

Reparte a un jugador 3 Mejoras aleatorias del conjunto "Campaña – Tecnología de S.H.I.E.L.D.". Ese jugador puede añadir 1 de ellas a su mazo para el resto de la campaña (el nombre de la carta se anota en su sección "Tecnologías de S.H.I.E.L.D." de la hoja de campaña), y luego devuelve el resto a la colección. Las cartas elegidas de este modo no se cuentan de cara al tamaño mínimo o máximo del mazo. Este procedimiento se repite con cada jugador.

Durante el paso 13 de la preparación de la partida, cada jugador puede renovar su mano una vez adicional.

Cada jugador elige una carta de su colección perteneciente a un aspecto cualquiera y añade el máximo número de copias de esa carta (por nombre) a su mazo hasta el final de la campaña. El nombre de esa carta se anota en su sección "Aspecto de ventaja" de la hoja de campaña. Las cartas elegidas de este modo no se cuentan de cara al tamaño mínimo o máximo del mazo.

Inicio: Cada jugador le da la vuelta a su Mejora de "Campaña – Tecnología de S.H.I.E.L.D." para dejar boca arriba su cara de **MEJORADO**.

Cada jugador elige una carta de su mazo y anota su nombre en su sección "Planificación preventiva" de la hoja de campaña.

Inicio: Cada jugador busca en su mazo y su pila de descartes 1 copia de la carta que anotó en su sección "Planificación preventiva" de la hoja de campaña, luego añade esa carta a su mano y baraja su mazo.

Inicio: Cada jugador puede buscar en su colección una carta de Apoyo Helitransporte (caja básica 92) y ponerla en juego bajo su control.

Inicio: Cada jugador puede buscar en su colección una carta de Mejora Traje simbionte (Motivos *sinistros* 191) y ponerla en juego bajo su control.



Elige al azar una carta de Accesorio del conjunto "Tecnología de Osborn". Anota su nombre en la sección "Tecnologías de Osborn" de la hoja de campaña.

Inicio: Coge todas las cartas anotadas en la sección "Tecnologías de Osborn" de la hoja de campaña, añádelas al mazo de Encuentros y barájalo.

5

Inicio: Coloca 1 **Amenaza** sobre el Plan principal.

10

Inicio: Siguiendo el orden de jugadores, cada jugador debe buscar un Esbirro en el mazo y la pila de descartes de Encuentros, ponerlo en juego enfrentado a él y luego barajar el mazo. Cada jugador que no haya puesto en juego un Esbirro de este modo recibe 1 carta de Encuentro boca abajo.

15

Elige al azar una carta de Accesorio del conjunto "Tecnología de Osborn". Anota su nombre en la sección "Tecnologías de Osborn" de la hoja de campaña.

Inicio: El jugador inicial debe buscar un Plan secundario específico del escenario en el mazo y la pila de descartes de Encuentros, mostrarlo, colocar 1 **Amenaza** sobre ese Plan secundario y luego barajar el mazo.

20

Elige al azar una carta de Accesorio del conjunto "Tecnología de Osborn". Anota su nombre en la sección "Tecnologías de Osborn" de la hoja de campaña.

25

Inicio: Reparte 1 carta de Encuentro boca abajo a cada jugador.

Condiciones

(+X) Puntos de Victoria en la zona de victoria

(+1) No hay Planes secundarios en juego

(+1) Hay menos de 1 **Aceleración** en juego

(+1) No hay Esbirros en juego

(+1) No hay **Amenaza** sobre el Plan principal

(+1) Ningún Superhéroe ha sido derrotado

Superhéroe del jugador 1:

VIDA RESTANTE:
Sólo en modo Experto

Superhéroe del jugador 2:

VIDA RESTANTE:
Sólo en modo Experto

Superhéroe del jugador 3:

VIDA RESTANTE:
Sólo en modo Experto

Superhéroe del jugador 4:

VIDA RESTANTE:
Sólo en modo Experto

Servicios comunitarios

Victorias en los escenarios 1-4

Pesadilla viviente

Victoria en el escenario 3 - Misterio

Los únicos en pie

Victoria en el escenario 4 - Los Seis Siniestros

Reputación final

Victoria en el escenario 5 - El Duende Veneno

Tecnologías de S.H.I.E.L.D.

Recompensas del medidor de Reputación

J1

J2

J3

J4

Aspecto de ventaja

Recompensas del medidor de Reputación

J1

J2

J3

J4

Planificación preventiva

Recompensas del medidor de Reputación

J1

J2

J3

J4

Tecnologías de Osborn

Penalizaciones del medidor de Reputación