



MARVEL

CRISIS PROTOCOL

MINIATURES GAME

GRUNDREGELN

Grundspiel
Die Mächtigsten der Welt



CREDITS

ATOMIC MASS GAMES

Lead Game Designer
Will Shick

Lead Game Developer
Sarah Rowan

Development Manager
Will Pagani

Game Development
Andrew Dursum und Michael Plummer

Product Line Management
Melissa Butler und Andrea Lowe

Editing
Scheherazade Anisi, Stacey Janssen und Emily Parks

Proofreading
Sean Dawson, Jason McLean und Shane Washer

Graphic Design
Dan Gerlach, Justus Morschauser, Ryan Ritter und Brianna Winters

Photography
Matt Ferbrache und Leah Rosen

Graphic Design Manager
Jessy Stetson

Cover Art
Paris Alleyne, Ramon Perez und Joe Vriens

Token Art
Jordan Twaddle und William Puecker

Miniature Painting
Brendan Roy

Art Direction
Josh Colón und Preston Stone

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

Sculpting Coordination
Mike Jones

Engineering
Bexley Andrajack, Alex Edinger, Kevin Kircus,
Bryan Pierce, Nicholas Smith und Chris Tiemeyer

Engineering Manager
Evan Kang

Sculpting Director
Marco Segovia

Marketing Team
Summer Ditona, Courtney Downing,
Brian Keilen und Anne Richmond

Marketing Director
Elizabeth Peotter

Assistant to the Creative Director
Tony Konichek

Creative Director
Dallas Kemp

Director of Operations
Derrick Fuchs

Director of Product Development
Will Shick

Head of Studio
Simone Elliott

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordination
Kira Hartke, Kaitlin Souza

Licensing Approvals Manager
Dana Cartwright

Production Coordination
Jarrett Ford, John Hannasch, Estelle Gavin, Lee Houff,
Chris Jensen und Alex Schlee

Production Engineer
Michael Blomberg

Production Management
Justin Anger und Austin Litzler

Regional Head of Publishing
Bill Altig

Global Head of Publishing
Steve Horvath

MARVEL

Licensing Approvals
Amanda Barker und Paul Meshreky

DEUTSCHE AUSGABE – ASMODEE GERMANY

Übersetzung, Redaktion und Lektorat:
Benjamin Fischer, Sebastian Klinge, Susanne Kraft

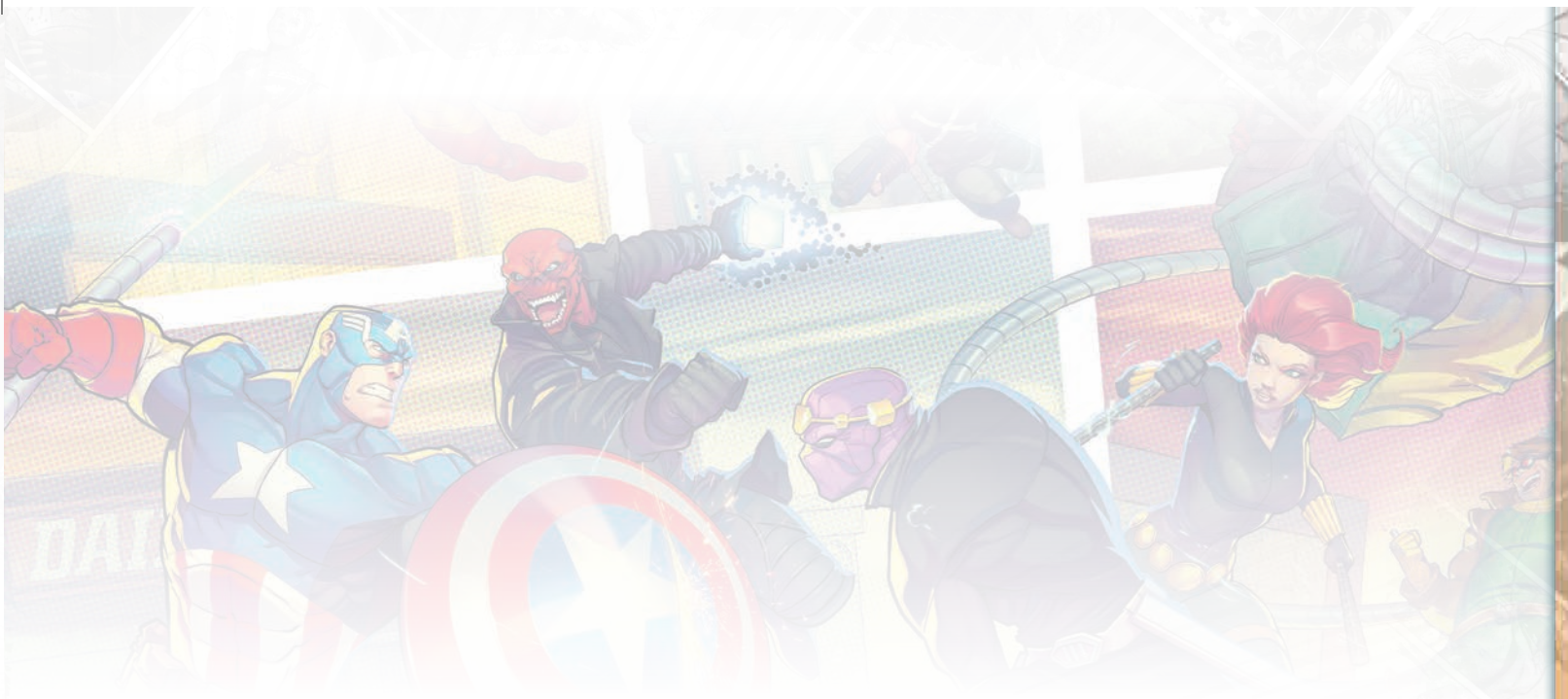
Satz und Layout:
Max Breidenbach

PLAYTESTERS

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 und William Rutan

© MARVEL

Atomic Mass Games und das Atomic-Mass-Games-Logo sind TM von Atomic Mass Games.

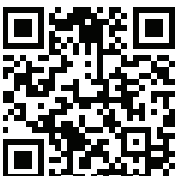


DIE KRISE BEGINNT ...

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELÜBERSICHT	4	BEWEGEN	13
GRUNDKONZEPTE	4	LAUFEN	14
MISSIONEN & KRISENKARTEN	4	KLETTERN	14
VORRANG	4	WERFEN	14
MISSIONSLEISTE	4	EINEN CHARAKTER WERFEN	14
CHARAKTERE	4	SCHIEBEN	14
VERBÜNDET, FEINDLICH UND KONTROLLIEREN	5	VERSETZEN	14
WERTEKARTEN	5	ZUBEWEGEN UND WEGBEWEGEN	14
EFFEKTE	6	ANGREIFEN	15
CHARAKTERANGRIFFE	7	SONDERREGELN VON ANGRIFFEN	16
SUPERKRÄFTE	7	STRAHENANGRIFFE	16
FÜHRUNGSFÄHIGKEIT	7	FLÄCHENANGRIFFE	17
KRAFT	8	SCHADEN	17
WÜRFEL	8	ZUSTÄNDE	17
MESSWERKZEUGE	8	SICHTLINIE	17
TEAMTAKTIK-KARTEN	8	BEISPIEL: ANGRIFF	18
SPIELVORBEREITUNG UND AUFBAU	9	GELÄNDE	18
VORRAT BILDEN	9	EIN GELÄNDETEIL WERFEN	19
DAS SCHLACHTFELD AUFBAUEN	9	AUSWEICHEN	19
VORRANG	9	DECKUNG	19
DIE MISSION VORBEREITEN	9	ANHANG A: ZUSTÄNDE	19
DIE MISSION FESTLEGEN	9	ANHANG B: INFINITY-STEINE	19
MISSIONSMARKER	10	ANHANG C: ALTE WERTEKARTEN	19
SPIELZIEL	11	ANHANG D: TIMING	20
EIN TEAM ZUSAMMENSTELLEN	11	ANHANG E: VERWANDELN	21
GRUPPIERUNG EINES TEAMS	11	ANHANG F: SCHLÜSSELWÖRTER	21
TEAMTAKTIK-KARTEN AUSWÄHLEN	12	ANHANG G: DIENER	21
AUFSTELLEN	12	SPIELÜBERSICHT	22
SPIELMECHANIKEN	12		
RUNDENABLAUF	12		
KRAFTPHASE	12		
AKTIVIERUNGSPHASE	12		
EINEN CHARAKTER AKTIVIEREN	12		
PASSEN	13		
AUFRÄUMPHASE	13		





atomicmassgames.com/docs

LIES DAS HIER ZUERST

Lade dir vor dem Spiel über den QR-Code oder auf atomicmassgames.com/docs die Bauanleitungen herunter. Löse vor dem Aufbau die Teile der Miniaturen mit einem Seitenschneider aus dem Gussgitter. Entferne dann mit einem scharfen Bastelmesser vorsichtig die Reste des Gussgitters und die Gussgrate. Prüfe vor dem Kleben, ob alles zusammenpasst, und verwende sparsam Modellbaukleber, um die Teile zu befestigen. Sei vorsichtig und folge genau den Anweisungen des Herstellers. Für Kinder unter 16 Jahren empfehlen wir, die Miniaturen unter Aufsicht einer erwachsenen Person zusammenzubauen. Viel Spaß!

Miniaturen



Geländeteile



Würfel



Wertekarten



Geländeteile

Zähler



Reichweitschablonen



Bewegungsschablonen



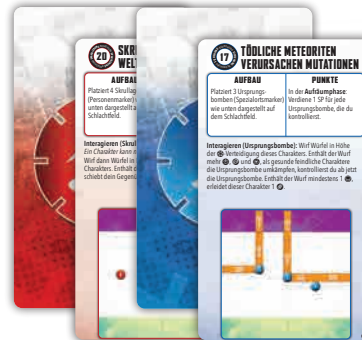
Missionsleiste



Dienerkarte



Krisenkarten



Teamtaktik-Karten



Marker



Material nicht maßstabsgetreu. Enthaltene Miniaturen sind unbemalt und nicht zusammengebaut.

EINE KRISE STEHT BEVOR

Willkommen bei *Marvel: Crisis Protocol*, einem Tabletop-Miniaturenspiel voller spannender Kämpfe! Stelle Teams aus Helden und Schurken des Marvel-Universums zusammen und ziehe mit deinen mächtigen Kämpfern gegen andere Teams in Gefechte epischen Ausmaßes.

Entfesse mit Red Skull, dem Herrscher über die Welt, die Macht des Kosmischen Würfels und reiße so die Realität deiner Feinde in Fetzen. Führe mit Captain America, dem Ersten Avenger, deine Verbündeten an und beschütze sie an vorderster Front vor feindlichen Angriffen. Mache dir mit Captain Marvel, dem Kosmischen Avenger, die Macht eines Doppelsterns zu eigen und schleudere Autos, Trucks und sogar Gebäude auf deine Feinde.

So mächtig diese Charaktere auch sind, alleine können sie nicht gewinnen. Du musst sie geschickt steuern und benötigst mehr als rohe Gewalt, um den Kampf für dich zu entscheiden. In *Crisis Protocol* brauchst du jedes Mal eine gerissene Strategie und musst sorgfältig taktieren, denn zu Beginn jeder Partie werden andere Missionsziele bestimmt. Nur indem du die vereinte Stärke deiner Marvel-Charaktere nutzt, kannst du die Superkräfte deines Gegenübers ausstechen und dir so den Sieg sichern!

Mach dich bereit, dein Können zu beweisen, und stürze dich in die dynamische und waghalsige Action von *Crisis Protocol*!

SPIELÜBERSICHT

Crisis Protocol ist ein taktisches Miniaturenspiel für zwei Personen, in dem ihr eure selbst zusammengestellten Teams aus Marvel-Charakteren gegeneinander antreten lasst, um auf personalisierten Schlachtfeldern Missionsziele zu erfüllen.

Vor jeder Partie bildet ihr jeweils einen Vorrat aus Helden und Schurken des Marvel-Universums. Wenn ihr mit der Partie anfangt, baut ihr gemeinsam das Gelände und die Hindernisse des Schlachtfelds auf, die euren Kampf beeinflussen werden, und bestimmt eure Mission aus zufällig gezogenen Krisenkarten.

Erst nachdem eure Mission festgelegt ist, stellt ihr jeweils euer Team aus dem zuvor gebildeten Charaktervorrat zusammen, um es gegen das feindliche Team antreten zu lassen. So könnt ihr die Fähigkeiten eurer Charaktere auf die bevorstehende Mission anpassen. Eure Teams werden mit einzigartigen Angriffen und Superkräften gegeneinander kämpfen und können dabei sogar ihre Umgebung selbst für sich nutzen!

Eine Partie von *Crisis Protocol* wird über mehrere Runden gespielt. Eure Teams verdienen Siegpunkte, indem sie Missionsziele erfüllen. Wer als Erstes 16 Siegpunkte verdient hat, gewinnt.

WIDERSPRECHENDE REGELN

In dieser Spielanleitung werden die Grundregeln von *Crisis Protocol* erklärt. Manche Sonderregeln, Superkräfte und Teamtaktik-Karten widersprechen diesen Regeln. In solchen Fällen gelten die besonderen widersprechenden Regeln statt der Grundregeln.

GRUNDKONZEPTE

In diesem Abschnitt werden die Grundkonzepte bezüglich der Miniaturen und des Spielablaufs beschrieben.

MISSIONEN & KRISENKARTEN

Ihr legt die Mission der Partie fest, indem ihr zwei Krisenkarten kombiniert. Jede Mission besteht immer aus einer Krise des Typs „Sicherung“ und einer Krise des Typs „Evakuierung“. Missionen bilden die Grundlage, um Siegpunkte zu verdienen und das Spiel zu gewinnen. Für mehr Informationen zum Festlegen der Mission siehe S. 9.

AUFBAU VON KRISENKARTEN

Jede Krisenkarte besteht aus den folgenden Elementen:

- Krisenname** – Der Titel der Krise.
- Krisentyp** – Der Typ der Krise: Sicherung oder Evakuierung.
- Maximale Bedrohung** – Gibt den maximal erlaubten Bedrohungsgrad eines Teams an.
- Aufbau** – Gibt an, welche Missionsmarker ihr zu Beginn der Partie auf dem Schlachtfeld platziert. Für mehr Informationen zur Vorbereitung einer Krise siehe S. 9 – 10.
- Punkte** – Gibt an, wie ihr Siegpunkte (SP) verdienen könnt.
- Regeln** – Gibt Sonderregeln an, z. B. wie eure Charaktere mit den Missionsmarkern dieser Krise interagieren können.
- Set-Symbol** – Gibt das Set an, aus dem diese Karte stammt.
- Aufbauskitze** – Gibt an, wo ihr die Missionsmarker dieser Krise mithilfe von Reichweitenschablonen platzieren müsst.

Das Diagramm zeigt eine Krisenkarte mit folgenden Beschriftungen:

- 1. Krisenname:** SKRULLS INFILTRIEREN WELTREGIERUNG
- 2. Krisentyp:** 20 (Sicherung)
- 3. Maximale Bedrohung:** 20
- 4. Aufbau:** Platziert 4 Skrullagenten (Personenmarker) wie unten dargestellt auf dem Schlachtfeld.
- 5. Punkte:** In der **Aufräumphase:** Verdiane 1 SP für jeden Skrullagenten, den ein von dir kontrollierter Charakter hält.
- 6. Regeln:** **Interagieren (Skrullagent):** Nimm den Skrullagenten. Ein Charakter kann nur 1 Skrullagenten gleichzeitig halten. Wirf dann Würfel in Höhe der ②-Verteidigung dieses Charakters. Enthält der Wurf weder ④ noch ⑤, schiebt dein Gegenüber diesen Charakter um ⑤.
- 8. Aufbauskitze:** Ein Schlachtfeld mit Markern für Skrullagenten und Charaktere.
- 7. Set-Symbol:** Ein kleines Symbol in der unteren rechten Ecke.

VORRANG

Der Vorrang bestimmt, in welcher Reihenfolge ihr eure Züge in einer Runde durchführt. Ihr haltet den Vorrang mithilfe des Vorrangsmarkers fest: Wer den Vorrangsmarker hat, hat in dieser Runde den Vorrang.

MISSIONSLEISTE

Auf der Missionsleiste haltet ihr mit den Zählern eure jeweiligen SP und die aktuelle Spielrunde fest. Einigt euch gemeinsam, welche Zähler-Farbe ihr als Rundenzähler verwendet und wer welchen SP-Zähler nimmt.

CHARAKTERE

In *Crisis Protocol* stellt ihr die Teams, die ihr kontrolliert, aus Helden und Schurken des Marvel-Universums zusammen. Sowohl Helden als auch Schurken sind **Charaktere**.

Jeder Charakter wird durch eine detaillierte Miniatur dargestellt. Bevor ihr spielen könnt, müsst ihr eure Miniaturen zusammenbauen. Bemalt sie, um so eure Sammlungen einzigartig zu machen!

Wie in den Comics hat jeder Charakter in *Crisis Protocol* besondere Kräfte und Fähigkeiten, die als Angriffe und Superkräfte bezeichnet

werden. Diese setzt ihr ein, um gegeneinander anzutreten und schlussendlich zu gewinnen. Die Angriffe und Superkräfte eines Charakters werden auf seiner Wertekarte aufgeführt.

VERBÜNDET, FEINDLICH UND KONTROLLIEREN

In *Crisis Protocol* beziehen sich Regeln häufig auf **verbündete** oder **feindliche** Charaktere. Charaktere, die du kontrollierst, sind mit dir verbündet. Charaktere, die dein Gegenüber kontrolliert, sind feindliche Charaktere. Falls dir ein Spieleffekt erlaubt, den Charakter deines Gegenübers zu **kontrollieren**, zählt er für keinerlei Teamtaktik-Karten oder Führungsfähigkeiten als verbündeter Charakter.

WERTEKARTEN

Die Wertekarte eines Charakters führt alle **Werte** des Charakters auf, die beim Spielen benötigt werden.

Die Wertekarte eines Charakters hat zwei Seiten: **Gesund** und **Verletzt**. Zu Beginn zeigt die Wertekarte jedes Charakters die gesunde Seite. Die Seiten lassen sich durch die Hintergrundfarbe unterscheiden. Ist der Hintergrund türkis, ist der Charakter gesund. Ist der Hintergrund orange, ist er verletzt. Charaktere können im Spielverlauf verletzt werden, falls sie zu viel Schaden (☹️) erleiden. In diesem Fall muss die Wertekarte auf die verletzte Seite gedreht werden. Schaden und Verletzungen werden genauer auf S. 17 erklärt.

AUFBAU VON WERTEKARTEN

Jede Wertekarte besteht aus den folgenden Elementen:

- Charaktername** – Der Name des Charakters.
- Alter Ego** – Die Identität des Charakters im Alltag. Wird verwendet, um doppelte Charaktere in deinem Team zu vermeiden.
- Angriffe** – Eine Aufzählung aller Angriffe, die dem Charakter zur Verfügung stehen. Es gibt 3 Angriffstypen: Physisch (👊), Energie (⚡) und Mystisch (🌀).
- Führungsfähigkeit** (🌟) – Eine Aufzählung aller Führungsfähigkeiten des Charakters, falls er welche halt. Diese können

das gesamte Team beeinflussen. Nicht jeder Charakter hat eine Führungsfähigkeit. Für mehr Informationen zu Führungsfähigkeiten siehe S. 7.

- Superkräfte** – Eine Aufzählung aller Superkräfte des Charakters. Es gibt 3 Superkrafttypen: Aktiv (⚡), Reaktiv (⚡) und Passiv (☹️).
- Ausdauer** – Die maximale Anzahl an Schaden (☹️), den der Charakter erleiden kann, bevor er angeschlagen oder besiegt wird.
- Bewegungsweite** – Der Bewegungsspielraum des Charakters auf dem Schlachtfeld. Die Bewegungsweite ist entweder Kurz (S), Mittel (M) oder Lang (L). Der Buchstabe gibt die längste Bewegungsschablone an, die der Charakter beim Laufen verwenden kann. Für mehr Informationen zum Bewegen siehe S. 13.
- Größe** – Die Größe des Charakters. Wird vor allem zum Bestimmen der Sichtlinie und fürs Werfen und Zusammenstoße verwendet. Der Größenwert hängt nicht mit der Größe der Basis oder der tatsächlichen Größe der Miniatur zusammen.
- Bedrohungsgrad** – Wird verwendet, um zu begrenzen, welche / wie viele Charaktere für die Mission in das Team aufgenommen werden können.
- Physische Verteidigung** (👊) – Gibt an, wie gut sich der Charakter gegen physische Angriffe wie Faustschläge oder Schusswaffen wehren kann. Die Zahl gibt an, wie viele Verteidigungswürfel der Charakter gegen einen physischen Angriff wirft.
- Energieverteidigung** (⚡) – Gibt an, wie gut sich der Charakter gegen Energieangriffe wie Repulsorschüsse oder Blitze wehren kann. Die Zahl gibt an, wie viele Verteidigungswürfel der Charakter gegen einen Energieangriff wirft.
- Mystische Verteidigung** (🌀) – Gibt an, wie gut sich der Charakter gegen mystische Angriffe wie Illusionen oder Gedankenkontrolle wehren kann. Die Zahl gibt an, wie viele Verteidigungswürfel der Charakter gegen einen mystischen Angriff wirft.

The diagram illustrates the layout of the Iron Man character card. It shows a small version of the card with labels pointing to specific elements:

- 1. Charaktername**: Points to the character's name at the top left.
- 2. Alter Ego**: Points to the character's name in the top left corner of the card.
- 3. Angriffe**: Points to the list of abilities on the right side of the card.
- 4. Führungsfähigkeit**: Points to the leadership ability icon (🌟) on the right side.
- 5. Superkräfte**: Points to the list of superpowers at the bottom of the card.

The card itself is titled "DER UNBESIEGBARE IRON MAN" and "TONY STARK". It features a red and gold Iron Man suit illustration. The stats and abilities are as follows:

- 10. Physische Verteidigung**: 4
- 11. Energieverteidigung**: 3
- 12. Mystische Verteidigung**: 3
- 6. Ausdauer**: 6
- 8. Größe**: 2
- 9. Bedrohungsgrad**: 4
- 7. Bewegungsweite**: M

Abilities:

- REPULSOR TYP 2**: 4, 5, 0. Effects: Nach dem Angriff: Dieser Charakter erhält 4 in Höhe des zugefügten. Nach dem Angriff: Hat der Angriff keinen zugefügt, erhält dieser Charakter 1. Schieben: Bevor zugefügt wird: Dieser Charakter schiebt den Ziel-Charakter um 3 von sich weg.
- MILLIARDEN-DOLLAR-SCHLAG**: 3, 7, 3. Effects: Bevor zugefügt wird: Versetze diesen Charakter innerhalb von 1 zum Ziel-Charakter. Werfen: Nach dem Angriff: Hat der Ziel-Charakter Größe 3 oder weniger, wirft dieser Charakter ihn um 3 von sich weg.
- FOKUSSIERTER UNIBEAM**: 5, 7, 4. Effects: Wenn du beim Basis-Angriffswurf für 2 zusätzliche Würfel wirfst: Du wirfst für alle 2 jeweils 2 statt 1 zusätzlichen Würfel. Nach dem Angriff: Enthält der Angriffswurf 1 oder mehrere, erleidet dieser Charakter 2.
- UPGRADEN WIR DICH MAL (GRUPPIERUNG: S.H.I.E.L.D.)**: Immer wenn ein verbündeter Charakter angreift, verteidigt oder ausweicht, im Schritt Würfel verändern: Er darf 1 ausgeben, um 1 seiner Würfel neu zu werfen.
- J.A.R.V.I.S.**: Wenn ein anderer verbündeter Charakter in 4 angreift, im Schritt Würfel verändern: Dieser Charakter (Der Unbesiegbare Iron Man) darf 1-3 ausgeben, um diese Superkraft einzusetzen. Für jede ausgegebene darf der verbündete Charakter 1 seiner Angriffswürfel neu werfen.
- ICH BIN IRON MAN**: Würde dieser Charakter durch einen feindlichen Effekt erleiden, darf er diese Superkraft einsetzen und den erlittenen um 1 reduzieren.
- FLIEGEN**

CHARAKTERE UND OBJEKTE

Die Miniaturen, die die Marvel-Helden und -Schurken darstellen, werden als Charaktere bezeichnet. Geländeteile und Marker werden als Objekte bezeichnet.

EFFEKTE

Effekte werden durch Superkräfte, Angriffe, Sonderregeln, Teamtaktik-Karten oder Krisenkarten ausgelöst. Wenn sich eine Regel auf „feindliche Effekte“ oder „verbündete Effekte“ bezieht, bezieht sie sich auf alles, was durch den Effekt eines feindlichen oder verbündeten Charakters ausgelöst wird. Effekte von Krisenkarten sind weder verbündete noch feindliche Effekte.

Manchmal tritt ein Effekt nach etwas in Kraft, z. B. „nach dem Angriff“. Das bedeutet, dass der Effekt abgehandelt wird, nachdem das andere vollständig abgehandelt wurde.

BEISPIEL

*Der Unbesiegbare Iron Man greift Crossbones, Gnadenloser Söldner an. Falls Iron Man mit diesem Angriff Schaden zufügt, kann Crossbones nach dem Angriff seine Superkraft **Aggressiv** einsetzen, um auf Iron Man zuzulaufen. Bevor er durch **Aggressiv** laufen darf, müssen alle Fähigkeiten, Effekte und der Schaden durch Iron Mans Angriff abgehandelt werden.*

Manchmal widersprechen sich Effekte: Manche Effekte besagen, dass ein Charakter etwas tut oder tun kann bzw. dass ein Effekt eintritt oder eintreten kann, während andere Effekte besagen, dass ein Charakter genau das nicht tun kann oder genau dieser Effekt nicht eintreten kann. In allen Fällen, in denen beides zur selben Zeit auf den selben Charakter angewendet werden würde, überschreibt der „kann nicht“-Effekt den „kann“-Effekt.

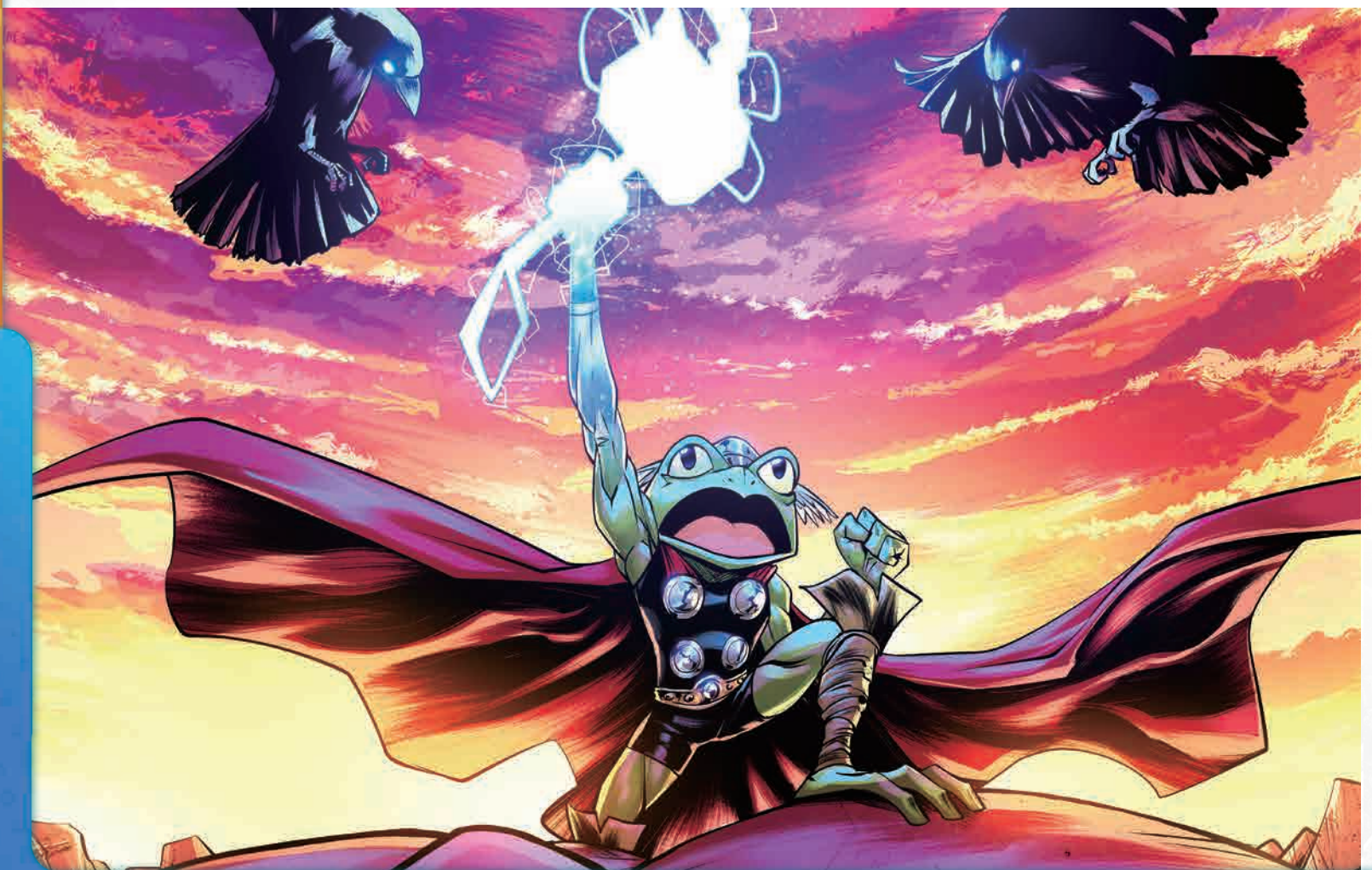
BEISPIEL

*Captain America, Erster Avenger hält einen Missionsmarker, dessen Sonderregel besagt, dass er nicht mehr als eine Bewegungsaktion pro Zug durchführen kann. Nachdem er eine Bewegungsaktion durchgeführt hat, will Captain America seine Superkraft **Ansturm** einsetzen, um eine Bewegungs- gefolgt von einer Angriffsaktion durchzuführen. Falls er **Ansturm** einsetzt, kann er dessen Bewegungsaktion nicht nutzen, da er in diesem Zug bereits eine Bewegungsaktion durchgeführt hat.*

Manche Effekte besagen, dass du einen Wert oder die Würfelanzahl eines Charakters halbieren musst. Immer wenn du eine Zahl halbieren musst, rundest du das Ergebnis auf.

EFFEKTE MIT GLEICHEM NAMEN

Jeder Charakter und jedes Objekt kann nur ein Mal pro Auslöser von einem Effekt mit gleichem Namen betroffen sein.



CHARAKTERANGRIFFE

Die Angriffe eines Charakters geben an, wie er kämpft. So greift **Der Unbesiegbare Iron Man** mit Repulsoren an, während **Doc Ock, Sinistrier Wissenschaftler** mit seinen mechanischen Armen zuschlägt. Jeder Angriff wird durch die folgenden Eigenschaften beschrieben:

1. **Typ** – Der Angriffstyp: Physisch (☺), Energie (⚡) oder Mystisch (☯). Der Angriffstyp wird auf der Wertekarte durch das entsprechende Symbol und die entsprechende Farbe dargestellt.
2. **Name** – Der Name des Angriffs. Damit wird der Angriff identifiziert. Sonderregeln können sich darauf beziehen.
3. **Reichweite** (⊕) – Die maximale Entfernung des Angreifers zum Ziel. Die Zahl von 1 bis 5 entspricht einer bestimmten Reichweitenschablone.
4. **Stärke** (⊕) – So viele Würfel werden beim Angriff geworfen.
5. **Kraftkosten** – So viel Kraft (⊕) muss der Charakter für den Angriff ausgeben.
6. **Sonderregeln** – Hier werden die Sonderregeln des Angriffs angegeben. Für mehr Informationen zu Sonderregeln von Angriffen siehe S. 16.

1. Typ 2. Name 3. Reichweite 4. Stärke 5. Kraftkosten

SCHILDWURF (☺) 3 5 0

- Nach dem Angriff: Dieser Charakter erhält ⊕ in Höhe des zugefügten ☺
- ☺ **Abprallen**: Nach dem Angriff: Dieser Charakter darf einen zusätzlichen **Schildwurf**-Angriff durchführen. Der zusätzliche Angriff muss einen anderen Charakter in ⊕ 3 zum ursprünglichen Ziel-Charakter als Ziel haben, der in beliebiger Entfernung zu diesem Charakter sein kann. Der zusätzliche Angriff hat nicht die Sonderregel **Abprallen**.

6. Sonderregeln

SUPERKRÄFTE

Die Charaktere in *Crisis Protocol* sind allesamt außergewöhnliche Individuen. Sei es aufgrund von intensivem Training, körperlichen Modifikationen oder Gamma- bzw. kosmischer Strahlung: Sie haben alle übermenschliche Fähigkeiten. Diese Fähigkeiten werden als **Superkräfte** bezeichnet.

7. **Typ** – Der Superkrafttyp: Aktiv (⊕), Reaktiv (⚡) oder Passiv (☯). Der Superkrafttyp wird auf der Wertekarte durch das entsprechende Symbol dargestellt.
8. **Name** – Der Name der Superkraft. Damit wird die Superkraft identifiziert. Sonderregeln können sich darauf beziehen.
9. **Kraftkosten** – So viel Kraft (⊕) muss der Charakter für die Superkraft ausgeben. Nicht alle Superkräfte haben Kraftkosten (⊕).
10. **Sonderregeln** – Der Effekt der Superkraft und die Bedingungen, um sie einsetzen zu können.

1. Typ 2. Name 3. Kraftkosten

ANSTURM (⊕) 2

Aktion: Dieser Charakter führt sofort eine Bewegungsaktion gefolgt von einer Angriffsaktion durch. Diese Superkraft kann nur ein Mal pro Zug eingesetzt werden.

4. Sonderregeln

Der Typ einer Superkraft, der durch ein entsprechendes Symbol dargestellt wird, gibt an, wie und wann sie eingesetzt werden kann. Im Folgenden werden die Superkrafttypen beschrieben:

Aktive Superkraft (⊕) – Aktive Superkräfte können jederzeit während der Aktivierung des Charakters eingesetzt werden. Für manche aktiven Superkräfte muss der Charakter eine Aktion ausgeben. In solchen Fällen wird der Effekt mit „**Aktion:**“ eingeleitet.

ICH WERDE GERADE ERST WARM (⚡) 2

Wähle ein interaktives Geländeteil oder einen feindlichen Charakter und wirf es/ihn um ☺. Das Geländeteil bzw. der Charakter muss Größe 4 oder weniger haben und in ⊕ 2 sein. Diese Superkraft kann nur ein Mal pro Zug eingesetzt werden.

Bei der Superkraft **Ich werde gerade erst warm** von **Captain Marvel, Kosmischer Avenger** handelt es sich um eine aktive Superkraft. **Captain Marvel** kann sie also nur während ihrer Aktivierung einsetzen. Da der Effekt nicht mit „**Aktion:**“ eingeleitet wird, muss **Captain Marvel** keine Aktion ausgeben, um sie einzusetzen. Sie muss dennoch die Kraftkosten bezahlen.

Reaktive Superkraft (⚡) – Reaktive Superkräfte können nur als Reaktion auf bestimmte Auslöser eingesetzt werden. Jede reaktive Superkraft kann pro Auslöser nur ein Mal eingesetzt werden.

PERFECTE VERTEIDIGUNG (☯) 2

Wenn dieser Charakter als Ziel eines Angriffs bestimmt wird: Er darf diese Superkraft einsetzen und seinem Verteidigungswurf gegen diesen Angriff 2 Würfel hinzufügen.

Perfekte Verteidigung von **Captain America, Erster Avenger** ist eine reaktive Superkraft. Er kann sie jedes Mal einsetzen, wenn er als Ziel eines Angriffs bestimmt wird aber immer nur ein Mal! Sie hat Kraftkosten von 2, er muss also immer 2 Kraft ausgeben, um sie einsetzen zu können.

Passive Superkraft (☯) – Passive Superkräfte können immer eingesetzt werden, wenn ihr Auslöser eintritt, und haben nie Kraftkosten. Charaktere, die einen Angeschlagen-Marker haben, profitieren nicht von ihren passiven Superkräften.

DAS STECK ICH WEG (☯)

Immer wenn dieser Charakter durch einen feindlichen Effekt ☺ erleiden würde: Reduziere den erlittenen ☺ um 1, bis zu einem Minimum von 1.

Die Superkraft **Das steck ich weg** von **Crossbones, Gnadenloser Söldner** ist passiv. Er muss also keine Kraft ausgeben, um sie einzusetzen, und kann sie immer einsetzen, wenn ihr Auslöser eintritt.

Manche passiven Superkräfte, beispielsweise „Fliegen“, sind in *Crisis Protocol* weit verbreitet. Solche Superkräfte werden auf den Wertekarten nur durch Schlüsselwörter aufgezählt. Ihre Regeln werden in der Spielanleitung statt auf den Wertekarten erklärt.

Für eine Liste solcher Superkräfte siehe Anhang F auf S. 21.

FÜHRUNGSFÄHIGKEIT (★)

Auch wenn jeder Charakter in *Crisis Protocol* unglaubliche Kräfte und Fähigkeiten aufweist, stehen bestimmte Charaktere wie **Captain America, Erster Avenger** oder **Red Skull, Herrscher über die Welt** mit ihren Führungsqualitäten an der Spitze der berühmtesten Gruppierungen des Marvel-Universums. Wenn dein Team genau einen Charakter mit einer Führungsfähigkeit beinhaltet, dessen Führungsfähigkeit zur Gruppierung deines Teams passt, wird seine Führungsfähigkeit aktiv. (Für mehr Informationen zu Gruppierungen siehe S. 11.) Das heißt, dass dein gesamtes Team (auch Charaktere, die selbst nicht der Gruppierung des Teams angehören) den Effekt der Führungsfähigkeit (★) erhält, solange der Charakter mit der Fähigkeit auf dem Schlachtfeld ist. Falls in deinem Team mehrere mögliche Charaktere mit Führungsfähigkeiten sind, musst du eine dieser Fähigkeiten als aktiv für die Partie auswählen, nachdem ihr eure Teams aufgestellt habt. Alle Führungsfähigkeiten, die du nicht gewählt hast oder nicht wählen konntest, sind für diese Partie inaktiv.

★ DIE MÄCHTIGSTEN HELDEN DER WELT (GRUPPIERUNG: AVENGERS)

Ein Mal pro Zug, wenn ein verbündeter Charakter angreift, im Schritt **Würfel verändern**: Enthält der Angriffswurf 1 oder mehrere ⚡, darf der Angreifer 1 ⚡ ausgeben, um 1 seiner Seiten in eine beliebige andere Seite zu ändern.

Als ikonischer Anführer der Avengers hat **Captain America, Erster Avenger** die Führungsfähigkeit **Die mächtigsten Helden der Welt**. Solange das Team von **Captain America** der Gruppierung **Avengers** angehört (siehe S. 11) und er auf dem Schlachtfeld ist, profitiert das gesamte Team von dieser Fähigkeit, falls sie aktiv ist. Gehört dein Team nicht den **Avengers** an oder verlässt **Captain America, Erster Avenger** das Schlachtfeld, profitiert das Team nicht von der Fähigkeit.

KRAFT (⚡)

Ob er einen gewaltigen, zerstörerischen Angriff startet oder einen Müllwagen auf einen Gegner schleudert – jeder Charakter in *Crisis Protocol* verlässt sich auf die besondere Ressource „Kraft“ (⚡), um seine mächtigen Angriffe und Superkräfte einzusetzen.

Die Kraft eines Charakters wird durch Kraftmarker auf seiner Wertekarte festgehalten. Immer wenn dein Charakter Kraft (⚡) erhält, legst du so viele Kraftmarker auf seine Wertekarte. Ein Charakter kann höchstens 10 Kraft (⚡) haben; überschüssige Kraft geht verloren.

Wenn dein Charakter Kraft (⚡) ausgibt oder verliert, entfernst du so viele Kraftmarker von seiner Wertekarte. Ein Charakter kann nicht mehr Kraft ausgeben oder verlieren, als er auf seiner Wertekarte zur Verfügung hat. Hat ein Charakter nicht genug Kraft, um die Kosten eines Angriffs oder einer Superkraft zu bezahlen, kann er diesen Angriff oder diese Superkraft nicht einsetzen. Verliert ein Charakter durch einen Effekt mehr Kraft, als er auf seiner Wertekarte hat, verliert er stattdessen alle Kraft, die er hat.

Am häufigsten erhalten Charaktere Kraft (⚡) zu Beginn der Kraftphase oder, wenn sie Schaden durch feindliche Effekte erleiden. Sie können aber auch Kraft durch Sonderregeln, Missionsmarker, Superkräfte und andere Effekte erhalten.

WÜRFEL

Crisis Protocol verwendet spezielle achtseitige Würfel, mit denen das Ergebnis vieler Spieleffekte wie Angriff und Verteidigung bestimmt wird. Diese Würfel haben die folgenden Seiten:

- **Kritisch** ⚡ (1 ×) – Diese Seite fügt bei Angriffs-, Verteidigungs- und Ausweichwürfen Würfel hinzu. Sie zählt normalerweise als Erfolg.
- **Spezial** ⚡ (1 ×) – Diese Seite kann bestimmte Fähigkeiten auslösen oder es gelten für sie bestimmte Sonderregeln. Sie zählt normalerweise als Erfolg.
- **Treffer** ⚡ (2 ×) – Diese Seite zählt bei Angriffswürfen normalerweise als Erfolg und löst keine anderen Effekte aus.
- **Block** ⚡ (1 ×) – Diese Seite zählt bei Verteidigungswürfen normalerweise als Erfolg und löst keine anderen Effekte aus.
- **Leerseite** (2 ×) – Diese Seite zeigt kein Symbol und hat normalerweise keinen Effekt.
- **Fehlschlag** ⚡ (1 ×) – Diese Seite kann nicht neu geworfen oder verändert werden.

MESSWERKZEUGE

Crisis Protocol verwendet zwei Arten von Messwerkzeugen: **Reichweiten-** und **Bewegungsschablonen**.

Ihr könnt Entfernungen, die durch eines der Messwerkzeuge abgemessen werden, jederzeit abmessen. Dabei dürft ihr aber nur 1 Reichweiten- und 1 Bewegungsschablone gleichzeitig verwenden. Beim Abmessen messt ihr immer nur gerade die horizontale Entfernung und nie nach oben oder unten. Die Schablone bleibt auf einer Höhe, selbst wenn ihr für Objekte oder Charaktere auf unterschiedlichen Höhen messt.

Reichweiteschablonen werden verwendet, um die Entfernung für Angriffe, Aktionen und andere Effekte abzumessen. Es gibt 4 Reichweiteschablonen von Reichweite 2 bis 5. Reichweite 1 lässt sich bestimmen, indem man die schmale Seite einer beliebigen Reichweiteschablone verwendet.



Bewegungsschablonen werden verwendet, um die Entfernung fürs Laufen, Werfen oder Schieben abzumessen. Es gibt 3 Bewegungsschablonen: **Kurz** (S), **Mittel** (M) und **Lang** (L). Ihr könnt immer nur eine Bewegungsschablone gleichzeitig verwenden, um eine Entfernung abzumessen.



So wird gemessen: Lege die passende Schablone mit einem schmalen Ende mittig an das Objekt oder die Charakterbasis an, von der aus du misst. Das ist das Objekt oder der Charakter, der den Angriff bzw. die Aktion oder Fähigkeit durchführt. Ist das nicht möglich (weil z. B. ein Geländeteil im Weg ist), halte die Schablone über dem Schlachtfeld und schätze so die Position so gut wie möglich ab.

Manche Effekte besagen, dass ein Objekt oder ein Charakter in einer bestimmten Entfernung zu einem anderen Objekt oder Charakter sein muss. Das ist dann der Fall, wenn irgendein Teil dieses Objekts oder der Basis dieses Charakters in der angegebenen Entfernung zu irgendeinem Teil des anderen Objekts oder der anderen Charakterbasis ist. Ein Objekt oder Charakter ist immer in Reichweite zu sich selbst.

TEAMTAKTIK-KARTEN

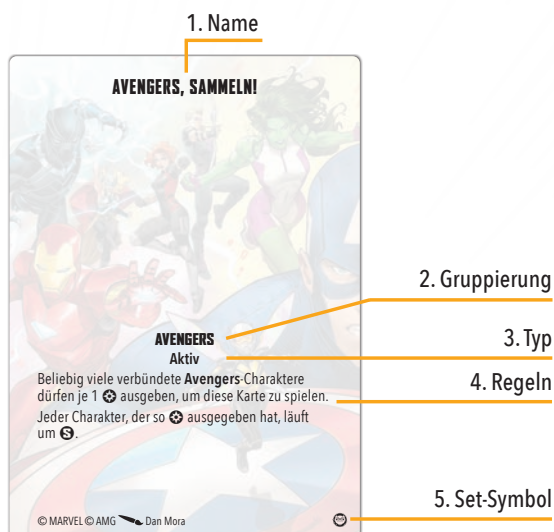
Teamtaktik-Karten stellen bestimmte Ereignisse im Spielverlauf dar, bei denen beispielsweise ein Charakter einen Kameraden in letzter Sekunde aus einer gefährlichen Situation rettet oder Red Skull die Macht des Kosmischen Würfels nutzt, um einen „Verbündeten“ über seine Grenzen hinaus wachsen zu lassen. Teamtaktik-Karten haben die unterschiedlichsten Einmal-Effekte und werden, wie auf der Karte beschrieben, von einem oder mehreren Charakteren gespielt. Charaktere, die sie spielen, müssen normalerweise Kraft (⚡) dafür ausgeben. Nach dem Spielen werden sie normalerweise abgelegt und können für den Rest der Partie nicht mehr gespielt werden. Du wählst deine Teamtaktik-Karten beim Zusammenstellen deines Teams aus deinem Vorrat aus.

AUFBAU VON TEAMTAKTIK-KARTEN

Jede Teamtaktik-Karte besteht aus den folgenden Elementen:

1. **Name** – Der Name der Karte.
2. **Gruppierung** – Gibt an, ob das Team einer bestimmten Gruppierung angehören muss, damit ein Charakter diese Teamtaktik-Karte spielen kann, oder ob sie von jedem Team ohne eine bestimmte Gruppierung eingesetzt werden kann. Für mehr Informationen zu Gruppierungen siehe S. 11.
3. **Typ** – Gibt an, wann die Karte gespielt werden kann. Deine Charaktere dürfen **aktive** Teamtaktik-Karten jederzeit während deiner Züge spielen. Dabei muss der Charakter, der sie spielt, nicht der aktuell aktivierte Charakter sein. **Reaktive** Teamtaktik-Karten dürfen nur gespielt werden, wenn der aufgeführte Auslöser eintritt. Jede reaktive Teamtaktik-Karte darf nur ein Mal pro Auslöser gespielt werden. Du darfst Teamtaktik-Karten mit dem Text „Aktiv: Aktion“ nur einsetzen, wenn du dafür eine Aktion deines aktuell aktivierten Charakters, der sie spielen soll, ausgibst.

4. **Regeln** – Gibt an, wie die Karte eingesetzt wird und was der Effekt der Karte ist.
5. **Set-Symbol** – Gibt das Set an, aus dem diese Karte stammt.



Um eine Teamtaktik-Karte einzusetzen, bestimmst du einen oder mehrere Charaktere, die sie spielen sollen, folgst den Anweisungen auf der ausgewählten Karte und wählst entsprechend deine Ziele. Der oder die Charaktere, die die ausgewählte Karte spielen, geben wie beschrieben Kraft (⚡) oder andere Kosten aus.

KENNE DEINEN FEIND

Teamtaktik-Karten sind nicht geheim. Achte also immer darauf, wozu dein Gegenüber fähig ist!

SPIELVORBEREITUNG UND AUFBAU

Bevor ihr in den Kampf ziehen könnt, müsst ihr das Schlachtfeld aufbauen, eure Mission festlegen und natürlich beide eure Teams aus euren Vorräten zusammenstellen. Dabei geben die Krisenkarten an, wie groß die maximale Bedrohung eurer jeweiligen Teams sein darf. Im Folgenden werden die Regeln für den Vorrat, das Schlachtfeld, Missionen und die allgemeine Spielvorbereitung beschrieben.

VORRAT BILDEN

Wenn ihr *Crisis Protocol* spielt, bringt ihr beide einen eigenen Vorrat mit. Dieser besteht jeweils aus 3 Teilen:

- Charaktere
 - 10 Charaktere
- Teamtaktik-Karten
 - 10 Teamtaktik-Karten
- Krisenkarten
 - 3 Sicherung-Krisenkarten
 - 3 Evakuierung-Krisenkarten

Dein Vorrat für *Crisis Protocol* kann aus 10 beliebigen Charakteren deiner *Crisis Protocol*-Sammlung bestehen. Es gibt keine Beschränkungen, wie du Schurken und Helden kombinierst – schließlich haben sich im Marvel-Universum schon unzählige Teams zusammengefunden. Selbst die größten Erzfeinde könnten sich zusammenschließen, um eine gemeinsame Bedrohung zu bekämpfen.

Auch wenn dein Vorrat aus beliebigen *Crisis Protocol*-Charakteren bestehen darf, kann er nicht mehrere Charaktere mit demselben Namen oder Alter Ego (der Person hinter der Maske) enthalten!

Zusätzlich zu den 10 Charakteren wählst du für deinen Vorrat 10 unterschiedliche Teamtaktik-Karten aus. Du verwendest in einer Partie nie alle 10 Charaktere und Teamtaktik-Karten, sondern wählst aus deinem Vorrat immer einen Teil der Charaktere und Teamtaktik-Karten aus, um sie in dein Team aufzunehmen. Dein Vorrat kann nicht mehrere Teamtaktik-Karten mit demselben Namen enthalten.

Außerdem musst du noch Krisenkarten für den Vorrat auswählen. Dein Vorrat muss 6 unterschiedliche Krisenkarten enthalten: 3 Sicherung-Krisenkarten und 3 Evakuierung-Krisenkarten. Aus euren Krisenkarten wird die Mission für eure Partie zusammengestellt. Dein Vorrat kann nicht mehrere Krisenkarten mit demselben Namen enthalten.

DAS SCHLACHTFELD AUFBAUEN

Crisis Protocol wird auf einer 36×36 Zoll (ca. 91×91 cm) großen Fläche gespielt, die „Schlachtfeld“ genannt wird. Bei der Gestaltung des Schlachtfelds sind eurer Fantasie keine Grenzen gesetzt. Von den Straßen New Yorks über die Hallen Asgards bis hin zu Welten, die noch in keinem Marvel-Comic zu sehen waren, ist alles möglich.

Jedes Schlachtfeld muss aus Geländeteilen unterschiedlicher Größe und Form bestehen, die im Spielverlauf zerstörbar sind sowie die Sichtlinie und Bewegungen von Charakteren beeinflussen. Ihr solltet mindestens 12 Geländeteile der Größen 1 bis 5 verwenden. Die meisten Geländeteile sollten dabei Größe 2 bis 4 haben. Einigt euch gemeinsam auf die Verteilung und Positionierung der Geländeteile auf dem Schlachtfeld. Ihr solltet Geländeteile nicht in Reichweite (⊕) 2 zu den Schlachtfeldrändern oder anderen Geländeteilen platzieren. Für mehr Informationen zu Gelände siehe S. 18.

Ihr baut das Schlachtfeld auf, bevor ihr eure Teams zusammenstellt, Teamtaktik-Karten auswählt und bevor die Mission festgelegt wird.

VORRANG

Nachdem ihr das Schlachtfeld aufgebaut habt, bestimmt ihr, wer die Partie mit dem Vorrangsmarker beginnt.

Werft dafür jeweils 5 Würfel. Wer insgesamt mehr kritische (⚡), Spezial- (⊕) und Trefferseiten (⊕) wirft, erhält den Vorrangsmarker für den Spielbeginn.

Bei einem Gleichstand erhält die Person mit mehr kritischen (⚡) Seiten den Vorrangsmarker. Falls ihr beide gleich viele kritische Seiten geworfen habt, zählt ihr als Nächstes die Spezialseiten (⊕) und bei einem weiteren Gleichstand die Trefferseiten (⊕). Wenn ihr den Gleichstand so nicht auflösen könntet, würfelt ihr noch einmal jeweils fünf Würfel und macht so lange weiter, bis ihr den Gleichstand auflösen könntet.

DIE MISSION VORBEREITEN

Nachdem ihr das Schlachtfeld aufgebaut und die Person mit Vorrang bestimmt habt, zieht ihr jeweils 1 Krisenkarte aus eurem jeweiligen Vorrat, wie unten beschrieben. Beide Krisenkarten ergeben zusammen eure Mission für diese Partie.

DIE MISSION FESTLEGEN

Dein Vorrat besteht aus 6 unterschiedlichen Krisenkarten, jeweils 3 Karten beider Krisentypen, also 3 Sicherung- und 3 Evakuierung-Krisenkarten. Jede Mission besteht aus einer Sicherungs- und einer Evakuierungskrise, die ihr zufällig aus euren Vorräten zieht.

Sicherungskrisen beinhalten üblicherweise Elemente auf dem Schlachtfeld, die ihr sichern oder kontrollieren müsst, wie zum Beispiel Bomben oder Strahlenschutzräume.

Evakuierungskrisen beinhalten üblicherweise Elemente auf dem Schlachtfeld, die ihr halten oder beschützen müsst, wie zum Beispiel Fragmente des Kosmischen Würfels oder Personen.

Wenn du den Vorrangsmarker hast, wählst du einen Krisentyp (Sicherung oder Evakuierung), mischst deine Karten dieses Typs und ziehst danach 1 Karte davon verdeckt. Dann mischt dein Gegenüber seine Karten des anderen Krisentyps und zieht davon ebenfalls 1 Karte verdeckt. Nachdem ihr beide jeweils 1 Karte gezogen habt, deckt ihr sie gleichzeitig auf.

Wenn du den Vorrangsmarker **nicht** hast, wählst du dann eine der beiden Karten. Der Bedrohungsgrad dieser Krisenkarte bestimmt, wie hoch der zusammengerechnete Bedrohungsgrad aller Charaktere eines Teams maximal sein darf.

Legt beide Krisenkarten so aus, dass ihr sie gut erreichen könnt.

Wenn du den Vorrangsmarker **nicht** hast, wählst du einen Rand des Schlachtfelds, der dein **Aufstellungsrand** wird. Der gegenüberliegende Rand ist der Aufstellungsrand deines Gegenübers mit dem Vorrangsmarker.

Dann baut ihr die Mission so auf, wie es auf den beiden Krisenkarten beschrieben wird.

DIE MISSION FESTLEGEN

1. Wer den Vorrang hat, wählt einen Krisentyp (Sicherung oder Evakuierung), mischt die eigenen Karten dieses Typs und zieht 1 davon verdeckt.
2. Das Gegenüber mischt die eigenen Karten des anderen Typs und zieht 1 davon verdeckt.
3. Deckt die gezogenen Karten gleichzeitig auf.
4. Wer den Vorrang nicht hat, wählt eine der Krisenkarten. Ihr Bedrohungsgrad bestimmt, wie hoch der zusammengerechnete Bedrohungsgrad eines Teams maximal sein darf.
5. Wer den Vorrang nicht hat, wählt einen Schlachtfeldrand als Aufstellungsrand. Der andere Aufstellungsrand befindet sich gegenüber dieses Aufstellungsrandes.
6. Baut dann die Mission auf, indem ihr die Anweisungen auf den gezogenen Krisenkarten befolgt.

BEISPIEL

Jenny hat den Vorrangswurf gewonnen und entscheidet sich, eine ihrer Sicherungskrisen zu ziehen. Danach muss Sarah eine ihrer Evakuierungskrisen ziehen. Nachdem beide eine Karte gezogen haben, decken sie sie auf und legen so ihre Mission fest. Weil Jenny den Vorrang hat, darf Sarah die Krisenkarte auswählen, deren Bedrohungsgrad für das Zusammenstellen der Teams verwendet wird.

MISSIONSMARKER

Durch die Krisenkarten kommen unterschiedliche Missionsmarker bei der Spielvorbereitung ins Spiel. Missionsmarker haben keinen Größenwert und beeinflussen nicht die Bewegung von Charakteren. Charakterbasen dürfen Missionsmarker überschneiden. Es gibt vier Missionsmarkertypen:

- **Personenmarker:** Personenmarker stellen Individuen wie Zivilisten, geheime Skrullagenten oder sogar Gefangene auf der Flucht dar, deren Rettung oder Gefangennahme unabdingbar für die Mission ist. Diese Personen nehmen zwar nicht direkt am Kampf teil, doch nicht alle sind darauf erpicht, „beschützt“ zu werden, und wehren sich dementsprechend!
- **Gegenstandsmarker:** Gegenstandsmarker stellen die Schlüsselobjekte dar, die die Helden und Schurken des Marvel-Universums erlangen wollen. Dabei kann es sich z. B. um die realitätsverzerrenden Fragmente des Kosmischen Würfels, Phiolen mit Supersoldaten-Serum oder wichtige Forschungsdokumente handeln. Was sie auch genau darstellen: Sie sind mit Sicherheit zentraler Bestandteil der Lösung für die Mission, der sich die Charaktere stellen.

- **Spezialortsmarker:** Nicht alles kann einfach aufgesammelt und in Sicherheit gebracht werden. Spezialortsmarker stellen äußerst wichtige Orte dar, die die Charaktere sichern müssen, beispielsweise Eingänge in Geheimplabore oder eine Sicherheitszone in einem verstrahlten Gebiet. Einen solchen Ort zu kontrollieren, ist in jedem Fall von höchster Bedeutung – ihn den Feinden zu überlassen, ist keine Option!
- **Gelegenheitsmarker:** Nichts im Leben lässt sich komplett steuern. Manchmal müssen die Charaktere Ziele sichern, die besonders unbeständig oder beweglich sind. Solche Ziele werden mit Gelegenheitsmarkern dargestellt und ihnen sollte nur mit äußerster Vorsicht begegnet werden.

Mit einem Missionsmarker interagieren: Für manche Krisenkarten können Charaktere mit Missionsmarkern interagieren. In den Sonderregeln dieser Krisenkarten ist eine **Interagieren**-Fähigkeit angegeben. Immer wenn ein Charakter während seiner Aktivierung in Reichweite (⊕) 1 zu einem Missionsmarker ist, darf er 1 Kraft (⊗) ausgeben, um mit dem Marker zu **interagieren**. Er kann während seiner Aktivierung mit mehreren Markern interagieren, aber nie mehr als ein Mal mit demselben Marker. Der Effekt des **Interagierens** mit einem Missionsmarker wird in den Sonderregeln der Krisenkarte beschrieben.



Manchmal müsst ihr einen Missionsmarker auf oder unter einem Geländeteil platzieren. Entscheidet euch gemeinsam, ob ihr den Marker auf oder unter das Geländeteil legt, je nachdem, wie ihr es besser sehen könnt.

Einen Missionsmarker halten und fallen lassen: Durch manche Regeln können Charaktere Missionsmarker nehmen. Ein Charakter, der einen Missionsmarker genommen hat, **hält** den Marker und der Marker wird auf der Wertekarte des Charakters platziert.

Wenn ein Charakter, der einen oder mehrere Missionsmarker hält, angeschlagen oder besiegt wird, **lässt** er alle Missionsmarker, die er hält, **fallen**. Wenn dein Charakter einen Missionsmarker **fallenlässt**, platziert dein Gegenüber den Marker in Reichweite (⊕) 2 zu dem Charakter, der ihn gehalten hat.

BEISPIEL

Der Spektakuläre Spider-Man hat seine Bewegung in Reichweite (⊕) 1 zu einem Fragment des Kosmischen Würfels beendet. Eine Regel der Krisenkarte **Der Kampf um den Würfel geht weiter** besagt, dass Charaktere mit den Fragmenten des Kosmischen Würfels interagieren können. **Spider-Man** gibt 1 Kraft (⊗) aus, um mit dem Fragment zu interagieren. Das ist keine Aktion. Er entfernt den Missionsmarker vom Schlachtfeld und legt ihn auf seine Wertekarte. **Spider-Man** hält nun das Fragment des Kosmischen Würfels.

Später wird **Spider-Man** durch einen Angriff von **Doc Ock, Sinistrer Wissenschaftler** besiegt! Bevor er vom Schlachtfeld entfernt wird, lässt er sein Fragment fallen. Wer **Doc Ock** kontrolliert, platziert den Marker in ⊕ 2 zu **Spider-Man**.

Einen Missionsmarker umkämpfen und sichern: Ein Charakter in Reichweite (⊕) 1 zu einem Missionsmarker **umkämpft** den Marker.

Wenn du mehr gesunde Charaktere als dein Gegenüber hast, die einen Missionsmarker **umkämpfen**, **sicherst** du den Marker. Wenn keine gesunden Charaktere den Missionsmarker **umkämpfen**, **sichert** ihn, wer mehr verletzte Charaktere hat, die ihn **umkämpfen**. Charaktere mit Angeschlagen-Markern können Missionsmarker nicht **umkämpfen**.



BEISPIEL

Ultron, Metalltyrann umkämpft eine Extremis-Konsole der Krise **Aufbruch um Extremis 3.0**. Seine Wertekarte zeigt die gesunde Seite. Ihm gegenüber umkämpfen **Captain Marvel, Kosmischer Avenger** und **Black Widow**, deren Wertekarten die verletzte Seite zeigen, ebenfalls die Konsole. Da **Ultron** gesund ist und seine Feinde beide verletzt, verdient er die SP für das Sichern der Konsole, obwohl er seinen Feinden zahlenmäßig unterlegen ist.

Einen Missionsmarker kontrollieren: Für manche Krisen müsst ihr bestimmte Ziele wie Schalter oder Stromleitungen **kontrollieren**. Sobald du die Kontrolle über einen Missionsmarker übernimmst, markierst du auf eine beliebige Weise, dass du ihn **kontrollierst**. Falls dein Gegenüber den Missionsmarker vorher kontrolliert hat, wird seine verwendete Markierung entfernt. Jeder Missionsmarker darf nur von einer Seite gleichzeitig kontrolliert werden. Du kontrollierst einen Missionsmarker so lange, wie deine verwendete Markierung darauf liegt, unabhängig von anderen Charakteren in der Nähe.

BEISPIEL

Jenny lässt **Ultron, Metalltyrann** zu einer Ursprungsbombe der Krise **Tödliche Meteorite lassen Personen mutieren** fliegen. Er interagiert mit der Ursprungsbombe, indem er 1 Kraft (⊕) ausgibt und 4 Würfel (entsprechend seiner Energieverteidigung) wirft. Weil er mindestens 1 kritische Seite (⊖) geworfen hat, kontrolliert Jenny nun die Ursprungsbombe. Jenny entfernt alle etwaigen Markierungen für diesen Missionsmarker und platziert eine, die anzeigt, dass sie die Ursprungsbombe nun kontrolliert, da sie **Ultron** spielt.

SPIELZIEL

Du gewinnst sofort, sobald du 16 oder mehr SP verdient hast. Falls ihr beide gleichzeitig 16 oder mehr SP verdient habt, gewinnt, wer mehr SP hat. Bei Gleichstand gewinnt niemand. Stattdessen spielt ihr so lange weiter, bis jemand von euch mehr SP als das Gegenüber hat und dadurch sofort gewinnt.

Falls am Ende der 6. Runde niemand gewonnen hat, gewinnt, wer mehr SP hat. Bei Gleichstand spielt ihr so lange weiter, bis jemand von euch mehr SP als das Gegenüber hat und dadurch sofort gewinnt.

Falls dein Gegenüber keine Charaktere mehr auf dem Schlachtfeld hat, hast du sofort gewonnen.

EIN TEAM ZUSAMMENSTELLEN

Nachdem ihr die Mission festgelegt habt, müsst ihr eure Teams zusammenstellen. Dafür wählt ihr Charaktere aus eurem jeweiligen Vorrat, die zusammengerechnet jeweils den maximalen Bedrohungsgrad nicht überschreiten dürfen, der bei der Vorbereitung der Mission gewählt wurde. Du darfst nicht mehrere Charaktere mit demselben Namen oder Alter Ego in deinem Team haben. Du darfst aber Charaktere mit demselben Namen oder Alter Ego in deinem Team wie dein Gegenüber haben. (Ihr könntet also beispielsweise beide **Ultron, Metalltyrann** im Team haben.) Du solltest deinem Gegenüber nicht zeigen, wie dein Team zusammengestellt ist, bevor ihr die Charaktere aufstellt.

EIN TEAM ZUSAMMENSTELLEN

Auch wenn dein Vorrat 10 Charaktere enthalten muss, wirst du nicht alle 10 Charaktere in derselben Partie verwenden. Dein Vorrat bildet deine Optionen für das Zusammenstellen deines Teams ab, sodass du abhängig von der Mission flexibel bleibst. Jede Krisenkarte hat einen eigenen maximalen Bedrohungsgrad, der dein Team einschränkt.

Daher ist es am besten, wenn dein Vorrat Charaktere mit unterschiedlichen Bedrohungsgraden enthält. So hast du größtmögliche Flexibilität, dein Team zusammenzustellen, nachdem die Mission festgelegt wurde.

GRUPPIERUNG EINES TEAMS

Auch wenn es im Marvel-Universum schon die unwahrscheinlichsten Zusammenschlüsse von Charakteren gab, gibt es einige bekannte Gruppierungen, die immer wieder gemeinsam gegen ihre Feinde kämpfen. Eine der bekanntesten dürften die **Avengers** sein, doch es gibt noch viele weitere, wie die **Guardians of the Galaxy**, die **Kabale** und die **Defenders**.

Jeder Charakter kann für sich unterschiedlichen Gruppierungen angehören, aber wenn du dein Team für **Crisis Protocol** zusammenstellst, kannst du dich für eine bestimmte Gruppierung für das gesamte Team entscheiden. Du findest online eine Liste aller Gruppierungen und der Charaktere, aus denen die Gruppierungen bestehen. Damit dein Team einer Gruppierung angehören kann, muss **mehr als die Hälfte** seiner Charaktere einer Gruppierung angehören (siehe Gruppierungslisten unter asmodee.de/mcp). Jedes Team kann nur einer Gruppierung angehören. Die Liste der Gruppierungen wird mit jedem neuen Produkt online aktualisiert.

WAHL DER GRUPPIERUNG

Du entscheidest dich immer erst für eine Gruppierung für dein Team, wenn du dein Team zusammenstellst, nicht, wenn du deinen Vorrat zusammenstellst. Für mehr Informationen zum Timing siehe S. 20.

Manche Regeln verwenden eine abgekürzte Formulierung, um sich auf die Gruppierung von einzelnen Charakteren zu beziehen. So bedeutet „ein **Avengers**-Charakter“ das gleiche wie „ein Charakter, der der Gruppierung **Avengers** angehört“. Charaktere, die in der Liste der Gruppierungen nicht unter der Gruppierung **Avengers** aufgeführt sind, sind keine **Avengers**-Charaktere, selbst wenn dein Team der **Avengers**-Gruppierung angehört.

Manche Charaktere haben Führungsfähigkeiten (♣). Diese können nur eingesetzt werden, wenn dein Team der entsprechenden Gruppierung angehört. Wenn du ein Team zusammenstellst, das mehrere Charaktere mit einer Führungsfähigkeit für die gewählte Team-Gruppierung enthält, musst du dich für eine dieser Führungsfähigkeiten als aktive Führungsfähigkeit für die Partie entscheiden. Ihr teilt eurem Gegenüber eure Entscheidungen gleichzeitig mit, nachdem ihr eure Teams aufgestellt habt.

TEAMTAKTIK-KARTEN AUSWÄHLEN

Nachdem ihr eure Teams zusammengestellt habt, wählt ihr jeweils die Teamtaktik-Karten aus, die ihr für diese Mission verwenden wollt. Wählt jeweils bis zu 5 der 10 Teamtaktik-Karten aus euren Vorräten für die Partie aus. Falls dein Team einer Gruppierung angehört, darfst du Teamtaktik-Karten auswählen, die diese Gruppierung voraussetzen. Teamtaktik-Karten, die „ohne Gruppierung“ sind, kannst du unabhängig von der Gruppierung des Teams für jedes Team auswählen.

AUFSTELLEN

Enthüllt gleichzeitig eure Teams und Teamtaktik-Karten und stellt dann abwechselnd die Charaktere eurer Teams auf. Dabei beginnt, wer den Vorrang hat. Charaktere müssen in Reichweite (⊕) 3 zu ihrem jeweiligen Aufstellungsrand aufgestellt werden.

Nachdem ihr alle Charaktere aufgestellt habt, geht das Spiel los. Die erste Runde beginnt mit der Kraftphase.

SPIELMECHANIKEN

In diesem Abschnitt folgen die Regeln zum Spielablauf, wie Charaktere sich bewegen und angreifen, und wie Geländeteile das Spiel beeinflussen.

RUNDENABLAUF

Crisis Protocol wird über 6 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen: Kraft-, Aktivierungs- und Aufräumphase.

KRAFTPHASE

Die Kraftphase findet zu Beginn der Runde statt. Am Anfang der Kraftphase erhält jeder Charakter 1 Kraft (♣). Dann handelt ihr alle Spieler-Effekte ab, die in der Kraftphase eintreten. Danach handelt ihr alle Nicht-Spieler-Effekte ab, die in der Kraftphase eintreten.

ABLAUF DER KRAFTPHASE

1. Jeder Charakter erhält 1 Kraft (♣).
2. Handelt alle Spieler-Effekte ab, die in der Kraftphase eintreten. Es beginnt, wer den Vorrang hat.
3. Handelt alle Nicht-Spieler-Effekte ab, die in der Kraftphase eintreten. Wer den Vorrang hat, bestimmt die Reihenfolge.

AKTIVIERUNGSPHASE

Während der Aktivierungsphase führt ihr abwechselnd Züge durch. In deinem Zug können deine Charaktere beliebig viele Teamtaktik-Karten spielen und du kannst 1 Charakter aktivieren, der noch keinen Aktiviert- oder Angeschlagen-Marker hat, oder unter bestimmten Bedingungen passen (siehe unten). Wer den Vorrang hat, führt den ersten Zug durch. Nachdem du deinen Zug für beendet erklärt hast, ist dein Gegenüber am Zug.

Die Aktivierungsphase endet, wenn jemand den Zug beendet und niemand von euch einen Charakter ohne Aktiviert- oder Angeschlagen-Marker hat.

ABLAUF DER AKTIVIERUNGSPHASE

1. Handelt alle Effekte ab, die zu Beginn der Aktivierungsphase eintreten. Es beginnt, wer den Vorrang hat. Handelt zuerst alle Spieler-Effekte und dann alle Nicht-Spieler-Effekte ab.
2. Führt abwechselnd Züge durch, bis kein Charakter mehr aktiviert werden kann. In deinem Zug aktivierst du entweder einen Charakter oder passt. Wenn du einen Charakter aktivierst, kannst du mit diesem Charakter Aktionen durchführen, Superkräfte einsetzen und mit Missionsmarkern interagieren.
3. Handelt alle Effekte ab, die am Ende der Aktivierungsphase eintreten. Es beginnt, wer den Vorrang hat. Handelt zuerst alle Spieler-Effekte und dann alle Nicht-Spieler-Effekte ab.

EINEN CHARAKTER AKTIVIEREN

Jeder Charakter kann bis zu 2 Aktionen (auch zwei Mal dieselbe) durchführen, wenn er aktiviert wird. Jeder Charakter kann die folgenden Aktionen durchführen:

- **Bewegen** – Der Charakter **läuft** entsprechend seiner Bewegungsweite oder **klettert**. Du kannst eine kürzere Bewegungsschablone als auf seiner Karte angegeben verwenden. Die Regeln fürs Laufen und Klettern werden auf S. 14 erklärt.
- **Angreifen** – Der Charakter führt einen seiner aufgeführten Angriffe durch. Die Regeln für Angriffe werden ab S. 15 erklärt.
- **Erholen** – Der Charakter entfernt 1 seiner Zustände.
- **Eine Superkraft mit „Aktiv: Aktion“ einsetzen** – Für manche Superkräfte müssen Aktionen ausgegeben werden. Die Regeln für Superkräfte werden auf S. 7 erklärt.
- **Eine Teamtaktik-Karte mit „Aktiv: Aktion“ spielen** – Manche Teamtaktik-Karten verwenden den Text „Aktiv: Aktion“. Für diese Karten muss eine Aktion sowie eventuell Kraft (♣) ausgegeben bzw. etwaige Bedingungen erfüllt werden. Die Regeln für Teamtaktik-Karten werden auf S. 8 erklärt.

Manche Sonderregeln oder Superkräfte gewähren Aktionen. Wenn eine Aktion durch einen Effekt gewährt wird, zählt dies nicht zu den 2 Aktionen des Charakters.



Mit der Superkraft **Schneller Schritt** kann **Baron Helmut Zemo** 2 Kraft (♣) ausgeben, um sofort um **M** zu laufen. Weil diese Laufbewegung durch eine Superkraft gewährt wurde, zählt sie nicht zu den 2 Aktionen, die **Baron Helmut Zemo** während seiner Aktivierung durchführen kann.

Nachdem ein Charakter alle Aktionen durchgeführt, Superkräfte eingesetzt und Interagieren-Fähigkeiten sowie Sonderregeln abgehandelt hat, die er abhandeln wollte, endet seine Aktivierung. Lege danach einen Aktiviert-Marker auf seine Wertekarte. Ein Charakter mit einem Aktiviert-Marker kann in dieser Runde nicht erneut aktiviert werden.

INTERAGIEREN

Denkt daran, dass die Interaktion mit Missionsmarkern keine Aktion ist, außer eine Krise besagt etwas anderes.

„JEDERZEIT“-FÄHIGKEITEN

Auch wenn manche Regeln eines Effekts oder einer Fähigkeit, Teamtaktik-Karte oder Superkraft besagen, dass er/sie „jederzeit“ eingesetzt werden kann, gibt es ein paar Einschränkungen: Diese Fähigkeiten können nur eingesetzt werden, bevor oder nachdem eine Aktion durchgeführt oder ein Effekt ausgelöst wird. Sie können also keine Aktion oder anderen Effekt unterbrechen.

PASSEN

Du kannst deinen Zug beenden, ohne einen Charakter zu aktivieren, falls du zu Beginn deines Zugs weniger Charaktere ohne Aktiviert- oder Angeschlagen-Marker auf dem Schlachtfeld als dein Gegenüber hast. Das wird als **passen** bezeichnet. Auch wenn du passt, kannst du noch Teamtaktik-Karten spielen, bevor du deinen Zug für beendet erklärst.

AUFRÄUMPHASE

Nachdem alle Charaktere aktiviert wurden, geht die Runde mit der Aufräumphase weiter. Ihr verdient je nach Mission gleichzeitig Siegpunkte für das Kontrollieren, Sichern oder Halten von Missionsmarkern. Dann handelt ihr alle Spieler-Effekte und danach alle Nicht-Spieler-Effekte ab, die in der Aufräumphase eintreten. Im Anschluss entfernen alle angeschlagenen Charaktere jeglichen Schaden, alle Zustände sowie den Angeschlagen-Marker und drehen ihre Wertekarte auf die verletzte Seite. Falls du den letzten Charakter der Aktivierungsphase aktiviert hast und den Vorrangsmarker hast, gibst du diesen nun an dein Gegenüber. Zum Schluss entfernt ihr alle Aktiviert-Marker von euren Charakteren, bewegt den Rundenzähler auf der Missionsleiste um 1 Feld weiter und beginnt die nächste Runde mit der Kraftphase.

ABLAUF DER AUFRÄUMPHASE

1. Ihr verdient Siegpunkte (SP) durch die Krisenkarten. Haltet diese SP auf der Missionsleiste fest.
2. Handelt alle Spieler-Effekte ab, die in der Aufräumphase eintreten. Es beginnt, wer den Vorrang hat.
3. Handelt alle Nicht-Spieler-Effekte ab, die in der Aufräumphase eintreten. Wer den Vorrang hat, bestimmt die Reihenfolge.
4. Charaktere mit Angeschlagen-Markern entfernen alle Schadensmarker (☉), Zustände und ihre Angeschlagen-Marker. Dann werden ihre Wertekarten auf die verletzte Seite gedreht.
5. Falls du den letzten Charakter der Aktivierungsphase aktiviert hast und den Vorrangsmarker hast, gibst du diesen nun an dein Gegenüber.
6. Entfernt alle Aktiviert-Marker von den Charakteren.
7. Bewegt den Rundenzähler auf der Missionsleiste auf die nächste Runde und beginnt eine neue Runde mit der Kraftphase.

SIEGPUNKTE VERDIENEN

Ihr verdient Siegpunkte in der Aufräumphase immer gleichzeitig entsprechend der Bedingungen, die unter „Punkte“ aufgeführt sind. Charaktere mit Angeschlagen-Markern tragen nie zu diesen Bedingungen bei.

BEWEGEN

Für Bewegungen werden in *Crisis Protocol* normalerweise **Bewegungsschablonen** verwendet. Es gibt Bewegungsschablonen in drei Größen: **Kurz (S)**, **Mittel (M)** und **Lang (L)**. Wenn ein Charakter läuft, verwendet er die Bewegungsschablone, die seiner Bewegungsweite entspricht, oder eine kleinere.



Baron Helmut Zemo bewegt sich um das Auto herum, um sich für seine nächste Aktion in Position zu bringen. Dafür dreht er die Bewegungsschablone an ihrem Gelenk.

Wenn sich Charakterbasen und Geländeteile teilweise oder vollständig am selben Ort befinden, **überschneiden** sie sich. Wenn sich durch einen Effekt 2 oder mehr Charakterbasen überschneiden würden, kann der Charakter, der sich bewegt, seine Bewegung dort nicht beenden. Ein Charakter kann seine Bewegung nicht so beenden, dass seine Basis ein Geländeteil nur teilweise überschneidet – seine Basis muss entweder komplett auf dem Geländeteil sein oder es gar nicht überschneiden. Wenn ein Charakter geworfen oder geschoben wird und diese Bewegung so beenden würde, dass er eine andere Charakterbasis oder ein Geländeteil überschneiden würde, beendet er die Bewegung entlang der Bewegungsschablone an der letzten möglichen Stelle, die sich nicht mit der Charakterbasis oder dem Geländeteil überschneidet. Wenn die Miniatur oder Basis eines Charakters nicht auf einen Ort passt oder dort herunterfallen würde, kann der Charakter seine Bewegung dort nicht beenden.

Ein Charakter kann das Schlachtfeld niemals durch eine Bewegung verlassen. Wenn ein Charakter geworfen oder geschoben wird und ein Teil seiner Basis so das Schlachtfeld verlassen würde, beendet er die Bewegung an der letzten möglichen Stelle entsprechend der Bewegungsregeln.

Es gibt mehrere Bewegungsarten:

- **Laufen** – Eine Bewegung, die ein Charakter meistens während seiner Aktivierung durchführt, um sich über das Schlachtfeld zu bewegen.
- **Klettern** – Eine Bewegung, mit der ein Charakter auf ein Geländeteil klettern kann.
- **Werfen** – Eine Bewegung, bei der ein Charakter oder ein Objekt durch die Luft geworfen wird, meist aufgrund eines Angriffs, einer Superkraft oder einer Sonderregel. Beim Werfen können **Zusammenstöße** verursacht werden.
- **Schieben** – Eine Bewegung, bei der ein Charakter über den Boden geschoben wird, meist aufgrund eines Angriffs, einer Superkraft oder einer Sonderregel. **Durch Schieben werden keine Zusammenstöße verursacht.**

- **Versetzen** – Eine Bewegung, bei der ein Charakter plötzlich an einem Ort auftaucht, weil er sich teleportiert, mit der Wahrnehmung eines Gegners spielt oder Zeit und Raum verzerrt. Beim Versetzen wird eine Reichweitenschablone (S. 8) statt einer Bewegungsschablone verwendet.

LAUFEN

Wenn dein Charakter läuft, nimmst du die passende Bewegungsschablone (oder eine kleinere) und legst ihr abgerundetes Ende an die Basis des Charakters an. Du darfst das Gelenk der Bewegungsschablone drehen, wie du möchtest. Die Bewegungsschablone darf Geländeteile überschneiden, deren Größenswert gleich groß oder kleiner als der des laufenden Charakters ist. (Der Größenswert hängt nicht mit der tatsächlichen Größe einer Miniatur oder eines Geländeteils zusammen.) Außerdem darf sie andere Charakterbasen sowie Geländeteile überschneiden, die der Charakter aktuell überschneidet. Nachdem du die Bewegungsschablone wie gewünscht ausgerichtet hast, platzierst du die Charakterbasis so, dass sie eine beliebige Stelle der Bewegungsschablone berührt.

KLETTERN

Wenn ein Charakter klettert, gelten dieselben Regeln wie beim Laufen mit zwei Ausnahmen: Er verwendet unabhängig von seiner Bewegungsweite immer die **S**-Schablone und seine Größe wird als 5 behandelt.



Winter Soldier, Agent führt eine Aktion durch, um zu klettern. Da seine Größe beim Klettern als 5 behandelt wird, kann die Bewegungsschablone das Gebäude überschneiden (da es nicht größer als Größe 5 ist) und er kann seine Bewegung darauf beenden, obwohl er eigentlich kleiner als das Gebäude ist.

KLETTERN

Charaktere können sich nicht über Geländeteile bewegen, die größer sind als sie, doch die Größe eines kletternden Charakters wird als 5 behandelt – er kann also auf oder über die meisten Geländeteile klettern!

PASST ES?

Es kann vorkommen, dass eine Miniatur auf Teilen des Schlachtfelds nicht stabil steht. Wenn die Miniatur oder Basis eines Charakters nicht auf einen Ort passt oder dort herunterfallen würde, kann der Charakter seine Bewegung dort nicht beenden.

WERFEN

Was wäre ein Kampf zwischen Superhelden und -schurken, ohne dass sie sich gegenseitig und alles, was nicht niet- und nagelfest ist, umherschleudern würden? Durch unterschiedliche Effekte und Angriffe können in *Crisis Protocol* Charaktere und Objekte über das Schlachtfeld geworfen werden.

EINEN CHARAKTER WERFEN

Wenn einer deiner Charaktere einen anderen Charakter wirft, legst du die vom Effekt vorgegebene Bewegungsschablone so an den

geworfenen Charakter an, dass ihn ein Ende davon berührt. Die Schablone muss dabei gerade bleiben, du darfst das Gelenk also nicht drehen. Bewege den geworfenen Charakter dann entlang der Bewegungsschablone. Dabei muss die Basis mittig zur Bewegungsschablone bleiben.

Sobald die Basis des geworfenen Charakters die Basis eines anderen Charakters oder ein Geländeteil berühren oder überschneiden würde, endet seine Bewegung entlang der Bewegungsschablone dort und der geworfene Charakter stößt mit dem anderen Charakter oder dem Geländeteil zusammen. Dabei werden der werfende Charakter und ein mögliches Geländeteil, auf dem der geworfene Charakter zu Beginn des Wurfs ist, ignoriert. Wenn der Charakter mit nichts zusammenstößt, wird er die komplette Schablone entlangbewegt.

Wenn ein geworfener Charakter mit einem Geländeteil zusammenstößt, erleidet der geworfene Charakter 1 Schaden (●). Das Geländeteil wird zerstört und vom Schlachtfeld entfernt, falls seine Größe kleiner als die des geworfenen Charakters ist.

Wenn ein geworfener Charakter mit einem anderen Charakter zusammenstößt, erleidet der geworfene Charakter 1 Schaden (●) und der andere Charakter muss einen Ausweichwurf durchführen, um keinen Schaden durch den Zusammenstoß zu erleiden.

Für mehr Informationen zum Werfen von Geländeteilen und zu Ausweichwürfen siehe S. 19.



Captain Marvel, Kosmischer Avenger wirft **Red Skull, Herrscher über die Welt!** Dabei wird die Bewegungsschablone gerade gestellt und an **Red Skull** angelegt. Dann wird er entlang der Schablone bewegt. Falls er dabei einen Charakter oder ein Geländeteil berühren würde, würde er damit zusammenstoßen.

SCHIEBEN

Wenn ein Charakter geschoben wird, gelten dieselben Regeln wie beim Werfen, mit einer Ausnahme: Der geschobene Charakter verursacht keine Zusammenstöße mit anderen Charakteren oder Objekten. Bei Überschneidungen mit Basen oder Geländeteilen endet die Bewegung wie beim Werfen dennoch frühzeitig.

VERSETZEN

Durch manche Effekte kann ein Charakter oder Objekt innerhalb einer bestimmten Reichweite versetzt werden. Wenn der Effekt nichts anderes besagt, misst du die Reichweite von dem Charakter oder Objekt aus, das versetzt wird. Der Charakter bzw. das Objekt kann beliebig innerhalb dieser Reichweite versetzt werden. Wenn die Miniatur oder Basis eines Charakters nicht auf einen Ort passt oder dort herunterfallen würde, kann der Charakter seine Bewegung dort nicht beenden.

ZUBEWEGEN UND WEGBEWEGEN

Manche Effekte besagen, dass sich ein Charakter auf einen anderen Charakter oder ein Objekt zu- oder davon wegbewegt. Ziehe dafür eine gerade Linie vom äußersten Punkt der Basis des bewegten Charakters zum äußersten Punkt des Objekts bzw. der Basis des anderen Charakters. Die Linie muss durch die Mittelpunkte beider Basen bzw. der Basis und des Objekts gehen.

Drehe eine der Bewegungsschablonen, die du nicht für die Bewegung benutzt, in einen 90°-Winkel.

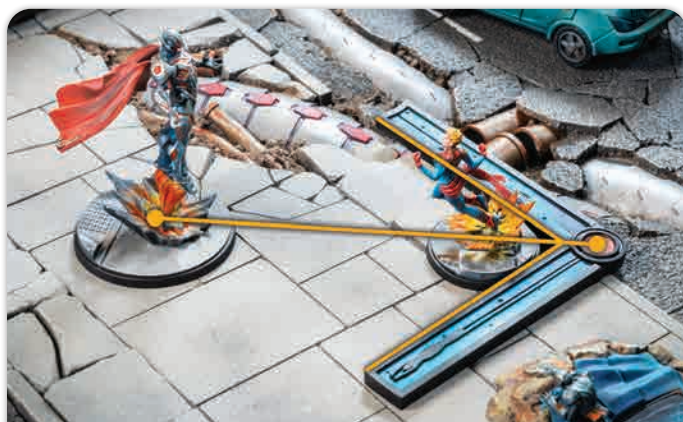
Lege die angewinkelte Schablone an die Basis des bewegten Charakters an. Die Spitze muss genau auf der Linie liegen, die du gerade gezogen hast, und beide Schenkel der Schablone müssen die Basis des bewegten Charakters berühren.

Wenn sich der Charakter **von** etwas **wegbewegt**, liegt die Schablone zwischen dem bewegten Charakter und dem Objekt bzw. dem anderen Charakter und die Spitze zeigt auf das Objekt bzw. den anderen Charakter.



Captain America, Erster Avenger schiebt Crossbones, Gnadenloser Söldner von sich weg. Crossbones kann in einem beliebigen Winkel von Captain America weg bewegt werden, der innerhalb der beiden Schenkel liegt.

Wenn sich der Charakter **auf** etwas **zubewegt**, liegt die Schablone hinter dem bewegten Charakter und die Spitze zeigt von dem bewegten Charakter und dem Objekt bzw. dem anderen Charakter weg.



Ultron, Metalltyrann schiebt Captain Marvel, Kosmischer Avenger auf sich zu. Captain Marvel kann in einem beliebigen Winkel auf Ultron, Metalltyrann zu bewegt werden, der innerhalb der beiden Schenkel liegt.

Verlängere die beiden Schenkel der angewinkelten Schablone gedanklich bis zum Rand des Schlachtfelds. Der bewegte Charakter kann sich nicht über diese verlängerten Linien hinausbewegen. Dann legst du die Bewegungsschablone, die du für diese Bewegung benutzt, wie gewohnt an die Basis des bewegten Charakters an und führst die Bewegung innerhalb der verlängerten Linien durch.

ANGREIFEN

Wenn ein Charakter eine Angriffsaktion durchführt, wählt er dafür einen seiner auf der Wertekarte aufgeführten Angriffe und einen feindlichen Charakter in Sichtlinie (SL) als Ziel für diesen Angriff. Für mehr Informationen zur Sichtlinie siehe S. 17.

Ein Charakter braucht für jeden Angriff ein Ziel und kann nie einen verbündeten Charakter als Ziel seines Angriffs wählen.

Jeder Angriff hat eine Reichweite, die angibt, wie weit das Ziel maximal entfernt sein kann. Um einen feindlichen Charakter als Ziel des Angriffs zu bestimmen, muss er in Sichtlinie des Angreifers **und** in Reichweite des Angriffs sein. Wenn der gewählte Feind nicht in Reichweite und/oder in SL ist, kann er nicht als Ziel des Angriffs gewählt werden.

Bei Angriffen werden gegeneinander Würfel geworfen. Der Charakter, der den Angriff durchführt (der **Angreifer**) und der angegriffene Charakter (der **Verteidiger**) bilden jeweils abhängig von ihren Werten und etwaigen Sonderregeln einen eigenen Würfelpool. Dann werfen sie ihre Würfel und vergleichen die Anzahl der Erfolge. Hat der Angreifer mehr Erfolge als der Verteidiger, fügt der Angriff Schaden (♣) in Abhängigkeit von den erzielten Erfolgen zu. Hat der Verteidiger mehr Erfolge, konnte er den Angriff abwehren, wegstecken oder umgehen und der Angriff fügt keinen Schaden zu.

Wenn dein Charakter eine Angriffsaktion durchführt, musst du die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge abhandeln:

- Angriff wählen:** Wähle einen Angriff, der auf der Wertekarte des Charakters aufgeführt ist. Falls der Angriff Kraftkosten (⊕) angibt, muss der Charakter genug Kraftmarker haben, um diese Kosten zu bezahlen. Hat er das nicht, kannst du diesen Angriff nicht wählen. Dann nimmst du die Reichweiteschablone, die der Reichweite des gewählten Angriffs entspricht, und misst damit die Reichweite vom Angreifer zu beliebig vielen feindlichen Charakteren.
- Ziel bestimmen:** Bestimme 1 feindlichen Charakter in SL des Angreifers und in Angriffsreichweite als Ziel. Beginnend beim Angreifer handelt ihr die Superkräfte und Effekte ab, die ausgelöst werden, wenn ein Charakter als Ziel eines Angriffs bestimmt wird.
- Kraftkosten bezahlen:** Wenn der gewählte Angriff Kraftkosten hat (⊕), gibt der Angreifer entsprechend viele Kraftmarker aus. Falls er das nicht kann, wird der Angriff abgebrochen.
- Angriffspool bilden:** Der Angreifer bildet seinen Angriffspool mit so vielen Würfeln, wie die Stärke (⊕) des Angriffs angibt. Wendet alle Effekte an, durch die Würfel zum Angriffspool hinzugefügt oder entfernt werden. Ein Angriffspool kann nie weniger als 1 Würfel enthalten.
- Verteidigungspool bilden:** Je nach Angriffstyp (Physisch ♣, Energie ⚡ oder Mystisch ☁) bildet der Verteidiger seinen Verteidigungspool mit so vielen Würfeln, wie sein Verteidigungswert dieses Typs angibt. Wendet alle Effekte an, durch die Würfel zum Verteidigungspool hinzugefügt oder entfernt werden. Ein Verteidigungspool kann nie weniger als 1 Würfel enthalten.
- Angriffswürfel werfen:** Der Angreifer wirft alle Würfel im Angriffspool. Das ist der Basis-Angriffswurf.
- Verteidigungswürfel werfen:** Der Verteidiger wirft alle Würfel im Verteidigungspool. Das ist der Basis-Verteidigungswurf.
- Kritische Seiten abhandeln:** Beginnend beim Angreifer wirft jeder Charakter 1 zusätzlichen Würfel für jede kritische Seite (♣), die er beim Basis-Wurf geworfen hat. In diesem Schritt geworfene kritische Seiten sind nicht Teil des Basis-Wurfs, weshalb dadurch keine weiteren zusätzlichen Würfel geworfen werden.
- Würfel verändern:** Beginnend beim Angreifer darf jeder Charakter Superkräfte sowie Deckung oder sonstige Effekte einsetzen, um seine Würfel neu zu werfen oder zu ändern. In diesem Schritt geworfene kritische Seiten (♣) sind nicht Teil des Basis-Wurfs, weshalb dadurch keine weiteren zusätzlichen Würfel geworfen werden. Dann darf jeder Charakter, beginnend beim Angreifer, Superkräfte oder andere Effekte einsetzen, um seinen Feind zu zwingen, Würfel neu zu werfen oder zu ändern. In diesem Schritt geworfene kritische Seiten sind nicht Teil des Basis-Wurfs, weshalb dadurch keine weiteren zusätzlichen Würfel geworfen werden.

10. Erfolge zählen und Ergebnisse vergleichen: Der Angreifer zählt seine Erfolge: alle kritischen (⚡), Spezial- (⊙) und Trefferseiten (☉). Der Verteidiger zählt seine Erfolge: alle kritischen (⚡), Spezial- (⊙) und Blockseiten (Ⓢ). Zieht dann die Erfolge des Verteidigers von denen des Angreifers ab.

- Ist das Ergebnis größer als 0, erleidet das Ziel Schaden (⚡) in Höhe dieser Differenz.
- Ist das Ergebnis 0 oder weniger, erleidet das Ziel keinen Schaden (⚡) durch den Angriff, kann aber immer noch andere Effekte erleiden.

11. Effekte abhandeln, die vor Schaden eintreten: Beginnend beim Angreifer handelt ihr Superkräfte und Effekte ab, die ausgelöst werden, bevor Schaden (⚡) zugefügt wird. Dabei können die Erfolge des Angreifers reduziert oder verändert werden.

12. Schaden zufügen: Falls der Angreifer jetzt immer noch mehr Erfolge als der Verteidiger hat, erleidet der Verteidiger Schaden (⚡) in Höhe der Differenz. Wenn dein Charakter Schaden erleidet, legst du entsprechend viele Schadensmarker auf seine Wertekarte. Ein Charakter kann nur so viel Schaden erleiden, wie seine übrige Ausdauer beträgt. Überschüssiger Schaden wird ignoriert.

13. Der Angriff ist abgeschlossen.

14. „Nach dem Angriff“-Effekte abhandeln: Beginnend beim Angreifer handelt ihr Superkräfte und Effekte ab, die nach einem Angriff eintreten, also nachdem ein Angriff abgeschlossen wurde.

WÜRFEL VERÄNDERN

Es gibt im Schritt „Würfel verändern“ keine Obergrenze, wie oft ein Würfel neu geworfen werden darf. Derselbe Würfel darf allerdings nur ein Mal pro gleich benannter Sonderregel oder Fähigkeit neu geworfen werden, die Neuwürfe erlaubt, auch wenn diese durch unterschiedliche Quellen (wie z. B. Karten) ausgelöst wird.

Wenn ein Charakter beispielsweise einen Würfel durch eine Superkraft neu wirft, kann er den Würfel nicht erneut durch dieselbe Superkraft neu werfen, auch nicht, wenn sie ihm durch eine Krisenkarte oder einen anderen Effekt gewährt wird.

Ein Würfel kann aber z. B. durch eine Fähigkeit, die es erlaubt, 2 Würfel neu zu werfen, ein Mal neu geworfen werden, um dann ein weiteres Mal durch eine andere Fähigkeit, die einen Neuwurf gewährt, neu geworfen zu werden. Derselbe Würfel kann allerdings durch die erste Neuwurf-Fähigkeit nicht zwei Mal neu geworfen werden.

SONDERREGELN VON ANGRIFFEN

Bei manchen Sonderregeln von Angriffen wird ein Symbol vor dem Namen angegeben, wie bei „⊙ Blutend“. Ist bei einer Sonderregel 1 oder mehrere Symbole angegeben, wird der Effekt dieser Sonderregel angewendet, falls das Endergebnis des Wurfs diese Symbole enthält. Das ist nicht optional. Jeder Effekt wird nur ein Mal angewendet, auch wenn das Symbol mehrfach im Wurf enthalten ist. Ein einzelnes Symbol kann mehrere Sonderregeln auslösen: Hat ein Angriff die Sonderregeln ⊙ Blutend und ⊙⚡ Vergiftet, wird der Effekt beider Regeln angewendet, falls das Endergebnis des Wurfs mindestens 1 ⊙ und mindestens 1 ⚡ enthält – es muss nicht 2 ⊙ enthalten.

ARMLASER 2.0 ⚡ S4 ⚡ 4 ⚡ 0

• ⊙ Brennend: Nach jedem Angriff: Der Ziel-Charakter erhält den Zustand Brennend.

Für jeden Einzelangriff dieses Strahlenangriffs gilt: Wenn das Ergebnis des Angriffswurfs mindestens 1 Spezialseite (⊙) enthält, erhält der Ziel-Charakter nach dem Angriff den Zustand „Brennend“.

REIHENFOLGE VON EFFEKTEN

Du bestimmst die Reihenfolge, in der deine Effekte eintreten, immer selbst. Wenn du z. B. mehrere Neuwurf-Effekte hast, bestimmst du selbst, in welcher Reihenfolge du sie abhandelst.

STRAHLENANGRIFFE

Strahlenangriffe sind besondere Angriffe, die alle Charaktere in Reichweite des Strahls treffen – sowohl verbündete als auch feindliche. Bei Strahlenangriffen steht vor der Zahl, die die Angriffsreichweite angibt, ein „S“, z. B. „⚡ S2“. Wenn dein Charakter einen Strahlenangriff einsetzt, bestimmst du nicht wie gewohnt das Ziel, sondern legst die passende Reichweiteschablone mit der schmalen Seite mittig und beliebig ausgerichtet an die Basis des Angreifers an. Alle Charaktere, deren Basis die Reichweiteschablone berührt oder überschneidet, sind in Reichweite des Angriffs.

Um den Angriff durchzuführen, muss der Angreifer die Kraftkosten (⚡) ein Mal bezahlen und führt dann eine Reihe von Einzelangriffen durch, die jeden feindlichen Charakter in SL und Reichweite nacheinander als Ziel haben. Du entscheidest, in welcher Reihenfolge diese Angriffe abgehandelt werden. Schließt jeden Angriff komplett ab, bevor ihr zum nächsten übergeht.

Nachdem alle Angriffe abgeschlossen sind, erleiden alle anderen verbündeten Charaktere in Angriffsreichweite des Strahlenangriffs 1 Schaden, doch sie erleiden keine weiteren Effekte durch den Angriff.

Wenn dein Charakter durch einen Effekt mit einem Strahlenangriff angreifen muss, der einen bestimmten Charakter als Ziel hat, musst du die Reichweiteschablone so an den Angreifer anlegen, dass sie die Basis des Ziel-Charakters berührt oder überschneidet. Wenn das nicht möglich ist, kannst du den Angriff nicht durchführen.



Doc Ock, Sinistrer Wissenschaftler greift mit **Armlaser 2.0** an! Da der Angriff Reichweite S4 hat, legt er die 4er-Reichweiteschablone mittig an seine Basis an und richtet sie so aus, dass sie die Charaktere berührt bzw. überschneidet, die er angreifen möchte. Er bezahlt die Kraftkosten (⚡) nur ein Mal, doch greift jeden feindlichen Charakter, den die Reichweiteschablone berührt oder überschneidet, einzeln an.

FLÄCHENANGRIFFE

Flächenangriffe sind besondere Angriffe, die alle Charaktere in der angegebenen Fläche um den Angreifer herum treffen – sowohl verbündete als auch feindliche. Bei Flächenangriffen steht vor der Zahl, die die Angriffsreichweite angibt, ein „F“, z. B. „⊕ F1“. Wenn dein Charakter einen Flächenangriff einsetzt, bestimmst du nicht wie gewohnt das Ziel. Stattdessen sind alle Charaktere die in der angegebenen Reichweite zum Angreifer sind, in Reichweite des Angriffs.

Um den Angriff durchzuführen, muss der Angreifer die Kraftkosten (⊕) ein Mal bezahlen und führt dann eine Reihe von Einzelangriffen durch, die jeden feindlichen Charakter in SL und Reichweite nacheinander als Ziel haben. Du entscheidest, in welcher Reihenfolge diese Angriffe abgehandelt werden. Schließt jeden Angriff komplett ab, bevor ihr zum nächsten übergeht.

Nachdem alle Angriffe abgeschlossen sind, erleiden alle anderen verbündeten Charaktere in Angriffsreichweite des Flächenangriffs 1 Schaden, doch sie erleiden keine weiteren Effekte durch den Angriff.

Wenn dein Charakter durch einen Effekt mit einem Flächenangriff angreifen muss, der einen bestimmten Charakter als Ziel hat, muss der Ziel-Charakter in Reichweite des Angriffs sein. Wenn das nicht möglich ist, kannst du den Angriff nicht durchführen.

SCHADEN

Wenn dein Charakter Schaden erleidet, legst du entsprechend viele Schadensmarker (⊖) auf seine Wertekarte. Ein Charakter kann nur so viel Schaden erleiden, wie seine übrige Ausdauer beträgt. Überschüssiger Schaden wird ignoriert.

Egal ob es sich um einen strahlenden Verteidiger der Gerechtigkeit oder um einen verrückten Titanen handelt, der die Galaxie unterwerfen will – die Charaktere in *Crisis Protocol* kämpfen umso härter, je schlechter es um sie steht. Immer wenn ein Charakter Schaden (⊖) durch einen feindlichen Effekt erleidet, erhält er so viel Kraft (⊕), wie er Schaden erlitten hat. Das stellt dar, dass der Charakter z. B. in seinem Zorn oder seiner Entschlossenheit neue Kraft findet.

Sobald ein Charakter Schadensmarker entsprechend seines Ausdauerwerts hat, passiert Folgendes:

- Falls die Wertekarte des Charakters die gesunde Seite zeigt, wird der Charakter angeschlagen. Lege einen Angeschlagen-Marker auf die Wertekarte. Ein Charakter mit Angeschlagen-Marker kann sich aus keinem Grund bewegen oder bewegt werden und kann nicht als Ziel von Angriffen bestimmt werden oder von Sonderregeln bzw. Superkräften beeinflusst werden. Angeschlagene Charaktere können keine Angriffe durchführen, Teamtaktik-Karten spielen und sie haben keine Superkräfte. Angeschlagene Charaktere tragen nie zu den Bedingungen bei, die auf Krisenkarten unter „Punkte“ aufgeführt sind. Wenn ein Charakter während seiner Aktivierung angeschlagen wird, endet seine Aktivierung sofort. Außerdem können angeschlagene Charaktere in der Aktivierungsphase nicht aktiviert werden.
- Falls die Wertekarte des Charakters schon die verletzte Seite zeigt, wird er besiegt und scheidet aus dem Kampf aus. Alle Effekte des Charakters enden und dann wird er vom Schlachtfeld entfernt.

VERLETZT WERDEN

Vergesst nicht, dass ein angeschlagener Charakter noch nicht abgeschrieben ist: Nach der nächsten Aufräumphase kann er wieder mitkämpfen, obwohl er verletzt ist! Für mehr Informationen zur Aufräumphase und zu Verletzungen siehe S. 13.

ÜBERSCHÜSSIGER SCHADEN

Ein Charakter kann nur so viel Schaden erleiden, wie seine übrige Ausdauer beträgt. Wenn ein Angriff also 5 Schaden verursachen würde, der Charakter aber nur noch 3 Ausdauer hat, fügt der Angriff nur 3 und nicht 5 Schaden zu.

ZUSTÄNDE

Manche Angriffe und Superkräfte verursachen Zustände bei Charakteren. Wenn ein Angriff oder eine Superkraft besagt, dass dein Charakter einen Zustand erhält, legst du einen entsprechenden Zustandsmarker auf seine Wertekarte. Ein Charakter kann denselben Zustand nicht mehrfach gleichzeitig haben. Wenn ein Charakter einen Zustand erhalten würde, den er bereits hat, erhält er den Zustand nicht. Zustände sind weder feindliche noch verbündete Effekte.

Für eine Liste der Zustände von *Crisis Protocol* und ihrer Effekte siehe S. 19.

ZUSTÄNDE

Zustände sind keine feindlichen Effekte, weswegen Charaktere keine Kraft (⊕) erhalten, wenn sie durch einen Zustand Schaden (⊖) erleiden.

SICHTLINIE

Ein Charakter hat Sichtlinie (SL) zu einem anderen Ziel-Charakter oder Objekt, wenn eine gerade, ununterbrochene Linie zwischen irgendeinem Teil seiner Basis und dem Objekt oder der Basis des Ziel-Charakters gezogen werden kann. Die Linie wird nicht durch Charaktere unterbrochen. Sie wird durch Geländeteile unterbrochen, deren Größenwert größer ist als der des Ziel-Charakters oder des Objekts. Ein Charakter hat immer SL zu sich selbst.

Wenn der Ziel-Charakter auf einem Geländeteil steht, wird die Größe des Geländeteils zu der des Charakters addiert, um die SL zu ihm zu überprüfen. Wenn ein Charakter auf einem Geländeteil steht und die SL zu einem anderen Ziel-Charakter oder Objekt überprüft, ignoriert er dabei das Geländeteil, auf dem er steht.

Denkt daran, dass die Größe eines Charakters auf seiner Wertekarte steht und nicht mit der Größe seiner Basis oder der tatsächlichen Größe der Miniatur zusammenhängt.



Der **Unbesiegbare Iron Man** versucht, eine SL zu **Red Skull, Herrscher über die Welt** (Größe 2) zu ziehen, um ihn mit seinem **Repulsor Typ 2** anzugreifen. Allerdings ist **Red Skull** hinter einem kleinen Gebäude (Größe 3) in Deckung gegangen. **Iron Man** kann keine gerade Linie von seiner Basis zu **Red Skulls** Basis ziehen, die nicht durch das Gebäude führt, also hat er keine SL zu **Red Skull**. Wenn auch nur ein kleiner Teil von **Red Skulls** Basis hinter dem Gebäude hervorlugen würde und **Iron Man** dorthin eine gerade Linie ziehen könnte, hätte **Iron Man** SL zu **Red Skull**.

BEISPIEL: ANGRIFF

Courtney will den **Photonenschuss** von **Captain Marvel**, **Kosmischer Avenger** gegen Marcos **Captain America**, **Erster Avenger** einsetzen. Zuerst überprüft Courtney, ob **Captain America** in Angriffsreichweite ist. **Photonenschuss** hat eine Reichweite (⊕) von 4. Da **Captain Americas** Basis von **Captain Marvels** Basis aus mit der 4er-Reichweitschablone erreicht werden kann, kann er als Ziel dieses Angriffs bestimmt werden. Zwischen den Charakteren befindet sich nichts, also hat **Captain Marvel** SL zu **Captain America**.

Dann überprüft Courtney die Stärke (⊖) des Angriffs. **Photonenschuss** hat eine Stärke von 5, also nimmt Courtney 5 Würfel für ihren Angriffspool.

Photonenschuss ist ein Energieangriff (⊖). **Captain Americas** Energieverteidigung beträgt 4, also nimmt Marco 4 Würfel für seinen Verteidigungspool. Außerdem setzt er **Captain Americas** Superkraft **Perfekte Verteidigung** ein, indem er 2 Kraft (⊕) ausgibt. Dadurch fügt er seinem Verteidigungswurf 2 zusätzliche Würfel hinzu, wodurch sein Verteidigungspool aus insgesamt 6 Würfeln besteht.

Nachdem beide Pools gebildet sind, werfen beide ihre Würfel. Courtney wirft Folgendes: 1 × Kritisch (⊖), 1 × Spezial (⊖), 1 × Leerseite, 1 × Block (⊖) und 1 × Fehlschlag (⊖).

Marco wirft seine Würfel und erzielt Folgendes: 2 × Block (⊖), 1 × Spezial (⊖), 2 × Leerseite und 1 × Fehlschlag (⊖).

Da Courtney 1 kritische Seite (⊖) geworfen hat, darf sie 1 zusätzlichen Würfel werfen, mit dem sie eine weitere kritische Seite wirft. Da sie diese nicht bei ihrem Basis-Wurf geworfen hat, darf sie keinen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

Marco hat mit seinem Basis-Wurf keine kritische Seite geworfen, er darf also keine zusätzlichen Würfel werfen.

Courtney kann sich nun entscheiden, ihre Würfel mithilfe von Neuwurf- oder anderen Effekten zu verändern. **Captain Marvel** hat solche Fähigkeiten zwar nicht, doch ihr Verbündeter, **Der Unbesiegbare Iron Man**, schon! **Iron Man** gibt 2 Kraft für **J.A.R.V.I.S.** aus, wodurch **Captain Marvel** 2 Neuwürfe erhält. Courtney kann den Fehlschlag (⊖) nicht neu werfen, also wirft sie die Leerseite und den Block (⊖) neu. Dadurch wirft sie 1 Treffer (⊖) und 1 kritische Seite (⊖). Da sie die kritische Seite nicht bei ihrem Basis-Wurf geworfen hat, darf sie keinen weiteren zusätzlichen Würfel werfen.

Jetzt darf Marco seine Würfel verändern. **Captain America** hat keine Superkräfte, die ihm Neuwürfe von Verteidigungswürfeln gewähren, und seine Verbündeten sind zu weit entfernt, also überspringt Marco diesen Schritt.

Da keiner der beiden Charaktere Fähigkeiten hat, die die Würfel des Gegenübers verändern, bestimmen Courtney und Marco nun ihre jeweiligen Endergebnisse.

Als Angreiferin zählt Courtney alle kritischen (⊖), Spezial- (⊖) und Trefferseiten (⊖) als Erfolge zusammen.

Als Verteidiger zählt Marco alle kritischen (⊖), Spezial- (⊖) und Blockseiten (⊖) als Erfolge zusammen.

Courtneys Endergebnis besteht aus 5 Erfolgen: 3 × Kritisch (⊖), 1 × Treffer (⊖) und 1 × Spezial (⊖).

Marcos Endergebnis besteht aus 3 Erfolgen: 1 × Spezial (⊖) und 2 × Block (⊖).

Da Courtney insgesamt mehr Erfolge als Marco hat, fügt **Captain Marvels Photonenschuss** erfolgreich Schaden zu. Bevor der Schaden (⊖) jedoch zugefügt wird, überprüfen beide, ob aufgrund des Angriffs Effekte eintreten. **Photonenschuss** hat die Sonderregel „⊖ Verfolgung“, durch die **Captain Marvel**, bevor Schaden zugefügt wird, um **S** auf den Ziel-Charakter zulaufen darf, falls sie mindestens 1 Spezialseite (⊖) geworfen hat.

Da sie 1 Spezialseite geworfen hat, benutzt sie die kurze Bewegungsschablone (S), um mit **Captain Marvel** auf **Captain America** zuzulaufen.

Als Nächstes beginnt der Schritt „Schaden zufügen“. Da Courtney 2 Erfolge mehr als Marco hatte, erleidet **Captain America** 2 Schaden (⊖). Marco legt 2 Schadensmarker auf **Captain Americas** Wertekarte. Außerdem legt er 2 Kraftmarker (⊕) auf **Captain Americas** Wertekarte – so viele, wie dieser Schaden durch **Captain Marvels** Angriff erlitten hat.

Die Sonderregel von **Photonenschuss** besagt, dass **Captain Marvel** nach dem Angriff so viel Kraft (⊕) erhält, wie der Angriff Schaden (⊖) zugefügt hat. Da der Angriff 2 Schaden zugefügt hat, legt Courtney 2 Kraftmarker auf **Captain Marvels** Wertekarte.

Nun überprüfen Courtney und Marco, ob es weitere Effekte gibt, die sie jetzt, nach dem Angriff, einsetzen wollen. Da dies nicht der Fall ist, endet die Angriffsaktion.

GELÄNDE

Das Schlachtfeld kann ebenso großen Einfluss auf die Charaktere haben wie ihre eigenen Fähigkeiten. Das meiste Gelände in **Crisis Protocol** ist interaktiv, das heißt, es kann beispielsweise als Waffe verwendet werden.

Der Großteil der Geländeteile – von Laternenmasten über Autos und Verkaufsstände bis hin zu Wolkenkratzern – sind **interaktives Geländeteile**. Viele Charaktere haben Superkräfte, durch die sie interaktive Geländeteile umherwerfen oder andere Charaktere hineinwerfen können. Außerdem haben manche interaktive Geländeteile Sonderregeln auf Krisenkarten.

Interaktive Geländeteile können **zerstört** werden (siehe nächste Seite). Ein zerstörtes Geländeteil wird vom Schlachtfeld entfernt. Sollte sich dein Charakter auf einem Geländeteil befinden, das zerstört wird, stellst du ihn direkt auf das Schlachtfeld an der gleichen Position wie vorher, nachdem das Geländeteil entfernt wurde.

Nicht-interaktive Geländeteile, wie zum Beispiel solche, die auf Krisenkarten benannt werden oder direkt in das Schlachtfeld modelliert sind, können weder geworfen noch zerstört werden.



Sollte sich ein Charakter oder Objekt auf einem Geländeteil befinden, das aus irgendeinem Grund zerstört wird, wird er/es direkt auf das Schlachtfeld an der gleichen Position wie vorher platziert, nachdem das Geländeteil entfernt wurde.

Jedes Geländeteil hat einen **Größenwert**. Dieser Wert stellt dar, wie groß bzw. schwer das Geländeteil ist. Die unten stehende Liste führt geläufige Geländeteile und ihre Größen auf. Da den Kämpfen im Marvel-Universum allerdings keine Grenzen gesetzt sind, solltet ihr euch vor der Partie immer auf die Größe der verwendeten Geländeteile einigen und darauf, ob sie interaktiv oder nicht-interaktiv sind. Falls ihr einen Missionsmarker so platzieren müsstet, dass er ein Geländeteil der Größe 6 überschneiden würde, bewegt das Geländeteil so, dass es sich nicht mehr mit dem Missionsmarker überschneidet.

Wie beschrieben, folgt eine Liste mit Beispielen für Größen von Geländeteilen, die ihr aber nach Belieben verändern könnt:

Größe 1	Bänke, kleine Kisten, Laternenpfähle
Größe 2	Müllcontainer, Autos, Kryokammern
Größe 3	Verkaufsstände, Werbetafeln, Foodtrucks
Größe 4	LKWs, Läden
Größe 5	Gebäude, Monolithen, Pyramiden

EIN GELÄNDETEIL WERFEN

Wenn dein Charakter ein Geländeteil wirft, wird es zerstört und vom Schlachtfeld entfernt. Dann legst du die passende Bewegungsschablone mit dem abgerundeten Ende an den Charakter an, der das Geländeteil wirft, und richtest sie beliebig aus. Die Schablone muss dabei gerade bleiben, du darfst das Gelenk also nicht drehen. Das erste Geländeteil oder der erste Charakter, den die Bewegungsschablone berührt oder überschneidet, erleidet den Effekt des Zusammenstoßes mit dem geworfenen Geländeteil. Ignoriere dabei das Geländeteil, das der werfende Charakter möglicherweise selbst überschneidet.

Sollte dein Charakter ein Geländeteil überschneiden, das zerstört wird, stellst du ihn direkt auf das Schlachtfeld an der gleichen Position wie vorher, nachdem das Geländeteil entfernt wurde.

Wenn das geworfene Geländeteil mit einem anderen, kleineren Geländeteil zusammenstößt, wird das andere Geländeteil auch zerstört.

Wenn das geworfene Geländeteil mit einem Charakter zusammenstößt, muss der Charakter einen Ausweichwurf durchführen, um keinen Schaden durch den Zusammenstoß zu erleiden.

AUSWEICHEN

Wenn ein Geländeteil oder ein anderer Charakter mit einem Charakter zusammenstößt, kann der nicht-geworfene Charakter versuchen, auszuweichen, um weniger oder sogar gar keinen Schaden zu erleiden! Dafür wirft er so viele Würfel, wie seine physische (👊) Verteidigung angibt. Er wirft 1 zusätzlichen Würfel für jede kritische (👊) Seite im Basis-Wurf. Dann kann er die Würfel durch verfügbare Sonderregeln und Effekte verändern. Der Charakter erleidet Schaden in Höhe der Größe des geworfenen Geländeteils bzw. Charakters, plus 1. Dieser Schaden wird für jede geworfene kritische (👊), Spezial- (👊) und Blockseite (👊) im Endergebnis des Ausweichwurfs um 1 reduziert.

AUSWEICHEN

1. Bestimme den potenziellen Schaden: Größe des geworfenen Geländeteils bzw. Charakters + 1.
2. Wirf Würfel in Höhe der physischen (👊) Verteidigung deines ausweichenden Charakters.
3. Wirf 1 zusätzlichen Würfel für jede kritische (👊) Seite im Basis-Ausweichwurf.
4. Verändere die Ausweichwürfel durch Sonderregeln oder Effekte.
5. Reduziere den potenziellen Schaden um 1 für jede geworfene kritische (👊), Spezial- (👊) und Blockseite (👊).
6. Erleide den übrigen Schaden (👊).

DECKUNG

Charaktere können hinter Geländeteilen in Deckung gehen. Damit ein verteidigender Charakter von der Deckung profitieren kann, muss *jede* dieser Bedingungen erfüllt sein:

- Der Verteidiger muss in Reichweite (👊) 1 zu einem Geländeteil sein, dessen Größenwert genauso groß oder größer als seiner ist.

- Es kann eine gerade Linie zwischen irgendeinem Teil der Basis des Angreifers und irgendeinem Teil der Basis des Verteidigers gezogen werden, die durch das Geländeteil geht.
- Der Angreifer ist nicht in Reichweite (👊) 2 zum Verteidiger.

Im Schritt „Würfel verändern“ eines Angriffs darf ein Verteidiger, der von Deckung profitiert (sowohl durch Geländeteile als auch durch andere Effekte), das Ergebnis von 1 Verteidigungswürfel in eine Blockseite (👊) ändern.

ANHANG A: ZUSTÄNDE

Es folgt eine Liste mit Zuständen und ihren Effekten, die im Grundspiel von *Crisis Protocol* enthalten sind. Spätere Erweiterungen können weitere Zustände enthalten.

- **Angewurzelt** – Der Charakter muss 1 Kraft (👊) ausgeben, bevor er eine 👊- oder 👊-Superkraft einsetzt.
- **Betäubt** – Wenn der Charakter durch einen Effekt mehr als 1 Kraft (👊) erhalten würde, erhält er stattdessen nur 1 Kraft (👊).
- **Blutend** – Der Charakter erleidet am Ende jeder seiner Aktivierungen 1 Schaden (👊).
- **Brennend** – Der Charakter wirft bei Verteidigungswürfen 1 Verteidigungswürfel weniger.
- **Geschockt** – Der Charakter wirft bei Angriffswürfen 1 Angriffswürfel weniger.
- **Taumelnd** – Die erste Aktion in der Aktivierung des Charakters muss „Erholen“ sein. Mit der Aktion muss er den Zustand „Taumelnd“ entfernen.
- **Vergiftet** – Der Charakter verliert 1 Kraft (👊) in der **Kraftphase**.
- **Verlangsam** – Der Charakter kann beim Laufen nur die kurze Bewegungsschablone (👊) verwenden.
- **Verurteilt** – Der Charakter erhält keine Kraft (👊), wenn er Schaden durch feindliche Angriffe erleidet.
- **Verflucht** – Der Charakter wirft keine zusätzlichen Würfel für seine kritischen (👊) Seiten bei Angriffs-, Verteidigungs- und Ausweichwürfen.

ANHANG B: INFINITY-STEINE

Manche Charaktere in *Crisis Protocol* haben die passive (👊) Superkraft **Steinträger**. Durch diese Superkraft kann ein Charakter einen mächtigen Infinity-Stein tragen! Diese Superkraft wird wie manche andere Superkräfte als Schlüsselwort auf der Wertekarte des Charakters aufgeführt und gibt an, welche Infinity-Steine der Charakter tragen kann. Mit wenigen Ausnahmen kann jeder Charakter nur 1 Infinity-Stein gleichzeitig tragen. Um Infinity-Steine in deinem Team verwenden zu können, musst du sie zuerst in deinen Vorrat aufnehmen. Sobald du deinem Vorrat einen Charakter hinzufügst, der einen Infinity-Stein tragen kann, musst du entscheiden, ob er den Stein trägt. Falls er das tut, wird sein Bedrohungsgrad um so viel erhöht, wie es die Karte des Infinity-Steins angibt. Wenn du einen Charakter mit einem Infinity-Stein in dein Team aufnimmst, musst du den kombinierten Bedrohungsgrad verwenden. Lege die Karte des Infinity-Steins neben die Wertekarte des Charakters, um anzuzeigen, dass er diesen Stein trägt. Dein Vorrat darf jeweils nur 1 Exemplar desselben Infinity-Steins enthalten. In der Kraftphase erhält ein Charakter mit einem Infinity-Stein für jeden Infinity-Stein, den er trägt, 1 Kraft (👊) zusätzlich.

ANHANG C: ALTE WERTEKARTEN

Manche ältere Wertekarte der englischsprachigen Version dieses Spiels sehen anders aus als die Karten aus dieser Version. Sie funktionieren aber genau wie die neuen Karten und verwenden dieselben Symbole, sind also voll kompatibel!



ANHANG D: TIMING

Es kann sein, dass mehrere Dinge gleichzeitig passieren oder ihr gleichzeitig etwas tun wollt. Haltet euch in diesen Fällen an folgende Timing-Regeln:

Wenn ihr gleichzeitig reaktive (⚡) Superkräfte oder Teamtaktik-Karten einsetzt und du den Vorrang hast, wählst du deine Effekte zuerst und handelst sie ab.

Falls irgendwann mehrere Effekte gleichzeitig eintreten, die Regeln keine Reihenfolge vorgeben und niemand angreift, beginnt ihr immer mit der Person, die am Zug ist, und geht dann in Zugreihenfolge weiter. Handelt nach allen Spieler-Effekten alle Nicht-Spieler-Effekte in einer Reihenfolge ab, die die Person bestimmt, die am Zug ist. Falls du angreifst, handelst du alle Effekte ab, dann dein Gegenüber. Dann handelt ihr alle Nicht-Spieler-Effekte in einer Reihenfolge ab, die du bestimmst.

Wenn ihr Nicht-Spieler-Effekte abhandelt, handelt ihr die Effekte von Krisenkarten immer nach allen anderen Nicht-Spieler-Effekten ab.

Es folgt eine Schritt-für-Schritt-Beschreibung von Angriffen.

1. Wähle einen Angriff.

- Du kannst keinen Angriff wählen, dessen Kraftkosten (⚡) du nicht bezahlen kannst.

2. Bestimme einen feindlichen Charakter als Ziel des Angriffs.

- Wähle einen Charakter in SL des Angreifers als Ziel des Angriffs.
- Miss die Reichweite zum Ziel des Angriffs.
- Ist das Ziel nicht in Reichweite, entscheide:
 - Wähle ein anderes Ziel des Angriffs.
 - Brich den Angriff ab.
- Ist das Ziel in Reichweite, handel Effekte ab, die eintreten, wenn ein Ziel bestimmt wird, beginnend bei dir.

3. Bezahle Kraftkosten (⚡) für den Angriff, falls nötig. Kannst du das nicht, musst du den Angriff abbrechen.

4. Bilde den Angriffspool.

- Füge dem Pool so viele Würfel hinzu, wie die Stärke (⚡) des Angriffs angibt.
- Wendet Effekte an, durch die Würfel hinzugefügt oder entfernt werden. Der Pool kann nie weniger als 1 Würfel enthalten.

5. Bilde den Verteidigungspool.

- Füge dem Pool Würfel hinzu, wie die Verteidigung gegen den Angriffstyp angibt.
- Wendet Effekte an, durch die Würfel hinzugefügt oder entfernt werden. Der Pool kann nie weniger als 1 Würfel enthalten.

6. Wirf den Angriffspool. Das ist der Basis-Angriffswurf.

7. Wirf den Verteidigungspool. Das ist der Basis-Verteidigungswurf.

8. Handelt kritische Seiten (⚡) ab.

- Der Angreifer wirft 1 zusätzlichen Würfel für jede kritische Seite im Basis-Angriffswurf.
- Der Verteidiger wirft 1 zusätzlichen Würfel für jede kritische Seite im Basis-Verteidigungswurf.

9. Verändert die Würfel.

- Verändere deine Würfel.
 - Der Angreifer wendet Neuwurf- und andere Effekte an, die die Ergebnisse des Angriffswurfs ändern.
 - Der Verteidiger wendet Neuwurf- und andere Effekte an, die die Ergebnisse des Verteidigungswurfs ändern.
- Verändere die Würfel deines Gegenübers.
 - Der Angreifer wendet Neuwurf- und andere Effekte an, die die Ergebnisse des Verteidigungswurfs ändern.
 - Der Verteidiger wendet Neuwurf- und andere Effekte an, die die Ergebnisse des Angriffswurfs ändern.

10. Zählt die Erfolge und vergleicht die Ergebnisse.

- Der Angreifer zählt alle kritischen (⚡), Spezial- (⚡) und Trefferseiten (⚡) zusammen. Das ist die Anzahl seiner Erfolge.
- Der Verteidiger zählt alle kritischen (⚡), Spezial- (⚡) und Blockseiten (⚡) zusammen. Das ist die Anzahl seiner Erfolge.
- Zieht die Erfolge des Verteidigers von denen des Angreifers ab. Ist das Ergebnis 0 oder weniger, war der Angriff nicht erfolgreich. Ist das Ergebnis größer als 0, war der Angriff erfolgreich. Die Differenz der Ergebnisse ist der Schaden, den der Angriff in Schritt 12 zufügt, und kann in Schritt 11 reduziert werden.

11. Handelt Effekte ab, die vor Schaden eintreten.

- Der Angreifer handelt seine Effekte ab.
- Der Verteidiger handelt seine Effekte ab.
- Handelt Effekte von Krisenkarten ab.

12. Füge Schaden zu.

- Der Verteidiger erleidet den Schaden (⚡) durch den Angriff. Ein Charakter kann nur so viel Schaden erleiden, wie seine übrige Ausdauer beträgt. Überschüssiger Schaden wird ignoriert. Der Verteidiger erhält Kraft (⚡) in Höhe des erlittenen Schadens.

13. Der Angriff ist abgeschlossen.

14. Handelt „Nach dem Angriff“-Effekte ab.

- Der Angreifer handelt seine Effekte ab.
- Der Verteidiger handelt seine Effekte ab.
- Handelt Effekte von Krisenkarten ab.

Achtung: Wenn ein Angriff abgebrochen wird, gilt er nicht als abgeschlossen und die Aktion geht verloren.

ANHANG E: VERWANDELN

Manche Charaktere können sich durch ihre Superkräfte in andere Formen verwandeln. Wenn du einen Charakter mit mehreren Formen aufstellst, stellst du ihn immer in der Normal-Form auf. Die Formen können entweder durch jeweils eigene Wertekarten dargestellt werden oder durch eine einzelne, aufgeteilte Wertekarte. Wenn ein Charakter in seiner Normal-Form ist, verwendet er die Angriffe, Superkräfte sowie den Bewegungsweiten- und Größenwert, die auf der Karte oder unter dem Abschnitt der normalen Form aufgeführt sind. Wenn er verwandelt ist, verwendet er die Angriffe, Superkräfte sowie den Bewegungsweiten- und Größenwert, die auf der Karte oder unter dem Abschnitt der verwandelten Form aufgeführt sind. Unabhängig von der Form verwendet ein Charakter mit mehreren Formen und einer einzelnen, aufgeteilten Karte immer dieselben Verteidigungswerte, denselben Bedrohungsgrad und hat immer dieselbe Ausdauer. Ein Charakter mit mehreren Formen auf unterschiedlichen Karten verwendet immer die Werte, die auf der Karte der entsprechenden Form stehen.

Wenn sich dein Charakter durch einen Effekt oder eine Superkraft verwandelt, folge diesen Schritten:

- Versetze die Miniatur der neuen Form des verwandelten Charakters innerhalb von Reichweite (⊕) 1 zu seiner aktuellen Position.
- Entferne die ursprüngliche Miniatur des verwandelten Charakters. Der Charakter wird jetzt durch die neue Form dargestellt.

Ein verwandelter Charakter ist immer noch derselbe Charakter, das heißt, dass alle Effekte, Zustände und Marker auf ihm bleiben. Wie und wann sich ein Charakter verwandeln kann, wird unter verschiedenen Angriffen, Superkräften, Sonderregeln und Teamtaktik-Karten beschrieben.

IMMUNITÄT

Wenn ein verwandelter Charakter in seiner neuen Form Immunitäten erhält, entfernt er sofort alle entsprechenden Zustände. Lies dir die Formen deines Charakters gut durch, um ihn bestmöglich zu spielen!

ANHANG F: SCHLÜSSELWÖRTER

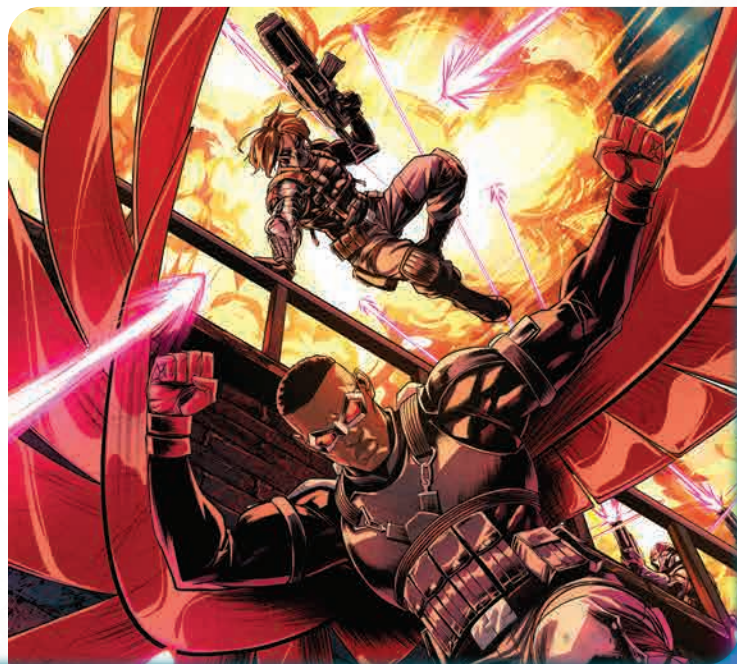
- (⊕) **Diener [X]**
Der Charakter wird nicht dem Vorrat oder einem Team hinzugefügt. Beim Aufstellen des Teams bringst du 1 Charakter mit dem Schlüsselwort „Diener“ zusammen mit seinem Meister ins Spiel.
- (⊕) **Fliegen**
Beim Laufen zählt die Größe des Charakters als 5.
- (⊕) **Heilfaktor [X]**
Der Charakter darf am Ende jeder seiner Aktivierungen X Schaden von sich entfernen.
- (⊕) **Immunität [Zustand]**
Der Charakter kann den aufgeführten Zustand nicht erhalten. Falls er einen Zustand hat und Immunität dagegen erhält, entfernt er den Zustand sofort. Für mehr Informationen zu Zuständen siehe S. 17.
- (⊕) **Steinträger [Infinity-Stein]**
Diese Superkraft gibt an, welche Infinity-Steine der Charakter tragen kann. Jeder Charakter kann nur 1 Infinity-Stein gleichzeitig tragen.
- (⊕) **Wandlauf**
Beim Laufen zählt die Größe des Charakters als 5. Für mehr Informationen zu Größe und Bewegung siehe S. 14.

ANHANG G: DIENER

Manche Charaktere haben Sonderregeln, durch die Diener ins Spiel gebracht werden können. Ein Diener-Charakter hat das Schlüsselwort „Diener“ auf seiner Wertekarte. Dahinter stehen in eckigen Klammern die Namen der Charaktere, die ihn ins Spiel bringen können. Das sind seine Meister-Charaktere. Diener können niemals dem Vorrat hinzugefügt werden. Wenn du einen Meister aufstellst, wird gleichzeitig der passende Diener aufgestellt und zum Teil deines Teams. Diener können ansonsten nur durch Effekte von Sonderregeln ihrer Meister ins Spiel kommen. Wenn ein Diener aufgestellt oder ins Spiel gebracht werden würde und bereits ein verbündeter Diener im Spiel ist, wird er nicht ins Spiel gebracht oder aufgestellt.

Diener haben besondere Regeln, die sie von normalen Charakteren unterscheiden:

- Du darfst immer nur 1 Diener gleichzeitig im Spiel haben.
- Du kannst einen Diener nicht direkt aktivieren. Stattdessen wird er im selben Zug wie sein verbündeter Meister aktiviert, falls er noch keinen Aktiviert-Marker hat. Der Diener-Charakter wird vor seinem Meister-Charakter aktiviert. Am Ende seiner Aktivierung erhält er wie gewohnt einen Aktiviert-Marker, aber dein Zug endet nicht, sondern geht mit der Aktivierung des Meister-Charakters weiter. Hat ein Diener mehrere Meister, wird er trotzdem nur ein Mal pro Runde aktiviert, und zwar im Zug des ersten Meisters, den du aktivierst.
- Wenn alle Meister-Charaktere eines Diener-Charakters angeschlagen sind, lege einen Aktiviert-Marker auf ihn. Wenn alle Meister-Charaktere eines Diener-Charakters besiegt oder aus dem Spiel entfernt wurden oder wenn sie vom Gegenüber kontrolliert werden, wird der Diener aus dem Spiel entfernt.
- Wenn dein Gegenüber deinen Diener kontrollieren würde, wird er stattdessen aus dem Spiel entfernt.
- Diener haben keine verletzte Seite. Wenn ein Diener angeschlagen werden würde oder seine Wertekarte auf die verletzte Seite drehen würde, wird er stattdessen besiegt.
- Wenn zu Beginn deines Zuges alle Nicht-Diener-Charaktere, die du kontrollierst, Aktiviert-Marker haben, erhalten alle deine Diener-Charaktere einen Aktiviert-Marker.
- Diener haben keine Kraft und erhalten keine Kraft.
- Diener können keine Teamtaktik-Karten spielen.
- Diener können nicht für die Effekte von verbündeten Teamtaktik-Karten gewählt werden.



SPIELÜBERSICHT

SPIELVORBEREITUNG UND AUFBAU

DIE MISSION FESTLEGEN

1. Wer den Vorrang hat, wählt einen Krisentyp (Sicherung oder Evakuierung), mischt die eigenen Karten dieses Typs und zieht 1 davon verdeckt.
2. Das Gegenüber mischt die eigenen Karten des anderen Typs und zieht 1 davon verdeckt.
3. Deckt die gezogenen Karten gleichzeitig auf.
4. Wer den Vorrang nicht hat, wählt eine der Krisenkarten. Ihr Bedrohungsgrad bestimmt, wie hoch der zusammen-gerechnete Bedrohungsgrad eines Teams maximal sein darf.
5. Wer den Vorrang nicht hat, wählt einen Schlachtfeldrand als Aufstellungsrand. Der andere Aufstellungsrand befindet sich gegenüber dieses Aufstellungsrandes.
6. Baut dann die Mission auf, indem ihr die Anweisungen auf den gezogenen Krisenkarten befolgt.

TEAMS ZUSAMMEN- UND AUFSTELLEN

1. Nachdem die Mission festgelegt und der maximale Bedrohungsgrad bestimmt ist, wählt ihr jeweils Charaktere aus eurem Vorrat aus, die jeweils den maximalen Bedrohungsgrad nicht überschreiten dürfen.
2. Wählt jeweils die Gruppierung eurer Teams aus.
3. Wählt jeweils bis zu 5 eurer Teamtaktik-Karten aus.
4. Zeigt gleichzeitig eurem Gegenüber jeweils eure Teams.
5. Stellt abwechselnd eure Charaktere auf. Es beginnt, wer den Vorrang hat.
6. Wählt gleichzeitig jeweils eure aktive Führungsfähigkeit aus.

AKTIONEN:

Bewegen – Laufe oder klettere.

Angreifen – Setze einen Angriff auf der Wertekarte des aktiven Charakters ein.

Erholen – Entferne 1 Zustand vom aktiven Charakter.

Superkraft – Setze eine aktive Superkraft ein, für die du eine Aktion ausgeben musst.

Teamtaktik-Karte – Der aktive Charakter spielt eine Teamtaktik-Karte mit „Aktiv: Aktion“.

WÜRFELSEITEN:

Kritisch (⚡)	1 ×
Spezial (🎯)	1 ×
Treffer (🎯)	2 ×
Block (🛡️)	1 ×
Fehlschlag (🎯)	1 ×
Leerseite	2 ×

SYMBOLE:

⊕ Reichweite	∞ Passive Superkraft
⊕ Kraft(kosten)	🧠 Physisch
➔ Stärke	⚡ Energie
⊕ Führungsfähigkeit	🌀 Mystisch
⊕ Aktive Superkraft	🔪 Schaden
⊕ Reaktive Superkraft	📍📍📍 Bewegung

HÄUFIGE MISSVERSTÄNDNISSE:

Ihr werft nur ein Mal pro Wurf (beim Basis-Wurf) 1 zusätzlichen Würfel für jede geworfene kritische (⚡) Seite, nicht jedes Mal, wenn ihr eine kritische Seite werft.

Mit einem Missionsmarker zu interagieren, ist keine Aktion.

RUNDENABLAUF

KRAFTPHASE

1. Jeder Charakter erhält 1 Kraft (⊕).
2. Handelt alle Spieler-Effekte ab, die in der Kraftphase eintreten. Es beginnt, wer den Vorrang hat.
3. Handelt alle Nicht-Spieler-Effekte ab, die in der Kraftphase eintreten. Wer den Vorrang hat, bestimmt die Reihenfolge.

AKTIVIERUNGSPHASE

1. Handelt alle Effekte ab, die zu Beginn der Aktivierungsphase eintreten. Es beginnt, wer den Vorrang hat. Handelt zuerst alle Spieler-Effekte und dann alle Nicht-Spieler-Effekte ab.
2. Führt abwechselnd Züge durch, bis kein Charakter mehr aktiviert werden kann. In deinem Zug aktivierst du entweder einen Charakter oder passt. Wenn du einen Charakter aktivierst, kannst du mit diesem Charakter Aktionen durchführen, Superkräfte einsetzen und mit Missionsmarkern interagieren.
3. Handelt alle Effekte ab, die am Ende der Aktivierungsphase eintreten. Es beginnt, wer den Vorrang hat. Handelt zuerst alle Spieler-Effekte und dann alle Nicht-Spieler-Effekte ab.

AUFRÄUMPHASE

1. Ihr verdient gleichzeitig Siegpunkte (SP) durch die Krisenkarten. Haltet diese SP auf der Missionsleiste fest.
2. Handelt alle Spieler-Effekte ab, die in der Aufräumphase eintreten. Es beginnt, wer den Vorrang hat.
3. Handelt alle Nicht-Spieler-Effekte ab, die in der Aufräumphase eintreten. Wer den Vorrang hat, bestimmt die Reihenfolge.
4. Charaktere mit Angeschlagen-Markern entfernen alle Schadensmarker (🔪), Zustände und ihre Angeschlagen-Marker. Dann werden ihre Wertekarten auf die verletzte Seite gedreht.
5. Falls du den letzten Charakter der Aktivierungsphase aktiviert hast und den Vorrangsmarker hast, gibst du diesen nun an dein Gegenüber.
6. Entfernt alle Aktiviert-Marker von den Charakteren.
7. Bewegt den Rundenzähler auf der Missionsleiste auf die nächste Runde und beginnt eine neue Runde mit der Kraftphase.

ABLAUF EINES ANGRIFFS

1. Angriff wählen
2. Ziel bestimmen
3. Kraftkosten bezahlen
4. Angriffspool bilden
5. Verteidigungspool bilden
6. Angriffswürfel werfen
7. Verteidigungswürfel werfen
8. Kritische Seiten abhandeln
9. Würfel verändern
10. Erfolge zählen und Ergebnisse vergleichen
11. Effekte abhandeln, die vor Schaden eintreten
12. Schaden zufügen
13. Der Angriff ist abgeschlossen
14. „Nach dem Angriff“-Effekte abhandeln