



**PUISSEANCE DE FEU
DU FUTUR
BISHOP**



Défaussez les 4 premières cartes de votre paquet. Gagnez autant de **+** que le **+** imprimé sur ces cartes.

4+: Mettez KO autant de cartes que vous voulez parmi celles défaussées.

7

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

**TRAQUER SA PROIE
BLADE**

**TRAQUER SA PROIE
BLADE**

**TRAQUER SA PROIE
BLADE**

Vous pouvez bouger un Villain dans un quartier adjacent à sa position. S'il y a déjà un Villain dans le quartier de destination, échangez-les.

2

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

Vous pouvez bouger un Villain dans un quartier adjacent à sa position. S'il y a déjà un Villain dans le quartier de destination, échangez-les.

2

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

**TRAQUER SA PROIE
BLADE**

**TRAQUER SA PROIE
BLADE**

**TRAQUER SA PROIE
BLADE**

Vous pouvez bouger un Villain dans un quartier adjacent à sa position. S'il y a déjà un Villain dans le quartier de destination, échangez-les.

2

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

Vous pouvez bouger un Villain dans un quartier adjacent à sa position. S'il y a déjà un Villain dans le quartier de destination, échangez-les.

2

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

Vous pouvez bouger un Villain dans un quartier adjacent à sa position. S'il y a déjà un Villain dans le quartier de destination, échangez-les.

2

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

**CHASSEUR NOCTURNE
BLADE**

**CHASSEUR NOCTURNE
BLADE**

**CHASSEUR NOCTURNE
BLADE**

Pour chaque Villain vaincu dans les Égouts ou sur les Toits ce tour-ci, gagnez +2 **★**.

2

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

Pour chaque Villain vaincu dans les Égouts ou sur les Toits ce tour-ci, gagnez +2 **★**.

2

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

Pour chaque Villain vaincu dans les Égouts ou sur les Toits ce tour-ci, gagnez +2 **★**.

2

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY