

13/11/2020

APENDICE

CORE RULES

MARVEL

CRISIS PROTOCOL

MINIATURES GAME



APENDICE A: SECUENCIA DE ATAQUE

Si los jugadores intentan utilizar superpoderes reactivos o cartas de táctica al mismo tiempo, el jugador con Prioridad declara y resuelve sus efectos primero.

Aquí encontrarás un desglose detallado, paso a paso de cómo realizar un ataque.

- 1. Elige un ataque.**
 - a. No puedes elegir un ataque si no puedes pagar su coste en Poder (⚡).
- 2. Declara un personaje enemigo como objetivo del ataque.**
 - a. Elige un personaje en LDV del personaje atacante para que sea el objetivo del ataque.
 - b. Mide el alcance del objetivo del ataque.
 - c. Si el objetivo no está al alcance, elige una de las siguientes opciones:
 - i. Elige un objetivo diferente para el ataque.
 - ii. La acción de ataque termina.
 - d. Si el objetivo está a tu alcance, resuelve los efectos que ocurren cuando un personaje es el objetivo, empezando por el atacante.
- 3. Paga el Poder (⚡) del ataque si corresponde.**
- 4. Crea la reserva de dados del atacante**
 - a. Añade dados igual a la fuerza (💪) del ataque a la reserva de dados.
 - b. Aplica efectos que añaden o quitan dados.
 - c. Una reserva de dados nunca puede ser reducida a menos de un dado.
- 5. Crea la reserva de dados del defensor.**
 - a. Añade dados de igual valor a la Defensa que coincide con el tipo de ataque.
 - b. Aplica los efectos que añaden o quitan dados.
 - c. Una reserva de dados nunca puede ser reducida a menos de un dado.
- 6. Tira la reserva de dados del atacante. Esta es la tirada de ataque.**
- 7. Tira la reserva de dados del defensor. Esta es la tirada de defensa.**
- 8. Resuelve los críticos (🔪) lanzados.**
 - a. El atacante tira un dado adicional por cada crítico (⚡) en la tirada de ataque original.
 - b. El defensor tira un dado adicional por cada crítico (⚡) en la tirada de defensa original.
- 9. Modifica los dados**
 - a. Los jugadores modifican sus dados.
 - i. El atacante realiza las repeticiones de tirada y los efectos que cambian los resultados de dados en la tirada de ataque.
 - ii. El defensor realiza las repeticiones de tirada y los efectos que cambian los resultados de dados en la tirada de defensa.
 - b. Los jugadores modifican los dados de su oponente.
 - i. El atacante realiza las repeticiones de tirada y efectos que cambian los resultados de dados en la tirada de defensa.

- ii. El defensor aplica las repeticiones de tirada y efectos que cambian los resultados de dados en la tirada de ataque.

- 10. Calcula el éxito o el fracaso.**
 - a. Suma el número de críticos (🔪), comodines (🃏) y aciertos del atacante (🎯). Este es el número de éxitos del atacante.
 - b. Suma el número de críticos (🔪), comodines (🃏) y bloqueos (🚫). Este es el número de éxitos del defensor.
 - c. Resta el número total de éxitos del defensor del número total de éxitos del atacante. Si el resultado es 0 o menos el ataque es un fracaso. Si el resultado es mayor que 0, el ataque tiene éxito. El número restante de éxitos es la cantidad de daño que el ataque causara en el paso de Aplicar Daño.
- 11. Resuelve los efectos que ocurren antes de que de que se produzca el daño.**
 - a. Aplica los efectos del atacante.
 - b. Aplica los efectos del defensor.
 - c. Aplica los efectos de las cartas de crisis.
- 12. Aplica el daño.**
 - a. El personaje defensor sufre el daño (🔪) del ataque. Un personaje sólo puede recibir daño (🔪) igual a su salud restante; cualquier exceso de daño (🔪) no se aplica. El personaje objetivo gana una cantidad de Poder (⚡) igual a la cantidad de daño (🔪) sufrido.
- 13. El ataque se resuelve.**
- 14. Resuelve los efectos que ocurren después del ataque.**
 - a. Aplica los efectos del atacante.
 - b. Aplica los efectos del defensor.
 - c. Aplica los efectos de las cartas de crisis.

APENDICE B: CONDICIONES ESPECIALES

Aquí encontrarás una lista de condiciones especiales y sus efectos sobre los personajes en el juego base de Crisis Protocol. Otras condiciones especiales adicionales se publicarán en futuras expansiones; Este documento se actualizará con todas las condiciones especiales a medida que se añadan al juego.

- **Sangrado** – El personaje sufre 1 daño (🔪) al final de cada una de sus activaciones.
- **Gafado** – El personaje no tira dados adicionales por sus resultados críticos (🔪) durante las tiradas de ataque, defensa o esquiva.
- **Ardiendo** – El personaje elimina un dado en sus tiradas de defensa.
- **Juicio** – El personaje no gana poder cuando sufre daño por ataques enemigos.
- **Envenenado** – El personaje pierde 1 Poder (⚡) durante la fase de poder.
- **Enraizado** – El personaje debe gastar 1 Poder (⚡) antes de usar un superpoder (⚡ o 🚫).
- **Conmocionado** – El personaje elimina un dado en sus tiradas de ataque.



© 2020 MARVEL



Atomic Mass Games and logo are TM of Atomic Mass Games. Atomic Mass Games, 1995 County Road B2 W, Roseville, MN, 55113, USA, 1-651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

- **Ralentizado** – El personaje sólo puede utilizar la herramienta de movimiento Corto (S) cuando avanza.
- **Tambalearse** – Cuando el personaje se activa su primera acción debe ser una acción de Sacudida. Esta acción de Sacudir debe eliminar la condición especial Tambalearse.
- **Aturdimiento** – Si un efecto hace que el personaje gane más de 1 Poder (P), gana sólo 1 Poder (P) en su lugar.

APENDICE C: GEMAS DEL INFINITO

Algunos personajes del Protocolo de Crisis tienen el superpoder innato (C) Portador de gema. Este superpoder permite a un personaje blandir una poderosa Gema del Infinito. Este superpoder aparece junto a otros superpoderes de palabra clave en la tarjeta de personaje e indica qué Gemas puede llevar el personaje. Cada personaje sólo puede llevar una Gema del Infinito a la vez. Para tener la opción de incluir Gemas del Infinito Gemas del Infinito en tu equipo, primero debes incluirlas en tu lista. Cada Gema del Infinito es tratada como un personaje a la hora de construir tu lista, por lo que deberás elegir un total de diez personajes y Gemas del Infinito combinados. Un personaje que tiene una Gema del Infinito aumenta su valor de amenaza en la cantidad indicada en la tarjeta de la Gema del Infinito. Coloca la tarjeta de la Gema del Infinito junto a la carta de estadísticas del personaje para mostrar que está en posesión de la Gema. Cada lista puede contener sólo una de cada Gema del Infinito. Durante la Fase de Poder, un personaje con una Gema del Infinito gana un de Poder (P) adicional por cada Gema que tenga. Cada Gema del Infinito otorga al personaje que la lleva un superpoder único que se encuentra en la carta de la Gema.



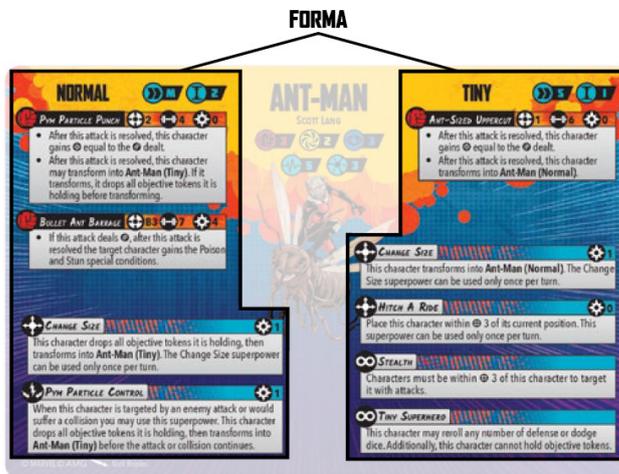
APENDICE D: TRASFORMACIÓN

Algunos personajes tienen superpoderes que les permiten transformarse en otras formas. Cuando se despliega un personaje que tiene varias formas, siempre se despliega en la forma normal del personaje. Mientras está en su Forma Normal, un personaje utiliza los ataques, superpoderes, velocidad y tamaño indicados en su lado Normal. Mientras está transformado, utilizará los ataques, superpoderes, velocidad y tamaño que aparecen en su lado Transformado. Independientemente de la forma en la que se encuentre un personaje, utilizará los valores de Defensa, Nivel de Amenaza y Salud que se encuentran en el centro de la tarjeta de personaje. Cuando un efecto o superpoder hace que un personaje se transforme, sigue estos pasos:

- Coloca la miniatura de la nueva forma en la que se transforma el personaje en el campo de batalla a 1 (C) de su posición actual.
- Retira la miniatura original del personaje que se transforma. Ahora estará representado en el campo de batalla por la nueva forma.

Un personaje transformado sigue siendo el mismo personaje, por lo que cualquier efecto, condición especial o fichas que tenga permanecen cuando se transforma.

Cómo y cuándo puede transformarse un personaje se describe en sus diferentes ataques, superpoderes, reglas especiales y cartas de táctica.



© 2020 MARVEL



Atomic Mass Games and logo are TM of Atomic Mass Games. Atomic Mass Games, 1995 County Road B2 W, Roseville, MN, 55113, USA, 1-651-639-1905. Actual components may vary from those shown.

APENDICE E: PALABRAS CLAVES

Inmunidad [Condición Especial]

Este personaje no puede sufrir la condición especial indicada. Si tiene la condición especial y gana Inmunidad a la misma, el personaje elimina la condición especial.

Para más información sobre las condiciones especiales véase la página 26 del Reglamento.

Vuelo

Al colocar la herramienta de movimiento durante un avance, este personaje cuenta como tamaño 5.

Trepamuro

Al colocar la herramienta de movimiento durante un avance, este personaje cuenta como tamaño 5.

Para más información sobre las condiciones especiales véase la página 15 del Reglamento.

Portador de Gema [Gema del Infinito]

Este superpoder indica qué Gema del Infinito puede llevar el personaje. Cada personaje sólo puede llevar una Gema del Infinito a la vez.

Factor Curativo [X]

Al final de cada una de las activaciones de este personaje puedes retirar X daños de sí mismo.



© 2020 MARVEL



Atomic Mass Games and logo are TM of Atomic Mass Games. Atomic Mass Games, 1995 County Road B2 W, Roseville, MN, 55113, USA, 1-651-639-1905.
Actual components may vary from those shown.