

## MAÎTRE DES MONSTRES TACTIQUE - L'HOMME-TAUPE



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

*Les rêves de vengeance peuvent durer toute une vie.*

©MARVEL ©2013 UDC. FANTASTIC FOUR

## ATTIRER LA RÉALITÉ DANS LA ZONE NÉGATIVE



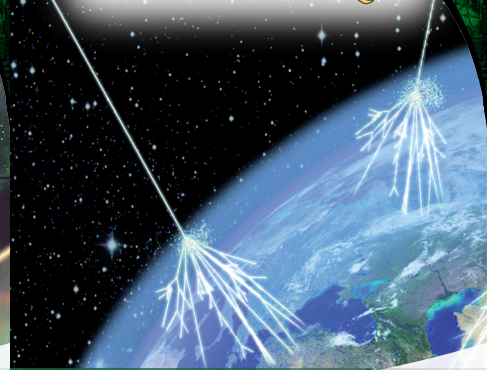
### PLAN DIABOLIQUE

**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.

## 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.

## PROVOQUER LA FORTTE DES GLACIERS



### PLAN DIABOLIQUE

**Mise en place:** 8 Retournements de situation.

**Retournement de situation:** Placez le Retournement de situation près de ce plan, puis mettez KO tous les Héros du QG dont le ○ est inférieur ou égal au nombre de Retournements de situation près de ce plan.

**Défaite:** Lorsque 20 ou plus Héros non-gris sont KO.

## 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.

## FIRELORD SUPER-VILLAIN - HÉRAUT DE GALACTUS



**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\*

## FIRELORD SUPER-VILLAIN - HÉRAUT DE GALACTUS



**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



**Menace Cosmique:** ☼

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

*Lorsque Morg se rebella, il fallut tous les Hérauts pour l'arrêter.*

©MARVEL ©2013 UDC. FANTASTIC FOUR

12\*

## MORG SUPER-VILLAIN - HÉRAUT DE GALACTUS



**Menace Cosmique:** ☼

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

*Lorsque Morg se rebella, il fallut tous les Hérauts pour l'arrêter.*

©MARVEL ©2013 UDC. FANTASTIC FOUR

12\*