

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. ELEGIR A UN INVASOR Y A LOS MARINES
2. ELEGIR UN ESCENARIO
3. MONTAR EL TABLERO

Ahora, el jugador invasor monta la parte de tablero que forma el **área de salida** del escenario (indicado específicamente en cada escenario).

Importante: Colocar la ficha de brújula cerca del tablero, apuntando en la dirección indicada en la *Guía de Escenarios*. La brújula se utiliza al aplicar los diagramas de dispersión que se encuentran en las cartas de invasor.

4. COLOCAR LAS FICHAS INICIALES EN EL TABLERO

5. PREPARAR EL EQUIPO MARINE

Cada jugador marine recibe ahora el contenedor de equipo marine de su color. Los jugadores marine reciben también una cantidad de fichas de munición, heridas y armadura en función del número de jugadores marine que participen (ver tabla a continuación). Colocar las fichas en su lugar correspondiente en el contenedor de equipo.

Marines	Proyectiles/Balas	Heridas	Armadura
1	4	10	2
2	3	9	2
3	2	8	2

6. REPARTIR LAS CARTAS INICIALES

Separar las cartas de marine y las de invasor. Barajar cada mazo por separado. Cada jugador marine roba tantas cartas de marine como se indica en la tabla siguiente. Cada jugador debe colocar sus cartas boca arriba en su zona de juego.

Marines	Cartas
1	3
2	3
3	2

El jugador invasor roba entonces 5 cartas de invasor (sin tener en cuenta el número de marines). El jugador invasor puede mirar sus cartas, pero no enseñárselas a los jugadores marine.

7. PRIMER JUGADOR MARINE



FICHAS DE MUNICIÓN

Estas fichas representan munición para las armas de los marines. Cuando un marine coge una ficha de munición, la coloca en la zona correspondiente de su contenedor de equipo.



FICHAS DE ARMADURA

Estas fichas representan armaduras de alta tecnología que proporcionan a los marines una valiosa protección. Cuando un marine coge una ficha de armadura, la coloca en la zona correspondiente de su contenedor de equipo. El número de fichas de armadura que tiene un marine en su contenedor de equipo conforma el **valor de armadura** del marine. La armadura no puede ser entregada a otros marines, y cualquier armadura de la que disponga un marine por encima del valor de armadura con el que empezó la partida se descartará cuando sea "enfriado".

SECUENCIA DEL ASALTO

UN ASALTO CONSTA DE:

- Turno 1: Turno del primer jugador marine
- Turno 2: Turno del segundo jugador marine
- Turno 3: Turno del tercer jugador marine
- Turno 4: Turno del jugador invasor

TURNOS MARINE

El jugador marine debe elegir primero una **acción** de las cuatro que se listan más abajo. **Un marine no puede hacer nada antes de haber declarado cuál de las cuatro acciones está realizando.** Una vez que el marine ha resuelto toda su acción, su turno termina y empieza el del jugador que tenga a su izquierda.

Acción	Movimiento	Ataques	Especial
Correr	8	0	Ninguno
Descargar	0	2	Ninguno
Avanzar	4	1	Ninguno
Prepararse	4	1	Colocar orden

ORDENES MARINE



APUNTAR: Un marine puede descartar la orden de apuntar para declarar que va a realizar un **ataque preciso**. Después de haber realizado su tirada de ataque, puede volver a lanzar alguno o todos los dados. Debe quedarse con el segundo resultado. Esta orden también se descarta inmediatamente si el marine se mueve, o si recibe una herida.



ESQUIVAR: Cuando le están atacando, un marine con una orden de esquivar puede obligar a su atacante a volver a tirar alguno o todos los dados. Debe aceptar el segundo resultado. Esta orden se descarta al inicio el siguiente turno del marine.



ALERTA: Un marine puede descartar esta orden para **interrumpir un ataque** en cualquier momento durante el turno del jugador invasor. Esta orden también se descarta si el marine recibe una herida, o al principio de su siguiente turno.



CURAR (SÓLO MÉDICOS): Un médico puede descartar esta orden para curar 1 herida a sí mismo o a un marine en una casilla adyacente. Esta orden se descarta también al inicio del siguiente turno del marine.



OBSTÁCULOS BLOQUEADORES

Estos obstáculos bloquean la línea de visión, así como el movimiento a través de las casillas que ocupan. Sin embargo, los ataques que no requieren línea de visión (como es el caso de los ataques rastreadores) pueden medir su alcance a través de obstáculos bloqueadores.



