

MARVEL

CRISIS PROTOCOL

MINIATURES GAME



RÈGLES DE BASE

Boîte de Base : Les Plus Puissants de la Terre



CRÉDITS

ATOMIC MASS GAMES

Concepteur principal
Will Shick

Développeur principal
Sarah Rowan

Responsable développement
Will Pagani

Développement du jeu
Andrew Dursum et Michael Plummer

Responsables de la gamme
Melissa Butler et Andrea Lowe

Écriture
Scheherazade Anisi, Stacey Janssen et Emily Parks

Relecture
Sean Dawson, Jason McLean et Shane Washer

Conception graphique
Dan Gerlach, Justus Morschauser, Ryan Ritter et Brianna Winters

Photographies
Matt Ferbrache et Leah Rosen

Responsable conception graphique
Jessy Stetson

Illustration des couvertures
Paris Alleyne, Ramon Perez et Joe Vriens

Illustration des pions
Jordan Twaddle et William Puekker

Peinture des figurines
Brendan Roy

Direction artistique
Josh Colón et Preston Stone

Sculptures
Mat Brouillard, Alex Edinger, David Ferreira, Evan Kang, Dave Kidd,
Kevin Kircus, Luke Sheridan, Joaquin Palacios, Leandro Pavanelli,
Danny Samuels et Javier Ureña

Coordination des sculptures
Mike Jones

Fabrication
Bexley Andrajack, Alex Edinger, Kevin Kircus,
Bryan Pierce, Nicholas Smith et Chris Tiemeyer

Responsable de la fabrication
Evan Kang

Directeur des sculptures
Marco Segovia

Équipe marketing
Summer Ditona, Courtney Downing, Brian Keilen et Anne Richmond

Directrice marketing
Elizabeth Peotter

Directeur créatif
Dallas Kemp

Assistant du directeur créatif
Tony Konichek

Directeur des opérations
Derrick Fuchs

Directeur développement produit
Will Shick

Directrice du studio
Simone Elliott

ASMODEE NORTH AMERICA

Coordinatrices des licences
Kira Hartke, Kaitlin Souza

Responsable approbations des licences
Dana Cartwright

Coordination de la production
Jarrett Ford, John Hannasch, Estelle Gavin, Lee Houff, Chris Jensen
et Alex Schlee

Ingénieur de production
Michael Blomberg

Responsables de la production
Justin Anger et Austin Litzler

Directeur éditorial régional
Bill Altig

Directeur éditorial monde
Steve Horvath

MARVEL

Approbations des licences
Amanda Barker et Paul Meshreky

ADAPTATION FRANÇAISE PAR EDGE STUDIO

Traduction
Maleaume Orlinski

Responsable de localisation
Jean-François Jet

Mise en Page
Sonia Gallardo Márquez

TESTEURS

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, Victor Rodrigue, Will Thomas, William Casey O'Daniel et William Rutan

© MARVEL

Atomic Mass Games et le logo Atomic Mass Games sont TM de Atomic Mass Games. Édité par Atomic Mass Games, 1995 County Road B2 W, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Adaptation française par Edge Studio. Importé et distribué par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine.



LA CRISE N'EST PAS TERMINÉE...

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ DU JEU	4	DÉPLACEMENT	13
CONCEPTS FONDAMENTAUX	4	AVANCER	13
MISSIONS & CARTES CRISE	4	GRIMPER	14
PRIORITÉ	4	LANCER	14
PISTE MISSION	4	LANCER UN PERSONNAGE	14
PERSONNAGES	4	POUSSER	14
ALLIÉS, ENNEMIS ET CONTRÔLE	5	PLACER	14
CARTES STATISTIQUES DES PERSONNAGES	5	RAPPROCHER DU REPOUSSER	15
EFFETS	6	EFFECTUER UNE ATTAQUE	15
ATTAQUES DES PERSONNAGES	6	RÈGLES SPÉCIALES D'ATTAQUE	16
SUPERPOUVOIRS	6	ATTAQUES PAR RAYON	16
LEADERSHIP	7	ATTAQUES DE ZONE	16
POUVOIR	7	DÉGÂTS DES PERSONNAGES	16
DÉS	7	ÉTATS SPÉCIAUX	17
MESURES	8	LIGNE DE VUE	17
CARTES TACTIQUE D'ÉQUIPE	8	EXEMPLE D'ATTAQUE	17
MISE EN PLACE D'UNE PARTIE	8	TERRAIN	18
CONSTITUER UN « ROSTER »	8	LANCER UN ÉLÉMENT DE TERRAIN	18
CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE	9	ESQUIVE	18
PRIORITÉ	9	COUVERT	18
METTRE EN PLACE UNE MISSION	9	APPENDICE A : TIMING	19
CONSTITUER UNE MISSION	9	APPENDICE B : ÉTATS SPÉCIAUX	20
PIONS OBJECTIF	9	APPENDICE C : GEMMES DE L'INFINI	20
REMPORTER LA PARTIE	11	APPENDICE D : TRANSFORMATION	20
CONSTITUER UNE ESCOUADE	11	APPENDICE E : MOTS-CLÉS	21
AFFILIATION D'ESCOUADE	11	APPENDICE F : ANCIENNES CARTES STATISTIQUES	21
SÉLECTIONNER LES CARTES TACTIQUE D'ÉQUIPE	11	APPENDICE G : ACDLYTES	21
DÉPLOIEMENT	11	RÉSUMÉS	22
MÉCANIQUES DE JEU	11		
DESCRIPTION D'UN ROUND	11		
PHASE DE POUVOIR	11		
PHASE D'ACTIVATION	12		
ACTIVER UN PERSONNAGE	12		
PASSER	12		
PHASE D'ENTRETIEN	12		





atomicmassgames.com/docs

AVERTISSEMENT !

Avant d'assembler vos figurines, scannez ce QR code pour accéder à notre site atomicmassgames.com/docs et télécharger les instructions de montage. Utilisez une pince coupante pour détacher les différents éléments des grappes. Enlevez les lignes de moulage et les bavures avec un couteau de modélisme. Insérez les différentes pièces à leur place pour vérifier qu'elles s'emboîtent correctement avant de les coller. Utilisez de la colle plastique pour fixer les pièces entre elles. Respectez toutes les consignes de sécurité concernant la colle et autres outils de modélisme. Pour les plus jeunes, la supervision d'un adulte est fortement recommandée.

Figurines



Terrain



Dés



Cubes



Cartes Statistiques



Réglettes de portée



Gabarits de déplacement



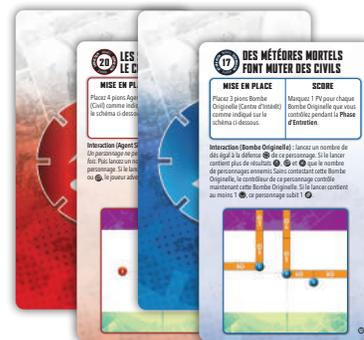
Piste Mission



Cartes Acolytes



Cartes Crise



Cartes Tactique d'Équipe



Pions

Le matériel montré n'est pas à l'échelle. Les figurines sont fournies non-assemblées et non-peintes.

CRISES EN VUE !

Marvel : Crisis Protocol est un jeu d'escarmouche de figurines dans lequel vous livrerez d'intenses combats ! Chaque joueur va se constituer une équipe de héros et de méchants tirés de l'Univers Marvel, puis opposer leurs superpouvoirs lors d'affrontements qui peuvent prendre des proportions cataclysmiques.

Libérez le pouvoir du Cube Cosmique avec Crâne Rouge, Maître du Monde et déchirez le tissu même de la réalité autour de vos ennemis. Menez l'assaut et foncez tête baissée au milieu des tirs afin de protéger vos compagnons avec Captain America, First Avenger. Canalisez la puissance d'une étoile binaire avec Captain Marvel, Cosmic Avenger et faites valser des voitures, des camions et s'écrouler des bâtiments sur vos adversaires.

Aussi puissants que soient ces personnages, ils ne pourront pas remporter la victoire seuls. C'est à vous de les diriger, car il ne suffit pas de réduire la concurrence en poussière pour gagner. Chaque affrontement nécessitera une stratégie adaptée et des tactiques éprouvées pour accomplir divers objectifs déterminés au début de la partie. Et ce n'est qu'en combinant les pouvoirs incroyables de vos personnages Marvel que vous serez en mesure de surmonter les superpouvoirs de vos ennemis et d'atteindre la victoire ultime.

Préparez-vous à vous jeter dans le feu de l'action et à ne vous laisser entraver par aucun obstacle grâce à *Crisis Protocol* !

RÉSUMÉ DU JEU

Crisis Protocol est un jeu tactique de figurines pour deux joueurs dans lequel des personnages de l'Univers Marvel s'affrontent sur un champ de bataille personnalisé afin d'accomplir les objectifs définis par la mission qui est jouée.

Avant de commencer une partie, chaque joueur recrute une équipe de personnages, créant un « roster », une réserve de talent brut qui lui servira à former une escouade qu'il enverra au combat. Les joueurs installent ensemble le champ de bataille, en y mettant des éléments de terrain et des obstacles qui affecteront le combat. Ils déterminent également la mission qui sera jouée, à l'aide de cartes Crise sélectionnées au hasard.

Une fois la mission connue, chaque joueur fait appel à des personnages de son roster pour former une escouade, en tenant compte des compétences et capacités les plus appropriées aux tâches qu'ils vont devoir accomplir. Les deux escouades s'affronteront en utilisant des attaques uniques, des superpouvoirs et même les éléments de terrain pour achever la mission !

Une partie de *Crisis Protocol* se joue à travers une succession de rounds. Les escouades gagnent des points de victoire (PV) en achevant les objectifs indiqués sur les cartes Crise. Le premier joueur à marquer 16 points de victoire (16 PV) remporte la partie.

PRIORITÉ DE RÈGLES

Ce livret donne les règles de base de *Crisis Protocol*. Certaines règles spéciales, superpouvoirs ou cartes Tactique d'Équipe contrediront ces règles. Lorsque c'est le cas, la règle spéciale a préséance sur les règles décrites dans ce livret.

CONCEPTS FONDAMENTAUX

Les pages suivantes vous présentent des aspects du jeu qui sont essentiels à connaître pour jouer à *Crisis Protocol*.

MISSIONS & CARTES CRISE

Les joueurs créent une mission en combinant deux cartes Crise différentes. Chaque mission sera toujours composée d'une carte Crise de chaque type : une carte de type Sécurisation et une carte de type Extraction. Les missions indiquent la façon dont les joueurs marquent des points de victoire et sont l'élément le plus important du jeu ! Pour plus d'informations sur la mise en place des missions, voir page 9.

DESCRIPTION D'UNE CARTE CRISE

Chaque carte Crise dispose des informations suivantes :

1. **Nom de la crise** – Le titre de la crise.
2. **Type de la crise** – Il existe deux types : Sécurisation ou Extraction.
3. **Menace maximale** – Indique le niveau de menace maximale que l'escouade d'un joueur peut contenir.
4. **Mise en place** – Indique quel type de pions Objectif sont placés sur le champ de bataille. Pour plus de détails et un exemple de mise en place d'une crise, voir pages 9-10.
5. **Score** – Explique les conditions requises pour marquer des points de victoire (PV).
6. **Règles** – Explique comment les personnages peuvent interagir avec les pions Objectif de cette crise et précise les éventuelles règles spéciales.
7. **Symbole du set** – Identifie le set auquel appartient la carte.
8. **Schéma** – Un diagramme qui indique le placement des pions utilisés par cette crise.

2. Type de la crise

3. Menace maximale

1. Nom de la crise

4. Mise en place

5. Score

6. Règles

8. Schéma

7. Symbole du set

PRIORITÉ

La priorité détermine l'ordre dans lequel les joueurs effectuent leurs tours pendant le round. La priorité est suivie à l'aide du pion Priorité. Le joueur qui détient le pion Priorité est le joueur qui a la priorité pour ce round.

PISTE MISSION

La piste Mission est un plateau de jeu placé à côté du champ de bataille qui aide les joueurs à garder une trace de leurs PV actuels et du numéro du round en cours. Les joueurs déplaceront leur cube PV et le cube Round le long de la piste correspondante.

PERSONNAGES

Dans *Crisis Protocol*, les joueurs constituent et contrôlent une équipe de héros et de méchants issus de l'Univers Marvel. Le mot « **personnage** » est un terme générique qui fait référence à la fois à ces héros et à ces méchants.

Chaque personnage est représenté sur le champ de bataille par une figurine finement sculptée. Avant la partie, les joueurs doivent assembler et peindre leurs figurines pour se créer une collection de personnages Marvel qui corresponde à leurs personnalités ou façon de jouer.

Tout comme dans les bandes dessinées, chaque personnage de Crisis Protocol est doté d'une large gamme de pouvoirs et de capacités spéciales, appelés « attaques » et « superpouvoirs » en termes de jeu, que les joueurs vont utiliser pour achever leur mission et atteindre la victoire. Les attaques et les superpouvoirs d'un personnage sont indiqués sur sa carte Statistiques.

ALLIÉS, ENNEMIS ET CONTRÔLE

Dans *Crisis Protocol*, les règles utilisent souvent les termes **alliés** et **ennemis** pour désigner les personnages. Les personnages contrôlés par un joueur sont des personnages alliés à ce joueur. Les personnages contrôlés par l'adversaire d'un joueur sont appelés personnages ennemis. Si un effet permet à un joueur de contrôler le personnage d'un adversaire, ce personnage n'est pas considéré comme faisant partie d'une escouade pour tout ce qui concerne les cartes Tactique d'Équipe ou les capacités de Leadership.

CARTES STATISTIQUES DES PERSONNAGES

La carte Statistiques de chaque personnage répertorie toutes les informations (appelées **statistiques**) que vous devez connaître sur le personnage pour pouvoir l'utiliser pendant une partie.

La carte Statistiques d'un personnage est une carte recto-verso : d'un côté le personnage est en pleine forme, il s'agit de la face **Sain** et de l'autre côté, il est diminué, amoché, il s'agit de la face **Éclaté**. Un personnage commence toujours avec sa face Sain visible. Vous pouvez distinguer le recto du verso grâce à la couleur des icônes. Si les icônes sont de couleur bleu ciel, le personnage est Sain. Si les icônes sont orange, le personnage est Éclaté. En cours de partie, lorsqu'un personnage aura subi suffisamment de dégâts (🌀) il deviendra Éclaté et sa carte Statistiques sera alors retournée, face Éclaté visible. Pour plus d'informations, voir page 17.

DESCRIPTION D'UNE CARTE STATISTIQUES

Chaque carte Statistiques dispose des informations suivantes :

1. **Nom du personnage** – Le nom du personnage.
2. **Alter ego** – L'identité quotidienne du personnage. Elle est utilisée pour identifier les doublons d'un personnage dans l'escouade d'un joueur.

3. **Attaques** – Une liste des attaques disponibles pour le personnage. Il y a trois types d'attaques : physique (👊), énergétique (⚡) et mystique (👁️).
4. **Leadership** (👑) – Une liste des capacités de Leadership du personnage, s'il en a. Cela peut affecter l'escouade en entier. Les personnages ne disposent pas tous de Leadership. Pour plus d'informations, voir page 7.
5. **Superpouvoirs** – Une liste des superpouvoirs du personnage. Il y a trois types de superpouvoirs : actif (⚡), réactif (🌀) et inné (👁️).
6. **Endurance** – La quantité maximale de dégâts (🌀) que le personnage peut recevoir avant de devenir Sonné ou d'être mis K.O.
7. **Vitesse** – Représente la capacité du personnage à se déplacer sur le champ de bataille. La vitesse est indiquée par une lettre qui correspond à la longueur du gabarit utilisé pour déplacer ce personnage à la distance maximale autorisée pour lui. La vitesse peut être succincte (S), moyenne (M) ou longue (L). Pour plus d'informations sur les déplacements, voir page 13.
8. **Taille** – La taille physique du personnage. Elle est utilisée pour déterminer les lignes de vue et lors des lancers et des collisions.
9. **Niveau de menace** – Il est utilisé pour déterminer quels personnages peuvent être intégrés dans une escouade pour une mission donnée.
10. **Défense physique** (👊) – Représente la capacité du personnage à encaisser les attaques physiques comme les coups de poing et les tirs de balles. C'est le nombre de dés que le personnage lance lorsqu'il est ciblé par une attaque physique.
11. **Défense énergétique** (⚡) – Représente la capacité du personnage à encaisser les attaques énergétiques comme les rayons répulsifs ou les éclairs électriques. C'est le nombre de dés que le personnage lance lorsqu'il est ciblé par une attaque énergétique.
12. **Défense mystique** (👁️) – Représente la capacité du personnage à encaisser les attaques mystiques comme les illusions mentales et le contrôle de l'esprit. C'est le nombre de dés que le personnage lance lorsqu'il est ciblé par une attaque mystique.



1. Nom du personnage

2. Alter Ego

INVINCIBLE IRON MAN
TONY STARK

👊 4 ⚡ 3 👁️ 3

🌀 6 🌀 4

👑 2 🏃 M

🌀 **RÉPULSEUR Mk 2** (4) (5) (0)

- Après que cette attaque a été résolue, ce personnage gagne autant de 🌀 que de 🌀 infligés.
- Après que cette attaque a été résolue, si elle n'a pas infligé de 🌀, ce personnage gagne 1 🌀.
- Pousser** : avant que les 🌀 ne soient infligés, ce personnage pousse de 🌀 le personnage ciblé, en le repoussant.

👊 **COUP À 1 MILLIARD DE DOLLARS** (3) (7) (3)

- Avant que les 🌀 ne soient infligés, placez ce personnage à portée +1 du personnage ciblé.
- 👁️ **Lancer** : après que cette attaque a été résolue, ce personnage lance de 🌀 le personnage ciblé en le repoussant, s'il est de taille 3 ou moins.

🌀 **MONO-RAYON CONCENTRÉ** (5) (7) (4)

- Lors de cette attaque, quand vous lancez des dés supplémentaires à cause des résultats 🌀, lancez 2 dés supplémentaires au lieu de 1 pour chaque 🌀 obtenu.
- Après que cette attaque a été résolue, si le lancer d'attaque contient au moins un résultat 🌀, ce personnage subit 2 🌀.

★ **ALLONS TE TROUVER UNE AMÉLIORATION (AFFILIATION : S.H.I.E.L.D.)**

Tant qu'un personnage allié attaque, défend ou esquive, pendant l'étape « Modifier les dés », il peut dépenser 1 🌀. Dans ce cas, il peut relancer 1 de ses dés.

👑 **J.A.R.V.I.S.** (X)

Tant qu'un autre personnage allié à portée +4 attaque, pendant l'étape « Modifier les dés » de l'attaque, ce personnage peut dépenser 1-3 🌀 pour utiliser ce superpouvoir. Pour chaque 🌀 dépensé, le personnage allié peut relancer 1 de ses dés d'attaque.

🏃 **JE SUIS IRON MAN** (1)

Si ce personnage devait subir des 🌀 d'un effet ennemi, il peut utiliser ce superpouvoir. Diminuez de 1 la quantité de 🌀 subie.

∞ **VOL**

3. Attaques

4. Leadership

5. Superpouvoirs

PERSONNAGES ET OBJETS

Les figurines qui représentent les héros et les méchants de Marvel sont qualifiées de « personnages ».

Le mot « objet » est un terme générique qui fait référence à la fois aux éléments de terrain et aux pions.

EFFETS

Les effets sont provoqués par des superpouvoirs, des attaques, des règles spéciales, des cartes Tactique d'Équipe ou des cartes Crise. Lorsqu'une règle fait référence aux « effets ennemis » ou aux « effets alliés », il s'agit des résultats d'un effet provoqués par un personnage ennemi ou un personnage allié. Les effets des cartes Crise ne sont ni des « effets alliés » ni des « effets ennemis ».

Il arrive parfois qu'un effet se produise après que quelque chose a été résolu. Cela signifie que cet effet surviendra après que ce quelque chose a été achevé.

EXEMPLE

Crossbones, Mercenaire Impitoyable a été attaqué par *l'Invincible Iron Man*. Si *Iron Man* inflige des dégâts avec cette attaque, *Crossbones* peut utiliser son superpouvoir *Agressivité* après la résolution de l'attaque. Il doit s'assurer que toutes les capacités, effets et dégâts causés par l'attaque d'*Iron Man* ont été appliqués avant de pouvoir se déplacer grâce à son superpouvoir *Agressivité*.

Certains effets indiquent qu'un personnage peut ou doit faire quelque chose ou qu'un effet peut ou doit se produire, tandis que d'autres effets indiquent que le personnage ne peut pas faire cette même chose ou que l'effet en question ne peut pas se produire. Lorsque ce type d'effets contradictoires devraient s'appliquer en même temps à un personnage, l'effet « ne peut pas » supprime toujours l'autre effet (autrement dit, c'est toujours l'effet « ne peut pas » qui s'applique).

EXEMPLE

Captain America, First Avenger détient un pion Objectif qui a une règle spéciale indiquant qu'il ne peut pas faire plus d'une action de déplacement par tour. Après avoir avancé, *Captain America* veut utiliser son superpouvoir *Charge*, ce qui lui permettrait de faire une action de déplacement puis une action d'attaque. S'il utilise *Charge*, il ne pourra pas utiliser l'action de déplacement accordée parce qu'il a déjà utilisé une action de déplacement à ce tour.

Certains effets vont indiquer à un joueur de réduire de moitié la statistique d'un personnage ou le nombre de dés lancés. Chaque fois qu'un nombre est divisé par deux, arrondissez toujours à l'entier supérieur.

EMPILEMENT D'EFFETS

Chaque personnage ou objet ne peut être affecté par un effet doté du même nom qu'une seule fois par événement déclencheur.

ATAQUES D'UN PERSONNAGE

Les statistiques d'attaques d'un personnage représentent sa manière de combattre. Des rayons répulsifs de *l'Invincible Iron Man* aux bras mécaniques de *Docteur Octopus, Sinistre Scientifique*, toutes les attaques sont définies par les propriétés suivantes :

1. **Type** – Le type de l'attaque : physique (👊), énergétique (⚡) et mystique (🌀). Chaque type d'attaque est identifiable sur une carte Statistiques par l'icône et couleur correspondantes.
2. **Nom** – Le nom de l'attaque. Cela identifie l'attaque et des règles spéciales peuvent s'y référer.
3. **Portée** (📏) – La distance maximale à laquelle peut être la cible de l'attaquant. Il s'agit d'un nombre compris entre 1 et 5, qui correspond aux réglettes de portée.
4. **Force** (🎲) – Le nombre de dés lancés pour cette attaque.
5. **Coût en Pouvoir** – La quantité de Pouvoir (⚡) qui doit être dépensée pour effectuer l'attaque.
6. **Règles spéciales** – Toutes les règles spéciales liées à l'attaque. Pour plus d'informations sur les règles spéciales des attaques, voir page 16.

1. Type 2. Nom 3. Portée 4. Force 5. Coût en Pouvoir

REBOND DU BOULIER 📏3 🎲5 ⚡0

- Après que cette attaque a été résolue, ce personnage gagne autant de ⚡ que de 🎲 infligés.
- 🌀 **Rebond** : après que cette attaque a été résolue, ce personnage peut effectuer une attaque **Rebond du Boulier** supplémentaire. Cette attaque supplémentaire peut se faire à n'importe quelle distance mais elle doit cibler un autre personnage à portée 📏3 du personnage ciblé à l'origine. Cette attaque supplémentaire ne dispose pas de la règle spéciale **Rebond**.

6. Règles spéciales

SUPERPOUVOIRS

Les personnages de *Crisis Protocol* sont des individus extraordinaires. Que ce soit le résultat d'un entraînement physique et mental intense, d'expériences scientifiques, d'une exposition aux rayons gamma ou à des radiations cosmiques, chaque personnage est doté de capacités surhumaines. Ces capacités sont appelées **superpouvoirs**.

1. **Type** – Le type de superpouvoir : actif (⚡), réactif (👊) et inné (🌀). Chaque type de superpouvoir est identifiable sur une carte Statistiques par l'icône correspondante.
2. **Nom** – Le nom du superpouvoir. Cela identifie le superpouvoir et des règles spéciales peuvent s'y référer.
3. **Coût en Pouvoir** – La quantité de Pouvoir (⚡) qui doit être dépensée pour utiliser le superpouvoir. Certains superpouvoirs n'ont pas de coût en Pouvoir (⚡).
4. **Règles spéciales** – Toutes les règles spéciales liées au superpouvoir et les éventuels prérequis pour l'utiliser.

1. Type 2. Nom 3. Coût en Pouvoir

CHARGE ⚡2

Action : ce personnage effectue immédiatement une action de déplacement suivie d'une action d'attaque. Ce superpouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

4. Règles spéciales

Le type de superpouvoir, identifié par l'icône correspondante, indique quand et comment celui-ci peut être utilisé. Les différents types de superpouvoir sont les suivants :

Superpouvoir actif (⚡) – Les superpouvoirs actifs peuvent être utilisés à n'importe quel moment pendant l'activation du personnage. Certains superpouvoirs actifs nécessitent que le personnage dépense une action pour l'utiliser. Si c'est le cas, la règle spéciale du superpouvoir est précédée de la mention « **Action** : ».

JE NE FAIS QUE M'ÉCHAUFFER

Choisissez un élément de terrain interactif ou un personnage ennemi (ils doivent être de taille 4 ou moins et à portée Ⓡ 2), et lancez-le de Ⓢ. Ce superpouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

Je ne Fais que m'Échauffer est un superpouvoir actif de **Captain Marvel**, **Cosmic Avenger**, elle ne peut l'utiliser que pendant son activation. La règle spéciale de ce superpouvoir n'étant pas précédée de la mention « **Action :** », **Captain Marvel** ne dépense donc pas d'action si elle souhaite l'utiliser... elle n'aura que son coût en Pouvoir à payer.

Superpouvoir réactif (Ⓢ) – Les superpouvoirs réactifs nécessitent un événement déclencheur pour être utilisés. Pour chaque événement déclencheur, un superpouvoir réactif ne peut être utilisé qu'une seule fois.

BLOCAGE PARFAIT

Quand ce personnage est ciblé par une attaque, il peut utiliser ce superpouvoir. Ajoutez 2 dés à son lancer de défense contre cette attaque.

Blocage Parfait est un superpouvoir réactif de **Captain America**, **First Avenger**. Il peut l'utiliser à chaque fois qu'il est ciblé par une attaque ennemie, mais une seule fois pour chaque attaque. Le coût en Pouvoir est de 2, il doit donc dépenser 2 Pouvoirs à chaque fois qu'il veut utiliser ce superpouvoir.

Superpouvoir inné (∞) – Les superpouvoirs innés n'ont pas besoin d'être activés et n'ont pas de coût en Pouvoir. Les personnages qui ont un pion Sonné ne bénéficient pas de leurs superpouvoirs innés.

JE PEUX LE SUPPORTER

Quand ce personnage devrait subir des Ⓢ d'un effet ennemi, diminuez de 1 la quantité subie, pour un minimum de 1.

Je Peux le Supporter est un superpouvoir inné de **Crossbones**, **Mercenaire Impitoyable**. Il ne nécessite pas de dépense de Pouvoir et peut être utilisé à chaque fois que sa condition de déclenchement est remplie.

Certains superpouvoirs innés, comme la capacité de voler, sont très fréquents dans *Crisis Protocol*. Ces superpouvoirs sont indiqués sur les cartes Statistiques via des mots-clés. Les règles de ces mots-clés sont données dans ce livret et ne sont pas directement inscrites sur les cartes Statistiques. Pour une liste complète des mots-clés, voir Appendice E.

LEADERSHIP (★)

Même si chaque personnage de *Crisis Protocol* possède des pouvoirs et des capacités incroyables, certains personnages — comme **Captain America**, **First Avenger** ou **Crâne Rouge**, **Maître du Monde** — tiennent un rôle de leader en prenant la tête des équipes les plus célèbres de l'univers Marvel.

Lorsqu'une escouade contient un personnage ayant une capacité de Leadership et que cette escouade utilise l'affiliation requise (pour plus d'information sur les affiliations, voir page 11), la capacité de Leadership devient active pour cette partie. Cela signifie que pour la durée de la partie, l'escouade bénéficie de l'effet décrit par cette capacité de Leadership (★) tant que le personnage doté de cette capacité est sur le champ de bataille. Si plusieurs personnages dans une escouade ont une capacité de Leadership (★), le joueur qui contrôle ces personnages choisit une seule de ces capacités qui sera utilisée pour le reste de la partie après que les escouades auront été déployées.

LES PLUS PUISSANTS HÉROS DE LA TERRE (AFFILIATION : AVENGERS)

Une fois par tour, quand un personnage allié attaque, pendant l'étape « Modifier les dés », s'il y a au moins un résultat Ⓢ dans le lancer d'attaque, il peut dépenser 1 Ⓢ. Dans ce cas, il change 1 de ses résultats en n'importe quel autre résultat.

Captain America, **First Avenger**, le chef emblématique des Avengers, dispose de la capacité de Leadership **Les Plus Puissants Héros de la Terre**. Tant que l'escouade de **Captain America**, **First Avenger** utilise l'affiliation **Avengers**, et qu'il est présent sur le champ de bataille, toute l'escouade bénéficie de cette capacité de Leadership. Si l'escouade n'utilise pas l'affiliation **Avengers** ou si **Captain America**, **First Avenger** quitte le champ de bataille, l'escouade ne bénéficie pas de la capacité.

POUVOIR (Ⓢ)

Qu'il s'agisse de libérer une vague d'énergie dévastatrice ou de projeter un camion poubelle sur un ennemi, chaque personnage de *Crisis Protocol* doit faire appel à une ressource spéciale appelée Pouvoir (Ⓢ) pour utiliser ses attaques les plus puissantes et ses superpouvoirs.

La quantité de Pouvoir (Ⓢ) détenue par un personnage est indiquée par des pions placés sur sa carte Statistiques.

Lorsqu'un personnage gagne un certain nombre de Pouvoir (Ⓢ), ajoutez autant de pions Pouvoir (Ⓢ) à sa carte Statistiques. Un personnage peut avoir un maximum de 10 Pouvoirs (Ⓢ) sur lui ; tout Pouvoir (Ⓢ) gagné au-delà de 10 est perdu.

Lorsqu'un personnage dépense ou perd un certain nombre de Pouvoir (Ⓢ), retirez autant de pions Pouvoir (Ⓢ) de sa carte Statistiques. Un personnage ne peut pas dépenser ou perdre plus de Pouvoir (Ⓢ) qu'il n'en a sur sa carte Statistiques. Si un personnage n'a pas assez de Pouvoir (Ⓢ) pour payer le coût d'une attaque ou d'un superpouvoir, il ne peut pas utiliser cette attaque ou ce superpouvoir. Si un effet fait perdre à un personnage plus de Pouvoir (Ⓢ) qu'il n'en a sur sa carte Statistiques, il perd tout son Pouvoir (Ⓢ) disponible.

La façon la plus courante pour les personnages de gagner du Pouvoir (Ⓢ) est de subir des dégâts des effets ennemis. Les personnages peuvent également gagner du Pouvoir (Ⓢ) grâce à des règles spéciales, des objectifs, des superpouvoirs et d'autres effets.

DÉS

Crisis Protocol utilise des dés à huit faces spécifiques pour déterminer le résultat de nombreux effets de jeu, le plus souvent des attaques et des défenses. Les dés disposent des faces suivantes :

- **Critique** Ⓢ (1) – Les résultats Critique ajoutent des dés lors des lancers d'attaque, de défense et d'esquive. Ils sont généralement comptabilisés comme des succès.
- **Remarquable** Ⓢ (1) – Les résultats Remarquable peuvent déclencher des capacités spéciales ou des règles spéciales peuvent s'y référer. Ils sont généralement comptabilisés comme des succès.
- **Touche** Ⓢ (2) – Lors d'une attaque, les résultats Touche sont généralement comptabilisés comme des succès qui ne déclenchent pas d'autres effets.
- **Blocage** Ⓢ (1) – Lors d'une défense, les résultats Blocage sont généralement comptabilisés comme des succès qui ne déclenchent pas d'autres effets.
- **Vierge** (2) – Les résultats Vierge correspondent aux faces sans symbole et n'ont généralement aucun effet.
- **Échec** Ⓢ (1) – Les résultats Échec ne peuvent pas être relancés ou modifiés.

MESURES

Crisis Protocol utilise deux types d'outil de mesure : les **réglettes de portée** et les **gabarits de déplacement**.

On peut mesurer une distance à l'aide d'un outil de mesure à n'importe quel moment, mais en utilisant qu'une seule réglette de portée ou un seul gabarit de déplacement à la fois. Lorsque vous mesurez, ne tenez compte que de la distance horizontale.

Les **réglettes de portée** sont utilisées pour mesurer les distances pour les attaques, les actions et les capacités. Il existe quatre réglettes de portée, pour les portées 2 à 5. La portée 1 est déterminée en utilisant la largeur de n'importe quelle réglette de portée.



Les **gabarits de déplacement** sont utilisés pour mesurer les distances pour les avancées, les lancers et les poussées. Il existe trois gabarits de déplacement : **succinct (S)**, **moyen (M)** et **long (L)**. Un seul gabarit de déplacement peut être utilisé à la fois pour mesurer.



Lorsque vous mesurez une distance, placez l'extrémité de l'outil approprié au contact de l'objet ou du socle du personnage à partir duquel est prise la mesure – l'objet ou le personnage qui attaque, qui utilise l'action ou la capacité. Si cela n'est pas possible (par exemple, à cause du terrain qui vous gênerait), tenez l'outil de mesure au-dessus du champ de bataille en tentant de le positionner à la verticale du socle du personnage ou de l'objet.

Si un effet indique qu'un objet ou un personnage doit être situé à une certaine distance d'un autre objet ou personnage, l'objet ou le personnage est considéré comme étant à cette distance si n'importe quelle partie de cet objet ou du socle du personnage est comprise dans la distance spécifiée par rapport à n'importe quelle partie de l'autre objet ou du socle de l'autre personnage. Un objet ou un personnage est toujours considéré comme étant à portée de lui-même.

CARTES TACTIQUE D'ÉQUIPE

Les cartes Tactique d'Équipe représentent des pouvoirs spéciaux d'équipe ou des événements « cinématographiques » que vous pouvez utiliser pendant la partie. Qu'il s'agisse d'un coéquipier qui se précipite pour mettre un ami hors de danger à la dernière seconde ou du sournois Crâne rouge qui utilise la puissance du Cube Cosmique pour pousser un « allié » au-delà de ses limites normales, les cartes Tactique d'Équipe ont des effets très variés et nécessitent la plupart du temps de dépenser du Pouvoir (⚡) pour les utiliser. Elles font partie de votre roster et sont choisies lorsque vous constituez votre escouade.

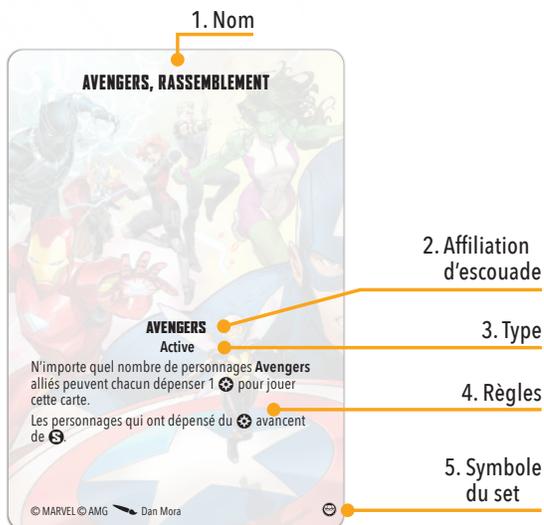
DESCRIPTION D'UNE CARTE TACTIQUE D'ÉQUIPE

Chaque carte Tactique d'Équipe dispose des informations suivantes :

1. **Nom** – Le nom de la carte.
2. **Affiliation d'Escouade** – Indique si la carte est non-affiliée et peut donc être utilisée par n'importe quelle escouade ou si elle est affiliée à une escouade spécifique. Si la carte est affiliée, une escouade doit utiliser cette affiliation pour pouvoir utiliser cette carte pendant la partie. Pour plus d'informations sur les affiliations d'escouade, voir page 11.
3. **Type** – Indique quand la carte peut être jouée. Un joueur peut jouer des cartes Tactique d'Équipe *Active* à n'importe quel moment pendant son tour. Il peut jouer des cartes

Tactique d'Équipe *Réactive* seulement lorsque la condition de déclenchement indiquée est remplie (une carte de même nom ne peut être jouée qu'une seule fois par événement déclencheur). Un joueur peut jouer des cartes Tactique d'Équipe *Active* : *Action* uniquement pendant son tour en tant qu'une des actions du personnage qui est actuellement activé.

4. **Règles** – Comment jouer la carte et les effets produits.
5. **Symbole du set** – Identifie le set auquel appartient la carte.



Pour jouer une carte Tactique d'Équipe, le joueur suit les instructions indiquées sur l'une de ses cartes, en sélectionnant des cibles et en payant le coût en Pouvoir (⚡) ou tout autre coût indiqués. Une fois qu'une carte Tactique d'Équipe a été jouée, elle est défaussée et ne peut plus être utilisée pour le reste de la partie.

CONNAIS TON ENNEMI

Vos cartes Tactique d'Équipe ne sont pas conservées cachées pendant la partie. Votre adversaire a le droit de les consulter à tout moment afin de savoir à quoi s'attendre !

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE

Avant que la confrontation ne commence, les joueurs doivent d'abord préparer le champ de bataille et créer la mission qui sera jouée, puis choisir leur escouade de personnages à partir de leur roster, en se basant sur les cartes Crise qui composent la mission. Vous trouverez ci-après les règles pour constituer les rosters, préparer les champs de bataille, créer les missions et débiter la partie.

CONSTITUER UN ROSTER

Chaque joueur apporte son propre roster pour jouer à *Crisis Protocol*. Un roster comprend les éléments suivants :

- Des personnages
 - 10 personnages
- Des cartes Tactique d'Équipe
 - 10 cartes Tactique d'Équipe
- Des cartes Crise
 - 3 cartes de type Sécurisation
 - 3 cartes de type Extraction

Le roster d'un joueur contient dix personnages qu'il choisit dans sa propre collection de figurines *Crisis Protocol*. Un joueur n'est pas restreint dans ses choix, il peut ajouter à son roster n'importe

quels méchants et héros, même si ces derniers sont habituellement des adversaires acharnés. Après tout, l'Univers Marvel a été témoin d'une quasi-infinité d'alliances, même entre les plus grands ennemis jurés, en mettant parfois de côté leurs différends pour affronter une menace commune.

Si un roster peut contenir n'importe quel personnage de *Crisis Protocol*, il ne peut pas contenir plusieurs exemplaires d'un personnage doté du même Nom de personnage et Alter ego (la personne qui se cache sous le masque) !

De plus, chaque joueur sélectionne dix cartes Tactique d'Équipe différentes qu'il ajoute à son roster. Comme pour les personnages, vous n'utiliserez pas toutes les cartes Tactique d'Équipe choisies lorsque vous jouerez une mission. Un joueur ne peut pas inclure dans son roster plusieurs exemplaires d'une carte Tactique ayant le même Nom.

Enfin, chaque joueur sélectionne des cartes Crise qui pourraient être utiles à son roster. Chaque roster contient six cartes Crise différentes : trois cartes de type Sécurisation et trois cartes de type Extraction. Ces cartes seront utilisées pour créer la mission qui sera jouée. Un joueur ne peut pas inclure dans son roster plusieurs exemplaires d'une carte Crise ayant le même Nom.

CRÉER LE CHAMP DE BATAILLE

Crisis Protocol est joué sur une surface d'environ 90 cm x 90 cm (36" x 36"), appelée « champ de bataille ».

Ce champ de bataille peut représenter n'importe quel endroit avec pour seules limites, l'imagination des joueurs et les éléments de terrain à leur disposition. Il pourrait s'agir des rues de New York, des salles gigantesques d'Asgard, voire d'un monde inédit n'ayant jamais été décrit dans les pages des comics Marvel.

Le champ de bataille doit contenir une variété d'éléments de terrain de différentes formes et tailles, qui puissent être destructibles, bloquer les lignes de vue et le déplacement des personnages. Il est conseillé d'utiliser au moins 12 éléments de terrain qui vont de la taille 1 à la taille 5, dont une majorité d'éléments de tailles 2 à 4. Les deux joueurs décident ensemble quels éléments de terrain utiliser et leur placement sur le champ de bataille. Un terrain ne doit pas être placé à moins d'une portée (⊕) 2 de tout bord du champ de bataille ou de tout autre élément de terrain. Pour plus d'information sur le terrain, voir page 18.

Le champ de bataille est créé avant que les joueurs ne prennent des décisions concernant les escouades ou les cartes Tactique d'Équipe qu'ils souhaitent jouer et avant que les cartes Crise ne soient piochées.

PRIORITÉ

Une fois que le champ de bataille est installé, les joueurs déterminent qui va commencer la partie et obtenir le pion Priorité.

Chaque joueur lance cinq dés. Le joueur ayant obtenu le total le plus élevé de résultats Critique (⚡), Remarquable (👁) et Touche (👊) prend le pion Priorité pour le début de la partie.

En cas d'égalité, le pion Priorité va au joueur ayant le plus de résultats Critique (⚡). Si l'égalité persiste, regardez qui a le plus de résultats Remarquable (👁), puis le plus de Touche (👊) si besoin. S'il y a toujours égalité à ce stade, les joueurs relancent les cinq dés et recommencent la procédure ci-dessus, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité.

METTRE EN PLACE UNE MISSION

Après avoir installé le champ de bataille et déterminé qui a la priorité, chaque joueur pioche une carte Crise de son roster comme expliqué ci-dessous. Ces deux cartes Crise sont combinées pour former la mission qu'ils vont jouer au cours de cette partie.

CONSTITUER UNE MISSION

Le roster d'un joueur comprend six cartes Crise différentes, réparties en deux paquets de trois cartes selon le type de la carte Crise : Sécurisation ou Extraction. Chaque mission comprend toujours une Sécurisation et une Extraction. Les deux cartes qui seront

spécifiquement utilisées pour la partie ne seront révélées qu'une fois que chaque joueur aura pioché sa carte Crise.

Les cartes Crise de type Sécurisation indiquent généralement des éléments importants du champ de bataille, tels que des bombes ou des abris gamma, que les joueurs doivent revendiquer.

Les cartes Crise de type Extraction placent généralement quelque chose sur le champ de bataille que les personnages doivent récupérer et transporter pendant toute la durée de la mission. Il peut s'agir de fragments de Cube Cosmique, de civils, etc.

Le joueur qui a le pion Priorité choisit l'un de ses paquets (Sécurisation ou Extraction), le mélange et pioche une carte. Son adversaire mélange ensuite son paquet de cartes Crise de l'autre type de crise et pioche une carte. Une fois que les deux joueurs ont pioché leur carte Crise, ils les révèlent simultanément.

Le joueur qui n'a pas le pion Priorité détermine alors quelle valeur de Menace Maximale sera utilisée pour la mission, en sélectionnant la valeur d'une des deux cartes Crise révélées.

Placez les deux cartes Crise près du champ de bataille afin qu'elle soit facilement accessibles par les joueurs.

Le joueur qui n'a pas le pion Priorité choisit un bord du champ de bataille qui sera son **bord de déploiement**. Le bord opposé est le bord de déploiement du joueur qui a le pion Priorité.

Enfin, les joueurs mettent en place la mission en suivant les instructions indiquées sur les deux cartes Crise révélées.

CONSTITUER LA MISSION

1. Le joueur qui a le pion Priorité choisit un type de crise (Sécurisation ou Extraction), mélange son paquet de cartes Crise correspondant et en pioche une.
2. Le joueur adverse mélange son paquet de cartes Crise de l'autre type et en pioche une.
3. Les joueurs révèlent simultanément les cartes piochées.
4. Le joueur qui n'a pas le pion Priorité choisit une des deux cartes pour déterminer la valeur de Menace Maximale qui sera utilisée pendant la partie.
5. Le joueur qui n'a pas le pion Priorité choisit un bord du champ de bataille comme zone de déploiement. Le joueur qui a le pion Priorité aura le bord opposé comme zone de déploiement.
6. Les deux joueurs mettent en place la mission en suivant les instructions des deux cartes Crise révélées.

EXEMPLE

Stéphane a gagné le pion Priorité et décide de piocher une carte Crise de son paquet Sécurisation. Élodie doit donc piocher une carte Crise de son paquet Extraction. Les deux joueurs révèlent simultanément leur carte. Ces deux cartes forment la mission pour cette partie. Comme Stéphane a la pion Priorité, Élodie décide quelle valeur de Menace Maximale d'une des deux cartes Crise sera utilisée pour constituer les escouades.

PIONS OBJECTIF

Certaines cartes Crise permettent aux personnages d'**interagir** avec des pions Objectif. Dans ce cas, la carte Crise comprend une capacité d'**interaction** dans ses règles spéciales. À n'importe quel moment pendant l'activation d'un personnage, tant qu'il est à portée (⊕) 1 d'un pion Objectif, le personnage peut dépenser 1 Pouvoir (⚡)

pour **interagir** avec ce pion. Un personnage peut interagir avec plusieurs pions lors d'une même activation, mais ne peut pas interagir avec le même pion plus d'une fois par activation. Les règles spéciales de la carte Crise indiquent ce qui se passe lorsqu'un personnage **interagit** avec le pion Objectif.

Il existe quatre types de pion Objectif :

- **Pion Civil** : les pions Civil représentent des individus de grande valeur tels que des passants innocents, des agents secrets Skrull ou même des prisonniers évadés, dont le sauvetage ou la capture sont essentiels à la mission. Bien que les civils ne prennent pas part aux combats, ils ne sont pas tous impatients d'être « sauvés » et certains pourraient opposer un peu de résistance !
- **Pion Atout** : les pions Atout représentent des éléments importants que les héros et les méchants de l'Univers Marvel cherchent à acquérir. Il peut s'agir de fragments de Cube Cosmique qui modifient la réalité, de flacons de Sérum de Super-Soldat ou de documents scientifiques sensibles. Peu importe les détails, vous pouvez être sûr que quels que soient les problèmes auxquels les personnages vont être confrontés, les atouts pour lesquels ils se battent seront essentiels pour résoudre ces problèmes avec succès.
- **Pion Centre d'Intérêt** : toute chose ne peut pas toujours être simplement ramassée et mise en sécurité. Les pions Centre d'Intérêt représentent des emplacements critiques que les personnages doivent sécuriser. Cela peut aller de l'entrée d'un laboratoire secret à une zone irradiée aux rayons gamma au milieu d'un terrain vague. Quelle que soit leur nature particulière, il ne fait aucun doute que le contrôle de ces emplacements est primordial – permettre à votre adversaire d'y avoir accès n'est tout simplement pas une option !
- **Pion Cible d'Opportunité** : rien dans la vie n'est parfaitement contrôlable. Parfois, les combattants auront besoin de sécuriser un endroit particulièrement instable ou mobile. Ceux-ci sont représentés par des pions Cible d'Opportunité et il vaut mieux les aborder avec prudence.



Parfois, vous allez devoir placer un pion Objectif sur ou sous un élément de terrain. Les joueurs doivent convenir ensemble si un pion Objectif doit aller sur ou sous un élément de terrain, en déterminant quelle option le rendra le plus visible par tous les joueurs.

Certaines règles permettent aux personnages de ramasser des pion Objectif. Un personnage qui ramasse un pion Objectif **détient** ce pion. Placez-le sur la carte Statistiques du personnage. Quand un personnage qui détient un ou plusieurs pions Objectif est Sonné ou mis K.O., il **lâche** tous les pions Objectif qu'il détenait. Quand un personnage lâche un pion, placez-le sur le champ de bataille à portée (⊕) 2 du personnage qui le détenait. C'est le joueur adverse qui place le pion qui a été lâché.

EXEMPLE

Le **Spectaculaire Spider-Man** a terminé son mouvement à portée (⊕) 1 d'un Fragment du Cube Cosmique. La carte Crise **La Lutte pour le Cube Continue** a une règle qui indique que les personnages peuvent interagir avec les Fragments du Cube Cosmique. **Spider-Man** dépense 1 Pouvoir (⊕) pour interagir avec le Fragment du Cube, il le retire du champ de bataille et le place sur sa carte. **Spider-Man** détient désormais le Fragment du Cube.

Un peu plus tard, **Spider-Man** est mis K.O. par une attaque du **Docteur Octopus, Sinistre Scientifique** ! Avant d'être retiré du champ de bataille, il lâche son Fragment du Cube. Le joueur qui contrôle le **Docteur Octopus** place le pion du Fragment du Cube à portée (⊕) 2 de **Spider-Man**.

Les pions Objectif n'ont pas de valeur de taille et ne gênent pas le déplacement d'un personnage. Le socle d'un personnage peut chevaucher un pion.

Un personnage qui est à portée (⊕) 1 d'un pion Objectif **conteste** ce pion.

Le joueur ayant le plus de personnages Sains en train de contester un pion Objectif, **sécurise** ce pion. S'il n'y a pas de personnage Sain contestant un pion Objectif, le joueur ayant le plus de personnages Éclopés en train de contester le pion, **sécurise** ce pion. Un personnage ayant un pion Sonné **ne peut pas contester** les pions Objectif.



EXEMPLE

Ultron, Tyran Métallique, sa carte Statistiques affichant sa face Sain, conteste une Console Extremis de la crise **Début d'Émeutes à cause d'Extremis 3.0**. Il est opposé au **Captain Marvel, Cosmic Avenger** et à **Black Widow**, qui ont toutes les deux leur carte Statistiques face Éclopé visible, et qui contestent également la console. Comme **Ultron, Tyran Métallique** est Sain et que ses adversaires sont toutes les deux Éclopées, il marquera les PV pour avoir sécurisé la Console même s'il est en infériorité numérique.

Des cartes Crise peuvent permettre aux joueurs de **contrôler** certains objectifs tels que des commutateurs ou des conduites d'alimentation. Lorsqu'un joueur contrôle un objectif, placez un marqueur indiquant qu'il le contrôle. Cela retire le marqueur que pourrait avoir un autre joueur. Chaque objectif ne peut être contrôlé que par un seul joueur à la fois. Lorsqu'un objectif est contrôlé par un joueur, l'objectif reste contrôlé par celui-ci tant que son marqueur est présent sur l'objectif, peu importe que des personnages adverses soient à proximité de cet objectif.

EXEMPLE

Ultron, Tyran Métallique s'envole vers une Bombe Originelle de la crise **Des Météores Mortels Font Muter des Civils**. Il interagit avec la Bombe Originelle en dépensant 1 Pouvoir (☀) et en lançant quatre dés (ce qui correspond à sa valeur de défense énergétique). Puisqu'il a obtenu au moins un résultat Critique (⚡), son joueur contrôle maintenant cette Bombe Originelle. On retire alors tout marqueur indiquant que cet objectif est contrôlé par quelqu'un et on place un marqueur montrant que le joueur d'**Ultron, Tyran Métallique** contrôle désormais la Bombe Originelle.

REMPORTER LA PARTIE

Un joueur gagne immédiatement quand il atteint 16 PV ou plus. Si les deux joueurs atteignent 16 PV ou plus en même temps, le joueur ayant le plus de PV remporte la partie. En cas d'égalité, il n'y a aucun vainqueur. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur ait marqué plus de PV que son adversaire, ce qui lui fait immédiatement gagner la partie.

Si aucun des deux joueurs n'a gagné à la fin du round 6, le joueur qui a le plus de PV remporte la partie. Si les deux joueurs sont à égalité à ce stade, la partie continue jusqu'à ce qu'un joueur marque des PV et en ait plus que son adversaire.

Si un seul joueur a des personnages sur le champ de bataille, il remporte immédiatement la partie.

CONSTITUER UNE ESCOUADE

Une fois la mission mise en place, chaque joueur constitue son escouade. Pour cela, le joueur choisit des personnages de son roster dont le Niveau de Menace combiné doit être inférieur ou égal à la valeur de Menace Maximale utilisée pour la mission (c'est la valeur sur la carte Crise qui a été sélectionnée par le joueur qui n'a pas le pion Priorité lors de la mise en place de la mission). Les personnages de l'escouade d'un joueur ne peuvent pas partager un même alter ego. Les joueurs gardent secrète la composition de leur escouade jusqu'au moment de déployer leurs personnages sur le champ de bataille.

CONSTITUTION D'UNE ESCOUADE

Même si chaque roster doit contenir dix personnages, les joueurs n'utiliseront pas les dix personnages lors d'une partie. Le roster fournit un ensemble d'options au joueur dans lequel il pourra piocher pour constituer son escouade, en fonction des impératifs de la mission jouée. Chaque carte Crise indique la valeur de Menace Maximale que chaque joueur ne doit pas dépasser lors de la constitution de son escouade.

Par conséquent, il est préférable d'inclure des personnages ayant des Niveaux de Menace différents lorsque vous constituez votre roster. Cela vous offrira plus de flexibilité, en vous basant sur la mission qui va être jouée, lors de la sélection de vos personnages qui composeront votre escouade.

AFFILIATION D'ESCOUADE

Malgré les possibilités infinies d'association de personnages disponibles dans l'Univers Marvel, il existe de nombreux groupes célèbres qui se sont réunis à maintes reprises pour affronter leurs ennemis. L'un des plus célèbres groupes est sans doute celui des Avengers, mais il y en a beaucoup d'autres, comme les Gardiens de la Galaxie, la Cabale, les Defenders...

Dans *Crisis Protocol*, lorsque vous constituez votre escouade pour une mission, vous pouvez choisir d'utiliser une affiliation d'escouade spécifique. Chaque affiliation répertorie les personnages qui la composent. Pour qu'une escouade puisse utiliser une affiliation d'escouade, **plus de la moitié** de ses personnages doivent partager la même affiliation d'escouade (c'est-à-dire appartenir à la même affiliation). Une escouade ne peut avoir qu'une seule affiliation d'escouade. Les listes d'affiliation d'escouade sont mises à jour lorsque de nouveaux produits deviennent disponibles. Les affiliations mises à jour peuvent être consultées sur le site d'AtomicMassGames.com/marvel/op.

AFFILIATION

Un joueur n'intègre pas d'affiliation d'escouade à son roster. C'est au moment de constituer son escouade, qu'ils décide d'utiliser (ou pas) une affiliation d'escouade. (Voir page 22, étape 2 de la constitution d'une escouade.)

Certaines règles utilisent une tournure abrégée pour faire référence aux personnages appartenant à une affiliation d'escouade. Par exemple, un personnage ayant l'affiliation d'escouade Avengers, sera appelé « un personnage **Avengers** ». Cela signifie la même chose que dire « un personnage ayant l'affiliation d'escouade **Avengers** ». Les personnages qui ne sont pas indiqués sur la liste d'affiliation des **Avengers** ne sont pas des personnages **Avengers** même si votre escouade utilise l'affiliation **Avengers**.

Certains personnages ont des capacités de Leadership (★). Ces capacités ne peuvent être utilisées que si votre escouade utilise l'affiliation requise. Lors de la constitution de votre escouade, si elle comporte plusieurs personnages ayant une capacité de Leadership (★) pour cette affiliation, vous ne pouvez choisir qu'une seule de ces capacités de Leadership (★) pour la partie. Les joueurs déclarent leur choix simultanément après le déploiement des deux escouades.

SÉLECTIONNER LES CARTES TACTIQUE D'ÉQUIPE

Après avoir constitué son escouade, chaque joueur choisit les cartes Tactique d'Équipe qu'il utilisera pendant la mission. Chaque joueur sélectionne jusqu'à cinq des dix cartes Tactique d'Équipe figurant dans son roster. S'il utilise une affiliation d'escouade, il peut sélectionner des cartes Tactique d'Équipe qui nécessitent cette affiliation.

DÉPLOIEMENT

Les joueurs dévoilent simultanément leurs escouades et leurs cartes Tactique d'Équipe. Ils alternent ensuite le déploiement des personnages de leurs escouades, en commençant par le joueur qui a le pion Priorité. Pour déployer un personnage, un joueur le place à portée (⊕) 3 de son bord de déploiement.

Une fois que tous les personnages sont déployés, la partie peut commencer. Débutez le premier round avec la Phase de Pouvoir.

MÉCANIQUES DE JEU

Vous trouverez ci-après les règles expliquant le déroulement de la partie, le déplacement et les attaques des personnages et la manière dont le terrain affecte le jeu.

DESCRIPTION D'UN ROUND

Une partie de *Crisis Protocol* est jouée en six rounds. Chaque round est divisé en trois phases : Pouvoir, Activation et Entretien.

PHASE DE POUVOIR

La Phase de Pouvoir se produit au début de chaque round. Au début de la Phase de Pouvoir, tous les personnages gagnent 1 Pouvoir (☀). Ensuite, les joueurs résolvent tous les effets de joueur qui se produisent pendant la Phase de Pouvoir. Enfin, ils résolvent tous les effets non-joueur qui se produisent pendant la Phase de Pouvoir.

ÉTAPES DE LA PHASE DE POUVOIR

1. Chaque personnage gagne 1 Pouvoir (⚡).
2. Résolez tous les effets de joueur qui se produisent pendant la Phase de Pouvoir, en commençant par le joueur qui a la priorité.
3. Résolez tous les effets non-joueur qui se produisent pendant la Phase de Pouvoir. Le joueur qui a la priorité choisit l'ordre de résolution.

PHASE D'ACTIVATION

Pendant la Phase d'Activation, les joueurs vont effectuer plusieurs tours de jeu, en alternant d'un joueur à l'autre. Lors de votre tour, vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes Tactique d'Équipe et activer un personnage qui n'a pas de pion Activé ou de pion Sonné. Le joueur qui a la priorité effectue le premier tour. Dès qu'il déclare avoir terminé son tour, le joueur suivant commence le sien. Les joueurs alternent ainsi les tours jusqu'à la fin de la Phase d'Activation.



Le superpouvoir **Pas Rapide** permet au **Baron Helmut Zemo** de dépenser 2 Pouvoirs (⚡) pour effectuer immédiatement une avancée de (M). Parce que c'est le superpouvoir qui lui accorde cette avancée, elle ne compte pas dans les deux actions que le **Baron Helmut Zemo** peut utiliser pendant son activation.

La Phase d'Activation prend fin lorsqu'un joueur termine son tour et que les deux joueurs n'ont plus de personnage sans pion Activé ou Sonné.

ÉTAPES DE LA PHASE D'ACTIVATION

1. Résolez tous les effets qui se produisent au début de la Phase d'Activation, en commençant par le joueur qui a la priorité. Après tous les effets de joueur, résolez les effets non-joueur.
2. Les joueurs alternent les tours jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de personnages qui puissent s'activer. Lors de son tour, le joueur active un personnage ou passe. Ce personnage peut effectuer des actions, utiliser des superpouvoirs et interagir avec des objectifs.
3. Résolez tous les effets qui se produisent à la fin de la Phase d'Activation, en commençant par le joueur qui a la priorité. Après tous les effets de joueur, résolez les effets non-joueur.

ACTIVER UN PERSONNAGE

Chaque personnage a le droit d'effectuer deux actions lorsqu'il s'active. Les actions communes disponibles pour un personnage sont :

- **Se déplacer** – Le personnage effectue une **avancée** en utilisant sa vitesse ou il **grimpe**. Un personnage peut utiliser un gabarit de déplacement plus court que ce qui est indiqué sur sa carte. Les règles pour Avancer et Grimper sont présentées aux pages 13-14.
- **Attaquer** – Le personnage peut effectuer une attaque avec n'importe quelle attaque indiquée sur sa carte. Les règles pour Effectuer une Attaque sont présentées à la page 15.
- **Se ressaisir** – Retirez un état spécial de ce personnage.
- **Utiliser un superpouvoir à « Action : »** – Certains superpouvoirs nécessitent l'utilisation d'une action. Les règles des superpouvoirs sont présentées à la page 6.
- **Jouer une carte Tactique d'Équipe « Active : Action »** – Certaines cartes Tactique d'Équipe ont le type « Active : Action ». Ces cartes nécessitent l'utilisation d'une action pour être jouée, en plus de tout coût en Pouvoir (⚡) à payer ou de remplir les conditions indiquées sur la carte. Les règles pour jouer les cartes Tactique d'Équipe sont présentées à la page 8.

Certaines règles spéciales ou certains superpouvoirs accordent des actions. Si une action est accordée par un effet, elle ne compte pas comme l'une des deux actions du personnage.

Après qu'un personnage a effectué ses actions, utilisé des superpouvoirs, des capacités d'interaction ou autres règles spéciales de son choix, son activation se termine. Placez un pion Activé sur sa carte Statistiques. Un personnage avec un pion Activé ne peut pas être choisi pour être activé à nouveau.

INTERAGIR

Souvenez-vous, interagir avec des pions Objectif n'est pas une action sauf si cela est spécifié explicitement par la carte Crise.

CAPACITÉ « À N'IMPORTE QUEL MOMENT »

Quand les règles du jeu précisent qu'un effet, qu'une capacité, qu'une carte Tactique d'Équipe ou qu'un superpouvoir peuvent être utilisés « à n'importe quel moment », elles ne sous-entendent pas véritablement que vous pouvez le faire n'importe quand. Les capacités avec ce timing peuvent être utilisées avant ou après d'effectuer une action ou qu'un effet ne soit déclenché, mais elles ne peuvent pas interrompre une action ou un autre effet.

