

Marvel Heroes : Feuille de référence

(Par Usagi3)

Préparation

- Choisir son équipe : figurines, carte de référence, pions de pouvoir de combat, améliorations.
- Prendre le maître du crime du joueur à sa gauche : carte de référence, figurine, 3 plans diaboliques
- tirer 2 cartes Ressources et 2 cartes Criminels (3 cartes de chaque si 2 joueurs)
- donner le pion 1^{er} joueur à un joueur choisi au hasard
- pas d'ennemi ultime au 1^{er} tour
- disposer les paquets de cartes sur le plateau de jeu, ainsi que les Gros Titres et les Histoires
- pour chaque gros titre, placer le pion Menace dans le bon quartier
- choisir ou tirer au sort un Scénario
- placez les marqueurs de points de victoire sur zéro, faire de même avec le marqueur de crise
- disposez les paquets de cartes Gros Titre et Histoire à côté du plateau

Séquence de jeu

1) Préparation

- avancer le marqueur de tour
- ramener le marqueur de rounds d'action à la première case
- faire progresser la colonne Histoire (*une nouvelle carte en bas, faire progresser selon les flèches*)
- remplir les cases Gros Titres vides, placer les marqueurs de Menace dans les quartiers concernés
- Attribuer les pions d'Ennemi Ultime (*plus de points de victoire ; ex-aequo : Maître du Crime avec la plus haute valeur en Hommes de main*) et de Premier Joueur (*moins de points de victoire ; ex-aequo : plus petit nombre d'améliorations d'équipe, puis tirage au sort*). L'Ennemi Ultime peut faire des Machinations ou des Plans Diaboliques sur des Gros Titres ordinaires.

2) Planification

- Recevoir des Points d'Intrigue (*1 point/Héros en Renfort ou non blessés sur leur carte, pas d'Intrigue pour les Blessés ou ceux qui sont dans un Quartier, bonus selon la position du marqueur de Victoire*)
- Décider du statut des Super-Héros, dépenser les points d'Intrigue (*1/niveau pour Actif, 1 pour Renfort*)
- Se soigner (*laisser le Héros en rétablissement et retirer le pion Blessure*)
- Jouer les Alliés (*1 points d'Intrigue par Allié, 3 max par équipe. On peut ajouter un point d'Intrigue supplémentaire pour utiliser l'Allié 2 fois, à placer sur la carte de l'Allié. Si l'Allié est affilié à l'équipe du joueur, il reçoit gratuitement ce second point d'Intrigue*) et acheter des Améliorations (*3 cartes Histoires*)

3) Mission : une des actions suivantes par Round d'Action

- Déplacement (*1 Héros Actif n'importe où, 1 Héros en Renfort vers une Case Renfort ou en Rétablissement, 1 Héros Actif+1 Héros en Renfort vers le même Quartier*)
- Intervention (*résoudre un Gros Titre*)
- Soins médicaux (*retirer un pion Blessure, le Héros reste en Rétablissement*)
- Histoire (*tirer une carte Ressource, puis choisir une des deux options ci-dessous si on le désire*). Une carte Histoire gagnée donne un Point de Victoire.
 - faire avancer la colonne d'Histoire (*tirer une nouvelle carte Histoire, la placer en bas de la colonne, décaler les cartes suivant les flèches, et donner la carte qui sort de la colonne à son équipe. La défausser si l'équipe ne joue pas*)
 - déplacer une carte Histoire de votre équipe à la dernière case de la Colonne
- Capacité spéciale
- Jouer une carte Evènement

Intervention sur un Gros Titre ordinaire (L'Ennemi Ultime peut faire des Machinations ou des Plans Diaboliques sur des Gros Titres ordinaires)

- 1) **Calcul du Niveau de Crise** : lancer *menace* dés, total Touché+Crise. Ajuster le compteur de Crise.
- 2) **Réduction du Niveau de Crise** (selon *Intervention du Héros ou d'un autre Héros Actif dans le même Quartier*. Certains Héros en Renfort peuvent aussi intervenir. Si le Niveau de Crise est égal à zéro, passer directement à l'étape 5 : Résolution)
- 3) **Entrée en scène des Criminels**
 - a) Chaque autre joueur pioche une carte Criminel, en commençant par l'Ennemi Juré. **2 cartes si deux joueurs.**
 - b) En commençant par l'Ennemi Juré, puis en allant au joueur à gauche, chaque joueur décide s'il joue une carte Criminel. Dès qu'une carte Criminel (*attention au Niveau de Crise requis*) est jouée, réduire le Niveau de Crise du Coût de Crise du Criminel et passer au Combat. Si aucun Criminel n'est joué, passer à l'étape 5 : Résolution. Un Criminel dans une case Ennemi Public peut être choisi par tous : son Niveau de Crise Requis est de zéro.
 - c) S'il y a un Criminel (*le Cerveau de l'opération*), les joueurs peuvent aussi jouer autant d'Effets de Soutien et d'Agents qu'ils le souhaitent. Réduire le Niveau de Crise du coût indiqué dans la moitié inférieure des Criminels joués en tant que Soutiens.
- 4) **Combat** (si un Héros est en Renfort, relancer les dés Renforcement ; si un Maître du Crime a fait un Renforcement de combat, le Cerveau relance aussi les Renforcements)
 - a) Choix des Pouvoirs (*choisir un pion de Pouvoir*)
 - b) Celui qui a l'Initiative attaque, l'autre se défend (*le Héros a l'Initiative durant le 1^{er} round. Jeter le nombre de dés d'Attaque et de Défense, comparer les Touchés. Si l'attaquant obtient un score supérieur ou égal (mais pas égal à zéro), placer un KO sur le Défenseur*)
 - c) Inverse
 - d) Epreuve de tactique : jeter *Tactique* dés. Celui qui en obtient le plus inflige un KO et obtient l'Initiative. En cas d'égalité, pas de KO et celui qui avait l'Initiative la conserve.
- 5) **Résolution du Gros Titre** (Les Héros vaincus sont placés en Rétablissement, avec un pion de Blessure. Défaussez le cerveau et les soutiens, sauf si c'est un Ennemi Public, qui va dans une des 3 cases Ennemis Publics du plateau. Les Héros vainqueurs se voient retirer leurs KO, et on défausse le Cerveau et ses Soutiens. Rempportez le nombre de points de Victoire indiqué en cas de victoire, défaussez le Gros Titre en cas de défaite)

Intervention sur un Gros Titre de Maître du Crime (avec éclairs) : Machination et/ou Plan Diabolique

1) Machination

- a) Augmenter le Niveau de Crise : avant Calcul du niveau de Crise, ajouter la valeur de Menace appropriée (*Crime, Danger ou Mystère*)
- b) Piocher des cartes Criminel supplémentaires (*au début de Entrée en scène des Criminels, l'ennemi juré peut piocher un nombre supplémentaire de cartes Criminel égal au niveau du Super Héros actif du plus haut niveau présent dans le Quartier*)
- c) Renforcement de combat (*avant le début du combat : le Criminel pourra relancer les dés Renforcement*)

2) Plan Diabolique (*Prologue, Développement puis Conclusion*)

L'intervention se déroule normalement, mais si les Héros sont victorieux, ils peuvent défier le Maître du Crime. S'ils ne le font pas, ce dernier a réussi son Plan Diabolique. S'ils le font, ne pas retirer les pions KO. Faire un nouveau combat contre le Maître du Crime : il peut relancer les dés Renforcement, et reçoit gratuitement en tant que Soutiens un nombre de cartes Criminel égal à sa valeur d'Hommes de Mains.

- a) Les Héros l'emportent : ils peuvent jouer une carte Amélioration d'Equipe. Le Plan Diabolique pourra être retenté, mais pas pendant ce Tour de jeu.
- b) Le Maître du Crime l'emporte : le Plan Diabolique est réussi.