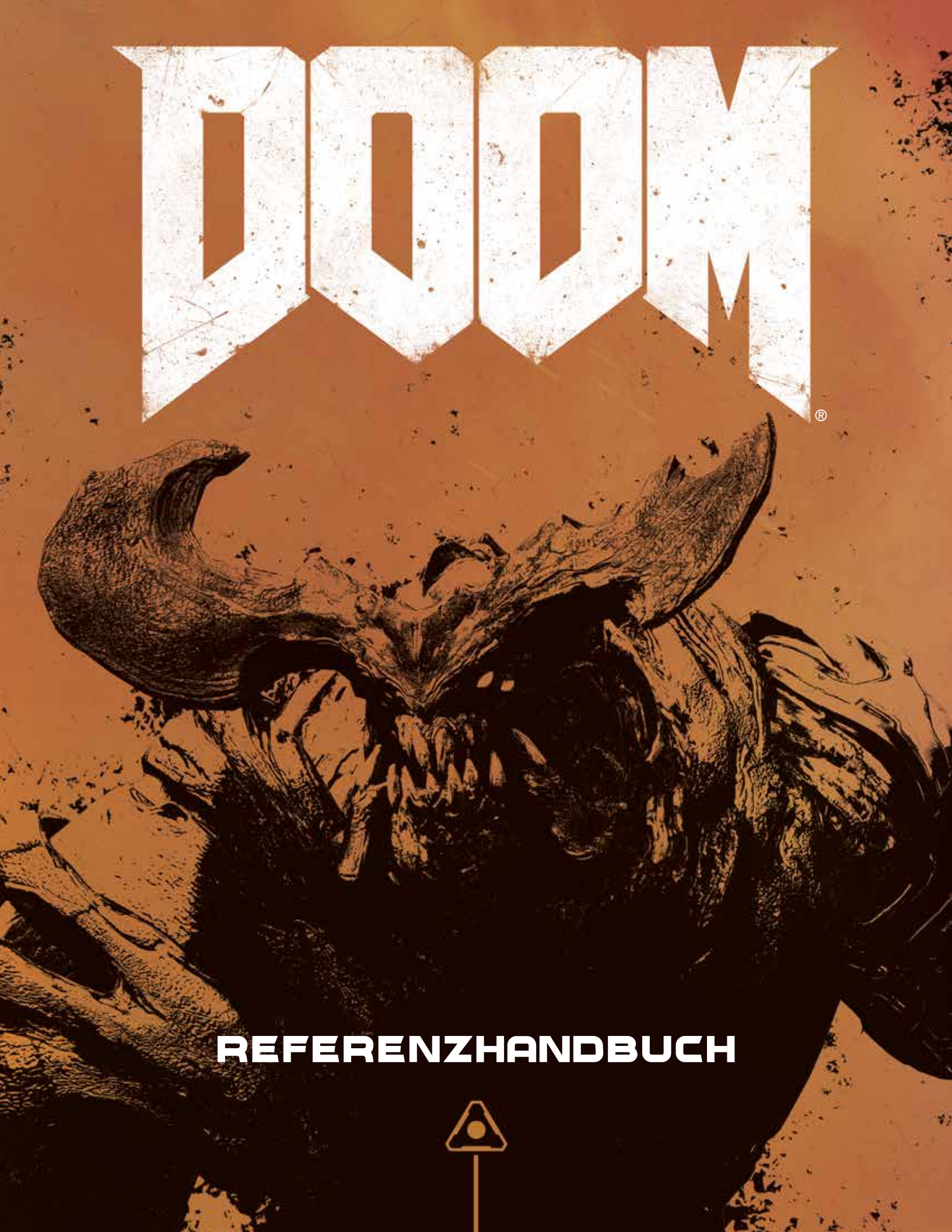
DOOM®



REFERENZHANDBUCH

DIESES REFERENZHANDBUCH VERWENDEN

In diesem Referenzhandbuch könnt ihr alle Regeln von ***DOOM: Das Brettspiel*** nachschlagen. Um zu lernen, wie das Spiel gespielt wird, lest bitte die Spielregel und spielt am besten auch das darin enthaltene Tutorial. In späteren Missionen könnt ihr dann hier nachschlagen, wenn sich Regelfragen ergeben.

ÜBERBLICK

Dieses Handbuch enthält alle Spielregeln in alphabetischer Reihenfolge sortiert. Des Weiteren enthält es zwei Anhänge, in denen ihr detaillierte Beispiele zu Bewegung und Sichtlinie findet.

GLOSSAR.....SEITEN 2–20

Das Glossar enthält detaillierte Klarstellungen aller Regeln in alphabetischer Reihenfolge.

BEISPIELE ZUR BEWEGUNG...SEITE 21

In diesem Anhang findet ihr Abbildungen zu den Themen Bewegung und Drehung kleiner bzw. großer Figuren.

BEISPIELE ZU SICHTLINIE UND DECKUNG..... SEITE 22

In diesem Anhang findet ihr Abbildungen zu den Themen Sichtlinie und Deckung.

INDEX..... SEITE 23

Der Index enthält eine vollständige Liste aller Themen, die in diesem Referenzhandbuch behandelt werden, sowie die Seite, auf der sie zu finden sind.

GOLDENE REGELN

Bei den Goldenen Regeln handelt es sich um grundlegende Regelkonzepte, auf die alle anderen Regeln aufbauen:

- Das Referenzhandbuch ist das wichtigste Nachschlagewerk für alle Regeln. Falls Regeln aus der Spielregel mit denen des Referenzhandbuchs im Widerspruch stehen, hat das Referenzhandbuch Vorrang.
- Falls ein Kartentext im direkten Widerspruch zu den Regeln eines der Regelhefte steht, hat der Kartentext Vorrang.
- Falls ein Karteneffekt den Begriff „kann nicht" enthält, ist dieser Effekt unabänderlich.
- Das Wort „muss" besagt, dass ein Effekt auf jeden Fall anzuwenden ist. Das Wort „darf" besagt, dass ein Effekt optional ist.

GLOSSAR

Das Glossar listet alle Spielbegriffe und Phrasen im Detail auf. Sollte man ein Thema im Glossar nicht direkt finden, kann man den Index auf Seite 23 zu Rate ziehen.

ABLEGEN

Karten und Marker werden abgelegt, nachdem sie genutzt wurden.

- Jeder Stapel hat einen eigenen Ablagestapel, auf den Karten dieses Stapels abgelegt werden.
- Zu jedem Marker gibt es einen eigenen Vorrat. Wird ein Marker abgelegt, wird dieser in den entsprechenden Vorrat zurückgelegt.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Argent-Energie, Ereigniskarten, Schaden

AKTIONSKARTEN

Jeder Marine hat einen Aktionsstapel, der seine Waffen und Rüstung repräsentiert. Mithilfe dieser Karten bewegt sich ein Marine über den Spielplan und führt Angriffe aus. Die Aktionskarten eines Marines bestimmen außerdem seine Verteidigung, sobald er angegriffen wird.

- Es gibt drei Typen von Aktionskarten: Haupt-Aktion, Bonus-Aktion und Reaktion.

Haupt-Aktion: Diese Karten können als Haupt-Aktion während einer Marine-Aktivierung gespielt werden. Auf jeder Haupt-Aktionskarte ist ein Angriffsfeld aufgedruckt, das dem Marine erlaubt einen Angriff auszuführen.

Bonus-Aktion: Diese Karten können als Bonus-Aktionen während einer Marine-Aktivierung gespielt werden. Sie können für sich allein oder in Verbindung mit einer Haupt-Aktion des Marines gespielt werden.

Reaktion: Diese Karten können gemäß der auf ihnen aufgedruckten Texte gespielt werden.

- Um eine Aktionskarte abzuhandeln, erhält ein Marine zunächst Bewegungspunkte in Höhe des auf der Karte aufgedruckten Geschwindigkeitswertes (falls vorhanden). Anschließend darf er den Angriff der Karte ausführen sowie die Fähigkeiten wie auf der Karte angegeben abhandeln.
- Sobald der Marine eine Aktionskarte spielt, muss er die gesamte Karte abhandeln, bevor er eine andere Aktionskarte abhandeln kann.
- Nachdem eine Aktionskarte gespielt worden ist, bleibt sie aufgedeckt im Spielbereich des Marines liegen. Am Ende seiner Aktivierung werden alle aufgedeckten Aktionskarten eines Marines abgelegt, sofern ein Kartentext dem nicht widerspricht.

- Jede Aktionskarte hat unterhalb ihres Namens ein Merkmal wie z. B. „Kampf-Schrotflinte“. Ein Merkmal hat für sich keinen Effekt; aber bestimmte Spieleffekte können sich darauf beziehen.
- Das normale Handkartenlimit für Aktionskarten ist 3.
- Ein Marine kann mehr Karten auf der Hand haben als sein Handkartenlimit. In diesem Fall zieht der Marine am Ende seiner Aktivierung keine Aktionskarten.
- Falls ein Marine am Ende seiner Aktivierung weniger Handkarten hat als sein Handkartenlimit, zieht er so lange Karten, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat.
- Falls ein Marine Karten vom Aktionsstapel aufdecken oder ziehen muss, dieser jedoch aufgebraucht ist, mischt er seinen Ablagestapel und bildet so einen neuen Aktionsstapel. Dann zieht er eine Karte oder deckt er eine Karte von dem neuen Stapel auf.
  - Falls alle Aktionskarten eines Marines auf seiner Hand oder im Spiel sind, kann er keine Aktionskarten ziehen.
- Während des Missionsaufbaus bildet jeder Marine seinen eigenen Aktionsstapel.
- Während des Spiels kann ein Marine zusätzliche Waffen erhalten, wodurch er seinem Aktionsstapel zusätzliche Aktionskarten zufügt.

Verwandte Themen: Angreifen, Bewegungspunkte, Bonus-Aktionen, Merkmale, Fähigkeiten, Marine

AKTIVIEREN

Siehe „Marine-Aktivierung” und „Dämonen-Aktivierung” .

AKTIVIERUNGSPHASE

Während der Aktivierungsphase führen die Spieler ihre Züge aus, indem sie ihre Figuren aktivieren. Die Reihenfolge, in der dies geschieht, wird vom Initiativestapel bestimmt.

Die Aktivierungsphase ist in die folgenden zwei Schritte unterteilt, die so lange wiederholt abgehandelt werden, bis der Initiativestapel aufgebraucht ist:

1. **Initiativekarte aufdecken:** Die oberste Karte des Initiativestapels wird für alle Spieler sichtbar aufgedeckt.
   - Falls keine Karte aufgedeckt werden kann, weil der Stapel leer ist, endet die Aktivierungsphase.
2. **Aktivieren:** Wird eine Marine-Initiativekarte aufgedeckt, wird der Marine, den die aufgedeckte Karte zeigt, aktiviert. Falls eine Zerstörer-Initiativekarte aufgedeckt wird, erschöpft der Zerstörer eine Dämonenkarte seiner Wahl und aktiviert der Reihe nach jeden Dämon, der mit dem Typ dieser Karte übereinstimmt.

Verwandte Themen: Dämonen-Aktivierung, Initiativestapel, Zerstörer, Marine-Aktivierung, Respawn, Statusphase

ANGREIFEN

Marines und Dämonen führen Angriffe aus, um sich gegenseitig Schaden zuzufügen. Der Marine oder Dämon, der einen Angriff ausführt, ist der Angreifer. Der Marine oder Dämon, der angegriffen wird, ist der Verteidiger.

Um einen Angriff auszuführen, befolgen die Spieler die folgenden Schritte:

1. **Verteidiger benennen:** Der Angreifer nennt die Figur, die er angreifen möchte. Jene Figur ist der Verteidiger.
   - Der Verteidiger muss sich in Sichtlinie und Reichweite des Angreifers befinden.
   - Der Verteidiger muss eine feindliche Figur sein.
2. **Angriffswurf:** Der Angreifer wirft seine Würfel.
   - Falls der Angreifer ein Marine ist, wirft er die Würfel, die im Angriffsfeld seiner Aktionskarte angegeben sind. Falls eine Fähigkeit einer Klassenkarte oder Glory-Kill-Karte einen Angriff erlaubt, gibt diese Fähigkeit die Anzahl und Farbe der Würfel an, die der Marine wirft.
   - Falls der Angreifer ein Dämon ist, wirft der Zerstörer Anzahl und Farbe der Würfel, die im Angriffsfeld seiner Dämonenkarte angegeben sind.
3. **Verteidigung aufdecken:** Der Verteidiger deckt eine Karte zur Verteidigung auf. Dies ist seine Verteidigungskarte.
   - Falls der Verteidiger ein Marine ist, deckt er die oberste Karte seines Aktionsstapels auf. Falls der Verteidiger ein Dämon ist, deckt er die oberste Karte seines Ereignisstapels auf.
   - Falls sich der Verteidiger in Deckung befindet, darf er, nachdem er eine Verteidigungskarte aufgedeckt hat, die aufgedeckte Karte ablegen und eine neue Karte ziehen. Dabei wird die zuerst aufgedeckte Karte ignoriert.
   - Falls der Verteidiger keine Verteidigungskarte aufdecken kann, weil sein Stapel aufgebraucht ist, mischt er seinen Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden. Dann deckt er eine Verteidigungskarte von diesem Stapel auf.
   - Falls der Stapel aufgebraucht ist und es keine Karten im Ablagestapel gibt, kann der Verteidiger keine Verteidigungskarte aufdecken.
4. **„Beim Verteidigen“-Effekte anwenden:** Der Verteidiger kann das Angriffsergebnis verändern, indem er „Beim Verteidigen“-Effekte seiner Karten nutzt.
5. **„Beim Angreifen“-Effekte anwenden:** Der Angreifer kann das Angriffsergebnis verändern, indem er „Beim Angreifen“-Effekte seiner Karten nutzt.
6. **Schaden zufügen:** Beide Spieler bestimmen die Ergebnisse des Angriffs. Dann wird die aufgedeckte Karte abgelegt.
   - Die Anzahl der Schild-Symbole (⛊) auf der aufgedeckten Karte wird von der Anzahl der gewürfelten Schadenssymbole (✲) abgezogen. Der Verteidiger erleidet für jedes übrig gebliebene Schadenssymbol 1 Schaden.
   - Falls der Verteidiger ein Ausweichsymbol (⛌) aufgedeckt hat, wird sämtlicher Schaden aufgehoben.

- Ein Angriff kann nicht während eines anderen Angriffs ausgeführt werden.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Aktivierungsphase, Haupt-Aktion, Reichweite, Schaden, Sichtlinie

ANGREIFER

Als Angreifer werden sowohl die Figur auf dem Spielplan, die einen Angriff ausführt, als auch der Spieler, der diese Figur kontrolliert, bezeichnet.

Verwandte Themen: Angriff, Sichtlinie

ANGRIFFSFELD

Im Angriffsfeld befindet sich die maximale Reichweite eines Angriffs, sowie Würfelsymbole, welche die Anzahl und Farbe der beim Angriffswurf zu werfenden Würfel festlegen.

MARINE-Angriffsfeld

DÄMONEN-Angriffsfeld

Verwandte Themen: Aktionskarten, Angreifen, Dämonenkarten, Reichweite

ARGENT-ENERGIE

Der Zerstörer darf Argent-Energie ausgeben, um Fähigkeiten mit dem Argent-Energiesymbol (⅄) auszulösen. Argent-Energie im Besitz des Zerstörers wird durch Argent-Energiemarker repräsentiert, die auf Dämonenkarten sowie auf die Invasionskarte platziert werden.

- Nachdem der Zerstörer in der Statusphase Karten gezogen hat, darf er bis zu 3 Ereigniskarten von der Hand ablegen, um für jede abgelegte Karte 1 Argent-Energiemarker zu erhalten.
- Sobald der Zerstörer Argent-Energie erhält, nimmt er die entsprechende Anzahl Argent-Energiemarker aus dem Vorrat und platziert sie auf seiner Invasionskarte oder auf eine aufgedeckt liegende Dämonenkarte.
  - Die Invasionskarte und die Dämonenkarten können beliebig viele Argent-Energiemarker auf sich haben.
- Um eine Fähigkeit einer Dämonenkarte mit 1 oder mehr Argent-Energiesymbolen (⅄) abzuhandeln, legt der Zerstörer so viele Argent-Energiemarker von dieser Dämonenkarte ab, wie neben der Fähigkeit angegeben sind.
- Viele Invasionsgruppen zeigen das Argent-Energiesymbol (⅄) und einen zugehörigen Wert. Sobald der Zerstörer eine solche Invasionsgruppe beschwört, erhält er Argent-Energiemarker in Höhe des angegebenen Wertes und muss sie auf die Dämonenkarten der beschworenen Invasionsgruppe beliebig verteilen.
- Nachdem der Zerstörer eine Invasionsgruppe beschworen hat, darf er eine beliebige Anzahl der auf der Invasionskarte liegenden Argent-Energiemarker auf der Dämonenkarten der beschworenen Invasionsgruppe platzieren. Alle Argent-Energiemarker, die auf der Invasionskarte verbleiben, werden abgelegt.
- Falls eine Dämonenkarte, auf der Argent-Energiemarker liegen, auf die verdeckte Seite gedreht wird, werden alle darauf liegenden Argent-Energiemarker abgelegt.
- Argent-Energiemarker können nicht auf verdeckt liegenden Dämonenkarten platziert werden.

Verwandte Themen: Dämonen beschwören, Ereigniskarten, Invasionskarten

AUSWEICHEN

Ausweichen wird auf Marine- und Dämonenkarten durch das Ausweichsymbol (⛨) repräsentiert und kann genutzt werden, um sämtlichen Schaden eines Angriffs aufzuheben.

- Falls ein Marine während des Schrittes „Verteidigung aufdecken“ eine Karte mit dem Ausweichsymbol aufdeckt, wird sämtlicher Schaden dieses Angriffs aufgehoben.
- Die Spezialverteidigung mancher Dämonentypen enthält ein Ausweichsymbol. Sobald solch ein Dämon während des Schrittes „Verteidigung aufdecken“ ein Spezialverteidigungssymbol aufdeckt, wird sämtlicher Schaden des Angriffs aufgehoben.

Verwandte Themen: Angreifen, Marine, Spezialverteidigung

BEDROHUNGS- UND FORTSCHRITTSMARKER

Bedrohungsmarker

Fortschrittsmarker

Diese Marker werden für verschiedene Zwecke im Spiel genutzt, welche auf den Bedrohungs- und Missionskarten der jeweiligen Mission beschrieben werden.

Verwandte Themen: Bedrohungskarten, Missionskarten

BEDROHUNGSKARTEN

Jeder Mission ist eine Bedrohungskarte zugewiesen, die dem Zerstörer vorgibt, wie er in dieser Mission Portale aktivieren und daraus Dämonen beschwören kann.

Verwandte Themen: Dämonen beschwören, Mission, Portalmarker

BEFREUNDETE FIGUREN

Marines gelten als mit anderen Marines befreundet. Dämonen gelten als mit anderen Dämonen befreundet.

Verwandte Themen: Figur

BENACHBART

Falls sich zwei Felder eine Ecke und/oder Kante teilen, gelten sie als benachbart.

- Zwei Felder sind nicht benachbart, falls ihre gemeinsame Kante von blockierendem oder unpassierbarem Gelände, einer Wand oder einer Tür getrennt wird.
- Zwei diagonal angrenzende Felder, deren gemeinsame Ecke blockierendes Gelände, unpassierbares Gelände, eine Wand oder eine Tür ist, sind nicht benachbart, es sei denn eines der anderen Felder, das diese Ecke gemeinsam hat, ist benachbart zu beiden diagonalen Feldern (siehe „Beispiele zur Bewegung" auf Seite 21).
- Figuren und Marker sind zueinander benachbart, falls sie sich auf benachbarten Felder befinden.
- Steht auf der Kante eines Feldes eine Tür, gelten das Feld und die Tür als benachbart. Besetzt eine Figur dieses Feld, ist sie zur Tür benachbart.
- Im Rahmen der Marine-Bewegung gelten alle aktiven Teleporter als benachbart.

Verwandte Themen: Blockierendes Gelände, Fliegen, Spielplan, Unpassierbares Gelände, Teleporter, Gelände, Wand

BENOMMEN

Siehe „Glory Kill".

BETÄUBT

„Betäubt" ist ein Zustand, der Marines und Dämonen viel verwundbarer für Angriffe macht.

- Falls ein Marine betäubt wird, platziert er eine Betäubungskarte neben seiner Marinekarte.
- Falls ein Dämon betäubt wird, wird ein Betäubungsmarker neben der Figur auf den Spielplan platziert.
- Die Betäubung hat folgende Effekte auf die Figur:
  - Sie kann sich nicht durch das Aufdecken einer Karte gegen Angriffe verteidigen und kann nicht in Deckung gehen.
  - Bevor die betäubte Figur für einen Angriff würfelt, muss sie 1 Würfel ihrer Wahl entfernen.
- Wie auf der „Betäubt"-Karte beschrieben, ist eine Figur nicht länger betäubt, nachdem sie einen Angriff ausgeführt hat oder nachdem sie angegriffen worden ist.
- Solange eine Figur betäubt ist, kann sie nicht erneut betäubt werden.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Angreifen, Deckung, Dämon, Marine, Verteidiger

BEWEGUNG

Während ihrer Aktivierung geben Figuren Bewegungspunkte aus, um sich über den Spielplan zu bewegen.

- Eine Figur auf ein benachbartes Feld zu bewegen kostet 1 Bewegungspunkt.
- Eine Figur muss 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf ein Feld mit schwierigem Gelände zu bewegen.
  - Ein Feld mit schwierigem Gelände zu verlassen kostet keinen zusätzlichen Bewegungspunkt (sofern das Zielfeld nicht ebenfalls schwieriges Gelände ist).
- Eine Figur kann sich nicht über Kanten bewegen, die unpassierbares Gelände, blockierendes Gelände, Wände oder Türen sind.
- Eine Figur kann sich nicht von ihrem Feld auf ein Feld bewegen, das mit ihrem Feld nur eine einzige Ecke teilt (also auf ein diagonales Feld), es sei denn eines der anderen Felder, das sich dieselbe Ecke mit dem Ausgangsfeld teilt, ist sowohl zum Feld der Figur, als auch zum diagonalen Feld benachbart (d. h. es gibt einen orthogonalen Pfad aus 2 Feldern zum Zielfeld).
- Eine Figur kann sich auf ein Feld bewegen, das eine andere Figur enthält.
  - Eine Figur muss 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf ein Feld zu bewegen, das von einer feindlichen Figur besetzt ist.
  - Eine kleine Figur kann ihre Bewegung niemals auf einem Feld beenden, das von einer anderen Figur besetzt ist. Sie muss sich so bewegen, dass sie ihre Bewegung nicht auf dem Feld einer anderen Figur beendet.
- Falls sich ein Marine auf ein Feld bewegt, das von einer feindlichen Figur besetzt ist, und diese feindliche Figur benommen ist, führt der Marine einen Glory Kill aus.
- Für große Figuren gelten spezielle Bewegungsregeln (siehe „Große Figuren" auf Seite 12).
- Für Teleporter gelten spezielle Bewegungsregeln (siehe „Teleporter" auf Seite 18).

Verwandte Themen: Benachbart, Bewegungspunkte, Blockierendes Gelände, Figur, Große Figuren, Zerstörer, Marine, Schwieriges Gelände, Teleporter, Unpassierbares Gelände

BEWEGUNGSPUNKTE

Während ihrer Aktivierung kann eine Figur Bewegungspunkte ausgeben, die sie während dieser Aktivierung erhält.

- Eine Figur kann ihre Bewegungspunkte auf mehrere Arten während ihrer Aktivierung erhalten.
  - Ein Dämon erhält Bewegungspunkte normalerweise durch den Geschwindigkeitswert seiner Dämonenkarte, aber manchmal auch durch Fähigkeiten und Ereigniskarten.
  - Marines erhalten Bewegungspunkte normalerweise durch den Geschwindigkeitswert ihrer Aktionskarten, aber manchmal auch durch Fähigkeiten und Klassenkarten.
- Eine Figur kann ihre Bewegungspunkte während ihrer Aktivierung jederzeit ausgeben, außer während eines Angriffs, es sei denn, ein Karteneffekt besagt etwas anderes.
- Alle Bewegungspunkte werden addiert und können beliebig ausgegeben werden.
  - Falls ein Marine Bewegungspunkte von einer Haupt-Aktionskarte erhält, kann er während seiner Aktivierung weiterhin zusätzliche Bewegungspunkte von Bonus-Aktionskarten erhalten.
- Bewegungspunkte, die am Ende der Aktivierung einer Figur nicht ausgegeben wurden, verfallen.
- Eine Figur kann eine zu ihr benachbarte Tür öffnen, indem sie einen Bewegungspunkt ausgibt.
- Falls eine Figur außerhalb ihrer Aktivierung Bewegungspunkte erhält, darf sie diese sofort ausgeben. Anschließend verfallen nicht ausgegebene Bewegungspunkte.

Verwandte Themen: Bewegung, Dämonen-Aktivierung, Figur, Marine-Aktivierung, Türen

BLOCKIERENDES GELÄNDE

Blockierendes Gelände wird durch eine durchgehende rote Linie an den Kanten von Feldern auf dem Spielplan dargestellt.

- Figuren können sich nicht durch blockierendes Gelände bewegen.
- Zwei Felder, deren gemeinsame Kante von blockierendem Gelände getrennt wird, sind nicht benachbart.
- Zwei diagonal angrenzende Felder, deren gemeinsame Ecke blockierendes Gelände ist, sind nicht benachbart, es sei denn eines der anderen Felder, das diese Ecke gemeinsam hat, ist benachbart zu beiden diagonalen Feldern.
- Falls eine Figur aufgrund eines Spieleffekts verschoben wird, kann sie nicht durch blockierendes Gelände bewegt werden.
- Blockierendes Gelände blockiert Sichtlinie und bietet Deckung.
- Große Figuren ignorieren bei der Bewegung blockierendes Gelände und können sich sowohl auf Felder bewegen, deren Kanten mit einer durchgehenden roten Linie markiert sind, als auch ihre Bewegung darauf beenden.
- Dämonen mit der Fähigkeit „Fliegen“ können sich auf von blockierendem Gelände umrahmte Felder bewegen und ihre Bewegung dort beenden.

Verwandte Themen: Bewegungspunkte, Fähigkeiten, Fliegen, Sichtlinie, Spielplan, Wand

BONUS-AKTIONEN

Während der Aktivierung eines Marines kann dieser beliebig viele Bonus-Aktionen abhandeln.

- Bonus-Aktionen werden durch das Bonus-Aktionssymbol (») gekennzeichnet.
- Um eine Bonus-Aktionskarte von der Hand zu spielen, platziert der Marine die Karte aufgedeckt in seinem Spielbereich.
- Falls eine Bonus-Aktionskarte einen Geschwindigkeitswert enthält, erhält der Marine die entsprechende Anzahl Bewegungspunkte.
  - Diese Bewegungspunkte kann er während seiner Aktivierung jederzeit ausgeben; er muss nicht alle Bewegungspunkte gleichzeitig ausgeben, sondern kann sie nach Belieben aufteilen.
- Falls eine Bonus-Aktionskarte ein Angriffsfeld hat, kann der Marine einen Angriff gemäß den Angaben im Angriffsfeld unten links auf der Karte ausführen.
- Viele Bonus-Aktionskarten haben Fähigkeiten, die Angriffe modifizieren oder dem Marine besondere Spieleffekte bieten. Diese kann der Marine abhandeln, indem er die Anweisungen auf der Karte befolgt.
- Falls eine Fähigkeit ein Bonus-Aktionssymbol (»:) hat, kann diese jederzeit gespielt werden, wenn der Marine auch Bonus-Aktionskarten spielen könnte.
- Ein Marine kann auch dann eine oder mehrere Bonus-Aktionen spielen, falls er während seiner Aktivierung keine Haupt-Aktion abhandelt.
- Haupt- und Bonus-Aktionen sind getrennte Begriffe. Falls eine Regel oder ein Spieleffekt eine Haupt-Aktion betrifft, gilt diese(r) nicht für Bonus-Aktionen und umgekehrt.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Angreifen, Bewegungspunkte, Fähigkeiten, Haupt-Aktion, Marine-Aktivierung

DÄMON

Dämonen werden vom Zerstörer kontrolliert. Auf dem Spielplan wird jeder Dämon von einer Figur repräsentiert. Allen Dämonen des gleichen Typs teilen sich eine Dämonenkarte, welche die Attribute und Fähigkeiten jedes Dämons dieses Typs angibt.

Verwandte Themen: Dämonenkarten, Figur, Zerstörer

DÄMONEN-AKTIVIERUNG

Während der Aktivierung eines Dämons darf er einen Angriff ausführen und eine beliebige Anzahl der Bewegungspunkte ausgeben, die er zuvor erhalten hat.

- Sobald ein Dämon aktiviert wird, erhält er sofort Bewegungspunkte in Höhe des Geschwindigkeitswertes auf seiner Dämonenkarte.
- Ein Dämon kann seine Bewegungspunkte während seiner Aktivierung jederzeit ausgeben. Nicht ausgegebene Bewegungspunkte sind am Ende der Aktivierung verloren.
- Um einen Dämonentyp zu aktivieren, muss der Zerstörer die entsprechende Dämonenkarte erschöpfen. Dieser Dämonentyp kann nicht erneut aktiviert werden, bis die Dämonenkarte wieder spielbereit gemacht wurde.
- Dämonen werden einer nach dem anderen aktiviert.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Aktivierungsphase, Angreifen, Bewegungspunkte

DÄMONEN BESCHWÖREN

Um Dämonen auf dem Spielplan zu platzieren, muss der Zerstörer sie beschwören. Dazu befolgt er die folgenden Schritte:

1. **Portal wählen:** Der Zerstörer wählt ein aufgedecktes Portal auf dem Spielplan.
    - Auf der Bedrohungskarte der Mission ist beschrieben, wie die verdeckten Portale aufgedeckt werden.
2. **Invasionsgruppe wählen:** Der Zerstörer wählt 1 der 2 Invasionsgruppen auf der Invasionskarte, die dem gewählten Portal entsprechen (blau, gelb oder rot).
3. **Dämonen platzieren:** In absteigender Reihenfolge platziert der Zerstörer für jede Invasionsgruppe Dämonenfiguren dieses Typs in Höhe der auf der Invasionskarte angegebenen Anzahl auf dem Spielplan. Er muss die Dämonen auf dem gewählten Portal oder benachbart zu diesem platzieren.
    - Der Zerstörer beschwört die Figuren eine nach der anderen.
    - Falls die Dämonenkarte eines beschworenen Dämonentyps noch nicht aufgedeckt ist, dreht der Zerstörer sie auf die aufgedeckte Seite, sobald er die Dämonen beschwört.
4. **Argent-Energie erhalten:** Der Zerstörer erhält die neben dem Argent-Energiesymbol (⅄) der Invasionsgruppe angegebene Anzahl Argent-Energiemarker.
    - Er muss sie auf die Dämonenkarten platzieren, die den in der Gruppe aufgeführten Dämonen entsprechen.
5. **Portalmarker ablegen:** Nachdem der Zerstörer jede Figur seiner gewählten Invasionsgruppe auf dem Spielplan platziert hat, legt er den Portalmarker ab, außer es ist anders angegeben.

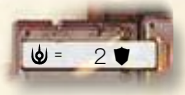
- Nachdem die Beschwörung abgeschlossen worden ist, darf der Zerstörer eine beliebige Anzahl Argent-Energiemarker von der Invasionskarte auf Dämonenkarten verteilen, die der beschworenen Invasionsgruppe entsprechen. Anschließend müssen nicht verteilte Argent-Energiemarker abgelegt werden.
- Falls eine Figur nicht auf oder neben dem Portalmarker platziert werden kann, muss sie auf dem nächsten nicht besetzten Feld platziert werden. Dies ist das Feld, das die geringste Anzahl Felder vom Portal entfernt ist und zu dem sich die Figur nach den normalen Bewegungsregeln bewegen kann.
    - Falls eine große Figur platziert wird, muss sie so nah wie möglich an dem Portal platziert werden, ohne andere Figuren zu verschieben.
- Große Figuren und Dämonen mit der Fähigkeit „Fliegen" ignorieren bei der Beschwörung Gelände.

Verwandte Themen: Argent-Energie, Dämon, Große Figuren, Zerstörer, Portalmarker

DÄMONENKARTEN

Zu jedem Dämonentyp gibt es 1 Dämonenkarte im Spiel. Eine Dämonenkarte zeigt die Attribute, Fähigkeiten und das Angriffsfeld der zugehörigen Dämonen.

- Auf jeder Dämonenkarte gibt es die folgenden Werte: Geschwindigkeit, Reichweite, Lebenspunkte und Benommenheit.
    - **Geschwindigkeit:** Dieser Wert gibt an, wie viele Bewegungspunkte jeder Dämon zu Beginn seiner Aktivierung erhält.
    - **Reichweite:** Dieser Wert gibt die maximale Anzahl Felder an, die ein Marine vom Dämon entfernt sein kann, damit der Dämon einen Angriff gegen diesen Marine ausführen kann.
    - **Lebenspunkte:** Dieser Wert gibt an, wie viel Schaden der Dämon erleiden kann, bevor er getötet wird.
    - **Benommenheit:** Dieser Wert gibt an, wie viel Schaden der Dämon erleiden kann, bevor er benommen wird.
- Jeder Dämon hat ein Spezialverteidigungssymbol (⛨) gefolgt von einem Schildsymbol (🛡) oder einem Ausweichsymbol (⛨). Falls während des Schrittes „Verteidigung aufdecken", die aufgedeckte Karte ein Spezialverteidigungssymbol (⛨) zeigt, erhält der Dämon für diesen Angriff die auf der Dämonenkarte angegebenen Schilde oder das Ausweichsymbol.



- Viele Dämonenkarten haben Fähigkeiten. Diese beschreiben, wann sie genutzt und wie sie abgehandelt werden können. Fähigkeiten mit Argent-

Energiesymbol (⅄) erfordern, dass der Zerstörer Argent-Energie ausgibt, um die Fähigkeit zu nutzen.

- Solange sich mindestens 1 Dämonenfigur eines Typs auf dem Spielplan befindet, liegt die Dämonenkarte dieses Typs **aufgedeckt** im Spielbereich des Zerstörers. Falls sich keine Figuren eines Dämonentyps auf dem Spielplan befinden, liegt die entsprechende Dämonenkarte **verdeckt** im Spielbereich des Zerstörers.
- Sobald die letzte Figur eines Dämonentyps getötet wird, wird deren Dämonenkarte auf die verdeckte Seite gedreht und alle auf ihr liegenden Argent-Energiemarker werden sofort abgelegt.
- Während jeder Statusphase kann der Zerstörer bis zu 3 Ereigniskarten von der Hand ablegen, um die gleiche Anzahl Argent-Energiemarker auf seinen aufgedeckten Dämonenkarten platzieren zu können.
- Um einen Dämonentyp während einer Spielrunde zu aktivieren, erschöpft der Zerstörer die entsprechende Dämonenkarte.
  - Falls eine Dämonenkarte erschöpft ist, kann der entsprechende Dämonentyp nicht wieder aktiviert werden, bis die Dämonenkarte spielbereit gemacht worden ist.
- Während der Statusphase macht der Zerstörer alle seine erschöpften Dämonenkarten spielbereit.

Verwandte Themen: Angreifen, Argent-Energie, Bewegung, Ereigniskarten, Erschöpft, Fähigkeiten, Figur, Getötet, Schaden, Spielplan

DECKUNG

Wenn sich eine Figur hinter Wänden, Gelände oder anderen Figuren versteckt, wird dies als Deckung bezeichnet. Falls sich der Verteidiger während des Schrittes „Verteidigung aufdecken" in Deckung befindet, darf er die aufgedeckte Verteidigungskarte wirkungslos ablegen und eine zweite Verteidigungskarte ziehen. Falls er dies tut, muss er die zweite aufgedeckte Karte als Verteidigungskarte nutzen.

- Nachdem ein Angreifer Sichtlinie bestimmt hat, muss er prüfen, ob der Verteidiger in Deckung ist.
- Um festzustellen, ob der Verteidiger in Deckung ist, zieht der Angreifer von **derselben** Ecke des Feldes, die zur Bestimmung der Sichtlinie verwendet wurde, imaginäre Linien zu **jeder** Ecke des Feldes, das der Verteidiger besetzt.
  - Falls eine oder mehrere dieser Linien eine Wand, blockierendes Gelände, schwieriges Gelände oder eine andere Figur als die des Angreifers oder Verteidigers kreuzt, befindet sich der Verteidiger in Deckung.
  - Falls keine dieser Linien eine Wand, blockierendes Gelände, schwieriges Gelände oder eine andere Figur als die des Angreifers oder Verteidigers kreuzen, befindet sich der Verteidiger nicht in Deckung.
  - Falls die Ecke, die der Angreifer zur Bestimmung der Sichtlinie verwendet hat, eine gemeinsame Ecken mit dem Feld des Verteidigers ist, kann sich der Verteidiger nicht in Deckung befinden.
- Unpassierbares Gelände bietet keine Deckung.
- Falls der Verteidiger Deckung nutzt, um eine zweite Verteidigungskarte aufzudecken, muss er diese Karte verwenden. Die erste Karte wird ignoriert.
- Große Figuren können sich nicht in Deckung befinden. Sobald eine große Figur der Verteidiger ist, werden die Regeln für Deckung ignoriert.
- Eine betäubte Figur kann sich nicht in Deckung befinden. Sobald eine betäubte Figur der Verteidiger ist, werden die Regeln für Deckung ignoriert.

Verwandte Themen: Angreifen, Angreifer, Figur, Sichtlinie, Spielplan, Verteidiger

EREIGNISKARTEN

Durch Ereigniskarten erlangt der Zerstörer Zugang zu besonderen Fähigkeiten und er kann sie verwenden, um Argent-Energie zu generieren.

- Jede Ereigniskarte enthält eine Fähigkeit, die beschreibt, wann sie genutzt werden kann und welchen Effekt dies hat. Nachdem der Effekt einer Ereigniskarte abgehandelt worden ist, wird sie abgelegt.
- Während der Statusphase zieht der Zerstörer so lange Ereigniskarten von seinem Stapel, bis er 6 Karten auf der Hand hat.
- Nachdem der Zerstörer während der Statusphase Ereigniskarten gezogen hat, darf er bis zu 3 Ereigniskarten von der Hand ablegen, um pro abgelegter Ereigniskarte 1 Argent-Energiemarker zu erhalten.
- Sobald ein Dämon angegriffen wird, deckt der Zerstörer im Schritt „Verteidigung aufdecken" die oberste Karte des Ereignisstapels auf.
  - Jeder Schild auf der Karte hebt 1 Schaden auf.
  - Falls die Karte ein Spezialverteidigungssymbol (🔥) hat, wendet der Zerstörer die auf der Dämonenkarte neben dem Spezialverteidigungssymbol angegebenen Symbole zur Verteidigung an.
- Falls der Zerstörer eine Ereigniskarte ziehen oder aufdecken muss, der Ereignisstapel jedoch aufgebraucht ist, mischt er den Ablagestapel des Ereignisstapels und bildet damit einen neuen Ereignisstapel. Anschließend zieht er die Karte von diesem neuen Stapel oder deckt sie davon auf.
- Es gibt 6 Ereigniskarten-Sets, die jeweils 6 Karten enthalten. Jedes Set wird durch den Set-Namen am unteren Rand der Karte identifiziert.
- Während des Aufbaus bildet der Zerstörer seinen Ereignisstapel, indem er 3 Ereigniskarten-Sets wählt und diese zusammenmischt. Nicht gewählte Sets legt er in die Spielschachtel zurück.

Verwandte Themen: Angreifen, Argent-Energie, Fähigkeiten, Zerstörer, Statusphase

ERSCHÖPFT

Eine erschöpfte Karte wird um 90° gedreht, sodass sie eine horizontale Ausrichtung einnimmt. Eine spielbereite Karte nimmt eine vertikale Ausrichtung ein.

- Erschöpfte Karten können nicht erneut erschöpft werden, bis sie wieder spielbereit sind.
- Um einen Dämonentyp zu aktivieren, muss der Zerstörer die entsprechende Dämonenkarte erschöpfen.
  - Während jeder Statusphase macht der Zerstörer alle erschöpften Dämonenkarten spielbereit.
- Einige Fähigkeiten auf Klassenkarten verlangen vom Marine die Karte zu erschöpfen, auf der die Fähigkeit steht. Falls diese Karte bereits erschöpft ist, kann er die Fähigkeit nicht nutzen, bis die Karte wieder spielbereit ist.
  - Fähigkeiten von Klassenkarten, die genutzt werden können, ohne die Karte zu erschöpfen, können auch genutzt werden, falls die Karte erschöpft ist.
  - Ein Marine macht seine erschöpfte Klassenkarte zu Beginn seiner Aktivierung wieder spielbereit.

Verwandte Themen: Dämonen-Aktivierung, Dämonenkarten, Klassenkarten, Statusphase

FÄHIGKEITEN

Fähigkeiten sind Effekte, die auf Dämonenkarten, Ereigniskarten, Aktionskarten, Klassenkarten und Glory-Kill-Karten zu finden sind.

- Jede Fähigkeit beschreibt, wann sie verwendet werden kann.
- Einige Karten müssen erschöpft werden, um ihren Effekt nutzen zu können. Erschöpfte Karten können nicht erschöpft werden, bis sie wieder spielbereit sind.
  - Fähigkeiten, die genutzt werden können, ohne die Karte zu erschöpfen, können auch genutzt werden, falls die Karte erschöpft ist.
- Fähigkeiten auf Dämonenkarten, denen das Argent-Energiesymbol vorangestellt ist, erfordern, dass der Zerstörer Argent-Energie ausgibt, um die Fähigkeit zu nutzen. Die ausgegebenen Argent-Energiemarker müssen von der betreffenden Dämonenkarte abgelegt werden.
- Spieler können dieselbe Fähigkeit nicht mehrfach zum selben Zeitpunkt verwenden.
  - Der Zerstörer kann nicht mehrere Argent-Energiemarker ausgeben, um die gleiche Dämonenfähigkeit mehr als ein Mal innerhalb eines einzigen Angriffs zu nutzen.
  - Falls der Zerstörer zwei identische Ereigniskarten zum selben Zeitpunkt spielt, darf er nur den Effekt von 1 dieser Karten abhandeln. (Beispiel: Er kann keine zweite Kopie von „Dämonische Zähigkeit“ abhandeln, um beim Verteidigen ein zweites zuzufügen.)
- Fähigkeiten auf Klassen-, Ereignis- und Dämonenkarten sind immer optional.
- Einige Fähigkeiten werden als Haupt- oder Bonus-Aktionen genutzt. Diese Fähigkeiten sind entweder mit dem Haupt-Aktionssymbol oder dem Bonus-Aktionssymbol gekennzeichnet und können zu jedem Zeitpunkt genutzt werden, wenn ein Marine eine Haupt- oder Bonus-Aktionskarte spielen kann.
- Marines können die Fähigkeiten ihrer Klassenkarten auch dann abhandeln, falls sie getötet wurden und noch nicht respawnt sind.

Verwandte Themen: Argent-Energie, Bonus-Aktionen, Dämonenkarten, Erschöpft, Glory-Kill, Haupt-Aktion, Klassenkarten

FEINDLICHE FIGUREN

Eine feindliche Figur ist eine Figur, die von einem gegnerischen Spieler kontrolliert wird.

- Für Marines gelten Dämonen als feindlich; für Dämonen gelten Marines als feindlich.
- Wenn eine Figur ein Feld betreten möchte, das eine feindliche Figur enthält, muss sie 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben.
- Figuren können Angriffe nur gegen feindliche Figuren ausführen.

Verwandte Themen: Bewegung, Figur

FELDER

Spielplanteile bestehen aus quadratischen Feldern, die von 4 Ecken und 4 Kanten gebildet werden. Figuren und Marker können Felder besetzen.

Verwandte Themen: Bewegung, Blockierendes Gelände, Figur, Schwieriges Gelände, Spielplan, Unpassierbares Gelände

FIGUR

Alle Marines und Dämonen werden auf dem Spielplan von Plastikfiguren repräsentiert.

- Jeder Marine-Spieler kontrolliert 1 Marine-Figur. Jeder Marine hat eine entsprechende Marinekarte.
- Der Zerstörer kontrolliert mehrere Dämonenfiguren verschiedener Typen. Zu allen Dämonen des gleichen Typs gehört eine entsprechende Dämonenkarte.
- Es gibt Figuren in zwei Größen: klein und groß.
  - Kleine Figuren besetzen 1 Feld auf dem Spielplan.
  - Große Figuren (Mancubus, Höllenbaron und Cyberdemon) besetzen mehrere Felder auf dem Spielplan.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Große Figuren, Marinekarte, Spielplan

FLIEGEN

Einige Dämonen haben die Fähigkeit „Fliegen“. Diese Fähigkeit erlaubt diesen Dämonen, bestimmte Geländemerkmale bei der Bewegung zu ignorieren.

- „Fliegen“ kann nicht genutzt werden, um sich durch eine Wand oder geschlossene Tür zu bewegen.
- Bezogen auf die Bewegung einer „fliegenden“ Figur, gelten aneinander angrenzende Felder mit blockierendem oder unpassierbarem Gelände als benachbart.
- „Fliegende“ Dämonen können sich auf Felder mit schwierigem Gelände bewegen, ohne zusätzliche Bewegungspunkte ausgeben zu müssen.
- „Fliegende“ Dämonen können ihre Bewegung auf Feldern mit blockierendem oder unpassierbarem Gelände beenden.
- „Fliegende“ Dämonen können von feindlichen Figuren besetzte Felder betreten, ohne zusätzliche Bewegungspunkte ausgeben zu müssen.
- „Fliegende“ Dämonen können ihre Bewegung nicht auf von feindlichen Figuren besetzten Feldern beenden.
- Falls ein „fliegender“ Dämon ein Feld besetzt, das vollständig von blockierendem Gelände eingeschlossen ist, oder dieses Feld Teil einer Gruppe Felder ist, die vollständig von blockierendem Gelände eingeschlossen sind, können Marines Sichtlinie zu diesem Dämon ziehen und die Reichweite des Angriffs zum Dämon prüfen. Die Kanten des besetzten Feldes (bzw. der Gruppe von Feldern) bieten dem Dämon keine Deckung.

Verwandte Themen: Benachbart, Bewegung, Blockierendes Gelände, Dämonenkarten, Fähigkeiten, Schwieriges Gelände, Unpassierbares Gelände

FORTSCHRITTSMARKER

Siehe „Bedrohungs- und Fortschrittsmarker”.

GEGENSTÄNDE

Der Begriff „Gegenstände“ fasst Waffen und Medikits zusammen, welche die Marines während der Mission erhalten können. Jeder Gegenstand wird von einem Marker repräsentiert, der ein Feld auf dem Spielplan besetzt. Falls ein Marine solch ein Feld besetzt, darf er den Gegenstand erhalten. Ein Marine muss keine Bewegungspunkte ausgeben, um einen Gegenstand zu erhalten.

- Während eines Angriffs kann ein Marine keinen Gegenstand erhalten.

Es gibt zwei Arten von Gegenständen:

- **Medikit:** Sobald ein Marine ein Medikit erhält, legt er den Marker ab und heilt sich sofort um 5 Lebenspunkte.

- **Waffen:** Sobald ein Marine eine Waffe erhält, legt er den Waffenmarker vom Spielplan in seinen Spielbereich. Anschließend nimmt er das Aktionskarten-Set mit dem zum Waffenmarker passenden Symbol, mischt die Karten des Sets verdeckt und platziert das Set oben auf seinem Aktionsstapel.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Marine, Schaden, Spielplan

GEHEIME INFORMATIONEN

Während einer Partie muss der Zerstörer seine Invasionskarte und verdeckten Dämonenkarten vor den Marines geheim halten. Die Marines dürfen ihre Aktions- und Glory-Kill-Karten einander nicht zeigen, dürfen sich jedoch offen darüber austauschen.

- Marines dürfen sich die ungenutzten Invasions- und Dämonenkarten nicht ansehen.

Verwandte Themen: Dämonenkarten, Invasionskarten, Zerstörer, Marine

GELÄNDE

Das Gelände repräsentiert Hindernisse und Merkmale auf dem Spielplan, die Einfluss auf die Bewegung und die Sichtlinie haben.

- Es gibt drei Arten von Gelände, die durch farbige Linien hervorgehoben sind.
  - Schwieriges Gelände wird durch eine blau gepunktete Linie dargestellt.
  - Unpassierbares Gelände wird durch eine rot gepunktete Linie dargestellt.
  - Blockierendes Gelände wird durch eine durchgehende rote Linie dargestellt.
- Eine Gruppe zusammenhängender, benachbarter Felder, die vollständig entweder von einer farbigen Kante oder einer Kombination aus farbigen Kanten und Wänden umgeben sind, haben diesen Geländetyp gemeinsam. Der Rand jedes dieser Felder wird als die entsprechende Farbe behandelt.

Verwandte Themen: Bewegung, Blockierendes Gelände, Schwieriges Gelände, Sichtlinie, Unpassierbares Gelände

GESCHWINDIGKEITSWERT

Siehe „Bewegungspunkte”.

GETÖTET

Sobald ein Marine oder Dämon Schaden in Höhe der Anzahl seiner Lebenspunkte erleidet, wird er sofort getötet.

- Sobald ein Dämon getötet wird, entfernt der Zerstörer dessen Figur vom Spielplan und legt alle dieser Figur zugewiesenen Schadensmarker in den Vorrat zurück.
- Sobald der letzte Dämon eines Dämonentyps vom Spielplan entfernt wird, dreht der Zerstörer die entsprechende Dämonenkarte um, sodass diese verdeckt ist.
  - Jegliche Argent-Energiemarker auf dieser Dämonenkarte werden sofort abgelegt und zurück in den Vorrat gelegt.

- Sobald ein Marine getötet wird, wird seine Figur vom Spielplan entfernt und auf seiner Marinekarte platziert; alle Schadensmarker werden von der Karte abgelegt und zurück in den Vorrat gelegt. Außerdem mischt der Marine seine Handkarten und seinen Ablagestapel in seinen Aktionsstapel und zieht so lange Aktionskarten, bis er sein Handkartenlimit erreicht.
- Ein getöteter Marine respawnt zu Beginn seiner nächsten Aktivierung auf dem Spielplan.
- Immer, wenn ein Marine getötet wird, erhält der Zerstörer 1 Killmarker.
- Ein Marine kann die Fähigkeiten seiner Klassenkarte auch dann abhandeln, wenn er getötet wurde und noch nicht respawnt ist.
- Ein getöteter Marine verliert keine seiner Waffen-Sets aus seinem Aktionsstapel.

Verwandte Themen: Figur, Schaden, Lebenspunkte, Respawn, Telefrag

GLORY KILL

Ein Glory Kill ist eine besondere Möglichkeit für Marines, Dämonen zu töten. Um einen Glory Kill auszuführen, muss sich ein Marine auf ein Feld bewegen, das einen benommenen Dämon enthält. Dieser Dämon wird sofort getötet. Anschließend zieht der Marine 1 Glory-Kill-Karte und heilt sich um 2 Schaden (wie auf der Karte angegeben).

- Auf jeder Dämonenkarte ist ein Benommenheitswert angegeben. Sobald ein Dämon Schaden erlitten hat, der gleich oder höher als der Benommenheitswert ist, wird der Dämon benommen.
- Der Benommenheitswert eines Dämons kann durch Karteneffekte reduziert werden. Alle Reduzierungen des Benommenheitswertes sind kumulativ; mit Ausnahme von Reduzierungen des aufgedruckten Benommenheitswertes; bei Reduzierungen des aufgedruckten Benommenheitswertes wird nur die höchste Reduzierung angewendet.
- Um ein von einem Dämon besetztes Feld zu betreten, muss ein Marine 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben.
- Glory-Kill-Karten werden verdeckt im Spielbereich des Marines platziert, bis er entscheidet sie zu nutzen.
- Ein Marine darf ungenutzte Bewegungspunkte ausgeben, nachdem er einen Glory Kill ausgeführt hat.
- Glory-Kill-Karten bieten besondere Fähigkeiten, die beschreiben, wann sie genutzt werden können und wie sie abgehandelt werden.
- Ein Marine kann beliebig viele Glory-Kill-Karten haben.
- Glory-Kill-Karten werden nicht abgelegt, sobald der Marine getötet wird.
- Der Telefrag eines benommenen Dämons gilt als Glory Kill.
- Falls ein Marine eine Glory-Kill-Karte ziehen muss, der Glory-Kill-Stapel jedoch aufgebraucht ist, mischt er den Ablagestapel und bildet einen neuen Stapel Glory-Kill-Karten. Dann zieht er Karten von diesem neuen Stapel.

Verwandte Themen: Bewegung, Dämonenkarten, Fähigkeiten, Feindliche Figuren, Getötet, Heilung, Telefrag

GRANATEN

Es gibt drei Typen von Granaten: Hand-, Saug- und Ablenkungsgranaten.

- Jede Granate entspricht einem Waffen-Set aus nur 1 Karte mit einem entsprechenden Waffenmarker.
- Sobald ein Marine seinem Aktionsstapel eine Granate hinzufügt, platziert er den Waffenmarker dieser Granate aufgedeckt in seinen Spielbereich. Sobald der Marine eine Granaten-Aktionskarte nutzt, platziert er den zugehörigen Granatenmarker gemäß den Anweisungen auf der Karte verdeckt auf dem Spielplan. Dieser Marker gilt nicht als Waffenmarker.

Aufgedeckt

Verdeckt

  - Sobald ein Granatenmarker gemäß den Anweisungen auf der Karte zurückgenommen wird, platziert der Marine den Waffenmarker aufgedeckt in seinem Spielbereich.
- Ein Marine kann nicht mehr als eine Kopie desselben Granatentyps haben.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Waffen-Set, Waffenmarker

GROSSE FIGUREN

Die Figurenbasen von großen Figuren besetzen 2 oder mehr Felder auf dem Spielplan.

- Mancubus, Höllenbaron und Cyberdemon sind große Figuren.
- Große Figuren können sich nicht diagonal, sondern ausschließlich orthogonal bewegen.
  - Nachdem sich eine große Figur bewegt hat, muss jeder Teil ihrer Basis ein Feld besetzen, das zu dem Feld benachbart ist, das es vorher besetzt hat. (Siehe Anhang 1: Beispiele zur Bewegung, Seite 21).
- Große Figuren, die 2 oder 6 Felder besetzen, müssen einen Bewegungspunkt ausgeben, um sich um 90° zu drehen. Nach der Drehung muss die Basis der Figur mindestens die Hälfte der Felder besetzen, die sie vor der Drehung besetzt hat.
- Große Figuren ignorieren die Effekte von Gelände, sobald sie sich bewegen oder beschworen werden.
  - Felder, die Kanten oder Ecken mit blockierendem oder unpassierbarem Gelände gemeinsam haben, gelten für große Figuren in Bezug auf deren Bewegung als benachbart.
  - Große Figuren können Felder mit blockierendem oder unpassierbarem Gelände betreten und ihre Bewegung darauf beenden.

  - Große Figuren können sich auf Felder mit schwierigem Gelände bewegen, ohne zusätzliche Bewegungspunkte ausgeben zu müssen.
- Eine große Figur kann sich auf von Gegnern besetzte Felder bewegen, ohne zusätzliche Bewegungspunkte auszugeben.
- Große Figuren können ihre Bewegung auf Feldern, die von einem oder mehreren kleinen Figuren besetzt sind, beenden. Dann werden diese kleinen Figuren verschoben.
  - Jede verschobene Figur wird auf dem nächsten nicht besetzten Feld platziert.
  - Das für eine Figur nächste Feld wird bestimmt, indem von dem Feld aus, auf dem sich die Figur gerade befindet, die geringste Anzahl Felder zu einem unbesetzten Feld gezählt wird, auf das sich die Figur durch Befolgung der normalen Bewegungsregeln bewegen könnte.
  - Falls nach den im vorigen Punkt genannten Regeln mehrere Felder als das nächste Feld bestimmt werden können, wählt der Spieler, der die kleine Figur kontrolliert, auf welchem dieser Felder die Figur platziert wird.
  - Falls eine große Figur ihre Bewegung so beendet, dass sie mehrere Felder besetzt, auf denen sich kleine Figuren befinden, werden zuerst alle Dämonen auf den nächsten unbesetzten Feldern platziert, gefolgt von den Marine-Figuren in einer Reihenfolge nach Wahl der Marines.
- Sobald eine große Figur beschworen wird, sie aber aufgrund anderer Figuren nicht auf dem Portal oder auf zum Portal benachbarten Feldern platziert werden kann, werden die kleinen Figuren nicht verschoben. Stattdessen muss der Zerstörer die große Figur so nah wie möglich am Portal platzieren, ohne Figuren zu verschieben.
- Große Figuren können ihre Bewegung nicht auf einem Feld beenden, das von einer anderen großen Figur besetzt wird.
- Große Figuren können nicht in Deckung gehen. Sobald sich eine große Figur verteidigt, werden die Regeln für Deckung ignoriert.
- Falls ein Feld, das eine große Figur besetzt, vollständig von blockierendem Gelände umgeben ist, können Figuren Sichtlinie zu diesem Feld ziehen und die Reichweite prüfen.

Verwandte Themen: Dämonen-Aktivierung, Figur, Zerstörer

HANDKARTENLIMIT

Jeder Spieler hat ein Handkartenlimit. Das Handkartenlimit des Zerstörers beträgt 6; das jedes Marines beträgt 3.

- Einige Fähigkeiten können das Handkartenlimit eines Marines erhöhen. Jede Fähigkeit, die lautet „Handkartenlimit +1“ erhöht das Handkartenlimit jeweils um 1.
- In der Statusphase zieht der Zerstörer so lange Ereigniskarten, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat.
- Am Ende der Aktivierung eines Marines zieht er so lange Aktionskarten, bis er sein Handkartenlimit erreicht hat.
- Es gibt kein maximales Handkartenlimit.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Ereigniskarten, Glory Kill, Statusphase

HAUPT-AKTION

Während der Aktivierung eines Marines darf dieser 1 Haupt-Aktion abhandeln. Eine Haupt-Aktion erlaubt es einem Marine, Bewegungspunkte auszugeben, einen Angriff auszuführen oder beides. Hauptsächlich werden Haupt-Aktionen durch das Spielen von Aktionskarten abgehandelt. Zudem hat jeder Marine eine „Sprint“-Fähigkeit, die auf der Marinekarte abgebildet ist und ebenfalls als Haupt-Aktion verwendet werden kann.

- Haupt-Aktionen auf Aktionskarten werden durch das Haupt-Aktionssymbol ( ) dargestellt.
- Um eine Haupt-Aktionskarte zu spielen, nimmt der Marine diese von seiner Hand und platziert sie aufgedeckt in seinem Spielbereich.
- Sobald ein Marine eine Haupt-Aktionskarte spielt, erhält er Bewegungspunkte in Höhe des Geschwindigkeitswertes der Karte.
  - Diese Bewegungspunkte kann er während seiner Aktivierung jederzeit ausgeben; er muss nicht alle Bewegungspunkte zum selben Zeitpunkt ausgeben.
- Sobald ein Marine eine Haupt-Aktionskarte spielt, darf er einen Angriff gemäß den Angaben im Angriffsfeld unten links auf der Karte ausführen.
  - Falls sich der Dämon, den der Marine für seinen Angriff wählt, innerhalb der auf der Karte angegebenen Reichweite befindet, kann der Marine den Angriff gemäß den Angaben im Angriffsfeld ausführen.
- Am Ende der Marine-Aktivierung werden alle aufgedeckt liegenden Aktionskarten in seinem Spielbereich abgelegt, es sei denn, auf der betreffenden Karte steht ausdrücklich: „Behalte diese Karte im Spiel“.
- Viele Haupt-Aktionskarten haben Fähigkeiten, welche die Angriffe modifizieren oder dem Marine andere einzigartige Spieleffekte bieten.
  - Haupt-Aktionskarten werden abgehandelt, indem der Marine die Anweisungen auf der Karte befolgt.
- Anstatt eine Haupt-Aktionskarte zu spielen, kann ein Marine die „Sprint“-Haupt-Aktion seiner Marinekarte abhandeln, indem er die Anweisungen auf der Karte befolgt.
  - Ein Marine kann eine beliebige Aktionskarte von seiner Hand ablegen, um die „Sprint“-Haupt-Aktion abzuhandeln.
- Haupt-Aktionen und Bonus-Aktionen sind getrennte Begriffe. Falls eine Regel oder ein Spieleffekt eine

Haupt-Aktion betrifft, gilt diese(r) nicht für Bonus-Aktionen und umgekehrt.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Angreifen, Bewegung, Bonus-Aktionen, Fähigkeiten, Marine

HEILUNG

Einige Spieleffekte erlauben einer Figur sich zu heilen. Sobald das passiert, entfernt der Spieler eine Anzahl Schadensmarker in Höhe des geheilten Schadens von seiner Marinekarte bzw. der Dämonen-Figur und legt sie zurück in den Vorrat.

- Immer wenn ein Marine einen Glory Kill ausführt, heilt er sich um 2 Schaden (wie auf der Glory-Kill-Karte angegeben).
- Immer wenn ein Marine ein Medikit erhält, heilt er sich um 5 Schaden.

Verwandte Themen: Gegenstände, Glory Kill, Lebenspunkte, Schaden

INITIATIVESTAPEL

Der Zerstörer bereitet den Initiative-Stapel in jeder Statusphase vor. Der Initiative-Stapel sorgt in jeder Runde für eine zufällige Zugreihenfolge.

- Um den Initiativestapel vorzubereiten, fügt der Zerstörer ihm Initiativekarten hinzu oder entfernt Karten (je nach Notwendigkeit), mischt den Stapel und legt ihn in Reichweite der Spieler auf den Tisch.
- Der Stapel muss je 1 Marine-Initiativekarte für jeden teilnehmenden Marine enthalten. Außerdem muss der Stapel für jeden auf dem Spielplan befindlichen Dämonentyp 1 Zerstörer-Initiativekarte enthalten.
    - Es kann vorkommen, dass im Spielverlauf Zerstörer-Initiativekarten zum Stapel hinzugefügt oder daraus entfernt werden müssen.
    - Während eines laufenden Spiels werden keine Marine-Initiativekarten dem Stapel hinzugefügt oder aus ihm entfernt.
- Zu Beginn jeder Aktivierungsphase wird die oberste Initiativekarte für alle Spieler sichtbar vom Initiativestapel aufgedeckt.
    - Wird die Initiativekarte eines Marines aufgedeckt, beginnt die Aktivierung des entsprechenden Marines. Falls eine Zerstörer-Initiativekarte aufgedeckt wird, erschöpft der Zerstörer eine Dämonenkarte und aktiviert nacheinander alle Dämonen dieses Typs.
    - Falls keine Karte aufgedeckt werden kann, weil keine Karten mehr im Stapel sind, endet die Runde und es beginnt die nächste Runde mit der Statusphase.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Dämonen-Aktivierung, Zerstörer, Marine-Aktivierung, Statusphase

INVASIONSGRUPPE

Eine Invasionsgruppe ist eine Liste von einem oder mehreren Dämonentypen, die der Zerstörer während einer Mission beschwören kann.

- Jede Invasionskarte enthält 6 Invasionsgruppen, von denen je 2 zu einer der 3 Portalstufen gehören.
- Jede Invasionsgruppe enthält eine Liste mit einem oder mehreren Dämonentypen. Vor jedem Dämonentyp steht eine Zahl, die angibt, wie viele Dämonenfiguren der Zerstörer von diesem Typ beschwören kann.
- Viele Invasionsgruppen haben ein Argent-Energiesymbol (⅄) mit einem zugehörigen Wert. Sobald der Zerstörer eine solche Invasionsgruppe beschwört, erhält er die neben dem Symbol angegebene Anzahl Argent-Energiemarker und muss sie auf Dämonenkarten verteilen, die Teil der beschworenen Invasionsgruppe sind.

Verwandte Themen: Dämonen beschwören, Invasionskarte, Zerstörer, Portalmarker

INVASIONSKARTEN

Auf jeder Invasionskarte befindet sich eine Liste aller Dämonen, die der Zerstörer in einer Partie beschwören kann. Die Invasionskarte liegt vor den Marines verdeckt im Spielbereich des Zerstörers. Er allein darf sich die Karte jederzeit anschauen.

- Jede Invasionskarte enthält 6 Invasionsgruppen, von denen je 2 zu einer der 3 Portalstufen gehören. Die Invasionsgruppen bestimmen, welche Dämonen der Zerstörer aus jedem Portal beschwören kann.
- Sobald der Zerstörer während der Statusphase Ereigniskarten ablegt, um Argent-Energie zu erhalten, kann er diese auf der Invasionskarte platzieren.
    - Es können sich beliebig viele Argent-Energiemarker auf der Invasionskarte befinden.
- Viele Invasionsgruppen haben ein Argent-Energiesymbol (⅄) mit einem zugehörigen Wert. Sobald der Zerstörer eine solche Invasionsgruppe beschwört, erhält er die neben dem Symbol angegebene Anzahl Argent-Energiemarker und muss sie auf Dämonenkarten verteilen, die Teil der beschworenen Invasionsgruppe sind.
- Nachdem eine Invasionsgruppe beschworen worden ist, darf der Zerstörer eine beliebige Anzahl Argent-Energiemarker von der Invasionskarte auf Dämonenkarten verteilen, die Teil der beschworenen Invasionsgruppe sind. Argent-Energiemarker, die anschließend noch auf der Invasionskarte liegen, müssen sofort abgelegt werden.

Verwandte Themen: Argent-Energie, Dämonen beschwören, Ereigniskarten, Invasionsgruppe

KILLMARKER

Killmarker sind Teil der Missionsziele des Zerstörers.

- Der Zerstörer gewinnt das Spiel, falls er insgesamt die von der Missionskarte bestimmte Anzahl Killmarker erhalten hat.
- Jedes Mal wenn ein Marine getötet wird, erhält der Zerstörer 1 Killmarker.
- Einige Missionen bieten dem Zerstörer weitere Möglichkeiten, Killmarker zu erhalten. Diese werden auf den jeweiligen Missionskarten beschrieben.

Verwandte Themen: Getötet, Zerstörer, Marine, Mission

KLASSENKARTEN

Mithilfe von Klassenkarten erhalten die Marines Zugang zu besonderen Fähigkeiten.

- Nachdem ein Spieler eine Klassenkarte gewählt hat, platziert er sie auf dem Klassenplatz seiner Marinekarte. Die Fähigkeit der Klassenkarte steht diesem Marine während der gesamten Partie zur Verfügung.
- Die Fähigkeiten einiger Klassenkarten erfordern, dass die entsprechende Karte bei Nutzung erschöpft wird. Zu Beginn seiner Aktivierung macht der Marine seine erschöpfte Klassenkarte spielbereit.
  - Fähigkeiten, die genutzt werden können, ohne die Karte zu erschöpfen, können auch genutzt werden, falls die Karte erschöpft ist.
- Klassenfähigkeiten können während des Spiels beliebig oft genutzt werden.

Verwandte Themen: Erschöpft, Marinekarte

KLEINE FIGUREN

Siehe „Figur".

LEBENSPUNKTE

Jeder Marine und Dämon hat eine Anzahl Lebenspunkte, die bestimmen, wie viel Schaden die Figur erleiden kann, bevor sie getötet wird.

- Jeder Marine hat „10" Lebenspunkte, wie auf der Marinekarte angegeben.
- Die Lebenspunkte eines Dämons sind auf der entsprechenden Dämonenkarte angegeben.
- Sobald ein Marine oder Dämon mindestens Schaden in Höhe seiner Lebenspunkte erlitten hat, wird er sofort getötet.
- Einige Dämonen haben ein Schildsymbol neben ihren Lebenspunkten. Dieser Schild repräsentiert die Zähigkeit des Dämons.

Verwandte Themen: Dämonenkarten, Getötet, Marinekarte, Schaden, Zähigkeit

MARINE

Ein Marine ist sowohl eine Marine-Figur auf dem Spielplan als auch der Spieler, der diese Figur kontrolliert. Jeder Marine-Spieler kontrolliert 1 Marine-Figur.

- Zu jedem Marine gibt es eine Marinekarte.
- Marines sind kleine Figuren.

Verwandte Themen: Figur, Zerstörer, Marine-Aktivierung, Marinekarte

MARINE-AKTIVIERUNG

Sobald ein Marine aktiviert wird, macht er seine Klassenkarte spielbereit, falls diese erschöpft ist. Anschließend darf er bis zu 1 Haupt-Aktion sowie eine beliebige Anzahl Bonus-Aktionen abhandeln. Die meisten Haupt- und Bonus-Aktionen stammen von Aktionskarten und ermöglichen dem Marine oft einen Angriff auszuführen und Bewegungspunkte zu erhalten. Nachdem der Marine seine Aktionen abgehandelt hat, zieht er Aktionskarten von seinem Stapel, bis sein Handkartenlimit erreicht ist.

- Ein Marine kann seine Haupt- und Bonus-Aktionen in beliebiger Reihenfolge abhandeln.
- Ein Marine kann die Bewegungspunkte, die er erhalten hat, jederzeit während seiner Aktivierung ausgeben. Am Ende seiner Aktivierung verfallen nicht ausgegebene Bewegungspunkte allerdings.
- Falls ein Marine getötet wurde und sich nicht auf dem Spielplan befindet, respawnt er auf dem Spielplan zu Beginn seiner Aktivierung.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Aktionsphase, Angriff, Bewegung,spunkte, Marine-Aktivierung, Respawn

MARINEKARTE

Für jeden Marine im Spiel gibt es 1 Marinekarte: „Alpha", „Bravo", „Charlie" und „Delta".

- Auf jeder Marinekarte sind die Lebenspunkte (10) sowie die „Sprint"-Fähigkeit aufgedruckt.
- Jede Marinekarte hat außerdem einen Klassenplatz, auf dem während des Missionsaufbaus eine Klassenkarte platziert wird.
- Sobald ein Marine Schaden erleidet, platziert er Schadensmarker auf seiner Marinekarte.

Verwandte Themen: Klassenkarten, Schaden

MATERIALBESCHRÄNKUNGEN

Alle Figuren, Karten, Waffenmarker und Argent-Energiemarker sind durch die in der Spielschachtel enthaltene Anzahl begrenzt. Alle anderen Komponenten sind unbegrenzt.

- Falls der Zerstörer einen Dämonen beschwören möchte, von dessen Typ keine Figur im Vorrat verfügbar ist, kann er diesen Dämon nicht beschwören.
- Der Zerstörer kann keine Argent-Energiemarker erhalten, falls der Vorrat leer ist.

- Falls eine unbegrenzte Komponente verbraucht ist, kann sie durch einen passenden Ersatz wie eine Münze o. ä. vorübergehend ersetzt werden.

Verwandte Themen: Argent-Energie, Figur, Zerstörer

MEDIKIT

Siehe „Gegenstände".

MERKMALE

Der Waffentyp jeder Aktionskarte steht unter dem Kartennamen und wird als Merkmal bezeichnet. Merkmale selbst haben keinen besonderen Effekt im Spiel.

- Einige Spieleffekte beziehen sich auf Merkmale. Falls sich ein Effekt auf ein allgemeines Merkmal wie z. B. „Gewehr" bezieht, sind damit alle Waffen gemeint, deren Merkmale dieses Wort enthalten. In diesem Beispiel wären dies „Plasmagewehr", „Sturmgewehr", usw.
- Damit diese Merkmale zu den richtigen Waffen passen, mussten in der deutschen Version bei einigen Waffen Namensänderungen im Vergleich zum digitalen Spiel vorgenommen werden. Diese Änderungen betreffen im Grundspiel das „Stasisgewehr" und die „Gausskanone".

Verwandte Themen: Aktionskarten

MISSION

Doom: Das Brettspiel enthält ein Operationshandbuch mit zwölf Missionen.

- Jede Mission besteht aus einem Spielplan, einer Missionskarte sowie einer Bedrohungskarte.
- In jeder Mission gibt es Empfehlungen für den Zerstörer, welche die Auswahl der Ereigniskarten-Sets und der Invasionskarte während des Missionsaufbaus betreffen. Unerfahrenen Spielern wird empfohlen diese zu verwenden. Erfahrene Spieler können sich während des Spielaufbaus auch individuelle Aktions- und Ereignisdecks zusammenstellen.

Verwandte Themen: Bedrohungskarten, Ereigniskarten, Operationen

MISSIONSAUFBAU

Siehe „Missionsaufbau" auf Seite 3 des Operationshandbuchs.

MISSIONSKARTEN

Missionskarten geben die Siegbedingungen für die Marines und den Zerstörer in jeder Mission vor. Außerdem beschreiben sie Regeln, die in der Mission gelten, in der die Missionskarte verwendet wird. In jeder Mission ist eine Missionskarte vorgegeben.

- Falls eine Regel auf einer Missionskarte mit einem Effekt einer anderen Karte im Widerspruch steht, hat die Missionskarte Vorrang.

Verwandte Themen: Zerstörer, Marine, Mission, Operationen

OPERATIONEN

Das Operationshandbuch enthält 2 Operationen.

- Jede Operation besteht aus 6 Missionen, die jeweils eine zusammenhängende Geschichte erzählen.
- Die Missionen werden nacheinander durchgespielt, wobei mit Mission 1 begonnen und mit Mission 6 abgeschlossen wird. Am Ende jeder Mission liest ein Spieler abhängig vom Ausgang den entsprechenden Text vor.
- Fortgeschrittene Spieler können auch eine eigene Operation spielen. Diese wird grundsätzlich so wie eine normale Operation gespielt. Allerdings wählt der Zerstörer eine beliebige der 12 Missionen als Startmission. Am Ende jeder Mission wählt der Verlierer der Partie, welche Mission als Nächstes gespielt wird. Eine bereits gespielte Mission darf kein zweites Mal gewählt werden.
- Unabhängig vom Ausgang einer Mission legen die Marines alle Glory-Kill-Karten und alle während des Spiels erhaltenen Waffen-Sets ab und legen sie zurück in die Spielschachtel.
- Der Zerstörer oder die Marines gewinnen eine Operation, sobald sie als Erster 4 Missionen gewonnen haben. Falls dies weder den Marines noch dem Zerstörer gelingt, wird der Gewinner der finalen Mission zum Sieger der Operation gekürt.

Verwandte Themen: Glory Kill, Mission

PORTALMARKER

Mithilfe von Portalmarkern beschwört der Zerstörer Dämonen.

Aufgedeckt

Verdeckt

- Es gibt drei Portalstufen in einer jeweils einzigartigen Kombination aus Glyphe und Farbe.
- Dämonen können nur aus aufgedeckten Portalmarkern beschworen werden.
- Auf jeder Bedrohungskarte ist beschrieben, wie verdeckte Portalmarker aufzudecken sind.

Verwandte Themen: Benachbart, Dämonen beschwören, Invasionsgruppe, Bedrohungskarten

REAKTION

Reaktionen sind Aktionen, die es einem Marine ermöglichen, das Spiel zu unterbrechen und Karten außerhalb seiner Aktivierung zu spielen.

- Reaktionskarten werden durch das Reaktionssymbol (↯) identifiziert.
- Auf jeder Reaktionskarte ist beschrieben, wann sie gespielt und abgehandelt werden kann.
- Um eine Reaktionskarte zu spielen, nimmt der Marine sie von seiner Hand und platziert sie aufgedeckt in seinem Spielbereich. Nachdem er die Karte abgehandelt hat, legt er sie ab.

Verwandte Themen: Aktionskarten

REICHWEITE

Reichweite ist der maximale Abstand, in dem ein Angriff ausgeführt werden kann. Um einen Angriff auszuführen, muss sich der Verteidiger in Reichweite des Angreifers befinden.

- Auf jeder Dämonenkarte und auf jeder Aktionskarte, die ein Angriffsfeld hat, ist ein Reichweitenwert für den Angriff angegeben. Diese gibt die maximale Anzahl Felder an, die der Angreifer vom Verteidiger entfernt sein darf, um den Angriff ausführen zu können.
- Reichweite des Angriffs wird durch Zählen der Felder zwischen Angreifer und Verteidiger gemessen.
- Sobald die Reichweite gemessen wird, beginnt der Angreifer von einem Feld aus zu zählen, das zu dem von ihm besetzten Feld benachbart ist, und fährt damit fort, weitere benachbarte Felder zu zählen, sodass sich ein Pfad ergibt, der auf dem Feld endet, das der Verteidiger besetzt.
  - Die kleinste Anzahl an Feldern zwischen Angreifer und Verteidiger ist die Reichweite.
  - Falls die Reichweite kleiner oder gleich dem Reichweitenwert des Angriffs ist, kann der Angriff ausgeführt werden.
  - Bei dieser Messung **sind** Felder, die gemeinsame Ecken oder Kanten in unpassierbarem Gelände haben, benachbart.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Angreifen, Angriffsfeld, Benachbart, Dämonenkarten, Figur, Spielplan, Unpassierbares Gelände

RESPAWN

Falls sich eine Marine-Figur zu Beginn ihrer Aktivierung nicht auf dem Spielplan befindet, weil sie zuvor getötet worden ist, respawnt sie auf dem Spielplan.

- Sobald ein Marine respawnt, platziert er seine Figur auf einem aktiven Teleporter seiner Wahl.
- Falls ein Marine auf einem Feld respawnt, das von einem Dämon besetzt ist, wird dieser Dämon getötet, selbst wenn es sich um eine große Figur handelt.
- Falls ein Marine auf einem Feld respawnt, das von einem anderen Marine besetzt ist, wird der respawnende Marine auf das dem Teleporter nächste unbesetzte Feld bewegt.
  - Das nächste unbesetzte Feld ist üblicherweise zu dem Feld benachbart, auf dem der Marine normalerweise respawnt wäre.
  - Das nächste Feld wird gemessen, indem die geringste Anzahl Felder vom Teleporter zu einem unbesetzten Feld gezählt wird. Dabei werden nur Felder gezählt, auf die sich die Figur bewegen könnte, wenn sie die normalen Bewegungsregeln befolgt.

Verwandte Themen: Benachbart, Getötet, Marine, Teleporter, Telefrag

SCHADEN

Viele Spieleffekte sorgen dafür, dass Figuren Schaden erleiden. Schaden wird hauptsächlich durch Angriffe verursacht, kann jedoch auch durch verschiedene Fähigkeiten und andere Spieleffekte verursacht werden.

- Schaden wird mithilfe von Schadensmarkern festgehalten. Diese zeigen die Werte „1" oder „3" und geben an, wie viele Schadenspunkte sie repräsentieren.
- Jedes Mal wenn ein Marine Schaden erleidet, platziert er die entsprechende Anzahl Schadensmarker auf seiner Marinekarte.
- Jedes Mal wenn ein Dämon Schaden erleidet, platziert der Zerstörer die entsprechende Anzahl Schadensmarker neben die Figur, die den Schaden erlitten hat.
- Die Summe der Werte, die auf den Schadensmarkern auf einer Marinekarte oder neben einer Dämonenfigur angegeben ist, ergibt den Gesamtschaden, den diese Figur erlitten hat.
- Falls eine Figur insgesamt mindestens Schaden in Höhe ihrer Lebenspunkte erlitten hat, wird diese Figur sofort getötet.
- Falls ein Dämon insgesamt mindestens Schaden in Höhe seines Benommenheitswertes erlitten hat, wird dieser Dämon benommen.
- Sobald eine Figur Schaden heilt, werden von ihr Schadensmarker in Höhe der geheilten Lebenspunkte entfernt und zurück in den Vorrat gelegt.

Verwandte Themen: Angreifen, Dämon, Figur, Getötet, Heilung, Marinekarte

SCHILD

Aktions- und Ereigniskarten können in der oberen rechten Ecke der Karte 1 oder mehr Schild-Symbole haben. Sie werden während eines Angriffs zur Verteidigung genutzt.

- Während des Schrittes „Verteidigung aufdecken" eines Angriffs deckt der Verteidiger eine Karte von seinem Aktionsstapel (Marine) bzw. Ereignisstapel (Zerstörer) auf. Für jedes Schild-Symbol auf der aufgedeckten Karte hebt der Verteidger einen Schaden des Angriffs auf.
- Manche Dämonenkarten haben ein Spezialverteidigungssymbol (🔥) aufgedruckt, durch das der verteidigende Dämon Schilde erlangen kann, sobald während des Schrittes „Verteidigung aufdecken" ein Spezialverteidigungssymbol aufgedeckt wird.
- Ein Dämon mit Zähigkeit erhält als Verteidiger immer ein Schildsymbol (🛡), sogar dann, wenn er keine Verteidigungskarte aufdeckt.

Verwandte Themen: Angreifen, Schaden, Spezialverteidigung, Zähigkeit

SCHWIERIGES GELÄNDE

Schwieriges Gelände wird auf dem Spielplan durch blau gepunktete Linien dargestellt.

- Ein Feld gilt als schwieriges Gelände, falls es mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt:
  - Das Feld ist vollständig von blau gepunkteten Linien, oder einer Kombination aus gepunkteten blauen Linien und Wänden eingeschlossen.
  - Das Feld ist Teil einer größeren Fläche aus aneinander angrenzenden Feldern, die von blau gepunkteten Linien, oder einer Kombination aus blau gepunkteten Linien und Wänden eingeschlossen sind.
- Eine Figur muss 1 zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, um ein Feld mit schwierigem Gelände zu betreten.
  - Eine Figur muss beim Verlassen von schwierigem Gelände keinen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben (es sei denn, das betretene Feld ist wiederum schwieriges Gelände).
- Schwieriges Gelände blockiert nicht die Sichtlinie, bietet aber Deckung.
- Falls eine Figur ein Feld mit schwierigem Gelände betritt, das bereits eine feindliche Figur enthält, muss die Figur 2 zusätzliche Bewegungspunkte ausgeben, um dieses Feld zu betreten – 1 zusätzlicher Punkt aufgrund des schwierigen Geländes und 1 zusätzlicher Punkt aufgrund der feindlichen Figur.
- Große Figuren ignorieren bei der Bewegung schwieriges Gelände.
- Dämonen mit der Fähigkeit „Fliegen“ können sich auf Felder mit schwierigem Gelände bewegen, ohne einen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben zu müssen.

Verwandte Themen: Bewegungspunkte, Fliegen, Sichtlinie, Spielplan

SICHTLINIE

Sichtlinie ist eine abstrakte Darstellung dessen, was die Figuren auf dem Spielplan sehen. Um einen Angriff ausführen zu können, muss der Angreifer Sichtlinie zur verteidigenden Figur haben. Außerdem muss geprüft werden, ob sich der Verteidiger in Deckung befindet.

- Um die Sichtlinie zu bestimmen, wählt der Angreifer eine Ecke des Feldes, das er besetzt, und zieht eine gedachte, gerade Linie zu einer beliebigen Ecke des Feldes, das der Verteidiger besetzt.
  - Falls diese Linie **nicht** von einer Wand, von blockierendem Gelände oder einer Tür gekreuzt wird, hat der Angreifer Sichtlinie zum Verteidiger.
  - Falls diese Linie hingegen von einer Wand, von blockierendem Gelände oder einer Tür gekreuzt wird, hat der Angreifer keine Sichtlinie zum Verteidiger.
- Figuren blockieren nicht die Sichtlinie.
- Schwieriges und unpassierbares Gelände blockiert nicht die Sichtlinie.
- Sichtlinie wird **nicht** blockiert, sobald sie entlang der Ecken oder Kanten von blockierendem Gelände, Wänden oder Türen gezogen wird.
- Sichtlinie wird blockiert, sobald sie durch eine Ecke gezogen wird, von der zwei oder mehr Kanten eine gerade Linie aus blockierendem Gelände, Wänden oder Türen bilden.
- Die Spieler dürfen jederzeit Sichtlinie zwischen beliebigen Figuren prüfen.

Verwandte Themen: Angreifen, Angreifer, Deckung, Figur, Spielplan, Verteidiger

SPEZIALVERTEIDIGUNG

Jeder Dämon hat ein Spezialverteidigungssymbol (), dem entweder ein Schild mit einer Zahl () oder ein Ausweichsymbol () folgt.

- Falls die während des Schrittes „Verteidigung aufdecken” aufgedeckte Karte ein Spezialverteidigungssymbol zeigt, nutzt der Dämon die Effekte des entsprechenden Symbols auf seiner Dämonenkarte zur Verteidigung.
  - Falls neben dem Spezialverteidigungssymbol ein Schild () und eine Zahl abgebildet sind, erhält der Dämon die angegebene Anzahl Schilde.
  - Falls neben dem Spezialverteidigungssymbol das Ausweichsymbol () abgebildet ist, wird sämtlicher Schaden des Angriffs aufgehoben.

