

Koth du Marteau

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T}' : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Koth du Marteau

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T}' : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Koth du Marteau

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T}' : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Koth du Marteau

{2}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Koth

{+1} : Dégagez une montagne ciblée. Elle devient une créature 4/4 rouge Élémental jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{-2} : Ajoutez {R} pour chaque montagne que vous contrôlez.

{-5} : Vous gagnez un emblème avec « Les montagnes que vous contrôlez ont '{T}' : Ce terrain inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

3/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast