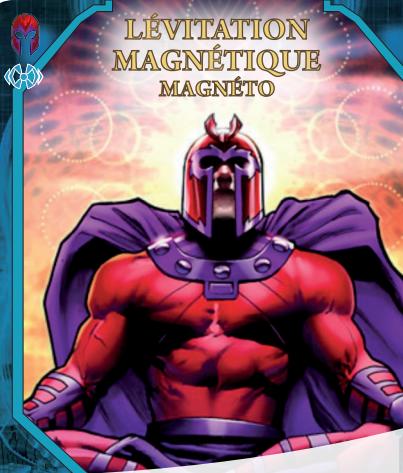


LÉVITATION MAGNÉTIQUE MAGNÉTO

1 Esquive
Vous pouvez donner une Entrave de votre main ou de votre défausse à un autre joueur pour gagner +2 🛡.

3

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS



LÉVITATION MAGNÉTIQUE MAGNÉTO

1 Esquive
Vous pouvez donner une Entrave de votre main ou de votre défausse à un autre joueur pour gagner +2 🛡.

3

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS



ARMES DE MÉTAL MAGNÉTO

3 Si vous avez défaussé une carte ce tour-ci, piochez une carte.

Les déchets de l'un sont les projectiles à haute vitesse de l'autre.

5

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS



ARMES DE MÉTAL MAGNÉTO

3 Si vous avez défaussé une carte ce tour-ci, piochez une carte.

Les déchets de l'un sont les projectiles à haute vitesse de l'autre.

5

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS



ARMES DE MÉTAL MAGNÉTO

3 Si vous avez défaussé une carte ce tour-ci, piochez une carte.

Les déchets de l'un sont les projectiles à haute vitesse de l'autre.

5

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS



MAÎTRE DU MAGNETISME MAGNÉTO

4+ : Pour chaque autre Allié 🛡 que vous avez joué ce tour-ci, choisissez un joueur qui reçoit une Entrave. Gagnez +2 🛡 pour chaque Entrave reçue ce tour-ci.

7

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS



MÉTAMORPHOSE MYSTIQUE

2 Esquive

Lorsque vous jouez cette carte, choisissez une couleur. Cette carte est de cette couleur au lieu de 🛡 ce tour-ci.

3

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS



MÉTAMORPHOSE MYSTIQUE

2**Esquive**

Lorsque vous jouez cette carte, choisissez une couleur. Cette carte est de cette couleur au lieu de 🛡 ce tour-ci.

3

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS



MÉTAMORPHOSE MYSTIQUE

2**Esquive**

Lorsque vous jouez cette carte, choisissez une couleur. Cette carte est de cette couleur au lieu de 🛡 ce tour-ci.

3

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS