Azmira, sainte vengeresse {2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

Vol
Au début de chaque étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur Azmira, sainte vengeresse pour chaque créature mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Azmira, sainte vengeresse {2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

Vol
Au début de chaque étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur Azmira, sainte vengeresse pour chaque créature mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Azmira, sainte vengeresse {2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

Vol
Au début de chaque étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur Azmira, sainte vengeresse pour chaque créature mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Azmira, sainte vengeresse {2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et clerc

Vol
Au début de chaque étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur Azmira, sainte vengeresse pour chaque créature mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast