

 THWIP!  
BLACK SPIDER-MAN

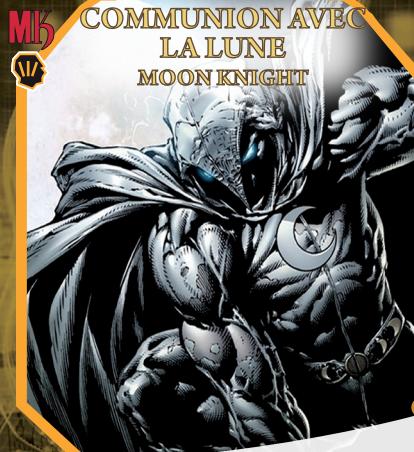


Pour jouer cette carte, vous devez mettre deux cartes de votre Main sur votre paquet.

4 donjons

2

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR



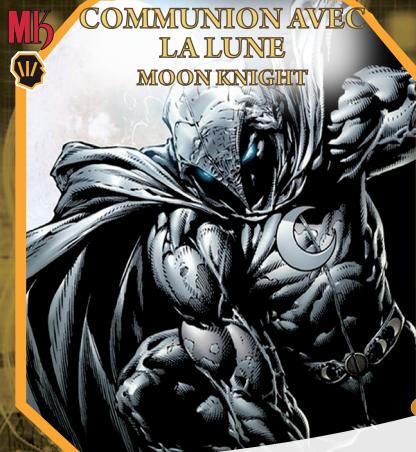
**Monte-en-l'air**

Pour chaque Villain vaincu sur les Toits ce tour-ci, vous pouvez mettre KO une de vos cartes ou une carte de votre défausse.

2

3

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR



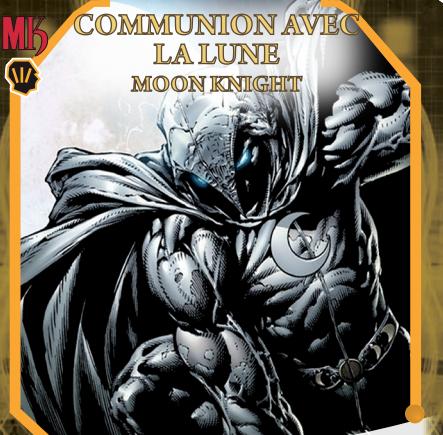
**Monte-en-l'air**

Pour chaque Villain vaincu sur les Toits ce tour-ci, vous pouvez mettre KO une de vos cartes ou une carte de votre défausse.

2

3

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR



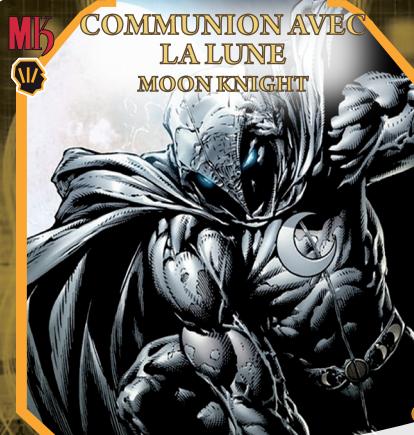
**Monte-en-l'air**

Pour chaque Villain vaincu sur les Toits ce tour-ci, vous pouvez mettre KO une de vos cartes ou une carte de votre défausse.

2

3

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR



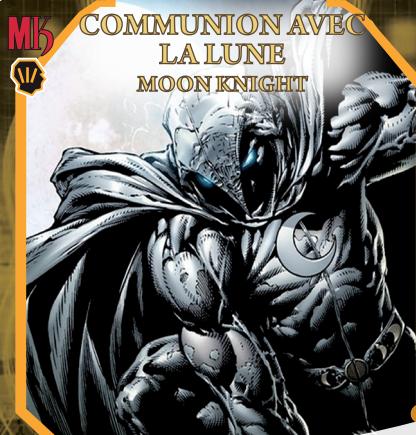
**Monte-en-l'air**

Pour chaque Villain vaincu sur les Toits ce tour-ci, vous pouvez mettre KO une de vos cartes ou une carte de votre défausse.

2

3

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR



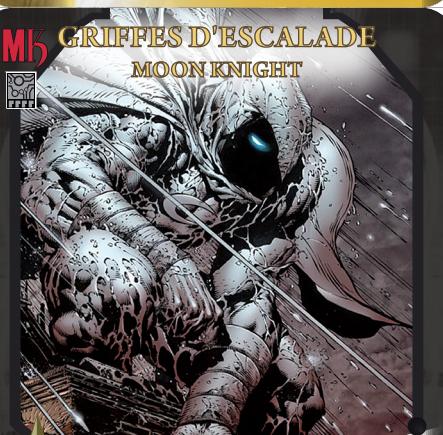
**Monte-en-l'air**

Pour chaque Villain vaincu sur les Toits ce tour-ci, vous pouvez mettre KO une de vos cartes ou une carte de votre défausse.

2

3

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR



**GRIFFES D'ESCALADE**

MOON KNIGHT

2+

**Monte-en-l'air**

 Gagnez +1 ★.

Les criminels sentent la froide lueur de la lune sur leur péchés... Mais ils ne pensent jamais à regarder en l'air.

3



**Monte-en-l'air**

 Gagnez +1 ★.

Les criminels sentent la froide lueur de la lune sur leur péchés... Mais ils ne pensent jamais à regarder en l'air.

3

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR



**Monte-en-l'air**

 Gagnez +1 ★.

Les criminels sentent la froide lueur de la lune sur leur péchés... Mais ils ne pensent jamais à regarder en l'air.

3

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR