

SUPRÊME HYDRA
SUPER-VILLAIN - HYDRA



Suprême Hydra vaut +3 pour chaque autre Villain HYDRA dans votre Pile de Victoire.

6

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

VIPÈRE
SUPER-VILLAIN - HYDRA

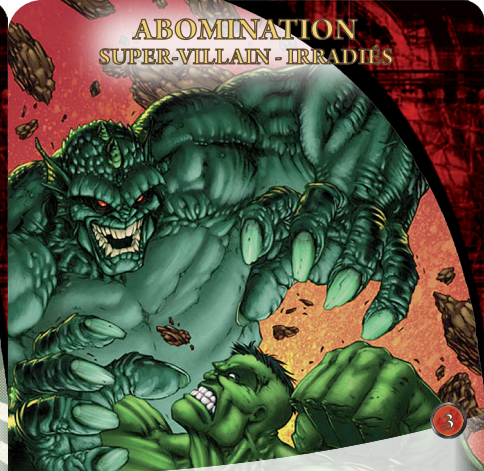


Victoire: Chaque joueur qui n'a pas d'autre Villain HYDRA dans sa pile de Victoire reçoit une Blessure.
Évasion: même effet.

5

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

ABOMINATION
SUPER-VILLAIN - IRRADIÉS

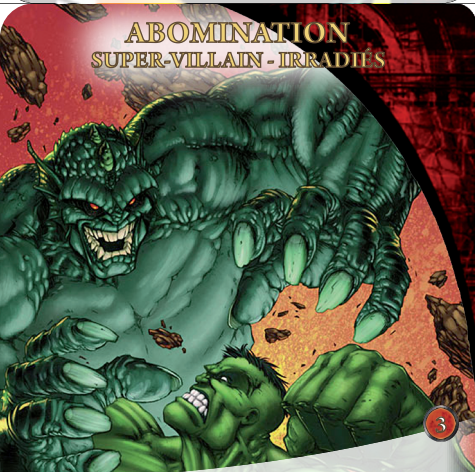


Victoire: Si vous avez combattu l'Abomination sur le Pont ou dans les Rues, secouez trois Passants.

5

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

ABOMINATION
SUPER-VILLAIN - IRRADIÉS



Victoire: Si vous avez combattu l'Abomination sur le Pont ou dans les Rues, secouez trois Passants.

5

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

LE LEADER
SUPER-VILLAIN - IRRADIÉS



Embuscade: Jouez la première carte du paquet de Villains.

4

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

LE LEADER
SUPER-VILLAIN - IRRADIÉS



Embuscade: Jouez la première carte du paquet de Villains.

4

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

MAESTRO
SUPER-VILLAIN - IRRADIÉS



Victoire: Mettez KO un Héros de votre main pour chacun de vos Héros.

6

Venu du futur, Maestro est une version de Hulk d'une réalité alternative où il a absorbé des radiations nucléaires pendant un siècle sur une terre dévastée.

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

MAESTRO
SUPER-VILLAIN - IRRADIÉS



Victoire: Mettez KO un Héros de votre main pour chacun de vos Héros.

6

Venu du futur, Maestro est une version de Hulk d'une réalité alternative où il a absorbé des radiations nucléaires pendant un siècle sur une terre dévastée.

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

ZZZAX
SUPER-VILLAIN - IRRADIÉS



Victoire: Chaque joueur révèle un Héros de sa main ou reçoit une Blessure.
Évasion: même effet.

5

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