Téfeiri, maître du temps {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

Vous pouvez activer les capacités de loyauté de Téfeiri, maître du temps pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{-3} : Une créature ciblée que vous ne contrôlez pas passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.)

3/

{-10} : Jouez deux tours supplémentaires après celui-ci.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Téfeiri, maître du temps {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

Vous pouvez activer les capacités de loyauté de Téfeiri, maître du temps pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{-3} : Une créature ciblée que vous ne contrôlez pas passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.)

3/

{-10} : Jouez deux tours supplémentaires après celui-ci.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Téfeiri, maître du temps {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

Vous pouvez activer les capacités de loyauté de Téfeiri, maître du temps pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{-3} : Une créature ciblée que vous ne contrôlez pas passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.)

3/

{-10} : Jouez deux tours supplémentaires après celui-ci.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Téfeiri, maître du temps {2}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

Vous pouvez activer les capacités de loyauté de Téfeiri, maître du temps pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.

{+1} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

{-3} : Une créature ciblée que vous ne contrôlez pas passe hors phase. (Traitez-la et tout ce qui lui est attaché comme s'ils n'existaient pas jusqu'au prochain tour de son contrôleur.)

3/

{-10} : Jouez deux tours supplémentaires après celui-ci.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast