Mante-machine	{5}		Mante-machine	{5}
Créature-artefact : insecte			Créature-artefact : insecte	
{2} : La Mante-machine acquiert le vol jusqu'à la fin du to	ur.		{2} : La Mante-machine acquiert le vol jusqu'à la fir	du tour.
{2} : La Mante-machine acquiert l'initiative jusqu'à la fin c tour.	lu		{2} : La Mante-machine acquiert l'initiative jusqu'à l tour.	a fin du
3/3	3			3/3
Magic the Gathering - Wizards of the Coast)	Magic the Gathering - Wizards of the Coast	

Mante-machine	{5}
Créature-artefact : insecte	
{2} : La Mante-machine acquiert le vol jusqu'à la fin du to	our.
$\{2\}$: La Mante-machine acquiert l'initiative jusqu'à la fin α tour.	du
Magic the Gathering - Wizzards of the Coast	3

Créature-artefact : insecte	eau'à la fin du tour
{2}: La Mante-machine acquiert le vol ju	squ'a la lin du tour.
$\{2\}$: La Mante-machine acquiert l'initiative tour.	e jusqu'à la fin du
	3/3