Schiacciaurlatore Indrik 4



Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4



Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4



Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4



Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60

Schiacciaurlatore Indrik 4

Creatura — Bestia

Quando lo Schiacciaurlatore Indrik entra in gioco, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

"L'ululato di un indrik ha una forza distruttiva molto più subdola di quella delle sue possenti zampe. Il suono sembra banale, ma impercettibili vibrazioni disperdono e scindono le macchinazioni magiche."
—Note di ricerca dei Simic

Carl Critchlow

4/4

™ & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. 38/60