

Mante-machine{5}

Créature-artefact : insecte
{2} : La Mante-machine acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{2} : La Mante-machine acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

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 tour.

{2} : La Mante-machine acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

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 tour.

{2} : La Mante-machine acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

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 tour.

{2} : La Mante-machine acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast