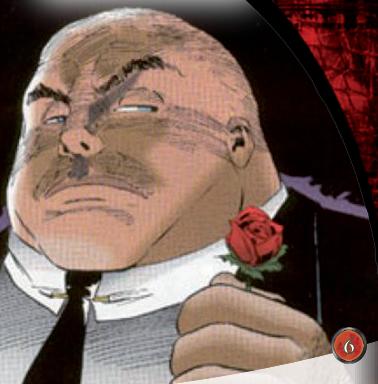


FLICS RIPOUX
TACTIQUE - LE CAÏD

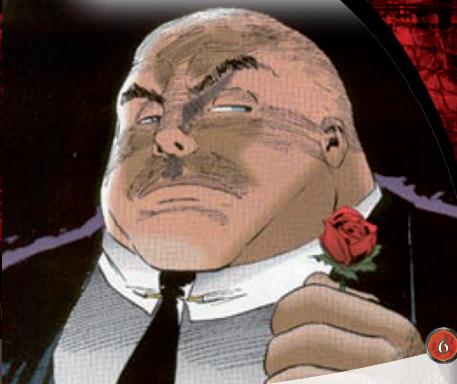


Victoire: Mettez un Héros avec un ☀ de 0 de la pile KO sur le paquet de chaque autre joueur.

13

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

PLACER UN CONTRAT
TACTIQUE - LE CAÏD

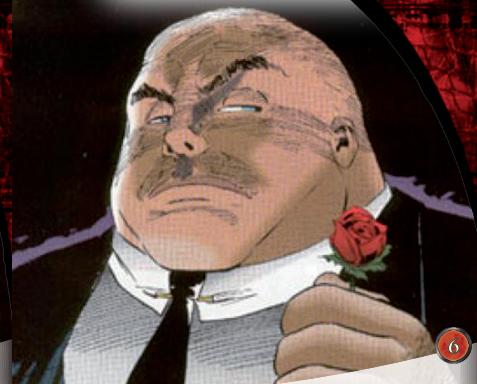


Victoire: Mettez KO un Héros de la défausse de chaque joueur.

13

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

GUERRE DES GANGS
TACTIQUE - LE CAÏD



Victoire: Chaque autre joueur joue un Homme de Main de sa pile de Victoire comme s'il le jouait du paquet des Villains.

13

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

MÉPHISTO
MAÎTRE DU MAL



Lorsque vous recevez une Blessure,
placez-la sur votre paquet.
Dirige: Monde des Ténèbres
Coup de maître: Chaque joueur
révèle un Héros MI de sa main
ou reçoit une Blessure.

10

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

QUE JE SOIS DAMNÉ
TACTIQUE - MÉPHISTO



Victoire: Chaque autre joueur met KO un Passant de sa pile de Victoire ou reçoit une Blessure.

10

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

TOURMENTS DIABOLIQUES
TACTIQUE - MÉPHISTO



Victoire: Chaque autre joueur met toutes ses cartes avec un ☀ de 0 de sa défausse sur le dessus de son paquet dans l'ordre de son choix.

10

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

PRINCE DES DOULEURS
TACTIQUE - MÉPHISTO



Victoire: Choisissez autant de Blessures que vous voulez de votre main et de votre défausse. Le joueur à votre droite reçoit ces Blessures.

10

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

LE PRIX DE L'ÉCHEC
TACTIQUE - MÉPHISTO



Victoire: Chaque autre joueur sans Tactique de Maître du Mal dans sa pile de Victoire reçoit une Blessure.

10

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

MRI SINISTRE
MAÎTRE DU MAL



Mr Sinistre a +1 🔗 pour chaque Passant qu'il a capturé.

Dirige: Maraudeurs
Coup de maître: Mr Sinistre capture un Passant. Chaque joueur révèle un Héros 🔗 de sa main ou défausse autant de cartes que de Passants capturés par Mr. Sinistre.

8+

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY