Vendicatori

FASE	SETUP					PIANIFICAZIONE					MISSIONI: ciascun giocatore esegue un'azione per round per cinque round																										
														STORIA				RISOLUZIONE																					
																				GIOCARE CRIMINALI			COMBATTIMENTO (ripetere finché il criminale o gli eroi sono feriti)							COMPLETARE L'EPISODIO								
																																SFIDA AL GENIO DEL MALE							
POTERE	1. Far avanzare il segnalino Turno di Gioco	2. Riazzerare il segnalino Ronud d'Azione	3. Far avanzare la traccia della Storia	4. Pescare e piazzare nuove carte Episodio	5. Assegnare i segnalini Arcinemico e Primo Giocatore	1. Acquistare un power-up	2. Ricevere Punti Trama	3. Assegnare lo Status agli Eroi	4. Guarire eroi feriti	5. Giocare una carta Risorsa Alleato	Usare un'Abilità Speciale	Trattamento Medico	Muovere un eroe pronto o in supporto	1. Pescare una carta Risorsa	2.a. Far avanzare la traccia della Storia O	2.b. Risistemare la traccia della Storia O	2.c. Fare nulla	1. Determinare il Livello di Rischio	2. Ridurre il Rischio	3.1. Pescare le carte Criminali	3.2. Scegliere il Criminale Principale	3.3. Giocare gli Effetti Secondari e gli Agenti	4.1. Scegliere un Eroe (se più di 1)	4.2. Scegliere i Poteri di Combattimento	4.3.1. Il personaggio con l'Iniziativa attacca	4.3.2. Il personaggio senza l'iniziativa si difende	4.4.1. Il personaggio senza l'Iniziativa attacca	4.4.2. Il personaggio con l'Iniziativa si difende	4.5. Confronto d'Astuzia	5.1. Assegnare o scartare l'Episodio	5.2. Riazzerare il Livello di Rischio	5.3.1. Pescare i Seguaci	5.3..2 Risolvere il Combattimento	5.3.3.a. Scegliere il power-up se l'eroe vince O	5.3.3.b. Compiere il Piano Malvagio se l'eroe perde	5.4. Mettere A Riposo gli eroi feriti	5.5. Rimuovere tutti i KO dai personaggi feriti	5.6. Conservare il Criminale Ricercato vinttorioso
POWER-UP: Hulk Spacca								●																															
POWER-UP: Quinjet													●																										
CAPITAN AMERICA: Lancio dello Scudo																										▶		▶											
CAPITAIN AMERICA: Comando																													▶										
IRON MAN: Armatura Potenziata																										◀		◀											
IRON MAN: Tony Stark, Imprenditore											●																		◀										
HULK: Salto																																							
HULK: Furia Scatenata											●														◀	◀	◀	◀											
THOR: Martello di Uru																																							
THOR: Signore delle Tempeste																			●																				
RED SKULL: Seguaci Fanatici																								◀															
RED SKULL: Signore del Terrore																		◀																					
RED SKULL: Polvere della Morte																													▶										
RED SKULL: Esercito degli Esuli																		◀																					
PANTERA NERA : Capo del Wacanda																													◀										
OCCHIO DI FALCO: Arciere Esperto																							▶	▶															
NAMOR: Sub-Mariner																									◀		◀												
NICK FURY: Capo dello S.H.I.E.L.										●																													
QUICKSILVER: Velocità Sovruman																													◀										
SCARLET: Controllo delle Probabilità																									◀	◀	◀	◀	◀										
SPIDER-WOMAN: Feromone dell'Attrazion																										◀		◀											
VISIONE: Controllo della Densità																										▶		▶	▶										

◀ PRIMA
● DURANTE
▶ DOPO

Fantastici 4

FASE	SETUP					PIANIFICAZIONE					MISSIONE: ciascun giocatore esegue un'azione per round per cinque round																										
														STORIA				RISOLUZIONE																			
																				GIOCARE CRIMINALI			COMBATTIMENTO (ripetere finché il criminale o gli eroi sono feriti)							COMPLETARE L'EPISODIO								
																															SFIDA AL GENIO DEL MALE							
POTERE	1. Far avanzare il segnalino Turno di Gioco	2. Riazzerare il segnalino Ronud d'Azione	3. Far avanzare la traccia della Storia	4. Pescare e piazzare nuove carte Episodio	5. Assegnare i segnalini Arcinemico e Primo Giocatore	1. Acquistare un power-up	2. Ricevere Punti Trama	3. Assegnare lo Status agli Eroi	4. Guarire eroi feriti	5. Giocare una carta Risorsa Alleato	Usare un'Abilità Speciale	Trattamento Medico	Muovere un eroe pronto o in supporto	1. Pescare una carta Risorsa	2.a. Far avanzare la traccia della Storia O	2.b. Risistemare la traccia della Storia O	2.c. Fare nulla	1. Determinare il Livello di Rischio	2. Ridurre il Rischio	3.1. Pescare le carte Criminali	3.2. Scegliere il Criminale Principale	3.3. Giocare gli Effetti Secondari e gli Agenti	4.1. Scegliere un Eroe (se più di 1)	4.2. Scegliere i Poteri di Combattimento	4.3.1. Il personaggio con l'Iniziativa attacca	4.3.2. Il personaggio senza l'iniziativa si difende	4.4.1. Il personaggio senza l'Iniziativa attacca	4.4.2. Il personaggio con l'Iniziativa si difende	4.5. Confronto d'Astuzia	5.1. Assegnare o scartare l'Episodio	5.2. Riazzerare il Livello di Rischio	5.3.1. Pescare i Seguaci	5.3.2 Risolvere il Combattimento	5.3.3.a. Scegliere il power-up se l'eroe vince O	5.3.3.b. Compiere il Piano Malvagio se l'eroe perde	5.4. Mettere A Riposo gli eroi feriti	5.5. Rimuovere tutti i KO dai personaggi feriti	5.6. Conservare il Criminale Ricercato vinttorioso
POWER-UP: Fantasticar													●																										
POWER-UP: Laboratorio di Ricerca Superiore								●																															
POWER-UP: Reclutamento Temporaneo										●																													
DONNA INVISIBILE: Attacco di Sorpresa																									►	►	►	►	►									
DONNA INVISIBILE: Campo di Forza Invisibile																									►	►	►	►	►									
TORCIA UMANA: Fiamma Nova																									►		►											
TORCIA UMANA: Assorbimento delle Fiamme																			●																			
LA COSA: Tempo di Distruzione!																									►		►											
LA COSA: 'L'amabile Cosa dagli Occhi Blu'											●														►	►	►	►	►									
MR. FANTASTIC: Avvolgimento																																						
MR. FANTASTIC: Super Intelligenza											●																											
DR. DESTINO: Armatura di Combattimento																										◄		◄										
DR. DESTINO: Repliche Doombot																						►																
ALICIA MASTERS: Artista Appassionata										●																												
FRECCIA NERA: Colpi Sonici																													◄									
CRYSTAL: Controllo degli Elementi																									◄	◄	◄	◄	◄									
LOCKJAW: Teletrasporto																										◄		◄										
MEDUSA: Psicocinesi																							►	►														
SHE-HULK: Superforza																									◄		◄											
SILVER SURFER: Potere Cosmico																										◄		◄										
L'OSSERVATORE: Interferenza																								◄														

◄ PRIMA
● DURANTE
► DOPO

Marvel Knights

FASE	SETUP					PIANIFICAZIONE					MISSIONE: ciascun giocatore esegue un'azione per round per cinque round																											
														STORIA				RISOLUZIONE																						
																				GIOCARE CRIMINALI			COMBATTIMENTO (rIpetere finché il criminale o gli eroi sono feriti)							COMPLETARE L'EPISODIO									
																																SFIDA AL GENIO DEL MALE								
POTERE	1. Far avanzare il segnalino Turno di Gioco	2. Riazzerare il segnalino Ronud d'Azione	3. Far avanzare la traccia della Storia	4. Pescare e piazzare nuove carte Episodio	5. Assegnare i segnalini Arcinemico e Primo Giocatore	1. Acquistare un power-up	2. Ricevere Punti Trama	3. Assegnare lo Status agli Eroi	4. Guarire eroi feriti	5. Giocare una carta Risorsa Alleato	Usare un'Abilità Speciale	Trattamento Medico	Muovere un eroe pronto o in supporto	1. Pescare una carta Risorsa	2.a. Far avanzare la traccia della Storia O	2.b. Risistemare la traccia della Storia O	2.c. Fare nulla	1. Determinare il Livello di Rischio	2. Ridurre il Rischio	3.1. Pescare le carte Criminali	3.2. Scegliere il Criminale Principale	3.3. Giocare gli Effetti Secondari e gli Agenti	4.1. Scegliere un Eroe (se più di 1)	4.2. Scegliere i Poteri di Combattimento	4.3.1. Il personaggio con l'Iniziativa attacca	4.3.2. Il personaggio senza l'iniziativa si difende	4.4.1. Il personaggio senza l'Iniziativa attacca	4.4.2. Il personaggio con l'Iniziativa si difende	4.5. Confronto d'Astuzia	5.1. Assegnare o scartare l'Episodio	5.2. Riazzerare il Livello di Rischio	5.3.1. Pescare i Seguaci	5.3..2 Risolvere il Combattimento	5.3.3.a.Scegliere il power-up se l'eroe vince O	5.3.3.b. Compiere il Piano Malvagio se l'eroe perde	5.4. Mettere A Riposo gli eroi feriti	5.5. Rimuovere tutti i KO dai personaggi feriti	5.6. Conservare il Criminale Ricercato vinttorioso
POWER-UP: Elektra Vive Ancora								●																																
POWER-UP: Ingresso nella dimensione infernale								●																																
POWER-UP: Mary Jane Watson																																						●		
DEVIL: Senso di Prossimità																									►	►	►	►	►											
DEVIL: Studio legale Murdock & Nelson																			●																					
ELEKTRA: Addestramento Ninja																									►		►		►											
ELEKTRA: Assassina																									►		►													
UOMO RAGNO: Sensi di Ragno																									►		►													
UOMO RAGNO: Peter Parker											●																													
DR. STRANGE: Occhio di Agamoto																								◄																
DR. STRANGE: Il Sancta Sanctorum del Mago											●																													
KINGPIN: Resistenza Incredibile																		●								►		►												
KINGPIN: Crimine Organizzato																																●								
KINGPIN: Assassini Prezzolati																																								
KINGPIN: Annientare l'Avversario								●																																
GATTA NERA: Campo di Alterazione Probabilità																									►	►	►	►	►											
VEDOVA NERA: Morso della Vedova																													◄											
BLADE: Arti Marziali																									◄		◄													
GHOST RIDER: Sguardo di Penitenza																								◄																
IRON FIST: Pugno d'Acciaio																									◄		◄													
LUKE CAGE: Pelle d'Acciaio																										►		►	►											
MAY PARKER: Volontà di Ferro										●																														
THE PUNISHER: Cecchino Veterano																									◄		◄													

◄ PRIMA
● DURANTE
► DOPO

X-Men

FASE	SETUP					PIANIFICAZIONE					MISSIONE: ciascun giocatore esegue un'azione per round per cinque round																											
														STORIA				RISOLUZIONE																					
																				GIOCARE CRIMINALI			COMBATTIMENTO (rIpetere finché il criminale o gli eroi sono feriti)							COMPLETARE L'EPISODIO									
																																SFIDA AL GENIO DEL MALE							
POTERE	1. Far avanzare il segnalino Turno di Gioco	2. Riazzerare il segnalino Ronud d'Azione	3. Far avanzare la traccia della Storia	4. Pescare e piazzare nuove carte Episodio	5. Assegnare i segnalini Arcinemico e Primo Giocatore	1. Acquistare un power-up	2. Ricevere Punti Trama	3. Assegnare lo Status agli Eroi	4. Guarire eroi feriti	5. Giocare una carta Risorsa Alleato	Usare un'Abilità Speciale	Trattamento Medico	Muovere un eroe pronto o in supporto	1. Pescare una carta Risorsa	2.a. Far avanzare la traccia della Storia O	2.b. Risistemare la traccia della Storia O	2.c. Fare nulla	1. Determinare il Livello di Rischio	2. Ridurre il Rischio	3.1. Pescare le carte Criminali	3.2. Scegliere il Criminale Principale	3.3. Giocare gli Effetti Secondari e gli Agenti	4.1. Scegliere un Eroe (se più di 1)	4.2. Scegliere i Poteri di Combattimento	4.3.1. Il personaggio con l'Iniziativa attacca	4.3.2. Il personaggio senza l'iniziativa si difende	4.4.1. Il personaggio senza l'Iniziativa attacca	4.4.2. Il personaggio con l'Iniziativa si difende	4.5. Confronto d'Astuzia	5.1. Assegnare o scartare l'Episodio	5.2. Riazzerare il Livello di Rischio	5.3.1. Pescare i Seguaci	5.3.2 Risolvere il Combattimento	5.3.3.a. Scegliere il power-up se l'eroe vince O	5.3.3.b. Compiere il Piano Malvagio se l'eroe perde	5.4. Mettere A Riposo gli eroi feriti	5.5. Rimuovere tutti i KO dai personaggi feriti	5.6. Conservare il Criminale Ricercato vinttorioso
POWER-UP: Blackbird													●																										
POWER-UP: Stanza del Pericolo																									◄	◄	◄	◄	◄										
POWER-UP: Forza della Fenice								●																															
CICLOPE: Lampo di Luce																										►		►											
CICLOPE: Capo Squadra																													►										
TEMPESTA: Raffica di Vento																									►		►												
TEMPESTA: Furia degli Elementi																					●	●																	
WOLVERINE: Rigenerazione																										◄		◄											
WOLVERINE: Arma X											●																												
JEAN GREY: Professor X																													◄										
JEAN GREY: Cerebro											●																												
MAGNETO: Campo Anti-Gravitazionale																													◄										
MAGNETO: Manipolazione Energetica																					●																		
MAGNETO: Asteroide M																								◄															
MAGNETO: Confraternita dei Mutanti Malvagi																					●																		
ARCANGELO: Volo																										◄		◄											
BESTIA: Super Agilità																									◄	◄	◄	◄	◄										
COLOSSO: Corpo di Acciaio Organico																										►		►	►										
EMMA FROST: Pelle di Diamante																										◄		◄											
NIGHTCRAWLER: Bamf!																													◄										
PROFESSOR XAVIER: Telepatia Superiore										●															◄	◄	◄	◄	◄										
ROGUE: Assorbimento di Potere																										◄		◄											
SHADOWCAT: Intangibilità																																							

◄ PRIMA
● DURANTE
► DOPO

Geni del Male e Criminali

FASE	SETUP					PIANIFICAZIONE					MISSIONE: ciascun giocatore esegue un'azione per round per cinque round																										
														STORIA				RISOLUZIONE																					
																				GIOCARE CRIMINALI			COMBATTIMENTO (ripetere finché i criminali o gli eroi sono feriti)							COMPLETARE L'EPISODIO									
																																SFIDA AL GENIO DEL MALE							
POTERE	1. Far avanzare il segnalino Turno di Gioco	2. Riazzerare il segnalino Ronud d'Azione	3. Far avanzare la traccia della Storia	4. Pescare e piazzare nuove carte Episodio	5. Assegnare i segnalini Arcinemico e Primo Giocatore	1. Acquistare un power-up	2. Ricevere Punti Trama	3. Assegnare lo Status agli Eroi	4. Guarire eroi feriti	5. Giocare una carta Risorsa Alleato	Usare un'Abilità Speciale	Trattamento Medico	Muovere un eroe pronto o in supporto	1. Pescare una carta Risorsa	2.a. Far avanzare la traccia della Storia O	2.b. Risistemare la traccia della Storia O	2.c. Fare nulla	1. Determinare il Livello di Rischio	2. Ridurre il Rischio	3.1. Pescare le carte Criminali	3.2. Scegliere il Criminale Principale	3.3. Giocare gli Effetti Secondari e gli Agenti	4.1. Scegliere un Eroe (se più di 1)	4.2. Scegliere i Poteri di Combattimento	4.3.1. Il personaggio con l'Iniziativa attacca	4.3.2. Il personaggio senza l'iniziativa si difende	4.4.1. Il personaggio senza l'Iniziativa attacca	4.4.2. Il personaggio con l'Iniziativa si difende	4.5. Confronto d'Astuzia	5.1. Assegnare o scartare l'Episodio	5.2. Riazzerare il Livello di Rischio	5.3.1. Pescare i Seguaci	5.3..2 Risolvere il Combattimento	5.3.3.a. Scegliere il power-up se l'eroe vince O	5.3.3.b. Compiere il Piano Malvagio se l'eroe perde	5.4. Mettere A Riposo gli eroi feriti	5.5. Rimuovere tutti i KO dai personaggi feriti	5.6. Conservare il Criminale Ricercato vinttorioso
ANNUNCIARE UN PIANO MALVAGIO																		◄																					
INTRIGO: Far salire il Numero di Minaccia O																		◄																					
INTRIGO: Pescare Carte Criminale Aggiuntive O																				●																			
INTRIGO: Potenziare il Combattimento																						►																	
QUALSIASI AGENTE																						●																	
ABOMINIO: Fattore Rigenerante																										◄		◄											
UOMO ASSORBENTE: Assorbi Potere																										◄		◄											
VALANGA: Terremoto																									►	►	►	►	►										
BLASTAAR: Esercito di Baluuriani																							●	●	●	●	●	●	●										
BULLSEYE: Armi Improvvisate																								◄															
CRIMSON DYNAMO: Raggio Pettorale																														►									
DR. OCTOPUS: Attacchi Multipli																									►		►												
DORMAMMU: Dimensione Infernale																							◄																
DRAGON MAN: Mostro Alato																							◄	◄	◄	◄	◄	◄	◄	◄									
INCANTATRICE: Incantesimo d'Amore																									►		►			►									
GOBLIN: Bombe Zucca Esplosive																									◄		◄												
FENOMENO: Imbloccabile																														►									
LIZARD: Controllo dei Rettili																														◄									
M.O.D.O.K.: Previsione di Probabilità																								◄															
UOMO TALPA: Orda di Talpoidi																										◄		◄											
MOLECOLA: Deviazione dell'Energia																										►		►											
MYSTICA: Duplicazione																									◄	◄	◄	◄	◄										

◄ PRIMA
● DURANTE
► DOPO

Criminali ed Eventi

FASE	SETUP					PIANIFICAZIONE					MISSIONE: ciascun giocatore esegue un'azione per round per cinque round																										
														STORIA				RISOLUZIONE																					
																				GIOCARE CRIMINALI			COMBATTIMENTO (ripetere finché i criminali o gli eroi sono feriti)							COMPLETARE L'EPISODIO									
																																SFIDA AL GENIO DEL MALE								
POTERE	1. Far avanzare il segnalino Turno di Gioco	2. Riazzerare il segnalino Ronud d'Azione	3. Far avanzare la traccia della Storia	4. Pescare e piazzare nuove carte Episodio	5. Assegnare i segnalini Arcinemico e Primo Giocatore	1. Acquistare un power-up	2. Ricevere Punti Trama	3. Assegnare lo Status agli Eroi	4. Guarire eroi feriti	5. Giocare una carta Risorsa Alleato	Usare un'Abilità Speciale	Trattamento Medico	Muovere un eroe pronto o in supporto	1. Pescare una carta Risorsa	2.a. Far avanzare la traccia della Storia O	2.b. Risistemare la traccia della Storia O	2.c. Fare nulla	1. Determinare il Livello di Rischio	2. Ridurre il Rischio	3.1. Pescare le carte Criminali	3.2. Scegliere il Criminale Principale	3.3. Giocare gli Effetti Secondari e gli Agenti	4.1. Scegliere un Eroe (se più di 1)	4.2. Scegliere i Poteri di Combattimento	4.3.1. Il personaggio con l'Iniziativa attacca	4.3.2. Il personaggio senza l'iniziativa si difende	4.4.1. Il personaggio senza l'Iniziativa attacca	4.4.2. Il personaggio con l'Iniziativa si difende	4.5. Confronto d'Astuzia	5.1. Assegnare o scartare l'Episodio	5.2. Riazzerare il Livello di Rischio	5.3.1. Pescare i Seguaci	5.3.2 Risolvere il Combattimento	5.3.3.a. Scegliere il power-up se l'eroe vince O	5.3.3.b. Compiere il Piano Malvagio se l'eroe perde	5.4. Mettere A Riposo gli eroi feriti	5.5. Rimuovere tutti i KO dai personaggi feriti	5.6. Conservare il Criminale Ricercato vinttorioso
OMEGA RED: Feromone "Fattore Morte"																									◄	◄	◄	◄	◄										
RHINO: Pelle Impenetrabile																													◄										
SABRETOOTH: Rigenerazione																										◄		◄											
UOMO SABBIA: Dispersione del Corpo																									◄	◄	◄	◄	◄										
SAURON: Alito di Fuoco																									◄		◄												
SENTINELLE: Attacco ad Area																										►		►	►										
SPIRALE: Teletrasporto																									◄		◄												
SUPER SKRULL: Raggio d'Energia Skrull																									►	►	►	►	►										
ULTRON: Corpo di Robot																										◄		◄											
VENOM: Mimetismo																								◄															
WIZARD: Dischi Antigravitazionali																									◄		◄												
EFFETTO SECONDARIO: Colpo Frantumante/Colpo Possente																									◄		◄												
EFFETTO SECONDARIO: Sporco Trucco																													◄										
EFFETTO SECONDARIO: Schivata/Protezione																										◄		◄											
EFFETTO SECONDARIO: Furia																										►		►											
EFFETTO SECONDARIO: Passanti Innocenti																									►	►	►	►	►										
EFFETTO SECONDARIO: Attacco di Sorpresa																								◄															
EFFETTO SECONDARIO: Trappola																													◄										
EVENTO: Acchiappacriminali/Brillante Intuizione/Azione Eroica																			◄																				
EVENTO: personaggi dei media											●																												
EVENTO: Energie...											●																												
EVENTO: Eroi Uniti!											●																												
EVENTO: Vite Private											●																												
EVENTO: Intervento dello S.H.I.E.L.D.																			◄																				

◄ PRIMA
● DURANTE
► DOPO