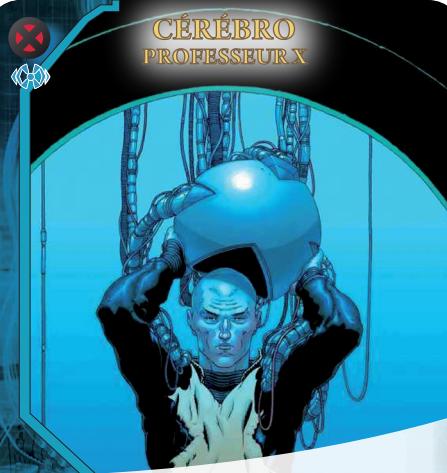


3 Révez la première carte du paquet des Villains. Si c'est un Passant, secourez-le. Si c'est un Villain, vous pouvez le combattre ce tour-ci.

5

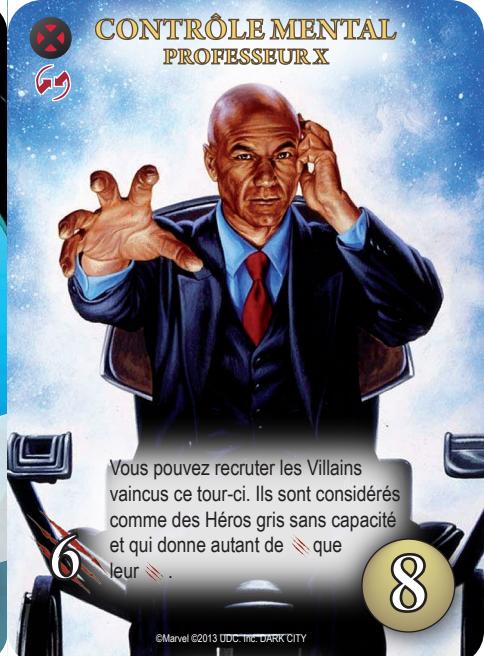
©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



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

5

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



6 Vous pouvez recruter les Villains vaincus ce tour-ci. Ils sont considérés comme des Héros gris sans capacité et qui donne autant de que leur .

8

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



Révez la première carte de votre paquet. Si elle a un de 0, mettez-là KO.

Piochez une carte.
Le punisseur connaît tous les ripoux du coin.

2

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



Révez la première carte de votre paquet. Si elle a un de 0, mettez-là KO.

Piochez une carte.
Le punisseur connaît tous les ripoux du coin.

2

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



Révez la première carte de votre paquet. Si elle a un de 0, mettez-là KO.

Piochez une carte.
Le punisseur connaît tous les ripoux du coin.

2

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



Révez la première carte de votre paquet. Si elle a un de 0, mettez-là KO.

Piochez une carte.
Le punisseur connaît tous les ripoux du coin.

2

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



Révez la première carte de votre paquet. Si elle a un de 0, mettez-là KO.

Piochez une carte.
Le punisseur connaît tous les ripoux du coin.

2

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY



Révez la première carte du paquet des Villains. Si c'est un Villain, gagnez autant de que son imprimé.
 Vous pouvez vaincre ce Villain gratuitement.

5

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY