

**MARVEL**

# CRISIS PROTOCOL

MINIATURES GAME



# REGLAS BÁSICAS

Caja inicial «Los más poderosos de la Tierra»

Versión 1.3



# CRÉDITOS

## ATOMIC MASS GAMES

**Diseñador del juego principal**  
Will Shick

**Desarrollador del juego principal**  
Sarah Rowan

**Jefe de desarrollo**  
Will Pagani

**Desarrolladores del juego**  
Andrew Dursum y Michael Plummer

**Gerentes de la línea de producto**  
Melissa Butler y Andrea Lowe

**Editoras**  
Scheherazade Anisi, Stacey Janssen y Emily Parks

**Revisores**  
Sean Dawson, Jason McLean y Shane Washer

**Traductor**  
J. Ignacio Candil

**Revisor de la traducción**  
Joaquín C. Martín-Rayó

**Diseñadores gráficos**  
Dan Gerlach, Justus Morschauser, Ryan Ritter y Brianna Winters

**Fotógrafos**  
Matt Ferbrache y Leah Rosen

**Jefa de diseño gráfico**  
Jessy Stetson

**Ilustraciones de la cubierta**  
Paris Alleyne, Ramón Pérez y Joe Vriens

**Ilustraciones de las fichas**  
Jordan Twaddle y William Puekker

**Pintor de miniaturas**  
Brendan Roy

**Directores artísticos**  
Josh Colón y Preston Stone

**Escultores**  
Mat Brouillard, Alex Edinger, David Ferreira, Evan Kang, Dave Kidd, Kevin Kircus, Luke Sheridan, Joaquín Palacios, Leandro Pavanelli, Danny Samuels y Javier Ureña

**Coordinador de escultores**  
Mike Jones

**Ingenieros**  
Bexley Andrajack, Alex Edinger, Kevin Kircus, Bryan Pierce, Nicholas Smith y Chris Tiemeyer

**Jefe de ingeniería**  
Evan Kang

**Director de esculpido**  
Marco Segovia

**Equipo de marketing**  
Summer Ditona, Courtney Downing, Brian Keilen y Anne Richmond

**Director de marketing**  
Elizabeth Peotter

**Ayudante del director creativo**  
Tony Konichek

**Director creativo**  
Dallas Kemp

**Director de operaciones**  
Derrick Fuchs

**Director de desarrollo del producto**  
Will Shick

**Jefa del estudio**  
Simone Elliott

## ASMODEE NORTE AMÉRICA

**Coordinadoras de licencias**  
Kira Hartke y Kaitlin Souza

**Gerente de aprobación de licencias**  
Dana Cartwright

**Coordinadores de producción**  
Jarrett Ford, John Hannasch, Estelle Gavin, Lee Houff, Chris Jensen y Alex Schlee

**Ingeniero de producción**  
Michael Blomberg

**Gerentes de producción**  
Justin Anger y Austin Litzler

**Jefe de edición regional**  
Bill Altig

**Jefe de edición global**  
Steve Horvath

## MARVEL

**Aprobación de licencias**  
Amanda Barker y Paul Meshreky

## PRUEBAS DE JUEGO

Aaron Skrivanek, Alek Ornaf, Andrew Burke, Austin Cacy, Ben Ransom, Brad Casey, Brendan Clark, Chris Carr, Chris Marshall, Dan Cotrupe, Dave Den Ouden, George Stevenson, Hank Adams, Hugo Nordland, Iain Phillips, Inyoung Whang, Jacob Deaton, Jake Wyss, James Gregory, John DeShazer, Kevin Chang, Leon Osborne, Mark Gerow, Mark Kozlen, Mark van Rijn, Matt Stamps, Maurice Kent, Mike DeLuca, Nik Boxan, Patrick Dunford, Paul Jacobus, Richard Wall, Robert Barnett, Sean Dawson, Sean Morrison, Sophie Dunford, Steven Wooler, Thomas Vickers, Víctor Rodríguez, Will Thomas, William Casey O'Daniel y William Rutan

© MARVEL

Atomic Mass Games y su logotipo son TM de Atomic Mass Games. Atomic Mass Games, 1995  
County Road B2 W, Roseville, MN 55113, EE.UU., 1-651-639-1905.

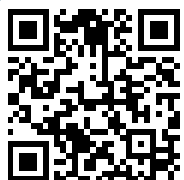


**LAS CRISIS CONTINÚAN...**

# ÍNDICE

RESUMEN DEL JUEGO . . . . .	4	MOVIMIENTO . . . . .	13
CONCEPTOS BÁSICOS . . . . .	4	AVANCE . . . . .	13
MISIONES Y CARTAS DE CRISIS . . . . .	4	ASCENSIÓN . . . . .	13
PRIORIDAD . . . . .	4	LANZAMIENTO . . . . .	14
MARCADOR DE LA MISIÓN . . . . .	4	LANZAR A UN PERSONAJE . . . . .	14
PERSONAJES . . . . .	4	EMPULSIÓN . . . . .	14
ALIADOS, ENEMIGOS Y SU CONTROL . . . . .	5	APARICIÓN . . . . .	14
CARTAS DE ATRIBUTOS DE PERSONAJE . . . . .	5	ATRAER O ALEJAR . . . . .	14
EFFECTOS . . . . .	6	REALIZAR UN ATAQUE . . . . .	15
ATAQUES DE LOS PERSONAJES . . . . .	7	REGLAS ESPECIALES DE LOS ATAQUES . . . . .	16
SUPERPODERES . . . . .	7	ATAQUES DE RAYO . . . . .	16
LIDERAZGO . . . . .	7	ATAQUES DE ÁREA . . . . .	16
PODER . . . . .	7	DAÑO DE LOS PERSONAJES . . . . .	16
DADOS . . . . .	8	ESTADOS ESPECIALES . . . . .	17
MEDICIÓN . . . . .	8	LÍNEA DE VISIÓN . . . . .	17
CARTAS DE TÁCTICAS DE EQUIPO . . . . .	8	EJEMPLO DE UN ATAQUE . . . . .	17
PREPARARSE PARA JUGAR . . . . .	9	ESCENOGRAFÍA . . . . .	18
CREAR UNA LISTA . . . . .	9	LANZAR UN ELEMENTO DE ESCENOGRAFÍA . . . . .	18
MONTAR EL CAMPO DE BATALLA . . . . .	9	ESQUIVAR . . . . .	18
PRIORIDAD . . . . .	9	CUBRIRSE . . . . .	18
PREPARAR UNA MISIÓN . . . . .	9	APÉNDICE A: ORDEN DE RESOLUCIÓN DE LOS EFECTOS . . . . .	19
CREAR UNA MISIÓN . . . . .	9	APÉNDICE B: ESTADOS ESPECIALES . . . . .	20
FICHAS DE OBJETIVO . . . . .	10	APÉNDICE C: LAS GEMAS DEL INFINITO . . . . .	20
GANAR LA PARTIDA . . . . .	11	APÉNDICE D: TRANSFORMARSE . . . . .	20
PREPARAR UNA ESCUADRA . . . . .	11	APÉNDICE E: PALABRAS CLAVE . . . . .	21
AFILIACIONES DE ESCUADRA . . . . .	11	APÉNDICE F: CARTAS DE ATRIBUTOS ANTICUADAS . . . . .	21
ESCOGER LAS CARTAS DE TÁCTICAS DE EQUIPO . . . . .	11	APÉNDICE G: MACHACAS . . . . .	21
DESPLIEGUE . . . . .	11	APÉNDICE H: CARTAS «ONE-SHOT» . . . . .	22
CÓMO SE JUEGA . . . . .	11	APÉNDICE I: TIPOS DE OBJETIVO ADICIONALES . . . . .	22
PARTES DE UNA RONDA . . . . .	11	REFERENCIA RÁPIDA . . . . .	23
FASE DE PODER . . . . .	11		
FASE DE ACTIVACIÓN . . . . .	12		
ACTIVAR A UN PERSONAJE . . . . .	12		
PASAR . . . . .	12		
FASE DE ORDENAMIENTO . . . . .	12		





atomicmassgames.com/docs

# LEE ESTO EN PRIMER LUGAR

¡ESPERA! Antes de montar las miniaturas, escanea este código QR para visitar [atomicmassgames.com/docs](http://atomicmassgames.com/docs) y descarga las instrucciones para el montaje. Procura utilizar unas tenazas de modelismo para retirar las piezas de las matrices. Elimina cuidadosamente las rebabas, líneas de molde y demás restos de la matriz con una cuchilla afilada. Comprueba que todas las piezas encajen adecuadamente antes de pegarlas. Usa pegamento especial para plástico y aplícalo con moderación. Ten mucho cuidado con todos los productos y sigue en todo momento las instrucciones de sus fabricantes. Se recomienda que los niños menores de 16 años estén supervisados por un adulto. ¡Que te diviertas!

## Miniaturas



## Escenografía



## Dados



## Cubos indicadores



## Cartas de atributos



## Plantillas de alcance



## Plantillas de movimiento



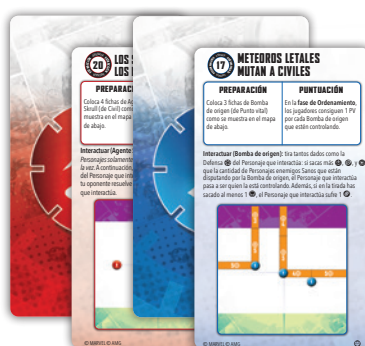
## Marcador de la Misión



## Carta de Machaca



## Cartas de Crisis



## Cartas de Tácticas de equipo



## Fichas



Los componentes no se muestran a escala. Las miniaturas se suministran sin montar y sin pintar.

## SE AVECINAN CRISIS

¡Bienvenidos, verdaderos creyentes, a *Marvel: Crisis Protocol*, un juego de miniaturas en el que libraréis trepidantes combates! En este juego, reuniréis y controlaréis equipos de héroes y villanos procedentes de todo el Universo Marvel y, a continuación, enfrentaréis vuestras superpoderosas fuerzas unas contra otras en una batalla de dimensiones catastróficas.

Desatad el poder del Cubo Cósmico con *Cráneo Rojo*, *Amo del mundo*, y rasgad el tejido de la mismísima realidad alrededor de vuestros enemigos. Poneos al frente y meteos en la línea de fuego para proteger a vuestros aliados con el *Capitán América*, *El primer vengador*. Sacad provecho del poder de una estrella binaria con la *Capitana Marvel*, *Vengadora cósmica*, y lanzad con un devastador empuje coches, camiones e incluso edificios a vuestros enemigos.

Sin embargo, a pesar de lo poderosos que son estos personajes, ni siquiera ellos saldrán victoriosos por sí solos. Por tanto, depende de vosotros liderarlos, ya que para ganar necesitarán algo más que simplemente hacer añicos a los oponentes: cada batalla de *Crisis Protocol* requerirá una estrategia astuta y tácticas cuidadosamente aplicadas para alcanzar un conjunto de objetivos dinámicos que se determina al inicio de la partida. Y solo valiéndoos del increíble poder combinado de vuestros personajes de Marvel podréis imponeros a vuestros superpoderosos competidores y lograr una victoria definitiva.

¡Preparaos para salir del banquillo y sumiros en la asombrosa acción y los vertiginosos desafíos de *Crisis Protocol*!

## RESUMEN DEL JUEGO

*Crisis Protocol* es un juego de miniaturas táctico para dos jugadores en el que Escuadras de Personajes Marvel cuidadosamente escogidas se enfrentan en un campo de batalla personalizado para intentar ser las primeras en completar los objetivos de la Misión.

Antes de la partida, cada jugador recluta a un equipo de Personajes procedentes de todo el Universo Marvel para crear una reserva de puro talento a la que recurrirá posteriormente para crear la Escuadra que enviará a la batalla. Los jugadores cooperan para preparar las características y los obstáculos del campo de batalla que afectarán al combate y, por último, crean entre los dos la Misión de la partida usando una selección de cartas de Crisis robadas al azar.

Una vez que la Misión está preparada, cada jugador recurre a Personajes de su Lista a fin de preparar una Escuadra que cuente con la mejor combinación de atributos y capacidades para afrontar las tareas que le esperan. ¡Para completar la Misión, ambas Escuadras se enfrentarán usando Ataques exclusivos, Superpoderes e incluso el propio campo de batalla!

Una partida de *Crisis Protocol* se juega en rondas y las Escuadras consiguen Puntos de victoria por completar los Objetivos de las cartas de Crisis. El primer jugador que consiga 16 Puntos de victoria gana la partida.

## PREPONDERANCIA DE LAS REGLAS

En este libro de reglas se describen las reglas básicas de *Crisis Protocol*, de manera que algunos Superpoderes, reglas o cartas de Tácticas de equipo especiales acabarán contradiciéndolas. En tales casos, la regla especial en cuestión se antepone a las reglas aquí presentes. Si dos reglas especiales se contradicen, las reglas de las cartas de Crisis se anteponen a ellas.

## CONCEPTOS CLAVE

En esta sección se describen los conceptos fundamentales relacionados con las miniaturas y el funcionamiento básico del juego.

## MISIONES Y CARTAS DE CRISIS

Los jugadores crean una Misión combinando dos cartas de Crisis diferentes. Por tanto, cada Misión siempre consistirá en una Crisis de cada uno de los dos tipos posibles: una Crisis de Aseguramiento y una Crisis de Extracción. ¡Las Misiones son la forma en que los jugadores consiguen Puntos de victoria, así que son lo más importante del juego! Tienes más información sobre la preparación de las Misiones en la página 9.

## PARTES DE UNA CARTA DE CRISIS

Todas las cartas de Crisis están compuestas de las siguientes partes:

1. **Nombre de la Crisis:** el título de la Crisis.
2. **Tipo de Crisis:** a qué tipo corresponde la Crisis, que puede ser «Aseguramiento» o «Extracción».
3. **Amenaza máxima:** indica el nivel de Amenaza máxima que puede contener la Escuadra de cada jugador.
4. **Preparación:** indica qué tipo de fichas de Objetivo se colocan en el campo de batalla. Tienes más detalles y un ejemplo sobre cómo preparar una Misión en las páginas 9 y 10.
5. **Puntuación:** explica las condiciones requeridas para conseguir Puntos de victoria (PV).
6. **Reglas:** aquí se explica cómo pueden Interactuar los Personajes con las fichas de Objetivo que tenga la Crisis y también se proporcionan las reglas especiales (si las hay).
7. **Símbolo del conjunto:** indica a qué conjunto pertenece la carta.
8. **Mapa:** un diagrama que muestra dónde se colocan las fichas de la Crisis.

1. Nombre de la Crisis

2. Tipo de Crisis

3. Amenaza máxima

4. Preparación

5. Puntuación

6. Reglas

8. Mapa

7. Símbolo del conjunto

**LOS SKRULL SE INFILTRAN ENTRE LOS MANDATARIOS MUNDIALES**

**PREPARACIÓN**  
Coloca 4 fichas de Agente Skrull (de Civil) como se muestra en el mapa de abajo.

**PUNTAJACIÓN**  
En la fase de Ordenamiento, los jugadores consiguen 1 PV por cada Agente Skrull que esté custodiado por uno de los Personajes que controlen.

**Interactuar (Agente Skrull):** recoge al Agente Skrull. Los Personajes solamente pueden custodiar a un Agente Skrull a la vez. A continuación, tira tantos dados como la Defensa del Personaje que interactúa: si no sacas 1 o más, tu oponente resuelve un Empujón contra el Personaje que interactúa.

© MARVEL © AMG

## PRIORIDAD

La Prioridad determina el orden en que los jugadores llevan a cabo sus turnos durante la ronda y se marca usando la ficha de Prioridad, así que el jugador que tiene esa ficha es el jugador que cuenta con la Prioridad en la ronda en curso.

## MARCADOR DE LA MISIÓN

El marcador de la Misión es un tablero que ayuda a los jugadores a llevar la cuenta de los PV que tienen en todo momento y la ronda que se está jugando. Para ello, los jugadores mueven sus cubos indicadores de PV y el cubo indicador de la ronda por las casillas del contador que corresponde a cada cubo en el marcador de la Misión.

## PERSONAJES

En *Crisis Protocol*, los jugadores montan y controlan un equipo de héroes y villanos procedentes de todo el Universo Marvel. En este juego, a esos héroes y villanos se les llama de forma general «Personajes».

Cada Personaje está representado en el campo de batalla por una miniatura de modelismo altamente detallada. Debido a esto, antes de empezar una partida, los jugadores tienen que montar (e, idealmente, pintar) sus miniaturas para reunir una colección de Personajes de Marvel que puedan considerar auténticamente suya.

Al igual que en los cómics, cada Personaje de *Crisis Protocol* cuenta con una serie de poderes y capacidades especiales (que acostumbran a conocerse como «Ataques» y «Superpoderes») que los jugadores usan para completar su Misión y alcanzar la victoria. Los Ataques y Superpoderes de cada Personaje se indican en su carta de atributos.

## ALIADOS, ENEMIGOS Y SU CONTROL

En *Crisis Protocol*, las reglas suelen usar los términos «aliado» y «enemigo» al referirse a los Personajes: los Personajes controlados por un jugador son Personajes aliados de ese jugador, mientras que los Personajes controlados por el oponente de un jugador son Personajes enemigos de ese jugador. Si un efecto permite a algún jugador controlar a un Personaje de un oponente, se considera que ese Personaje no forma parte de ninguna Escuadra a efectos de las cartas de Tácticas de equipo o de las capacidades de Liderazgo.

## CARTAS DE ATRIBUTOS DE PERSONAJE

La carta de atributos de cada Personaje indica toda la información (lo que se conoce como «atributos») que se necesita saber sobre el Personaje para usarlo en las partidas.

La carta de atributos de un Personaje tiene dos caras: **Sano** y **Herido**. Los Personajes siempre empiezan las partidas con la cara «Sano» bocarriba. Puede saberse cuál es cada cara de la carta por el color de sus iconos: si son de color turquesa, el Personaje está Sano; si son de color naranja, el Personaje está Herido. Durante las partidas, los Personajes pueden sufrir tanto Daño (🎲) como para quedar Heridos y tendrán que darle la vuelta a su carta de atributos para que la cara «Herido» quede bocarriba. El Daño y las Heridas se explican con más detalle en la página 16.

## PARTES DE UNA CARTA DE ATRIBUTOS

Todas las cartas de atributos están compuestas de las siguientes partes:

1. **Nombre del Personaje:** el nombre del Personaje.
2. **Alter Ego:** la identidad cotidiana del Personaje, que se usa para distinguir a Personajes que estén duplicados en la Escuadra de un jugador.
3. **Ataques:** un listado de los Ataques que están a disposición del Personaje. Hay tres tipos de Ataque: **Físico** (👊), **Energético** (⚡) y **Místico** (🌀).

4. **Liderazgo** (★): un listado de las capacidades de Liderazgo que tiene el Personaje (si es que tiene alguna). Este tipo de capacidades pueden afectar a toda la Escuadra y solo algunos Personajes cuentan con ellas. Tienes más información sobre las capacidades de Liderazgo en la página 7.
5. **Superpoderes:** un listado de los Superpoderes que tiene el Personaje. Hay tres tipos de Superpoder: **Activo** (⊕), **Reactivo** (⊖) y **Innato** (∞).
6. **Aguante:** la cantidad máxima de Daño (🎲) que puede resistir el Personaje antes de quedar Abatido o Noqueado (abreviado «KO»).
7. **Velocidad:** representa la capacidad del Personaje para moverse por el campo de batalla. Hay tres tipos de Velocidad: **Corta** (S), **Media** (M) y **Larga** (L); cada tipo se corresponde con la plantilla de medición necesaria para mover a los Personajes esa distancia como máximo. Tienes más información sobre el movimiento en la página 13.
8. **Tamaño:** la envergadura física del Personaje, que se usa para determinar la Línea de visión al resolver Lanzamientos y en las Colisiones.
9. **Nivel de Amenaza:** se usa para determinar qué Personajes pueden incluirse en una Escuadra de cara a jugar una Misión determinada.
10. **Defensa Física** (🛡️): representa la capacidad del Personaje para aguantar agresiones de naturaleza física como puñetazos o disparos balísticos. El número indica la cantidad de dados que el Personaje tira cuando es el blanco de un Ataque Físico.
11. **Defensa Energética** (⚡): representa la capacidad del Personaje para aguantar agresiones de naturaleza energética como chorros repulsores o rayos. El número indica la cantidad de dados que el Personaje tira cuando es el blanco de un Ataque Energético.
12. **Defensa Mística** (🌀): representa la capacidad del Personaje para aguantar agresiones de naturaleza mística como ilusiones mentales o intentos de controlar su voluntad. El número indica la cantidad de dados que el Personaje tira cuando es el blanco de un Ataque Místico.



1. Nombre del Personaje

2. Alter Ego

**EL INVENCIBLE IRON MAN**  
TONY STARK

**REPULSOR MODELO 2** (🌀) 4 (⊕) 5 (⊖) 0 (∞)

- Después de que se resuelva este Ataque, este Personaje obtiene tanto 🎲 como 🎲 haya infligido.
- Después de que se resuelva este Ataque y si no ha infligido 🎲, este Personaje obtiene 1 🎲.
- Empujón: antes de que se inflija el 🎲, este Personaje resuelve un Empujón 🌀 contra el Personaje escogido como blanco alejándolo de sí.

**PUNETAZO DE MIL MILLONES DE DÓLARES** (👊) 3 (⊕) 7 (⊖) 3 (∞)

- Antes de que se inflija el 🎲, este Personaje aparece a 🎲 1 o menos del Personaje escogido como blanco.
- Lanzamiento: después de que se resuelva este Ataque y si el Personaje escogido como blanco tiene Tamaño 3 o menos, este Personaje resuelve un Lanzamiento 🎲 contra él.

**UNIRRAYO CONCENTRADO** (⚡) 5 (⊕) 7 (⊖) 4 (∞)

- Cuando tires dados adicionales debido a los resultados 🎲 de este Ataque, tira 2 dados adicionales en lugar de 1 por cada 🎲 de la tirada de Ataque.
- Después de que se resuelva este Ataque, si has sacado 1 o más resultados 🎲 en la tirada de Ataque, este Personaje sufre 2 🎲.

★ **VAMOS A CONSEGUIRTE UNA ACTUALIZACIÓN (AFILIACIÓN: S.H.I.E.L.D.)**

Cuando un Personaje aliado esté atacando, defendiéndose o esquivando, puede gastar 1 🎲 en el paso «Modificar los dados». Si lo hace, puede repetir la tirada de 1 de sus dados.

⚡ **J.A.R.V.I.S.** (⊕) 4 (⊖) 3 (∞)

Cuando otro Personaje aliado esté atacando a 🎲 4 o menos de este Personaje, este Personaje puede gastar de 1 a 3 🎲 en el paso «Modificar los dados» para usar este Superpoder. Si lo hace, el Personaje aliado puede repetir la tirada de 1 de sus dados de Ataque por cada 🎲 gastado.

⚡ **YO SOY IRON MAN** (⊕) 1 (⊖) 1 (∞)

Si este Personaje va a sufrir 🎲 debido a un efecto enemigo, puede usar este Superpoder. Si lo hace, la cantidad de 🎲 sufrida se reduce en 1 punto.

∞ **VOLAR** (∞)

3. Ataques

4. Liderazgo

5. Superpoderes

5

## PERSONAJES Y OBJETOS

En este juego, a las miniaturas que representan a los héroes y villanos de Marvel se las llama «Personajes», mientras que a los elementos de Escenografía y las fichas se les llama de forma general «Objetos».

## EFFECTOS

Los efectos son hechos provocados por Superpoderes, Ataques, reglas especiales, cartas de Tácticas de equipo o cartas de Crisis. Cuando una regla hace mención a «efectos enemigos» o «efectos aliados», se refiere a cualesquiera resultados de un efecto de un Personaje enemigo o aliado. Los efectos de las cartas de Crisis no son efectos enemigos ni aliados.

A veces, un efecto tendrá lugar después de que se resuelva algo. Esto implica que el efecto ocurrirá después de que ese «algo» se haya completado.

## EJEMPLO

*Calavera, Mercenario despiadado* ha sido atacado por el *Invencible Iron Man*. Si *Iron Man* inflige Daño con ese Ataque, *Calavera* puede usar su Superpoder «**Agresivo**» después de que el Ataque se haya resuelto. Por tanto, debe asegurarse de que todas las capacidades, efectos y Daño debidos al Ataque de *Iron Man* se hayan aplicado antes de que pueda resolver el Avance de «**Agresivo**».

Algunos efectos indican que un Personaje puede hacer o hace algo o que un efecto puede ocurrir u ocurre, mientras que otros efectos indican que un Personaje no puede hacer esa misma cosa o indican que ese mismo efecto no puede ocurrir. En los casos en que tales efectos se apliquen al mismo Personaje al mismo tiempo, el «no puede» se antepone al «puede».

## EJEMPLO

*Capitán América, El primer vengador* custodia 1 ficha de Objetivo con una regla especial que indica que no puede realizar más de una acción «Mover» por turno. Después de resolver un Avance, *Capitán América* quiere usar su Superpoder «**Cargar**», que le permite realizar una acción «Mover» e inmediatamente después una acción «Atacar». Por tanto, si usa «**Cargar**», no podrá usar la acción «Mover» que concede el Superpoder porque ya ha realizado una acción de ese tipo en ese turno.

Algunos efectos indican a los jugadores que reduzcan a la mitad un atributo de algún Personaje o la cantidad de dados que tira. Cuando un número se reduzca a la mitad, su resultado final siempre se redondea hacia arriba.

## EFFECTOS QUE SE ACUMULAN

Todos los Personajes y Objetos solo pueden verse afectados por aquellos efectos acumulados que tengan el mismo nombre una única vez por cada evento que los desencadena.



## ATAQUES DE LOS PERSONAJES

Los atributos de Ataque de un Personaje representan cómo lucha en combate. Desde los chorros repulsores del *Invencible Iron Man* a los brazos mecánicos de *Doctor Octopus*, *Científico siniestro*, todos los Ataques se componen de las siguientes partes:

1. **Tipo:** el tipo de Ataque que es: **Físico** (⚔), **Energético** (⚡) o **Místico** (☯). Los tipos de Ataque se representan en las cartas de atributos mediante sus correspondientes iconos y colores.
2. **Nombre:** el nombre del Ataque, que es lo que lo identifica y al que se puede hacer referencia en alguna regla especial.
3. **Alcance** (⊕): la distancia máxima a la que el blanco puede estar del Atacante. Esta distancia es un número que va de 1 a 5 en correspondencia a las plantillas de alcance.
4. **Fuerza** (⊖): la cantidad de dados que se tiran para el Ataque.
5. **Coste en Poder:** la cantidad de Poder (⊕) que debe gastarse para realizar el Ataque.
6. **Reglas especiales:** todas aquellas reglas especiales aplicables al Ataque. Tienes más información sobre las reglas especiales de los Ataques en la página 15.

1. Tipo 2. Nombre 3. Alcance 4. Fuerza 5. Coste en Poder

**REBOTE DE ESCUDO** ⚔ ⊕3 ⊖5 ⊕0

- Después de que se resuelva este Ataque, este Personaje obtiene tanto ⚔ como ⚡ haya infligido.
- **Rebote:** después de que se resuelva este Ataque, este Personaje puede realizar un Ataque «Rebote de escudo» adicional. El Ataque adicional debe escoger como blanco a un Personaje que esté a ⊕3 o menos del Personaje escogido como blanco originalmente y que puede estar a cualquier distancia de este Personaje. Además, el Ataque adicional no tiene la regla especial «Rebote».

6. Reglas especiales

## SUPERPODERES

Los Personajes de *Crisis Protocol* son individuos extraordinarios y, ya sea como resultado de un intenso adiestramiento físico y mental, rayos gamma, alteraciones científicas o radiaciones cósmicas, cada uno de ellos es capaz de realizar hazañas superhumanas. Tales capacidades reciben el nombre de **Superpoderes** y se componen de las siguientes partes:

1. **Tipo:** el tipo de Superpoder que es: **Activo** (⊕), **Reactivo** (⚡) o **Innato** (☯). Los tipos de Superpoder se representan en las cartas de atributos mediante su correspondiente icono.
2. **Nombre:** el nombre del Superpoder, que es lo que lo identifica y al que se puede hacer referencia en alguna regla especial.
3. **Coste en Poder:** la cantidad de Poder (⊕) que debe gastarse para usar el Superpoder, aunque no todos los Superpoderes tienen un coste en Poder (⊕).
4. **Reglas especiales:** el efecto del Superpoder y los requisitos que hay que cumplir para que pueda usarse.

1. Tipo 2. Nombre 3. Coste en Poder

**CARGA** ⚔ ⊕2

**Acción:** este Personaje realiza inmediatamente una acción «Mover» seguida de una acción «Atacar». Este Superpoder solo puede usarse una vez por turno.

4. Reglas especiales

Los tipos de Superpoder, que se representan mediante su correspondiente icono, indican cómo y cuándo pueden usarse. Los diferentes tipos de Superpoder se describen a continuación:

**Superpoder Activo** (⊕): los Superpoderes Activos pueden usarse en cualquier momento de la Activación de los Personajes. Algunos Superpoderes Activos requieren que los Personajes gasten una acción para usarlos, en cuyo caso el efecto de sus reglas especiales irá precedido por la expresión «**Acción:**».

**TODAVÍA ESTOY PRECALENTANDO** ⚔ ⊕2

Resuelve un Lanzamiento ⚔ contra un elemento de Escenografía interactiva o un Personaje enemigo a tu elección que tengan Tamaño 4 o menos y que estén a ⊕2 o menos de este Personaje. Este Superpoder solo puede usarse una vez por turno.

El Superpoder «**Todavía estoy precalentando**» de la *Capitana Marvel*, *Vengadora cósmica* es Activo, por lo que solo puede usarlo durante su Activación. Sin embargo, dado que el efecto de la regla especial del Superpoder no empieza con «**Acción:**», la *Capitana Marvel* no tiene que gastar una acción para usarlo, pero sí que tiene que pagar su coste en Poder de todas formas.

**Superpoder Reactivo** (⚡): para ser usados, los Superpoderes Reactivos requieren que un evento los desencadene. Los Superpoderes Reactivos solo pueden usarse una única vez por cada evento que los desencadena.

**ENTRENAMIENTO FÍSICO INTENSIVO** ⚔ ⊕1

Si este Personaje va a sufrir ⚡ puede usar este Superpoder. Si lo hace, la cantidad de ⚡ sufrida se reduce en 1 punto.

El Superpoder «**Entrenamiento físico intenso**» de *Kingpin* es Reactivo, por lo que puede usarlo siempre que vaya a sufrir Daño, ¡pero solo puede usarlo una vez por cada ocasión que sufra Daño! Además, tiene un coste en Poder de 1, así que *Kingpin* tiene que gastar 1 punto de Poder cada vez que quiera usarlo.

**Superpoder Innato** (☯): los Superpoderes Innatos no necesitan activarse y nunca tienen un coste en Poder. Los Personajes que tengan 1 ficha de Abatido no se benefician de sus Superpoderes Innatos.

**PUEDO SOPORTARLO** ⚔

Si este Personaje va a sufrir ⚡ debido a un efecto enemigo, la cantidad sufrida se reduce en 1 punto hasta un mínimo de 1.

El Superpoder «**Puedo soportarlo**» de *Calavera*, *Mercenario despiadado* es Innato, por lo que no requiere Poder y puede usarse siempre que se cumpla la condición que lo desencadena.

Algunos Superpoderes Innatos, como la capacidad de volar, son tan habituales en *Crisis Protocol* que se representan en las cartas de atributos mediante palabras clave. El texto completo de las reglas aplicables a esas palabras clave se incluye en este libro de reglas (tienes el listado completo en el Apéndice E) en lugar de en cada carta de atributos.

## LIDERAZGO (⊕)

Aunque todos los Personajes de *Crisis Protocol* alardean de tener poderes y capacidades increíbles, unos pocos de ellos (como el *Capitán América*, *El primer vengador* o *Cráneo Rojo*, *Amo del mundo*) destacan entre sus pares como líderes de algunos de los equipos más famosos del Universo Marvel.

Si una Escuadra incluye a un Personaje con una capacidad de Liderazgo y esa Escuadra tiene la Afiliación requerida (tienes más información sobre las Afiliaciones en la página 11), la capacidad de Liderazgo queda activa para esa partida. Esto implica que, durante toda la partida, a la Escuadra se le aplica el efecto de esa capacidad de Liderazgo (⊕) mientras el Personaje que tenga la capacidad esté en el campo de batalla. Si varios Personajes de una Escuadra tienen una capacidad de Liderazgo (⊕) que puede usarse, el jugador que controle esa Escuadra tiene que escoger, después de que las Escuadras se hayan desplegado, una sola de esas capacidades para usarla por el resto de la partida.

**LOS HÉROES MÁS PODEROSOS DE LA TIERRA (AFILIACIÓN: VENGAADORES)** ⚔

Una vez por turno y cuando un Personaje aliado esté atacando, puede gastar 1 ⊕ en el paso «**Modificar los dados**» si ha sacado 1 o más resultados ⚡ en la tirada de Ataque. Si lo hace, cambia 1 de sus resultados a cualquier otro resultado.

Como líder emblemático de los Vengadores, el *Capitán América*, *El primer vengador* tiene la capacidad de Liderazgo «**Los héroes más poderosos de la Tierra**». Siempre y cuando la Escuadra del *Capitán América*, *El primer vengador* tenga la Afiliación «**Vengadores**» (página 11) y él esté en el campo de batalla, toda la Escuadra se beneficiará de su capacidad. Si la Escuadra no tiene la Afiliación «**Vengadores**» o si el *Capitán América*, *El primer vengador* se retira del campo de batalla, la Escuadra no se beneficiará de la capacidad.

## PODER (⊕)

Ya sea con el fin de desatar una devastadora ola de energía destructiva o de lanzarle a la cabeza un camión de la basura a un enemigo, todos los Personajes de *Crisis Protocol* dependen de un recurso especial llamado «**Poder**» (⊕) para usar sus Ataques y Superpoderes más potentes.

El Poder (⊕) de cada Personaje se controla poniendo fichas sobre su carta de atributos: si un Personaje obtiene Poder (⊕), se colocan tantas fichas de Poder (⊕) en su carta de atributos como la cantidad de Poder (⊕)

que ha obtenido. Los Personajes pueden tener un máximo de 10 puntos de Poder (⚡), así que toda cantidad de Poder (⚡) que obtengan por encima de 10 puntos se pierde.

Cada vez que un Personaje gasta o pierde Poder (⚡), se retiran tantas fichas de Poder (⚡) de su carta de atributos como la cantidad gastada o perdida. Los Personajes no pueden gastar o perder más Poder (⚡) del que tienen disponible en su carta de atributos. Si un Personaje no tiene Poder (⚡) suficiente para pagar el coste en Poder (⚡) de un Ataque o un Superpoder, no puede usarlo. Si un efecto provoca que un Personaje tenga que perder más Poder (⚡) del que tiene en su carta de atributos, pierde todo el Poder (⚡) que tenga disponible en su lugar.

La forma más habitual de obtener Poder (⚡) que tienen los Personajes es sufriendo Daño debido a efectos enemigos. Además, los Personajes también pueden obtener Poder (⚡) mediante reglas especiales, Objetivos, Superpoderes y otros efectos.

## DADOS

*Crisis Protocol* usa dados especiales de ocho caras para determinar la resolución de gran cantidad de efectos de juego, aunque la mayoría están relacionados con Atacar y Defenderse. Esos dados tienen las siguientes caras:

- **Crítico** (1): los Críticos añaden dados a las tiradas de Ataque, Defensa y Esquivar. Por lo general, cuentan como éxitos.
- **Comodín** (1): los Comodines pueden activar capacidades especiales o se usan en reglas especiales. Por lo general, cuentan como éxitos.
- **Impacto** (2): al Atacar, los Impactos suelen contarse como éxitos que no activan ningún otro efecto.
- **Bloqueo** (1): al Defenderse, los Bloqueos suelen contarse como éxitos que no activan ningún otro efecto.
- **En blanco** (2): las caras en blanco de los dados no muestran ningún icono y, por lo general, no tienen ningún efecto.
- **Fallo** (1): los dados que muestren resultados de Fallo no pueden modificarse ni tampoco se pueden volver a tirar.

## MEDICIÓN

*Crisis Protocol* usa dos tipos de herramientas de medición: las **plantillas de alcance** y las **plantillas de movimiento**.

Todas las distancias que se miden usando una plantilla de medición pueden medirse en cualquier momento, pero los jugadores solo pueden usar una plantilla de alcance y una plantilla de movimiento al mismo tiempo siempre que hagan mediciones durante la partida. Al medir, solo se debe tener en cuenta la distancia horizontal.

Las **plantillas de alcance** se usan para medir distancias al resolver Avances, acciones y capacidades. Hay cuatro plantillas de alcance, que van de alcance 2 a 5, mientras que el alcance 1 se mide usando el ancho de cualquiera de las cuatro plantillas.



Las **plantillas de movimiento** se usan para medir distancias al resolver Avances, Lanzamientos y Empujones. Hay tres plantillas de movimiento: **Corto** (S), **Medio** (M) y **Largo** (L). Solamente puede usarse una plantilla de movimiento a la vez.



Para medir distancias, se coloca la plantilla adecuada de forma que uno de sus extremos esté en contacto con el Objeto o la peana del Personaje desde el que se va a medir (es decir, el Objeto o el Personaje que use la capacidad o realice el Ataque o la acción pertinentes). Si no es posible hacer esto (por ejemplo, porque la Escenografía no lo permite), la distancia se mide colocando la plantilla como si tocara el punto de origen de la medición, pero sosteniéndola por encima del campo de batalla.

Siempre que un efecto indique que un Objeto o un Personaje debe estar a cierta distancia de otro Objeto o Personaje, se considera que el primer Objeto o Personaje está a esa distancia si cualquier parte de ese Objeto o de la peana de ese Personaje está a esa distancia o menos de cualquier parte del Objeto o de la peana del Personaje desde el que se hace la medición. Se considera que los Objetos y los Personajes siempre están al alcance de sí mismos.

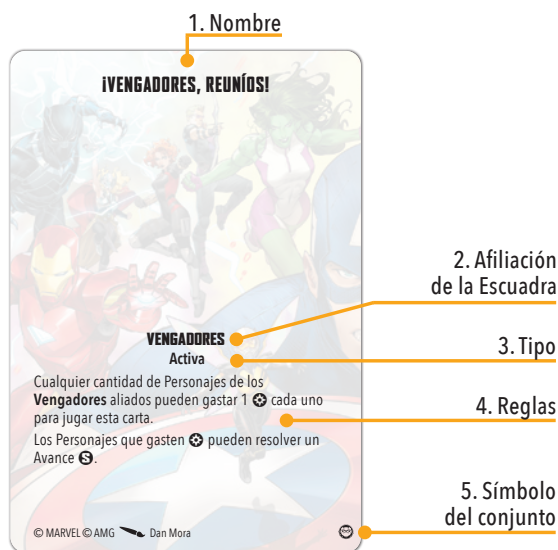
## CARTAS DE TÁCTICAS DE EQUIPO

Las cartas de Tácticas de equipo son poderes especiales conjuntos o eventos cinemáticos que se pueden usar durante la partida. Ya se trate de un compañero de equipo que se esfuerza por dejar fuera de peligro a un amigo en el último momento o del taimado Cráneo Rojo que usa el poder del Cubo Cósmico con el fin de potenciar a un «aliado» más allá de sus límites normales, las cartas de Tácticas de equipo tienen una gran variedad de efectos y, por lo general, usarlas tiene un coste en Poder (⚡). Estas cartas forman parte de las Listas de los jugadores y se escogen al crear las Escuadras.

## PARTES DE UNA CARTA DE TÁCTICAS DE EQUIPO

Todas las cartas de Tácticas de equipo se componen de las siguientes partes:

1. **Nombre:** el nombre de la carta.
2. **Afiliación de la Escuadra:** indica si la carta no tiene Afiliación, en cuyo caso cualquier Escuadra puede usarla, o si está afiliada a una Escuadra concreta. Si la carta está afiliada, las Escuadras que quieran usarla en la partida deben tener su misma Afiliación. Tienes más información sobre las Afiliaciones de Escuadra en la página 11.
3. **Tipo:** indica cuándo puede jugarse la carta. Los jugadores pueden jugar cartas de Tácticas de equipo «Activa» en cualquier momento de su turno; sin embargo, solamente pueden jugar cartas de Tácticas de equipo «Reactiva» cuando se cumpla la condición desencadenante indicada. Por último, para poder jugar una carta de Tácticas de equipo «Activa: acción», uno de los Personajes que estén jugando la carta debe gastar una de sus acciones del turno.
4. **Reglas:** cómo se juega la carta y cuál es su efecto.
5. **Símbolo del conjunto:** indica a qué conjunto pertenece la carta.



Para jugar una carta de Tácticas de equipo, los jugadores siguen las indicaciones que se detallan en una de sus cartas, las cuales describen qué blancos deben escoger y qué coste en Poder (⚡) o de cualquier otro tipo deben pagar. Las cartas de Tácticas jugadas se descartan y ya no se pueden volver a usar por el resto de la partida.

## CONOCE A TU ENEMIGO

Las cartas de Tácticas de equipo no se mantienen en secreto durante las partidas, ¡así que asegúrate de saber de qué es capaz tu oponente!

## PREPARARSE PARA JUGAR

Antes de que pueda dar comienzo la batalla, los jugadores deben preparar el campo de batalla en primer lugar, después crear su Misión y, por último pero no por ello menos importante, escoger de entre su Lista, y en función de las cartas de Crisis que compongan la Misión, a los Personajes que pondrán su Escuadra para la partida. En esta sección se encuentran las reglas para empezar una partida, lo que incluye montar campos de batalla y crear Misiones y Listas.

### CREAR UNA LISTA

Para jugar a *Crisis Protocol*, los jugadores deben presentarse en el campo de batalla con una Lista compuesta de las siguientes tres categorías:

- Personajes
  - 10 Personajes
- Cartas de Tácticas de equipo
  - 10 cartas de Tácticas de equipo
- Cartas de Crisis
  - 5 cartas de Crisis de Aseguramiento
  - 5 cartas de Crisis de Extracción

En *Crisis Protocol*, la Lista de cada jugador puede incluir diez Personajes cualesquiera escogidos de entre su colección de miniaturas de *Crisis Protocol*. Al crear una Lista, no hay ninguna clase de restricción a la hora de emparejar villanos con héroes tradicionales o viceversa. Al fin y al cabo, el Universo Marvel ha sido testigo de una casi infinita variedad de alianzas donde, en ocasiones, incluso los mayores archienemigos han dejado a un lado sus diferencias para enfrentarse a una amenaza común.

Sin embargo, aunque las Listas pueden incluir cualquier Personaje de *Crisis Protocol*, no pueden incluir varias copias de un Personaje cuyos «Nombre del Personaje» y «Alter Ego» (¡el individuo que se oculta tras la máscara!) sean iguales.

Además, cada jugador escoge 10 cartas de Tácticas de equipo diferentes para su Lista. Al igual que ocurre con los Personajes, en el momento de jugar una Misión no se usan todas las cartas de Tácticas de equipo escogidas. Los jugadores no pueden incluir en su Lista varias copias de una carta de Tácticas de equipo con el mismo nombre.

Por último, cada jugador decide qué cartas de Crisis usará en su Lista. La Lista de cada jugador contiene 10 cartas de Crisis diferentes: 5 cartas de Crisis de Aseguramiento y 5 cartas de Crisis de Extracción, las cuales se usarán para crear la Misión de la partida. Los jugadores no pueden incluir en su Lista varias copias de una carta de Crisis con el mismo nombre.

### MONTAR EL CAMPO DE BATALLA

*Crisis Protocol* se juega en una mesa de unos 90 x 90 cm que recibe el nombre de «campo de batalla». Los campos de batalla pueden estar compuestos de todo cuanto la imaginación de los jugadores y su colección de Escenografía les permita, lo que incluye lugares tan dispares como las calles de Nueva York, los salones del Palacio Real de Asgard o incluso mundos totalmente nuevos que jamás se hayan visto antes en las páginas de los cómics Marvel.

El campo de batalla debe incluir una variedad de elementos de Escenografía de varios tamaños y formas que pueden destruirse y que bloquean la Línea de visión y el movimiento de los Personajes. Los jugadores deben incluir un mínimo de 12 elementos de Escenografía comprendidos entre el Tamaño 1 y el 5, aunque la mayoría de ellos deberían estar entre los Tamaños 2 y 4. Ambos jugadores deben ponerse de acuerdo en cómo se distribuye exactamente la Escenografía en el campo de batalla y qué lugar ocupará en él cada uno de los elementos. En cualquier caso, no se puede colocar ningún elemento de Escenografía a alcance (⊕) 2 o menos de los bordes del campo de batalla ni de cualquier otro elemento de Escenografía. Tienes más información sobre la Escenografía en la página 18.

El campo de batalla se monta antes de que los jugadores decidan nada sobre sus Escuadras o sus cartas de Tácticas y también antes de que se roben las cartas de Crisis.

## PRIORIDAD

Una vez el campo de batalla esté listo, los jugadores determinan mediante una tirada de Prioridad cuál de ellos empezará a crear la Misión con la ficha de Prioridad.

Para hacer la tirada de Prioridad, cada jugador tira 5 dados: el jugador que saque más Críticos (⚡), Comodines (⊙) e Impactos (☼) en total se queda con la ficha de Prioridad.

En caso de empate, la ficha de Prioridad se la quedará el jugador que haya sacado más Críticos (⚡) y, si es necesario, el proceso continuará teniendo en cuenta los Comodines (⊙) y luego los Impactos (☼). Si el empate se mantiene pese a todo, los jugadores vuelven a tirar los dados y siguen las reglas anteriores hasta que se resuelva el empate.

### PREPARAR UNA MISIÓN

Después de haber montado el campo de batalla y determinado la Prioridad, cada jugador roba 1 carta de Crisis de su Lista como se explica más abajo. Esas dos cartas de Crisis se combinan para crear la Misión de la partida.

### CREAR LA MISIÓN

La Lista de cada jugador incluye 10 cartas de Crisis diferentes divididas en dos mazos de 5 cartas cada uno en función del tipo de cartas de Crisis: cartas de Crisis de Aseguramiento y cartas de Crisis de Extracción. Todas las Misiones se componen de una Crisis de Aseguramiento y una Crisis de Extracción, pero de qué carta en concreto de cada tipo se trata no se sabrá hasta que cada jugador haya robado su carta de Crisis.

Las **cartas de Crisis de Aseguramiento** suelen centrarse en elementos de Escenografía importantes del campo de batalla (como bombas gamma o refugios a prueba de esa radiación) que los jugadores deben asegurar.

Las **cartas de Crisis de Extracción** suelen colocar algo en el campo de batalla que los Personajes deben recoger y custodiar mientras dure la Misión. Puede tratarse de cosas como Fragmentos del Cubo Cósmico, civiles, etc.

El jugador que tenga la ficha de Prioridad escoge uno de sus mazos (Aseguramiento o Extracción), lo baraja, roba 2 cartas de él y deja esas 2 cartas bocarriba. A continuación, el otro jugador decide cuál de esas 2 cartas se usará en la partida. Hecho esto, el jugador que no tenga la ficha de Prioridad baraja su mazo de cartas de Crisis del otro tipo, roba 2 cartas de él y deja esas 2 cartas bocarriba. A continuación, el jugador que tenga la ficha de Prioridad decide cuál de esas 2 cartas se usará en la partida. Por último, ambas cartas se colocan en algún lugar que esté al alcance de los dos jugadores.

A continuación, el jugador que tenga la ficha de Prioridad escoge la carta de Crisis cuyo valor de Amenaza máximo se usará en la Misión.

Después, el jugador que tenga la ficha de Prioridad escoge un extremo del campo de batalla para que sea su **borde de despliegue**, de manera que el extremo opuesto pasa a ser el borde de despliegue del jugador que no tenga la ficha de Prioridad.

Por último, los jugadores preparan la Misión siguiendo las indicaciones que se detallan en las cartas de Crisis escogidas.

## CREAR LA MISIÓN

1. El jugador que tenga la Prioridad escoge un tipo de Crisis (Aseguramiento o Extracción), baraja sus cartas de Crisis correspondientes, roba 2 de ellas y las deja bocarriba.
2. El jugador que no tenga la Prioridad escoge 1 de esas cartas.
3. El jugador que no tenga la Prioridad baraja sus cartas de Crisis del otro tipo y roba 2 de ellas.
4. El jugador que tenga la Prioridad escoge 1 de esas cartas.
5. El jugador que no tenga la Prioridad escoge la carta de Crisis cuyo valor de Amenaza máximo se usará en la Misión.
6. El jugador que tenga la Prioridad escoge un extremo del campo de batalla para que sea su borde de despliegue. El jugador que no tenga la ficha de Prioridad tiene como borde de despliegue el extremo opuesto del campo de batalla.
7. A continuación, los jugadores preparan la Misión siguiendo las indicaciones de las cartas de Crisis robadas.

## EJEMPLO

Lola tiene la Prioridad y decide robar sus cartas de Crisis de su mazo de Aseguramiento, por lo que Sara debe robar sus cartas de Crisis de su mazo de Extracción. Lola roba 2 cartas de Aseguramiento, Sara escoge 1 de ellas y, a continuación, Sara roba 2 cartas de Extracción y Lola escoge 1 de ellas. Esas 2 cartas de Crisis conforman la Misión de la partida. Por último y dado que Lola tiene la Prioridad, Sara escoge la Crisis cuyo valor de Amenaza máximo se usará al preparar las Escuadras.

## FICHAS DE OBJETIVO

Algunas cartas de Crisis implican que los Personajes interactúen con fichas de Objetivo. Las cartas de Crisis que permiten a los Personajes **Interactuar** con sus fichas de Objetivo incluyen una capacidad «**Interactuar**» en sus reglas especiales. En cualquier momento de la Activación de un Personaje y mientras esté a alcance (⊕) 1 o menos de alguna ficha de Objetivo, el Personaje puede gastar 1 punto de Poder (⊕) para **Interactuar** con esa ficha. Los Personajes pueden **Interactuar** con varias fichas durante la misma Activación, pero no pueden **Interactuar** con la misma ficha más de una vez por Activación. Lo que ocurre cuando un Personaje **interactúa** con una ficha de Objetivo está indicado en las reglas especiales de la carta de Crisis pertinente.

Hay cuatro tipos de fichas de Objetivo:

- **Fichas de Civil:** las fichas de Civil representan a individuos de alto valor (como transeúntes inocentes, agentes secretos Skrull o incluso prisioneros fugados) cuyo rescate o captura son vitales para la Misión. Aunque los Civiles no participan en ningún combate real, no todos ellos están ansiosos por ser «salvados». ¡Puede que algunos opongan bastante resistencia!
- **Fichas de Recurso:** las fichas de Recurso representan cosas de gran valor e importancia de las que los héroes y villanos del Universo Marvel se quieren apoderar, como pueden ser Fragmentos del Cubo Cósmico que alteran la realidad, viales de suero del supersoldado o notas sobre una investigación crucial. Independientemente de su naturaleza concreta, no hay duda de que los Recursos por los que luchan los Personajes serán una pieza clave para superar los problemas a los que se enfrenten, sean cuales sean.
- **Fichas de Punto vital:** no todo es algo que simplemente se pueda recoger y poner a salvo, de ahí que las fichas de Punto vital representen lugares de gran relevancia que los Personajes deben asegurar y que pueden ser cualquier cosa, desde la entrada de un laboratorio secreto a una zona segura en mitad de un páramo azotado por la radiación gamma a la que hay que llegar cuanto antes. Sea cual sea su naturaleza concreta, no hay duda de que controlar esos lugares es primordial, ¡así que permitir que cualquier otro grupo tenga acceso a ellos no es, ni de lejos, una opción!
- **Fichas de Posición comprometida:** no hay nada en esta vida que pueda controlarse del todo, tal y como demuestra el hecho de que, a veces, los combatientes tienen que asegurar una posición que se caracteriza por ser voluble o errática. Tales Objetivos se representan mediante fichas de Posición comprometida y lo más sensato es afrontarlos con cautela.



A veces será necesario colocar una ficha de Objetivo sobre un elemento de Escenografía o debajo de él. Los jugadores deberán ponerse de acuerdo sobre si una ficha de Objetivo se coloca encima o debajo de un elemento de Escenografía valorando dónde será más fácil de ver para los jugadores.

Algunas reglas permiten que los Personajes recojan fichas de Objetivo: el Personaje que recoge una ficha de Objetivo **custodia** esa ficha de Objetivo, lo que se representa poniéndola sobre su carta de atributos de Personaje. Si un Personaje queda Abatido, Noqueado (KO) o se retira de la partida mientras custodia 1 o más fichas de Objetivo, **suelta** todas las fichas que esté custodiando. Las fichas que **suelten** los Personajes se colocan en el campo de batalla a un alcance (⊕) 2 o menos del Personaje que las estuviera custodiando y es el jugador oponente del Personaje que las custodiaba quien coloca esas fichas.

## EJEMPLO

*El Espectacular Spiderman* ha terminado su movimiento a alcance (⊕) 1 o menos de un Fragmento del Cubo Cósmico. La carta de Crisis «**La lucha por el Cubo continúa**» tiene una regla que indica que los Personajes pueden Interactuar con los Fragmentos del Cubo Cósmico, así que *Spiderman* gasta 1 punto de Poder (⊕) para Interactuar con el Fragmento del Cubo Cósmico, lo que hace que lo retire de la mesa y lo ponga sobre su carta de atributos. De esta manera, *Spiderman* ahora custodia ese Fragmento del Cubo Cósmico.

¡Más tarde, *Spiderman* queda Noqueado por un Ataque de *Doctor Octopus, Científico siniestro!* Sin embargo, antes de que sea retirado del campo de batalla, suelta su Fragmento del Cubo Cósmico y es el jugador que controla a *Doctor Octopus* quien coloca esa ficha a alcance (⊕) 2 o menos de *Spiderman*.

Las fichas de Objetivo no tienen un atributo de Tamaño y no obstaculizan el movimiento de los Personajes. Además, las peanas de los Personajes pueden solapar las fichas de Objetivo.

Los Personajes que estén a un alcance (⊕) 1 o menos de una ficha de Objetivo están **disputando** por esa ficha.

El jugador que tenga más Personajes Sanos **disputando por** una ficha de Objetivo está **asegurando** esa ficha. Por el contrario, si no hay Personajes Sanos **disputando por** una ficha de Objetivo, el jugador que tenga más Personajes Heridos **disputando por ella** será el que la esté **asegurando**. Los Personajes que tengan una ficha de Objetivo no pueden **disputar** por fichas de Objetivo.



## EJEMPLO

*Ultrón, Tirano de metal* tiene su carta de atributos con la cara «Sano» bocarrriba y está disputando por una Consola Extremis de la Crisis «**Se desatan tumultos debido a Extremis 3.0**». A él se oponen la *Capitana Marvel*, *Vengadora cósmica* y *La Viuda Negra*, las cuales tienen su carta de atributos con la cara «Herido» bocarrriba y también están disputando por esa misma Consola Extremis. Por tanto, dado que *Ultrón, Tirano de metal* está Sano y sus dos oponentes están Heridas, es él quien consigue los PV por estar asegurando la Consola Extremis incluso pese a que sus oponentes le superan en número.

Algunas cartas de Crisis permiten a los jugadores **controlar** ciertos Objetivos, como interruptores o conductos de energía. Cuando un jugador **controla** un Objetivo, coloca 1 ficha para indicar que lo está controlando, lo que provoca que la ficha de cualquier otro jugador que esté en ese Objetivo sea retirada, ya que cada Objetivo solo puede ser controlado por un único

jugador al mismo tiempo. En cuanto un jugador controle un Objetivo, ese Objetivo permanece controlado por él, independientemente de la proximidad de otros Personajes, mientras su ficha permanezca en el Objetivo. En el Apéndice I (página 22) se incluyen las reglas aplicables a otros tipos de Objetivo adicionales.

## EJEMPLO

**Ultrón, Tirano de metal** vuela hasta una Bomba de origen de la Crisis «**Meteoros letales mutan a civiles**». A continuación, interactúa con la Bomba de origen gastando 1 punto de Poder (☀) y tirando 4 dados (tantos como su valor de Defensa Energética). Puesto que ha sacado al menos 1 Crítico (⚡), su jugador ahora controla esa Bomba de origen. Por último, si ese Objetivo tiene alguna ficha que indica quién lo controla, esa ficha se retira y se coloca otra que indique que el jugador de **Ultrón, Tirano de metal** es quien controla actualmente la Bomba de origen.

## GANAR LA PARTIDA

El jugador que consiga 16 o más PV gana la partida inmediatamente. Si ambos jugadores consiguen 16 o más PV al mismo tiempo, el jugador que tenga más PV gana. Si están empatados, ninguno de los jugadores gana, sino que la partida continúa hasta que un jugador haya conseguido más PV que su oponente, momento en que gana inmediatamente.

Si ninguno de los jugadores ha ganado la partida al final de la ronda 6, el jugador que tenga más PV gana. Si ambos jugadores están empatados en ese momento, la partida continúa hasta que un jugador consiga PV y tenga más que su oponente.

Si solo un jugador tiene Personajes en el campo de batalla, gana la partida inmediatamente.

## PREPARAR UNA ESCUADRA

Tras haber creado la Misión, los jugadores preparan sus Escuadras. Para preparar una Escuadra, cada jugador escoge Personajes de su Lista cuyo valor de Amenaza combinado sea igual o menor al valor de Amenaza máximo escogido por el jugador que no tenía la ficha de Prioridad durante la preparación de la Misión. Además, la Escuadra de cada jugador no puede incluir varias copias de un Personaje cuyos «Nombre del Personaje» y «Alter Ego» sean iguales. Los jugadores no deben revelar la composición de sus Escuadras hasta que sea el momento de desplegar a sus Personajes.

## PREPARAR UNA ESCUADRA

Pese a que cada Lista debe contener diez Personajes, los jugadores no usarán esos diez Personajes al mismo tiempo al jugar una partida, sino que la Lista de cada jugador le facilita un conjunto de opciones entre las que escoger para preparar su Escuadra en función de la Misión que se vaya a jugar. Además, todas las cartas de Crisis incluyen reglas que detallan el valor de Amenaza máximo que cada jugador puede usar al preparar su Escuadra.

Sabiendo esto, lo ideal al crear una Lista es incluir en ella Personajes que tengan valores de Amenaza diferentes, ya que eso proporcionará a los jugadores la mayor flexibilidad posible cuando tengan que escoger a los Personajes de su Escuadra en función de la Misión que se vaya a jugar.

## AFILIACIONES DE ESCUADRA

Al margen de que el Universo Marvel ofrece infinidad de posibilidades a la hora de forjar alianzas, hay muchos grupos famosos que han unido fuerzas una y otra vez para enfrentarse a sus enemigos. Los Vengadores son uno de los grupos más célebres de ese tipo, pero también ha habido muchos otros, entre los que se incluyen los Guardianes de la Galaxia, la Camarilla y los Defensores.

En *Crisis Protocol*, al preparar una Escuadra para una Misión, los jugadores tienen la opción de usar una Afiliación de Escuadra concreta, cada una de las cuales enumera los Personajes específicos que la conforman. Para que una Escuadra pueda usar una Afiliación de Escuadra, **más de la mitad** de los Personajes que la compongan deben compartir esa misma Afiliación de Escuadra (es decir, que tienen que formar parte de la misma Afiliación). Además, cada Escuadra solo puede tener una Afiliación de Escuadra. Los listados de

las distintas Afiliaciones de Escuadra se actualizan a medida que estén disponibles nuevos productos del juego. Las Afiliaciones actualizadas pueden encontrarse en [asmodee.es](http://asmodee.es)

## AFILIACIÓN

Los jugadores no incluyen ninguna Afiliación de Escuadra en su Lista, sino que decidirán si usan una Afiliación de Escuadra cuando preparen su Escuadra. Tienes más información sobre el orden de resolución de los efectos en la página 19.

Algunas reglas usan una forma abreviada para referirse a los Personajes por su Afiliación de Escuadra, como llamar «un Personaje de los **Vengadores**» a un Personaje que tenga la Afiliación de Escuadra «Vengadores». Por tanto, «un Personaje de los **Vengadores**» significa lo mismo que «un Personaje que tenga la Afiliación de Escuadra **“Vengadores”**». Hay que tener en cuenta, sin embargo, que los Personajes que no estén incluidos en el listado de la Afiliación «**Vengadores**» no son Personajes de los **Vengadores** aunque su Escuadra esté usando dicha Afiliación.

Algunos Personajes tienen capacidades de Liderazgo (☀), las cuales solamente pueden usarse si la Escuadra de esos Personajes tiene la Afiliación requerida. Al preparar una Escuadra, si en ella se incluyen varios Personajes que tengan una capacidad de Liderazgo (☀) asociada a esa Afiliación, solo se puede escoger una de esas capacidades de Liderazgo (☀) para usarla en la partida. Los jugadores declaran simultáneamente qué capacidades han escogido después de que ambas Escuadras se hayan desplegado.

## ESCOGER LAS CARTAS DE TÁCTICAS DE EQUIPO

Después de preparar su Escuadra, cada jugador decide qué cartas de Tácticas de equipo usará en la Misión. Los jugadores escogen hasta 5 de las 10 cartas de Tácticas de equipo incluidas en su Lista para usarlas durante la partida. Los jugadores que usen una Afiliación de Escuadra pueden escoger cartas de Tácticas de equipo que requieran esa Afiliación.

## DESPLIEGUE

Los jugadores revelan sus Escuadras y sus cartas de Tácticas de equipo simultáneamente. A continuación, se turnan para desplegar a los Personajes de sus Escuadras empezando por el jugador que tenga la Prioridad. Para desplegar a un Personaje, el jugador debe colocarlo a un alcance (⊕) 3 o menos de su borde de despliegue.

Una vez todos los Personajes se hayan desplegado, los jugadores determinan mediante una tirada de Prioridad cuál de ellos empezará la primera ronda con la ficha de Prioridad y, a continuación, la partida ya puede empezar. La primera ronda de la partida se inicia con una fase de Poder.

## CÓMO SE JUEGA

Esta sección incluye las reglas que explican detalladamente el desarrollo de las partidas; cómo se mueven y atacan los Personajes, y de qué manera la Escenografía afecta a las partidas.

## PARTES DE UNA RONDA

Una partida de *Crisis Protocol* se juega a lo largo de seis rondas, cada una de las cuales se compone de tres fases: Poder, Activación y Ordenamiento.

### FASE DE PODER

La fase de Poder ocurre al inicio de la ronda. Al empezar la fase de Poder, todos los Personajes obtienen 1 punto de Poder (☀); a continuación, los jugadores resuelven todos aquellos efectos de jugador que tengan lugar durante la fase de Poder; por último, se resuelven todos aquellos efectos que no sean de jugador y que tengan lugar durante la fase de Poder.

## PARTES DE LA FASE DE PODER

1. Cada Personaje obtiene 1 punto de Poder (☀).
2. Empezando por el jugador que tenga la Prioridad, se resuelven los efectos de jugador que ocurran durante la fase de Poder.
3. Se resuelven los efectos que no sean de jugador y que ocurran durante la fase de Poder. El jugador que tenga la Prioridad decide en qué orden se resuelven.

## FASE DE ACTIVACIÓN

Durante la fase de Activación, los jugadores se turnan y en su turno pueden jugar cualquier cantidad de cartas de Tácticas de equipo y activar a un Personaje que no tenga una ficha de Activado o de Abatido. El jugador que tenga la Prioridad empieza el primer turno y, en cuanto el jugador anterior declara que su turno ha finalizado, el siguiente jugador empieza su turno.

La fase de Activación se da por terminada cuando un jugador finalice su turno y a ninguno de los jugadores les quede algún Personaje que no tenga una ficha de Activado o de Abatido.

## PARTES DE LA FASE DE ACTIVACIÓN

1. Empezando por el jugador que tenga la Prioridad, se resuelven los efectos que ocurran al inicio de la fase de Activación. Después de los efectos de jugador, se resuelven los efectos que no sean de jugador.
2. Los jugadores se turnan hasta que no queden Personajes que puedan activarse. En su turno, los jugadores activan a un Personaje o pasan: si activan a un Personaje, ese Personaje puede realizar acciones, usar Superpoderes e Interactuar con Objetivos.
3. Empezando por el jugador que tenga la Prioridad, se resuelven los efectos que ocurran al final de la fase de Activación. Después de los efectos de jugador, se resuelven los efectos que no sean de jugador.

## ACTIVAR A UN PERSONAJE

Cuando se activan, los Personajes pueden realizar hasta dos acciones. Las acciones comunes disponibles para todos los Personajes son las siguientes:

- **Mover:** el Personaje resuelve un **Avance** usando su Velocidad o una **Ascensión**. Los Personajes pueden usar una plantilla de movimiento más corta que la indicada en su carta de atributos. Las reglas relativas a los Avances y las Ascensiones están en las páginas 13 y 14.
- **Atacar:** el Personaje puede realizar uno de los Ataques indicados en su carta de atributos. Las reglas relativas a cómo se realiza un Ataque están en la página 15.
- **Centrarse:** permite retirarle un Estado especial al Personaje.
- **Usar un Superpoder «Acción»:** algunos Superpoderes requieren que se gaste una acción. Las reglas relativas a los Superpoderes están en la página 7.
- **Jugar una carta de Tácticas de equipo «Activa: acción»:** algunas cartas de Tácticas de equipo son de tipo «Activa: acción», lo que implica que requieren que se gaste una acción para ser jugadas, además de tener que pagar el coste en Poder (⚡) o cumplir las condiciones que se indiquen en la carta. Para poder jugar una carta de Tácticas de equipo «Activa: acción», uno de los Personajes que estén jugando la carta debe gastar una de sus acciones del turno. Las reglas relativas a cómo se juegan las cartas de Tácticas de equipo están en la página 8.

Algunas reglas especiales o Superpoderes conceden acciones. Si una acción ha sido concedida por un efecto, no cuenta como una de las dos acciones de los Personajes.



El Superpoder «**Paso ligero**» permite al **Barón Helmut Zemo** gastar 2 puntos de Poder (⚡) para resolver inmediatamente un Avance (M). Dado que ese Avance lo concede el Superpoder, el Avance no cuenta como una de las dos acciones que el **Barón Helmut Zemo** puede realizar durante su Activación.

La Activación de un Personaje termina después de que haya realizado todas sus acciones y usado todos los Superpoderes, las capacidades «Interactuar» u otras reglas especiales que haya querido. Para indicarlo, se pone 1 ficha de Activado sobre su carta de atributos de Personaje después de resolver cualesquiera efectos de fin de la Activación que se le puedan o deban aplicar. Los Personajes que tengan una ficha de Activado no pueden ser escogidos para activarse de nuevo.

## INTERACTUAR

No hay que olvidar que Interactuar con fichas de Objetivo no es una acción a menos que así lo especifique la carta de Crisis pertinente.

## CAPACIDADES «EN CUALQUIER MOMENTO»

Siempre que las reglas indiquen que un efecto, una capacidad, una carta de Tácticas de equipo o un Superpoder puede usarse «en cualquier momento», ello no significa literalmente que pueda usarse en cualquier momento que el jugador quiera. Significa que puede usarse antes o después de que se realice una acción o se desencadene un efecto, pero no puede interrumpir una acción u otro efecto.

## PASAR

Los jugadores pueden finalizar su turno sin activar a ningún Personaje si al inicio de su turno tienen menos Personajes que no sean Machacas sin una ficha de Activado o de Abatido en el campo de batalla que su oponente. A esto se le llama «**Pasar**». Los jugadores que pasan pueden seguir jugando cartas de Tácticas de equipo antes de declarar el fin de su turno.

## FASE DE ORDENAMIENTO

Después de que todos los Personajes presentes en el campo de batalla tengan una ficha de Activado o de Abatido, la ronda continúa en la fase de Ordenamiento. En primer lugar, los jugadores consiguen Puntos de victoria por controlar, asegurar o custodiar Objetivos; en segundo lugar, se resuelven los efectos de jugador seguidos de los efectos que no sean de jugador; en tercer lugar, los Personajes que estén Abatidos retiran todo el Daño, los Estados especiales y la ficha de Abatido de su carta de atributos de Personaje y le dan la vuelta para que su cara «Herido» quede bocarriba; en cuarto lugar, si el jugador que activó al último Personaje durante la fase de Activación tiene la ficha de Prioridad, se la entrega a su oponente. Por último, los jugadores retiran todas las fichas de Activado de los Personajes, mueven el cubo indicador de la ronda a la siguiente casilla del contador de ronda en el marcador de la Misión, e inician la siguiente ronda con la fase de Poder.

## PARTES DE LA FASE DE ORDENAMIENTO

1. Los jugadores consiguen Puntos de victoria (PV) de las cartas de Crisis y los anotan en su contador del marcador de la Misión.
2. Se resuelven los efectos de jugador que ocurran durante la fase de Ordenamiento.
3. Se resuelven los efectos que no sean de jugador y que ocurran durante la fase de Ordenamiento. El jugador que tenga la Prioridad decide en qué orden se resuelven.
4. Los Personajes que tengan una ficha de Abatido retiran todas las fichas de Daño (D), los Estados especiales y la ficha de Abatido de su carta de atributos de Personaje y le dan la vuelta para que su cara «Herido» quede bocarriba.
5. Si el jugador que activó al último Personaje durante la fase de Activación tiene la ficha de Prioridad, se la entrega a su oponente.
6. Se retiran todas las fichas de Activado de los Personajes.
7. Se mueve el cubo de la ronda a la siguiente casilla del contador de ronda en el marcador de la Misión y se inicia una nueva ronda con la fase de Poder.

## CONSEGUIR PUNTOS DE VICTORIA

Cuando se consiguen PV durante la fase de Ordenamiento, esto ocurre de manera simultánea para todos los jugadores. Los Personajes que tengan una ficha de Abatido nunca contribuyen a las condiciones para conseguir PV.

## MOVIMIENTO

Por lo general, el movimiento en *Crisis Protocol* usa **plantillas de movimiento**, las cuales son de tres tipos: **Corto (S)**, **Medio (M)** y **Largo (L)**. Cuando los Personajes resuelven un Avance, usan la plantilla de movimiento que coincida con su atributo de Velocidad o una más corta.



El **Barón Helmut Zemo** maniobra alrededor de un coche a fin de colocarse en posición para su próxima acción. Esto lo puede hacer girando el pivote de la plantilla de movimiento.

Un **solapamiento** se produce cuando las peanas de los Personajes y los elementos de Escenografía ocupan un mismo espacio o parte de él. Si un efecto va a causar que dos o más peanas de Personaje se solapen, el Personaje al que se aplique el efecto no puede terminar su movimiento en ese lugar. Además, los Personajes no pueden terminar un movimiento con su peana solapando de manera parcial un elemento de Escenografía, sino que su peana debe estar totalmente sobre el elemento de Escenografía o no solapándolo para que el movimiento se pueda terminar. Si un Personaje es lanzado o empujado de forma que ese movimiento va a terminar solapando la peana de otro Personaje o un elemento de Escenografía,

se detiene siguiendo la plantilla de movimiento en la posición más adelantada donde no solape la peana de otro Personaje o un elemento de Escenografía. Si la miniatura o la peana de un Personaje no cabe físicamente o de forma estable en un lugar, el Personaje en cuestión no puede terminar un movimiento ahí.

Los Personajes no pueden moverse fuera del campo de batalla: si un Lanzamiento o un Empujón va a causar que la peana de un Personaje quede fuera de la mesa, el Personaje debe terminar ese movimiento en la posición más adelantada donde pueda terminarlo siguiendo las reglas de movimiento.

Los Personajes pueden moverse de varias formas:

- **Avance:** es el movimiento que se suele hacer durante la Activación de los Personajes y que representa al Personaje maniobrando por el campo de batalla.
- **Ascensión:** es el movimiento que representa la habilidad del Personaje para trepar por una pared o subirse encima de un elemento de Escenografía.
- **Lanzamiento:** es el movimiento que se hace lanzando por los aires a un Personaje o un Objeto, generalmente como resultado de un Ataque, un Superpoder o una regla especial. Los Lanzamientos pueden provocar **Colisiones**.
- **Empujón:** es el movimiento que hace un Personaje cuando le empujan por el suelo, generalmente como resultado de un Ataque, un Superpoder o una regla especial. **Los Empujones no provocan Colisiones**.
- **Aparición:** es el movimiento que hace un Personaje cuando aparece súbitamente en un lugar, así que se usa para representar cosas como la teletransportación, el ofuscamiento de los sentidos de un Personaje o la manipulación del tiempo y el espacio. Las Apariciones usan una plantilla de alcance (página 8) en lugar de una plantilla de movimiento.

## AVANCE

Cuando un Personaje resuelve un Avance, el jugador que lo controla toma la plantilla de movimiento adecuada (o una más corta) y coloca su extremo curvado de forma que esté en contacto con la peana del Personaje. Además, el jugador puede girar la plantilla de movimiento como quiera usando su pivote. La plantilla de movimiento puede solaparse con elementos de Escenografía que tengan un Tamaño igual o menor que el Personaje que avanza, con los elementos de Escenografía sobre los que esté el Personaje en ese momento y con la peana de cualquier otro Personaje. Una vez la plantilla de movimiento esté en la posición deseada, el jugador coloca la peana del Personaje en contacto con cualquier parte de la plantilla de movimiento.

## ASCENSIÓN

Cuando un Personaje resuelve una Ascensión, lo que hace es resolver un Avance Corto (S) sea cual sea su atributo de Velocidad. Sin embargo, al colocar la plantilla de movimiento para resolver una Ascensión, se considera que el Personaje tiene Tamaño 5.



El **Soldado de Invierno, Agente secreto** gasta una acción para resolver una Ascensión. Dado que se le trata como si tuviera Tamaño 5 durante ese movimiento, la plantilla de movimiento puede colocarse por encima de elementos de Escenografía más grandes que él y su movimiento puede terminar sobre ellos!

## ASCENDER

Los Personajes no pueden moverse sobre elementos de Escenografía que sean más grandes que ellos; sin embargo, ¡los Personajes que resuelven una Ascensión se tratan como si tuvieran Tamaño 5, por lo que pueden moverse dentro o por encima de la mayoría de Escenografía!

## ¿CABES AHÍ?

Es posible que algunas miniaturas de Personaje no quepan erguidas en según qué partes del campo de batalla. Si la miniatura o la peana de un Personaje no cabe físicamente o de forma estable en un lugar, el Personaje en cuestión no puede terminar un movimiento ahí.

## LANZAMIENTO

Ninguna batalla con poderes sobrehumanos de por medio estaría completa sin que los combatientes se lanzaran unos a otros y todo lo que no estuviera fijado al suelo de un lado al otro del campo de batalla con la intención de estampar a sus enemigos en un vorágine de cristales rotos y acero retorcido. ¡Con esta idea en mente, *Crisis Protocol* cuenta con varios efectos y Ataques que permiten Lanzar a Personajes y Objetos haciendo que crucen el campo de batalla volando por los aires y se estrellen con resultados devastadores!

### LANZAR A UN PERSONAJE

El jugador que resuelve un Lanzamiento coloca la plantilla de movimiento de forma que uno de sus extremos esté en contacto con el Personaje lanzado, pero no puede girar el pivote de la plantilla, ya que el movimiento debe ser en línea recta. A continuación, mueve al Personaje lanzado la distancia especificada siguiendo el recorrido de la plantilla y con la peana del Personaje centrado en ella.

A medida que el Personaje lanzado se mueva por la plantilla de movimiento, se detendrá si su peana contacta o va a solaparse con la peana de otro Personaje o un elemento de Escenografía, ya que colisionará con ese otro Personaje o el elemento de Escenografía. Al determinar las Colisiones de un Personaje lanzado, no se tienen en cuenta ni el Personaje que resuelve el Lanzamiento, ni los elementos de Escenografía con los que el Personaje lanzado estuviera solapado inicialmente. Si el Personaje lanzado no colisiona con nada, se mueve toda la distancia marcada por la plantilla.

Los Personajes lanzados que colisionen con un elemento de Escenografía sufren 1 punto de Daño (D). Además, ese elemento de Escenografía queda destruido y se retira de la mesa si su Tamaño es menor que el del Personaje lanzado.

Los Personajes lanzados que colisionen con otro Personaje sufren 1 punto de Daño (D). Además, el otro Personaje debe realizar una tirada de Esquivar (página 18) para evitar sufrir Daño debido al Lanzamiento. Tienes más información sobre el Lanzamiento de Escenografía y las tiradas de Esquivar en la página 18.



¡La **Capitana Marvel, Vengadora cósmica** lanza a **Cráneo Rojo, Amo del mundo**! Para ello, se coloca la plantilla de movimiento de forma que toque a **Cráneo Rojo, Amo del mundo** y, a continuación, se le mueve siguiendo el recorrido de la plantilla. A medida que se mueva, si contacta con un elemento de Escenografía o un Personaje, colisionará con él.

## EMPUJÓN

Los Personajes que reciben un Empujón siguen todas las reglas aplicables a los Personajes lanzados, con la excepción de que los Empujones no provocan Colisiones.

## APARICIÓN

Algunos efectos pueden provocar que un Personaje u Objeto aparezca a un determinado alcance. A menos que el efecto indique otra cosa, ese alcance se mide partiendo del Personaje o el Objeto que va a Aparecer, los cuales pueden Aparecer en cualquier lugar que esté dentro de ese alcance. Ahora bien, si la miniatura del Personaje no cabe físicamente o de forma estable en un lugar, el Personaje no puede terminar el movimiento ahí.

## ATRAER O ALEJAR

Cuando el resultado de un efecto implica que un Personaje se mueve atraído hacia otro Personaje u Objeto o alejándose de él, se traza una línea recta desde el borde más alejado de la peana del Personaje que se está moviendo al borde más alejado del Objeto o la peana del Personaje al que es atraído o del que se aleja y, además, tal línea debe pasar por el centro de ambos bordes.

A continuación, se gira por completo una plantilla de movimiento para formar un ángulo de 90 grados.

Después, se coloca la plantilla de movimiento en contacto con la peana del Personaje que se está moviendo, con su pivote centrado en la línea que pasa a través del centro del Personaje que se está moviendo y el centro del otro Personaje o el Objeto, y también con sus dos laterales tocando el Objeto o la peana del Personaje que se está moviendo.

Si el Personaje se mueve **atraído** hacia algo, el pivote se centra en la línea tocando el borde de su peana más alejado del otro Personaje o el Objeto.

Si el Personaje se mueve **alejándose** de algo, el pivote se centra en la línea tocando el borde de su peana más cercano al otro Personaje o al Objeto.

El Personaje que se está moviendo no puede cruzar ninguna de las dos líneas rectas que los brazos de la plantilla de movimiento trazan hasta los bordes de la mesa.



**Ultrón, Tirano de metal** resuelve un Empujón contra la **Capitana Marvel, Vengadora cósmica** atrayéndola hacia sí. Por tanto, a la **Capitana Marvel, Vengadora cósmica** se le puede mover en cualquier dirección que no cruce ninguno de los brazos de la plantilla de movimiento.



El **Capitán América, El primer vengador** resuelve un Empujón contra **Calavera, Mercenario despiadado** alejándolo de sí. Por tanto, a **Calavera, Mercenario despiadado** se le puede mover en cualquier dirección que no cruce ninguno de los brazos de la plantilla de movimiento.

## REALIZAR UN ATAQUE

Los Personajes que resuelven una acción «Atacar» escogen uno de los Ataques incluidos en su carta de atributos para usarlo y un Personaje enemigo que esté en su Línea de visión (LDV) para que sea el blanco del Ataque. Tienes más información sobre la Línea de visión en la página 17.

**Los Personajes nunca pueden realizar un Ataque sin un blanco ni tampoco pueden escoger a un Personaje aliado como blanco de su Ataque.**

Todos los Ataques tienen un alcance que representa la distancia máxima que pueden alcanzar. Para ser el blanco de un Ataque, los Personajes enemigos deben estar en la Línea de visión del Atacante y *también* dentro del alcance del Ataque. Por tanto, si el enemigo escogido no está al alcance o en Línea de visión, no puede ser el blanco del Ataque.

Los Ataques se resuelven mediante tiradas de dados que se oponen: el Personaje que realiza el Ataque (el **Atacante**) y el Personaje que es atacado (el **Defensor**) crean reservas de dados separadas basadas en sus atributos y en cualesquiera reglas especiales aplicables. A continuación, ambos tiran sus reservas de dados y comparan la cantidad de éxitos de cada reserva: si el Atacante tiene más éxitos que el Defensor, el Ataque inflige Daño (🎲) en función de la cantidad final de éxitos. Por el contrario, si el Defensor tiene más éxitos, ha evitado, absorbido o resistido el Ataque y este no inflige ningún Daño (🎲).

Cuando un Personaje realiza una acción «Atacar», se resuelven los siguientes pasos en orden:

1. **Escoger un Ataque:** el jugador escoge uno de los Ataques indicados en la carta de atributos de su Personaje Atacante. Si el Ataque tiene un coste en Poder (⚡), el Personaje debe tener fichas de Poder (⚡) suficientes para pagar ese coste; sin embargo, si el Personaje no tiene Poder (⚡) suficiente para pagar el Ataque, el jugador no puede escoger ese Ataque. A continuación, el Atacante usa la plantilla de alcance que corresponda al alcance indicado en el Ataque escogido para medir la distancia entre él y cualesquiera Personajes Enemigos.
2. **Declarar un blanco del Ataque y medir el alcance:** el Personaje Atacante escoge a un Personaje enemigo que esté al alcance y en su LDV para que sea el blanco del Ataque. A continuación y empezando por el Atacante, ambos jugadores resuelven los Superpoderes o efectos que se desencadenan cuando un Personaje ha sido escogido como blanco de un Ataque.
3. **Pagar el coste en Poder del Ataque:** si el Ataque escogido tiene un coste en Poder (⚡), el Atacante gasta tantas fichas de Poder (⚡) como el coste indicado. Si no puede pagarlo, el Ataque termina.
4. **Crear la reserva de Ataque:** el Atacante crea una reserva de dados de Ataque con tantos dados como la Fuerza (👊) del Ataque y, además, aplica los efectos pertinentes que añadan o retiren dados de la reserva de Ataque. Hay que tener en cuenta que una reserva de Ataque nunca puede reducirse por debajo de 1 dado.
5. **Crear la reserva de Defensa:** el Defensor se fija en el tipo de Ataque del que es blanco (Físico 🎯, Energético ⚡ o Místico 🌀) y crea una

reserva de dados de Defensa con tantos dados como su atributo de Defensa de ese tipo. A continuación, aplica los efectos pertinentes que añadan o retiren dados de la reserva de Defensa. Hay que tener en cuenta que una reserva de Defensa nunca puede reducirse por debajo de 1 dado.

6. **Tirar los dados del Atacante:** el Atacante tira todos los dados de la reserva de Ataque. Esta es la tirada de Ataque inicial.
7. **Tirar los dados del Defensor:** el Defensor tira todos los dados de la reserva de Defensa. Esta es la tirada de Defensa inicial.
8. **Resolver los resultados Críticos:** empezando por el Atacante, los Personajes tiran 1 dado adicional por cada resultado Crítico (🎲) que hayan sacado en su tirada inicial. Los Críticos (🎲) que se saquen en este paso no forman parte de la tirada inicial, por lo que no añaden más dados a la tirada.
9. **Modificar los dados:** empezando por el Atacante, los Personajes pueden usar los Superpoderes, la Cobertura u otros efectos que tengan a su disposición para repetir la tirada de sus dados o cambiarlos. Los Críticos (🎲) que se saquen en este paso no forman parte de la tirada inicial, por lo que no añaden más dados a la tirada. A continuación y empezando por el Atacante, los Personajes pueden usar Superpoderes u otros efectos para obligar a su oponente a repetir la tirada de sus dados o cambiarlos. Los Críticos (🎲) que se saquen en este paso no forman parte de la tirada inicial, por lo que no añaden más dados a la tirada.
10. **Calcular los éxitos y comparar los resultados:** el Atacante cuenta los Críticos (🎲), Comodines (🎯) e Impactos (🎯) que haya sacado en sus dados. A su vez, el Defensor cuenta los Críticos (🎲), Comodines (🎯) y Bloqueos (🛡️) que haya sacado en sus dados. A continuación, el total del Defensor se resta del total del Atacante:
  - Si el total del Atacante es mayor que el del Defensor, el Personaje escogido como blanco sufre tantos puntos de Daño (🎲) como la diferencia entre ambos totales.
  - Si el total del Defensor es mayor o igual que el del Atacante, el Personaje escogido como blanco no sufre ningún Daño (🎲) debido al Ataque, pero aún puede sufrir otros efectos.
11. **Resolver los efectos que ocurren antes del Daño (🎲):** empezando por el Atacante, los jugadores resuelven los Superpoderes o efectos que se desencadenan antes de que se inflija el Daño.
12. **Infligir el Daño (🎲) y resolver el Ataque:** si al Atacante aún le quedan más éxitos después de compararlos con los del Defensor y de resolver los efectos que se desencadenan antes de que se inflija el Daño, el jugador que controle al Defensor pone sobre su carta de atributos tantas fichas de Daño (🎲) como éxitos le queden al Atacante. Los Personajes solamente pueden sufrir tanto Daño como Aguante les quede, por lo que cualquier Daño que esté por encima del valor de Aguante que tengan en ese momento se ignora.
13. **El Ataque se da por resuelto.**
14. **Resolver los efectos que ocurren después del Ataque:** empezando por el Atacante, los jugadores resuelven los Superpoderes o efectos que se desencadenan después de que se haya resuelto el Ataque.

## MODIFICAR LOS DADOS

En los pasos de modificación, no hay un límite a la cantidad de veces que puede volver a tirarse un dado; sin embargo, **el mismo dado solo se puede volver a tirar una única vez por cada regla especial o capacidad** que permita repetir tiradas incluso si proceden de fuentes diferentes.

Por ejemplo, si un Personaje vuelve a tirar un dado usando un Superpoder, el Personaje no puede volver a tirar ese dado otra vez usando el mismo Superpoder, ya sea el suyo propio u otro concedido por una carta de Crisis u otro efecto.

A modo de otro ejemplo, un dado se puede volver a tirar una vez mediante una capacidad que permita a un Personaje volver a tirar 2 dados y, a continuación, se puede volver a tirar otra vez mediante una capacidad diferente que permita a un Personaje volver a tirar 1 dado. Sin embargo, ese dado no se puede volver a tirar dos veces usando las dos repeticiones de tirada que concede la primera capacidad que permite repetir tiradas.

## REGLAS ESPECIALES DE LOS ATAQUES

Algunas reglas especiales de los Ataques tienen iconos antes de su nombre, como «**☉ Sangrante**». Si el nombre de una regla especial va acompañado de uno o más iconos y la tirada de Ataque final incluye al menos esa misma cantidad de dados que muestran esos iconos, el efecto o la regla especial se aplica al Ataque.

### **LÁSERES DE LOS TENTÁCULOS 2.0** **☉R4** **☉4** **☉0**

• **☉ Chamuscado:** después de que se resuelva cada Ataque debido a este Ataque de Rayo, el Personaje escogido como blanco sufre el Estado especial «Chamuscado».

*En cada Ataque de este Rayo, y si la tirada de Ataque incluye al menos 1 resultado de Comodín (☉), el Personaje escogido como blanco sufre el Estado especial «Chamuscado» después de que se resuelva el Ataque.*

## ORDEN DE LOS EFECTOS

Siempre son los propios jugadores quienes determinan el orden en que aplican sus efectos. Por ejemplo, si un jugador tiene varias ocasiones de repetir tiradas, es él quien decide el orden en que las resuelve.

## ATAQUES DE RAYO

Los Ataques de Rayo son un tipo especial de Ataque que inflige Daño a todos los Personajes (ya sean aliados o enemigos) que estén dentro del alcance del Rayo. Los Ataques de Rayo tienen una «R» antes del número que indica el alcance del Ataque, como «**☉ R2**». En lugar de declarar un blanco de la manera normal, se coloca la plantilla de alcance adecuada en el campo de batalla con uno de sus extremos cortos en contacto con la peana del Personaje Atacante y centrado en ella. Se considera que los Personajes cuya peana entre en contacto o se solape con la plantilla de alcance están al alcance del Ataque.

Para usar el Ataque, se paga su coste en Poder (☉) una vez y, a continuación, se resuelve una serie de Ataques cuyos blancos son cada Personaje enemigo que esté en la LDV del Atacante y dentro del alcance. Tales Ataques se resuelven en el orden que prefiera el jugador Atacante y cada uno de ellos se resuelve por completo antes de pasar al siguiente.

Los otros Personajes aliados que estén dentro del alcance del Ataque de Rayo no sufren los efectos del Ataque.

Si un efecto provoca que un Personaje realice un Ataque de Rayo cuyo blanco sea un Personaje específico, la plantilla de alcance debe colocarse de forma que entre en contacto o se solape con la peana de ese Personaje específico. Si esto no es posible, el Ataque no puede realizarse.



¡**Doctor Octopus, Científico siniestro** ataca con **Láseres de los tentáculos 2.0!** Dado que el Ataque tiene alcance R4, centra la plantilla de alcance 4 en su peana y la coloca de forma que se solape o entre en contacto con los Personajes a los que quiere Atacar. El coste en Poder (☉) del Ataque solo lo paga una vez, pero realiza un Ataque escogiendo como blanco a cada Personaje enemigo cuya peana haya entrado en contacto o se haya solapado con la plantilla de alcance.

## ATAQUES DE ÁREA

Los Ataques de Área son un tipo especial de Ataque que inflige Daño a todos los Personajes (ya sean aliados o enemigos) que estén dentro de una zona definida alrededor del Personaje Atacante. Los Ataques de Área tienen una «A» antes del número que indica el alcance del Ataque, como «**☉ A1**». El Personaje Atacante no declara un blanco para su Ataque, sino que los Personajes que estén al alcance indicado o menos del Personaje Atacante están al alcance del Ataque.

Para usar el Ataque, se paga su coste en Poder (☉) una vez y, a continuación, se resuelve una serie de Ataques cuyos blancos son cada Personaje enemigo que esté en la LDV del Atacante y dentro del alcance. Tales Ataques se resuelven en el orden que prefiera el jugador Atacante y cada uno de ellos se resuelve por completo antes de pasar al siguiente.

Los otros Personajes aliados que estén dentro del alcance del Ataque de Área no sufren los efectos del Ataque.

Si un efecto provoca que un Personaje realice un Ataque de Área cuyo blanco sea un Personaje específico, ese Personaje debe estar dentro del alcance del Ataque. Si no lo está, el Ataque no puede realizarse.

## DAÑO DE LOS PERSONAJES

Cuando un Personaje sufre Daño, se coloca sobre su carta de atributos una cantidad de fichas de Daño (☉) igual a la cantidad de Daño sufrido. Los Personajes nunca pueden tener más fichas de Daño (☉) que el valor de Aguante que tengan en ese momento, por lo que cualquier Daño (☉) adicional se ignora.

Además, ya se trate de un incorruptible defensor de la justicia o de un titán loco propenso a la conquista galáctica, todo Personaje de Crisis Protocol lucha con más empeño a medida que las cosas se ponen más feas. Debido a esto, siempre que un Personaje sufra Daño (☉) como resultado de un efecto enemigo, ese Personaje obtendrá tanto Poder (☉) como la cantidad de Daño (☉) que haya sufrido. Tal ganancia de Poder (☉) representa que el Personaje recurre a su ira, su valor o su obstinada determinación para contraatacar y ganar el enfrentamiento.

Si la cantidad de fichas de Daño (☉) que tiene un Personaje iguala el valor de su atributo de Aguante, ese Personaje queda Abatido o Noqueado (abreviado «KO»).

Si la carta de atributos del Personaje tiene la cara «Sano» bocarriba, se pone 1 ficha de Abatido sobre la carta. Los Personajes que tienen una ficha de Abatido no pueden moverse ni se les puede mover por ninguna razón y no pueden ser escogidos como blancos de Ataques ni verse afectados por reglas especiales ni Superpoderes. Además, los Personajes que estén Abatidos no pueden realizar Ataques ni jugar cartas de Tácticas de equipo; se considera que no tienen Superpoderes, y nunca contribuyen a las condiciones para conseguir Puntos de victoria aplicables a los jugadores que los controlan. Si un Personaje queda Abatido durante su Activación, su Activación termina inmediatamente. Además, los Personajes que estén Abatidos no pueden activarse en la fase de Activación.

Si la carta de atributos del Personaje tiene la cara «Herido» bocarriba, el Personaje ha sido Noqueado y queda fuera de combate. En tal caso, todos los efectos del Personaje dejan de aplicarse y, a continuación, su miniatura se retira del campo de batalla.

## QUEDAR HERIDO

¡Nunca hay que olvidar que un Personaje que queda Abatido aún no está fuera de combate! Tienes más información sobre la fase de Ordenamiento y quedar Herido en la página 12.

## EXCESO DE DAÑO

A los Personajes no se les puede infligir más Daño que el Aguante que les quede. Esto implica que, por ejemplo, si un Ataque va a infligir 5 puntos de Daño pero al Personaje escogido como blanco solo le quedan 3 puntos de Aguante, el Ataque inflige 3 puntos de Daño, no 5.

## ESTADOS ESPECIALES

Algunos Ataques o Superpoderes infligen Estados especiales a los Personajes. Si un Ataque o Superpoder indica que el Personaje sufre un Estado especial, se pone sobre su carta de atributos 1 ficha que representa ese Estado. Los Personajes no pueden verse afectados varias veces por el mismo Estado especial al mismo tiempo: si un Personaje va a sufrir un Estado especial que ya tiene, simplemente no sufre ese Estado especial. Los Estados especiales no son efectos enemigos ni aliados.

En la página 20 tienes un listado de los Estados especiales que aparecen en *Crisis Protocol*, así como sus respectivos efectos.

## ESTADOS ESPECIALES

Los Estados especiales no son efectos enemigos, por lo que los Personajes a los que dañan no obtienen Poder (⊕) por sufrir ese Daño (Ⓣ).

## LÍNEA DE VISIÓN

Los Personajes tienen Línea de visión (LDV) hacia otro Personaje o un Objeto si se puede trazar una línea recta y sin obstrucciones desde cualquier parte de la peana del Personaje a la peana del otro Personaje o el Objeto. La línea puede pasar sin obstrucciones a través de Personajes, pero no a través de elementos de Escenografía cuyo Tamaño sea mayor que el del otro Personaje o el Objeto. Los Personajes siempre tienen LDV hacia sí mismos.

Si un Personaje está sobre un elemento de Escenografía, se suman el Tamaño del Personaje y el Tamaño del elemento de Escenografía a efectos de determinar la LDV. Los Personajes que están sobre un elemento de Escenografía ignoran ese elemento de Escenografía al determinar si tienen LDV hacia otro Personaje o un Objeto.

Hay que tener siempre presente que el Tamaño de un Personaje se indica en su carta de atributos y no se correlaciona con las medidas de su peana ni la altura física de su correspondiente miniatura.



El **Invencible Iron Man** intenta trazar una Línea de visión hacia **Cráneo Rojo, Amo del mundo** (Tamaño 2) para impactarle con su Ataque «**Repulsor Modelo 2**». Sin embargo, **Cráneo Rojo, Amo del mundo** se ha puesto a cubierto detrás de un edificio pequeño (Tamaño 3) y **Iron Man** no consigue trazar ninguna línea recta desde su peana hasta la peana de **Cráneo Rojo** que no pase a través del edificio, por lo que no tiene LDV hasta **Cráneo Rojo**. Ahora bien, bastaría con que una mínima parte de la peana de **Cráneo Rojo** sobresaliera del edificio y **Iron Man** pudiera trazar una línea recta hasta ella para que **Iron Man** pudiera tener LDV hasta **Cráneo Rojo**.

## EJEMPLO DE UN ATAQUE

Marta decide realizar el Ataque «**Ráfaga fotónica**» de la **Capitana Marvel, Vengadora cósmica** contra el Personaje **Capitán América, El primer vengador** de Pedro. En primer lugar, Marta hace comprobaciones para asegurarse de que el **Capitán América, El primer vengador** está al alcance del Ataque: **Ráfaga fotónica** tiene un alcance (⊕) 4 y, dado que la peana del **Capitán América** está dentro de la longitud de la plantilla de alcance 4 colocada en contacto con la peana de la **Capitana Marvel**, puede ser escogido como blanco del Ataque. Además, no hay nada entre los dos Personajes, por lo que la **Capitana Marvel**, tiene LDV hacia el **Capitán América**.

A continuación, Marta comprueba la Fuerza (⊕) del Ataque: **Ráfaga fotónica** tiene Fuerza (⊕) 5, así que Marta toma 5 dados y los coloca en su reserva de dados de Ataque.

**Ráfaga fotónica** es un Ataque de tipo «Energético» (⚡) y, dado que el atributo de Defensa Energética (⚡) del **Capitán América** es 4, Pedro toma 4 dados y los coloca en su reserva de dados de Defensa. Además, ha usado el Superpoder «**Bloqueo perfecto**» del **Capitán América**, que tiene un coste en Poder (⊕) de 2 y añade 2 dados adicionales a su tirada de Defensa. Por tanto, Pedro toma 2 dados adicionales y los añade a su reserva de dados, lo que le da un total de 6.

Ahora que ambas reservas de dados están fijadas, los jugadores tiran sus dados: Marta saca 1 Crítico (⚡), 1 Comodín (Ⓣ), 1 cara en blanco, 1 Bloqueo (Ⓣ) y 1 Fallo (Ⓣ). Por su parte, Pedro saca 2 Bloqueos (Ⓣ), 1 Comodín (Ⓣ), 2 caras en blanco y 1 Fallo (Ⓣ).

Ya que Marta ha sacado 1 Crítico (⚡), puede tirar 1 dado adicional, con el que saca otro Crítico (⚡). Este último no era parte de su tirada inicial, así que no puede tirar otro dado adicional. Por su parte, Pedro no ha sacado ningún Crítico (⚡) en su tirada inicial, así que no tira ningún dado más.

Ahora Marta tiene la opción de modificar sus dados usando las capacidades para repetir tiradas o cambiar dados de que disponga. La **Capitana Marvel** no tiene capacidades de ese tipo... ¡pero su Personaje aliado, el **Invencible Iron Man**, sí que las tiene! **Iron Man** gasta 2 puntos de Poder (⊕) en **J.A.R.V.I.S.**, lo que concede a la **Capitana Marvel** dos repeticiones de tirada. Marta no puede repetir la tirada de su Fallo (Ⓣ), así que repite sus resultados de cara en blanco y Bloqueo (Ⓣ): sus nuevos resultados son 1 Impacto (⚡) y 1 Crítico (⚡). Este nuevo Crítico (⚡) no se ha sacado como parte de la tirada inicial, así que Marta no puede tirar 1 dado adicional.

Ahora le toca a Pedro modificar sus dados: **Capitán América** no tiene ningún Superpoder que le conceda repeticiones de tirada de sus dados de Defensa y sus aliados están demasiado lejos para ayudarle, así que Pedro se salta este paso.

Ya que ninguno de los Personajes tiene capacidades que modifiquen los dados de su oponente, ambos jugadores pasan a determinar su total de éxitos final.

Como Atacante, Marta cuenta todos sus resultados de Crítico (⚡), Comodín (Ⓣ) e Impacto (⚡) como éxitos.

Como Defensor, Pedro cuenta todos sus resultados de Crítico (⚡), Comodín (Ⓣ) y Bloqueo (Ⓣ) como éxitos.

El resultado de la tirada final de Marta son 5 éxitos: 3 Críticos (⚡ ⚡ ⚡), 1 Impacto (⚡), 1 Comodín (Ⓣ) y 1 Fallo (Ⓣ).

El resultado de la tirada final de Pedro son 3 éxitos: 1 Comodín (Ⓣ) y 2 Bloqueos (Ⓣ Ⓣ).

Dado que el total de éxitos de Marta es mayor que el de Pedro, el Ataque «**Ráfaga fotónica**» de la **Capitana Marvel** consigue infligir Daño. Sin embargo, antes de que se aplique el Daño (Ⓣ), ambos jugadores comprueban si hay que resolver algún efecto que se desencadene por el Ataque. De hecho, **Ráfaga fotónica** tiene una capacidad «**Persecución**» de Comodín (Ⓣ) que permite a la **Capitana Marvel**, si se han sacado 1 o más Comodines (Ⓣ), resolver un Avance Corto (S) atraída hacia el Personaje escogido como blanco antes de que se inflija el Daño. Por tanto, ya que Marta sacó 1 Comodín (Ⓣ), usa la plantilla de movimiento Corto (S) para resolver un Avance de la **Capitana Marvel** atraída hacia el **Capitán América**.

A continuación, ambos jugadores resuelven el paso de infligir Daño: puesto que Marta ha sacado 2 éxitos más que Pedro, el **Capitán América** sufre 2 puntos de Daño (Ⓣ), por lo que Pedro pone 2 fichas de Daño (Ⓣ) sobre la carta de atributos del **Capitán América**. Además, Pedro también pone 2 fichas de Poder (⊕) sobre esa misma carta de atributos, la misma cantidad que la cantidad de Daño (Ⓣ) que ha sufrido debido al Ataque de la **Capitana Marvel**.

Por otra parte, las reglas especiales del Ataque «**Ráfaga fotónica**» indican que la **Capitana Marvel** obtiene tanto Poder (⊕) como la cantidad de Daño (Ⓣ) que inflija el Ataque. Por tanto, dado que el Ataque ha infligido 2 puntos de Daño (Ⓣ), Marta pone 2 fichas de Poder (⊕) sobre la carta de atributos de la **Capitana Marvel**.

Por último, los jugadores comprueban si hay algún efecto que quieran usar ahora que el Ataque se ha resuelto por completo. Ninguno de los dos va a usar efectos de ese tipo, de manera que la acción «Atacar» termina.

## ESCENOGRAFÍA

El campo de batalla donde se enfrentan los Personajes puede tener un impacto tan dramático en el transcurso de la lucha como las propias capacidades de los Personajes. En *Crisis Protocol*, la mayor parte de la Escenografía es interactiva, lo que implica que puede usarse durante la partida como arma o Cobertura.

La mayoría de los elementos de Escenografía (de farolas y coches a tenderetes e incluso rascacielos) son **Escenografía interactiva**. Muchos Personajes tienen Superpoderes que les permiten Lanzar elementos de Escenografía interactiva de un lado a otro del campo de batalla o Lanzar a otros Personajes contra ellos. Además, algunos elementos de Escenografía interactiva tienen reglas especiales incluidas en cartas de Crisis.

La Escenografía interactiva puede **destruirse** y, cuando esto ocurre, el elemento de Escenografía destruido se retira del campo de batalla. Los Personajes que estén sobre un elemento de Escenografía en el momento en que se destruye se colocan directamente en el campo de batalla en la misma posición donde estaban una vez se haya retirado el elemento de Escenografía. Un poco más adelante tienes más información sobre cómo Lanzar y destruir Escenografía interactiva.

Los elementos de **Escenografía no interactiva**, como aquellos que así se indican en algunas cartas de Crisis o los que están modelados en el propio campo de batalla, no se pueden Lanzar ni destruir.



Si un Personaje u Objeto está sobre un elemento de Escenografía que se destruye por cualquier motivo, ese Personaje u Objeto se coloca en el campo de batalla en la misma posición donde estaba una vez se haya retirado el elemento de Escenografía.

Todos los elementos de Escenografía tienen un **valor de Tamaño** que representa lo grandes o corpulentos que son. El listado que se muestra a continuación detalla los elementos de Escenografía más habituales y sus Tamaños; sin embargo, como las batallas del Universo Marvel son tan ilimitadas como la imaginación de los jugadores, antes de empezar la partida, estos siempre deberán ponerse de acuerdo sobre el tipo y el Tamaño de los elementos de Escenografía presentes en el campo de batalla. A propósito de esto, si una ficha de Objetivo va a tener que colocarse solapando un elemento de Escenografía de Tamaño 6, ese elemento de Escenografía debe moverse hasta que ya no se solape con la ficha de Objetivo.

A continuación se listan algunos ejemplos de elementos de Escenografía comunes, pero los jugadores tienen total libertad para experimentar con sus propias colecciones de Escenografía:

Tamaño 1	Bancos, cajones pequeños y farolas
Tamaño 2	Contenedores de basura, criotubos y coches
Tamaño 3	Kioscos, vallas publicitarias y camiones de comida
Tamaño 4	Camiones y tenderetes
Tamaño 5	Edificios, monolitos y pirámides

## LANZAR UN ELEMENTO DE ESCENOGRAFÍA

Cuando un Personaje lanza un elemento de Escenografía, ese elemento de Escenografía se destruye y se retira del campo de batalla. A continuación, el jugador que controle a ese Personaje coloca la plantilla de movimiento de forma que uno de sus extremos esté en contacto con el Personaje que resuelve el Lanzamiento, pero sin usar el pivote de la plantilla, ya que debe permanecer recta. El primer elemento de Escenografía o Personaje que entre en contacto o se solape con la plantilla de movimiento sufre los efectos de una Colisión con el elemento de Escenografía que se ha lanzado. Si el Personaje que resuelve el Lanzamiento se está solapando con algún elemento de Escenografía, este se ignora al determinar las Colisiones.

Los Personajes que se estén solapando con un elemento de Escenografía en el momento en que se destruye se colocan directamente en el campo de batalla en la misma posición donde estaban una vez se haya retirado el elemento de Escenografía.

Si el elemento de Escenografía que se ha lanzado colisiona con otro elemento de Escenografía que tiene un Tamaño menor, ese elemento de Escenografía también se destruye.

Si el elemento de Escenografía que se ha lanzado colisiona con un Personaje, ese Personaje debe realizar una tirada de Esquivar para evitar sufrir Daño debido al Lanzamiento, como puede verse a continuación.

## ESQUIVAR

¡Cuando un elemento de Escenografía u otro Personaje colisiona con un Personaje, el Personaje que no ha sido lanzado tiene la oportunidad de quitarse de en medio a fin de evitar parte del Daño o incluso todo! Para ello, el Personaje tira tantos dados como su atributo de Defensa Física (☉) y añade 1 dado adicional a la tirada de Esquivar por cada Crítico (☠) que haya sacado en la tirada inicial; a continuación, aplica las modificaciones a los dados debidas a reglas especiales y efectos. Por último, el Personaje sufre 3 puntos de Daño (☉), pero restando 1 por cada Crítico (☠), Comodín (☺) y Bloqueo (☹) que haya sacado en la tirada de Esquivar final.

## ESQUIVAR

1. Se tiran tantos dados como el atributo de Defensa Física (☉) del Personaje que esquiva.
2. Se tira 1 dado adicional por cada Crítico (☠) que se haya sacado en la tirada inicial.
3. Se modifican los dados de Esquivar según las reglas especiales y los efectos aplicables.
4. Los 3 puntos de Daño (☉) debidos a la Colisión se reducen en 1 por cada Crítico (☠), Comodín (☺) y Bloqueo (☹) que se haya sacado.
5. Se sufre el Daño (☉) restante.

## CUBRIRSE

Los elementos de Escenografía pueden proporcionar Cobertura a los Personajes que se oculten tras ellos. Sin embargo, hay una serie de requisitos que se deben cumplir *por completo* para que un Personaje Defensor pueda beneficiarse de la Cobertura:

- El Defensor debe estar a alcance (☉) 1 o menos de un elemento de Escenografía de su mismo Tamaño o mayor.
- Es posible trazar una línea recta a través de ese elemento de Escenografía desde un punto cualquiera de la peana del Atacante a un punto cualquiera punto de la peana del Defensor.
- El Atacante no está a alcance (☉) 2 o menos del Defensor.

En el paso «Modificar los dados» de un Ataque, el Personaje Defensor que se beneficia de una Cobertura (proporcionada por Escenografía o cualquier otra cosa) puede cambiar el resultado de un dado de Defensa al resultado «Bloqueo» (☹).

# APÉNDICE A: ORDEN DE RESOLUCIÓN DE LOS EFECTOS

Si varios jugadores intentan usar Superpoderes Reactivos (⚡) o cartas de Tácticas de equipo al mismo tiempo, el jugador que tenga la Prioridad declara y resuelve sus efectos en primer lugar.

Si en algún momento varios efectos ocurren simultáneamente, las reglas no dan indicaciones de en qué orden se resuelven y **ningún jugador está atacando**, siempre se empieza por los efectos del jugador cuyo turno esté en curso y se continúa en orden de turno. Después de que se hayan resuelto todos los efectos de jugador, se resuelven todos los efectos que no sean de jugador en el orden que decida el jugador cuyo turno esté en curso.

Sin embargo, **si algún jugador está atacando**, el jugador Atacante resuelve todos sus efectos y, a continuación, lo hace el jugador Defensor. Por último, se resuelven todos los efectos que no sean de jugador en el orden que decida el jugador Atacante.

Al resolver efectos que no sean de jugador, los efectos de las cartas de Crisis siempre se resuelven después de todos los demás efectos que no sean de jugador.

Lo siguiente es un desglose detallado del procedimiento paso a paso que se sigue para realizar un Ataque:

1. Escoger un Ataque:
  - a. Si no se puede pagar el coste en Poder (⚡) de un Ataque, no puede escogerse ese Ataque.
2. Declarar a un Personaje enemigo como blanco del Ataque:
  - a. Se escoge a un Personaje que esté en la LDV del Personaje Atacante para que sea el blanco del Ataque.
  - b. Se mide la distancia hasta el blanco del Ataque.
  - c. Si el blanco no está al alcance, se escoge una de las siguientes opciones:
    - i. Se escoge un blanco diferente para el Ataque.
    - ii. El Ataque termina.
  - d. Si el blanco está al alcance, se resuelven los efectos que se desencadenan cuando un Personaje ha sido escogido como blanco empezando por los efectos del Atacante.
3. Si es necesario, pagar el coste en Poder del Ataque (⚡). Si el coste en Poder (⚡) no se puede pagar, el Ataque termina.
4. Crear la reserva de dados del Atacante:
  - a. Se añaden a la reserva tantos dados como la Fuerza (♣) del Ataque.
  - b. Se aplican los efectos que añadan o retiren dados. Una reserva de dados nunca puede reducirse por debajo de 1 dado.
5. Crear la reserva de dados del Defensor:
  - a. Se añaden a la reserva tantos dados como el atributo de Defensa cuyo tipo concuerde con el tipo de Ataque.
  - b. Se aplican los efectos que añadan o retiren dados. Una reserva de dados nunca puede reducirse por debajo de 1 dado.
6. Tirar la reserva de dados del Atacante. Esta es la tirada de Ataque.
7. Tirar la reserva de dados del Defensor. Esta es la tirada de Defensa.
8. Resolver los Críticos (⚡) que se han sacado:
  - a. El Atacante tira 1 dado adicional por cada Crítico (⚡) de su tirada inicial.
  - b. El Defensor tira 1 dado adicional por cada Crítico (⚡) de su tirada inicial.

9. Modificar los dados:
  - a. Los jugadores modifican sus dados:
    - i. El Atacante aplica a la tirada de Ataque las repeticiones de tirada y los efectos que cambian los resultados de los dados del Atacante.
    - ii. El Defensor aplica a la tirada de Defensa las repeticiones de tirada y los efectos que cambian los resultados de los dados del Defensor.
  - b. Los jugadores modifican los dados de su oponente:
    - i. El Atacante aplica a la tirada de Defensa las repeticiones de tirada y los efectos que cambian los resultados de los dados del Defensor.
    - ii. El Defensor aplica a la tirada de Ataque las repeticiones de tirada y los efectos que cambian los resultados de los dados del Atacante.
10. Calcular si el Ataque alcanza a su blanco o si falla:
  - a. Se calcula la cantidad total de Críticos (⚡), Comodines (Ⓢ) e Impactos (Ⓢ) del Atacante. Esta es la cantidad de éxitos del Atacante.
  - b. Se calcula la cantidad total de Críticos (⚡), Comodines (Ⓢ) y Bloqueos (Ⓢ) del Defensor. Esta es la cantidad de éxitos del Defensor.
  - c. Se resta la cantidad total de éxitos del Defensor a la cantidad total de éxitos del Atacante. Si el resultado es 0 o menos, el Ataque falla; si el resultado es mayor que 0, el Ataque alcanza a su blanco. Los éxitos restantes son la cantidad de Daño que el Ataque infligirá en el paso «Infligir Daño».
11. Resolver los efectos que ocurren antes de que se inflija el Daño:
  - a. Se aplican los efectos del Atacante.
  - b. Se aplican los efectos del Defensor.
  - c. Se aplican los efectos de las cartas de Crisis.
12. Infligir el Daño:
  - a. El Personaje Defensor sufre el Daño (♣) del Ataque. Los Personajes solo pueden sufrir tanto Daño (♣) como Aguante les quede, por lo que el Daño (♣) restante no se aplica. Por último, el Personaje escogido como blanco obtiene tanto Poder (⚡) como la cantidad de Daño (♣) que ha sufrido.
13. El Ataque se da por resuelto.
14. Resolver los efectos que ocurren después del Ataque:
  - a. Se aplican los efectos del Atacante.
  - b. Se aplican los efectos del Defensor.
  - c. Se aplican los efectos de las cartas de Crisis.



## APÉNDICE B: ESTADOS ESPECIALES

Lo siguiente es un listado de los Estados especiales (y de los efectos que tienen en los Personajes que los sufren) incluidos en el juego básico de *Crisis Protocol*.

- **Acobardado:** el Personaje no obtiene Poder (⊕) al sufrir Daño debido a Ataques enemigos.
- **Aturdido:** si un efecto va a causar que el Personaje obtenga más de 1 punto de Poder (⊕), en lugar de eso solamente obtiene 1 punto de Poder (⊕).
- **Chamuscado:** el Personaje tira 1 dado de Defensa menos al hacer una tirada de Defensa.
- **Conmocionado:** el Personaje tira 1 dado de Ataque menos al hacer una tirada de Ataque.
- **Envenenado:** el Personaje pierde 1 punto de Poder (⊕) en la fase de Poder.
- **Hechizado:** el Personaje no tira dados adicionales por sus resultados de Crítico (⚡) en sus tiradas de Ataque, Defensa o Esquivar.
- **Lentificado:** el Personaje solamente puede usar la plantilla de movimiento Corto (S) cada vez que resuelve un Avance.
- **Sangrante:** el Personaje sufre 1 punto de Daño (🩸) al final de cada una de sus Activaciones.
- **Tambaleante:** al activarse, la primera acción que realice el Personaje debe ser una acción «Centrarse», que debe usarse para retirar el Estado especial «Tambaleante».
- **Trabado:** el Personaje debe gastar 1 punto de Poder (⊕) antes de usar un Superpoder (⊕) o (⚡).

## APÉNDICE C: LAS GEMAS DEL INFINITO

Algunos Personajes de *Crisis Protocol* tienen el Superpoder Innato (∞) «**Portador de Gemas**», ¡el cual permite a los Personajes hacer uso de una poderosa Gema del Infinito! Este Superpoder se indica junto a otras palabras clave de Superpoder en las cartas de atributos de Personaje y detalla qué Gemas puede usar el Personaje al que pertenezca la carta de atributos. Cada Personaje solamente puede tener una Gema del Infinito a la vez. Para incluir Gemas del Infinito en su Escuadra, los jugadores deben incluirlas primero en su Lista: si incluyen en su Lista a un Personaje que puede hacer uso de una Gema del Infinito, tienen la opción de que el Personaje tenga una Gema del Infinito y, si es así, el valor de Amenaza del Personaje aumenta tanto como la cantidad indicada en la carta de la Gema del Infinito. Después, si los jugadores incluyen en su Escuadra a un Personaje que tenga una Gema del Infinito, deben usar su nuevo valor de Amenaza combinado y colocar la carta de la Gema del Infinito junto a la carta de atributos del Personaje para que se vea que está en posesión de esa Gema. Cada Lista solamente puede incluir una Gema del Infinito de cada tipo. Durante la fase de Poder, los Personajes que tengan una Gema del Infinito obtienen 1 punto de Poder (⊕) adicional por cada Gema que esté en su posesión.

## APÉNDICE D: TRANSFORMARSE

Algunos Personajes tienen Superpoderes que les permiten Transformarse para tomar otras Formas. Si se despliega a algún Personaje que tenga varias Formas, siempre se despliega en su Forma normal, que puede estar representada por la mitad de una carta de atributos dividida o por una carta de atributos totalmente independiente. Mientras están en su Forma normal, los Personajes usan los Ataques, los Superpoderes, la Velocidad y el Tamaño indicados bajo su encabezamiento «normal» o en su carta correspondiente a esa Forma; sin embargo, mientras están transformados, usan los Ataques, los Superpoderes, la Velocidad y el Tamaño indicados bajo su encabezamiento «transformado» o en su carta correspondiente a esa Forma. Además, al margen de la Forma en que estén los Personajes, siempre usan los mismos valores de Defensa, nivel de Amenaza y Aguante si su carta de atributos está dividida. Sin embargo, los Personajes que tengan cartas de atributos diferentes para cada una de sus Formas usan los atributos indicados en la carta de atributos que corresponda a la Forma en que estén en ese momento.

Cuando un efecto o Superpoder provoque que un Personaje se transforme, se siguen estos pasos:

- Se coloca en el campo de batalla y a alcance (⊕) 1 o menos de su posición actual la miniatura de la nueva Forma en la que se ha transformado el Personaje.
- Se retira del campo de batalla la miniatura original del Personaje que se ha transformado, ya que a partir de entonces al Personaje lo representa su nueva Forma.

Los Personajes que se transforman siguen siendo los mismos Personajes, por lo que los efectos, los Estados especiales y las fichas que les sean de aplicación siguen con ellos después de la transformación. Cómo y cuándo pueden Transformarse los Personajes está indicado en los Ataques, los Superpoderes, las reglas especiales y las cartas de Tácticas de equipo que les corresponden.

## INMUNIDADES

Si un Personaje adquiere nuevas Inmунidades en su nueva Forma, al Personaje se le retiran inmediatamente los Estados especiales pertinentes. ¡Conviene leer detalladamente las Formas de los Personajes para asegurarse de que se está jugando lo mejor posible con ellos!

## APÉNDICE E: PALABRAS CLAVE

- (∞) **Inigualable**  
Este Personaje no puede formar parte de una Escuadra en la que ya haya otro Personaje que tenga el Superpoder ∞ «Inigualable».
- (∞) **Inmunidad [Estado especial]**  
Este Personaje no puede sufrir el Estado especial indicado. Si ya tiene el Estado especial y adquiere la Inmunidad a él, al Personaje se le retira el Estado especial. Tienes más información sobre los Estados especiales en la página 17 y 18.
- (∞) **Volar**  
Al colocar la plantilla de movimiento para resolver un Avance, se considera que este Personaje tiene Tamaño 5.
- (∞) **Trepamuros**  
Al colocar la plantilla de movimiento para resolver un Avance, se considera que este Personaje tiene Tamaño 5. Tienes más información sobre el Tamaño y el movimiento en la página 13.
- (∞) **Portador de Gemas [Gema del Infinito]**  
Este Superpoder indica qué Gemas del Infinito puede tener el Personaje. Cada Personaje solamente puede tener una Gema del Infinito a la vez.
- (∞) **Factor curativo [X]**  
El Personaje puede retirar X fichas de Daño de su carta de atributos al final de cada una de sus Activaciones.
- (∞) **Machacas [X]**  
Este Personaje no puede incluirse en Listas ni Escuadras. Sin embargo, en la fase de Despliegue, se pone en juego un Personaje que tenga la palabra clave «Machacas» al mismo tiempo que su Personaje matriz.
- (∞) **Reserva**  
Este Personaje no puede incluirse en ninguna Lista, nunca se despliega al inicio de una partida y no puede ponerse en juego mediante efectos que no lo mencionen específicamente.
- (∞) **Sigilo**  
Los Personajes deben estar a ⊕ 3 o menos de este Personaje para escogerlo como blanco de algún Ataque.

## APÉNDICE F: CARTAS DE ATRIBUTOS ANTICUADAS

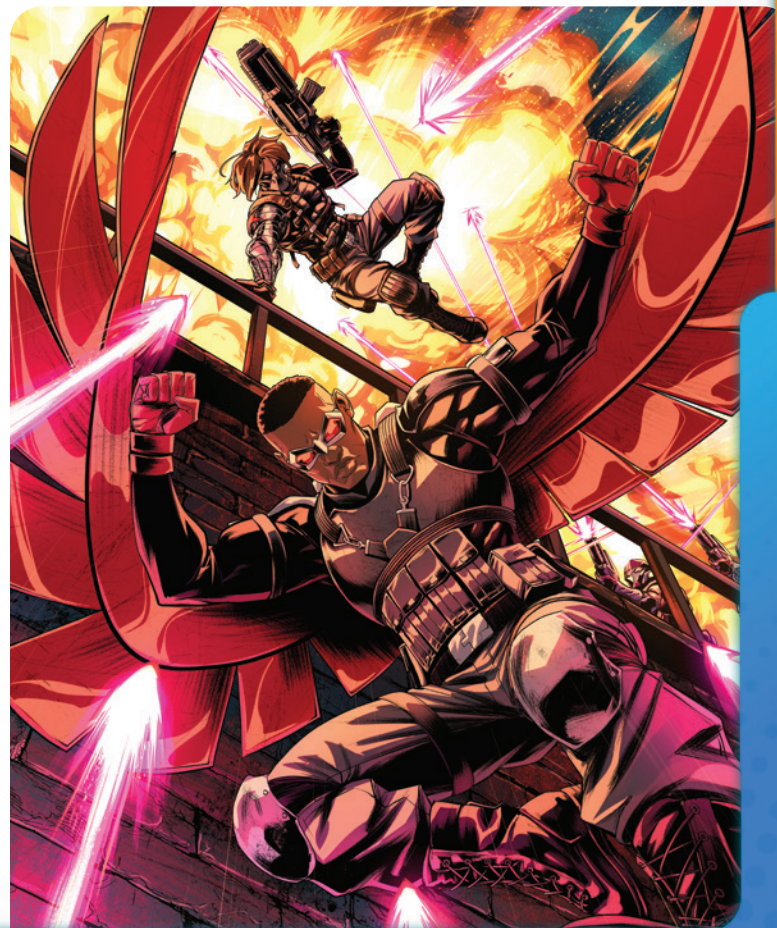
Algunas cartas de atributos antiguas no son idénticas a las cartas que se muestran en este libro de reglas. Sin embargo, tales cartas funcionan de la misma manera que sus homólogas más nuevas, ya que tienen símbolos idénticos con usos idénticos en términos de juego. ¡Por tanto, no dejemos que las apariencias nos engañen!

## APÉNDICE G: MACHACAS

Algunos Personajes tienen reglas especiales que les permiten poner en juego a Machacas. En su carta de atributos, los Personajes Machacas indican tras la palabra clave «Machacas» qué Personajes los pueden poner en juego: esos son sus Personajes matriz. Los Personajes Machacas nunca pueden incluirse en Listas. Cuando se despliega a un Personaje matriz, se despliega al mismo tiempo a un Personaje Machaca correspondiente, que pasa a formar parte de su misma Escuadra. Sin embargo, también es posible que los Personajes Machacas se pongan en juego debido solamente a los efectos de las reglas especiales de uno de sus Personajes matriz. Cada Escuadra solo puede tener un máximo de un Personaje Machaca al mismo tiempo; por tanto, si poner en juego a un Personaje Machaca va a provocar que una Escuadra exceda la cantidad máxima de Personajes Machacas que tiene permitida, no se pone en juego o se despliega.

Los Machacas tienen una serie de reglas especiales que los diferencian de los Personajes estándar:

- Los jugadores solamente pueden tener en juego a un Personaje Machaca al mismo tiempo.
- Los Personajes Machacas no se escogen para activarse en un turno; por el contrario, y si no tiene una ficha de Activado, se activa a un Personaje Machaca en el mismo turno en que se haya escogido a su Personaje matriz para activarlo, momento en que el Personaje Machaca se activa antes de la Activación de su Personaje matriz. A continuación, cuando la Activación del Personaje Machaca haya terminado, el turno del jugador no finaliza, sino que el Personaje matriz se activa.
- Si todos los Personajes matriz de un Machaca han quedado Abatidos, debe ponerse 1 ficha de Activado sobre la carta de atributos del Machaca. Si todos los Personajes matriz de un Machaca han quedado Noqueados, han cambiado de jugador que los controla o se han retirado de la partida, el Machaca se retira de la partida.
- Si un Personaje Machaca va a cambiar de jugador que lo controla, en lugar de eso se retira de la partida.
- Las cartas de Machaca no tienen una cara «Herido»; por tanto, si un Personaje Machaca va a quedar Abatido o su carta de atributos debe ponerse con la cara «Herido» bocarriba, queda Noqueado en lugar de eso.



- Si al inicio del turno de un jugador todos los Personajes que no sean Machacas y que controle él tienen fichas de Activado, el jugador debe poner 1 ficha de Activado sobre la carta de atributos de todos los Personajes Machacas que controle.
- Los Personajes Machacas no pueden obtener ni tener Poder.
- Los Personajes Machacas no pueden jugar cartas de Tácticas de equipo.
- Los Personajes Machacas no pueden ser escogidos para aplicarles los efectos de cartas de Tácticas de equipo aliadas.

## APÉNDICE H: CARTAS «ONE-SHOT»

Los Personajes raramente escogen los lugares ideales donde combatir. Además, los objetos cotidianos se convierten con facilidad en peligrosos proyectiles cuando se lanzan con fuerza superhumana y los efectos medioambientales dan ventajas inesperadas tanto a amigos como a enemigos. Las cartas «One-Shot» son una forma opcional de que los jugadores capturen esos momentos y los plasmen en sus partidas de *Marvel Crisis*.

### PARTES DE UNA CARTA «ONE-SHOT»

Todas las cartas «One-Shot» están compuestas de las siguientes partes:

2. Modificador a la Amenaza

1. Nombre

3. Preparación

4. Reglas especiales

**ONE-SHOT: LAS PANTERAS VIGILAN**

Mientras los combatientes se dan de bruces con el suelo, sus ojos agotados advierten la majestuosa estatua de pantera que no cesa de vigilarlos con mirada solemne. ¿Eso estaba ahí antes...?

**Preparación:** si todavía no están en el campo de batalla, coloca 1 o más estatuas de pantera pequeñas en  $\oplus 2$  o más de cualquier otro elemento de Escenografía.

Las siguientes reglas especiales se aplican durante toda esta Misión:

**Los ojos de los dioses:** los Personajes que estén  $\oplus 3$  o menos y en la LDV de una estatua de pantera obtienen 1  $\oplus$  adicional cada vez que sufren  $\ominus$ .

**Al acecho:** cuando un Personaje vaya a quedar Abatido o KO, antes de que sea retirado del campo de batalla, el jugador que lo controle puede hacer que una de las estatuas de pantera aparezca a  $\oplus 2$  o menos del Personaje Abatido o KO. Esta regla especial puede hacer que una estatua de pantera que haya sido retirada del campo de batalla aparezca de nuevo en él. Por último, el Personaje queda Abatido o KO.

- 1. Nombre:** el nombre de esa carta en particular.
- 2. Modificador a la Amenaza:** el modificador que se aplica al valor de Amenaza máximo de la Misión. Si se juega con varias cartas «One-Shot», sus modificadores se suman y el valor de Amenaza máximo de la Misión se modifica tanto como indique la suma de todos los modificadores.
- 3. Preparación:** las reglas adicionales que deben seguirse para incluir la carta «One-Shot» en la Misión.
- 4. Reglas especiales:** reglas especiales que afectan a la Misión.

Después de determinar la Prioridad y antes de preparar la Misión, si ambos jugadores están de acuerdo en incluir 1 o más cartas «One-Shot» en la Misión, se siguen las reglas de preparación de las cartas «One-Shot» escogidas, si es que tienen alguna. Hecho esto, esas cartas «One-Shot» se dejan en un lugar al que ambos jugadores puedan acceder con facilidad.

Después de que se hayan escogido y preparado las cartas «One-Shot», los jugadores continúan con la preparación de la Misión de la forma normal.

## APÉNDICE I: TIPOS DE OBJETIVO ADICIONALES

Ya sean la cámara acorazada de un banco o un misterioso portal, los Objetivos de *Marvel: Crisis Protocol* son aquello en torno a lo que se desarrolla el enfrentamiento entre dos Escuadras de Personajes. Las reglas que se muestran a continuación describen tipos de fichas de Objetivo diferentes a los cuatro tipos incluidos en la caja inicial del juego y amplían los tipos de Misión que los jugadores pueden crear.

### REGLAS DE LAS FICHAS DE OBJETIVO ADICIONALES

Hay dos tipos de fichas de Objetivo adicionales:

- **Fichas de Fuente:** las fichas de Fuente representan objetos que crean o contienen otros objetos, como fábricas o las celdas de una prisión. Las fichas de Fuente tienen dos caras: «Sin agotar» y «Agotada». Cuando se indique que debe dársele la vuelta a una ficha de Fuente, lo que hay que hacer es girarla de forma que la cara contraria de la ficha quede bocarriba. No se puede Interactuar con las fichas de Fuente Agotadas, ni tampoco disputarlas o asegurarlas. Al final de cada fase de Ordenamiento, se le da la vuelta a todas las fichas de Fuente Agotadas.
- **Fichas de Zona:** las fichas de Zona representan objetos que influyen sobre un área concreta del campo de batalla, como cámaras o un foco que esté iluminando el terreno al que está dirigido. Cada ficha de Zona tiene un Arco marcado en ella y se considera que un Personaje está dentro del Arco de una ficha de Zona si está a alcance ( $\oplus$ ) 3 o menos de ella y cualquier parte de la peana del Personaje está dentro del área definida por las líneas marcadas en la ficha. Al colocar una ficha de Zona, el jugador que la coloque puede rotarla en la dirección que prefiera.

Si una ficha de Objetivo está Limitada, cada Personaje solamente puede custodiar una ficha de Objetivo de ese tipo concreto a la vez.



El **Invencible Iron Man** está dentro del Arco de la ficha de Zona porque está a alcance ( $\oplus$ ) 3 o menos de ella y su peana está dentro del área definida por las líneas marcadas en la ficha. Sin embargo, el **Soldado de Invierno, Agente secreto** no está dentro del Arco de la ficha de Zona porque ninguna parte de su peana está dentro del área definida por las líneas marcadas en la ficha.

### Fichas



Extracción (Fuente Sin agotar)



Extracción (Fuente Agotada)



Aseguramiento (Zona)

# REFERENCIA RÁPIDA

## EMPEZAR LA PARTIDA

### CREAR LA MISIÓN

1. El jugador que tenga la Prioridad escoge un tipo de Crisis (Aseguramiento o Extracción), baraja sus cartas de Crisis correspondientes, roba 2 de ellas y las deja bocarriba.
2. El jugador oponente que no tenga la Prioridad escoge 1 de esas cartas.
3. El jugador que no tenga la Prioridad baraja sus cartas de Crisis del otro tipo y roba 2 de ellas.
4. El jugador que tenga la Prioridad escoge 1 de esas cartas.
5. El jugador que no tenga la Prioridad escoge la carta de Crisis cuyo valor de Amenaza máximo se usará en la Misión.
6. El jugador que tenga la Prioridad escoge un extremo del campo de batalla para que sea su borde de despliegue. El jugador que no tenga la Prioridad tiene como borde de despliegue el extremo opuesto del campo de batalla.
7. A continuación, los jugadores preparan la Misión siguiendo las indicaciones de las cartas de Crisis robadas.

### PREPARAR Y DESPLEGAR LAS ESCUADRAS

1. Después de que se haya creado la Misión y se haya determinado el valor de Amenaza máximo, los jugadores escogen Personajes de su Lista cuyo valor de Amenaza combinado sea igual o menor al valor de Amenaza máximo.
2. Los jugadores escogen la Afiliación de su Escuadra.
3. Los jugadores escogen sus 5 cartas de Tácticas de equipo.
4. Los jugadores revelan sus Escuadras simultáneamente.
5. Empezando por el jugador que tenga la Prioridad, los jugadores despliegan sus Escuadras.
6. Si es necesario, los jugadores escogen su capacidad de Liderazgo simultáneamente.

## ACCIONES

**Mover:** el Personaje resuelve un Avance o una Ascensión.






**Atacar:** el Personaje realiza uno de los Ataques indicados en su carta de atributos.

**Centrarse:** se le retira un Estado especial al Personaje.

**Superpoder:** el Personaje usa un Superpoder Activo (⊕) que requiere que se gaste una acción.

**Carta de Tácticas de equipo:** se juega una carta de Tácticas de equipo de tipo «Activa: acción».

## CARAS DE LOS DADOS

Crítico  x1  
Comodín  x1  
Impacto  x2  
Bloqueo  x1  
Fallo  x1  
En blanco x2

## ICONOS

 Alcance	 Superpoder Innato
 Poder	   Movimiento
 Fuerza	 Físico
 Liderazgo	 Energético
 Superpoder Activo	 Místico
 Superpoder Reactivo	 Daño

## REGLAS QUE SE SUELEN MALINTERPRETAR

Los jugadores solamente tiran dados adicionales por los resultados de Crítico una vez por tirada, no cada vez que saquen un Crítico.

Interactuar con fichas de Objetivo no es una acción.

## FASES DE LA RONDA

### FASE DE PODER

1. Cada Personaje obtiene 1 punto de Poder (⊗).
2. Empezando por el jugador que tenga la Prioridad, se resuelven los efectos de jugador que ocurran durante la fase de Poder.
3. Se resuelven los efectos que no sean de jugador y que ocurran durante la fase de Poder. El jugador que tenga la Prioridad decide en qué orden se resuelven.

### FASE DE ACTIVACIÓN

1. Empezando por el jugador que tenga la Prioridad, se resuelven los efectos que ocurran al inicio de la fase de Activación. Después de los efectos de jugador, se resuelven los efectos que no sean de jugador.
2. Los jugadores se turnan hasta que no queden Personajes que puedan activarse. En su turno, los jugadores activan a un Personaje o pasan: si activan a un Personaje, ese Personaje puede realizar acciones, usar Superpoderes e Interactuar con Objetivos.
3. Empezando por el jugador que tenga la Prioridad, se resuelven los efectos que ocurran al final de la fase de Activación. Después de los efectos de jugador, se resuelven los efectos que no sean de jugador.

### FASE DE ORDENAMIENTO

1. Los jugadores consiguen Puntos de victoria (PV) de las cartas de Crisis y los anotan en su contador del marcador de la Misión.
2. Se resuelven los efectos de jugador que ocurran durante la fase de Ordenamiento.
3. Se resuelven los efectos que no sean de jugador y que ocurran durante la fase de Ordenamiento. El jugador que tenga la Prioridad decide en qué orden se resuelven.
4. Los Personajes que tengan una ficha de Abatido retiran todas las fichas de Daño (⊗), los Estados especiales y la ficha de Abatido de su carta de atributos de Personaje y le dan la vuelta para que su cara «Herido» quede bocarriba.
5. Si el jugador que activó al último Personaje durante la fase de Activación tiene la ficha de Prioridad, se la entrega a su oponente.
6. Se retiran todas las fichas de Activado de los Personajes.
7. Se mueve el cubo indicador de la ronda a la siguiente casilla del contador de ronda en el marcador de la Misión y se inicia una nueva ronda con la fase de Poder.

### SECUENCIA DE UN ATAQUE

1. Escoger un Ataque.
2. Declarar un blanco.
3. Pagar el coste en Poder.
4. Crear la reserva de dados de Ataque.
5. Crear la reserva de dados de Defensa.
6. Tirar los dados del Atacante.
7. Tirar los dados del Defensor.
8. Resolver los resultados de Crítico.
9. Modificar los dados.
10. Calcular si el Ataque alcanza a su blanco o si falla.
11. Resolver los efectos que ocurren antes del Daño.
12. Infligir el Daño.
13. El Ataque se da por resuelto.
14. Resolver los efectos que ocurren después del Ataque.