

**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



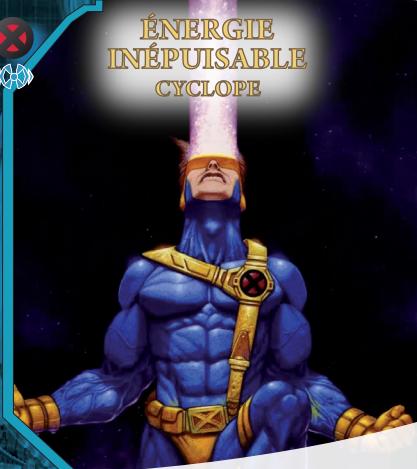
Pour jouer cette carte, vous devez défausser une carte de votre main.

3

3

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

**ÉNERGIE INÉPUISABLE**  
CYCLOPE



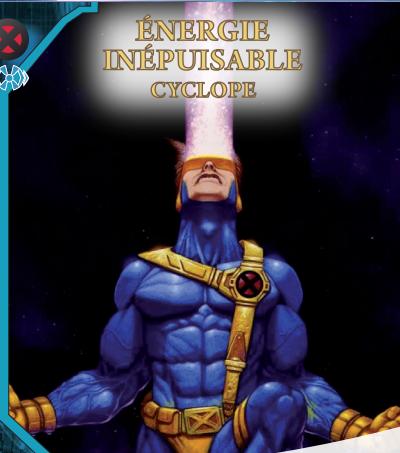
Si vous défaussez cette carte de votre main suite à un effet de carte, vous pouvez la remettre dans votre main.

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



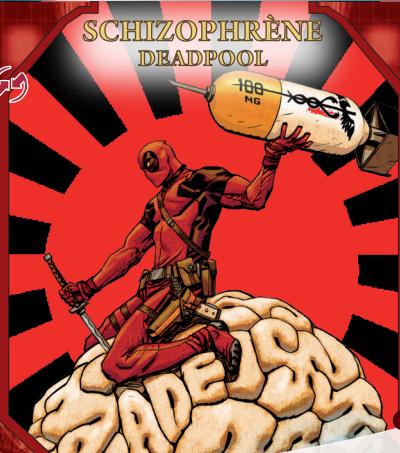
+: Gagnez +2 pour chaque autre Héros que vous avez déjà joué ce tour-ci.

6+

8

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

**SCHIZOPHRENIE**  
DEADPOOL



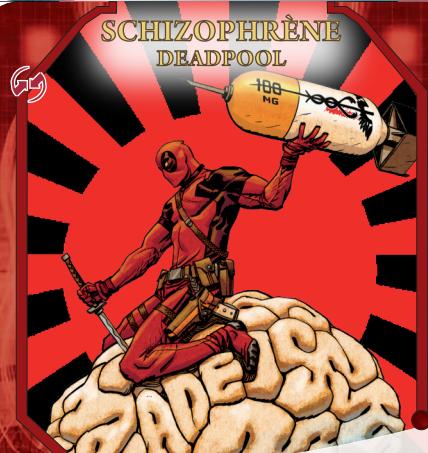
Gagnez +1 pour chaque autre Héros avec un impaire que vous avez déjà joué ce tour-ci.

2+

5

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

**SCHIZOPHRENIE**  
DEADPOOL



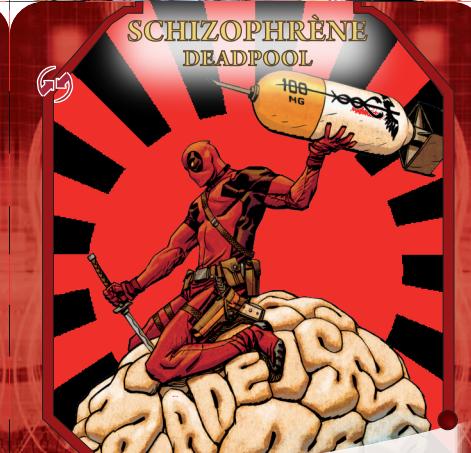
Gagnez +1 pour chaque autre Héros avec un impaire que vous avez déjà joué ce tour-ci.

2+

5

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

**SCHIZOPHRENIE**  
DEADPOOL



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

2+

5

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