

LÉVITATION MAGNÉTIQUE MAGNÉTO



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



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



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

3

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

5

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS

ARMES DE MÉTAL MAGNÉTO



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

3

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

5

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS

ARMES DE MÉTAL MAGNÉTO



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

3

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

5

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS

MAÎTRE DU MAGNETISME MAGNÉTO



⚡ : 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.

4+

7

©Marvel ©2014 UDC. VILLAINS

MÉTAMORPHIE MYSTIQUE



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

MÉTAMORPHIE MYSTIQUE



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

MÉTAMORPHIE MYSTIQUE



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