

TÊTE D'ŒUF

SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



2

Embuscade: Révélez la première carte du paquet des Villains. Si c'est un Villain, jouez-le.

4

©Marvel 2013 UDC, Inc. DARK CITY

ELECTRO

SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



4

Embuscade: Révélez la première carte du paquet des Villains. Si c'est un Retournement de situation, jouez-le.

6

©Marvel 2013 UDC, Inc. DARK CITY

ELECTRO

SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



4

Embuscade: Révélez la première carte du paquet des Villains. Si c'est un Retournement de situation, jouez-le.

6

©Marvel 2013 UDC, Inc. DARK CITY

LE GLADIATEUR

SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



3

Embuscade: Révélez la première carte du paquet des Villains. Si c'est un Passant, le Gladiateur le capture.

5

©Marvel 2013 UDC, Inc. DARK CITY

LE GLADIATEUR

SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



3

Embuscade: Révélez la première carte du paquet des Villains. Si c'est un Passant, le Gladiateur le capture.

5

©Marvel 2013 UDC, Inc. DARK CITY

LE RHINO

SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



3

Embuscade: Révélez la première carte du paquet des Villains. Si c'est un Coup de Maître, chaque joueur reçoit une Blessure.
Évasion: Chaque joueur reçoit une Blessure.

5

©Marvel 2013 UDC, Inc. DARK CITY

LE RHINO

SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



3

Embuscade: Révélez la première carte du paquet des Villains. Si c'est un Coup de Maître, chaque joueur reçoit une Blessure.
Évasion: Chaque joueur reçoit une Blessure.

5

©Marvel 2013 UDC, Inc. DARK CITY

FOREARM

SUPER-VILLAIN - F.L.M.



3

Pour combattre Forearm, vous devez d'abord révélez quatre cartes de Héros avec un nom différent.

4*

©Marvel 2013 UDC, Inc. DARK CITY

FOREARM

SUPER-VILLAIN - F.L.M.



3

Pour combattre Forearm, vous devez d'abord révélez quatre cartes de Héros avec un nom différent.

4*

©Marvel 2013 UDC, Inc. DARK CITY