Verwandte Themen: Angreifen, Dämonenkarten, Schild

SPIELBEREICH

Die Fläche vor jedem Spieler wird als sein Spielbereich bezeichnet. Hier platziert der Spieler seine Spielkomponenten, die sich nicht auf dem Spielplan befinden, darunter seinen Aktions- oder Ereignisstapel, seine Marinekarte oder die Dämonenkarten, usw.

- Alle Karten, die offen im Spielbereich eines Spielers liegen, dürfen jederzeit von jedem Spieler eingesehen werden.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Klassenkarten, Dämonenkarten, Ereigniskarten, Marinekarten, Waffenmarker

SPIELBEREIT

Siehe „Erschöpft”.

SPIELPLAN

Der Spielplan wird während des Missionsaufbaus aus mehreren Spielplanteilen zusammengesetzt. Jeder Spielplan besteht aus einer Vielzahl quadratischer Felder, die Marines und Dämonen besetzen können. Außerdem befinden sich auf den Spielplanteilen verschiedene Arten von Gelände, die durch farbige Linien dargestellt werden.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Sichtlinie

STATUSPHASE

Die Statusphase besteht aus den folgenden 4 Schritten:

Initiativestapel vorbereiten: Der Zerstörer entfernt Karten aus dem Stapel oder fügt ihm Karten hinzu, mischt den Initiativestapel und platziert ihn verdeckt im Spielbereich.

- Der Initiativestapel enthält 1 Marinekarte für jeden an der Mission teilnehmenden Marine sowie 1 Zerstörer-Initiativekarte für jeden Dämonentyp, von dem sich mindestens 1 Figur auf dem Spielplan befindet.
- Falls nur 1 Marine mitspielt, enthält der Initiativestapel 2 Marinekarten: Seine eigene sowie eine beliebige andere, die als zweite Initiativekarte für diesen Marine fungiert.

Dämonen spielbereit machen: Der Zerstörer macht alle erschöpften Dämonenkarten spielbereit.

Ereigniskarten ziehen: Der Zerstörer zieht so lange Ereigniskarten, bis er 6 Karten auf der Hand hat.

Argent-Energie erhalten: Der Zerstörer darf bis zu 3 Ereigniskarten von seiner Hand ablegen und für jede abgelegte Karte 1 Argent-Energiemarker erhalten.

Verwandte Themen: Argent-Energie, Ereigniskarten, Initiativestapel

TELEFRAG

Der Telefrag ist eine spezielle Möglichkeit für Marines, Dämonen ins Jenseits zu befördern, indem sie sich durch einen aktiven Teleporter auf einen anderen bewegen, der von einem Dämon besetzt ist.

- Falls sich ein Marine von einem aktiven Teleporter auf einen anderen aktiven Teleporter bewegt, der von einem Dämon besetzt ist, wird der Dämon sofort getötet.
- Der Marine muss keinen zusätzlichen Bewegungspunkt ausgeben, um sich auf das Feld zu bewegen, das von dem Dämon besetzt ist.
- Falls ein Marine auf einem Teleporter respawnt, der von einem Dämon besetzt ist, wird der Dämon sofort getötet.
- Große Figuren können durch einen Telefrag getötet werden.
- Schaltet ein Marine einen benommenen Dämon durch einen Telefrag aus, gilt dies als Glory Killl.

Verwandte Themen: Getötet, Glory Kill, Große Figuren, Teleporter

TELEPORTER

Teleporter werden auf dem Spielplan durch Teleporter-Marker dargestellt. Mit ihrer Hilfe können sich die Marines schnell zwischen verschiedenen Bereichen des Spielplans bewegen und respawnen, nachdem sie getötet worden sind.

- Teleporter sind entweder aktiv oder sie sind inaktiv.

Aktiv

Inaktiv

- In Bezug auf die Marine-Bewegung gelten alle Felder, die einen aktiven Teleporter enthalten, als benachbart zueinander.
- Sobald ein Marine ein Feld betritt, das einen inaktiven Teleporter enthält, wird dieser sofort aktiviert und der Marker wird auf seine aktive Seite gedreht.
- Sobald ein Marine auf einem Feld respawnt, das von einem anderen Marine besetzt ist, wird der respawnende Marine auf dem zum Teleporter nächsten unbesetzten Feld platziert.
  - Das nächste unbesetzte Feld ist üblicherweise zu dem Feld benachbart, auf dem der Marine normalerweise respawnt wäre.
  - Das nächste Feld wird gemessen, indem die geringste Anzahl Felder vom Teleporter zu einem unbesetzten Feld gezählt wird. Dabei werden nur Felder gezählt, auf die sich die Figur bewegen könnte, wenn sie die normalen Bewegungsregeln befolgt.

Verwandte Themen: Benachbart, Bewegung, Getötet, Marine, Respawn

TIMING

Falls mehrere Spieleffekte gleichzeitig abgehandelt werden, wählt der Spieler, der gerade seine Aktivierung abhandelt, in welcher Reihenfolge die Effekte abgehandelt werden.

- Falls zwischen 2 Aktivierungen mehrere Effekte gleichzeitig abgehandelt werden, handelt der Zerstörer seine Effekte zuerst ab, gefolgt von den Effekten der Marines.
- Falls ein Spieler mehrere Effekte gleichzeitig nutzt, wählt er selbst, in welcher Reihenfolge sie abgehandelt werden.
  - Der Zerstörer kann nicht mehrere Kopien derselben Ereigniskarte gleichzeitig abhandeln.

Verwandte Themen: Ereigniskarten, Fähigkeiten, Zerstörer, Marine

TRUPPKARTEN

Sobald weniger als 4 Marines am Spiel teilnehmen, erhalten die Marines während des Missionsaufbaus abhängig von ihrer Anzahl Truppkarten, um die kleinere Truppgröße auszugleichen:

- **Drei Marines:** Die Marines wählen gemeinsam 1 Marine, der die Truppkarte „Führung übernehmen" erhält.
- **Zwei Marines:** Jeder der Marines erhält 1 Truppkarte „Kampferprobt".
- **Ein Marine:** Der Marine erhält die Truppkarte „Einzelkämpfer".
  - Die Truppkarte „Einzelkämpfer" erfordert, dass eine zweite Marinekarte in den Initiativestapel gemischt wird. Dazu kann eine beliebige nicht verwendete Marinekarte verwendet werden. Sobald diese Marine-Initiativekarte aufgedeckt wird, beginnt die Aktivierung des Marines nach

den normalen Regeln. Daraus folgt, dass der Marine in jeder Aktivierungsphase zwei Mal aktiviert wird.

Verwandte Themen: Aktivierungsphase, Handkartenlimit, Initiativstapel, Haupt-Aktion, Marine

TÜREN

Türen sind aufrecht stehende Marker, die während des Spielaufbaus auf dem Spielplan platziert werden.

- Falls ein Marine oder Dämon zu einer Tür benachbart ist, kann er 1 Bewegungspunkt ausgeben, um die Tür zu öffnen.
  - Falls eine Figur auf einem Feld steht, auf dessen Kante sich ein Türmarker befindet, ist die Figur zur Tür benachbart.
- Sobald eine Tür geöffnet wird, wird der Türmarker vom Spielplan entfernt.
- Nachdem eine Tür geöffnet worden ist, kann sie nicht wieder geschlossen werden.
- Eine geschlossene Tür blockiert wie eine Wand Sichtlinie und Figuren können sich nicht durch sie hindurchbewegen.

Verwandte Themen: Bewegungspunkte, Spielplan, Wand

UNPASSIERBARES GELÄNDE

Unpassierbares Gelände wird von rot gepunkteten Linien gekennzeichnet.

- Figuren können sich nicht durch unpassierbares Gelände bewegen.
- Zwei Felder sind nicht benachbart, wenn ihre gemeinsame Kante unpassierbares Gelände ist.
- Zwei diagonal angrenzende Felder, deren gemeinsame Ecke unpassierbares Gelände ist, sind nicht benachbart, es sei denn eines der anderen Felder, das diese Ecke gemeinsam hat, ist benachbart zu beiden diagonalen Feldern.
- Falls eine Figur aufgrund eines Spieleffekts verschoben wird, kann sie nicht durch unpassierbares Gelände bewegt werden.
- Unpassierbares Gelände blockiert nicht die Sichtlinie und bietet keine Deckung.
- Große Figuren ignorieren bei der Bewegung unpassierbares Gelände und können sich sowohl auf Felder, die mit rot gepunkteten Linien umrahmt sind, bewegen als auch ihre Bewegung darauf beenden.
- Dämonen mit der Fähigkeit „Fliegen“ können sich durch unpassierbares Gelände bewegen und ihre Bewegung darauf beenden.

Verwandte Themen: Fähigkeiten, Fliegen, Spielplan, Bewegungspunkte

VERTEIDIGER

Als Verteidiger werden sowohl eine Figur auf dem Spielplan, die angegriffen wird, als auch der Spieler, der diese Figur kontrolliert, bezeichnet.

Verwandte Themen: Angreifen, Sichtlinie

WAFFENMARKER

Waffenmarker repräsentieren auf dem Spielplan liegende Waffen und die Waffen, die ein Marine in seinem Aktionsstapel hat. Eine Liste aller Waffenmarker befindet sich im Abschnitt „Regelübersicht” auf der Rückseite der Spielregel sowie auf der Rückseite dieses Referenzhandbuchs.

- Für jedes Waffen-Set, das ein Marine in seinem Aktionsstapel hat, hat er einen entsprechenden Waffenmarker in seinem Spielbereich.
  - Anhand dieser Marker können die anderen Spieler erkennen, welche Waffen ein Marine in seinem Aktionsstapel hat.
  - Während des Missionsaufbaus erhält jeder Marine Waffenmarker für ihre Startwaffen. Es gibt keinen Marker für das UAC-Marine-Set (▲).
- Falls ein Marine dasselbe Feld wie ein Waffenmarker besetzt, darf er die Waffe erhalten, indem er den Waffenmarker vom Spielplan nimmt und in seinem Spielbereich platziert.
  - Sobald ein Marine einen Waffenmarker erhält, nimmt er alle Aktionskarten, die zu dem Waffen-Set gehören, mischt sie und platziert sie verdeckt auf seinem Aktionsstapel.
- Waffenmarker, auf denen graue Streifen aufgedruckt sind, können die Marines während einer Mission finden und ihrem Aktionsstapel hinzufügen. Waffenmarker ohne graue Streifen repräsentieren Startwaffen und werden den Aktionsstapeln der Marines während des Missionsaufbaus hinzugefügt.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Gegenstände, Marine, Waffen-Set

WAFFEN-SET

Ein Waffen-Set ist ein zusammengehöriger Satz Karten, der eine bestimmte Waffe repräsentiert.

- Jedes Waffen-Set hat ein Waffensymbol und eine Farbe, die gemeinsam dieses Set identifizieren. Außerdem gibt es eine Kartennummer sowie eine Set-Nummer.
  - Alle Aktionskarten, die das gleiche Symbol und die gleiche Farbe haben, gehören zum gleichen Set.
  - Die Kartennummer links vom Schrägstrich ist in jedem Set einmalig. Die Setnummer rechts vom Schrägstrich gibt die Anzahl Karten an, die zu diesem Set gehören. Manche Karten haben den gleichen Namen und Effekt, unterscheiden sich jedoch in der Kartennummer. Das bedeutet, dass von dieser Karte mehrere Kopien zum Set gehören.

- Sobald ein Spieler während des Spiels (oder während des Missionsaufbaus) eine Waffe erhält, nimmt er 1 Karte für jede Kartennummer in diesem Set aus dem Vorrat. Anschließend mischt er diese Karten und platziert sie verdeckt auf seinem Aktionsstapel.
- Der Aktionsstapel eines Marines darf kein identisches Waffen-Set mehrfach enthalten.
- Indem ein Marine Waffenmarker vom Spielplan erhält, kann er seinem Aktionsstapel während des Spiels neue Waffen hinzufügen. Sobald ein Marine Waffenmarker erhält, mischt er die Karten des entsprechenden Waffen-Sets und platziert sie verdeckt auf seinem Aktionsstapel.
- Für jedes Waffen-Set im Aktionsstapel eines Marines, hat er einen entsprechenden Waffenmarker in seinem Spielbereich. Anhand dieser Marker können die anderen Spieler erkennen, welche Waffen ein Marine in seinem Aktionsstapel hat.

Verwandte Themen: Aktionskarten, Marine, Waffenmarker

WAND

Eine Wand wird auf dem Spielplan durch eine dicke schwarze Linie auf der Kante eines oder mehrerer Felder dargestellt. Figuren können sich nicht durch Wände bewegen und Wände blockieren die Sichtlinie.

- Die Ränder aller Spielplanteile gelten als Wände.
- Zwei diagonal angrenzende Felder sind nicht benachbart, wenn sich an dieser Ecke zwei Wände treffen. Sie gelten nur dann als benachbart, wenn eines der anderen Felder, die diese Ecke teilen, zu diesen beiden Feldern benachbart ist.
- Dämonen mit der Fähigkeit „Fliegen" können sich nicht durch Wände bewegen.

Verwandte Themen: Bewegung, Blockierendes Gelände, Fliegen, Schwieriges Gelände, Sichtlinie, Spielplan, Unpassierbares Gelände

ZÄHIGKEIT

Einige Dämonen verfügen über Zähigkeit, was ihnen als Verteidiger immer 1 Schild gibt.

- Neben den Lebenspunkten eines Dämons mit Zähigkeit ist ein Schildsymbol abgebildet. Solche Dämonen fügen ihrer Verteidigung im Schritt „Verteidigung aufdecken" immer 1 Schild (⛊) hinzu – selbst wenn sie keine Verteidigungskarte aufdecken.

Verwandte Themen: Angreifen, Lebenspunkte, Schild

ZERSTÖRER

Der Zerstörer beschwört und kontrolliert alle Dämonen während des Spiels. Normalerweise gewinnt der Zerstörer, wenn es ihm gelingt, eine bestimmte Anzahl Killmarker zu erlangen, die er durch das Töten von Marines und die Erfüllung von Missionszielen erhält.

Verwandte Themen: Dämonen-Aktivierung, Zielmarker, Killmarker

ZIELMARKER

Zielmarker sind allgemeine Marker, die in manchen Mission verwendet werden.

