

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

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

X AU CŒUR DU MAL CABLE



2+

Vous gagnez +2 contre le Maître du Mal ce tour-ci.

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

X AU CŒUR DU MAL CABLE



2+

Vous gagnez +2 contre le Maître du Mal ce tour-ci.

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

X AU CŒUR DU MAL CABLE



2+

Vous gagnez +2 contre le Maître du Mal ce tour-ci.

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

X AU CŒUR DU MAL CABLE



2+

Vous gagnez +2 contre le Maître du Mal ce tour-ci.

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

X AU CŒUR DU MAL CABLE



2+

Vous gagnez +2 contre le Maître du Mal ce tour-ci.

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

X FORCE RAPIDE D'INTERVENTION CABLE



3+

Téléportation
X : Gagnez +1 pour chaque autre Héros **X** que vous avez déjà joué ce tour-ci.

6

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

X FORCE RAPIDE D'INTERVENTION CABLE



3+

Téléportation
X : Gagnez +1 pour chaque autre Héros **X** que vous avez déjà joué ce tour-ci.

6

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY