

DOOM: Das Brettspiel

-Was können Marines-

Spielzug eines Marines

	<i>Bewegung</i>		<i>Angriff</i>	<i>Besonderheiten</i>
Sprinten	8		0	Keine
Angreifen	0		2	Keine
Vorrücken	4		1	Keine
Alarmbereitschaft	4	Oder	1	Befehl geben

Bewegungskosten

<i>BP</i>	<i>Aktion</i>
0	Aufnahme eines Spielsteins auf dem aktuellen Feld
1	Bewegung von einem Teleporter zum anderen
1	Eine Waffe oder Munitionsspielstein einem benachbarten Marine überreichen
2	Türen öffnen oder schließen

Marine Befehle

<i>Befehl</i>	<i>Aktion</i>
Zielen 	<p>Nach dem würfeln kann man beliebig viele Angriffswürfel noch einmal würfeln, man muss das zweite Ergebnis aber akzeptieren. Dieser Befehl muss sofort abgeworfen werden, wenn der Marine sich bewegt oder verletzt wird</p>
Ausweichen 	<p>Man kann den Angreifer zwingen, einige oder alle Würfel erneut zu würfeln, man muss das zweite Ergebnis aber akzeptieren. Dieser Befehl wird sofort bei Beginn seines nächsten Spielzuges abgeworfen.</p>
Absichern 	<p>Der Spieler darf im Spielzug des Eindringlingsspieler sofort einen Unterbrechungsangriff machen. Dieser Befehl muss sofort abgeworfen werden, wenn der Marine sich bewegt oder wenn sein nächster Spielzug beginnt.</p>
Heilen 	<p>Man kann sich selbst oder einen direkt benachbarten Marine um 1 Verletzung heilen. Dieser Befehl wird sofort bei Beginn seines nächsten Spielzuges abgeworfen.</p>