

Distribuire 3 migliori "Campagna - Tecnologie S.H.I.E.L.D." casuali a un giocatore. Quel giocatore può sceglierne 1 da aggiungere al suo mazzo per il resto della campagna, annotando il nome di quella carta nella sua sezione "Tecnologie S.H.I.E.L.D." del Diario della Campagna, poi rimette le altre nella collezione. Le carte scelte in questo modo non contano al fine di determinare la dimensione di quel mazzo. Ripetere questo processo per ogni giocatore.

Durante il passo 13 della preparazione della partita, ogni giocatore può effettuare 1 mulligan aggiuntivo.

Ogni giocatore sceglie 1 carta aspetto nella sua collezione (appartenente a qualsiasi aspetto) e aggiunge al suo mazzo il numero massimo di copie di quella carta, in base al nome, per il resto della campagna. Annotare il nome di quella carta nella sezione "Vantaggio di Aspetto" del Diario della Campagna. Le carte scelte in questo modo non contano al fine di determinare la dimensione di quel mazzo.

PREPARAZIONE: Ogni giocatore gira la sua migliore "Campagna - Tecnologie dello S.H.I.E.L.D." sul suo lato **POTENZIATO**.

Ogni giocatore sceglie 1 carta dal proprio mazzo e annota il nome di quella carta nella sezione "Pianificazione" del Diario della Campagna.

PREPARAZIONE: Ogni giocatore cerca nel suo mazzo e nella sua pila degli scarti 1 copia della carta annotata nella sua sezione "Pianificazione" del Diario della Campagna, poi aggiunge quella carta alla sua mano. (*Mescola.*)

PREPARAZIONE: Ogni giocatore può cercare nella sua collezione 1 supporto Elivelivolo (A 92) e metterlo in gioco sotto il suo controllo.

PREPARAZIONE: Ogni giocatore può cercare nella sua collezione 1 migliore Tuta Simbiotica (M 191) e metterla in gioco sotto il suo controllo.

★

Scegliere 1 aggiunta "Tecnologie Osborn" casuale. Annotarne il nome nella sezione "Tecnologie Osborn" del Diario della Campagna.

PREPARAZIONE: Mescolare nel mazzo degli incontri ogni carta annotata nella sezione "Tecnologie Osborn" del Diario della Campagna.

5

PREPARAZIONE: Colloca 1 minacce sulla trama principale.

10

PREPARAZIONE: In ordine di gioco, ogni giocatore deve cercare nel mazzo degli incontri e nella pila degli scarti degli incontri 1 gregario, poi mettere in gioco quel gregario impegnato con sé stesso. (*Mescola.*) Per ogni giocatore che non ha messo in gioco gregari in questo modo, distribuire 1 carta incontro a faccia in giù a quel giocatore.

15

Scegliere 1 aggiunta "Tecnologie Osborn" casuale. Annotarne il nome nella sezione "Tecnologie Osborn" del Diario della Campagna.

PREPARAZIONE: Il primo giocatore deve cercare nel mazzo degli incontri e nella pila degli scarti degli incontri 1 trama secondaria specifica di scenario, poi la rivela. Collocare 1 minacce su quella trama secondaria. (*Mescola.*)

20

Scegliere 1 aggiunta "Tecnologie Osborn" casuale. Annotarne il nome nella sezione "Tecnologie Osborn" del Diario della Campagna.

25

PREPARAZIONE: Distribuire 1 carta incontro a faccia in giù a ogni giocatore.

Condizioni

(+X) Punti vittoria nella galleria delle vittorie

(+1) Nessuna trama secondaria in gioco

(+1) Meno di 1 segnalini accelerazione in gioco

(+1) Nessun gregario in gioco

(+1) Nessuna minaccia sulla trama principale

(+1) Nessuna identità sconfitta

Identità Giocatore #1:

PUNTI FERITA RIMANENTI:
Solo Modalità Esperto

Identità Giocatore #2:

PUNTI FERITA RIMANENTI:
Solo Modalità Esperto

Identità Giocatore #3:

PUNTI FERITA RIMANENTI:
Solo Modalità Esperto

Identità Giocatore #4:

PUNTI FERITA RIMANENTI:
Solo Modalità Esperto

Servizi Comunitari

Vittoria Scenari #1-4

Incubo a Occhi Aperti

Vittoria Scenari #3 – Misterio

Ultimi Sopravvissuti

Vittoria Scenari #4 – Sinistri Sei

Punteggio di Reputazione Finale

Vittoria Scenari #5 – Venom Goblin

Tecnologie S.H.I.E.L.D.

Ricompensa Tracciato della Reputazione

G1

G2

G3

G4

Vantaggio di Aspetto

Ricompensa Tracciato della Reputazione

G1

G2

G3

G4

Pianificazione

Ricompensa Tracciato della Reputazione

G1

G2

G3

G4

Tecnologie Osborn

Penalità Tracciato della Reputazione