

**SONDE PSYCHIQUE**  
JEAN GREY



Secourez un Passant.

2

Au milieu du chaos, une voix intérieure mène au calme.

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

**SONDE PSYCHIQUE**  
JEAN GREY



Secourez un Passant.

2

Au milieu du chaos, une voix intérieure mène au calme.

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

**SONDE PSYCHIQUE**  
JEAN GREY



Secourez un Passant.

2

Au milieu du chaos, une voix intérieure mène au calme.

3

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

**FORCE DE L'ESPRIT**  
JEAN GREY



Lorsque vous secourez un Passant ce tour-ci, piochez une carte.

4

6

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

**FORCE DE L'ESPRIT**  
JEAN GREY



Lorsque vous secourez un Passant ce tour-ci, piochez une carte.

4

6

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

**FORCE DE L'ESPRIT**  
JEAN GREY



Lorsque vous secourez un Passant ce tour-ci, piochez une carte.

4

6

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

**MAÎTRISE DE LA**  
**TELEKINESIE**  
JEAN GREY




Lorsque vous secourez un Passant ce tour-ci, gagnez +1.  
Secourez un Passant pour chaque autre Héros que vous avez déjà joué ce tour-ci.

5+

7

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

**FORME ASTRALE**  
PROFESSEUR X



Gagnez +2.

1+

Dans un plan d'énergie mentale pure. Le corps de Xavier est aussi puissant que l'est son esprit.

2

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

**FORME ASTRALE**  
PROFESSEUR X



Gagnez +2.

1+

Dans un plan d'énergie mentale pure. Le corps de Xavier est aussi puissant que l'est son esprit.

2

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY