

MAÎTRE DES MONSTRES TACTIQUE - L'HOMME-TAUPE



Victoire: Si ce n'est pas la dernière Tactique, révez les six premières cartes du paquet des Villains. Jouez tous les Subterraneens ainsi révélés. Mettez les autres cartes sous le paquet des Villains dans un ordre aléatoire.

Les rêves de vengeance peuvent durer toute une vie.

6

PROVOQUER LA FONTAINE DES GLACIERS



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 8 Retournements de situation.

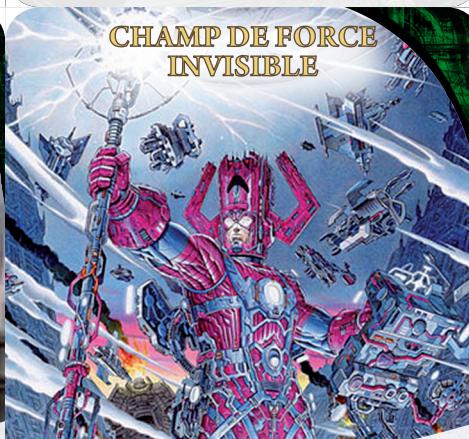
Retournement de situation 2, 4 et 6: Jusqu'au prochain Retournement de situation, les Ennemis se combattent avec le ★ et les Héros se recrutent avec le ☀.

Défaite: Lorsque le septième Retournement de situation est joué.

7

©MARVEL ©2013 UDC. FANTASTIC FOUR

CHAMP DE FORCE INVISIBLE



PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 7 Retournements de situation.

Règles spéciales: Pour combattre le Maître du mal, vous devez d'abord dépenser 1 ☀ ou 1 ★ pour chaque Champ de force.

Retournement de situation: Placez le Retournement de situation près du Maître du mal, représentant un "Champ de force".

Défaite: Lorsque le septième Retournement de situation est joué.

4

4

BAIGNER LA TERRE DE RAYONS COSMIQUES



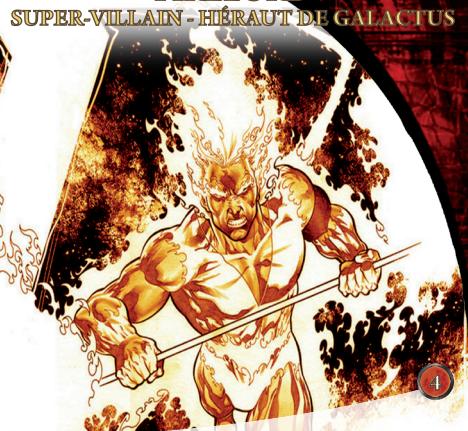
PLAN DIABOLIQUE

Mise en place: 6 Retournements de situation.

Retournement de situation: Chaque joueur, en commençant par le joueur actif, met KO un Héros non-gris de sa main, puis recrute gratuitement dans sa main un Héros du QG avec un ☀ inférieur ou égal à celui du Héros mis KO.

Défaite: Lorsque le nombre de Héros non-gris KO est égal à au moins six fois le nombre de joueurs.

FIRELORD



Menace Cosmique: ☀

Victoire: Chaque joueur révèle un Héros ☀ de sa main ou reçoit une Blessure.

Évasion: Même effet.

*"Réfugiez-vous dans l'oubli.
Galactus est proche."*

©MARVEL ©2013 UDC. FANTASTIC FOUR

2013

9*

FIRELORD

SUPER-VILLAIN - HÉRAUT DE GALACTUS



4

4

Menace Cosmique: ☀

Victoire: Chaque joueur révèle un Héros ☀ de sa main ou reçoit une Blessure.

Évasion: Même effet.

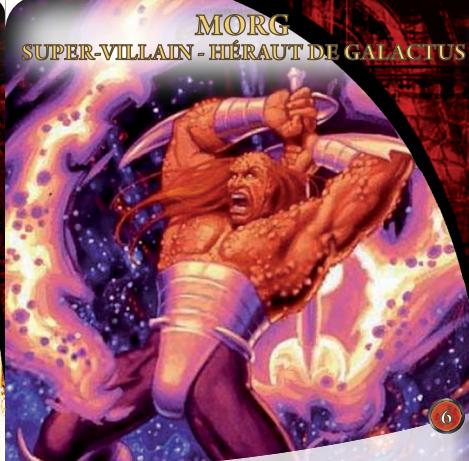
*"Réfugiez-vous dans l'oubli.
Galactus est proche."*

©MARVEL ©2013 UDC. FANTASTIC FOUR

9*

MORG

SUPER-VILLAIN - HÉRAUT DE GALACTUS



12*

Menace Cosmique: ⚡

Embuscade: Chaque Héros non-⚡ du QG est mis sous le paquet des Héros dans un ordre aléatoire.

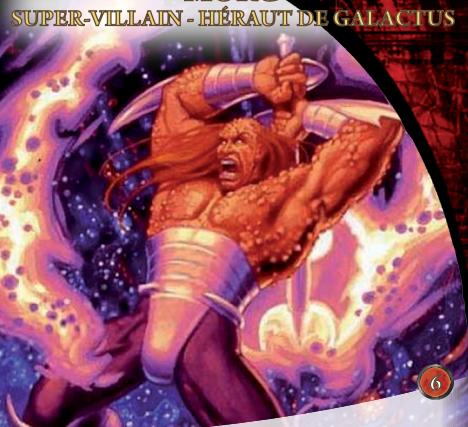
Lorsque Morg se rebelle, il faut tous les Hérauts pour l'arrêter.

©MARVEL ©2013 UDC. FANTASTIC FOUR

6

12*

MORG



Menace Cosmique: ⚡

Embuscade: Chaque Héros non-⚡ du QG est mis sous le paquet des Héros dans un ordre aléatoire.

Lorsque Morg se rebelle, il faut tous les Hérauts pour l'arrêter.

©MARVEL ©2013 UDC. FANTASTIC FOUR