

RAYON OPTIQUE CYCLOPE



Pour jouer cette carte, vous devez défausser une carte de votre main.

3

3

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

RAYON OPTIQUE CYCLOPE



Pour jouer cette carte, vous devez défausser une carte de votre main.

3

3

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

ÉNERGIE INÉPUISABLE CYCLOPE



Si vous défaussez cette carte de votre main suite à un effet de carte, vous pouvez la remettre dans votre main.

4

6

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

ÉNERGIE INÉPUISABLE CYCLOPE



Si vous défaussez cette carte de votre main suite à un effet de carte, vous pouvez la remettre dans votre main.

4

6

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

ÉNERGIE INÉPUISABLE CYCLOPE



Si vous défaussez cette carte de votre main suite à un effet de carte, vous pouvez la remettre dans votre main.

4

6

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

LA FAMILLE X-MEN CYCLOPE



☒ : Gagnez +2 pour chaque autre ☒ Héros que vous avez déjà joué ce tour-ci.

6+

8

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

SCHIZOPHRÈNE DEADPOOL



Gagnez +1 pour chaque autre Héros avec un impair que vous avez déjà joué ce tour-ci.

2+

5

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

SCHIZOPHRÈNE DEADPOOL



Gagnez +1 pour chaque autre Héros avec un impair que vous avez déjà joué ce tour-ci.

2+

5

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

SCHIZOPHRÈNE DEADPOOL



Gagnez +1 pour chaque autre Héros avec un impair que vous avez déjà joué ce tour-ci.

2+

5

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.