

TÊTE D'OEUF SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



ELECTRO SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



ELECTRO SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



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

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

LE GLADIATEUR SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



LE GLADIATEUR SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



LE RHINO SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



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

5

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

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

5

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

Embuscade: Révéléz 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



FOREARM SUPER-VILLAIN - F.J.M.



FOREARM SUPER-VILLAIN - F.J.M.



Embuscade: Révéléz 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

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

4*

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

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

4*

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY