

Mh CHASSEUR NOCTURNE
BLADE



0+
2

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

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

Mh CHASSEUR NOCTURNE
BLADE



0+
2

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

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

Mh NULLE PART OÙ
SE CACHER
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

Mh NULLE PART OÙ
SE CACHER
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

Mh NULLE PART OÙ
SE CACHER
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

Mh SANG DE VAMPIRE
BLADE



0+
7

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

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

X SURVIVANT
CABLE



2
3

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.

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

X SURVIVANT
CABLE



2
3

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.

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

X SURVIVANT
CABLE



2
3

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.

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY