

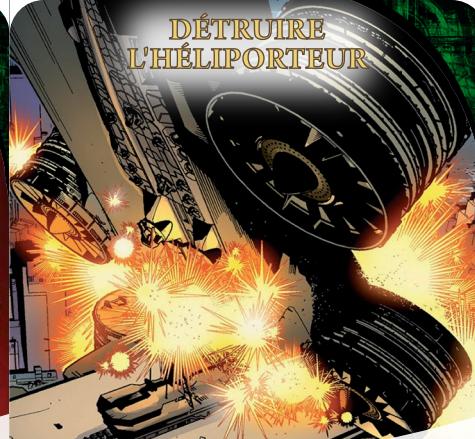
## LA REINE DES DÉMONS



## LE CHANT DU BOURREAU



## DÉTRUIRE L'HÉLIPORTEUR



### PLAN DIABOLIQUE

**Mise en place:** 8 Retournements de situation. Pas de Passants. Ajoutez les 14 cartes de Jean Grey dans le paquet des Villains.  
**Règles spéciales:** Chaque Jean Grey est considérée comme un Super-Villain "Goblyn Queen". Elle vaut 4 . Elle a autant de son plus le nombre de Passants près de ce Plan.  
**Retournement de situation:** Placez 5 Passants face cachée près de ce Plan. Ce sont des Passants changés en démons avec 2 .

**Défaite:** Si 4 Goblyn Queen s'échappent de la Ville.

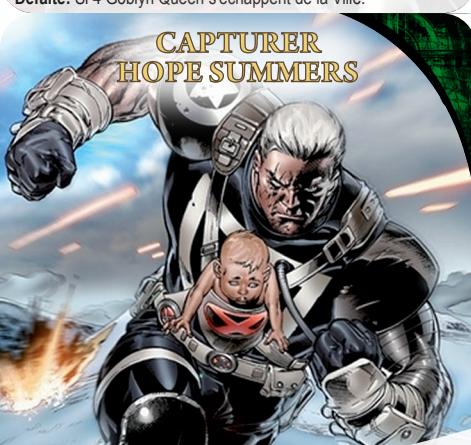
### PLAN DIABOLIQUE

**Mise en place:** 8 Retournements de situation. Pas de Passants. Ajoutez les 14 cartes d'un Héros dans le paquet des Villains.  
**Règles spéciales:** Lorsque vous piochez un Héros du paquet des Villains, il est capturé. Chaque Villain a +2 par Héros capturé. Quand vous neutralisez un Villain, recrutez tous ses Héros capturés.  
**Retournement de situation:** Mettez KO tous les Héros capturés, puis piochez une nouvelle carte du paquet des Villains.  
**Défaite:** Si 9 Héros non-gris sont KO ou emportés hors de la Ville.

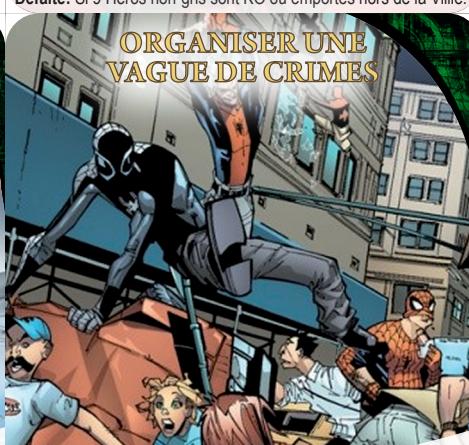
### PLAN DIABOLIQUE

**Mise en place:** 8 Retournements de situation. 6 Héros dans le paquet des Héros.  
**Règles spéciales:** Lorsqu'un Héros du QG est mis KO, mettez le face cachée sur son emplacement. Ce la représente une explosion. Lorsqu'un emplacement du QG à 6 explosions, il est détruit.  
**Retournement de situation:** Mettez KO le Héros le plus à gauche du QG pour chaque Retournement de situation pioché jusqu'alors.  
**Défaite:** Si les 6 emplacements du QG sont détruits.

## CAPTURER HOPE SUMMERS



## ORGANISER UNE VAGUE DE CRIMES



## GÉNÉRATEUR DE TREMBLEMENT DE TERRE



### PLAN DIABOLIQUE

**Mise en place:** 8 Retournements de situation. Placez un jeton représentant "Hope Summers bébé" sur ce Plan.  
**Règles spéciales:** Le Villain avec le bébé gagne +4 . Si le Villain avec le bébé s'enfuit, placez un jeton "Fuite" près de ce Plan.  
**Retournement de situation:** Si le bébé est capturé par un Villain, ce Villain s'enfuit. Sinon, le Villain le plus proche du paquet des Villains capture le bébé.  
**Défaite:** Si 3 jetons "Fuite" sont placés près de ce Plan.

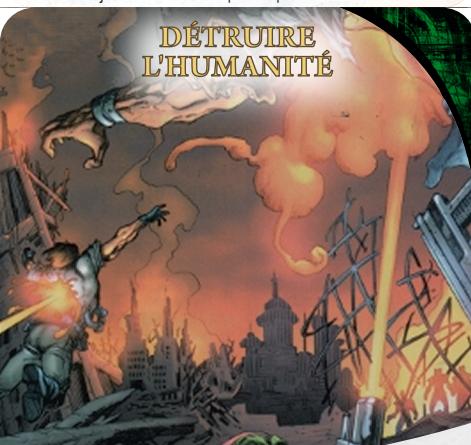
### PLAN DIABOLIQUE

**Mise en place:** 8 Retournements de situation. Bandits de la Maggia obligatoires.  
**Règles spéciales:** Les Bandits de la Maggia ont tous la capacité "Embuscade". Jouez la prochaine carte du paquet des Villains.  
**Retournement de situation:** Tous les Bandits de la Maggia de la Ville s'enfuient. Mélangez tous les Bandits de la Maggia des piles de Victoire des joueurs dans le paquet des Villains.  
**Défaite:** Si 5 Bandits de la Maggia se sont enfuis.

### PLAN DIABOLIQUE

**Mise en place:** 8 Retournements de situation.  
**Retournement de situation:** Chaque joueur révèle un Héros de sa main ou met KO la première carte de son paquet.  
**Défaite:** Si le nombre de Héros non-gris mis KO est au moins égal à 3 fois le nombre de joueurs.

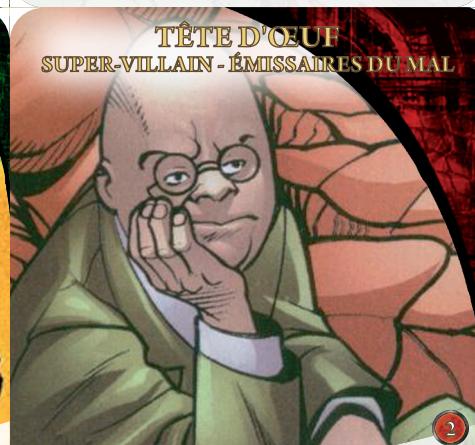
## DÉTRUIRE L'HUMANITÉ



## VOLER DU PLUTONIUM ENRICHII



## TÊTE D'OEUF SUPER-VILLAIN - ÉMISSAIRES DU MAL



### PLAN DIABOLIQUE

**Mise en place:** 8 Retournements de situation. 24 Passants dans le paquet des Héros (12 à 1 joueur).  
**Règles spéciales:** Vous pouvez dépenser 2 pour sauver un Passant du QG.  
**Retournement de situation:** Mettez KO tous les Passants du QG. Puis chaque joueur révèle un Héros de sa main ou met KO un Passant de sa pile de Victoire.  
**Défaite:** Si le nombre de Passants mis KO et/ou emportés hors de la Ville est au moins égal à 4 fois le nombre de joueurs.

### PLAN DIABOLIQUE

**Mise en place:** 8 Retournements de situation représentant du Plutonium. Ajoutez un groupe de Super-Villains supplémentaire.  
**Règles spéciales:** Chaque Villain a +1 pour chaque Plutonium qu'il transporte. Quand un Villain avec du Plutonium est mis KO, mélangez le Plutonium dans le paquet des Villains.  
**Retournement de situation:** Le Plutonium est capturé par le Villain le plus proche du paquet des Villains. Si il n'y a pas de Villain, mettez le Plutonium KO. Dans tous les cas, piochez une autre carte.  
**Défaite:** Si 4 Plutonium sont emmenés hors de la Ville.

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