- Wird eine Figur, die einen Zielmarker trägt, getötet, so wird der Marker auf dem Feld der getöteten Figur platziert.
  - Falls es sich dabei um eine große Figur handelt, platzieren die Marines den Marker auf einem beliebigen Feld, das die Figur besetzt hatte.
- Falls ein Zielmarker auf blockierendes oder unpassierbares Gelände platziert werden würde, platzieren die Marines ihn stattdessen auf das nächstmögliche gültige Feld.

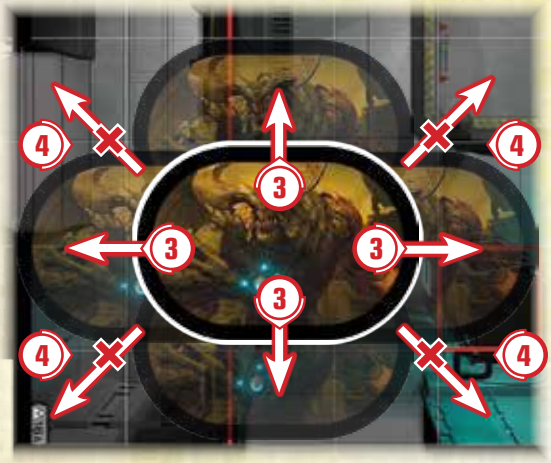
Verwandte Themen: Zerstörer, Getötet, Mission, Operationen

ANHANG 1: BEISPIELE ZUR BEWEGUNG

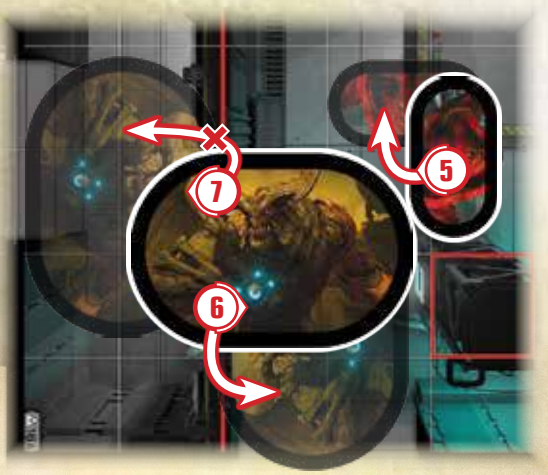
- Eine Figur kann sich nur dann auf ein Feld bewegen, mit dem es sich nur eine Ecke teilt (ein diagonales Feld), wenn eines der anderen Felder (1), das sich ebenfalls mit dem Feld der Figur und dem diagonalen Feld diese Ecke teilt, zu beiden Feldern benachbart ist (d. h. der kürzeste orthogonale Pfad überkreuzt sich nicht mit einer Wand, einer Tür, mit blockierendem Gelände oder mit unpassierbarem Gelände).

- Falls sich diagonal an eine Wand angrenzend schwieriges Gelände oder eine Figur (2) befindet, kostet es eine andere Figur keine zusätzlichen Bewegungspunkte, sich zwischen diesen diagonal hindurchzubewegen.

BEWEGUNG GROSSER FIGUREN



- Eine große Figur (eine Figur, die mehr als 1 Feld besetzt), kann sich orthogonal (3) aber nicht diagonal (4) bewegen. Beachtet, dass große Figuren Gelände ignorieren, nicht jedoch Wände oder Türen.



- Figuren, die 2 Felder (5) oder 6 Felder (6) besetzen, können ihre Basis um 90° drehen, indem sie 1 Bewegungspunkt ausgeben. Nach dieser Drehung muss die Figur mindestens die Hälfte der Felder besetzen, die sie vor der Drehung besetzt hat (7).

ANHANG 2: BEISPIELE ZU SICHTLINIE UND DECKUNG

- Falls der Angreifer Sichtlinie zum Verteidiger hat, gilt dies auch umgekehrt (1). Deckung hingegen muss für jede Figur einzeln geprüft werden. Der Besessene Soldat befindet sich nicht vor einem Angriff durch Alpha (2) in Deckung. Alpha hingegen befindet sich in Deckung vor einem Angriff durch den Besessenen Soldaten (3).

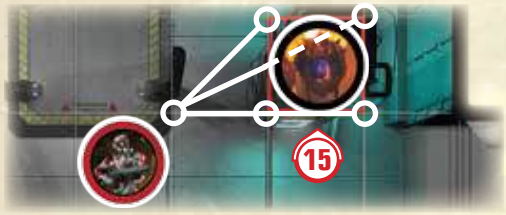
- Sichtlinie kann durch das Ziel (4) gezogen werden. Figuren, die von einer Wand getrennt auf orthogonal angrenzenden Feldern stehen, haben Sichtlinie zueinander, sind jedoch **nicht** benachbart (5). Alpha und der Besessene Soldat können sich nicht gegenseitig angreifen, es sei denn der Angriff weist eine Reichweite von mindestens 2 auf (6). Falls die Felder von Angreifer und Verteidiger eine Ecke teilen, hat der Verteidiger keine Deckung (7).

- Sichtlinie kann entlang der Ecke einer Wand (8) oder von blockierendem Gelände (9) gezogen werden, solange die Linie nicht durch das blockierte Feld oder die Wand gezogen wird.

- Sichtlinie kann entlang der Ecke einer Figur und einer beliebigen Kombination aus einer anderen Figur (10), Wänden oder blockierendem Gelände gezogen werden.

- Sichtlinie kann nicht durch diagonale Ecken gezogen werden, deren Kanten aus einer Wand und/oder blockierendem Gelände (11) bestehen.

- Alpha verfügt über Sichtlinie zu allen drei Besessenen Soldaten. Allerdings befinden sich alle in Deckung, weil Alpha keine ununterbrochene Linie zwischen der Ecke, von der aus die Sichtlinie gezogen worden ist, und allen Ecken der Verteidiger ziehen kann. Mindestens eine der Linien zu den Verteidigern wird jeweils durch schwieriges Gelände (12), blockierendes Gelände (13) oder eine Figur unterbrochen (14).



- Der Marine kann Sichtlinie zum Dämon mit der Fähigkeit „Fliegen" (15) oder einer großen Figur, die ein Feld besetzt, das vollständig von blockierendem Gelände umgeben ist, ziehen. Diese Figur hat keine Deckung.

INDEX

A

Ablegen 2
Aktionskarten 2
Aktivieren
siehe Dämonen-Aktivierung 7
siehe Marine-Aktivierung 14
Aktivierungsphase 3
Aktive Teleporter
siehe Teleporter 18
Angreifen 3
Angreifer 4
Angriffsfeld 4
Argent-Energie 4
Aufgedruckter Benommenheitswert
siehe Glory Kill 11
Ausweichen 4

B

Bedrohungs- und Fortschrittsmarker 5
Bedrohungskarten 5
Befreundete Figuren 5
Benachbart 5
Benommen
siehe Glory Kill 11
Betäubt 5
Bewegung 5
Bewegungspunkte 6
Blockierendes Gelände .. 6
Bonus-Aktionen 6

D

Dämon 7
Dämonen-Aktivierung 7
Dämonen beschwören 7
Dämonenkarten 7
Deckung 8
Drei-Spieler-Spiel
siehe Truppkarten 18

E

Ecken
siehe Felder 10
Einzelspiel
siehe Truppkarten 17
Ereigniskarten 8
Erschöpft 9

F

Fähigkeiten 9
Feindliche Figuren 9
Felder 10
Figur 10
Fliegen 10
Fortschrittsmarker
siehe Bedrohungs- und Fortschrittsmarker 5

G

Gegenstände 10
Geheime Informationen 10
Gelände 10
Geschwindigkeitswert
siehe Bewegungspunkte 6
Getötet 11
Glory Kill 11
Granaten 11
Grenzen
siehe Felder 10
Große Figuren 12

H

Handkartenlimit 12
Haupt-Aktion 12
Heilung 12

I

Inaktive Teleporter
siehe Teleporter 18
Initiative
siehe Initiativestapel ... 13
Initiativestapel 13
Invasionsgruppe 13
Invasionskarten 13

K

Karten
Aktionskarten 2
Bedrohungskarten 5
Dämonenkarten 7
Ereigniskarten 8
Glory-Kill-Karten 11
Haupt-Aktionskarten
siehe Haupt-Aktion .. 12
Initiativekarten 13
Invasionskarten 13
Klassenkarten 14
Marinekarte 15
Missionskarten 15
Reaktionskarten
siehe Reaktion 15
Truppkarten 18
Verteidigungskarte
siehe Angreifen 3
Kartennummer
siehe Waffen-Set 19
Killmarker 14
Klassenkarten 14
Kleine Figuren
siehe Figur 10

L

Lebenspunkte 14

M

Marine 14
Marine-Aktivierung 14
Marinekarte 15
Materialbeschränkungen. 15
Medikit
siehe Gegenstände 10
Merkmale 14
Mission 15
Missionsaufbau 15
Missionskarten 15

O

Operationen 15

P

Portalmarker 15

R

Reaktion 15
Reichweite 16
Respawn 16

S

Schaden 16
Schaden aufheben
siehe Ausweichen 4
siehe Schild 16
Schaden erleiden
siehe Schaden 16
Schild 16
Schwieriges Gelände 17
Set identifizieren
siehe Waffen-Set 19
Set-Nummer
siehe Waffen-Set 19
Sichtlinie 17
Spezialverteidigung 17
Spielbereich 17
Spielbereit
siehe Erschöpft 9
siehe Statusphase 18
Spieleranzahl
siehe Truppkarten 18
Spielplan 17
Statusphase 18

T

Telefrag 18
Teleporter 18
Timing 18
Truppkarten 18
Türen 19

U

Unpassierbares Gelände . 19

V

Verschiebung
siehe große Figuren ... 12
Verteidiger 19
Verteidigungskarte
siehe Angreifen 3
Vier-Spieler-Spiel
siehe Truppkarten 18

W

Waffenmarker 19
Waffen-Set 19
Wand 20
Würfel
siehe Angreifen 3
siehe Angriffsfeld 4

Z

Zähigkeit 20
Zerstörer 20
Zielmarker 20
Zwei-Spieler-Spiel
siehe Truppkarten 18

© 2016 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. DOOM, id, Bethesda and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. and/or its affiliates in the U.S. and/or other countries.

REGELÜBERSICHT

Diese Seite enthält eine Übersicht über die wichtigsten Spielregeln.

RUNDEN-ÜBERSICHT

Jede Runde einer Partie besteht aus den folgenden zwei Phasen:

1. **Statusphase:** Führt die folgenden Schritte aus:
    a. Initiativestapel vorbereiten
    b. Dämonen spielbereit machen
    c. Ereigniskarten ziehen
    d. Argent-Energie erhalten
2. **Aktivierungsphase:** Führt die folgenden Schritte aus, bis der Initiativestapel leer ist:
    a. Initiativekarte ziehen
    b. Figur aktivieren (Marine oder Dämonentyp)

MARINE-AKTIVIERUNG

Der aktivierte Marine macht seine Klassenkarte spielbereit, falls sie erschöpft ist. Anschließend darf er 1 Haupt- und beliebig viele Bonus-Aktionen abhandeln. Aktionskarten mit dem Reaktionssymbol geben jeweils an, wann sie gespielt werden können.

Haupt-Aktion

Bonus-Aktion

Reaktion

Nach dem Abhandeln der Aktionen zieht der Marine Aktionskarten, bis sein Handkartenlimit (Standard: 3) erreicht ist.

DÄMONEN-AKTIVIERUNG

Der Zerstörer erschöpft eine Dämonenkarte und aktiviert nacheinander jeden Dämon dieses Typs. Während der Aktivierung des Dämons erhält dieser Bewegungspunkte in Höhe seines Geschwindigkeitswertes und darf 1 Angriff ausführen.

GELÄNDE UND WÄNDE

Gelände und Wände beeinflussen Bewegung sowie Sichtlinie und bieten Deckung wie folgt:

Wände: Diese werden durch eine dicke schwarze Linie dargestellt und sind zumeist am Rand von Spielplanteilen zu finden. Wände blockieren die Sichtlinie, bieten Deckung und man kann sich nicht durch sie hindurch bewegen.

Wand

Unpassierbar: Dieses Gelände wird durch eine rot gepunktete Linie zwischen den Feldern dargestellt. Unpassierbares Gelände blockiert nicht die Sichtlinie, bietet keine Deckung und man kann sich nicht hindurch bewegen.

Unpassierbar

Blockierend: Dieses Gelände wird durch eine durchgehende rote Linie zwischen den Feldern dargestellt. Blockierendes Gelände blockiert die Sichtlinie, bietet Deckung und man kann sich nicht hindurch bewegen.

Blockierend

Schwierig: Dieses Gelände wird durch eine blau gepunktete Linie dargestellt, die ein Feld umrahmt. Schwieriges Gelände blockiert nicht die Sichtlinie, bietet Deckung und es zu betreten kostet 1 zusätzlichen Bewegungspunkt.

Schwierig

ANGRIFFE

Figuren führen Angriffe aus, indem sie die folgenden Schritte befolgen:

1. **Verteidiger benennen:** Der Verteidiger muss sich in Reichweite und in der Sichtlinie des Angreifers befinden.
2. **Angriffswurf:** Der Angreifer wirft die in seinem Angriffsfeld angegebenen Würfel.
3. **Verteidigung aufdecken:** Der Verteidiger deckt eine Verteidigungskarte auf.
4. **„Beim Verteidigen"-Effekte abhandeln:** Der Verteidiger kann das Angriffsergebnis beeinflussen, indem er Kartenfähigkeiten mit dem Text „Beim Verteidigen" anwendet.
5. **„Beim Angreifen"-Effekte abhandeln:** Der Angreifer kann das Angriffsergebnis beeinflussen, indem er Kartenfähigkeiten mit dem Text „Beim Angreifen" anwendet.
6. **Schaden zufügen:** Der Verteidiger zieht die Anzahl ⛊-Symbole von den ✲-Symbolen des Angreifers ab und erleidet Schaden in Höhe des Ergebnisses.

WAFFENMARKER

Kampf-Schrotflinte

Super-Schrotflinte

Schweres Sturmgewehr

Plasmagewehr

Feuerstoßgewehr

Stasisgewehr

Raketenwerfer

Chain-Gun

Kettensäge

Gausskanone

BFG-9000

Handgranate

Saug-Granate

Ablenkungsgranate