

# OFFIZIELLER MOD 1 - SCHWIERIGKEITSGRADE

Willkommen zum 1. offiziellen Mod für DOOM: Das Brettspiel. Ein Mod ist eine kleine Veränderung der ursprünglichen Regeln, die du für eine neue und interessante Erfahrung verwenden kannst.

Einige Spieler finden, dass die Standard-DOOM-Spielregeln entweder für die Marines oder den Eindringlingspieler zu schwierig sind. Wenn dies auch für dich zutrifft, dann erlaubt dieser Mod dir, die Herausforderung für eine der beiden Seiten, falls gewünscht zu verändern.

Du kannst die 5 Karten einfach ausschneiden und auf Pappe kleben, wenn du magst.

Nachdem ihr euch ein Szenario ausgesucht habt, könnt ihr einfach einen Schwierigkeitsgrad aussuchen und diesen neben das Spielfeld legen. Die Regeln sind dann für das gesamte Spiel wirksam.

Wenn ihr findet das Spiel muss für den Eindringlingspieler schwieriger werden dann wählt entweder „Zu jung zum sterben!“ oder „He, nicht so rauh“.

Wenn ihr findet das Spiel muss für die Marines schwieriger werden dann wählt entweder „Ultra-Brutal“ oder „Alpträum“.

Feedback oder Fragen über diesen Mod können an [kevin@fantasyflightgames.com](mailto:kevin@fantasyflightgames.com) gerichtet werden. Außerdem könnt ihr gerne Ideen für zukünftige Mods zu dieser E-mail Adresse schicken.

Die deutsche Übersetzung wurde von Woody ([www.EarlEye.de](http://www.EarlEye.de)) erstellt.



**DOOM**  
Schwierigkeitsgrad

## Nightmare

Marines bekommen 1 Marine-Karte weniger. Außerdem 2 Verletzungsspielsteine, 1 Rüstungs- und Munitionsspielstein weniger.

Der *Eindringlingspieler* darf 1 extra Karte pro Runde ziehen und 2 Nachschubkarten ausspielen. Schließlich darf er noch maximal 10 Karten auf der Hand haben.



**DOOM**  
Schwierigkeitsgrad

## Ultra-Violence

Marines bekommen 1 Verletzungsspielstein und 1 Rüstungs- und Munitionsspielstein weniger.

Der *Eindringlingspieler* darf maximal 9 Karten auf der Hand haben.



**DOOM**  
Schwierigkeitsgrad

## Hurt Me Plenty

Dies ist der Standard Schwierigkeitsgrad. Es werden keine Regeln verändert.



**DOOM**  
Schwierigkeitsgrad

## Hey, Not Too Rough

Marines bekommen 2 Verletzungsspielsteine und 2 Munitionsspielsteine mehr.

Der *Eindringlingspieler* darf maximal 7 Karten auf der Hand haben.



**DOOM**  
Schwierigkeitsgrad

## I'm Too Young To Die!

Marines bekommen 1 Marine-Karte mehr. Außerdem 2 Verletzungsspielsteine, 2 Rüstungs- und Munitionsspielstein zusätzlich.

Wenn ein *Marine* Munition aufhebt bekommt er zusätzlich noch eins, der selben Art, dazu.

Der *Eindringlingspieler* darf maximal 6 Karten auf der Hand haben.