

# DOOM

## UZBUNA! UZBUNA! UZBUNA!

Svo osoblje UAC korporacije neka bude na oprezu. U bazi na Marsu došlo je do najvišeg stupnja narušene sigurnosti u postrojenju za istraživanje dimenzionalnih prolaza. Invazija je u tijeku. Ponavljam, invazija je u tijeku. Naše kamere su snimile određeni broj neobičnih bića koja haraju hodnicima i sobama baze. Dosad smo sakupili smo sljedeće podatke o raznim vrstama napadača.

### **Oznaka vrste: Zombi**

Čini se da su ovi napadači nečim opsjednuto osoblje UAC-a. Spori su, vrlo brojni i čini se da su postali nevjerovatno snažni.

### **Oznaka vrste: Vrag**

Ovi čovjekoliki uljezi kreću se brže od zombija i mogu napadati iz daljine bacajući vatrene kugle, vjerojatno koristeći se određenom vrstom pirokineze.

### **Oznaka vrste: Pauk**

Ovi paukoliki uljezi su među najbržim bićima koje smo vidjeli. Posebno ih se čuvajte budući da se brzo kreću kroz ventilaciju da bi iznenadili svoj plijen.

### **Oznaka vrste: Pakleni vitez**

Ovi divovski uljezi su najjači od svih koje smo vidjeli. Jednim zamahom ruku mogu pomesti čitavi odred. Držite ih na odstojanju po svaku cijenu!

### **Oznaka vrste: Demon**

Ovi psetoliki uljezi su sporiji od paukova ali imaju snažne vilice i brze reflekse i na taj način se brzo okreću i grizu sve što im se previše približi.

### **Oznaka vrste: Archvile**

Ovi čovjekoliki uljezi su slični vragovima ali imaju puno jaču pirokinetičku moć kojom stvaraju ogromne nakupine vatre na većim udaljenostima. Približite im se i napadnite ih!

### **Oznaka vrste: Mancubus**

Ova napuhana stvorenja su spora, ali imaju snažne puške pričvršćene za ruke koje ispaljuju velike količine metaka.

### **Oznaka vrste: Kibernetički demon**

Uspjeli smo dobiti samo nekoliko mutnih snimaka ovog stvorenja prije nego je uništilo kamere tako da nemamo nikakvih saznanja o njemu. Čini se izuzetno opasnim. Oprez!

## **POZOR! NAJVIŠI STUPANJ PRIPRAVNOSTI!**

Pozor svim marincima! Pozor svim marincima! Odmah se javite u središnju komandu. Ako niste u glavnom postrojenju, potražite ostale marince i napadnite uljeze svim mogućim sredstvima. Oružje u bazi Mars je ograničeno ali bi trebalo biti dovoljno za uništenje uljeza. Premda ste već upoznati sa većinom vrsta oružja, molimo vas da pročitate njihov opis.

### **Naziv oružja: Šaka**

Uljezi su fizički snažni. Preporučamo da im se ne suprotstavljate nenaoružani osim u krajnjoj nuždi

### **Naziv oružja: Pištolj**

Svaki pripadnik osoblja osiguranja ima ovo standardno naoružanje. Ovi pištolji imaju kratak domet i nanose manju štetu, ali streljiva bi trebalo biti više nego dovoljno.

### **Naziv oružja: Strojnica**

Neki pripadnici osoblja imaju strojnice malog kalibra. Ovo oružje može pucati rafalno, a naročito je precizno ako koristite kratke rafale.

### **Naziv oružja: Motorna pila**

Motorne pile su slučajno dopremljene u bazu, ali su odlično oružje za blisku borbu i mogu se koristiti nekoliko dana bez ponovnog punjenja.

### **Naziv oružja: Sačmarica**

Odlično oružje za blisku borbu, može nanijeti velike rane i može raniti nekoliko uljeza jednim hicem.

### **Naziv oružja: Granata**

Granate su jedino oružje koje može uništiti protivnika iza ugla. Pazite da vas ne zahvati njezina razorna eksplozija.

### **Naziv oružja: Teška strojnica**

Ovo teško naoružanje ispaljuje niz metaka i može u trenutku samljeti manje uljeze.

### **Naziv oružja: Raketni bacač**

Raketni bacači su odlična dalekometna oružja i na taj način možete uništiti uljeze prije nego vam se približe. Kao i kod granata, čuvajte se njihovog razornog djelovanja.

### **Naziv oružja: Plazmena puška**

Ovo oružje je rijetko i koristi energetska punjenja koja se teško nalaze. Ako pronađete ovo oružje, vidjet ćete da je vrlo efikasno i praktično.

### **Naziv oružja: BFG**

**NEMOJTE** dozvoliti uljezima da dođu do ovog oružja! Kada ga koristite, budite jako oprezni. Ono ispaljuje ogroman izboj energije i zadaje udarac koji može oboriti i najvećeg uljeza.

### **Doom**

Društvena igra **DOOM** je igra za 2 do 4 igrača, igra se 1-2 sata, a temelji se na računalnoj igri **DOOM** id Softwarea.

### **Uvod**

U ovoj igri demonski uljezi su provalili iz druge dimenzije u marsovsku bazu korporacije UAC. Marinci su raspoređeni po bazi da bi zaštitili osoblje korporacije i uništili uljeze. Do tri igrača mogu biti u ulozi teško naoružanih i vrhunski obučanih marinaca dok jedan igrač upravlja legijom demonskih uljeza.

U igri **DOOM** igrači koji igraju na strani marinaca istražuju klaustrofobične prostorije i hodnike marsovske baze, napadaju čudovišta, sakupljaju oružje i opremu, te rade zajedno da bi izvršili određene misije.

U mnogim scenarijima napadačev cilj je uništiti marince određeni broj puta. Ukoliko to ne uspije, igrač koji napada mora pokušati spriječiti marince u izvršenju njihovih misija. Osim jednostavnog upravljanja čudovištima na ploči, napadački igrač može očajnim marincima prirediti neugodna iznenađenja igrajući karte događaja (event) i nastajanja (spawn).

### **Scenariji**

Srce svake igre **DOOM** je scenarij. Prije svake igre treba izabrati scenarij. Svaki pojedini scenarij određuje postavljanje igre, objašnjava sva posebna pravila i određuje posebne zadatke koje morate izvršiti da biste pobijedili u igri. U **Vodiču kroz scenarije** ćete pronaći nekoliko već gotovih scenarija (druga knjižica priložena igri).

Slobodno izmišljajte vlastite scenarije pomoću dijelova koje ste dobili uz igru. Na Internet stranici

[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com) pronaći ćete dodatne scenarije i nove uzbudljive opcije za vašu **DOOM** društvenu igru.

Za početak, pravila pretpostavljaju da ćete igrati scenarij **'DO KOLJENA U KRVI'** (prvi scenarij u **Vodiču kroz scenarije**).

**UPOZORENJE:** Nemojte čitati **Vodič kroz scenarije** osim ako niste napadač. Ako to učinite igra vam neće biti zanimljiva jer ćete točno znati što vas sve čeka.

### **CILJ IGRE**

U scenariju **'DO KOLJENA U KRVI'**, marinci pokušavaju pobjeći iz demonima zagađenog dijela baze na Marsu. Da bi uspjeli pobjeći, moraju pronaći karticu koja označava crveni ključ i probiti se do crvenih sigurnosnih vrata.

Napadač mora ubiti ukupno 6 marinaca prije nego marinci pobjegnu sa ploče.

### **OBJAŠNJENJE POMOĆNIH KARTICA**

#### **Uljezi**

Samo uljezi i oružja sa crvenom crtom s donje strane slike mogu izvoditi napade izbliza.

#### **Kretanje**

Jačina oklopa

Ranjavanje

Napadačke kocke

Posebne sposobnosti

#### **Oružje marinaca**

Marinci mogu uvijek koristiti oružja podcrtana zelenom crtom (ako imaju streljivo za njih). Za ova oružja nema dodatnih oznaka koje treba sakupljati

Vrsta streljiva  
Napadačke kocke  
Posebne sposobnosti

Dijelovi ploče  
Svaki kvadrat označava 1 polje.

Vrata  
Sigurnosna vrata imaju na sebi nacrtan ključ.

### MARINCI I NAPADAČI

Plastične figure koje dobivate uz igru predstavljaju marince i napadače na marsovsku bazu. Vrlo je važno točno znati koje polje (ili polja) na ploči zauzima figura, budući da se to odražava na mnoga pravila borbe i kretanja. Obratite pažnju na to da većina figura zauzima jedno polje, ali neke veće figure zauzimaju 2 ili čak 4 polja. Smjer prema kojem gleda figura nema utjecaj na igru.

**Važno:** Nakon što marinci izaberu boje figura koje će koristiti u igri, vratite sve neiskorištene figure marinaca i sve napadačke figure tih boja u kutiju. Niti jedna figura koja bude vraćena u kutiju ne smije se koristiti u igri.

*Primjer:* Ivo i Stipe igraju na strani marinaca. Ivo izabire crvenog marinca a Stipe plavog. Figura marinca zelene boje i sve zelene napadačke figure treba vratiti u kutiju.

### DIJELOVI PLOČE (POGLEDAJTE CRTEŽ)

Dijelovi ploče su povezani na razne načine da bi napravili ploču za igranje. Svaki kvadrat na ploči predstavlja jedno polje.

### VRATA (POGLEDAJTE CRTEŽ)

Društvena igra **DOOM** sadrži 11 običnih vrata i 3 sigurnosna vrata. I marinci i uljezi mogu otvarati i zatvarati obična vrata, ali samo marincac može otvoriti ili zatvoriti sigurnosna vrata, i to samo sa odgovarajućim ključem.

### OZNAKA KOMPASA

Ova oznaka koristi se da bi se odredilo u kojem pravcu leži sjever. To je potrebno da bi se odredilo gdje se nalazi oružje.

### POSEBNE OZNAKE

Postoje 4 vrste kartonskih oznaka u ovoj igri. To su: **prepreke**, **iznenađenja**, **teleporti** i **otvori ventilacije**.

**Obične prepreke** zaustavljaju kretanje i ograničavaju vidokrug marinaca ili napadača na njihovim poljima.

**Opasne prepreke** ozljeđuju svakog marinca ili uljeza koji naleti na njih.

**Iznenađenja** često nude rješenja zagonetki ili opremu prvom marincu koji završi svoj krug na zauzetom polju. Svaki pojedini scenarij ima posebna iznenađenja sa različitim djelovanjem.

**Teleporti** omogućavaju brzo kretanje marinaca po ploči. Ako se marincac nalazi na istom polju na kojem se nalazi i oznaka teleporta, on se može za jedno polje poteza pomaknuti na drugu oznaku teleporta (iste boje) bilo gdje na ploči.

**Ventilacija** se ponaša kao teleport, ali je mogu koristiti samo neki uljezi.

### Priprema za prvu igru

Da biste se pripremili za prvu igru, molimo vas obavite sljedeće:

**1**  
Pažljivo odvojite kartonske dijelove koje dobivate uz igru, i pritom pazite da ih ne oštetite. Posebno odvojite 14 kartonskih vrata.

**2**  
Umetnite 14 kartonskih vrata u plastična podnožja koja dobivate uz igru. Najlakše ih je umetnuti u podnožja ako ih ugurate sa strane kako je prikazano na slici. Kada ih sastavite, nemojte ih više rastavljati.

**3**  
Pronađite dijelove Kibernetičkog demona (trebalo bi biti po 3 dijela od svake boje). Sastavite ih kako je prikazano na slici ispod. Ako se dijelovi ne budu primili, upotrijebite malo ljepila. Nakon što sastavite sve dijelove, nemojte ih više rastavljati.

## POMOĆNE KARTICE

Svaki igrač na početku igre dobiva karticu sa kratkim pregledom mogućnosti svojih i neprijateljskih jedinica. Na svakoj od njih navedene su sposobnosti te snaga uljeza i oružja u igri.

## KARTICE OPREME MARINACA

Svaki marinac dobiva ovu karticu (u odgovarajućoj boji) koji stavlja ispred sebe. Na ovoj kartici bilježi se količina municije, snaga i jačina oklopa.

## KARTICE MARINACA

Na početku igre svaki marinac dobiva dvije ili više ovih karata. One daju marincu posebne sposobnosti pomoću kojih će se boriti sa uljezima.

## KARTICE ULJEZA

Špil kartica uljeza sadrži dvije vrste karata: kartice **stvaranja** i kartice **dogadaja**.

Na svakoj kartici **stvaranja** nalazi se slika dva ili više uljeza. Koristi ih igrač koji igra uljeza da bi «stvorio» dodatne figure uljeza na ploči.

Kartice **dogadaja** predstavljaju posebne poteze koje igrač uljez može povući protiv marinaca.

Svaka kartica uljeza (stvaranja i događaja) imaju i oznaku **raspršivanja** koja određuje nakon koliko prestaje djelovanje nekih napada nakon što promašite cilj.

## OZNAKE OPREME

Ove oznake se postavljaju na ploču na način određen posebnim scenarijem. One označavaju oružje, municiju, zdravlje, dodatni oklop i ostale predmete koji mogu pomoći marincima u njihovoj borbi sa uljezima.

Čahure/Meci    Rakete/Granate    Energetski naboj

## OZNAKE STRELJIVA

Marinci koriste ove oznake za označavanje količine streljiva koje imaju. Postoje tri vrste streljiva: čahure/meci, rakete/granate i energetski naboji, a svaku vrstu koriste različita oružja.

## OZNAKE RANA

I marinac i uljez koriste ove oznake da bi pratili koliko su ranjeni. Kada marinac dobije smrtonosnu ranu, biva ubijen.

Kada uljez zadobije broj rana koji odgovara smrtonosnom broju rana, biva ubijen i maknut sa ploče

## OZNAKE NAREDBI MARINACA

Igrači marinaca koriste ove oznake za odigravanje posebnih poteza, kao što su čuvanje, nišanje ili izbjegavanje.

## KOCKE

Igrači koriste ove kocke za napadanje. Brojevi na svakoj kocki označavaju domet, a rupe od metaka označavaju **štetu**. Ako se za vrijeme napada na kockama okrene 1 ili više **oznaka metka**, marinac koji napada mora maknuti jednu oznaku streljiva (vrste koju je koristio) sa kartice opreme marinaca. Osim toga, crvena i žuta kocka imaju stranu sa **promašajem**. Ako se okrene promašaj za vrijeme napada, napad u potpunosti propada, bez obzira na drugu kocku.

## PRIPREMANJE IGRE

Da biste se pripremili za scenarij «**DO KOLJENA U KRVI**», pratite sljedeće korake. Ostali scenariji mogu imati posebna pravila postavljanja igre.

### 1. IZABERITE ULJEZA I MARINCE

Izaberite tko će od igrača biti uljez. Preporučuje se da iskusniji igrači igraju kao uljezi, ali to prepuštamo vama. Ostali igrači su marinci i svaki od njih mora izabrati koja će ih od raspoloživih boja – crvena, zelena ili plava - predstavljati.

### 2. IZABERITE SCENARIJ

Uljez čita **Vodič kroz scenarije** i izabire scenarij. Za sljedeća pravila pretpostavljamo da ste izabrali scenarij «**DO KOLJENA U KRVI**».

### 3. SLOŽITE PLOČU

Uljez sada postavlja dio ploče koji predstavlja **početno područje** scenarija (posebno je označeno kod svakog scenarija).

**Važno:** Postavite oznaku kompasa pokraj ploče u smjeru koji je označen u **Vodiču kroz scenarije**. Kompas se koristi prilikom upotrebe dijagrama raspršivanja koji se nalazi na uljezovoj kartici.

### 4. POSTAVITE FIGURE NA PLOČU

Pravila svakog scenarija u **Vodiču kroz scenarije** objašnjavaju način postavljanja ploče na početku igre. Postavite figure marinaca i uljeza na početno polje kako je prikazano na slici, kao i oznake opreme koje pronađete.

## 5. POSTAVITE OPREMU MARINACA

Svaki igrač marinac dobiva karticu opreme marinca u svojoj boji. Marinac također dobiva oznake streljiva, oznake ranjavanja i oznake oklopa. Ove oznake postavite na odgovarajuća mjesta na kartici opreme.

Marinci	Čahure/Meci	Ranjavanje	Oklop
1	4	10	2
2	3	9	2
3	2	8	2

*Primjer:* U igri sa tri igrača, jedan igrač preuzima ulogu uljeza, a ostala dva igrača preuzimaju uloge marinaca. Budući da 2 igrača igraju u ulogama marinaca, svaki marinac postavlja na svoju karticu opreme 3 oznake čahura/metaka, 9 oznaka ranjavanja i 2 oznake oklopa.

## 6. PODIJELITE KARTICE

Odvojite kartice marinaca i uljeza te odvojeno promiješajte oba špila.

Svaki marinac vuče broj karata kako je ispod označeno. Svaki igrač neka licem prema gore položi karte na prostoru na kojem igra.

Marinci	Karte
1	3
2	3
3	2

Uljez nakon toga vuče 5 svojih karata (bez obzira na broj marinaca). Uljez može pogledati svoje karte, ali neka ih ne pokazuje protivničkim igračima.

## 7. PRVI JE MARINAC

Prvi igra marinac koji sjedi lijevo od igrača koji igra uljeza.

### Redoslijed kruga

Društvena igra DOOM igra se u **krugovima**. Za vrijeme svakog kruga, započinje marinac i nastavlja se u smjeru kazaljke na satu. Nakon što uljez odigra svoj krug, krug je gotov i započinje sljedeći krug u kojem prvi marinac započinje igru.

### POSTAVLJANJE IGRE ZA 4 IGRAČA SA PRVIM SCENARIJEM

Uljez dobiva:

5 karata uljeza (licem prema dolje)

Pomoćnu karticu

63 plastične figure uljeza

Svaki marinac dobiva:

2 oznake oklopa

2 oznake metaka/čahura

1 karticu opreme

10 oznaka rana

1 plastičnu figuru marinca

Pomoćnu karticu

2 kartice marinaca (licem prema gore)

Početno područje scenarija se za početak igre postavlja ovako.

Stavite kompas pored ploče.

Uljezov špil karata postavlja se pored igrača koji igra uljeza.

### JEDAN KRUG SASTOJI SE OD:

**Prvi potez:** Potez prvog marinca

**Drugi potez:** Potez drugog marinca

**Treći potez:** Potez trećeg marinca

**Četvrti potez:** Potez uljeza

Ako igrate sa manje od 3 marinca, jednostavno zanemarite marinece kojih nema.

## POTEZ MARINCA

Prva stvar koju marinac treba učiniti je izbor jedne od **radnji** navedenih ispod. **Marinac ne smije ništa učiniti prije nego se izjasni koju od 4 akcije želi izvršiti.** Nakon što marinac izvede radnju, njegov potez je gotov i nastavlja sljedeći igrač.

Četiri moguće radnje su:

### A. TRČANJE

Marinac koji *trči* **može se pomaknuti 8 polja za vrijeme svog poteza, ali ne može napadati.**

### B. PRAŽNENJE ORUŽJA

Marinac koji prazni oružje **može napasti dvaput** za vrijeme poteza, ali se **ne može kretati.** Svaki napad mora biti završen prije idućeg napada.

*Važno: Marinac se može koristiti različitim oružjem svaki put kada napada, čak i kada prazni oružje.*

### C. NAPREDOVANJE

Marinac koji *napreduje* može se pomaknuti **do 4 polja** i može izvesti **1 napad** za vrijeme poteza. Marinac koji napreduje može izvesti napad prije, poslije ili u bilo kojem trenutku za vrijeme poteza.

*Primjer: Marinac koji napreduje može se pomaknuti za 1 polje iza ugla, napasti uljeza i zatim se pomaknuti 3 polja u bilo kojem smjeru (uključujući i natrag iza ugla).*

### D. PRIPREMANJE

Marinac koji se priprema **može se pomaknuti do 4 polja ili izvesti 1 napad** za vrijeme poteza. K tome, marinac koji se priprema može **postaviti 1 naredbu za marince** na ploču. Naredba može biti postavljena u bilo koje vrijeme za vrijeme njegovog poteza. Ove naredbe daju marincima posebne akcije/sposobnosti kasnije u krugu, često za vrijeme uljezovog poteza.

## POTEZ IGRAČA ULJEZA

Nakon što svi marinci povuku poteze, vrijeme je da i uljez započne s igrom. Potez igrača koji igra uljeza podijeljen je u 3 koraka. Nakon što igrač uljeza izvede sva 3 koraka, njegov potez je gotov i krug završava.

**Korak 1: Uzimanje i bacanje karata**

**Korak 2: Postavljanje figura**

**Korak 3: Aktiviranje uljeza**

### KORAK 1: UZIMANJE I BACANJE KARATA

Da bi započeo potez, uljez mora sa vrha špila karata uljeza **uzeti po 1 kartu** za svakog igrača marince. Ako nakon toga bude imao više od 8 karata u ruci, odmah **mora** baciti onoliko karata koliko bude potrebno da mu se broj karata smanji na 8. Kada uljez uzme zadnju kartu iz špila uljeza, **dobiva jedan «frag» bod.** Nakon toga treba pomiješati odbačene karte i napraviti novi špil.

Kako je prije opisano, karte u napadačevom špilu su ili karte **dogadaja** ili **postavljanja.**

### Igranje Napadačevim Kartama Dogadaja

Napadač može igrati ovim kartama u bilo koje vrijeme dok god su zadovoljeni uvjeti na karti. Nakon što odigra kartu, treba samo pratiti tiskane upute, postupiti po njima i odbaciti kartu.

#### Primjer postavljanja uljeza

**Nakon postavljanja 3 zombija, uljez otkriva da može postaviti samo 2 van vidnog polja marince tako da 1 figura propada.**

*Primjer: Nakon što je marinac uzeo oznaku sačmarice, napadač odlučuje odigrati «Ovo je zamka». Ova karta mu omogućava trenutno aktiviranje dva napadača prije nego marinac nastavi sa potezom. Nakon što aktivira oba napadača, karta se odbacuje i marinac nastavlja sa potezom.*

### KORAK 2: POSTAVLJANJE FIGURA

Nakon što uzme sve karte u ovom potezu, napadač može iz ruke odigrati **samo 1 kartu** postavljanja figura.

Nakon odigravanja te karte, napadač uzima uljeze prikazane na karti i postavlja ih na ploču.

#### Sljedeća pravila ograničavaju način na koji igrač postavlja napadače na ploču:

- Igrač napadača može postaviti bilo koju figuru na polja koja se ne nalaze u **vidnom polju** bilo kojeg marince na ploči. Ako napadač ne može pronaći niti jedno takvo mjesto na ploči, **ne može** postaviti na ploču niti jednog napadača. Nakon što su sve figure postavljene na ploču, iskorištena karta postavljanja figura stavlja se na ostale iskorištene karte.

*Iznimka: Zbog postavljanja novih napadača, ostale figure napadača ne blokiraju vidno polje marince.*

**Važno: Mnoge karte postavljanja figura su podijeljene na pola sivom crtom. Kada igrate takvom kartom, napadač mora izabrati između dvije različite skupine napadača.**

*Primjer: Ova karta vam daje da izaberete ili demona ili vruga i zombija.*

• Uljez ne može postaviti na ploču više uljeza nego što ima figura. Primjerice, ako svih šest paklenih vitezova bude već na ploči, napadač ne može postaviti na ploču još jednog paklenog viteza.  
Ako napadač želi postaviti na ploču figuru, ali već koristi na ploči sve raspoložive figure, može izabrati koju će figuru maknuti sa ploče da bi je iskoristio uz kartu (ili kada bude otkriveno novo područje scenarija).

Zapamtite da sve figure iste boje napadača kao i marinaca moraju prije početka igre biti u kutiji. Ove figure su nedostupne napadaču. Tako, u igri za 3 igrača kada igraju samo crveni i zeleni marinac, uljez ne može koristiti plave figure.

### **KORAK 3: AKTIVIRANJE NAPADAČA**

Nakon odigrane (ili neodigrane) karte postavljanja figura, napadač **može jednom aktivirati svakog napadača na ploči**. Da bi aktivirao napadača, napadač se jednostavno izjašnjava koji napadač je aktiviran i proučava pomoćnu karticu. Kada napadač bude aktiviran, može se **kretati određen broj polja i izvesti 1 napad**. Baš kao i marinac koji napreduje, napadač može izvesti svoj napad prije, poslije ili u bilo kada za vrijeme kretanja.

Nakon što uljez iskoristi mogućnost aktiviranja svake figure uljeza na ploči, njegov potez je gotov. Krug je nakon toga gotov, a novi krug započinje prvi marinac.

#### **Kretanje**

Kretanje funkcionira isto kod marinaca i kod napadača, sa samo jednom bitnom razlikom:

- Kretanje marinaca temelji se na radnji koju izvodi u tom potezu (primjerice, marinac koji napreduje pomiče se za 4 polja).
- Kretanje napadačeve figure temelji se na podacima o kretanju navedenim u pomoćnoj kartici (primjerice, pauk se pomiče za 5 polja).

Igrač pomiče svoju figuru, polje po polje, preko ploče sve dok ne iskoristi dozvoljeni broj polja koja figura može prijeći, ili dok ne bude zadovoljan sa pozicijom figure. Ako ne želi, igrač ne mora pomaknuti figuru za onoliko polja koliko figura može prijeći. Nekoliko primjera kretanja navedeno je na donjoj slici.

#### **Primjeri kretanja**

**Ovaj marinac napreduje pa se pomaknuo za 4 polja**

**Budući da se ne možete kretati kroz neprijateljske figure, obično se možete kretati pored njih.**

**Ovaj marinac kreće se iza ugla, napada zombija i zatim se vraća iza ugla.**

Na kretanje se odnose sljedeća pravila:

- Figure se mogu pomicati na susjedno polje (**i dijagonalno**), ali moraju za cijelo vrijeme poteza ostati na ploči.
- Figure za vrijeme poteza mogu proći kroz polja koja zauzima protivnički igrač, ali moraju potez završiti na praznom (slobodnom) polju.
- Figure mogu sigurno prolaziti pokraj i/ili oko neprijateljskih figura osim ako neprijatelj nema sposobnost **opreznosti** (na zadnjoj strani ovog priručnika nalazi se popis posebnih sposobnosti, uključujući i **opreznost**).
- Figure ne mogu prolaziti kroz zatvorena vrata, blokirajuće prepreke ili neprijateljske figure za vrijeme njihovog poteza.
- Napadi mogu biti izvršeni u bilo koje doba za vrijeme poteza. Primjerice, figura koja se može kretati za 4 polja, može se pomaknuti za 2 polja, napasti, i nakon toga se pomaknuti za još 2 polja.
- Posebna pravila pomicanja figura odnose se na velike napadačke figure (demon, mancubus, kibernetički demon).  
Pročitajte poglavlje **Velike figure**.

#### **Napad**

Svaki napad (marinaca i napadača) sadrži ove korake:

**Korak 1: Objava napada**

**Korak 2: Potvrđivanje vidnog polja**

**Korak 3: Izračunavanje dometa i bacanje kocki za napad**

**Korak 4: Određivanje uspješnosti napada**

**Korak 5: Nanošenje ozljeda**

### **KORAK 1: OBJAVA NAPADA**

Igrač koji napada se izjašnjava **koje polje** napada njegova figura. Ako napada marinac, igrač mora reći kojim se oružjem služi marinac.

Na napadanje se odnose sljedeća pravila:

- Borbe izbliza mogu biti objavljene samo protiv **susjednih** polja. **Samo** oružja i napadači koji su na pomoćnim karticama na podnožju označeni crvenom crtom mogu izvoditi takve napade.

### Vidno polje

**Demon (označen zelenom bojom) je jedini uljez koji se nalazi u vidnom polju marinca.**

### Izračunavanje dometa

**Marinac nišani jedno od dva polja koje zauzima demon (označen crvenom bojom). Udaljenost je 4 polja.**

- Smatra se da marinaci imaju uvijek najviše uspjeha sa šakama, pištoljima i oružjima koja koriste granate (premda pištolji i granate za upotrebu trebaju oznake streljiva). Ova oružja su podcrтана zelenom bojom u pomoćnim karticama. Marinac ne može koristiti niti jedno drugo oružje za koje nema **odgovarajuću oznaku streljiva**.
- Ako marinac nema barem jednu oznaku streljiva posebne vrste, ne može objaviti napad oružjem koje koristi tu vrstu streljiva.

Važno je napomenuti da igrač pokazuje polje koje napada, a ne nužno figuru. Ovo je važno zbog oružja koja imaju veće **područje djelovanja**. Kada koristi oružja koja nemaju veće područje djelovanja, figura koja se nalazi na polju koje igrač napada se također smatra metom napada.

### KORAK 2: POTVRĐIVANJE VIDNOG POLJA

Da bi napao polje, napadač ga mora imati u **vidnom polju**. Drugim riječima, figura koja napada ne smije imati prepreka na liniji koja spaja njegovo polje i polje koje napada. Ako napadate sa velikom figurom, morate potvrditi vidno polje do jednog od polja koja zauzima do sredine polja koje napada.

Vidno polje može biti zapriječeno zidovima, zatvorenim vratima, drugim figurama i preprekama. Primjerice, ne možete gađati kroz jednog neprijatelja da biste pogodili drugoga.

***Primjer:** Na gornjem crtežu marinac ima u vidnom polju demonskog napadača označenog zelenom bojom, ali ne i onog označenog crvenom bojom. Zbog prepreke se ne vidi zombi, ugao sakriva kibernetičkog demona, a sam demon zaklanja archvila.*

### KORAK 3: IZRAČUNAVANJE DOMETA I BACANJE KOCKI ZA NAPAD

Nakon toga, napadač mora izbrojiti polja od polja na kojem se nalazi figura koja napada do polja koje želi napasti. To je domet napada.

***Primjer:** Kao što je prikazano na gornjoj slici, marinac pronalazi najkraći mogući put do mete – 4 polja. Dakle, domet ovog napada je 4 polja.*

Nakon određivanja dometa napada, napadački igrač baca kocke za oružje ili napadača. Opis kocki nalazi se u pomoćnom listu.

***Primjer 1:** Kada napada pištoljem, marinac baca jednu žutu i jednu zelenu kocku.*

***Primjer 2:** Kada napada mancubus, baca jednu žutu, jednu plavu i jednu zelenu kocku.*

### KORAK 4: ODREĐIVANJE USPJEŠNOSTI NAPADA

Prvo, igrač koji napada provjerava nije li možda promašio. Ako jest, napad odmah prestaje. Ako nema promašaja, napadač zbraja sve brojeve na bačenim kockama. Napadač pogađa ako je zbroj vrijednosti na kockama jednak ili veći od dometa potrebnog za napad.

Ako je ukupni dobiveni domet manji od dometa potrebnog za pogodak mete, napad je propao i napadač nije nanio nikakvu štetu protivniku.

***Primjer:** Na gornjoj slici marinac odlučuje napasti demona pištoljem. Marinac provjerava pomoćni list na kojem vidi da pištolj ima vrijednost 1 za žutu i 1 za zelenu kocku. Igrač uzima kocke, baca ih i dobiva rezultat na slici.*

Sada zbraja vrijednosti svake kocke (domet 2 na žutoj i domet 2 na zelenoj kocki) i dobiva ukupni domet 4. budući da nije bilo promašaja i ukupni rezultat je jednak ili veći od potrebnog dometa, napad uspijeva!

## KORAK 5: RANJAVANJE

Ako napad uspije, napadač zbraja ukupni broj štete (rupe od metaka) prikazan na bačenim kockama. To je ukupna šteta nanosena figuri na naciljanom polju. Da bi ova šteta imala učinka, prvo mora probiti **oklop** figure.

**Jačina oklopa** marinca jednaka je broju oznaka oklopa na njegovoj kartici opreme. Napadačeva jačina oklopa nalazi se na pomoćnom listu. Da bi šteta bila nanosena (vrijedi i za marince i za uljeze), ukupna šteta mora biti jednaka ili veća jačini oklopa. Dakle, ako figura ima oklop jačine 2, za jednu ranu trebati će 2 boda štete.

Moguće je i da jedan napad zada više od jedne rane. Primjerice, figura sa oklopom jačine 2 zadobiti će 2 rane ako šteta u jednom napadu bude iznosila 4.

Nemojte zaboraviti da je «višak» štete izgubljen. Primjerice, šteta jačine 7 nanosena figuri jačine oklopa 2 će zadati samo 3 rane. Ovo se odnosi i na slučaj kada je šteta jačine 1 nanosena figuri sa oklopom jačine 2 ili više – šteta propada i napad nema učinka.

***Primjer:** Marinac koji napada zbraja ukupnu vrijednost štete na bačenim kockama (2 na žutoj i 1 na zelenoj kocki) i objavljuje da je nanio štetu jačine 3 demonu. Demon ima oklop jačine 3, pa napad probija oklop demona i zadaje mu 1 ranu. Igrač koji igra demonom stavlja oznaku rane pored demona.*

Kada marinac bude ranjen, mora maknuti jednu oznaku rane sa svoje kartice sa opremom (jednostavno miče oznaku sa kartice i stavlja ju pokraj). Kada marinac ukloni posljednju oznaku rane sa svoje kartice opreme, biva ubijen.

I na kraju, kada uljez bude ranjen, igrač koji igra uljeza stavlja oznaku rane pored figure na ploči. Figura igrača koji igra uljeza je ubijena kada broj oznaka rana koje zadobije bude jednaka ili veća jačini rana (nalazi se na pomoćnom listu). Ubijena figura se jednostavno uklanja sa ploče i spremna je za ponovo postavljanje na ploču.

## POSEBNE SPOSOBNOSTI

Mnoga oružja i stvorenja imaju posebne sposobnosti prilikom napada (a neke i za vrijeme kretanja). Dobro se upoznajte sa ovim posebnim sposobnostima tako da proučite pomoćni list. Svaka posebna sposobnost označena je sličicom koja je detaljno opisana na zadnjoj strani ovog priručnika.

### Ostala pravila

Evo još nekih pravila koja se primjenjuju tijekom obične igre.

### STRELJIVO (SAMO MARINCI)

Da bi napao bilo kojim oružjem, marinac mora imati najmanje jednu oznaku streljiva koje odgovara tom oružju. Na uljeze se ova pravila uopće ne odnose budući da oni napadaju na sasvim drugi način.

Streljivo koje je potrebno nekom oružju opisano je na pomoćnim karticama. Oružja pored kojih se nalazi oznaka beskonačnosti (∞) ne trebaju ili ne troše streljivo.

Nakon što je marinac bacio kocke za napad, uvijek mora provjeravati **raspoloživost streljiva**. Ako se na jednoj ili više bačenih kocki okrene **sličica metka**, marinac mora odmah odbaciti 1 oznaku streljiva onog oružja koje je upotrijebljeno prilikom napada. Bez obzira na to koliko se sličica metka okrene na kockama, odbacuje se samo 1 oznaka metka.

***Važno:** kada marinac napada oružjem koje ima sposobnost probijanja, napad se ne može prenijeti na drugo polje osim ako marinac nema barem jednu oznaku streljiva potrebnog za tu vrstu oružja.*

### VRATA

UACova baza na Marsu ima debela metalna vrata predviđena za blokiranje napada teškim naoružanjem. Zatvorena vrata označavaju se oznakom vrata postavljenom između 4 polja (2 sprijeda i 2 straga). Kada se vrata otvore, pomaknite ih na ploči na stranu. Ako se vrata ponovo zatvore (od strane marinca ili uljeza), jednostavno ih vratite na mjesto na kojem su bila.

#### Vrata

**Kada su vrata zatvorena, nalaze se na jednoj liniji između polja**

**Kada se vrata otvore, povucite ih na jednu stranu ploče**

Zatvorena vrata blokiraju kretanje i sve napade (čak i one za koje nije potrebno čisto vidno polje). I marinci i uljezi mogu za otvaranje/zatvaranje vrata koristiti bodove kretanja, ali samo ako se figura nalazi na nekom od polja koja dodiruju vrata kada bi se nalazila u zatvorenom položaju. Otvaranje/zatvaranje vrata košta **2 boda kretanja**. Vrata ne mogu biti uništena napadom (iako uljez ima karti «razbij» kojom uništava vrata), i ne mogu biti zatvarana ako je linija vrata blokirana velikim uljezom.

## SIGURNOSNA VRATA

Troje vrata u igri imaju 3 **slike ključa** na sebi. Ova vrata su na početku zaključana i ne mogu se otključati osim ako marinac ne pronađe odgovarajuću **oznaku ključa**. Kada marinac pokupi oznaku ključa, ona se postavlja pokraj kompasa što znači da su vrata te boje otključana za sve marince za vrijeme trajanja igre. Uljezi nikada ne mogu otvoriti ili zatvoriti sigurnosna vrata (iako uljez ima kartu «razbij» kojom uništava vrata).

## OZNAKE OPREME

Kako se ploča povećava, tako se na nju postavljaju oznake raznih vrsta opreme kako je opisano u svakom scenariju. Ovu opremu mogu sačinjavati oružje, oklop, dodatno zdravlje, streljivo ili neki posebni predmeti. Na sve oznake opreme odnose se sljedeća pravila:

- Oznake opreme može uzeti samo marinac.
- Za vrijeme svog poteza, marinac može automatski uzeti oznaku opreme na polju koje zauzima (za to ne troši bodove kretanja).
- Za vrijeme svog poteza marinac može dati oznaku oružja ili streljiva marincu do sebe **što će ga koštati 1 bod kretanja po oznaci**.

## OZNAKE STRELJIVA

Ove oznake predstavljaju streljivo za oružje marinaca. Kada marinac uzme oznaku streljiva, postavlja ju na odgovarajuće mjesto na svojoj kartici opreme.

## OZNAKE OKLOPA

Ove oznake predstavljaju visokokvalitetan oklop koji daje odličnu zaštitu marincima. Kada marinac uzme oznaku oklopa, postavlja ju na krticu opreme na polje oklopa. Broj oznaka oklopa na kartici opreme daje jačinu oklopa marinca. Oklop se ne može dati drugim marincima, a kada marinac pogine, sva količina oklopa veća od početne se odbacuje.

## OZNAKE ZDRAVLJA

Ove oznake su ublaživači boli i ostali medicinski pribor kojima marinci liječe svoje rane. Kada marinac uzme ovu oznaku, odmah ju baca i vraća do 3 oznake ranjavanja prethodno uklonjene sa svoje kartice opreme. Ako je marinac neozlijeđen (primjerice, niti jedna oznaka ranjavanja nije uklonjena sa kartice opreme), ne može sakupljati oznake zdravlje.

## OZNAKE KLJUČEVA

Ove oznake su šifre ili kartice pomoću kojih se otključavaju sigurnosna vrata u bazi. Kada marinac uzme ključ, odmah ga stavlja pokraj kompasa. Na taj način su sigurnosna vrata te boje otključana za sve marince tijekom čitave igre.

## OZNAKE ORUŽJA

Ove oznake su oružja pronađena u bazi na Marsu koja marinci mogu koristiti u borbi protiv uljeza. Kada marinac uzme oznaku oružja, jednostavno ju stavlja pored pomoćne kartice što označava da ima to oružje. Zapamtite da marinac može koristiti oružje samo ako ima barem 1 oznaku streljiva potrebnog za to oružje.

## OZNAKE ADRENALINA

Ove oznake predstavljaju drogu koja ubrzava marince. Kada marinac uzme ovu oznaku, stavlja ju na svoju karticu opreme. Na **početku** sljedećeg kruga, marinac može odbaciti oznaku adrenalina da bi dobio još 4 dodatna polja za kretanje u tom potezu.

## OZNAKE DIVLJANJA

Ove oznake predstavljaju drogu od koje marinac podivlja. Kada marinac uzme ovu oznaku, stavlja je pored kartice opreme sa **tamnijom stranom prema gore**.

Kada marinac ima ovu oznaku, **može napasti samo šakama**, ali svaki pogodak **trenutno ubija** uljeza, bez obzira na njegov oklop ili zdravlje.

Učinak divljanja odmah gube učinak. Na kraju marinčevog sljedećeg poteza, okreće oznaku otkrivajući svjetliju stranu. Zatim, na kraju **sljedećeg poteza**, odbacuje ovu oznaku. Ako marinac bude ubijen, odmah odbacuje oznaku.

## ISTRAŽIVANJE

Kadgod marinac ima u vidnom polju neistraženi dio ploče, uljez ga mora otkriti. Uljez postavlja novo područje na ploči, čudovišta, opremu i ostale oznake. Kada novi dio ploče bude postavljen kako je opisano u scenariju, igrač koji igra uljeza glasno čita dio teksta scenarija koji opisuje novo područje. Igra se nastavlja tamo gdje je stala. Za više detalja molimo vas da pročitate **Vodič kroz scenarije**.

## UBIJANJE FIGURA

Kada uljez zadobije dovoljan broj rana, biva ubijen. Ubijeni uljezi se uklanjaju sa ploče zajedno sa oznakama ranjavanja. Figura uljeza se vraća u rezerve igrača koji igra uljeza, a oznake ranjavanja se stavljaju na ostale oznake pored ploče. Ubijene figure vraćaju se na ploču po potrebi (kada se otkriva novo područje na ploči ili kada uljez odigra kartu nastajanja).

Kada marinac makne zadnju oznaku sa kartice opreme, biva ubijen. Maknite figuru ubijenog marinca sa ploče i zapamtite polje na kojem je bio.

Kada marinac bude ubijen, igrač vraća početnu količinu oznaka ranjavanja i oklopa na karticu opreme. Ako je ubijeni marinac sakupio dodatne oznake oklopa, mora vratiti višak oznaka. Sve oznake divljanja se također vraćaju. Ubijanje marinca ne utječe na ostale oznake opreme marinca.

Nakon sređivanja kartice opreme, ubijeni marinac mora pričekati početak sljedećeg kruga da bi se ponovo pojavio na ploči.

Za vrijeme sljedećeg poteza, prije nego kaže što će odigrati, marinac ponovo postavlja figuru na ploču po sljedećim uvjetima:

- Ponovno postavljanje se može izvršiti na već otkriveno polje.
- Ponovno postavljanje može se izvršiti u krugu od najmanje **8 polja od polja na kojem je marinac ubijen**.
- Ponovno postavljanje ne smije se izvršiti na udaljenosti **većoj od 16 polja od polja na kojem je marinac ubijen**.

Nakon što je marinac ubijen, uljez uzima oznaku ranjavanja pokraj ploče i zadržava ju kao «frag» bod. U scenariju «**DO KOLJENA U KRVI**» uljez pobjeđuje čim sakupi 6 «fragova».

### **NAREDBE MARINACA**

Kada marinac izabere **pripremanje** na početku poteza, može do svog marinca na ploči postaviti jednu od 3 naredbe (**nišanjenje**, **stražarenje** ili **izbjegavanje**). Posebna naredba **liječenje** također može biti postavljena pored figure, ali samo od marinca koji je na početku igre izvukao kartu liječnika.

Marinac može imati samo jednu naredbu odjednom. Marinac kojemu je već bila dana naredba ne može primiti drugu naredbu sve dok prva naredba nije izvršena ili maknuta sa ploče.

### **NIŠANJENJE**

Marinac koji je postavio naredbu **nišanjenja**, može izvesti **precizni napad**.

Prije nego marinac baci kocke za napad, može reći da izvodi precizni napad. Precizni napad mu omogućava da ponovo baci bilo koju kocku/kocke (uključujući i one na kojima se okrene promašaj). Marinac mora postupiti po drugom rezultatu.

***Primjer:** Marinac objavljuje precizni napad i odbacuje naredbu nišanjenja. Zatim napada vraga pištoljem. Igrač baca 1 žutu i 1 zelenu kocku. Na žutoj kocki dobiva promašaj, pa se odlučuje na ponovo bacanje kocke nadajući se boljem rezultatu. Štogod ispadne, marincu preostaje samo drugi rezultat.*

Naredba nišanjenja ostaje marincu sve dok se ne ispuni neki od sljedećih uvjeta: 1) marinac zadobiva 1 ili više rana, 2) marinac se pomiče 1 ili više polja, ili 3) marinac odbacuje naredbu da bi izveo precizni napad.

### **STRAŽARENJE**

Marinac kojemu je zadana **naredba stražarenja** može izvesti **iznenadni napad**.

U bilo kojoj fazi uljezova poteza, marinac može odbaciti svoju naredbu stražarenja da bi prekinuo uljezov potez i izveo 1 napad (za koji vrijede sva redovna pravila). Uljezov potez se odmah prekida (čak i ako je igrač koji igra uljeza htio izvesti napad), i marincu se dozvoljava da izvede svoj napad. Nakon što je iznenadni napad izveden i nakon što su žrtve uklonjene sa ploče, uljez može nastaviti svoj potez.

Uljez mora dozvoliti ovaj napad u svakom trenutku i mora vratiti/poništiti bilo koji potez koji je izveo prebrzo da bi marinac objavio ovaj napad. Ako marinac odbije izvesti ovaj napad, ne može se kasnije predomisлити.

Naredba stražarenja ostaje marincu sve dok se ne ispuni neki od sljedećih uvjeta: 1) marinac zadobiva 1 ili više rana, 2) započinje sljedeći krug marinca, ili 3) marinac odbacuje naredbu da bi izveo napad prekidanja.

### **IZBJEGAVANJE**

Marinac kojemu je zadana naredba **izbjegavanja** može, kada bude napadnut, primorati napadača (obično je to uljez) da ponovo baci bilo koji broj kocki. Marinac to može izvesti jednom po napadu i mora prihvatiti drugi rezultat.

***Primjer:** Marinac je zadao naredbu izbjegavanja i nakon toga je napadnut od zombija. Uljez baca 1 crvenu i 1 plavu kocku. Marinac može primorati zombija da ponovo baci 1 ili obje kocke, ali to može učiniti samo jednom po napadu.*

Naredba izbjegavanja ostaje zadana marincu sve dok ne započne sljedeći potez (to znači da marinac može «izbjegavati» višestruke napade).

**Važno:** Ako precizni napad izvedete protiv cilja koji koristi naredbu izbjegavanja, obje naredbe se u tom napadu poništavaju.

## LIJEČENJE (POSEBNA NAREDBA)

Samo marinac sa karticom liječnika može zadati naredbu liječenja.

Marinac koji je zadao naredbu liječenja može maknuti ovu naredbu sa ploče **u bilo kojem trenutku** da bi izliječio sebe ili marinca na susjednom polju. Izliječeni marinac može vratiti 1 oznaku ranjavanja na svoju karticu opreme (marinac koji uopće nije ranjavan ne može biti liječen). Ova sposobnost može se koristiti prije napada – ali ne nakon što su već bačene kocke za napad. Dakle, sva šteta zadobivena napadom mora biti određena prije ove naredbe.

### Primjer stražarenja

Plavi marinac pripremio je naredbu stražarenja i čeka da zombi dođe iza ugla i dođe mu u vidno polje. Nakon što zombi započne sa kretanjem, marinac odlučuje odbaciti svoju naredbu stražarenja i izvesti iznenadni napad nakon što zombi dođe do trećeg polja.

***Primjer:** Marinac sa karticom liječnika pripremio naredbu liječenja za posljednju akciju. Sada stoji nasuprot drugog marinca koji ima samo 3 oznake ranjavanja. Uljez se sprema napasti slabijeg marinca, ali liječnik odlučuje za sada ne iskoristiti naredbu liječenja. Uljez izvodi snažan napad, nanosi marincu 3 rane i ubija ga. Liječnik više ne može izliječiti marinca. Ubijanje marinca moglo je biti spriječeno da je liječnik odlučio iskoristiti naredbu prije napada uljeza.*

Naredba liječenja ostaje marincu sve dok se ne ispuni neki od sljedećih uvjeta: 1) započinje sljedeći krug marinca, 2) marinac odbacuje naredbu da bi izliječio sebe ili drugog marinca.

Važno: Samo marinac sa karticom liječnika može zadati ili iskoristiti naredbu liječenja.

## NAPADI IZBLIZA

Borba prsa o prsa je bliska borba figura iz **DOOMa**. Najčešće se na ovaj način bore uljezi, ali će ponekad i marinci morati pribjegavati ovom načinu borbe. Samo oružje ili uljez podvučeni crvenom crtom na pomoćnoj kartici mogu izvoditi ovakve napade. Ovi napadi su isti kao i obični napadi uz neka iznimke.

- Napadom izbliza možete napasti samo **susjedna** polja.
- Napad izbliza promašuje samo ako se na kocki okrene promašaj. Sve ostalo što dobijete na kockama nije bitno za ovaj napad.

## RADNJE ZA VRIJEME KRETANJA

Osim kretanja, figure mogu uz određenu cijenu izvoditi neke radnje za vrijeme kretanja. U sljedećoj tablici nalazi se broj polja koja se troše na određene radnje:

Bodovi kretanja	Radnja
0	Uzimanje oznake na svom polju
1	Pomicanje od jednog teleporta do drugog
1	Pomicanje od jednog ventilacijskog otvora do drugog
1	Davanje 1 oružja ili streljiva drugom marincu
2	Otvaranje ili zatvaranje običnih vrata
2	Otvaranje ili zatvaranje sigurnosnih vrata

Može se izvesti bez pomicanja

Samo za marince

Samo za figure uljeza sa sposobnošću brzog kretanja

Samo za marince i samo kada su vrata otključana

## BLOKIRAJUĆE PREPREKE

Blokirajuće prepreke blokiraju vidno polje kao i kretanje preko polja na kojima se nalaze. Ipak, napadi kojima nije potrebno vidno polje (kao što je traženje) mogu se probiti kroz blokirajuće prepreke.

## OPASNE PREPREKE

Opasne prepreke ne blokiraju vidno polje ili kretanje. Kadgod figura dođe na polje sa ovom preprekom, ta figura automatski zadobiva 1 ranu, bez obzira na oklop. Ako marinac bude na taj način ubijen, igrač koji igra uljeza dobiva 1 «frag» bod (ako to scenarij dozvoljava).

Figura koja ostane na opasnoj prepreci čitavi potez, automatski zadobiva dodatnu ranu na kraju svog poteza.

Važno: Figura koja se pomakne na opasnu prepreku zbog sposobnosti odbijanja (opis odbijanja nalazi se na zadnjoj strani ovog priručnika) odmah zadobiva ranu, ali ne zadobiva i dodatnu ranu (zbog zadržavanja na polju) za vrijeme svog kruga osim ako ne odluči ostati na tom polju.

### EKSPLOZIVNE BAČVE

Ove prepreke blokiraju vidno polje i kretanje kao blokirajuće prepreke. Ako eksplozivna bačva bude oštećena makar i za 1 bod (ili zbog izravnog napada ili zbog eksplozije nastale napadom), ona odmah eksplodira. Maknite bačvu sa ploče, a sve figure koje se nalaze do polja na kojem je bačva automatski zadobivaju 1 ranu. Uljezi i marinci mogu nanišani polja sa eksplozivnim bačvama.

### TELEPORTI

Teleporti omogućavaju trenutno pomicanje sa jednog kraja ploče na drugi. Korištenjem jednog polja za kretanje, marinac (ali ne i uljez) se može pomaknuti sa jednog polja na kojem se nalazi teleport na drugo polje na kojem se nalazi teleport iste boje.

### VENTILACIJA

Ventilacija funkcionira isto kao i teleport uz sljedeće iznimke:

- Ventilacijom se mogu koristiti samo uljezi, i to samo oni sa sposobnošću brzog kretanja.
- Uljez se može, koristeći 1 polje kretanja, pomaknuti od jednog ventilacijskog otvora do bilo kojeg drugog na ploči.
- Uljezi se ne mogu pomaknuti do neotkrivenih ventilacijskih otvora ili do onih koje blokiraju marinci (primjerice, ventilacijskim otvorima ne možemo se poslužiti za otkrivanje područja ili za telefrag).

### TELEFRAG

Kada se marinac teleportira u neko drugo stvorenje, to stvorenje eksplodira. Drugim riječima, ako se marinac teleportira na polje na kojem se nalazi dio ili čitava figura uljeza, uljez automatski biva ubijen. Uljezi ne mogu blokirati teleport stojeći na polju na kojem se nalazi teleport.

### VELIKI ULJEZI

Neki uljezi zauzimaju 2 ili čak 4 polja. Na njih se odnose neka posebna pravila:

- Velike figure zauzimaju sva polja na kojima se nalaze. Vidno polje kreće od sredine bilo kojeg od tih polja.
- Velike figure mogu biti naciľane jednom u pojedinačnom napadu, čak i ako učinak napada pokriva više polja na kojima se nalazi figura. Isto tako, velike figure zadobivaju samo 1 ranu od opasnih prepreka po pokretu, bez obzira na koliko polja sa opasnim preprekama naiđu.
- Démoni zauzimaju 2 polja. Démon se kreće na 2 načina 1) Démon pomiče pola tijela (ne u dijagonalnom smjeru) dok druga polovica zauzima polje koje je zauzimala prva polovica prije pokretanja, ili 2) Démon se pomiče dijagonalno tako da obje polovice tijela pomakne u istom dijagonalnom smjeru. Objе vrste kretanja nacrtane su na slici.
- Ostale velike figure (mancubus, pakleni vitez i kibernetički démon) zauzimaju po 4 polja. Kada se kreću, ove figure pomiču se kao obične figure, i uvijek moraju zauzeti 4 polja, kao što je prikazano na slici.

### PONOVNO BACANJE KOCKI

Kocke se mogu bacati ponovo iz dva razloga. To su **izbjegavanja** i **precizni napadi**. Sva ponovna bacanja kocki izvode se na isti način. Igrač zbog kojega se kocke ponovo bacaju izabire koje se kocke moraju ponovo bacati, a nakon toga napadač ponovo baca izabrane kocke i pridržava se novog rezultata. **Ni u kom slučaju kocke se mogu ponovo bacati više od jednog puta.** Ako na napad utječe **izbjegavanje** (zbog naredbe marinača ili zbog karte izbjegavanja uljeza) i **precizni napad**, dva utjecaja se poništavaju i kocke se ne mogu bacati ponovo.

### RASPRŠIVANJE

Neka oružja imaju sposobnost eksplozije (pogledajte pozadinu ovog priručnika). Ova oružja će se u slučaju promašaja raspršiti (bez obzira promaše li zbog nedovoljnog dometa ili dobivanja promašaja na kockama) što znači da će skrenuti sa željenog smjera.

#### Primjer raspršivanja

Najgornja karta špila okrenuta je licem prema gore i pokazuje da je promašeni napad granatom skrenuo 4 polja prema marincu.

#### Primjer kretanja velikih figura

Kibernetički démon ide desno, zatim dijagonalno gore desno i nakon toga gore.

Prvo démon ide lijevo, zatim gore i na kraju postrance.

Ako se to dogodi, novo odredište određujete tako da izvučete najgornju kartu iz uljezovog špila i pogledate crtež na dnu karte. Okrenite ju tako da je kompas na karti okrenut u istom smjeru kao i oznaka kompasa na ploči. Zatim pronađite mjesto udaljeno brojem i smjerom od prvotnog cilja. Ako se na putu do novog odredišta ne nalaze zidovi, blokirajuće prepreke ili zatvorena vrata, napadom ćete pogoditi novo polje umjesto prvotnog cilja.

Ako se na putu do novog polja nađu zidovi, blokirajuće prepreke ili zatvorena vrata, oružje će bezopasno eksplodirati.

Neki crteži na kartama pokazuju sličicu promašaja. Ako takva karta bude izvučena, nema raspršivanja i oružje bezopasno eksplodira bez ikakvog učinka. Pogledajte sliku na kojoj se nalazi detaljan primjer raspršivanja. Izvučena karta se nakon upotrebe odbacuje. Ako je to bila zadnja karta u špil, igrač automatski dobiva «frag» bod i nakon toga miješa karte da bi napravio novi špil.

### **REDOSLIJED I «POČETAK KRUGA»**

Kadgod ima nekih nedoumica u vezi sa redoslijedom, primjerice iskorištava li se karta događaja prije nego marinac izvede neku radnju itd., karta događaja uvijek ima prednost dok se god uljez izjašnjava da će odigrati kartu događaja na vrijeme. Isto se odnosi i na naredbe marinaca.

***Primjer:** Na karti «Dark energies» piše: «Igraj prije nego marinac napadne uljeza. Ukloni jednu ranu sa napadača po svom izboru.» ako marinac ne da uljezu priliku da odigra kartu prije nego napadne i počne bacati kocke, uljez može odmah prekinuti igru i odigrati svoju kartu prije kraja napada.*

Mnoge uljezove karte događaja sadrže frazu «Igraj na početku svog kruga». Ove karte moraju biti odigrane **nakon što je napadački igrač odbaci do 8 karata u krugu, ali prije nego je aktivirao svog prvog napadača u krugu.**

Karta na kojoj piše: «Odigraj prije nego marinac započne krug» može biti odigrana sve dok marinac ne kaže što će napraviti. Kao i obično, uljezu treba dati normalnu priliku da prvo odigra svoje karte.

Zasluge:

Dizajn igre: Kevin Wilson

Dodatni dizajn i razvoj: Christian T. Petersen

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

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

Crteži: Scott Nicely, id Software

Figure: Bob Naismith

Produkcija: Darrel Hardy

Izdavač: Christian T. Petersen

Igru isprobali: Osoblje FFG, Last Chance Playtesters, Blue Mancubus Group, Wil Hindmarch, Scott Reeves.

Posebne zahvale: Ekipa XYZZY, Marty Stratton, Todd Hollenshead i svi ostali divni ljudi u id Softwareu koji su nam dozvolili da napravimo ovu igru.

**Za skidanje dodatnih scenarija ili slanje vlastitih posjetite stranicu**

**WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM**

DOOM The Boardgame © 2004 Id Software, Inc. Sva prava pridržana. DOOM i DOOM 3 likovi i slike © 2004 Id Software, Inc. Sva prava pridržana. DOOM i ID su registrirani trgovački znakovi tvrtke Id Software, Inc. u uredu za patente i trgovačke znakove S.A.D.-a i/ili nekim drugim zemljama. Svo vlasništvo tvrtke Id Software, Inc. Koristi se pod licencom. © 2004 Fantasy Flight Publishing, Inc.

### **POSEBNE SPOSOBNOSTI**

#### **PRECIZNOST**

Nakon napada sa ovom sposobnošću, dodajete 1 za svaku sličicu preciznosti (primjerice, ako na kockama ispadne 3, ukupni zbroj je 5 ako napadač/oružje ima 2 sličice preciznosti).

#### **NIŠANJENJE**

Napadi sa sposobnošću nišanjenja su precizni napadi opisani prije u priručniku.

#### **EKSPLOZIJA**

Napadi sa eksplozijom utječu na područje unutar X mjesta do napadnutog polja, gdje je X broj sličica eksplozije oružja. Eksplozija ne prolazi kroz zidove, zatvorena vrata ili blokirajuće prepreke. Eksplozivni napad oštećuje svaku figuru u svom dometu. Ako ovaj napad izbjegava više od jedne figure, kocke se mogu ponovo bacati samo jednom (prvi igrač koji koristi izbjegavanje sa lijeve strane napadača određuje koje kocke se ponovo bacaju). I na kraju, ako ovaj napad promaši, on se raspršuje.

#### **PROBOJ**

Napadi sa ovom sposobnošću mogu napasti više polja, jedno za drugim. Nakon napada na prvo polje (bez obzira na pogodak ili promašaj), napadač može ponovo baciti kocke protiv polja koje se nalazi do napadnutog polja tako da ne

koristi 1 zelenu ili 1 plavu kocku u napadu. Primjerice, ako napadač za prvi napad baci 1 žutu i 1 zelenu kocku, odmah može napasti neko susjedno polje ali samo sa 1 žutom kockom.

Napadač može nastaviti sa napadima sve dok odbacuje 1 zelenu ili plavu kocku za svaki napad. Napadač ne može više puta napasti isti cilj za vrijeme jednog napada.

### PRIMJER PROBOJA

Prvi napad

Drugi napad

Nakon napada teškom strojnicom na zombija na susjednom polju, marinac odbacuje dvije zelene kocke (jedna za svako polje) da bi napao drugog zombija.

### SMRTONOSNI UČINAK

Nakon napada sa smrtonosnim učinkom, dodajte +1 šteti koju nanosi napad za svaku sličicu smrtonosnog učinka (primjerice, šteta vrijednosti 3 će biti povećana na 5 za napad sa 2 sličice smrtonosnog učinka).

### ODBACIVANJE

Nakon što nanesete najmanje 1 štetu figuri pomoću ovog napada (i nakon nanošenja rana), napadač može odmah svaku pogođenu figuru do 3 polja sa njihove trenutne lokacije. Figure treba odmah maknuti na prazna polja na kojima se mogu nalaziti opasne prepreke ili neke druge oznake koje ne blokiraju, kao što je oprema. Ovo povlačenje ne može biti blokirano bilo kojom figurom ili preprekom (osim zidova i zatvorenih vrata).

### PRIMJER ODBACIVANJA

Nakon što je uspješno napao marinca, pakleni vitez odbacuje ga 3 polja na opasnu prepreku. Marinac gubi 1 ranu zato što je završio na tom polju (to se zbraja sa svim ranama zadobivenim u napadu).

### JURENJE

Uljezi sa ovom sposobnošću mogu se kretati između ventilacijskih otvora kao da su spojeni. Uljezi se ne mogu pomaknuti na polje sa otvorom koje je zauzeo marinac, ili na ono koje još nije otkriveno.

### TRAŽENJE

Pomoću ove sposobnosti nije potrebno čisto vidno polje do naciljanog polja. Ipak se ne može prolaziti kroz zatvorena vrata ili zidove, ali može preko blokirajućih prepreka. Najveći domet ovog napada je 8 polja.

### PRIMJER TRAŽENJA

Marinac baca granatu na zombija koji se nalazi iza ugla. Udaljenost je 4 polja.

### ČIŠĆENJE

Ovi napadi utječu na sve neprijateljske figure uz napadača. Čišćenje maksimalno ranjava svaku figuru na koju utječe. Ako se ovaj napad izbjegava od više od 1 figure, kocke se mogu ponovo bacati samo jednom (prvi igrač koji izbjegava sa lijeve strane napadača odlučuje koje kocke će se ponovo bacati).

### OPREZNOST

Figure koje imaju ovu sposobnost će odmah započeti napad na bilo koju neprijateljsku figuru koja se nalazi na susjednom polju. Ovaj napad odvija se prije nego što figura koja se kreće izvrši neku akciju. Nema ograničenja za izvođenje ovakvih napada. Ako se ista figura kreće po nekoliko polja susjednih figuri sa ovom sposobnošću, može biti napadnuta na svakom od tih polja.

### REDOSLIJED

SVAKI KRUG SASTOJI SE OD:

Potez 1: Potez prvog marinca

Potez 2: Potez drugog marinca

Potez 3: Potez trećeg marinca

Potez 4: Uljezov potez

### Potez marinca

Marinac mora izabrati jednu od 4 ispod navedene radnje. Marinac ne može učiniti ništa sve dok nije objavio koju radnju će izvesti. Nakon što je marinac izveo radnju do kraja, njegov potez je gotov i na redu je igrač s lijeve strane.

Radnja	Kretanje	Napadi	Posebno
Trčanje	8	0	Ništa
Punjenje oružja	0	2	Ništa
Napredovanje	4	1	Ništa
Pripremanje	4 ili	1	Postavljanje naredbe

### Korištenje poteza

Bodovi kretanja	Radnja
0	Uzimanje oznake na svom polju
1	Pomicanje od jednog teleporta do drugog
1	Pomicanje od jednog ventilacijskog otvora do drugog
1	Davanje 1 oružja ili streljiva drugom marincu
2	Otvaranje ili zatvaranje običnih vrata
2	Otvaranje ili zatvaranje sigurnosnih vrata

Može se izvesti bez pomicanja

Samo za marince

Samo za figure uljeza sa sposobnošću brzog kretanja

Samo za marince i samo kada su vrata otključana

### Naredbe marinaca

#### NIŠANJENJE

Marinac može odbaciti ovu naredbu da bi objavio da je jedan od njegovih napada **precizni napad**. Nakon bacanj kocki za napad može ponovo bacati neke ili sve kocke. Mora prihvatiti drugi rezultat. Ova naredba se odmah odbacuje ako se marinac miče ili ako bude ranjen.

#### IZBJEGAVANJE

Kada je napadnut, marinac koji ima zadanu ovu naredbu, može tražiti da napadač ponovo baci neke ili sve kocke. Mora prihvatiti drugi rezultat. Ova naredba se odbacuje nakon početka marinčevog sljedećeg poteza.

#### STRAŽARENJE

Marinac odbacuje ovu naredbu da bi izveo napad prekidanja u bilo kojem trenutku napadačevog poteza. Ova naredba se odbacuje i kada marinac bude ranjen ili na početku njegovog sljedećeg poteza.

#### LIJEČENJE (SAMO LIJEČNIK)

Liječnik može odbaciti ovu naredbu da bi sebi ili marincu na susjednom polju izliječio jednu ranu. Ova naredba se odbacuje na početku marinčevog sljedećeg poteza.