

MARVEL

CRISIS PROTOCOL

MINIATURES GAME



REGLAS BÁSICAS

Caja inicial «Los más poderosos de la Tierra»



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

' L V H x D G R U H V J U i À F R V
Dan Gerlach, Justus Morschauser, Ryan Ritter y Brianna Winters

Fotógrafos
Matt Ferbrache y Leah Rosen

- H I D G H G L V H x R J U i À F R
Jessy Stetson

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

, O X V W U D F L R Q H V G H O D V À F K D V
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 Hou, 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, omas Vickers, Víctor Rodríguez, Will omas, 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 UN PERSONAJE	14
PERSONAJES	4	EMPUJÓN	14
ALIADOS ENEMIGOS Y CONTROL	5	APARICIÓN	14
CARTAS DE ATRIBUTOS DE PERSONAJE	5	ATRABALEJAR	14
EFECTOS	6	REALIZAR UN ATAQUE	15
ATAQUE DE LOS PERSONAJES	7	REGLAS ESPECIALES DE LOS ATAQUES	16
SUPERPODERES	7	ATAQUE DE RAYO	16
LIDERAZGO	7	ATAQUE 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
AFILIACIÓN DE ESCUADRA	11	APÉNDICE F: CARTAS DE ATRIBUTOS ANTICUADAS	21
ESCOGER LAS CARTAS DE TÁCTICAS DE EQUIPO	11	APÉNDICE G: MACHACAS	21
DESPLIEGUE	11	REFERENCIA RÁPIDA	22
CÓMO SE JUEGA	11		
PARTES DE UNA RONDA	11		
FASE DE PODER	11		
FASE DE ACTIVACIÓN	12		
ACTIVAR UN PERSONAJE	12		
PASAR	12		
FASE DE ORDENAMIENTO	12		



LEE ESTO EN PRIMER LUGAR

¡ESPERA! Antes de montar las miniaturas, escanea este código QR en atomicmassgames.com/juegos para descargar las instrucciones para el montaje. Procura utilizar unas tenazas de modelismo para retirar las piezas de las matrices. Elimina cuidadosamente la cinta adhesiva. Usa pegamento especial para plástico y aplícalo con moderación. Ten mucho cuidado con todos los productos y sigue en atomicmassgames.com/docs

Miniaturas



Escenografía



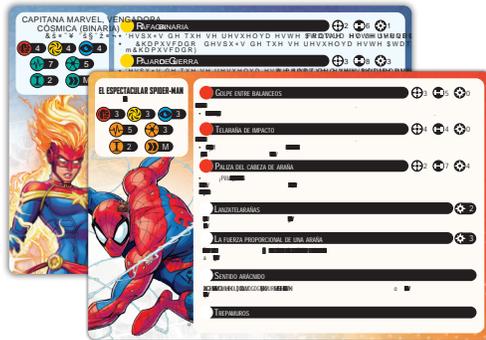
Dados



Cubos indicadores



Cartas de atributos



Plantillas de alcance



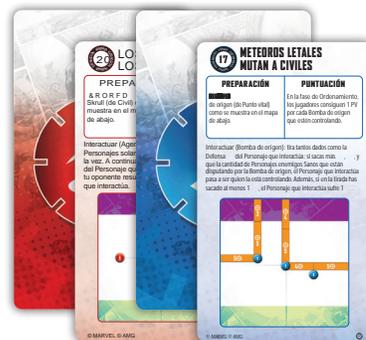
Plantillas de movimiento



Marcador de la Misión



Carta de Machaca



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 del Universo Marvel! Crisis Protocol es 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, el 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 Capitán América, El primer vengador. Sacad provecho del poder de una estrella binaria con Capitana Marvel, Vengadora cés mica, 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.

CONCEPTOS CLAVE

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

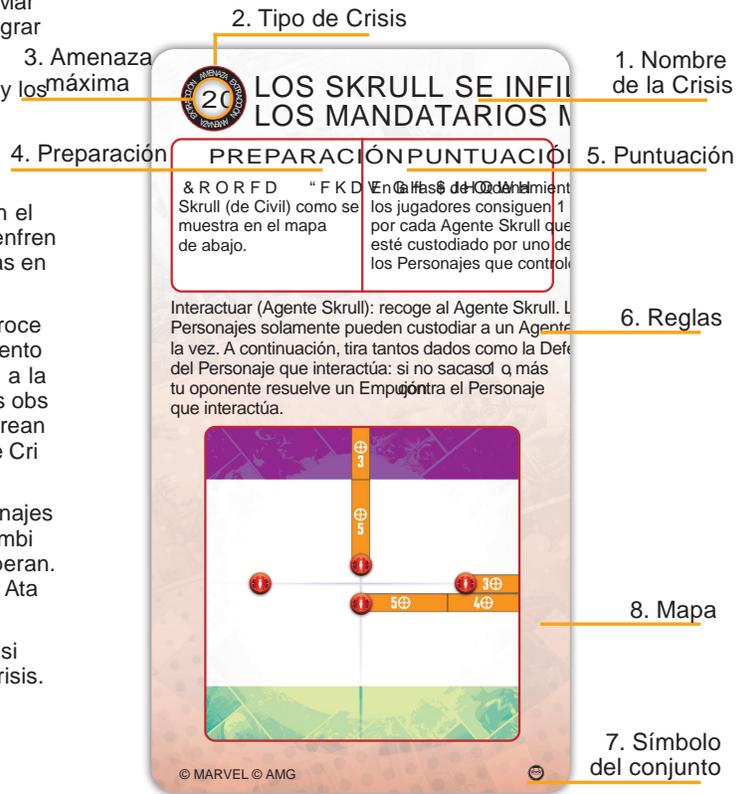
MISIONES Y CARTAS DE CRISIS

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:

- Nombre de la Crisis: el título de la Crisis.
- Tipo de Crisis: a qué tipo corresponde la Crisis, que puede ser «Aseguramiento» o «Extracción».
- Amenaza máxima: indica el nivel de Amenaza máxima que puede contener la Escuadra de cada jugador.
- Preparación: indica qué tipos de cartas 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.
- Puntuación: explica las condiciones requeridas para conseguir Puntos de victoria (PV).
- Reglas: aquí se explica cómo pueden interactuar los Personajes con las cartas de Objetivo que tenga la Crisis y también se proporcionan las reglas especiales (si las hay).
- Símbolo del conjunto: indica a qué conjunto pertenece la carta.
- Mapa: un diagrama que muestra dónde se colocan las cartas de la Crisis.



PRIORIDAD

La Prioridad determina el orden en que los jugadores llevan a cabo sus turnos durante la ronda y se marca usando la carta de Prioridad, así que el jugador que tiene esa carta 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 cuenta con una serie de poderes y capacidades especiales (que acostumbra 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 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
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 Ataques: 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 Superpoderes: Activo (), Reactivo () e Innato ().

Aguate: la cantidad máxima de Daño () que puede resistir el Personaje antes de quedar Abatido o Noqueado (abreviado «KO»).

Velocidad: representa la capacidad del Personaje para moverse por el campo de batalla. Hay tres tipos de Velocidad: Corta (), Media () y Larga (); 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.

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.

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.

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.

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.

10. Defensa Física 11. Defensa Energética 12. Defensa Mística

6. Aguate 9. Nivel de Amenaza

8. Tamaño 7. Velocidad

1. Nombre del Personaje

2. Alter Ego

3. Ataques

4. Liderazgo

5. Superpoderes

EL INVENCIBLE IRON MAN

REPULSOR MODELO 2

PUNETAZO DE MIL MILLONES DE DÓLARES

UNIRRAYO CONCENTRADO

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

J.A.R.V.I.S.

Yo soy IRON MAN

VOLAR

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 objetos se les llama «Objetos».

EFFECTOS

Los efectos son hechos provocados por Superpoderes, Ataques, habilidades especiales, cartas de Tácticas de equipo o cartas de Crisis. Cuando una regla hace mención a «efectos enemigos» o «efectos aliados», se refiere a los efectos de un Personaje enemigo o aliado.

A veces, un efecto tendrá lugar después de que se resuelva algo. Esto significa 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 usa su Superpoder «Agresivo» después de que Calavera use su Superpoder «Cargar», Iron Man se haya aplicado antes de que pueda usar su Superpoder «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, tiene un Superpoder «Cargar» que le permite realizar una acción «Mover». Si Capitán América quiere usar su Superpoder «Cargar», que le permite realizar una acción «Mover», pero ya ha usado «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 de dados se reduce a la mitad, se redondea hacia abajo.

EFFECTOS QUE SE ACUMULAN

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

