

MI5 CHASSEUR NOCTURNE
BLADE**MI5** CHASSEUR NOCTURNE
BLADENULLE PART OÙ
SE CACHER
BLADE

0+

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

2

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

0+

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

2

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

3

6

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

MI5NULLE PART OÙ
SE CACHER
BLADE**MI5**NULLE PART OÙ
SE CACHER
BLADE**MI5**SANG DE VAMPIRE
BLADE

3

Pour chaque Villain vaincu dans les
Égouts ou sur les Toits ce tour-ci,
piochez deux cartes.

6

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

3

Pour chaque Villain vaincu dans les
Égouts ou sur les Toits ce tour-ci,
piochez deux cartes.

6

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

0+

Gagnez +1 ♦ pour chaque Villain
dans votre pile de Victoire.

7

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

XSURVIVANT
CABLE**X**SURVIVANT
CABLE**X**SURVIVANT
CABLE

2★

Lorsqu'un Coup de Maître est sur le point
de prendre effet, vous pouvez défausser
cette carte pour piocher trois
cartes à la fin de ce tour.

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

2★

Lorsqu'un Coup de Maître est sur le point
de prendre effet, vous pouvez défausser
cette carte pour piocher trois
cartes à la fin de ce tour.

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

2★

Lorsqu'un Coup de Maître est sur le point
de prendre effet, vous pouvez défausser
cette carte pour piocher trois
cartes à la fin de ce tour.

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY