

DOOM™

DAS BRETTSPIEL



REGEL
HANDBUCH

Alarm! Alarm! Alarm!

Mitteilung an das gesamte UAC Personal: In der Forschungsabteilung für Dimensionstore der Union Aerospace Corporation hier auf unserer Marsstation hat es einen Sicherheitsalarm der Stufe Rot gegeben. Es findet eine Invasion statt, ich wiederhole: Es findet eine Invasion statt!

Unsere Kameras haben eine große Menge ungewöhnlicher Gestalten aufgezeichnet, die sich in den Korridoren und Räumen der Station herumtreiben. Wir haben folgende Informationen über die verschiedenen Typen der Eindringlinge zusammengestellt, die wir bisher beobachtet haben.



Artbestimmung: Zombie

Diese Eindringlinge scheinen sich aus UAC Personal zu rekrutieren, das irgendwie besessen ist. Sie sind langsam, äußerst zahlreich und legen eine unheimliche Stärke an den Tag.



Artbestimmung: Imp

Diese humanoiden Eindringlinge bewegen sich schneller als die Zombies und können aus der Entfernung angreifen, indem sie Feuerbälle schleudern, vermutlich mittels einer bestimmten Art Pyrokinese.



Artbestimmung: Trite

Diese spinnenähnlichen Eindringlinge sind die schnellste Art, die wir bisher beobachten konnten. Besondere Vorsicht ist geboten, sie bewegen sich äußerst schnell durch die Versorgungsschächte der Station und greifen ihre Opfer überraschend an..



Artbestimmung: Demon

Diese hundeähnlichen Eindringlinge sind langsamer als die Trites, haben aber mächtige Reißzähne und schnelle Reflexe. Sie können sich schnell drehen und schnappen nach allem, was ihnen zu nahe kommt.



Artbestimmung: Mancubus

Diese massigen Kreaturen sind langsam, verfügen aber über starke Geschütze, die mit ihren Armen verschmolzen sind. Sie können einen mächtigen Kugelhagel vom Stapel lassen



Artbestimmung: Hell Knight

Diese gigantischen Wesen sind die stärksten bisher beobachteten Eindringlinge. Mit einer einzigen Armbewegung können sie ganze Einsatztruppen abräumen. Unbedingt Abstand halten!



Artbestimmung: Archvile

Diese humanoiden Eindringlinge ähneln den Imps, verfügen aber über noch größere pyrokinetische Fähigkeiten und können aus großer Entfernung riesige Flammenwände erzeugen. Stürzt euch aus der Nähe auf sie und macht sie fertig!



Artbestimmung: Cyberdemon

Von diesen Kreaturen konnten nur ein paar verwackelte Bilder gemacht werden, bevor sie die Kameras zerstörten. Nähere Erkenntnisse darüber haben wir nicht, sie scheinen extrem gefährlich zu sein. Also höchste Vorsicht!

Achtung! Alarmstufe Rot!

Achtung an alle Marines! Achtung an alle Marines! Meldet euch sofort beim Zentralkommando. Falls ihr den Hauptstützpunkt nicht erreichen könnt, haltet Ausschau nach anderen Marines, bildet Trupps und stellt euch den Eindringlingen entgegen so gut ihr könnt. Das Waffenarsenal auf dem Mars ist begrenzt, sollte aber ausreichen, um den Angriff abzuwehren. Obwohl ihr sicher an den meisten dieser Waffen ausgebildet wurdet, lest bitte sorgfältig den herunterladbaren Waffenbericht.



Waffenart: Faust

Die Eindringlinge sind körperlich stark. Einem unbewaffneten Zweikampf mit ihnen sollte man sich nur dann stellen, wenn es absolut keine andere Wahl mehr gibt.



Waffenart: Pistole

Das gesamte Sicherheitspersonal verfügt über diese Standardwaffe. Diese Pistolen haben nur eine geringe Reichweite und geringe Schadenswirkung, dafür sollten aber alle reichlich Munition dafür haben.



Waffenart: Maschinenpistole

Manche Bedienstete verfügen über diese kleinkalibrige Maschinenpistole. Diese Waffen können schnell und ziemlich genau schießen, falls sie in kurzen Stößen abgefeuert werden.



Waffenart: Kettensäge

Diese Geräte wurden versehentlich auf die Station geschickt, sind aber hervorragende Nahkampfwaffen und halten für einige Tage, ohne aufgeladen zu werden.



Waffenart: Schrotflinte

Eine großartige Waffe auf kurze Distanz. Die Schrotflinte verursacht schwere Wunden und kann mit einem einzigen Schuß mehrere Gegner gleichzeitig treffen.



Waffenart: Granate

Granaten sind die einzig tauglichen Waffen dafür, Gegner auch um Ecken herum zu eliminieren. Aber höchste Vorsicht ist geboten, um nicht selbst in ihren Explosionsbereich zu geraten.



Waffenart: Maschinengewehr

Diese schweren Waffen speien einen Kugelhagel aus, der kleinere Gegner in Sekundenschnelle in Einzelteile zerlegen kann.



Waffenart: Raketenwerfer

Raketenwerfer sind sehr wirkungsvolle Fernwaffen, um Eindringlinge zu töten, bevor diese euch selbst angreifen können. Genau wie bei Granaten muß unbedingt vermieden werden, selbst in ihren Wirkungsbereich zu geraten.



Waffenart: Plasmagewehr

Diese Waffen sind selten und die dafür nötigen Energiezellen nur schwer aufzutreiben. Wer jedoch eines Plasmagewehrs habhaft werden kann, hat damit eine äußerst vielseitige und wirkungsvolle Waffe in Händen.



Waffenart: BFG

Vermeidet auf jeden Fall, daß solch eine Waffe in die Hände des Gegners gerät! Beim Abfeuern dieser Waffe ist höchste Vorsicht angebracht. Die BFG setzt einen ungeheuren Energiestoß mit solcher Wucht frei, daß selbst der stärkste Gegner niedergemäht wird.

DΘΘΠ: DAS BRETTSPIEL

DOOM: DAS BRETTSPIEL BAUT AUF DEM BAHNBRECHENDEN COMPUTERSPIEL DOOM AUF, IST FÜR 2 – 4 SPIELER GEEIGNET UND DAUERT CA. 1,5 BIS 3 STUNDEN.

EINLEITUNG

In **Doom: Das Brettspiel** sind dämonische Eindringlinge aus einer anderen Dimension in die Marsbasis der Union Aerospace Corporation eingedrungen. Marines wurden bereits zur Basis entsandt, um das Personal der UAC zu schützen und die Eindringlinge zu vernichten. Ein Spieler führt immer die Legionen der dämonischen Eindringlinge und bis zu drei Spieler bestreiten das Spiel als schwer bewaffnete und bestens ausgebildete Marines.

Die Marines durchstreifen die klaustrophobischen Räume und Korridore der Marsbasis, greifen dabei die Monster an, nehmen neue Waffen und Ausrüstung auf und arbeiten zusammen, um bestimmte Aufträge auszuführen.

In vielen Szenarien besteht die Aufgabe des Spielers der Eindringlinge darin, die Marines jeweils mehrmals zu töten, wie oft, ist immer vorgegeben. Falls er das nicht schafft, wird er versuchen, die Marines an der Erfüllung ihrer Aufgaben zu hindern. Er führt aber nicht nur die Monster auf dem Spielfeld, sondern kann den Marines mittels Ereignis- und Nachschubkarten so manche unangenehme Überraschung bescheren.

DIE SZENARIEN

Das Herz von **Doom: Das Brettspiel** ist das Szenario. Vor jedem Spiel müssen die Spieler sich auf ein Szenario einigen. Jedes Szenario beschreibt genau den Aufbau und nennt die speziellen Regeln und Aufgaben, welche die Spieler erfüllen müssen. Die verschiedenen Szenarien sind im Szenarienfürher aufgeführt (das andere Regelheft in diesem Spiel).

Wir ermuntern euch, eigene Szenarien zu erfinden, die ihr mit dem Material dieses Spiels spielen könnt. Wir laden euch auch ein, die Webseite www.fantasyflightgames.com zu besuchen, um dort weitere Szenarien und spannende neue Informationen zu eurem Doom Brettspiel zu erhalten.

Für den Anfang setzen diese Regeln voraus, daß ihr das Szenario **Knietief in Leichen** spielt (das erste Szenario des Szenarienfürhers).

ACHTUNG: Bitte lest den **Szenarienfürher** nicht, wenn ihr nicht der Spieler der Eindringlinge seid. Das würde nämlich manche Überraschung verderben, die auf euch wartet.

SPIELZIEL

In **Knietief in Leichen** versuchen die Marines, aus einem mit Dämonen verseuchten Sektor der Marsbasis zu entkommen. Um das zu schaffen, müssen sie den roten Schlüssel finden und sich ihren Weg zur roten Sicherheitstür freischießen.

Der Spieler der Eindringlinge versucht, 6 Kills zu erreichen, d. h. insgesamt 6 mal Marines (irgendwelche) zu killen, bevor diese entkommen können.

SPIELMATERIAL

- 1 Regel-Handbuch (welches Ihr gerade lest)
- 1 Szenarienfürher
- 4 Übersichtstafeln
- 66 Plastikfiguren:
 - 3 Marine Figuren
 - 3 Cyberdemon Figuren
 - 6 Archvile Figuren
 - 6 Demon Figuren

- 6 Hell Knight Figuren
- 6 Mancubus Figuren
- 12 Trite Figuren
- 12 Imp Figuren
- 12 Zombie Figuren
- 6 Spezialwürfel
 - 1 Gelber Würfel
 - 1 roter Würfel
 - 2 Grüne Würfel
 - 2 Blaue Würfel
- 84 Karten:
 - 66 Eindringlingskarten
 - 18 Marinekarten
- 1 Spielstein Kompass
- 3 Ausrüstungsbehälter der Marines
- 59 Spielplanteile:
 - 12 Räume (verschiedene Größen)
 - 14 Korridore (10 kleine, 4 größere)
 - 5 Winkel (3 kleine, 2 größere)
 - 6 Verbindungen (4xT,2xX)
 - 22 Sackgassen
- 14 Türen
 - 14 Standfüße für Türen
- 33 Spielsteine Ausstattung:
 - 18 Hindernisse
 - 3 Schlüssel
 - 6 Begegnungen
 - 6 Teleporter
- 46 Spielsteine Verletzung
- 15 Spielsteine Rüstung
- 10 Spielsteine Befehle für Marines
- 88 Spielsteine Ausrüstung:
 - 45 Munition
 - 21 Waffen
 - 12 Lebenskraft
 - 10 Sonstige Ausrüstung/Ausstattung

MARINES & EINDRINGLINGE

Die Plastikfiguren in **Doom: Das Brettspiel** stellen die Marines und die Eindringlinge in der Marsbasis dar. Es ist immer wichtig zu wissen, welchen Platz, d. h. welches Feld bzw. Felder eine Figur auf dem Spielplan einnimmt, weil das viele Regeln hinsichtlich Bewegung und Kampf beeinflusst.

Die meisten Figuren beanspruchen nur ein Feld des Spielplans, aber manche größeren Figuren brauchen 2 Felder oder sogar 4 (s. Übergroße Eindringlinge S. 11).

Die Richtung, in die eine Figur schaut, ist für das Spiel bedeutungslos.



Die Figuren



Der Kompass Spielstein

Wichtiger Hinweis: Nachdem die Marinespieler die Farbe ihrer Figur gewählt haben, werden nicht gewählte Marinefiguren in die Schachtel zurückgelegt und ebenfalls alle Eindringlingsfiguren der nicht gewählten Farbe(n). Alle in die Schachtel zurückgelegten Figuren werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

Beispiel: Rob und Darrell spielen als Marines. Rob wählt die rote Marinefigur, Darrell die blaue. Die grüne Marinefigur und die grünen Eindringlingsfiguren werden in die Schachtel zurückgelegt und in diesem Spiel nicht gebraucht.

SPIELPLANTEILE (S. ABBILDUNG)

Die einzelnen Spielplanteile werden je nach Szenario auf unterschiedlichste Weise zusammengefügt, um so den Spielplan zu bilden. Jedes Quadrat des Plans gilt als ein Feld.

TÜREN (S. ABBILDUNG)

In **Doom: Das Brettspiel** gibt es 11 normale und 3 Sicherheitstüren. Sowohl Marines als auch Eindringlinge können normale Türen öffnen und schließen, aber nur Marines können die Sicherheitstüren öffnen und schließen, und das auch nur mit dem jeweils passenden Sicherheitsschlüssel (s. Türen, Seite 9)

KΘMPASS

Dieser Spielstein wird benutzt, um eindeutig festzulegen, wo Norden ist. Das ist nötig, um die **Streurichtung** einer Waffe zu bestimmen (s. u.).

AUSSTATTUNG

In **Doom: Das Brettspiel** gibt es vier Sorten Ausstattungsspielsteine: **Hindernisse, Begegnungen, Teleporter** und **Versorgungsschächte**.



Blockierende Hindernisse



Gefährliche Hindernisse



Begegnungen



Teleporter



Versorgungsschächte

Blockierende Hindernisse hindern Marines und Eindringlinge daran, sich über die davon besetzten Felder zu bewegen und durch diese Felder eine Sichtlinie zu ziehen.

Gefährliche Hindernisse verursachen Schaden für jeden Marine oder Eindringling, der darauf trifft.

Begegnungen geben oft wichtige Hinweise oder liefern wertvolle Ausrüstung für den ersten Marine, der seine Bewegung auf solch einem Feld beendet.

Teleporter ermöglichen den Marines, sich schnell auf dem gesamten Areal zu bewegen. Wenn ein Marine auf einem Teleporterfeld (Feld mit Teleporterspielstein) ist, kann er auf jedes beliebige andere gleichfarbige Teleporterfeld ziehen, das zählt nur wie eine Bewegung von einem Feld zum nächsten. Teleporter werden später noch genauer erklärt.

Versorgungsschächte funktionieren wie Teleporter, können aber nur von ganz bestimmten Eindringlingen benutzt werden. Versorgungsschächte werden später noch genau erklärt.

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

Vor dem ersten Spiel müssen noch folgende Vorbereitungen getroffen werden:

1

Die Pappspielsteine müssen vorsichtig herausgebrochen werden, ohne sie zu beschädigen. Die 14 Papptüren werden zur Seite gelegt.



2

Die Türen werden vorsichtig in die mitgelieferten Plastikfüßchen eingesetzt, am besten schiebt man sie leicht angewinkelt seitwärts in die Füßchen, wie in der Abbildung gezeigt. Nach dem Spiel bleiben die Türen in den Füßchen, man sollte sie nicht wieder heraus nehmen.



3

Die Einzelteile der Cyberdemonen werden herausgesucht und entsprechend der Abbildung zusammengesetzt, pro Farbe gibt es immer zwei Teile. Falls die Teile nicht zusammenhalten, kann man sie mit ein wenig Plastikkleber zusammenkleben. Diese Figuren sollten anschließend nicht wieder auseinander genommen werden



ÜBERSICHTSTAFELN

Jeder Spieler erhält eine Übersichtstafel (s. Abb. Seite 4), aus der er die Fähigkeiten und Werte der Eindringlinge und aller Waffen des Spiels ersehen kann.



Ausrüstungs-Behälter

AUSRÜSTUNGSBEHÄLTER

Jeder Marinespieler erhält den Ausrüstungsbehälter in seiner Spielfarbe und legt ihn vor sich ab. Damit hat er immer einen genauen Überblick seiner Munition, Verletzungen und Rüstung.



Marine Karten

MARINE KARTEN

Zu Spielbeginn erhält jeder Marinespieler zwei oder mehr dieser Karten. Dadurch erhält er für die gesamte Spieldauer besondere Fähigkeiten, die ihm im Kampf gegen die Eindringlinge helfen.



Eindringlings-karten

EINDRINGLINGSKARTEN

Die Eindringlingskarten gibt es in zwei Sorten: Nachschubkarten und Ereigniskarten.

Nachschubkarten zeigen das Bild eines oder mehrerer Eindringlinge. Der Spieler der Eindringlinge läßt mit ihrer Hilfe weitere Eindringlinge auf dem Spielplan „auftauchen“ (s. Seite 7).

Ereigniskarten sind besondere Aktionen und Ereignisse, die der Spieler der Eindringlinge gegen die Marines einsetzt (s. Seite 6).

Jede Eindringlingskarte enthält außerdem ein Streudiagramm, mit dessen Hilfe bestimmt wird, wie weit und wohin manche Angriffswaffen streuen, falls sie ihr Ziel verfehlen (s. Seite 11).



Ausrüstungs-spielsteine

AUSRÜSTUNGSSPIELSTEINE

Die Ausrüstungsspielsteine werden entsprechend der Angabe des gewählten Szenarios auf dem Spielplan verteilt. Es gibt viele verschiedene Arten wie Waffen, Munition, Medizin, zusätzliche Rüstung und sonstige Dinge, die für die Marines im Kampf gegen die Eindringlinge nützlich sind.



Munitions-spielsteine

MUNITIONSSPIELSTEINE

Mit diesen Spielsteinen behalten die Marines den Überblick über ihren Munitionsvorrat. Es gibt drei Sorten Munition: Patronen/Kugeln, Raketen/Granaten und Energiezellen, jeweils für den Einsatz mit verschiedenen Waffen bestimmt.



Patronen/Kugeln
Munition



Raketen/Granaten
Munition



Energiezellen
Munition



Rüstungsspielsteine

RÜSTUNGSSPIELSTEINE

Mit diesen Spielsteinen zeigen die Marines den Zustand ihrer Rüstung an. Der Rüstungszustand eines Marines gibt darüber Auskunft, wie schwierig es ist, ihn durch Angriffe zu verletzen..



Verletzungsspielsteine

VERLETZUNGSSPIELSTEINE

Sowohl die Marines als auch die Eindringlinge zeigen mit diesen Spielsteinen den Grad ihrer Verletzungen an. Wenn ein Marine seine „finale Verletzung“ erhält, wird er getötet und muß erst „reanimiert“ werden (s. Zerfetzt & Getötet, Seite 9). Wenn ein Eindringling so viele Verletzungen erlitten hat, wie es seinem Verletzungswert entspricht, ist er tot und wird vom Spielplan genommen.



Befehlsspielsteine
der Marines

BEFEHLSPIELSTEINE / MARINES

Die Spieler der Marines benutzen diese Spielsteine, um damit besondere Aktionen wie **Absichern, Zielen, Ausweichen** usw. durchzuführen.

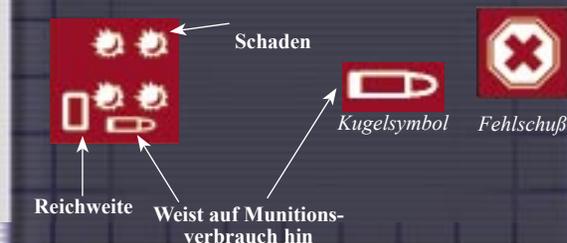


Doom Würfel

DOOM WÜRFEL

Mit den Doom Würfeln führen die Spieler ihre Angriffe aus. Die Summe der jeweils gewürfelte Zahlen gibt die **Reichweite** an, die Einschußlöcher bestimmen den angerichteten **Schaden**. Falls während eines Angriffs ein oder mehr **Kugelsymbole** gewürfelt werden, muß der angreifende Marine einen seiner Munitionsspielstein aus seinem Ausrüstungsbehälter entfernen. Der rote und gelbe Würfel schließlich haben je eine **Fehlschuß** Seite: Falls während eines Angriffs auch nur ein Fehlschuß gewürfelt wird, ist der komplette Angriff vergebens, egal, was die anderen Würfel anzeigen.

DIE DOOM WÜRFEL



SPIELAUFBAU

Das Szenario **Knietief in Liechen** wird in folgenden Schritten aufgebaut. Andere Szenarien können auch andere Aufbaueregeln haben.

1. EINDRINGLINGSSPIELER UND MARINES

Ein Spieler führt die Eindringlinge, vorzugsweise der erfahrenste Spieler. Er kann aber auch nach Belieben bestimmt werden; die anderen Spieler spielen die Marines, jeder von ihnen wählt seine Spielfarbe – rot, grün oder blau.

2. WAHL DES SZENARIOS

Der Spieler der Eindringlinge nimmt den **Szenarienfürher** und wählt ein Szenario aus. Für dieses Regelheft nehmen wir mal an, daß das Szenario **Knietief in Liechen** gespielt wird.

3. AUFBAU DES SPIELPLANS

Der Spieler der Eindringlinge legt nun das **Startgebiet** des Spielplans aus, wie im jeweiligen Szenario angegeben

Wichtig: Legt den Kompaß neben den Spielplan, in die Richtung zeigend, wie im **Szenarienfürher** angegeben. Der Kompass dient dazu, die Streurichtung zu bestimmen, wenn das auf den Karten der Eindringlinge abgebildete Streudiagramm Anwendung findet

4. STARTFIGUREN UND SPIELSTEINE SETZEN

Die Regeln für jedes Szenario sagen genau, wo und welche Marines- und Eindringlingsfiguren eingesetzt werden, gleiches gilt für irgendwelche Ausstattungsspielsteine (s. Abbildung)

5. ANFANGSAUSRÜSTUNG DER MARINES

Alle Spieler der Marines nehmen nun den Ausrüstungsbehälter in ihrer gewählten Farbe und erhalten Spielsteine für Munition, Verletzungen und Rüstung, je nach Anzahl der Marines im Spiel (s. Tabelle). Diese Spielsteine setzen die Marines auf die entsprechenden Plätze ihres Ausrüstungsbehälters..

Marines	Patronen/Kugeln	Verletzungen	Rüstung
1	4	10	2
2	3	9	2
3	2	8	2

Beispiel: In einem 3-Personen-Spiel übernimmt ein Spieler die Rolle der Eindringlinge, die beiden anderen sind Marines. Da es also nur zwei Marines gibt, erhält jeder folgende Spielsteine: 3 Patronen/Kugeln, 9 Verletzungen, 2 Rüstung. Diese Spielsteine legt jeder Marine in seinen Ausrüstungsbehälter.

6. ANFÄNGLICHE KARTENVERTEILUNG

Die Karten der Marines und der Eindringlinge werden in getrennten Stapeln jeweils gut gemischt. Jeder Marine zieht dann so viele Marineskarten vom Stapel, wie in der Tabelle angegeben. Die gezogenen Karten legen die Marines dann offen vor sich aus.

Marines	Karten
1	3
2	3
3	2

Dann zieht der Spieler der Eindringlinge 5 Eindringlingskarten vom Stapel, unabhängig von der Anzahl der Marines. Er schaut sie sich an, zeigt sie aber keinesfalls den Spielern der Marines.

7. ERSTER MARINESPIELER

Der Marinespieler links vom Spieler der Eindringlinge ist der **erste Marinespieler**.

DER RUNDENABLAUF

DOOM: DAS BRETTSPIEL wird über mehrere **Runden** gespielt. In jeder Runde hat jeder Spieler einen Spielzug, immer beginnend mit dem ersten Marinespieler und dann weiter reihum im Uhrzeigersinn. Nachdem der Spieler der Eindringlinge seinen Spielzug ausgeführt hat, ist die Runde zu Ende und die nächste beginnt wieder mit dem ersten Marinespieler

EINE SPIELRUNDE BESTEHT AUS:

1. **Spielzug: Der erste Marinespieler**
2. **Spielzug: Der zweite Marinespieler**
3. **Spielzug: Der dritte Marinespieler**
4. **Spielzug: Der Spieler der Eindringlinge**

Bei weniger als vier Spielern wird der Spielzug jedes nicht vorhandenen Marines einfach weggelassen.

DER SPIELZUG EINES MARINES

Zu allererst in seinem Spielzug muß jeder Marine eine aus vier möglichen Aktionen auswählen und bekannt geben. **Ein Marine darf nichts tun, bevor er nicht angesagt hat, welche Aktion er ausführen wird.** Ist der Spieler mit seiner Aktion fertig, ist auch sein Spielzug beendet und der nächste Spieler links von ihm ist an der Reihe

Die vier möglichen Aktionen sind:

A. SPRINTEN

Ein Marine, der **sprintet**, kann sich in seinem Spielzug **bis zu 8 Felder weit bewegen**, aber nicht **angreifen**. (s. Bewegung S. 7).

B. ANGREIFEN

Ein Marine, der **angreift**, kann **bis zu 2 Angriffe** in seinem Spielzug durchführen, **darf sich aber nicht bewegen**. (s. Angreifen, Seite 7). Der erste Angriff muß komplett beendet sein, bevor der Marine den zweiten Angriff machen kann. .

Wichtiger Hinweis: Ein Marine kann jedes Mal, wenn er angreift, eine andere Waffe wählen, das gilt ausdrücklich auch für die Aktion Angreifen.

C. VORRÜCKEN

Ein Marine, der **vorrückt**, kann sich in seinem Spielzug **bis zu 4 Felder weit bewegen und 1 Angriff ausführen**. Der Angriff kann nach Belieben des Spielers vor, während oder nach der Bewegung erfolgen..

Beispiel: Ein vorrückender Marine könnte sich 1 Feld weit um eine Ecke herum bewegen, dann einen Eindringling angreifen und anschließend noch bis zu 3 Felder in jede beliebige Richtung weiterziehen, auch zurück um die Ecke.

D. ALARMBEREITSCHAFT

Ein Marine in **Alarmbereitschaft** kann sich in seinem Spielzug **entweder 4 Felder weit bewegen oder 1 Angriff ausführen**. Außerdem kann er **1 Befehlsspielstein neben seine Marinefigur auf den Spielplan legen**. Das kann jederzeit während seines Spielzuges geschehen. Diese Befehle ermöglichen dem Marine besondere Aktionen oder Fähigkeiten, die er im späteren Rundenvorlauf nutzen kann, oft während des Spielzuges des Eindringlingsspielers (s. Befehle Marines, S. 9)

DER SPIELZUG DES EINDRINGLINGSSPIELERS

Nachdem alle Marines an der Reihe waren, ist es Zeit für den Eindringlingsspieler, zu agieren. Sein Spielzug besteht aus 3 Schritten, wenn er diese alle absolviert und damit seinen Spielzug beendet hat, ist die Spielrunde auch beendet..

Schritt 1: Karten ziehen und abwerfen

Schritt 2: Nachschub

Schritt 3: Eindringlinge aktivieren

SCHRITT 1: KARTEN ZIEHEN UND ABWERFEN

Zu Beginn seines Spielzuges muß der Eindringlingsspieler **1 Karte pro Marinespieler** ziehen, und zwar immer oben vom Stapel der Eindringlingskarten. Falls er dadurch mehr als 8 Handkarten hat, muß er davon sofort so viele Karten aussuchen und abwerfen, daß er nur noch 8 Handkarten übrig hat. Wenn der Spieler die letzte Karte des Stapels nimmt, erhält er dafür **1 Siegpunkt** (s. Zerfetzt & Getötet, S. 9). Anschließend mischt er den Ablagestapel und bildet damit einen neuen Stapel Eindringlingskarten.

Wie bereits gesagt, sind die Eindringlingskarten entweder Ereigniskarten oder Nachschubkarten.

AUFBAU SZENARIO I FÜR 4 SPIELER

Der Spieler der Eindringlinge erhält:



Jeder Marinespieler erhält:



Der Kompass wird neben den Spielplan gelegt.

Das Anfangsgebiet des Szenarios wird wie hier gezeigt aufgebaut.





Ereigniskarten spielen

Der Eindringlingsspieler kann beliebig viele seiner Ereigniskarten jederzeit spielen, solange die auf der Karte genannten Bedingungen zutreffen. Wenn eine Ereigniskarte gespielt wird, werden einfach die darauf genannten Anweisungen befolgt, mit allen daraus resultierenden Auswirkungen, anschließend wird die Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Beispiel: Nachdem ein Marine einen Ausrüstungsspielstein Schrotflinte aufgenommen hat, entscheidet sich der Spieler der Eindringlinge, die Ereigniskarte „Das ist eine Falle!“ zu spielen. Diese Karte gestattet es ihm, sofort bis zu zwei Eindringlinge zu aktivieren, bevor der Marine seinen Spielzug fortsetzen kann. Nachdem er einen oder zwei Eindringlinge aktiviert hat, wirft er die Karte ab und der Marine setzt seinen Zug fort.

SCHRITT 2: NACHSCHUB

Nachdem er seine Karten für diesen Spielzug gezogen hat, kann der Eindringlingsspieler **1 (und nur genau 1!)** Nachschubkarte aus seiner Hand spielen.

Nachdem er die Nachschubkarte gespielt hat, nimmt er die auf der Karte genannten Eindringlingsfiguren und setzt sie auf den Spielplan.

Für das Einsetzen der Nachschubseindringlinge sind folgende Regeln zu beachten:

- Die eingesetzten Eindringlinge dürfen keine **Sichtlinie** zu irgendwelchen Marinesfiguren auf dem Spielplan haben (s. Schritt 2: Sichtlinie bestimmen, Seite 8). Falls der Eindringlingsspieler keinen einzigen Platz auf dem Spielplan findet, der dieser Bedingung entspricht, darf er **keine** einzige seiner Figuren einsetzen. Nachdem er einen oder mehrere Eindringlinge eingesetzt hat, legt der Eindringlingsspieler die Karte auf den Ablagestapel.

Regelausnahme: Beim Einsetzen von Nachschubseindringlingen (und nur dabei) **blockieren andere Eindringlingsfiguren die Sichtlinie eines Marines nicht!**

Wichtiger Hinweis: Viele Nachschubskarten sind durch eine graue Linie zweigeteilt. Beim Spielen einer solchen Karte muß der Eindringlingsspieler sich für eine der beiden Gruppen entscheiden.



Beispiel: Die abgebildete Karte kann gespielt werden, um entweder einen Demon oder einen Imp und einen Zombie einzusetzen.

- Der Eindringlingsspieler kann nicht mehr Eindringlinge auf den Spielplan bringen, als es dafür Figuren gibt. Sind z. B. schon alle sechs Hell Knights im Einsatz, kann der Eindringlingsspieler keinen weiteren Hell Knight ins Spiel bringen.

Falls der Spieler einen weiteren Eindringling einer Art einsetzen will, von der sich bereits alle auf dem Spielplan befinden, kann er eine Figur dieser Art vom Spielplan nehmen. Diese Figur steht dann sofort wieder Verfügung, um mittels einer Sprößlingskarte wieder eingesetzt zu werden (oder wenn ein neues Gebiet eines Szenarios aufgedeckt wird).

Es darf nicht vergessen werden, daß Eindringlingsfiguren in der Farbe eines nicht am Spiel teilnehmenden Marines vor Spielbeginn in die Schachtel zurückgelegt werden. Diese Figuren stehen dem Eindringlingsspieler **nicht** zur Verfügung. Z. B. kann der Eindringlingsspieler in einem 3-Personen-Spiel mit roten und grünen Marines die blauen Eindringlingsfiguren nicht benutzen.

SCHRITT 3: EINDRINGLINGE AKTIVIEREN

Nachdem er eine Nachschubkarte gespielt hat (oder auch nicht) kann der Eindringlingsspieler **jede Eindringlingsfigur auf dem Spielplan einmal aktivieren**. Um das zu tun, gibt der Spieler einfach bekannt, welche Figur er aktiviert und schaut auf seine Übersichtstafel. **Ein aktivierter Eindringling kann sich so viele Felder weit bewegen, wie es seinem Bewegungswert entspricht und 1 Angriff ausführen**. Genau wie bei einem vorrückenden Marine kann dieser Angriff beliebig vor, während oder nach der Bewegung erfolgen.

Nachdem der Eindringlingsspieler Gelegenheit hatte, alle seine Figuren auf dem Spielplan zu aktivieren, ist sein Spielzug beendet. Damit ist auch die Spielrunde zu Ende und die nächste beginnt wieder mit dem ersten Marine.

BEWEGUNG

Die Bewegung ist im Prinzip für Marines und Eindringlinge gleich, allerdings mit einem grundsätzlichen Unterschied

- Die Bewegungsweite eines Marines richtet sich nach der für diese Runde gewählten Aktion des Marines (ein vorrückender Marine kann sich z. B. 4 Felder weit bewegen).
- Die Bewegung eines Eindringlings richtet sich nach seinem Bewegungswert, wie auf der Übersichtstafel angegeben (ein Trite hat z. B. den Bewegungswert 5).

Der die Figur kontrollierende Spieler zieht die Figur Feld für Feld über den Spielplan, bis er entweder die gesamte Bewegungsweite ausgeschöpft hat oder schon vorher mit der eingenommenen Position zufrieden ist. Die höchstmögliche Bewegungsweite muß nicht vollständig benutzt werden, die tatsächliche Bewegungsweite einer Figur bis zu ihrem Limit liegt im Ermessen des Spielers. In der Abbildung unten sind einige Bewegungsbeispiele gezeigt.

Für jede Bewegung gelten folgende Regeln:

- Eine Figur kann jedes angrenzende Feld (**auch diagonal!**) betreten, muß aber jederzeit während der Bewegung vollständig auf dem Spielplan bleiben.
- Eine Figur kann durch jedes Feld laufen, auf dem eine verbündete Figur steht, muß ihre Bewegung aber immer auf einem leeren Feld beenden.
- Eine Figur kann sich problemlos neben und/oder um eine feindliche Figur herum bewegen, es sei denn, diese Figur hat die Fähigkeit der **Wachsamkeit** (s. Übersicht besonderer Fähigkeiten auf der letzten Seite dieser Regeln).
- Eine Figur kann sich nicht auf oder durch geschlossene Türen bewegen, nicht auf oder durch blockierende Hindernisse oder feindliche Figuren.
- Angriffe können jederzeit während der Bewegung unternommen werden (beispielsweise kann eine Figur mit Bewegungsweite 4 sich zunächst 2 Felder weit bewegen, dann angreifen und anschließend noch 2 Felder weiter ziehen).
- Für die übergroßen Eindringlinge (Demon, Mancubus, Hell Knight und Cyberdemon) gelten besondere Bewegungsregeln. (Siehe **übergroße Eindringlinge**, Seite 11)

ANGRIFFE

Alle Angriffe (sowohl der Marines als auch der Eindringlinge) werden in folgenden Schritten ausgeführt:

- Schritt 1: Angriff erklären**
- Schritt 2: Sichtlinie bestimmen**
- Schritt 3: Reichweite ermitteln und würfeln**
- Schritt 4: Angriffsergebnis bestimmen**
- Schritt 5: Verletzungen zufügen**

SCHRITT 1: ANGRIFF ERKLÄREN

Der angreifende Spieler gibt an, welches **Feld** er mit seiner Figur angreift. Falls ein Marine angreift, muß der Spieler auch sagen, welche Waffe er benutzt.

Folgende Regeln gelten grundsätzlich für die Angriffe:

- Nahkampfangriffe können nur gegen benachbarte Felder geführt werden. Waffen und Eindringlinge, die auf der Übersichtstafel unten mit einem roten Balken markiert sind, können nur Nahkampfangriffe ausführen. Auf Seite 10 werden Nahkampfangriffe genauer erklärt.



Dieser Marine rückt vor, also kann er sich 4 Felder weit bewegen.

Obwohl man sich nicht „durch“ feindliche Figuren bewegen kann, kann man sie sicher umgehen, meistens zumindest ...

Dieser Marine zieht um die Ecke, greift den Zombie an und zieht sich wieder hinter die Ecke zurück.



Marines haben immer die Möglichkeit, ihre Faust, Pistole und Granaten zu benutzen (wobei zu beachten ist, daß für Pistole und Granaten natürlich entsprechende Munition vorhanden sein muß). Diese Waffen sind auf der Übersichtstafel mit grünem Hintergrund abgebildet. Alle anderen Waffen kann ein Marine erst dann benutzen, wenn er den jeweiligen **Waffenspielstein** erhalten hat.

• Falls ein Marine nicht mindestens einen Munitionsspielstein eines bestimmten Typs hat, kann er keinen Angriff mittels einer Waffe erklären, die diesen Munitionstyp benötigt (s. Munition, weiter unten).

Man darf nie außer Acht lassen, daß der Angreifer immer ein **Feld** angibt, welches er angreift, und nicht unbedingt eine andere Figur. Das ist wichtig bei Waffen, die einen **Explosionsradius** haben (s. u.). Werden Waffen ohne Explosionsradius benutzt, ist eine Figur, die auf dem angegebenen Feld steht, damit auch gleichzeitig Ziel des Angriffes.

SCHRITT 2: SICHTLINIE BESTIMMEN

Um ein Feld anzugreifen, muß der Angreifer **Sichtlinie** zu diesem Feld haben. Mit anderen Worten: Die angreifende Figur muß eine ununterbrochene gerade Linie vom Mittelpunkt ihres eigenen Feldes bis zum Mittelpunkt des angegriffenen Feldes ziehen können. Falls der Angreifer ein übergroßer Eindringling ist, muß die Sichtlinie lediglich vom Zentrum irgendeines der von ihr eingenommenen Felder bis zum Zentrum des Zielfeldes gezogen werden können.

Die Sichtlinie wird unterbrochen durch Wände, geschlossene Türen, andere Figuren und blockierende Hindernisse. So kann z. B. nicht durch eine Eindringlingsfigur geschossen werden, um eine andere, dahinter stehende, Eindringlingsfigur zu treffen.

Beispiel: In der oben gezeigten Abbildung besteht eine Sichtlinie von dem Marine zu dem grün gezeigten Demon, nicht aber zu den anderen rot gezeigten Eindringlingen. Das Hindernis blockiert die Sichtlinie zum Zombie, die Ecke verbirgt den Cyberdemon und der Demon selbst blockiert die Sichtlinie zu dem Archvile hinter ihm.

SCHRITT 3: REICHWEITE & WÜRFELN

Als nächstes zählt der Spieler die Felder vom Angreifer bis zum Zielfeld, dabei zählt das Zielfeld mit, das Feld des Angreifers aber nicht. Das ist die Reichweite des Angriffes.



Beispiel: Wie aus obiger Abbildung ersichtlich, ist der kürzeste Abstand zwischen dem Marine und seinem Zielfeld 4, d. h. die Reichweite beträgt 4 Felder

Nach der Bestimmung der Reichweite des Angriffes würfelt der angreifende Spieler mit so vielen und solchen Würfeln, wie für die Waffe bzw. den Eindringling auf der Übersichtstafel angegeben..

Beispiel 1: Falls er mit der Pistole angreift, würfelt der Marinespieler mit einem gelben und einem grünen Würfel..

Beispiel 2: Falls der Cyberdemon angreift, würfelt der Eindringlingsspieler mit einem gelben, einem roten, zwei blauen und zwei grünen Würfeln.

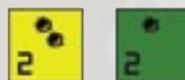
SCHRITT 4: ANGRIFFSERGEBNIS BESTIMMEN

Zuerst prüft der angreifende Spieler, ob er einen **Fehlschuß** gewürfelt hat. Falls das der Fall ist, ist der Angriff automatisch mißlungen. Andernfalls zählt der Angreifer die gewürfelte Summe **gleich oder größer** als die benötigte Reichweite (s. Schritt 3), ist der **Angriff erfolgreich** und der Spieler erzielt einen Treffer.



Ist die insgesamt gewürfelte Reichweitzahl **geringer** als nötig, schlägt der Angriff fehl und das anvisierte Opfer erleidet keinen Schaden

Beispiel: In oben gezeigtem Beispiel entschließt sich der Marinespieler, den Demon mit seiner Pistole anzugreifen. Er schaut auf seine Übersichtstafel und liest dort ab, daß er für die Pistole 1 gelben und 1 grünen Würfel benutzt. Der Spieler nimmt die beiden Würfel und erzielt das abgebildete Resultat.



Er zählt die beiden gewürfelten Reichweiten zusammen (2 auf dem gelben und 2 auf dem grünen Würfel), macht insgesamt 4. Da er keinen Fehlschuß gewürfelt hat und sein Würfelergebnis gleich der benötigten Reichweite von 4 war, ist der Angriff erfolgreich und er erzielt einen Treffer!

SCHRITT 6: VERLETZUNGEN ZUFÜGEN

Falls der Angriff erfolgreich ist, also zu einem Treffer führt, ermittelt der Angreifer die Schadenspunkte (Anzahl der gewürfelten Einschußlöcher) plus evtl. Boni. Das ist der **Gesamtschaden**, den die Figur auf dem Zielfeld erleidet. Um aber zu ermitteln, ob dieser Schaden überhaupt eine Wirkung hat, muß er zunächst die **Rüstung** der Figur durchschlagen.

Der **Rüstungswert** eines Marines entspricht der Anzahl Rüstungsspielsteine seines Ausrüstungsbehälters. Der Rüstungswert eines Eindringlings ist auf der Übersichtstafel zu ersehen.

Um Schaden anrichten zu können (sowohl bei einem Marine als auch bei einem Eindringling), muß der Gesamtschaden gleich oder größer als der Rüstungswert der angegriffenen Figur sein. Hat eine Figur z. B. einen Rüstungswert von 2, sind 2 Schadenspunkte nötig, um 1 Verletzung zu verursachen.

Ein Angriff kann natürlich mehr als nur 1 Verletzung zufügen, jeder vielfache Gesamtschaden, verglichen mit dem Rüstungswert des Opfers, führt zu einer Verletzung. So erleidet z. B. eine Figur mit Rüstungswert 2 auch 2 Verletzungen, falls der Gesamtschaden eines Angriffes 4 beträgt. Irgendwelche „überzähligen“ Schadenspunkte sind verloren. Ein Gesamtschaden von 7 gegen eine Figur mit Rüstungswert 2 verursacht 3 Verletzungen und nicht mehr. Das gilt auch, wenn z. B. nur 1 Schadenspunkt gegen eine Figur mit Rüstungswert 2 oder höher erzielt wird – dann ist der Angriff fehlgeschlagen und absolut wirkungslos

Beispiel: Fortfahrend mit obigem Beispiel, zählt der Marine nun den gewürfelten Gesamtschaden (2 auf dem gelben und 1 auf dem grünen Würfel) und erklärt, daß er dem Demon einen Gesamtschaden von 3 zugefügt hat. Der Demon hat einen Rüstungswert von 3, also durchschlägt der Angriff die Rüstung und verursacht 1 Verletzung. Der Eindringlingsspieler legt einen Verletzungsspielstein neben den Demon.

Wenn ein Marine verletzt wird, muß er einen Verletzungsspielstein aus seinem Ausrüstungsbehälter nehmen (er entfernt ihn einfach daraus und legt ihn in Reichweite ab). Muß ein Marine den letzten Verletzungsspielstein aus seinem Behälter nehmen, ist er „gekillt“ (sozusagen getötet, wird aber wieder reanimiert, s. Zerfetzt & Getötet, S. 9). Andersherum wird ein Verletzungsspielstein (aus dem offen liegenden Vorrat) neben einen Eindringling gelegt, wenn dieser eine Verletzung erhält. Ein Eindringling wird getötet, wenn die Anzahl der erhaltenen Verletzungsspielsteine seinen **Verletzungswert** erreicht oder überschritten hat (wie auf der Übersichtstafel angegeben). Eine getötete Eindringlingsfigur wird einfach vom Spielplan genommen und steht damit wieder als Nachschub zur Verfügung.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Viele Waffen und Kreaturen verfügen über besondere Fähigkeiten beim Angriff (und manche auch bei der Bewegung). Die Spieler sollten die Übersichtstafel gut studieren, um sich damit vertraut zu machen. Jede besondere Fähigkeit wird durch ein ganz bestimmtes Symbol dargestellt, eine genaue Beschreibung dieser Fähigkeiten findet ihr auf der letzten Seite dieses Regelheftes.

SONSTIGE REGELN

Hier werden nun alle übrigen Regeln erklärt, die während eines typischen Spiels zur Anwendung kommen.

MUNITION (NUR MARINES)

Um mit einer bestimmten Waffe angreifen zu können, muß ein Marine mindestens einen entsprechenden Munitionsspielstein in seinem Ausrüstungsbehälter haben. Eindringlinge greifen auf ganz andere Weise an und ignorieren diese Regel daher völlig. Die für eine Waffe nötige Munitionsart ist auf der Übersichtstafel aufgeführt. Waffen mit einem Unendlichkeitssymbol (∞) brauchen und verbrauchen keine Munition. Nachdem ein Marine für seinen Angriff gewürfelt hat, muß er immer überprüfen, wie viel Munition er dafür verbraucht. Falls auf einem oder mehreren der Würfel das **Kugelsymbol** zu sehen ist, muß er sofort

1 Munitionsspielstein der für die Angriffswaffe benötigten Sorte aus seinem Behälter entfernen. Achtung – pro Angriff wird immer nur höchstens 1 Munitionsspielstein entfernt, egal, wie viele Kugelsymbole gewürfelt wurden.



Kugel-Symbol

Wichtig: Wenn ein Marine mit einer Waffe mit der besonderen **Fähigkeit Durchschlagskraft** angreift, kann der Angriff nicht zu einem anderen Feld „getragen“ werden, falls der Marine nicht noch mindestens 1 für diese Waffe benötigten Munitionsspielstein hat.

TÜREN

Die UAC Marsstation hat schwere und dicke Metalltüren, die heftige Feuerstöße abblocken können. Geschlossene Türen werden durch eine aufrecht stehende Tür dargestellt, die genau zwischen vier Feldern steht (2 Felder davor, 2 Felder dahinter). Wenn eine Tür geöffnet wird, wird sie einfach neben den Spielplan gesetzt, wenn sie wieder geschlossen wird (egal, ob von einem Marine oder einem Eindringling) wird sie einfach wieder auf ihre ursprüngliche Position zurück gestellt.

Geschlossene Türen blockieren jegliche Bewegung und alle Angriffe (auch solche, für die eine Sichtlinie nicht erforderlich ist). Sowohl Marines als auch Eindringlinge können unter Aufwendung von Bewegungspunkten Türen öffnen und schließen, aber nur, wenn sie auf einem der Felder direkt neben der Linie stehen, auf der die Tür in geschlossener Position steht. Das Öffnen oder Schließen einer Tür kostet 2 Bewegungspunkte. Durch Angriffe können Türen nicht beschädigt oder zerstört werden (Ausnahme: Der Eindringlingsspieler verfügt über eine Karte „Schrott“), und sie können nicht geschlossen werden, wenn ein übergroßer Eindringling auf der „Türlinie“ steht.



TÜREN

Wenn eine Tür geöffnet ist, wird sie neben den Spielplan gesetzt.

Wenn eine Tür geschlossen ist, steht sie auf einer Linie zwischen den Feldern.



Munitionsspielsteine



Rüstungsspielsteine



Medizinsspielstein



Schlüsselsspielsteine



Waffenspielsteine



Adrenalinsspielsteine



Berserkerspielsteine

MUNITIONSSPIELSTEINE

Diese Spielsteine stellen Munition für die Waffen der Marines dar. Wenn ein Marine einen Munitionsspielstein aufnimmt, legt er ihn auf den entsprechenden Platz seines Ausrüstungsbehälters.

RÜSTUNGSSPIELSTEINE

Diese Spielsteine stellen hochtechnisierte Rüstung dar, die den Marines Schutz bieten. Wenn ein Marine einen Rüstungsmarker aufnimmt, legt er ihn in seinen Ausrüstungsbehälter. Die Anzahl der Rüstungsspielsteine in seinem Ausrüstungsbehälter bestimmt den **Rüstungswert** eines Marines. Rüstung kann nicht an andere Marines übergeben werden, und über die Anfangsrüstung hinausgehende Rüstung wird abgeworfen, wenn der Marine „zerfetzt“ wird.

MEDIZINSSPIELSTEINE

Diese Spielsteine stellen schmerzstillende und sonstige medizinische Mittel dar, mit denen die Marines ihre Verletzungen behandeln können. Wenn ein Marine einen Medizinsspielstein aufnimmt, muß er ihn sofort aus dem Spiel nehmen und dafür bis zu 3 Verletzungsspielsteine in seinen Ausrüstungsbehälter zurücklegen, die er vorher dort herausgenommen hatte. Falls ein Marine bei bester Gesundheit ist (d. h. er hat noch alle seine Verletzungsspielsteine), kann er keinen Medizinsspielstein aufnehmen.

SCHLÜSSELSPIELSTEINE

Diese Spielsteine stellen Paßwörter, Codes oder Schlüsselkarten dar, mit deren Hilfe die Sicherheitstüren der Station entriegelt werden können. Wenn ein Marine einen Schlüsselsspielstein aufnimmt, legt er ihn sofort einfach neben den Kompassspielstein. Damit wird angezeigt, daß ab jetzt bis zum Spielende (Ende des Szenarios) alle Sicherheitstüren dieser Farbe für die Marines entriegelt sind.

WAFFENSPIELSTEINE

Diese Spielsteine stellen Waffen dar, welche die Marines in der Station finden und gegen die Eindringlinge benutzen können. Wenn ein Marine eine Waffe findet, legt er den Spielstein einfach auf seine Übersichtstafel anzuzeigen, daß er diese Waffe nun trägt. Nicht vergessen, ein Marine kann eine Waffe nur dann benutzen, wenn er mindestens 1 Munitionsspielstein der dafür benötigten Sorte hat.

ADRENALINSPIELSTEINE

Diese Spielsteine stellen ein Aufputschmittel dar, das die Geschwindigkeit eines Marines verbessern kann. Wenn ein Marine einen Adrenalinsspielstein aufnimmt, legt er ihn zu seiner Ausrüstung. Zu Beginn eines späteren eigenen Spielzuges kann der Marine den Adrenalinsspielstein abwerfen und erhält dafür 4 zusätzliche Felder für seine Bewegung in diesem Spielzug, egal, welche Aktion er gewählt hat (d. h. bei der Aktion Angreifen darf er sich z. B. 4 Felder weit bewegen).

BERSERKERSPIELSTEINE

Diese Spielsteine stellen eine Droge dar, die einen Marine zum Berserker werden läßt. Wenn ein Marine einen Berserkerspielstein aufnimmt, legt er ihn mit der vollfarbigen Seite nach oben zu seiner Ausrüstung.

Wenn ein Marine einen Berserkerspielstein hat, **kann er nur mit seinen Fäusten angreifen, aber jeder erfolgreiche Treffer tötet jeden Eindringling sofort**, egal welchen Rüstungs- oder Verletzungswert dieser besitzt. Die Wirkung der Droge läßt schnell nach. Zum Ende seines nächsten Spielzuges dreht der Marine den Spielstein auf die blasse Seite um, zum Ende des dann folgenden Spielzuges muß er den Berserkerspielstein abwerfen. Falls der Marine „zerfetzt“ wird, verliert er den Berserkerspielstein sofort.

ENTDECKUNGEN

Immer, wenn ein Marine Sichtlinie mit einem noch nicht aufgedeckten Teil des Spielplans hat, deckt der Eindringlingsspieler dieses Teil sofort auf. Er ist verantwortlich für den Aufbau dieses neuen Spielteils und setzt die Monster, Ausrüstungsgegenstände usw. darauf. Nachdem der Eindringlingsspieler diese Aufgabe entsprechend den Anweisungen für das jeweilige Szenario erledigt hat, liest er laut die kleine Textpassage aus dem **Szenarienfürer** vor, die dieses neue Gebiet des Spielplans beschreibt. Dann geht das Spiel dort weiter, wo es durch diese Entdeckung unterbrochen worden war. Ein noch genauere Beschreibung dieses Vorganges ist auf der Vorderseite des **Szenarienfürers** nachzulesen.

ZERFETZT & GETÖTET

Wenn ein Eindringling so viele (oder mehr) Verletzungen erhalten hat, wie es seinem Verletzungswert entspricht, ist er **getötet**. Getötete Eindringlingsfiguren werden zusammen mit ihren Verletzungsspielsteinen einfach vom Spielplan entfernt und wieder zum Vorrat des Eindringlingsspielers gelegt. Von dort aus können sie bei Bedarf wieder ins Spiel gelangen (wenn ein neues Spielplanteil aufgedeckt wird oder der Spieler eine Nachschubkarte spielt).

Wenn ein Marine den letzten Verletzungsspielstein aus seinem Ausrüstungsbehälter nimmt, wird er **gekillt**. Die Figur wird vom Spielplan genommen, und man muß sich das Feld merken, auf dem sie zuletzt war.

Wenn ein Marine gekillt wird, stattdessen der Spieler den Ausrüstungsbehälter der Figur wieder mit dem **anfänglichen** Bestand an Verletzungs- und Rüstungsspielsteinen aus. Falls die Figur zusätzliche Rüstungsspielsteine gesammelt hatte, werden diese abgeworfen, so daß der Anfangsbestand wieder hergestellt ist. Auch ein etwa noch vorhandener Berserkerspielstein muß abgeworfen werden. Andere Ausrüstungsgegenstände (z. B. Waffen und Munition) und seine Karten werden durch das Killen nicht betroffen.

Nach der Neuausstattung seines Ausrüstungsbehälters muß der gekillte Marine bis zum Beginn seines nächsten Spielzuges warten, um auf dem Spielplan **reanimiert** zu werden.

Bevor er in seinem nächsten Spielzug seine Aktion bekannt gibt, setzt der Marinespieler die Figur zurück auf den Spielplan unter Beachtung folgender Regeln:

- Das Feld der Reanimation muß **leer** sein.
- Das Feld der Reanimation muß **mindestens 8 Felder** von dem Feld entfernt sein, auf dem der Marine zerfetzt wurde.
- Das Feld der Reanimation darf **höchstens 16 Felder** von dem Feld entfernt sein, auf dem der Marine zerfetzt wurde.

Falls nicht alle drei Bedingungen erfüllt werden können, wird die Marinefigur auf einem Feld wieder eingesetzt, das diese Regeln so weit wie eben möglich erfüllt. Falls es mehrere in Frage kommende Felder gibt, hat der Marinespieler die freie Wahl, auf welchem dieser Felder er die Figur wieder einsetzt.

Nachdem ein Marine gekillt wurde, nimmt der Eindringlingsspieler einen Verletzungsspielstein aus dem allgemeinen Vorrat und behält ihn als „Killpunkt“ (= Siegpunkt). In dem Szenario **Knietief in Leichen** hat der Eindringlingsspieler sofort gewonnen, sobald er 6 Killpunkte erzielt hat.

SICHERHEITSTÜREN

Drei Türen des Spiels zeigen das Bild eines **Schlüsselsspielsteins**. Diese Türen sind zu Spielbeginn verriegelt und können erst geöffnet werden, wenn ein Marine den entsprechenden Schlüsselsspielstein gefunden hat. Sobald das geschehen ist, wird der Schlüsselsspielstein neben den Kompass gelegt, womit angezeigt wird, daß ab jetzt bis zum Spielende alle Sicherheitstüren dieser Farbe für die Marines nicht mehr verriegelt sind (diese Türen müssen aber von den Marines trotzdem wie alle anderen auch geöffnet und können wieder geschlossen werden). **Eindringlinge können Sicherheitstüren nie öffnen oder schließen** (obwohl der Eindringlingsspieler auch sie mit seiner Karte „Schrott“ zerstören kann).

AUSRÜSTUNGSSPIELSTEINE

Wenn der Spielplan ausgelegt wird, werden unterschiedliche Sorten Ausrüstungsspielsteine drauf gelegt, wie jeweils im Szenario angegeben. Das können neue Waffen sein, Rüstung, zusätzliche Lebenskraft, Munition oder sonstige besondere Gegenstände. Die folgenden Regeln gelten für alle Ausrüstungsspielsteine:

- Nur Marines können die Ausrüstungsspielsteine aufnehmen.
- Während seines Spielzuges kann ein Marine einen Ausrüstungsspielstein von einem Feld, auf dem er sich befindet oder über das er sich bewegt, automatisch aufnehmen (das kostet ihn keine Bewegungspunkte).
- Während seines Spielzuges kann ein Marine Waffen oder Munition einem direkt benachbarten Marine übergeben, was ihn **1 Bewegungspunkt pro überreichtem Spielstein kostet**.

BEFEHLE DER MARINES

Wenn ein Marine zu Beginn seines Spielzuges die Aktion **Alarmbereitschaft** wählt (s. Spielzug eines Marines, Seite 6), kann er einen der drei möglichen Befehle (**Zielen**, **Absichern**, **Ausweichen**) neben die Figur auf den Spielplan legen. Auch der Befehl **Heilen** kann gelegt werden, aber nur für einen Marine, der zu Spielbeginn die Marinekarte **Arzt** gezogen hatte.

Jedem Marine kann zu **gleicher Zeit immer nur genau ein Befehl** zugewiesen sein. Ein Marine, dem bereits ein Befehl erteilt wurde, kann keinen neuen Befehl erhalten, so lange der erste Befehl nicht ausgeführt oder zurück genommen wurde (s. u.).

ZIELEN

Ein Marine mit dem zugewiesenen Befehl **Zielen** kann einen **gezielten Angriff** machen.



Zielen

Bevor dieser Marine für seinen Angriff würfelt, **kann er den Zielbefehl abwerfen** und damit erklären, daß er nun einen gezielten Angriff macht. Das bedeutet, daß er beliebig viele Angriffswürfel noch einmal würfeln darf (auch solche, die einen „Fehlschuß“ zeigen). Den zweiten Wurf muß er aber auf jeden Fall akzeptieren.

Beispiel: Ein Marine erklärt, daß er einen gezielten Angriff macht und wirft seinen Zielbefehl ab. Dann greift er einen Imp mit seiner Pistole an. Der Spieler würfelt mit 1 gelben und 1 grünen Würfel. Der gelbe Würfel zeigt einen Fehlschuß, also würfelt er diesen erneut und hofft auf ein besseres Ergebnis. Wie auch immer das Ergebnis sein wird, der Spieler muß diesen Wurf akzeptieren.

Ein zugewiesener Zielbefehl bleibt solange bei der Marinefigur liegen, bis er durch einen der folgenden Vorgänge entfernt wird: 1) Der Marine wird verletzt, 2) der Marine verläßt das Feld, auf dem er sich befindet oder 3) der Marine wirft den Befehl ab, um einen gezielten Angriff zu machen.

ABSICHERN

Ein Marine mit dem zugewiesenen Befehl **Absichern** kann einen **Unterbrechungsangriff** ausführen.



Absichern

Jederzeit während des Spielzuges des Eindringlingsspielers **kann ein Marine seinen Absicherungsbefehl abwerfen** und damit den Spielzug des Eindringlings sofort unterbrechen und diesen seinerseits angreifen (nach den üblichen Regeln für Angriffe und Sichtlinie). Der Spielzug des Eindringlings wird sofort unterbrochen (auch, wenn die Figur selbst gerade einen Angriff macht) und der Marine kann seinen Unterbrechungsangriff ausführen. Nachdem dieser Angriff beendet ist und eventuelle Schäden und Verluste angewandt wurden, kann der Eindringling seinen Spielzug fortsetzen.

Der Eindringlingsspieler muß einen Unterbrechungsangriff jederzeit zulassen und sogar u. U. seine(n) Bewegung/Angriff zurücknehmen, falls er diese(n) so schnell gespielt hat, daß der Marinespieler keine Gelegenheit hatte, einen Unterbrechungsangriff zu erklären. Einen einmal erklärten Unterbrechungsangriff kann der Marine aber nicht mehr widerrufen.

ABSICHERN BEISPIEL



Der blaue Marine hat einen Absicherungsbefehl erhalten und wartet darauf, daß der Zombie um die Ecke kommt so daß er in seiner Sichtlinie ist. Nachdem der Zombie losgegangen ist, beschließt der Marine, seinen Absicherungsbefehl abzuwerfen und startet seinen Unterbrechungsangriff, nachdem der Zombie auf das dritte Feld gezogen ist.

Ein zugewiesener Absicherungsbefehl bleibt solange bei der Marinefigur liegen, bis er durch einen der folgenden Vorgänge entfernt wird: 1) Der Marine wird verletzt, 2) der nächste Spielzug des Marines beginnt oder 3) der Marine wirft den Befehl ab, um einen Unterbrechungsangriff zu machen.

AUSWEICHEN

Ein Marine mit dem zugewiesenen Befehl Ausweichen kann, wenn er angegriffen wird, den Angreifer zwingen, einen beliebige Anzahl der Angriffswürfel erneut zu würfeln. Das kann er pro Angriff aber nur einmal tun und er muß den zweiten Würfelwurf akzeptieren.



Ausweichen

Beispiel: Ein Marine mit dem Ausweichbefehl wird von einem Zombie angegriffen. Der Eindringlingsspieler würfelt mit 1 roten und 1 blauen Würfel. Der Marinespieler kann vom Eindringlingsspieler verlangen, entweder den roten oder den blauen oder auch beide Würfel erneut zu werfen, muß das revidierte Ergebnis dann aber akzeptieren.

Ein zugewiesener Ausweichbefehl bleibt bei der Marinefigur bis zum Beginn ihres nächsten Spielzuges (d. h. sie kann in der aktuellen Spielrunde beliebig oft ausweichen).

Wichtig: Falls ein gezielter Angriff gegen ein ausweichendes Ziel geführt wird, werden für diesen Angriff beide Fähigkeiten ignoriert.

HEILEN (SØNDERBEFEHL)

Nur einem Marine mit der Karte **Arzt** kann der Befehl **Heilen** zugewiesen werden.



Heilen

Ein Marine mit dem Heilungsbefehl kann diesen jederzeit abwerfen und damit sich selbst oder einen anderen direkt benachbarten Marine heilen. Der solchermaßen verätzte Marine legt 1 Verletzungsspielstein in seinen Ausrüstungsbehälter zurück (ein Marine im Vollbesitz seiner Kräfte kann aber nicht geheilt und „noch gesünder“ werden). Solch eine Heilung kann vor einem Angriff stattfinden – aber nicht, nachdem die Würfel für diesen Angriff geworfen wurden. D. h. irgendwelche durch einen Angriff erlittenen Verletzungen werden erst zugefügt, bevor dann der Heilungsbefehl ausgeführt werden kann.

Beispiel: Ein Marine mit Arztkarte hat in seiner letzten Aktion Vorrücken den Befehl Heilen neben sich gelegt. Er steht jetzt direkt neben einem anderen Marine, der nur noch 3 Verletzungsspielsteine in seinem Ausrüstungsbehälter übrig hat. Ein Eindringling ist im Begriff, diesen schwachen Marine anzugreifen. Der Arzt entscheidet, zu diesem Zeitpunkt noch nicht mit seinen Heilungsfähigkeiten einzugreifen. Der Eindringling macht einen starken Angriff, der dem Opfer drei Verletzungen zufügt und es damit gekillt. Jetzt ist es zu spät, den Heilungsbefehl anzuwenden. Das Schicksal des Opfers hätte verhindert werden können, wenn der Arzt den Heilungsbefehl vor dem Angriff benutzt hätte.

Ein zugewiesener Heilungsbefehl bleibt bei der Marinefigur solange liegen, bis er durch einen der folgenden Vorgänge entfernt wird: 1) Der nächste Spielzug des Marines beginnt oder 2) der Marine wirft den Befehl ab, um sich oder einen anderen Marine zu heilen.

Nicht vergessen: Nur ein Marine mit Arztkarte kann den Heilungsbefehl erteilen und ausführen.

NAHKAMPFANGRIFFE

Nahkampfangriffe sind Kämpfe mit Körperkontakt zwischen den Figuren in **Doom: Das Brettspiel**. Solche Angriffe werden wohl meist von den Eindringlingen geführt, manchmal müssen aber auch die Marines darauf zurückgreifen. Eindringlinge und Waffen mit einem **roten Balken** unterhalb ihres Abbildes auf der Übersichtstafel können **ausschließlich** Nahkampfangriffe führen bzw. dafür benutzt werden. Nahkampfangriffe werden wie normale andere Angriffe abgewickelt, mit folgenden Ausnahmen:

- Ein Nahkampfangriff kann nur auf ein direkt **benachbartes** Feld geführt werden.
- Ein Nahkampfangriff schlägt nur dann fehl, wenn ein „Fehlschuß“ gewürfelt wird, gewürfelte Reichweiten werden dabei ignoriert.

BEWEGUNGSAKTIONEN

Außer zur Bewegung können die Figuren ihre Bewegungspunkte auch für andere Handlungen benutzen. Die folgende Auflistung nennt diese Handlungen und die dafür nötigen Bewegungspunkte (BP):

BP	Aktion
0	Aufnahme eines Spielsteins auf dem aktuellen Feld♦*
1	Bewegung von einem Teleporter zum anderen *
1	Bewegung von einem Versorgungsschacht zum anderen **
1	Eine Waffe oder Munitionsspielstein einem benachbarten Marine überreichen*
2	Normale Tür öffnen oder schließen
2	Sicherheitstür öffnen oder schließen***

♦ Auch ohne Bewegung möglich

* Nur Marines

** Nur Eindringlinge mit der Fähigkeit "Anschleichen"

*** Nur Marines und nur, falls die Tür bereits entriegelt ist

BLOCKIERENDE HINDERNISSE

Blockierende Hindernisse verhindern sowohl die Sichtlinie als auch die Bewegung durch bzw. über die Felder, auf denen sie stehen. Aber Angriffe, die keine Sichtlinie erfordern (wie Angriffe mit der Fähigkeit Aufspüren) können ihre Reichweite durch blockierende Hindernisse hindurch ermitteln.



Blockierende Hindernisse

GEFÄHRLICHE HINDERNISSE

Gefährliche Hindernisse blockieren weder die Sichtlinie noch hindern sie die Bewegung. Immer, wenn eine Figur ein Feld mit einem gefährlichen Hindernis betritt, erhält sie automatisch eine Verletzung unabhängig vom Zustand ihrer Rüstung. Falls ein Marine dadurch gekillt wird, bekommt der Eindringlingsspieler dafür einen Killpunkt (falls im Szenario so vorgesehen).



Gefährliche Hindernisse

Eine Figur, die während ihres gesamten Spielzuges bzw. ihrer gesamten Aktivitäten auf einem Feld mit einem gefährlichen Hindernis bleibt, erhält eine zusätzliche Verletzung zum Ende ihres Zuges

Wichtig: Wird eine Figur durch die Fähigkeit des Rückstoßens einer anderen Figur (s. Besondere Fähigkeiten auf der letzten Seite dieses Regelheftes) auf ein Feld mit einem gefährlichen Hindernis gestoßen, erhält sie sofort eine Verletzung, muß aber im nächsten eigenen Zug keine weitere Verletzung dafür hinnehmen, daß sie auf diesem Feld ist, es sei denn, sie bleibt auf diesem Feld stehen



Explodierende Fässer

EXPLODIERENDE FÄSSER

Diese Hindernisse blockieren sowohl die Sichtlinie als auch die Bewegung, genau wie blockierende Hindernisse. Falls ein explodierendes Faß auch nur 1 Schadenspunkt abbekommt (durch direkten Angriff oder Streuung), explodiert es sofort. Das Faß wird vom Spielplan entfernt und alle direkt benachbarten Figuren erhalten automatisch sofort eine Verletzung. Marines und Eindringlinge können beide unmittelbar Felder mit explodierenden Fässern angreifen.

TELEPORTER

Teleporter ermöglichen direkte Bewegung von einem Teil des Spielplan zu einem anderen. Für nur 1 Bewegungspunkt kann ein Marine (aber kein Eindringling) vor einem Feld mit einem Teleporter zu einem beliebigen andern mit einem Teleporter derselben Farbe „springen“.



Teleporter

Ein Marine kann einen Teleporter auch dann benutzen, wenn dessen anderes Ende noch nicht aufgedeckt wurde. In solch einem Falle wird das neue Spielteil sofort von dem Eindringlingsspieler aufgedeckt (s. Entdeckungen, Seite 9). Falls das neue Teil noch

nicht mit dem Rest des Spielplans verbunden ist, bleiben die beiden Sektionen des Plans einfach getrennt, bis ein Teil aufgedeckt wird, das sie miteinander verbindet (vorausgesetzt, daß es ein solches gibt).

VERSÖRGUNGSSCHÄCHTE

Versorgungsschächte funktionieren genau wie Teleporter, allerdings mit folgenden Ausnahmen:



- Versorgungsschächte können nur von Eindringlingen benutzt werden, und dann auch nur von solchen, welche die Fähigkeit **Anschleichen** haben.

- Ein dazu fähiger Eindringling kann mit einem Bewegungspunkt von einem Versorgungsschacht zu jedem beliebigen anderen aufgedeckten Versorgungsschacht auf dem Spielplan „springen“.

- Die Eindringlinge können nicht zu noch nicht aufgedeckten Versorgungsschächten springen oder zu solchen, die von einem darauf stehenden Marine blockiert werden. Versorgungsschächte können also nicht dazu dienen, neue Spielplanteile aufzudecken oder einen Marine zu „telezerfetzen“.

TELEZERFETZEN

Wenn ein teleportierender Marine innerhalb einer anderen Kreatur materialisiert, explodiert diese. Mit andern Worten, wenn ein Marine auf ein Feld teleportiert, auf dem ganz oder teilweise eine Eindringlingsfigur steht, wird diese automatisch getötet. Es ist also für den Eindringlingsspieler nicht möglich, Teleporterfelder zu blockieren, indem er eine seiner Figuren darauf stellt.

ÜBERGRÖSSE EINDRINGLINGE

Manche Eindringlinge nehmen 2 oder sogar 4 Felder ein. Für diese übergroßen Figuren gelten folgende Sonderregeln:

- Übergroße Eindringlinge beanspruchen alle Felder, die sie für ihre Größe benötigen. Eine Sichtlinie kann zu oder vom Zentrum jedes dieser Felder gezogen werden.

- Übergroße Figuren können nur einmal Ziel eines einzelnen Angriffes sein, auch wenn ein Explosions- oder Abräumangriff mehrere Felder betrifft, welche diese Figur einnimmt. Gleichermäßen erhalten übergroße Figuren nur 1 Verletzung durch gefährliche Hindernisse, auch wenn sie mehrere solcher Felder betreten.

- Demons nehmen 2 Felder ein. Sie müssen sich auf eine der beiden folgenden Arten bewegen: **1)** Der Demon bewegt eine Hälfte seines Körpers auf ein **orthogonal direkt benachbartes Feld** und die andere Hälfte nimmt anschließend das Feld ein, welches die erste Hälfte gerade frei gemacht hat oder **2)** der Demon zieht auf **diagonal benachbarte Felder**, indem er beide Körperhälften parallel diagonal seitwärts zieht („seitliche Bewegung“). Beide Bewegungsarten sind in der Abbildung demonstriert.



Der Cyberdemon zieht nach rechts, dann diagonal rechts aufwärts und schließlich nach oben.

Der Demon zieht zuerst nach links, dann nach oben (sein Hinterteil folgt seinem Vorderteil) und macht anschließend eine seitliche Bewegung.

- Andere übergroße Figuren (Mancubus, Hell Knight und Cyberdemon) nehmen jeweils 4 Felder ein. Sie bewegen sich wie andere normale Figuren auch und müssen dabei immer vier gültige Felder belegen, wie in der Abbildung gezeigt.

WURFWIEDERHÖLUNGEN

Vor allem durch zwei Vorgänge werden in **Doom: Das Brettspiel** Würfelwürfe wiederholt – durch **Ausweichen** und **gezielte Angriffe**. Das geschieht immer auf gleiche Weise: Der Spieler, der die Wurfwiederholung verursacht hat, bestimmt einen oder mehrere der für den Angriff benutzten Würfel und der Angreifer selbst würfelt erneut mit diesen Würfeln, dieses Ergebnis muß dann akzeptiert werden. **Auf keinen Fall darf bei einem einzelnen Angriff mehr als einmal neu gewürfelt werden.** Falls bei einem Angriff sowohl **Ausweichen** (sei es durch Befehl eines Marines oder durch eine Eindringlingskarte) als auch **gezielte Angriff** (egal, auf welche Weise) zum Tragen kommen, patten sich diese beiden Vorgänge aus und es darf überhaupt keine Wurfwiederholung stattfinden.

STREUUNG

Manche Waffen haben die Fähigkeit, zu **explodieren** (s. letzte Seite dieses Regelheftes). Diese Waffen entfalten eine **Streuung**, falls sie ihr Ziel verfehlen (entweder durch ungenügende Reichweite oder ein Würfelergebnis Fehlschuß). Das bedeutet, daß sie von ihrem ursprünglichen Zielfeld abweichen.

Falls ein Explosionsangriff fehlschlägt, wird das neue Zielfeld bestimmt, indem die oberste Eindringlingskarte vom Stapel gezogen und das Streudiagramm unten auf der Karte zu Rate gezogen wird. Die Karte wird so gedreht, daß der darauf abgebildete Kompaß genauso ausgerichtet ist wie der Kompaß des Spielplans. Das neue Zielfeld ergibt sich aus genannter Zahl und Richtung, vom ursprünglichen Zielfeld ausgehend. Falls die Bewegung vom ursprünglichen zu diesem neuen Zielfeld nicht durch Wände, blockierende Hindernisse oder eine geschlossene Tür geht, trifft der Angriff dieses neue Feld anstatt des ursprünglichen Zielfeldes.

Falls die Streurichtung aber durch eine Wand (oder mehrere)



Die oberste Karte wird aufgedeckt und zeigt, daß der fehlgeschlagene Granatenangriff 4 Felder rückwärts streut, in Richtung des Marines. Autsch!

geht, und/oder durch blockierende Hindernisse oder durch eine geschlossene Tür (oder mehrere), verpufft der Angriff wirkungslos.

Einige Streudiagramme zeigen ein „Fehlschuß“ Symbol. Falls solch eine Karte gezogen wird, gibt es keine Streuung und der Angriff verpufft harm- und wirkungslos. Die Abbildung auf dieser Seite zeigt ein detailliertes Beispiel einer Streuung.

Die gezogene Eindringlingskarte wird anschließend abgeworfen. Wenn die letzte Eindringlingskarte vom Stapel gezogen wird, erhält der Eindringlingsspieler dafür automatisch einen Killpunkt, anschließend mischt er den Ablagestapel und bildet damit den neuen Kartenstapel.

ZEITABLAUF & „BEGINN EINES SPIELZUGES“
Immer wenn der zeitliche Ablauf fragwürdig ist, so zum Beispiel ob die Wirkung einer Ereigniskarte eintritt bevor ein Marine seine Aktion ausführt usw., hat die Ereigniskarte immer Vorrang, solange der Eindringlingsspieler rechtzeitig ansagt, eine Ereigniskarte spielen zu wollen. Gleiches gilt auch für den Marinesbefehl Absichern

Beispiel: Die Karte „Dunkle Energien“ lautet: „Zu spielen unmittelbar bevor ein Marine einen Eindringling angreift. Entferne 1 Verletzung von einem Eindringling deiner Wahl.“ Falls ein Marinespieler dem Eindringlingsspieler nicht die Gelegenheit gibt, vor seinem Angriff eine Karte zu spielen und blitzartig loswürfelt, kann der Eindringlingsspieler **ganz schnell unterbrechen und seine Karte spielen und ausführen, bevor der Angriff abgewickelt wird**

Auf vielen Eindringlingskarten steht der Satz: „Zu spielen zu Beginn deines Zuges.“ Diese Karten müssen gespielt werden, **nachdem der Eindringlingsspieler seine Karten für diesen Spielzug bis auf 8 reduziert hat, aber auf jeden Fall noch bevor er den ersten Eindringling für diesen Spielzug aktiviert.**

Ereigniskarten mit der Anweisung „Zu spielen unmittelbar vor dem Zug eines Marines“ können so lange gespielt werden, bis der Marinespieler seine Aktion bekannt gibt. Wie üblich sollte der Eindringlingsspieler ausreichend Gelegenheit haben, seine Karte rechtzeitig zu spielen.

CREDITS

Autor: Kevin Wilson

Zusätzliche Ideen & Entwicklung: Christian T. Petersen

Regeln: Kevin Wilson, Greg Benage, & Christian T. Petersen

Bearbeitung: Darrell Hardy, Greg Benage, Christian T. Petersen

Grafik: Scott Nicely, id Software

Figuren: Bob Naismith

Produktion: Darrell Hardy

Herausgeber: Christian T. Petersen

Spieltester: FFG Staff, Last Chance Playtesters, Blue Mancubus Group, Wil Hindmarch, Scott Reeves.

Besonderer Dank an: Team XYZZY, Marty Stratton, Todd Hollenshead, und all anderen wunderbaren Leute von id Software dafür, daß sie uns gestattet haben, dieses Spiel zu machen.

Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Deutsche Bearbeitung: Harald Bilz und Heiko Eller

Besucht www.fantasyflightgames.com, um weitere Szenarien herunterzuladen oder eure eigenen Doom Szenarien einzureichen.

DOOM The Boardgame © 2005 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. DOOM und DOOM 3 Charaktere und Bilder © 2005 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. DOOM und ID sind eingetragene Handelsmarken von Id Software, Inc. beim U.S. Patent and Trademark Office und/oder einigen anderen Ländern. Alles Eigentum von Id Software, Inc. wird in Lizenz benutzt. © 2005 Fantasy Flight Publishing, Inc.



Heidelberger
Spieleverlag



FANTASY FLIGHT GAMES



BESONDERE FÄHIGKEITEN

ZIELGENAUIGKEIT
Wer mit der Fähigkeit der Zielgenauigkeit angreift, erhöht die Reichweite seiner Attacke um 1 pro Zielgenauigkeitssymbol (eine gewürfelte Reichweite von 3 wird z. B. auf 5 erhöht, wenn der Eindringling bzw./die Waffe zwei Zielgenauigkeitssymbole zeigt).

ZIELEN
Angriffe mit der Fähigkeit des Zielens sind **gezielte Angriffe** wie unter dem Marinesbefehl Zielen beschrieben (s. Befehle S. 9).

EXPLODIEREN
Angriffe mit der Fähigkeit des Explodierens betreffen ein Gebiet innerhalb von X Feldern um das Zielfeld herum, wobei X gleich der Anzahl der Explosionssymbole der Waffe ist. Das Explosionsgebiet geht nicht durch Wände, geschlossene Türen oder blockierende Hindernisse. Ein Explosionsangriff verursacht jeweils vollen Schaden an allen davon betroffenen Figuren. Falls mehr als eine Figur dem Angriff ausweichen,



kann der Würfelwurf trotzdem nur einmal wiederholt werden (der erste ausweichende Spieler links vom angreifenden Spieler bestimmt, welche/r Würfel, falls überhaupt, erneut gewürfelt wird/werden. Falls ein Explosionsangriff fehlschlägt, kann er anschließend noch streuen (s. Streuen, S. 11)

DURCHSCHLAGSKRAFT
Angriffe mit der Fähigkeit der Durchschlagskraft können auf mehrere Felder „getragen“ werden, jeweils eins nach dem anderen. Nachdem der erste Angriff auf das Zielfeld ausgeführt wurde (egal ob erfolgreich oder nicht), kann der Angreifer ein weiteres, zum ersten Zielfeld benachbartes Feld angreifen und dafür erneut würfeln, muß vorher aber entweder 1 grünen oder 1 blauen Würfel entfernen. Falls z. B. für einen Angriff mit Durchschlagskraft zunächst mit 1 gelben und 1 grünen Würfel gewürfelt wird, könnte der Angreifer anschließend ein zum Zielfeld direkt benachbartes Feld angreifen (welches dann das neue Zielfeld ist), dann aber nur noch mit 1 gelben Würfel.

Solch ein Angriff kann mehrfach und auch mehrere Felder weiter getragen werden, wobei immer für jedes Feld entweder 1 grüner oder 1 blauer Würfel abgegeben werden muß. Ein Angriff mit Durchschlagskraft kann nicht in einem Spielzug mehrmals gegen dasselbe Ziel geführt werden.



TÖDBRINGEND
Bei einem Angriff mit Todbringender Fähigkeit wird der zugefügte Schaden für jedes entsprechende gewürfelte Symbol um 1 erhöht (z. B. wird ein Schaden von 3 auf 5 erhöht bei einem Angriff mit zwei solchen Symbolen).

ZURÜCKSTÖßEN
Nachdem und falls ein Angreifer mit der Fähigkeit des Zurückstoßens bei seinem Opfer mindestens 1 Schaden verursacht hat (und die Verletzung zugefügt wurde), kann er jede betroffene Zielfigur bis zu 3 Felder weit von ihrem jeweiligen Standort wegstoßen. Die Opfer müssen auf ansonsten leere Felder gestoßen werden, die jedoch gefährliche Hindernisse oder andere nicht blockierende Objekte, wie z. B. Ausrüstung, enthalten können. Dieser Stoß wird nicht durch eventuell dazwischenstehende Figuren oder ansonsten blockierende Hindernisse behindert (kann aber nicht durch Wände und geschlossene Türen erfolgen).



ANSCHLEICHEN
Eindringlinge mit der Fähigkeit Anschleichen können sich von Versorgungsschacht zu Versorgungsschacht bewegen, als seien das direkt benachbarte Felder. Sie können dabei allerdings nicht auf Schächte ziehen, auf denen ein Marine steht oder die noch nicht aufgedeckt wurden.

AUFSPÜREN
Bei Angriffen mit der Fähigkeit des Aufspürens ist es nicht erforderlich, eine Sichtlinie zum Zielfeld zu haben. Sie gehen trotzdem nicht durch Wände oder geschlossene Türen, wohl aber „durch“ blockierende Hindernisse (sozusagen darum herum). Die maximale Reichweite eines Spürangriffes beträgt 8 Felder.



ABRÄUMEN
Abräumangriffe betreffen alle zum Angreifer direkt benachbarten feindlichen Figuren. Ein Abräumangriff verursacht jeweils vollen Schaden bei allen davon betroffenen Figuren. Falls mehr als eine Figur dem Angriff ausweichen, kann der Würfelwurf trotzdem nur einmal wiederholt werden (der erste ausweichende Spieler links vom angreifenden Spieler bestimmt, welche/r Würfel, falls überhaupt, erneut gewürfelt wird/werden).

WACHSAMKEIT
Figuren mit der Fähigkeit der Wachsamkeit können immer und sofort und kostenlos jede feindliche Figur angreifen, die sich auf ein zu ihr benachbartes Feld bewegt. Dieser Angriff findet statt, bevor

die aktive Figur irgendetwas unternehmen kann. Die Anzahl kostenloser Angriffe, die eine Figur mit dieser Fähigkeit führen kann, ist unter diesen Bedingungen unbegrenzt. Falls ein und dieselbe Figur über mehrere direkt zu der wachsamem Figur benachbarte Felder zieht, kann diese die aktive Figur auf jedem dieser Felder einmal kostenlos angreifen.

RUNDENABLAUF

EINE SPIELRUNDE BESTEHT AUS:

1. **Spielzug: Der erste Marinespieler**
2. **Spielzug: Der zweite Marinespieler**
3. **Spielzug: Der dritte Marinespieler**
4. **Spielzug: Der Spieler der Eindringlinge**

SPIELZUG EINES MARINES

Zu allererst in seinem Spielzug muß jeder Marine eine von vier möglichen Aktionen auswählen und bekannt geben. **Ein Marine darf nichts tun, bevor er nicht angesagt hat, welche Aktion er ausführen wird.** Ist der Spieler mit seiner Aktion fertig, ist auch sein Spielzug beendet und der nächste Spieler links von ihm ist an der Reihe.

Aktion	Bewegung	Angriffe	Besonderheiten
Sprinten	8	0	keine
Angreifen	0	2	keine
Vorrücken	4	1	keine
Alambereitschaft	4	1	Befehl geben

BEWEGUNGSKOSTEN

BP	Aktion
0	Aufnahme eines Spielsteins auf dem aktuellen Feld♦*
1	Bewegung von einem Teleporter zum anderen *
1	Bewegung von einem Versorgungsschacht zum anderen **
1	Eine Waffe oder Munitionsspielstein einem benachbarten Marine überreichen*
2	Normale Tür öffnen oder schließen
2	Sicherheitstür öffnen oder schließen***

♦ Auch ohne Bewegung möglich

* Nur Marines

** Nur Eindringlinge mit der Fähigkeit "Anschleichen"

***Nur Marines und nur, falls die Tür bereits entriegelt ist

MARINE BEFEHLE

ZIELEN: Ein Marine kann seinen Befehl Zielen abwerfen und ankündigen, daß er einen gezielten Angriff macht. Nach dem Würfel kann er beliebig viele **Angriffswürfel noch einmal würfeln**, muß das zweite Ergebnis aber akzeptieren. Dieser Befehl muß sofort abgeworfen werden, wenn der Marine sich bewegt oder verletzt wird.

AUSWEICHEN: Ein angegriffener Marine mit dem Befehl Ausweichen kann den **Angreifer zwingen**, einige oder alle Würfel **erneut zu würfeln**, muß das zweite Ergebnis aber akzeptieren. Ansonsten muß der Marine den Befehl zu Beginn seines nächsten Spielzuges abwerfen.

ABSICHERN: Ein Marine kann seinen Befehl Absichern abwerfen und jederzeit während des Spielzuges des Eindringlingsspielers einen **Unterbrechungsangriff** machen. Dieser Befehl muß auch abgeworfen werden, wenn der Marine verletzt wird oder wenn sein nächster Spielzug beginnt.

HEILEN (NUR ARZT): Ein Arzt kann seinen Befehl Heilung abwerfen, um bei sich selbst oder bei einem anderen direkt benachbarten Marine 1 Verletzung zu heilen. Ansonsten muß der Marine den Befehl zu Beginn seines nächsten Spielzuges abwerfen.