PASSER

Un joueur peut terminer son tour sans activer un personnage, si au début de son tour il a moins de personnages sans pion Activé ou Sonné sur le champ de bataille que son adversaire. C'est ce qu'on appelle **passer**. Un joueur qui passe peut toujours jouer des cartes Tactique d'Équipe avant de déclarer la fin de son tour.

PHASE D'ENTRETIEN

Une fois que tous les personnages ont été activés, le round continue avec la Phase d'Entretien. Les joueurs marquent des points de victoire s'ils contrôlent, sécurisent ou détiennent des objectifs, puis ils résolvent des effets de joueur, puis des effets non-joueur. Ensuite, les personnages qui sont Sonnés enlèvent tous les dégâts, les états spéciaux et le pion Sonné de leur carte Statistiques et retourne celle-ci pour afficher

sa face Éclopé. Si le joueur qui a activé le dernier personnage lors de la Phase d'Activation a le pion Priorité, il le donne à son adversaire. Les joueurs retirent alors tous les pions Activé des personnages, déplacent le cube Round sur la case suivante de la piste Mission et commencent un nouveau round par une Phase de Pouvoir.

ÉTAPES DE LA PHASE D'ENTRETIEN

1. Les joueurs marquent des points de victoire (PV) grâce aux cartes Crise. Notez ces PV sur la piste Mission.
2. Résolvez les effets de joueur qui se produisent pendant la Phase d'Entretien.
3. Résolvez les effets non-joueur qui se produisent pendant la Phase d'Entretien. Le joueur qui a la priorité choisit l'ordre de résolution.
4. Les personnages avec un pion Sonné retirent tous les pions Dégât (D), les états spéciaux et leur pion Sonné. Ils retournent ensuite leur carte Statistiques pour afficher la face Éclopé.
5. Si le joueur qui a activé le dernier personnage pendant la Phase d'Activation a le pion Priorité, il le donne à son adversaire.
6. Retirez tous les pions Activé des personnages.
7. Déplacez le cube Round sur la case suivante de la piste Mission et commencez un nouveau round par une Phase de Pouvoir.

MARQUER DES POINTS DE VICTOIRE

Lorsque des PV sont marqués pendant la Phase d'Entretien, tous les joueurs marquent leurs PV simultanément. Les personnages ayant des pions Sonné ne sont jamais pris en compte pour déterminer si les conditions requises pour marquer des PV sont remplies.

DÉPLACEMENT

Les déplacements à Crisis Protocol se font le plus souvent avec des **gabarits de déplacement**. Il existe trois types de gabarits de déplacement : **succinct (S)**, **moyen (M)** et **long (L)**.

Lorsqu'un personnage avance, il utilise le gabarit de déplacement qui correspond à sa statistique de vitesse ou un gabarit plus petit.



Le **Baron Helmut Zemo** contourne une voiture pour se positionner correctement pour sa prochaine action. Pour cela, il plie le gabarit de déplacement comme il le souhaite.

Un **chevauchement** a lieu quand les socles des personnages et des éléments de terrain occupent tout ou partie d'un même espace. Si un effet implique le chevauchement de deux socles de personnage ou plus, le personnage ne peut pas terminer son déplacement à cet endroit. Un personnage ne peut pas terminer un déplacement si son socle devait chevaucher partiellement un élément de terrain – son socle doit chevaucher entièrement l'élément de terrain ou pas du tout pour terminer son déplacement.

Si un personnage est lancé ou poussé et que ce déplacement devait se terminer par le chevauchement du socle d'un autre personnage ou d'un élément de terrain, il s'arrête le long du gabarit de déplacement à la dernière position où il ne chevauche pas de socle ou d'élément de terrain. Si la figurine ou le socle d'un personnage ne peut pas s'adapter physiquement ou tenir en équilibre à un endroit donné, le personnage ne peut pas y terminer son déplacement.

Un personnage ne peut jamais sortir du champ de bataille. Si un lancer ou une poussée devait faire sortir le socle d'un personnage du champ de bataille, le personnage arrête son déplacement à la dernière position possible où il pourrait se trouver dans le respect des règles de déplacement.

Un personnage peut se déplacer de plusieurs façons :

- **Avancer** – Déplacement habituellement effectué pendant l'activation du personnage, représentant les manœuvres du personnage sur le champ de bataille.
- **Grimper** – Déplacement qui représente la capacité du personnage à escalader un mur ou à grimper sur le dessus d'un élément de terrain.
- **Lancer** – Déplacement effectué en lançant un personnage ou un objet dans les airs, généralement suite à une attaque, un superpouvoir ou une règle spéciale. Les lancers peuvent causer des **collisions**.
- **Pousser** – Déplacement effectué par un personnage qui est poussé le long d'une surface plane, généralement suite à une attaque, un superpouvoir ou une règle spéciale. Les poussées **ne causent pas de collision**.
- **Placer** – Déplacement effectué par un personnage qui apparaît soudainement dans un lieu. Le placement est utilisé pour simuler des choses comme la téléportation, tromper les sens d'un personnage ou manipuler le temps et l'espace. Le placement utilise une réglette de portée (voir page 8) plutôt qu'un gabarit de déplacement.

AVANCER

Lorsqu'un personnage avance, le joueur qui le contrôle prend le gabarit de déplacement approprié (ou un gabarit plus petit) et place l'extrémité échancree au contact du socle du personnage. Le joueur peut pivoter le gabarit de déplacement comme il souhaite, en se servant du pivot central. Le gabarit de déplacement peut chevaucher des éléments de terrain de même taille ou plus petits que le personnage qui avance, tout élément de terrain que le personnage chevauche actuellement et le socle de tout autre personnage. Une fois que le gabarit de déplacement est dans la position souhaitée, le joueur prend le personnage et pose son socle au contact de n'importe quelle partie du gabarit de déplacement.



Le **Soldat de l'Hiver, Agent Opérationnel** utilise une action pour grimper. Puisqu'il est considéré comme ayant une taille 5 pour ce déplacement, vous pouvez placer votre gabarit de déplacement sur de plus grands éléments de terrain et terminer votre déplacement dessus !

GRIMPER

Quand un personnage grimpe, il fait une avancée succincte (S) quelle que soit la vitesse indiquée sur sa carte Statistiques. Lorsque vous placez le gabarit de déplacement pour grimper, le personnage est considéré comme étant de taille 5.

GRIMPER

Les personnages ne peuvent pas se déplacer sur un terrain plus grand qu'eux, mais un personnage qui grimpe est considéré comme étant de taille 5 afin qu'il puisse avancer sur ou par-dessus la plupart des terrains !

EST-CE QUE TU RENTRES ICI ?

La figurine d'un personnage peut ne pas pouvoir se tenir dans ou sur certaines parties du champ de bataille. Si la figurine ou le socle d'un personnage ne peut pas s'adapter physiquement ou tenir en équilibre à un endroit donné, le personnage ne peut pas y terminer son déplacement.

LANCER

Aucun affrontement à base de superpouvoirs ne serait complet sans personnage se projetant les uns sur les autres ou lançant tout ce qui n'est pas fixé sur le champ de bataille pour écraser leurs ennemis sous un déluge de verre et d'acier tordu. Dans cet optique, il existe des effets et des attaques qui peuvent lancer des personnages et des objets, les envoyant voler à travers le champ de bataille et s'écraser avec des résultats dévastateurs !



Captain Marvel, Cosmic Avenger lance **Crâne Rouge, Maître du Monde** ! Placez le gabarit de déplacement de sorte qu'il soit au contact du socle de **Crâne Rouge, Maître du Monde**. Il est ensuite déplacé le long du gabarit. Lors de son déplacement, s'il entre en contact avec un élément de terrain ou un personnage, cela provoque une collision avec celui-ci.

LANCER UN PERSONNAGE

Le joueur qui effectue un lancer place l'extrémité échancrée du gabarit de déplacement approprié au contact du socle du personnage lancé. Ne pliez pas le gabarit, il doit rester droit. Déplacez le personnage lancé le long du gabarit de déplacement, avec son socle centré sur le gabarit de déplacement, de la distance spécifiée.

Lorsqu'un personnage lancé se déplace le long du gabarit de déplacement, il stoppe son déplacement si son socle entre en contact ou devait chevaucher le socle d'un autre personnage ou un élément de terrain. Le personnage lancé entre en collision avec ce personnage ou cet élément de terrain. Ignorez le personnage qui effectue le lancer et tout élément de terrain à partir duquel le personnage lancé a débuté son déplacement

pour déterminer s'il y a une collision. Si le personnage n'entre pas en collision avec quoi que ce soit, il se déplace de toute la longueur du gabarit.

Un personnage lancé qui entre en collision avec un élément de terrain subit 1 dégât (D). L'élément de terrain est détruit et retiré du champ de bataille si sa taille est plus petite que la taille du personnage lancé.

Un personnage lancé qui entre en collision avec un autre personnage subit 1 dégât (D). L'autre personnage doit effectuer un lancer d'esquive (voir page 18) pour éviter de subir des dégâts lui aussi.

Pour plus d'informations sur le lancer de terrain et les esquives, voir page 18.

POUSSER

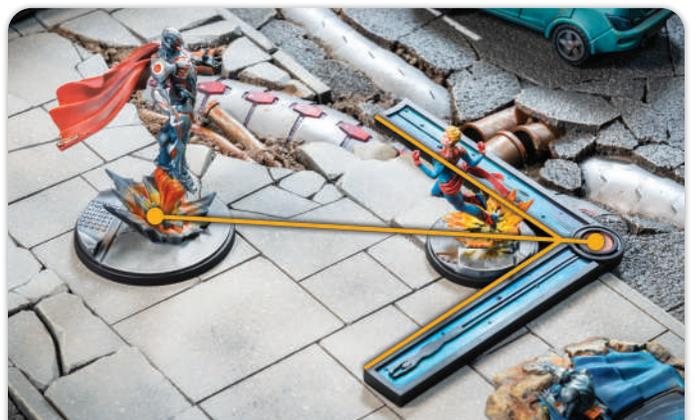
Un personnage qui est poussé suit les mêmes règles qu'un personnage qui est lancé, sauf que cela ne provoque pas de collision avec d'autres personnages ou d'autres objets.

PLACER

Certains effets peuvent demander de placer un personnage ou un objet à une certaine portée. Sauf si l'effet stipule autre chose, mesurez la portée des effets de placement à partir du personnage ou de l'objet qui est placé. Le personnage ou l'objet peut être placé n'importe où dans la portée indiquée. Si la figurine ne peut pas s'adapter physiquement ou tenir en équilibre à un endroit donné, le personnage ne peut pas y terminer son déplacement.



Captain America, First Avenger est en train de repousser **Crossbones, Mercenaire Impitoyable**. **Crossbones** peut être déplacé vers n'importe quelle direction tant qu'il ne franchit pas les lignes imaginaires formées par les bords du gabarit de déplacement.



Ultron, Tyran Métallique est en train de rapprocher **Captain Marvel, Cosmic Avenger** vers lui-même. **Captaine Marvel** peut être déplacée vers n'importe quelle direction tant qu'elle ne franchit pas les lignes imaginaires formées par les bords du gabarit de déplacement.

RAPPROCHER OU REPOUSSER

Quand un effet fait qu'un personnage se rapproche ou est repoussé d'un autre personnage ou objet, tracez une ligne droite entre l'extrémité la plus éloignée du socle du personnage déplacé, et l'extrémité la plus éloignée de l'objet ou du socle du personnage qui provoque le déplacement, en passant par le centre des deux socles.

Faites entièrement pivoter un gabarit de déplacement afin qu'il forme un angle à 90°.

Placez l'angle intérieur au contact du socle du personnage qui est déplacé, de telle façon que le pivot central du gabarit soit sur la ligne qui passe par le centre du personnage déplacé et le centre de l'autre personnage ou objet, et que chaque bord intérieur du gabarit touche le socle du personnage déplacé.

Si le personnage se **rapproche** de quelque chose, le pivot central du gabarit est positionné du côté de la ligne qui file derrière le personnage déplacé (voir l'image du bas de la page ci-contre).

Si le personnage est **repoussé** de quelque chose, le pivot central est positionné sur la ligne entre le personnage déplacé et le personnage ou objet duquel il s'éloigne (voir l'image du haut de la page ci-contre).

Le personnage déplacé ne peut pas franchir les lignes droites imaginaires qui seraient tracées le long des bords intérieurs du gabarit de déplacement, à partir du pivot centrale et jusqu'aux limites du champ de bataille.

EFFECTUER UNE ATTAQUE

Lorsqu'un personnage utilise une action d'attaque, il choisit l'une des attaques indiquées sur sa carte Statistiques et un personnage ennemi situé dans sa ligne de vue (LdV) comme cible de cette attaque. (Pour plus d'informations sur les lignes de vue, voir page 17.)

Un personnage ne peut jamais effectuer d'attaque s'il n'a pas de cible et ne peut jamais choisir un personnage allié pour être la cible de son attaque.

Chaque attaque a une portée qui représente la distance maximale que cette attaque peut atteindre. Un personnage ennemi doit se trouver dans la ligne de vue de l'attaquant ET à portée d'attaque afin d'être la cible de celle-ci. Si l'ennemi choisi n'est pas à portée ou en LdV, il ne peut pas être ciblé par cette attaque.

Les attaques sont résolues par des jets de dés en opposition. Le personnage qui effectue l'attaque (**l'attaquant**) et le personnage attaqué (**le défenseur**) créent une réserve distincte de dés en fonction de ses statistiques et d'éventuelles règles spéciales applicables. Puis ils lancent les dés de leur réserve respective et comparent le nombre de succès qu'ils ont chacun obtenus. Si l'attaquant a plus de succès que le défenseur, l'attaque inflige des dégâts (🌀) en fonction du nombre final de succès. Si le défenseur a plus de succès, il a évité, absorbé ou résisté à l'attaque et celle-ci n'inflige donc pas de dégât (🌀).

Lorsqu'un personnage effectue une attaque, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Choisir une attaque** : le joueur choisit l'une des attaques indiquées sur la carte Statistiques de son personnage attaquant. Si l'attaque a un coût en Pouvoir (⚡), le personnage doit avoir suffisamment de pions Pouvoir (⚡) pour payer ce coût. Si le personnage n'a pas assez de Pouvoir (⚡) pour payer l'attaque, il ne peut pas sélectionner cette attaque. L'attaquant utilise alors la règle de portée qui correspond à la portée indiquée par l'attaque choisie pour mesurer la distance qui le sépare de n'importe quel personnage ennemi.
2. **Déclarer une cible pour l'attaque et mesurer la portée** : le personnage attaquant choisit un personnage ennemi à portée et en LdV pour être la cible de son attaque. En commençant par l'attaquant, les deux joueurs résolvent tous les superpouvoirs ou effets qui se déclenchent quand un personnage a été ciblé par une attaque.
3. **Payer le coût en Pouvoir de l'attaque** : si l'attaque choisie a un coût en Pouvoir (⚡), l'attaquant dépense autant de pion Pouvoir (⚡) que le coût indiqué. S'il ne peut pas, l'attaque est terminée.

