

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.</p> <p>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.</p> <p>Dieser Befehl wird sofort bei Beginn seines nächsten Spielzuges abgeworfen.</p>
Absichern 	<p>Der Spieler darf im Spielzug des Eindringlingsspieler sofort einen Unterbrechungsangriff machen.</p> <p>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.</p> <p>Dieser Befehl wird sofort bei Beginn seines nächsten Spielzuges abgeworfen.</p>