 2

Criatura — Harry Truman

Quando Harry Truman entra al campo de batalla revive a una criatura de tu cementerio a tu mano.

3/3

26/60

Harry Truman 2

Criatura — Harry Truman

Quando Harry Truman entra al campo de batalla revive a una criatura de tu cementerio a tu mano.

3/3

27/60

Aliados estadounidenses 2

Criatura — Aliados estadounidense

Alcance
 ☛ "Gira a la criatura objetivo"

1/3

8/60

Aliados estadounidenses 2

Criatura — Aliados estadounidense

Alcance
 ☛ "Gira a la criatura objetivo"

1/3

7/60

Aliados estadounidenses 2

Criatura — Aliados estadounidense

Alcance
 ☛ "Gira a la criatura objetivo"

1/3

6/60

Aliados estadounidenses

2



Criatura — Aliados estadounidense

Alcance

☛ "Gira a la criatura objetivo"

1/3

5/60

Medico estadounidense

1



Criatura — Medico estadounidense

☛: Ganas una vida.

1/2

32/60

Medico estadounidense

1



Criatura — Medico estadounidense

☛: Ganas una vida.

1/2

33/60

Medico estadounidense

1



Criatura — Medico estadounidense

☛: Ganas una vida.

1/2

30/60

Medico estadounidense

1



Criatura — Medico estadounidense

☛: Ganas una vida.

1/2

31/60

John Kennedy

4



Criatura Legendaria — John Kennedy

Tus otras criaturas azules obtienen +3/+1.

Cuando muere una criatura aliada John Kennedy obtiene +1/+1.

2/2

28/60

Ametrallador ligero

2



Criatura — Ametrallador ligero

Alcance

5/2

12/60

John Kennedy

4



Criatura Legendaria — John Kennedy

Tus otras criaturas azules obtienen +3/+1.

Cuando muere una criatura aliada John Kennedy obtiene +1/+1.

2/2

29/60

M16

1



Artefacto — Equipo

La criatura obtiene +2/+0 y arrollar. Equipar 2.

1/60

Ametrallador ligero

2



Criatura — Ametrallador ligero

Alcance

5/2

13/60

Submarinos estadounidenses

2



Artefacto — Vehículo

Crew 3 (Solo se puede equipar con criaturas de fuerza 3 o más)
Equipar 2

3/4

4/60

M16

1



Artefacto — Equipo

La criatura obtiene +2/+0 y arrollar.
Equipar 2.

2/60

Granada M67

4



Encantamiento — Granada M67

El jugador objetivo descarta una carta de su mano cada turno.

22/60

Submarinos estadounidenses

2



Artefacto — Vehículo

Crew 3 (Solo se puede equipar con criaturas de fuerza 3 o más)
Equipar 2

3/4

3/60

Granada M67

4



Encantamiento — Granada M67

El jugador objetivo descarta una carta de su mano cada turno.

23/60

Granada M67

4



Encantamiento — Granada M67

El jugador objetivo descarta una carta de su mano cada turno.

24/60

Granada M67

4



Encantamiento — Granada M67

El jugador objetivo descarta una carta de su mano cada turno.

25/60

Sincronizar

2



Instantaneo

Contrarresta un hechizo

37/60

Sincronizar



Instantaneo

Contrarresta un hechizo

40/60

Sincronizar



Instantaneo

Contrarresta un hechizo

38/60

Sincronizar



Instantaneo

Contrarresta un hechizo

39/60

Bombardeo



Encantamiento — Bombardeo

Cada vez que robes una carta el jugador objetivo descarta dos cartas de su biblioteca, si son dos tierras o dos criaturas de distinto color repite el proceso.

18/60

Bombardeo



Encantamiento — Bombardeo

Cada vez que robes una carta el jugador objetivo descarta dos cartas de su biblioteca, si son dos tierras o dos criaturas de distinto color repite el proceso.

19/60

Apoyo



Conjuro — Apoyo

Roba dos cartas

15/60

Apoyo



Conjuro — Apoyo

Roba dos cartas

14/60

Apoyo



Conjuro — Apoyo

Roba dos cartas

16/60

Apoyo



Conjuro — Apoyo

Roba dos cartas

17/60

Amenaza



Encantamiento — Amenaza

Encantar criatura

La criatura encantada no puede bloquear ni atacar.

11/60

Amenaza



Encantamiento — Amenaza

Encantar criatura

La criatura encantada no puede bloquear ni atacar.

10/60

Amenaza



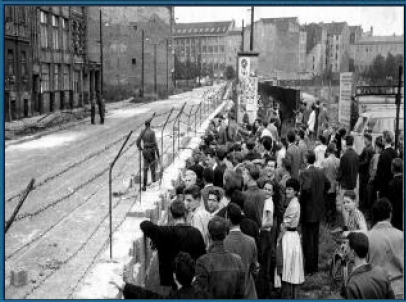
Encantamiento — Amenaza

Encantar criatura

La criatura encantada no puede bloquear ni atacar.

9/60

Privilegio

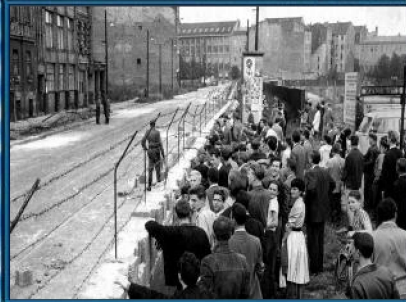


Instantaneo

Mira las 3 primeras cartas de tu biblioteca, pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu mazo. Scry1 (Mira la primera carta de tu biblioteca, si te gusta la carta dejala ahi, si no te gusta ponla en el fondo de tu biblioteca).

35/60

Privilegio



Instantaneo

Mira las 3 primeras cartas de tu biblioteca, pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu mazo. Scry1 (Mira la primera carta de tu biblioteca, si te gusta la carta dejala ahi, si no te gusta ponla en el fondo de tu biblioteca).

36/60

Privilegio



Instantaneo

Mira las 3 primeras cartas de tu biblioteca, pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu mazo. Scry1 (Mira la primera carta de tu biblioteca, si te gusta la carta dejala ahi, si no te gusta ponla en el fondo de tu biblioteca).

34/60