

Sage des heures

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Sage des heures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.  
Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures :  
Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sage des heures

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Sage des heures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.  
Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures :  
Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sage des heures

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Sage des heures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.  
Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures :  
Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sage des heures

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Sage des heures, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.  
Retirez tous les marqueurs +1/+1 du Sage des heures :  
Pour chaque cinq marqueurs retirés de cette manière, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

1/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast