Genio di Erhnam 3 🌳



Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5

Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5

Genio di Erhnam 3 🌳



Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5

Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5

Genio di Erhnam 3 🌳



Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5

Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5

Genio di Erhnam 3 🌳



Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5

Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5



Genio di Erhnam 3 🌳

Evoca Genio

Durante la tua fase di mantenimento, una creatura bersaglio (eccetto i muri) controllata dall'avversario guadagna l'abilità passa-foreste fino al tuo prossimo turno. Ignora questo effetto se non sono in gioco bersagli validi.

Illus. Ken Meyer, Jr.
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti riservati.
4/5