

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

**MAÎTRISE DE LA
TÉLÉKINÉSIE**
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.

7

©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

**FORME ASTRALE
PROFESSEUR X**



● : Gagnez +2 .
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

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

**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