

Téfeiri, pèlerin temporel

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur « loyauté » sur Téfeiri, pèlerin temporel.

{+0} : Piochez une carte.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Esprit avec la vigilance et « À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

{-12} : Un adversaire ciblé choisit un permanent qu'il contrôle et le renvoie dans la main de son propriétaire. 4 Puis il mélange chaque permanent non-terrain qu'il contrôle dans la bibliothèque de son propriétaire.

Téfeiri, pèlerin temporel

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur « loyauté » sur Téfeiri, pèlerin temporel.

{+0} : Piochez une carte.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Esprit avec la vigilance et « À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

{-12} : Un adversaire ciblé choisit un permanent qu'il contrôle et le renvoie dans la main de son propriétaire. 4 Puis il mélange chaque permanent non-terrain qu'il contrôle dans la bibliothèque de son propriétaire.

Téfeiri, pèlerin temporel

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur « loyauté » sur Téfeiri, pèlerin temporel.

{+0} : Piochez une carte.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Esprit avec la vigilance et « À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

{-12} : Un adversaire ciblé choisit un permanent qu'il contrôle et le renvoie dans la main de son propriétaire. 4 Puis il mélange chaque permanent non-terrain qu'il contrôle dans la bibliothèque de son propriétaire.

Téfeiri, pèlerin temporel

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur « loyauté » sur Téfeiri, pèlerin temporel.

{+0} : Piochez une carte.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Esprit avec la vigilance et « À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

{-12} : Un adversaire ciblé choisit un permanent qu'il contrôle et le renvoie dans la main de son propriétaire. 4 Puis il mélange chaque permanent non-terrain qu'il contrôle dans la bibliothèque de son propriétaire.