

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.

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

2

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.

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

2

FORME ASTRALE PROFESSEUR X

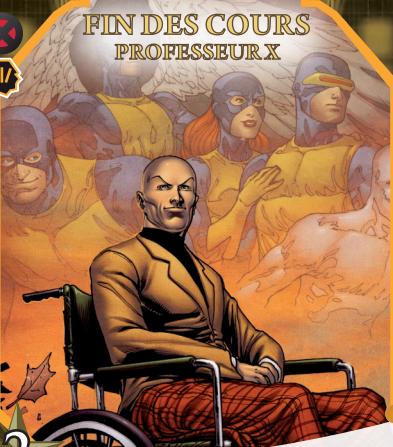


✖ : Gagnez +2 📈.

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

2

FIN DES COURS PROFESSEUR X

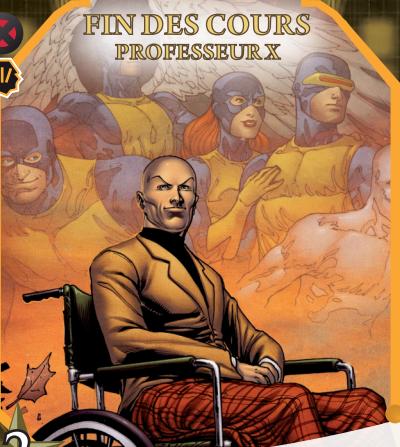


2 Vous pouvez mettre un héros du QG
sous le paquet des Héros.
✖ : Vous pouvez mettre KO
une carte de votre main ou de
votre défausse.
"C'est quoi votre nom?
Roulettes?"

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

3

FIN DES COURS PROFESSEUR X

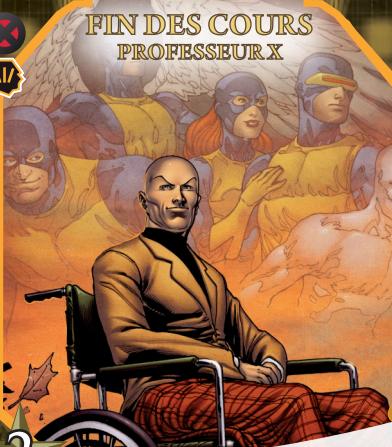


2 Vous pouvez mettre un héros du QG
sous le paquet des Héros.
✖ : Vous pouvez mettre KO
une carte de votre main ou de
votre défausse.
"C'est quoi votre nom?
Roulettes?"

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

3

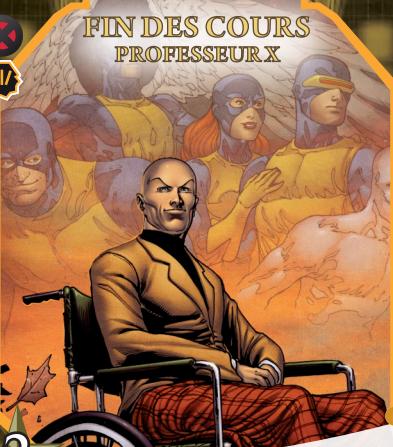
FIN DES COURS PROFESSEUR X



2 Vous pouvez mettre un héros du QG
sous le paquet des Héros.
✖ : Vous pouvez mettre KO
une carte de votre main ou de
votre défausse.
"C'est quoi votre nom?
Roulettes?"

3

FIN DES COURS PROFESSEUR X

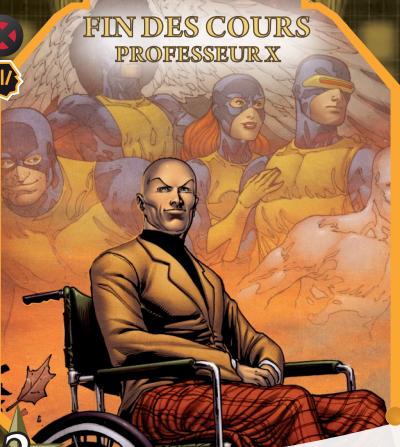


2 Vous pouvez mettre un héros du QG
sous le paquet des Héros.
✖ : Vous pouvez mettre KO
une carte de votre main ou de
votre défausse.
"C'est quoi votre nom?
Roulettes?"

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

3

FIN DES COURS PROFESSEUR X

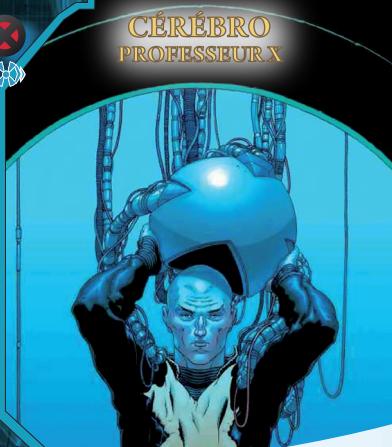


2 Vous pouvez mettre un héros du QG
sous le paquet des Héros.
✖ : Vous pouvez mettre KO
une carte de votre main ou de
votre défausse.
"C'est quoi votre nom?
Roulettes?"

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

3

CÉREBRO PROFESSEUR X



3 Révez la première carte du paquet
des Villains. Si c'est un Passant,
secouez-le. Si c'est un Villain,
vous pouvez le combattre
ce tour-ci.

5

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY