Azmira, sainte vengeresse	{2}{G}{W}	Azmira, sainte vengeresse	{2}{G}{W}
Créature légendaire : humain et clerc		Créature légendaire : humain et clerc	•
Vol		Vol	
Au début de chaque étape de fin, mettez un ma +1/+1 sur Azmira, sainte vengeresse pour cha		Au début de chaque étape de fin, mette +1/+1 sur Azmira, sainte vengeresse po	
mise dans votre cimetière depuis le champ de tour-ci.	bataille ce	mise dans votre cimetière depuis le cha tour-ci.	mp de bataille ce
tour-ci.		tour-ci.	
	2/3		2/3
Magic the Gathering - Wizards of the Coast		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.				
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  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	Azmira, sainte vengeresse {2}{G}{W}		Azmira, sainte vengeresse	{2}{G}{W}
	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.		Vol Au début de chaque étape de fin, mettez un mar +1/+1 sur Azmira, sainte vengeresse pour chaqu mise dans votre cimetière depuis le champ de ba	e créature ataille ce
Magic the Gathering - Wizards of the Coast  Magic the Gathering - Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering - Wizards of the Coast	

{2}{G}{W}