4. **Créer la réserve d'attaque** : l'attaquant crée une réserve de dés d'attaque avec une quantité de dés égale à la force (👊) de l'attaque. Appliquez tous les effets qui ajoutent ou retirent des dés de la réserve d'attaque. Notez qu'une réserve d'attaque ne peut jamais être réduite à 0 dé, elle contiendra toujours 1 dé au minimum.
5. **Créer la réserve de défense** : le défenseur détermine le type d'attaque qui le cible (physique 🍷, énergétique ⚡ ou mystique 🌀) et crée une réserve de défense avec une quantité de dés égale à sa statistique de défense correspondant à ce type. Appliquez tous les effets qui ajoutent ou retirent des dés de la réserve de défense. Notez qu'une réserve de défense ne peut jamais être réduite à 0 dé, elle contiendra toujours 1 dé au minimum.
6. **Lancer les dés de l'attaquant** : l'attaquant lance tous les dés de la réserve d'attaque. Il s'agit du lancer initial d'attaque.
7. **Lancer les dés du défenseur** : le défenseur lance tous les dés de la réserve de défense. Il s'agit du lancer initial de défense.
8. **Résoudre tous les résultats Critique** : en commençant par l'attaquant, chaque personnage lance un dé supplémentaire pour chaque résultat Critique (👊) dans son lancer initial. Les résultats Critique (👊) obtenus à cette étape 8 ne font pas partie du lancer initial et n'ajoutent pas de dés supplémentaires au lancer.
9. **Modifier les dés** : en commençant par l'attaquant, chaque personnage peut utiliser tous les superpouvoirs, couverts ou autres effets à sa disposition pour relancer ou changer ses dés. Les résultats Critique (👊) obtenus à cette étape 9 ne font pas partie du lancer initial et n'ajoutent pas de dés supplémentaires au lancer. Ensuite, en commençant par l'attaquant, chaque personnage peut utiliser des superpouvoirs ou d'autres effets pour obliger son adversaire à relancer ou changer ses dés. Là encore, les résultats Critique (👊) obtenus ne font pas partie du lancer initial et n'ajoutent donc pas de dés supplémentaires au lancer.
10. **Calculez les succès et comparez les résultats** : l'attaquant additionne chaque résultat Critique (👊), Remarquable (👑) et Touche (👉) sur ses dés, pendant que le défenseur additionne chaque résultat Critique (👊), Remarquable (👑) et Blocage (🛑) sur les siens. Le total du défenseur est alors soustrait du total de l'attaquant.
 - Si le total de l'attaquant est supérieur à celui du défenseur, le personnage ciblé subit un nombre de dégâts (🌀) égal à la différence.
 - Si le total du défenseur est supérieur ou égal à celui de l'attaquant, le personnage ciblé ne subit aucun dégât (🌀) de l'attaque, mais pourra tout de même subir d'autres effets.
11. **Résoudre les effets qui se produisent avant les dégâts (🌀)** : en commençant par l'attaquant, les joueurs résolvent les superpouvoirs ou les effets qui se déclenchent avant que des dégâts ne soient infligés.
12. **Appliquer les dégâts (🌀) et résoudre l'attaque** : s'il reste toujours plus de succès à l'attaquant après avoir comparé ses succès avec ceux du défenseur et résolu tout effet se déclenchant avant que des dégâts ne soient infligés, le défenseur ajoute à sa carte Statistiques un nombre de pions Dégât (🌀) égal aux succès restants de l'attaquant. Un personnage ne peut pas subir plus de dégâts que sa valeur d'endurance restante, tout dégât en excès est ignoré.
13. L'attaque est considérée comme résolue.
14. **Résoudre les effets qui se produisent après une attaque** : en commençant par l'attaquant, les joueurs résolvent les superpouvoirs ou les effets qui se déclenchent après qu'une attaque a été résolue.

MODIFIER LES DÉS

Pendant cette étape, il n'y a pas de limite au nombre de fois qu'un dé peut être relancé, mais **le même dé ne peut être relancé qu'une seule fois par règle spéciale ou capacité** permettant de le relancer, même si ces relances proviennent de sources différentes.

Par exemple, si un dé était relancé par un personnage en utilisant un superpouvoir, il ne pourrait pas être encore relancé par ce personnage en utilisant le même superpouvoir, que ce soit le sien ou qu'il soit accordé par une carte Crise ou un autre effet.

Comme autre exemple, un dé peut être relancé une fois par une capacité qui permet à un personnage de relancer deux dés et il peut ensuite être relancé à nouveau par une capacité différente qui permet à un personnage de relancer un dé. Cependant, ce dé ne pourrait pas être relancé deux fois via les deux relances accordées par la première capacité.

RÈGLES SPÉCIALES D'ATTAQUE

Certaines règles spéciales d'attaque ont des icônes devant leur nom, comme « **☉ Hémorragie** ». Si une règle spéciale a une ou plusieurs icônes devant son nom et que le résultat final du lancer d'attaque contient au moins autant de dés affichant ces icônes, alors l'effet de la règle spéciale est appliqué à l'attaque.

BRAS LASER 2.0



• ☉ Calciné : après que chaque attaque a été résolue, le personnage ciblé gagne l'état spécial Calciné.

Pour chaque attaque de ce rayon, si le lancer d'attaque contient au moins un résultat Remarquable (☉), une fois l'attaque résolue, le personnage ciblé gagne l'état spécial Calciné.

ORDRE DES EFFETS

Un joueur détermine toujours l'ordre dans lequel ses effets vont être appliqués. Par exemple, si un joueur a plusieurs occurrences de relance, il choisit l'ordre dans lequel il les résout.

ATTAQUES PAR RAYON

Les attaques par rayon sont un type spécial d'attaque qui impacte tous les personnages – alliés comme ennemis – à portée du rayon. Une attaque par rayon comporte un « B » avant le chiffre qui indique la portée de l'attaque, comme « **⊕ B2** » par exemple. Au lieu de déclarer une cible normalement, placez la réglette de portée appropriée sur le champ de bataille avec son extrémité au contact du socle du personnage attaquant et centrée sur celui-ci. Les personnages dont le socle entre en contact ou est chevauché par la réglette de portée sont considérés comme étant à portée de l'attaque.

Pour utiliser l'attaque, payez une seule fois le coût en Pouvoir (⊕), puis effectuez une série d'attaques en ciblant chaque personnage ennemi qui est dans la LdV de l'attaquant et à portée. Le joueur attaquant choisit l'ordre dans lequel il va résoudre ces attaques. Résolvez entièrement chaque attaque avant de passer à la suivante.

Après avoir résolu toutes les attaques, les autres personnages alliés à portée d'une attaque par rayon subissent 1 dégât mais ne subissent aucun autre effet de l'attaque.

Lorsqu'un effet oblige un personnage à effectuer une attaque par rayon en ciblant un personnage spécifique, il doit positionner la réglette de portée de telle sorte qu'elle soit au contact du socle du personnage spécifié ou qu'elle le chevauche. Si ce n'est pas possible, l'attaque ne peut pas être effectuée.



Le Docteur Octopus, Sinistre Scientifique attaque avec ses **Bras Laser 2.0** ! Parce que sa portée est **⊕ B4**, il centre la réglette de portée 4 sur son socle et la positionne de telle sorte qu'elle chevauche ou soit au contact des personnages qu'il souhaite attaquer. Il paie une seule fois le coût en Pouvoir (⊕) mais effectue une attaque contre chaque personnage ennemi au contact ou chevauché par la réglette de portée.

ATTAQUES DE ZONE

Les attaques de zone sont un type spécial d'attaque qui impacte tous les personnages — alliés comme ennemis — situés autour du personnage attaquant. Une attaque de zone comporte un « A » avant le chiffre qui indique la portée de l'attaque, comme « **⊕ A1** ». Le personnage attaquant ne déclare pas de cible pour une attaque de zone. Au lieu de cela, les personnages à portée du personnage attaquant sont à portée d'attaque.

Pour utiliser l'attaque, payez une seule fois le coût en Pouvoir (⊕), puis effectuez une série d'attaques en ciblant chaque personnage ennemi qui est dans la LdV de l'attaquant et à portée. Le joueur attaquant choisit l'ordre dans lequel il va résoudre ces attaques. Résolvez entièrement chaque attaque avant de passer à la suivante.

Après avoir résolu toutes les attaques, les autres personnages alliés à portée d'une attaque de zone subissent 1 dégât mais ne subissent aucun autre effet de l'attaque.

Lorsqu'un effet oblige un personnage à effectuer une attaque de zone en ciblant un personnage spécifique, ce dernier doit être à portée de l'attaque. Si ce n'est pas possible, l'attaque ne peut pas être effectuée.

DÉGÂTS DES PERSONNAGES

Quand un personnage subit des dégâts, placez sur sa carte Statistiques un nombre de pions Dégât (⊖) égal à la quantité de dégâts reçus. Un personnage ne peut jamais avoir de pions Dégât (⊖) en excès de son endurance actuelle ; tout dégât excédentaire est ignoré.

Qu'il s'agisse d'un paragon de justice ou d'un titan fou obsédé par la conquête galactique, les personnages de *Crisis Protocol* se battent encore plus vigoureusement lorsque les probabilités s'acharnent contre eux. Chaque fois qu'un personnage subit des dégâts (⊖) comme conséquence d'un effet ennemi, ce personnage gagne autant de Pouvoir (⊕) que le nombre de dégâts (⊖) subis. Ce gain de Pouvoir (⊕) simule le personnage qui puise dans sa colère, sa détermination ou son opiniâtreté afin de retourner le combat en sa faveur.

Quand un personnage a sur lui un nombre de pions Dégât (⊖) égal à sa valeur d'endurance, il est Sonné ou mis K.O.



L'**Invincible Iron Man** tente de tracer une LdV vers **Crâne Rouge, Maître du Monde** (taille 2) pour le frapper avec un **Répulseur Mk 2**. Cependant, **Crâne Rouge** s'est caché derrière un petit bâtiment (taille 3). **Iron Man** ne parvient pas à tracer une ligne droite, entre son socle et celui de **Crâne Rouge**, qui puisse éviter le bâtiment, donc il n'a pas de LdV vers **Crâne Rouge**. Si la moindre portion du socle de **Crâne Rouge** dépassait du bâtiment et qu'**Iron Man** pouvait tracer une ligne droite vers elle, alors **Iron Man** aurait une LdV vers **Crâne Rouge**.

Si la carte Statistiques du personnage est face Sain visible, placez dessus un pion Sonné. Un personnage avec un pion Sonné ne peut pas se déplacer ou être déplacé pour quelque raison que ce soit et ne peut pas être ciblé par des attaques ou être affecté par des règles spéciales ou des superpouvoirs. Les personnages Sonnés ne peuvent pas effectuer d'attaque ou jouer de cartes Tactique d'Équipe et n'ont pas de superpouvoirs. Les personnages Sonnés ne sont jamais pris en compte pour déterminer si les conditions requises pour marquer des PV sont remplies. Si un personnage est Sonné pendant son activation, son activation se termine immédiatement. De plus, les personnages Sonnés ne peuvent pas s'activer pendant la Phase d'Activation.

Si la carte Statistiques du personnage est face Éclaté visible, il est mis K.O. et ne peut plus se battre. Tous les effets sur le personnage s'arrêtent, puis il est retiré du champ de bataille.

DEVENIR ÉCLATÉ

N'oubliez pas : un personnage Sonné n'est pas mis hors de combat ! Pour plus d'informations sur la Phase d'Entretien et comment devenir Éclaté, voir page 12.

DÉGÂTS EN EXCÈS

Un personnage ne peut pas se voir infliger plus de dégâts que son endurance restante. Cela signifie que si une attaque devait infliger 5 dégâts, mais que le personnage n'a plus que 3 en endurance, l'attaque inflige 3 dégâts et non 5.

ÉTATS SPÉCIAUX

Certaines attaques ou superpouvoirs infligent des états spéciaux aux personnages. Quand une attaque ou un superpouvoir indique qu'un personnage gagne un état spécial, placez sur sa carte Statistiques un pion représentant cet état.

Un personnage ne peut pas être affecté plusieurs fois par le même état spécial en même temps. Si un personnage est censé gagner un état spécial qu'il a déjà, il ne le gagne pas. Les états spéciaux ne sont pas des effets ennemis ou alliés.

Vous pouvez consulter à la page 20 une liste des états spéciaux et de leurs effets.

ÉTATS SPÉCIAUX

Les états spéciaux ne sont pas des effets ennemis. Les personnages subissant des dégâts via des états spéciaux ne gagnent pas de Pouvoir (⊕) pour avoir subi ces dégâts (⊗).

LIGNE DE VUE

Un personnage dispose d'une ligne de vue (LdV) vers un autre personnage ou objet, si une ligne droite peut être tracée de façon ininterrompue depuis n'importe quelle partie du socle du personnage vers le socle de l'autre personnage ou vers l'objet. Une LdV n'est pas interrompue quand elle passe à travers des personnages, mais est interrompue par les éléments de terrain dont la taille est supérieure à celle de l'autre personnage ou objet. Un personnage a toujours une LdV vers lui-même.

Si un personnage se trouve au sommet d'un élément de terrain, ajoutez la taille du personnage et la taille de l'élément de terrain lorsque vous déterminez s'il y a une LdV. Un personnage au sommet d'un élément de terrain ignore cet élément de terrain quand il détermine s'il a une LdV vers un autre personnage ou objet.

Souvenez-vous que la taille d'un personnage est la valeur indiquée sur sa carte Statistiques. Il ne s'agit pas de la taille de son socle, ni des dimensions physiques de la figurine.

EXEMPLE D'ATTAQUE

Élodie décide d'utiliser la **Déflagration Photonique de Captain Marvel, Cosmic Avenger** contre le **Captain America, First Avenger de Stéphane**. Élodie commence par vérifier que **Captain America** est à portée d'attaque. La **Déflagration Photonique** a une portée (⊕) 4. Puisque le socle de **Captain America** est à portée, lors de la mesure avec la règle de portée 4, de **Captain Marvel**, il peut être ciblé par l'attaque. Il n'y a aucun obstacle entre les personnages, donc **Captain Marvel** a une LdV vers **Captain America**.

Ensuite, Élodie regarde la force (⊕) de l'attaque. La **Déflagration Photonique** ayant une force (⊕) de 5, Élodie prend cinq dés pour constituer sa réserve de dés d'attaque.

La **Déflagration Photonique** est une attaque de type énergétique (⊕). Comme la défense énergétique (⊕) de **Captain America** est de 4, Stéphane prend quatre dés pour constituer sa réserve de dés de défense. De plus, il utilise le superpouvoir **Blocage Parfait de Captain America**. Cela lui coûte 2 Pouvoirs (⊕) pour ajouter 2 dés à son lancer de défense. Stéphane prend 2 dés supplémentaires et les ajoute à sa réserve de dés, ce qui porte son total à 6.

Les deux réserves de dés étant prêtes, les joueurs lancent leurs dés. Élodie obtient un Critique (⊕), un Remarquable (⊕), un Vierge, un Blocage (⊕) et un Échec (⊕).

Stéphane obtient deux Blocages (⊕), un Remarquable (⊕), deux Vierges et un Échec (⊕).

Comme Élodie a obtenu un résultat Critique (⊕), elle bénéficie d'un dé supplémentaire à lancer. Elle le lance et obtient un Critique (⊕). Celui-ci ne faisant pas partie de son lancer initial, elle ne peut donc pas lancer un autre dé supplémentaire.

Stéphane n'a pas obtenu de résultat Critique (⊕) lors de son lancer initial, il ne lance donc pas de dé supplémentaire.

Élodie peut maintenant choisir de modifier ses dés en utilisant n'importe quelle capacité de relance ou de changement de dés qu'elle pourrait avoir. **Captain Marvel** n'a pas de telles capacités... mais un personnage allié, l'**Invincible Iron Man**, si ! **Iron Man** dépense 2 Pouvoirs pour **J.A.R. V.I.S.**, accordant ainsi 2 relances au **Captain Marvel**. Élodie ne peut pas relancer son Échec (⊕), elle décide de relancer ses résultats Vierge et Blocage (⊕). Elle obtient une Touche (⊕) et un Critique (⊕). Ce résultat Critique (⊕) ne faisant pas partie de son lancer initial, elle ne peut donc pas lancer un dé supplémentaire.

C'est maintenant au tour de Stéphane de modifier ses dés. **Captain America** n'a aucun superpouvoir lui permettant de relancer ses dés de défense, et ses alliés sont trop loin pour l'aider, donc Stéphane saute cette étape.

Aucun des deux personnages n'a de capacité capable de modifier les dés de son adversaire, les deux joueurs déterminent alors leur total de succès.

En tant qu'attaquante, Élodie considère tous ses résultats Critique (⚡), Remarquable (👁) et Touche (👊) comme étant des succès.

En tant que défenseur, Stéphane considère tous ses résultats Critique (⚡), Remarquable (👁) et Blocage (🛑) comme étant des succès.

Le lancer final d'Élodie comprend cinq succès : trois résultats Critique (⚡👁👁), un résultat Touche (👊) et un résultat Remarquable (👁).

Le résultat final de Stéphane comprend trois succès : un résultat Remarquable (👁) et deux résultats Blocage (🛑🛑).

Parce que le total de succès d'Élodie est supérieur à celui de Stéphane, la **Déflagration Photonique** de **Captain Marvel** réussit à infliger des dégâts. Avant d'appliquer les dégâts (🔥), les deux joueurs vérifient les effets à résoudre résultant de l'attaque. La **Déflagration Photonique** a une capacité Remarquable (👁) **Poursuite** qui lui permet d'effectuer une avancée succincte (S) pour se rapprocher du personnage ciblé avant que les dégâts ne soient infligés, si elle a obtenu au moins un résultat Remarquable (👁).

Comme Élodie a obtenu un résultat Remarquable (👁), elle utilise le gabarit de déplacement succinct (S) pour faire avancer **Captain Marvel** vers **Captain America**.

Puis, les joueurs passent à l'étape « Appliquer les dégâts ». Élodie a deux succès de plus que Stéphane, **Captain America** subit 2 dégâts (🔥). Stéphane pose 2 pions Dégât (🔥) sur la carte Statistiques de **Captain America**. Il y pose également 2 pions Pouvoir (⚡), ce qui correspond à la quantité de dégâts (🔥) subis suite à l'attaque de **Captain Marvel**.

Les règles spéciales de la **Déflagration Photonique** indiquent que **Captain Marvel** gagne autant de Pouvoir (⚡) que la quantité de dégâts (🔥) infligés par l'attaque. Comme l'attaque a infligé 2 dégâts (🔥), Élodie pose 2 pions Pouvoir (⚡) sur la carte Statistiques de **Captain Marvel**.

Les joueurs vérifient enfin s'il y a des effets qu'ils souhaitent utiliser maintenant que l'attaque a été résolue. Ni l'un ni l'autre ne le souhaite, donc l'attaque se termine.

TERRAIN

Le champ de bataille sur lequel les personnages combattent peut avoir un impact aussi crucial sur le cours de l'affrontement que les capacités des personnages elles-mêmes. Dans *Crisis Protocol*, la majeure partie du terrain est interactive, ce qui signifie que le terrain peut être utilisé pendant la partie comme arme ou couvert.

La majorité des éléments de terrain — des lampadaires et voitures aux étals de marché, voire même les bâtiments — sont du **terrain interactif**. De nombreux personnages ont des superpouvoirs leur permettant de lancer des éléments de terrain interactif à travers les champs de bataille ou de lancer d'autres personnages dessus. De plus, certains éléments de terrain interactif ont des règles spéciales indiquées sur les cartes Crise.

Le terrain interactif peut être **détruit**. Lorsque cela se produit, retirez du champ de bataille l'élément de terrain détruit. Si un personnage se trouve au sommet d'un élément de terrain lorsqu'il est détruit, placez-le directement sur le champ de bataille à l'endroit qu'il occupait au moment où a été retiré l'élément de terrain. Pour plus d'informations sur le lancer et la destruction de terrain interactif, voir ci-contre.

Les **éléments de terrain non-interactif**, tels que mentionnés sur certaines cartes Crise ou bien le terrain directement modelé dans le champ de bataille, ne peuvent pas être lancés ou détruits.



Quand un personnage ou un objet se trouve au sommet d'un élément de terrain qui est détruit pour une raison quelconque, placez le personnage ou l'objet sur le champ de bataille au même endroit, après avoir enlevé l'élément de terrain.

Les éléments de terrain ont tous une valeur de **taille**. Cette valeur représente la taille et/ou le poids de l'élément de terrain. La liste ci-dessous indique des éléments de terrain communs et leur taille. Cependant, comme les affrontements dans l'Univers Marvel n'ont de limites que votre imagination, les joueurs devraient toujours déterminer ensemble, avant le début de la partie, quels types d'élément de terrain sont placés sur le champ de bataille et à quelle taille ils correspondent. Si un pion Objectif devait être placé en chevauchant un élément de terrain de taille 6, déplacez l'élément de terrain jusqu'à ce que celui-ci ne chevauche plus le pion Objectif.

Voici quelques exemples d'éléments de terrain communs, mais n'hésitez pas à adapter votre propre collection de terrain :

Taille 1	Bancs, petites caisses, lampadaires
Taille 2	Bennes, tubes cryogéniques, voitures
Taille 3	Kiosques, panneaux d'affichage, food trucks
Taille 4	Camions, étals de marché
Taille 5	Bâtiments, monolithes, pyramides

LANCER UN ÉLÉMENT DE TERRAIN

Quand un personnage lance un élément de terrain, ce dernier est détruit et retiré du champ de bataille. Ensuite, le contrôleur du personnage positionne le gabarit de déplacement avec une extrémité au contact du personnage effectuant le lancer. Ne pliez pas le gabarit, il doit rester droit. Le premier élément de terrain ou le premier personnage touché ou chevauché par le gabarit de déplacement subit les effets d'une collision avec l'élément de terrain lancé. Lors de la détermination des collisions, ignorez tout élément de terrain que le personnage effectuant le lancer est en train de chevaucher.

Si un personnage est en train de chevaucher un élément terrain lorsqu'il est détruit, placez-le directement sur le champ de bataille au même endroit, après avoir enlevé l'élément de terrain.

Si l'élément de terrain lancé entre en collision avec un autre élément de terrain d'une taille inférieure, cet élément de terrain est également détruit.

Si l'élément de terrain lancé entre en collision avec un personnage, ce personnage doit faire un lancer d'esquive pour éviter de subir des dégâts.

ESQUIVE

Quand un élément de terrain ou un autre personnage entre en collision avec un personnage, ce dernier peut tenter d'esquiver afin d'éviter une partie voire tous les dégâts ! Pour ce faire, le personnage lance un nombre de dés égal à sa défense physique (🛡). Ajoutez un dé supplémentaire au lancer d'esquive pour chaque résultat Critique (⚡) obtenu lors du lancer initial, puis modifiez les dés si des règles spéciales ou effets vous l'autorisent. Le personnage subit des dégâts égaux à la taille de l'élément de terrain ou du personnage lancé +1. Diminuez de 1 ces dégâts pour chaque résultat

Critique (⚡), Remarquable (👁) et Blocage (🚫) présents dans le résultat final du lancer d'esquive.

ESQUIVE

1. Déterminez les dégâts de la collision en ajoutant 1 à la taille de l'élément de terrain ou du personnage lancé.
2. Lancez autant de dés que la défense physique (🛡) du personnage qui esquive.
3. Lancez un dé supplémentaire pour chaque Critique (⚡) obtenu dans le lancer initial d'esquive.
4. Modifiez les dés d'esquive grâce à des règles spéciales et effets.
5. Diminuez de 1 les dégâts de la collision pour chaque résultat Critique (⚡), Remarquable (👁) et Blocage (🚫) obtenu.
6. Subissez les dégâts restants (🔪).

COUVERT

Les éléments de terrain peuvent fournir un couvert aux personnages qui se cachent derrière eux. Pour qu'un personnage défenseur puisse bénéficier d'un couvert, il doit satisfaire tous les prérequis suivants :

- Le défenseur doit se trouver à portée (📏) 1 d'un élément de terrain de même taille ou plus grand que lui.
- Une ligne droite peut être tracée de n'importe quelle partie du socle de l'attaquant vers n'importe quelle partie du socle du défenseur à travers cet élément de terrain.
- L'attaquant n'est pas à portée (📏) 2 du défenseur.

Pendant l'étape « Modifier les dés de défense » d'une attaque, un personnage défenseur bénéficiant d'un couvert (du terrain ou d'autre chose) peut changer le résultat d'un dé de défense en un résultat Blocage (🚫).

APPENDICE A : TIMING

Si les joueurs tentent d'utiliser des superpouvoirs réactifs (⚡) ou des cartes Tactique d'Équipe au même moment, le joueur qui a la priorité déclare et résout ses effets en premier.

Si, à n'importe quel moment, plusieurs effets se produisent simultanément et que les règles ne donnent pas d'instruction sur leur ordre de résolution et qu'aucun joueur n'est l'attaquant, commencez toujours par le joueur actif et continuez dans l'ordre du tour. Une fois tous les effets de joueur résolus, résolvez tous les effets non-joueur dans l'ordre choisi par le joueur actif. Si un joueur attaque, le joueur attaquant résout tous ses effets, puis le joueur défenseur résout les siens et enfin les effets non-joueur son résolu dans l'ordre choisi par le joueur attaquant.

Quand vous résolvez des effets non-joueur, résolvez toujours les effets des cartes Crise après tous les autres effets non-joueur.

Vous trouverez ci-dessous la manière d'effectuer une attaque, étape par étape :

1. Choisir une attaque.
 - a. Vous ne pouvez pas choisir une attaque si vous ne pouvez pas payer son coût en Pouvoir (⚡).
2. Déclarer un personnage ennemi comme cible de l'attaque.
 - a. Choisissez un personnage en LdV du personnage attaquant pour être la cible de l'attaque.
 - b. Mesurez la portée jusqu'à la cible de l'attaque.
 - c. Si la cible n'est pas à portée, choisissez l'une des options suivantes :
 - i. Choisir une cible différente pour l'attaque.
 - ii. L'attaque prend fin.
3. Payer le(s) Pouvoir(s) (⚡) pour l'attaque, si besoin. Si le coût en Pouvoir (⚡) ne peut pas être payé, l'attaque prend fin.
4. Créer la réserve de dés de l'attaquant.
 - a. Ajoutez à la réserve de dés un nombre de dés égal à la force (🛡) de l'attaque.
 - b. Appliquez les effets qui ajoutent ou retirent des dés. Une réserve de dés ne peut jamais être réduite à 0 dé, elle contient toujours 1 dé au minimum.
5. Créer la réserve de dés du défenseur.
 - a. Ajoutez un nombre de dés égal à la défense qui correspond au type d'attaque.
 - b. Appliquez les effets qui ajoutent ou retirent des dés. Une réserve de dés ne peut jamais être réduite à 0 dé, elle contient toujours 1 dé au minimum.
6. Lancer les dés de l'attaquant. C'est le lancer initial d'attaque.
7. Lancer les dés du défenseur. C'est le lancer initial de défense.
8. Résoudre les résultats Critique (⚡) obtenus.
 - a. L'attaquant lance un dé supplémentaire pour chaque Critique (⚡) obtenu lors du lancer initial d'attaque.
 - b. Le défenseur lance un dé supplémentaire pour chaque Critique (⚡) obtenu lors du lancer initial de défense.
9. Modifier les dés.
 - a. Les joueurs modifient leurs dés.
 - i. L'attaquant applique des relances et des effets qui changent les résultats des dés de l'attaquant du lancer d'attaque.
 - ii. Le défenseur applique des relances et des effets qui changent les résultats des dés du défenseur du lancer de défense.
 - b. Les joueurs modifient les dés de leur adversaire.
 - i. L'attaquant applique des relances et des effets qui changent les résultats des dés du défenseur du lancer de défense.
 - ii. Le défenseur applique des relances et des effets qui changent les résultats des dés de l'attaquant du lancer d'attaque.
10. Déterminer la réussite ou l'échec de l'attaque.
 - a. Additionnez chaque résultat Critique (⚡), Remarquable (👁) et Touche (👊) de l'attaquant. Il s'agit du total de succès de l'attaquant.
 - b. Additionnez chaque résultat Critique (⚡), Remarquable (👁) et Blocage (🚫) du défenseur. Il s'agit du total de succès du défenseur.
 - c. Soustrayez le total de succès du défenseur du total de succès de l'attaquant. Si le résultat est 0 ou moins, l'attaque est un échec. Si le résultat est supérieur à 0, l'attaque est réussie, ce résultat est la quantité de dégâts que l'attaque devrait infliger lors de l'étape « Appliquer les dégâts ».
11. Résoudre les effets qui se produisent avant que les dégâts ne soient infligés.
 - a. Appliquez les effets de l'attaquant.
 - b. Appliquez les effets du défenseur.
 - c. Appliquez les effets des cartes Crise.

12. Appliquer les dégâts.
 - a. Le personnage défenseur subit les dégâts (⚡) de l'attaque. Un personnage ne peut pas subir plus de dégâts (⚡) que son endurance restante, tout dégât (⚡) en excès n'est pas appliqué. Le personnage ciblé gagne autant de Pouvoir (⚡) que de dégâts (⚡) subis.
13. L'attaque est considérée comme résolue.
14. Résoudre les effets qui se produisent après l'attaque.
 - a. Appliquez les effets de l'attaquant.
 - b. Appliquez les effets du défenseur.
 - c. Appliquez les effets des cartes Crise.

APPENDICE B : ÉTATS SPÉCIAUX

Vous trouverez ci-dessous la liste des états spéciaux et de leurs effets qui peuvent affecter les personnages de cette boîte de base de *Crisis Protocol*.

- **Calciné** – Le personnage lance 1 dé de défense en moins lors de ses lancers de défense.
- **Déstabilisé** – Quand le personnage s'active, sa première action doit être une action Se ressaisir. Cette action Se ressaisir doit retirer l'état spécial Déstabilisé.

- **Ensorcelé** – Le personnage ne lance pas de dés supplémentaires pour ses résultats Critique (⚡) lors des lancers d'attaque, de défense ou d'esquive.
- **Entravé** – Le personnage doit dépenser 1 Pouvoir (⚡) avant d'utiliser un superpouvoir (⚡) ou (⚡).
- **Étourdi** – Si un effet est censé faire gagner plus de 1 Pouvoir (⚡) au personnage, il ne gagne que 1 Pouvoir (⚡) à la place.
- **Hémorragie** – Le personnage subit 1 dégât (⚡) à la fin de chacune de ses activations.
- **Jugement** – Le personnage ne gagne pas de Pouvoir (⚡) quand il subit des dégâts d'attaques ennemies.
- **Poison** – Le personnage perd 1 Pouvoir (⚡) lors de la Phase de Pouvoir.
- **Ralenti** – Le personnage ne peut utiliser que le gabarit de déplacement succinct (⚡) quand il avance.
- **Secoué** – Le personnage lance 1 dé d'attaque en moins lors de ses lancers d'attaque.

APPENDICE C : GEMMES DE L'INFINI

Certains personnages de *Crisis Protocol* ont le superpouvoir inné (⚡) **Porteur de Gemme**. Ce superpouvoir permet à un personnage de manier une puissante Gemme de l'Infini ! Ce superpouvoir est indiqué sous forme de mot-clé sur la carte Statistiques du personnage et précise quelle(s) gemme(s) le personnage peut posséder. Chaque personnage ne peut avoir qu'une Gemme de l'Infini à la fois. Pour inclure des Gemmes de l'Infini dans votre escouade, vous devez d'abord les inclure dans votre roster. Quand un personnage qui peut porter une Gemme de l'Infini est inclus dans votre roster, il peut prendre une Gemme de l'Infini. S'il le fait, augmentez son Niveau de Menace du montant indiqué sur la carte de la Gemme de l'Infini. Quand un personnage avec une Gemme de l'Infini est inclus dans votre escouade, utilisez son Niveau de Menace augmenté. Placez la carte Gemme de l'Infini à côté de la carte Statistiques du personnage pour indiquer qu'il est en possession de la Gemme. Chaque roster ne peut contenir qu'une Gemme de l'Infini de chaque type. Pendant la Phase de Pouvoir, un personnage ayant une Gemme de l'Infini gagne 1 Pouvoir (⚡) supplémentaire par Gemme qu'il possède.

APPENDICE D : TRANSFORMATION

Certains personnages ont des superpouvoirs qui leur permettent de changer de forme. Lorsqu'un personnage qui dispose de plusieurs formes est déployé, déployez-le toujours sous sa forme normale. Cela peut être représenté par la moitié d'une carte Statistiques fractionnée ou par une carte Statistiques distincte. Quand il est sous sa forme normale, un personnage utilise les attaques, les superpouvoirs, la vitesse et la taille indiqués sous l'en-tête Normal ou sur sa carte Normale. Quand il est transformé, un personnage utilise les attaques, les superpouvoirs, la vitesse et la taille indiqués sous l'en-tête Transformé ou sur sa carte Transformée. Les personnages avec des cartes fractionnées utilisent toujours les mêmes valeurs de défense, niveau de menace et endurance, quelle que soit la forme qu'ils adoptent. Les personnages avec des cartes distinctes utilisent les statistiques indiquées sur la carte Statistiques correspondante.

Quand un effet ou un superpouvoir transforme un personnage, procédez comme suit :

- Placez sur le champ de bataille la figurine de la nouvelle forme du personnage, à portée (⚡) 1 de sa position actuelle.
- Retirez la figurine précédente du personnage. Il est maintenant représenté sur le champ de bataille par sa nouvelle forme.

Un personnage qui se transforme est toujours le même personnage, donc tous les effets, états spéciaux ou pions sur lui sont conservés quand il se transforme. Comment et quand un personnage peut se transformer est indiqué dans la description de ses attaques, superpouvoirs, règles spéciales ou cartes Tactique d'Équipe.



IMMUNITÉS

Si un personnage obtient de nouvelles immunités lorsqu'il adopte une nouvelle forme, il retire immédiatement tout état spécial contre lequel il est désormais immunisé. Lisez attentivement les formes de votre personnage pour vous assurer qu'elles sont correctement jouées !

APPENDICE E : MOTS-CLÉS

- **(∞) Immunité [État spécial]**
Ce personnage ne peut pas être affecté par l'état spécial indiqué. S'il possède déjà cet état spécial au moment où il obtient l'immunité, le personnage retire son état spécial.
Pour plus d'informations sur les états spéciaux, voir page 17.
- **(∞) Vol**
Quand vous placez le gabarit de déplacement lors d'une avancée, ce personnage est considéré comme étant de taille 5.
- **(∞) Marche Ascensionnelle**
Quand vous placez le gabarit de déplacement lors d'une avancée, ce personnage est considéré comme étant de taille 5.
Pour plus d'informations sur la taille et les déplacements, voir page 13.
- **(∞) Porteur de Gemme [Gemme de l'Infini]**
Ce superpouvoir indique quelle(s) Gemme(s) de l'Infini le personnage peut posséder. Chaque personnage ne peut posséder qu'une seule Gemme de l'Infini à la fois.
- **(∞) Facteur de Guérison [X]**
À la fin de chacune des activations de ce personnage, il peut se retirer X dégâts.
- **(∞) Acolytes [X]**
Ce personnage ne peut pas être inclus dans des rosters ou des escouades. Pendant la Phase de Déploiement, 1 personnage ayant le mot-clé Acolytes est mis en jeu en même temps que son personnage Parent.

APPENDICE F : ANCIENNES CARTES STATISTIQUES

Certaines cartes Statistiques précédemment publiées ne ressemblent pas aux cartes présentées dans ce livret de règles. Ces cartes fonctionnent de la même manière que leurs homologues plus récents, avec les mêmes symboles ayant les mêmes effets dans le jeu. Ne laissez pas les apparences vous tromper !

APPENDICE G : ACOLYTES

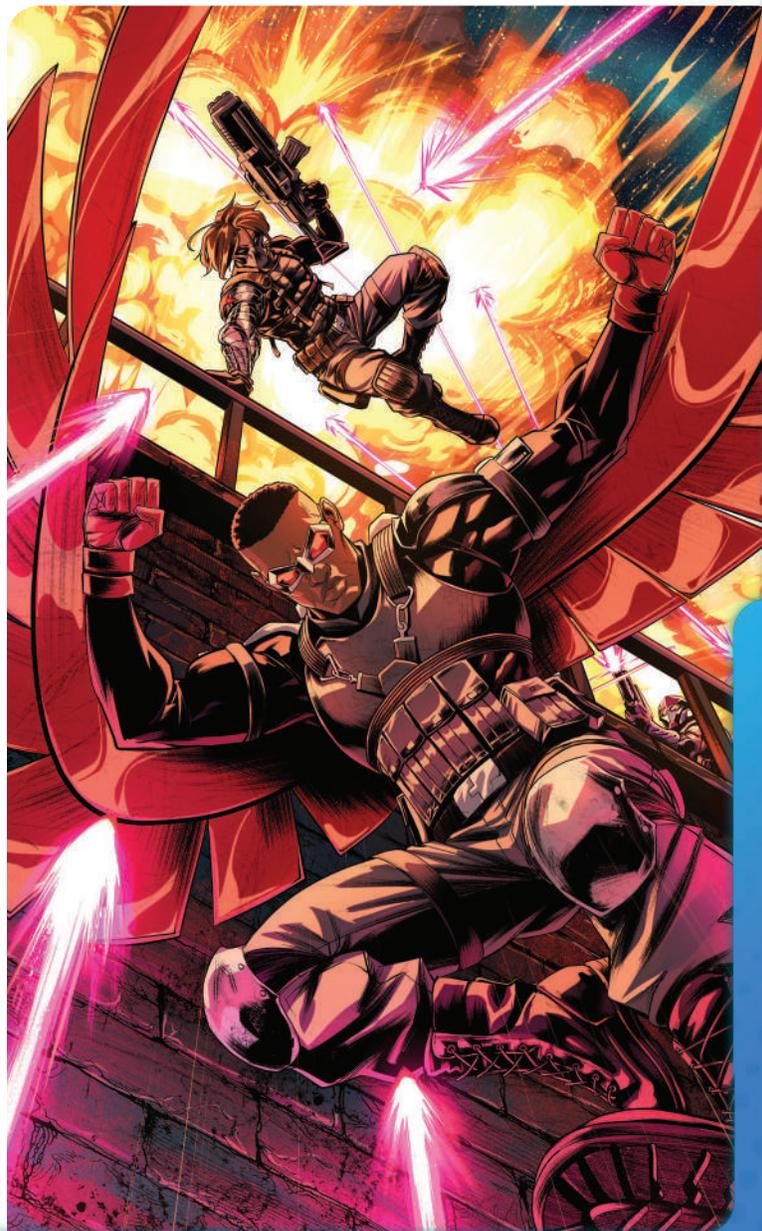
Certains personnages ont des règles spéciales qui leur permettent de mettre des Acolytes en jeu. La carte Statistiques d'un personnage Acolyte indique les personnages qui peuvent le mettre en jeu (entre parenthèses après le mot-clé Acolytes) – ce sont ses personnages Parent. Les personnages Acolyte ne peuvent jamais être inclus dans des rosters. Quand un personnage Parent est déployé, le personnage Acolyte correspondant est déployé en même temps et fait alors partie de votre escouade. Les personnages Acolyte peuvent également être mis en jeu par les effets d'une des règles spéciales de leur personnage Parent. Si un personnage Acolyte devait être mis en jeu ou déployé et qu'il y a déjà un personnage Acolyte allié en jeu, il n'est pas mis en jeu ou déployé.

Les Acolytes sont soumis à des règles spéciales qui les distinguent des personnages standards :

- Un joueur peut n'avoir qu'un seul personnage Acolyte en jeu à la fois.
- Les personnages Acolyte ne sont pas choisis pour s'activer pendant un tour. À la place, s'il n'a pas de pion Activé,

un personnage Acolyte s'active lors du tour où son personnage Parent est choisi pour s'activer. Avant l'activation du personnage Parent, le personnage Acolyte s'active. À la fin de son activation, votre tour ne se termine pas et le personnage Parent s'active.

- Si tous les personnages Parent d'un Acolyte sont Sonnés, ajoutez un pion Activé au personnage Acolyte. Si tous les personnages Parents d'un Acolyte sont mis K.O., changent de contrôleur ou sont retirés de la partie, retirez le personnage Acolyte de la partie.
- Si un personnage Acolyte devait changer de contrôleur, il est retiré de la partie.
- Les personnages Acolyte n'ont pas de face Éclopé. Si un personnage Acolyte devait être Sonné ou devait retourner sa carte Statistiques pour afficher la face Éclopé, il est mis K.O. à la place.
- Si, au début du tour d'un joueur, tous les personnages non-Acolyte qu'il contrôle ont des pions Activé, tous les personnages Acolyte qu'il contrôle gagnent un pion Activé.
- Les personnages Acolyte ne peuvent pas gagner ou avoir de Pouvoir.
- Les personnages Acolyte ne peuvent pas jouer de carte Tactique d'Équipe.
- Les personnages Acolyte ne peuvent pas être choisis par des effets de carte Tactique d'Équipe alliée.



RÉSUMÉS

COMMENCER LA PARTIE

CONSTITUER LA MISSION

1. Le joueur qui a la priorité choisit un type de crise (Sécurisation ou Extraction), mélange son paquet de cartes Crise correspondant et en pioche une.
2. Le joueur adverse mélange son paquet de cartes Crise de l'autre type et en pioche une.
3. Les joueurs révèlent simultanément les cartes piochées.
4. Le joueur qui n'a pas la priorité choisit une des deux cartes pour déterminer la valeur de Menace Maximale qui sera utilisée pendant la partie.
5. Le joueur qui n'a pas la priorité choisit un bord du champ de bataille comme zone de déploiement. Le joueur qui a la priorité aura le bord opposé comme zone de déploiement.
6. Les deux joueurs mettent en place la mission en suivant les instructions des deux cartes Crise révélées.

CONSTITUER ET DÉPLOYER LES ESCOUADES

1. Une fois la mission mise en place et la valeur de Menace Maximale déterminée, les joueurs choisissent des personnages de leur roster. La somme de leur Niveau de Menace doit être inférieure ou égale à la valeur de Menace Maximale.
2. Les joueurs choisissent l'affiliation de leur escouade.
3. Les joueurs choisissent leurs 5 cartes Tactique d'Équipe.
4. Les joueurs révèlent leur escouade simultanément.
5. Les joueurs déploient les escouades, en commençant par le joueur qui a la priorité.
6. Les joueurs choisissent leur capacité de Leadership simultanément.

ACTIONS

Se déplacer – Avancer ou Grimper.

Attaquer – Utiliser une attaque indiquée sur la carte Statistiques du personnage actif.

Se ressaisir – Retirer un état spécial.

Superpouvoir – Utiliser un superpouvoir actif (⊕) qui nécessite une action.

Carte Tactique d'Équipe – Jouer une carte Tactique d'Équipe de type « Active : Action ».

FACES DES DÉS

Critique	⚡	x1
Remarquable	⊕	x1
Touche	⊖	x2
Blocage	⊗	x1
Échec	⊘	x1
Vierge	⊙	x2

ICÔNES

⊕	Portée	⊕	Superpouvoir inné
⊖	Pouvoir	S M L	Déplacement
⊗	Force	⊕	Physique
⊘	Leadership	⊗	Énergétique
⊙	Superpouvoir actif	⊘	Mystique
⊚	Superpouvoir réactif	⊙	Dégâts

ERREURS FRÉQUENTES DE RÈGLES

Les joueurs ne lancent des dés supplémentaires pour les résultats Critique (⚡) qu'une seule fois par lancer, pas à chaque fois qu'un résultat Critique (⚡) est obtenu.

Interagir avec un objectif n'est pas une action.

PHASE D'UN ROUND

PHASE DE POUVOIR

1. Chaque personnage gagne 1 Pouvoir (⊕).
2. Résolez tous les effets de joueur qui se produisent pendant la Phase de Pouvoir, en commençant par le joueur qui a la priorité.
3. Résolez tous les effets non-joueur qui se produisent pendant la Phase de Pouvoir. Le joueur qui a la priorité choisit l'ordre de résolution.

PHASE D'ACTIVATION

1. Résolez tous les effets qui se produisent au début de la Phase d'Activation, en commençant par le joueur qui a la priorité. Après tous les effets de joueur, résolez les effets non-joueur.
2. Les joueurs alternent les tours jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de personnages qui puissent s'activer. Lors de son tour, le joueur active un personnage ou passe. Ce personnage peut effectuer des actions, utiliser des superpouvoirs et interagir avec des objectifs.
3. Résolez tous les effets qui se produisent à la fin de la Phase d'Activation, en commençant par le joueur qui a la priorité. Après tous les effets de joueur, résolez les effets non-joueur.

PHASE D'ENTRETIEN

1. Les joueurs marquent des points de victoire (PV) grâce aux cartes Crise. Notez ces PV sur la piste Mission.
2. Résolez les effets de joueur qui se produisent pendant la Phase d'Entretien.
3. Résolez les effets non-joueur qui se produisent pendant la Phase d'Entretien. Le joueur qui a la priorité choisit l'ordre de résolution.
4. Les personnages avec un pion Sonné retirent tous les pions Dégât (⚡), les états spéciaux et leur pion Sonné. Ils retournent ensuite leur carte Statistiques pour afficher la face Éclaté.
5. Si le joueur qui a activé le dernier personnage pendant la Phase d'Activation a le pion Priorité, il le donne à son adversaire.
6. Retirez tous les pions Activé des personnages.
7. Déplacez le cube Round sur la case suivante de la piste Mission et commencez un nouveau round par une Phase de Pouvoir.

DÉROULEMENT D'UNE ATTAQUE

1. Choisir une attaque
2. Déclarer une cible
3. Payer le coût en Pouvoir
4. Créer la réserve de dés d'attaque
5. Créer la réserve de dés de défense
6. Lancer les dés d'attaque
7. Lancer les dés de défense
8. Résoudre les résultats Critique
9. Modifier les dés
10. Déterminer la réussite ou l'échec de l'attaque
11. Résoudre les effets qui se produisent avant les dégâts
12. Appliquer les dégâts
13. L'attaque est résolue
14. Résoudre les effets qui se produisent après l'attaque