

?uf de l'invocateur{4}

Créature-artefact : ?uf

Empreinte ? Quand l'?uf de l'invocateur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler, face cachée, une carte de votre main.

Quand l'?uf de l'invocateur meurt, retournez face visible la carte exilée. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle.

0/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

?uf de l'invocateur{4}

Créature-artefact : ?uf

Empreinte ? Quand l'?uf de l'invocateur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler, face cachée, une carte de votre main.

Quand l'?uf de l'invocateur meurt, retournez face visible la carte exilée. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle.

0/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

?uf de l'invocateur{4}

Créature-artefact : ?uf

Empreinte ? Quand l'?uf de l'invocateur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler, face cachée, une carte de votre main.

Quand l'?uf de l'invocateur meurt, retournez face visible la carte exilée. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle.

0/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

?uf de l'invocateur{4}

Créature-artefact : ?uf

Empreinte ? Quand l'?uf de l'invocateur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler, face cachée, une carte de votre main.

Quand l'?uf de l'invocateur meurt, retournez face visible la carte exilée. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle.

0/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast