

**GEMME DU POUVOIR**  
SUPER-VILLAIN - GEMME DE L'INFINI



**Embuscade:** La Gemme du Pouvoir gagne autant d'Éclats que nombre de Coup de Maître KO et/ou près du Maître du Mal.

**Victoire:** Placez cette carte dans votre défausse.

**Artefact:** Une fois par tour, gagnez +2.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

7

**GEMME DE LA RÉALITÉ**  
SUPER-VILLAIN - GEMME DE L'INFINI



**Embuscade:** La Gemme de la Réalité gagne autant d'Éclats que le nombre de Gemmes dans la Ville et/ou échappées.

**Victoire:** Placez cette carte dans votre défausse.

**Artefact:** Avant de piocher une carte du Paquet des Villains, vous pouvez révéler la première carte du Paquet des Villains. Si ce n'est pas un Retournement de Situation, vous pouvez la mettre sous le Paquet des Villains pour gagner un Éclat.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

5

**GEMME DE LA RÉALITÉ**  
SUPER-VILLAIN - GEMME DE L'INFINI



**Embuscade:** La Gemme de la Réalité gagne autant d'Éclats que le nombre de Gemmes dans la Ville et/ou échappées.

**Victoire:** Placez cette carte dans votre défausse.

**Artefact:** Avant de piocher une carte du Paquet des Villains, vous pouvez révéler la première carte du Paquet des Villains. Si ce n'est pas un Retournement de Situation, vous pouvez la mettre sous le Paquet des Villains pour gagner un Éclat.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

5

**GEMME DU TEMPS**  
SUPER-VILLAIN - GEMME DE L'INFINI



**Embuscade:** Jouez une carte supplémentaire du paquet des Villains. La Gemme du Temps gagne autant d'Éclats que le nombre de cette carte.

**Victoire:** Placez cette carte dans votre défausse.

**Artefact:** Lorsque vous jouez cette carte, jouez un nouveau tour. N'utilisez cet effet que la première fois que la Gemme du Temps est mise en jeu.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

6

**CAPTAIN ATLAS**  
SUPER-VILLAIN - FORCE STELLAIRE KREE



Captain Atlas gagne +1 pour chaque Éclat sur le Maître du Mal.

**Évasion:** Chaque joueur perd un Éclat.

Si un joueur n'a pas d'Éclat, il prend une blessure.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

6+

**DOCTEUR MINERVA**  
SUPER-VILLAIN - FORCE STELLAIRE KREE



**Embuscade:** Chaque Villain Kree dans la Ville (y compris ce Villain) gagne un Éclat.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

5

**KORATH LE POURSUIVANT**  
SUPER-VILLAIN - FORCE STELLAIRE KREE



**Embuscade:** Chaque joueur peut piocher une carte pour donner un Éclat à Korath.

**Évasion:** Si Korath a au moins un Éclat, chaque joueur reçoit une Blessure.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

5

**RONAN L'ACCUSATEUR**  
SUPER-VILLAIN - FORCE STELLAIRE KREE



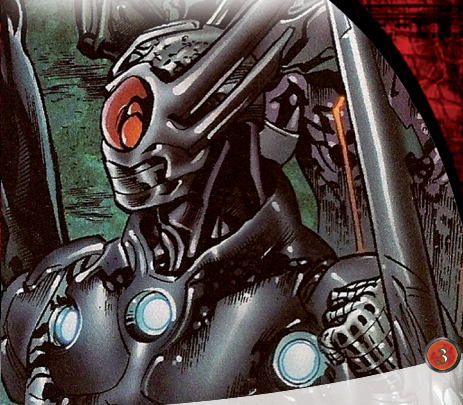
**Embuscade:** Chaque joueur désigne simultanément un autre joueur. Le ou les joueurs les plus désigné(s) reçoit(en)t une Blessure.

**Évasion:** Même effet.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

7

**SHATTERAX**  
SUPER-VILLAIN - FORCE STELLAIRE KREE



**Victoire:** Placez un Éclat sur chaque Héros dans le QG. Lorsqu'un joueur recrute un de ces Héros, il gagne cet Éclat. Si un de ces Héros quitte le QG d'une autre manière, l'Éclat est remis dans la réserve.

©Marvel ©2014 UDC. GOTG

5