

EMPRISE TÉLÉRATHIQUE
TACTIQUE - MR SINISTRE



Victoire: Mr Sinistre capture un Passant de la pile de Victoire de chaque autre joueur.

8

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

MANIPULATIONS GÉNÉTIQUES
TACTIQUE - MR SINISTRE



Victoire: Révélez les 7 premières cartes du paquet des Villains. Mr Sinistre capture tous les Passants ainsi révélés. Remettez les autres cartes sur le dessus du paquet dans un ordre aléatoire.

8

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

PLANS CACHÉS
TACTIQUE - MR SINISTRE



Victoire: Mr Sinistre capture un Passant pour chaque Tactique dans les piles de Victoire des joueurs, y compris celle-ci.

8

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

EXPÉRIMENTATIONS HUMAINES
TACTIQUE - MR SINISTRE



Victoire: Mr Sinistre capture autant de Passants que de Villains dans la Ville.

8

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

STRYFE
MAÎTRE DU MAL



Stryfe a +1 pour chaque Coup de maître près de lui.
Dirige: F.L.M.
Coup de maître: Placez le Coup de maître près de Stryfe. Chaque joueur révèle un Héros de sa main ou défausse une carte de sa main au hasard.

7+

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

TOURMENTS PSYCHIQUES
TACTIQUE - STRYFE



Victoire: Regardez les 5 premières cartes de votre paquet. Mettez l'une de ces cartes dans votre main et défaussez les autres.

7

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

RÉTRIBUTION MENTALE
TACTIQUE - STRYFE



Victoire: Chaque autre joueur révèle un Héros de sa main ou reçoit une Blessure.

7

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

VENGEANCE IMMÉDIATE
TACTIQUE - STRYFE



Victoire: Une Blessure de la pile des Blessures devient un Coup de maître qui s'applique immédiatement.

7

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

FOLIE FURIEUSE
TACTIQUE - STRYFE



Victoire: Révélez les 6 premières cartes du paquet des Villains. Jouez tous les Coups de maître ainsi révélés. Remettez les autres cartes sur le dessus du paquet dans un ordre aléatoire.

7

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY