

BULLE MAGNÉTIQUE TACTIQUE - MAGNÉTO



Victoire: Choisissez un de vos Héros. À la fin de votre tour, après avoir pioché vos cartes, reprenez ce Héros en main.

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

CRÂNE ROUGE MAÎTRE DU MAL



Dirige: HYDRA
Coup de maître: Chaque joueur met KO un Héros de sa main.

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

GRENADES NÉGABLAST TACTIQUE - CRÂNE ROUGE



Victoire: Gagnez +3.

"Le seul acte de création pure est la destruction."

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

Dictateur Impitoyable TACTIQUE - CRÂNE ROUGE



Victoire: Regardez les trois premières cartes de votre paquet. Mettez-en une KO, défaussez-en une, et remettez-en une sur votre paquet.

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

Complot de l'Hydra TACTIQUE - CRÂNE ROUGE



Victoire: Piochez deux cartes. Piochez une carte pour chaque Villain HYDRA dans votre pile de Victoire.

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

RESSOURCES INFINIES TACTIQUE - CRÂNE ROUGE



Victoire: Gagnez +4.

Vous seriez surpris du nombre de personnes prêtes à donner de l'argent à un fou sans visage.

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

INVASION SECRÈTE DES SKRULLS



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 8 Retournements de situation. 6 Héros. Skrulls requis. Mélangez 12 Héros au hasard dans le paquet des Villains.
Règles spéciales: Les Héros du paquet des Villains sont considérés comme des Skrulls avec une égalité à leur +2. Si vous neutralisez ce Héros, vous le recrutez gratuitement.
Retournement de situation: Le Héros de le plus élevé du QG devient un Skrull (voir ci-dessus). Placez-le dans les Égouts.
Défaite: Si 6 Héros s'échappent de la Ville.

VIRUS LEGACY



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 8 Retournements de situation. 6 Blessures par joueur dans le paquet des Blessures.
Retournement de situation: Chaque joueur révèle un Héros de sa main ou reçoit une Blessure.
Défaite: S'il n'y a plus de Blessures dans le paquet des Blessures.

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.

GUERRE CIVILE DES SUPER-HÉROS



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: Pour 2-3 joueurs, 8 Retournements de situation. Pour 4-5 joueurs, 5 Retournements de situation. Pour 2 joueurs, ne mettez que 4 Héros dans le paquet de Héros.
Retournement de situation: Mettez KO tous les Héros du QG.
Défaite: Si le paquet de Héros est épuisé.

TM & 2012 Marvel & Subs ©2012 UDC, Inc.