

## REMISE DE DIPLÔMES DE L'INSTITUT XAVIER



### PLAN D'ATTAQUE

**Mise en place:** 8 Attaques. Placez 8 Passants près de ce plan en tant que "Nouveaux Mutants".

**Attaque:** Un des "Nouveaux Mutants" Triomphe.

**Défaite:** Si 8 Passants sont dans la Pile de Triomphe.

## PRODUCTION EN MASSE D'ARMURES DE WAR MACHINE



### PLAN D'ATTAQUE

**Mise en place:** 8 Attaques. Escouade d'assaut du SHIELD requise.

**Attaque:** Placez l'Attaque près de ce plan en tant que "Armure de War Machine". Le joueur actif fait entrer une des Escouades d'assaut du SHIELD de sa Pile de Victoire dans la Ville par le Pont.

**Règle spéciale:** Les Escouades d'assaut du SHIELD ont +1 pour "Armure de War Machine" près de ce Plan.

**Défaite:** Si 3 Escouades d'assaut du Shield sont Triomphantes.

## CONSTRUCTION DE LA VOÛTE



### PLAN D'ATTAQUE

**Mise en place:** 8 Attaques. 5 Entraves par joueur dans la Pile d'Entraves.

**Attaque:** S'il y a un Adversaire dans les Égouts, chaque joueur reçoit une Entrave. Sinon, révélez la première carte du Paquet d'Adversaire. Si c'est un Adversaire, placez-le dans les Égouts.

**Défaite:** Si la Pile d'Entraves est vide.

## PIERRES DE NORN DE RÉSURRECTION



### PLAN D'ATTAQUE

**Mise en place:** 8 Attaques.

**Attaque 1-6:** Un Adversaire de la Pile de Victoire du joueur actif entre dans la Ville par le Pont. Puis, jouez la première carte du Paquet des Adversaires.

**Attaque 7-8:** Chaque joueur place un Adversaire de sa Pile de Victoire dans la Pile de Triomphe.

**Défaite:** S'il y a au moins 3 Adversaires par joueur dans la Pile de Triomphe.

## INFILTRATION DU REPERE



### PLAN D'ATTAQUE

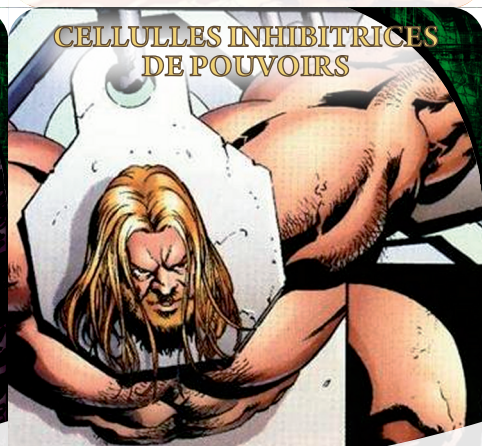
**Mise en place:** 8 Attaques. Placez 21 Passants près de ce Plan en tant qu'"Espions infiltrés".

**Attaque:** Tous les Passants du Repère Triomphent. Ajoutez un Espion infiltré dans le Repère sous le Pont, la Rue et les Égouts.

**Règle Spéciale:** Lorsque vous recrutez un Allié, Capturez le ou les Passant dans la même case. Si un Allié quitte le Repère sans être recruté, tous les Passants dans la même case Triomphent.

**Défaite:** Si au moins 12 Passants ont Triomphé.

## CELLULES INHIBITRICES DE POUVOIRS



### PLAN D'ATTAQUE

**Mise en place:** 8 Attaques. Placez 2 Flics par joueur près de ce Plan.

**Attaque:** Chaque joueur remet tous les Flics de sa Pile de Victoire près de ce Plan. Chaque joueur place un Allié non-gris de sa main devant lui, et un Flic sur cet Allié.

**Règle Spéciale:** Vous pouvez combattre les Flics sur les Alliés pour que le joueur de votre choix gagne cet Allié.

**Défaite:** Si une Attaque doit placer un Flic mais qu'il n'y en a plus.

## COUPER LA TÊTE DE L'HYDRE



### PLAN D'ATTAQUE

**Mise en place:** 8 Attaques.

**Attaque 1-7:** Chaque Adversaire dans la Ville capture une Nouvelle Recrue, ou une Madame Hydra s'il n'y a plus de Nouvelles Recrues.

**Attaque 8:** Placez tous les Alliés Capturés dans la Pile de Triomphe.

**Règle Spéciale:** Chaque Adversaire gagne +1 pour chaque Allié qu'il a Capturé. Lorsqu'un Adversaire est vaincu, gagnez les Alliés qu'il a Capturés.

**Défaite:** S'il y a au moins 11 Alliés dans la Pile de Triomphe.