Karn, golem d'argent {5}

Créature-artefact légendaire : golem

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.
{1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Karn, golem d'argent {5}

Créature-artefact légendaire : golem

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.
{1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Karn, golem d'argent {5}

Créature-artefact légendaire : golem

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.
{1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Karn, golem d'argent {5}

Créature-artefact légendaire : golem

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloque ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.
{1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast