



# THWIP! BLACK SPIDER-MAN



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

4

2

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR



# COMMUNION AVEC LA LUNE MOON KNIGHT



**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



# COMMUNION AVEC LA LUNE MOON KNIGHT



**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



# COMMUNION AVEC LA LUNE MOON KNIGHT



**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



# COMMUNION AVEC LA LUNE MOON KNIGHT



**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



# COMMUNION AVEC LA LUNE MOON KNIGHT



**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



**Monte-en-l'air**  
Gagnez +1 ★.

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

2+

3

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR



# GRIFFES D'ESCALADE MOON KNIGHT



**Monte-en-l'air**  
Gagnez +1 ★.

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

2+

3

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR



# GRIFFES D'ESCALADE MOON KNIGHT



**Monte-en-l'air**  
Gagnez +1 ★.

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

2+

3

©MARVEL ©2014 UDC. PTTR