Aplastaullador indrik 4



Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4



Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4



Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4



Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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

Aplastaullador indrik 4

Criatura — Bestia

Cuando el Aplastaullador indrik entre en juego, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

"El aullido de un indrik tiene un poder destructivo mucho más sutil que sus pies. El sonido es algo vulgar, pero algunas vibraciones inaudibles desarman y quiebran inventos mágicos."
—Notas de investigación simic

Carl Critchlow

4/4

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