

CHIMERA
SUPER-VILLAIN - MARAUDEURS



Chimera a +3 pour chaque Passant qu'elle a capturé.
Embuscade: Révélez les trois premières cartes du paquet des Villains. Chimera capture tous les Passants révélés. Remettez le reste des cartes au hasard sur le paquet.

3+

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

LONG-COUTEAU
SUPER-VILLAIN - MARAUDEURS



Long-Couteau a +1 pour chaque Passant qu'il a capturé.
Embuscade: Chaque joueur choisit un Passant de sa pile de Victoire. Long-Couteau capture ces Passants.

4+

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

LONG-COUTEAU
SUPER-VILLAIN - MARAUDEURS



Long-Couteau a +1 pour chaque Passant qu'il a capturé.
Embuscade: Chaque joueur choisit un Passant de sa pile de Victoire. Long-Couteau capture ces Passants.

4+

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

VERTIGO
SUPER-VILLAIN - MARAUDEURS



Victoire: Chaque joueur défausse toutes les cartes de sa main, puis repioche autant de cartes qu'il en a défaussé.

5

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

VERTIGO
SUPER-VILLAIN - MARAUDEURS



Victoire: Chaque joueur défausse toutes les cartes de sa main, puis repioche autant de cartes qu'il en a défaussé.

5

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

AZAZEL
SUPER-VILLAIN - MONDI DES TÉNÉBRES



Victoire: Une carte de votre main gagne Téléportation pour ce tour.

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

AZAZEL
SUPER-VILLAIN - MONDI DES TÉNÉBRES



Victoire: Une carte de votre main gagne Téléportation pour ce tour.

4

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

BLACKHEART
SUPER-VILLAIN - MONDI DES TÉNÉBRES



Embuscade: Le joueur à votre droite révèle un Héros MB de sa main ou reçoit une Blessure.
Victoire: Même effet.
Évasion: Même effet.

6

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY

BLACKHEART
SUPER-VILLAIN - MONDI DES TÉNÉBRES



Embuscade: Le joueur à votre droite révèle un Héros MB de sa main ou reçoit une Blessure.
Victoire: Même effet.
Évasion: Même effet.

6

©Marvel ©2013 UDC, Inc. DARK CITY