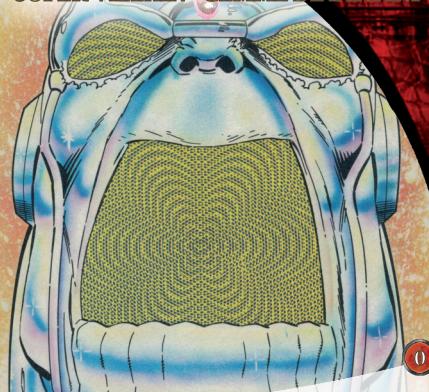


GEMME DU POUVOIR
SUPER-VILLAIN - GEMME DE L'INFINI



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.

Artifact: Une fois par tour, gagnez +2

0

7

©Marvel ©2014 UDC, GOTG

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.

Artifact: 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.

0

5

©Marvel ©2014 UDC, GOTG

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.

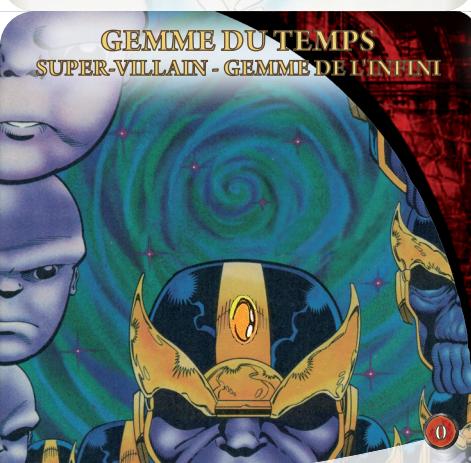
Victoire: Placez cette carte dans votre défausse.

Artifact: 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 0 de cette carte.

Victoire: Placez cette carte dans votre défausse.

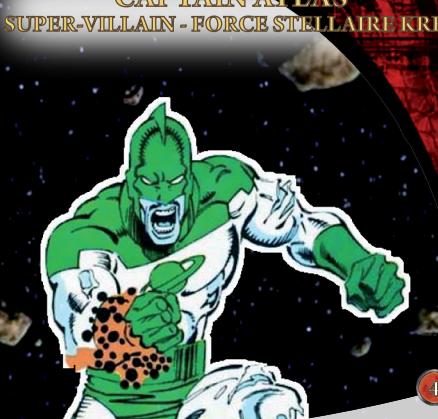
Artifact: Lorsque vous jouez cette carte, jouez un nouveau tour. N'utilisez cette effet que la première fois que la Gemme du Temps est mise en jeu.

0

6

©Marvel ©2014 UDC, GOTG

CAPTAIN ATLAS
SUPER-VILLAIN - FORCE STELLAIRE KREE



Captain Atlas gagne +1 7 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.

4

6

©Marvel ©2014 UDC, GOTG

DOCTEUR MINERVA
SUPER-VILLAIN - FORCE STELLAIRE KREE



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

3

5

©Marvel ©2014 UDC, GOTG

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.

3

5

©Marvel ©2014 UDC, GOTG

RONAN L'ACCUSATEUR
SUPER-VILLAIN - FORCE STELLAIRE KREE



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

Évasion: Même effet.

5

7

©Marvel ©2014 UDC, GOTG

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.

3

5

©Marvel ©2014 UDC, GOTG