OBSTÁCULOS DAÑINOS

Los obstáculos dañinos no bloquean la línea de visión o el movimiento. Siempre que una figura **entra** en una casilla ocupada por un obstáculo dañino, dicha figura sufre 1 herida de forma automática, sin importar su armadura. Si un marine resulta "enfriado" de este modo, el jugador invasor obtiene 1 punto de "enfriar" (si es aplicable al escenario). Una figura que permanece sobre un obstáculo dañino durante todo su turno/activación recibe automáticamente una herida adicional al final de su turno/activación.

Importante: Una figura que es movida a un obstáculo dañino por la habilidad de desplazar (consultar la última página de este libretto de reglas para más información sobre esta habilidad especial), recibe automáticamente una herida, pero no recibirá una herida adicional (por estar en la casilla) durante su propio turno/activación a menos que decida permanecer en esa casilla.



BARRILES EXPLOSIVOS

Estos obstáculos bloquean la línea de visión y el movimiento como los obstáculos bloqueadores. Si un barril explosivo recibe aunque sólo sea 1 punto de daño (sea de un ataque directo o del efecto de la onda expansiva de un ataque), el barril explota inmediatamente. El barril se retirará del tablero y todas las figuras en sus casillas adyacentes reciben 1 herida de forma automática. Tanto invasores como marines pueden elegir como objetivo casillas que contengan barriles explosivos.



TELEPORTADORES

Los teleportadores permiten moverse de forma instantánea de un lugar a otro del tablero. Gastando un punto de movimiento, un marine (pero no un invasor) puede mover de una casilla que contenga un teleportador a otra casilla que contenga un teleportador del mismo color.

Un marine puede moverse vía teleportador incluso si el otro extremo del teleportador aún no ha sido revelado. En tal caso, el jugador invasor revelará la nueva sección de inmediato (ver "Explorar", pág. 9). Si la nueva sección no está conectada todavía con el resto del mapa, simplemente se mantendrán separadas las dos partes hasta que se descubra una sección que las una (suponiendo que exista).



CONDUCTOS DE VENTILACIÓN

Los conductos de ventilación funcionan como los teleportadores, con las siguientes excepciones:

- Los conductos sólo pueden ser utilizados por los invasores, y, aún así, sólo por los invasores con la habilidad de **escabullirse**.
 - Un invasor puede, gastando un punto de movimiento, mover desde cualquier conducto hasta cualquier otro conducto en el tablero.
- Los invasores no pueden moverse a conductos que no han sido descubiertos o que estén bloqueados (poniéndose encima) por un marine (ej., los conductos no pueden descubrir secciones o ser utilizados para "tele-enfriar").



FICHAS DE ARMA

Estas fichas representan las armas encontradas en la base Marte que los marines pueden utilizar contra los invasores. Cuando un marine coge una ficha de arma, simplemente la coloca sobre su hoja de referencia para indicar que dispone de dicha arma. Recordar que un marine sólo puede disparar un arma determinada si tiene al menos una ficha de munición del tipo correspondiente.



FICHAS DE ADRENALINA

Estas fichas representan una droga que puede incrementar la velocidad del marine. Cuando un marine coge una ficha de adrenalina, la coloca con su equipo. Al iniciar un turno posterior, el marine puede descartar la ficha de adrenalina para sumar 4 casillas a su movimiento para ese turno.



FICHAS DE FURIA

Estas fichas representan una droga que lleva al marine a un estado de furia desatada. Cuando un marine coge una ficha de furia, la coloca inmediatamente en su contenedor de equipo pero con la **cara difuminada hacia arriba**. Mientras un marine posee una ficha de furia **sólo puede atacar con sus puños**, pero **cualquier impacto** que logre **mata instantáneamente a cualquier invasor**, sea cual sea la armadura del invasor o el número de heridas. Los efectos de la ficha de furia se disipan rápidamente. Al final del **siguiente** turno del marine, le dará la vuelta a la ficha, mostrando la cara semidifuminada. Entonces, al final del **siguiente** turno a éste último, descartará la ficha de furia. Si el marine resulta "enfriado", deberá descartar inmediatamente la ficha de furia.



FICHAS DE BOTIQUÍN

Estas fichas representan analgésicos y otros suministros médicos que los marines pueden usar para tratar sus heridas. Cuando un marine coge una ficha de botiquín, debe retirarla inmediatamente del juego y, seguidamente, recuperar hasta 3 fichas de herida que haya retirado previamente de su contenedor de equipo. Si el marine no está herido (ej., tiene todas las fichas de herida en su contenedor de equipo), no podrá coger fichas de botiquín.



FICHAS DE LLAVE

Estas fichas representan contraseñas o tarjetas llave empleadas para abrir las compuertas de seguridad de la base. Cuando un marine coge una ficha de llave, la colocará inmediatamente junto a la brújula. Eso indica que todas las compuertas de ese color, a partir de ese momento, están abiertas para todos los marines durante el resto de la partida.



www.devir.es

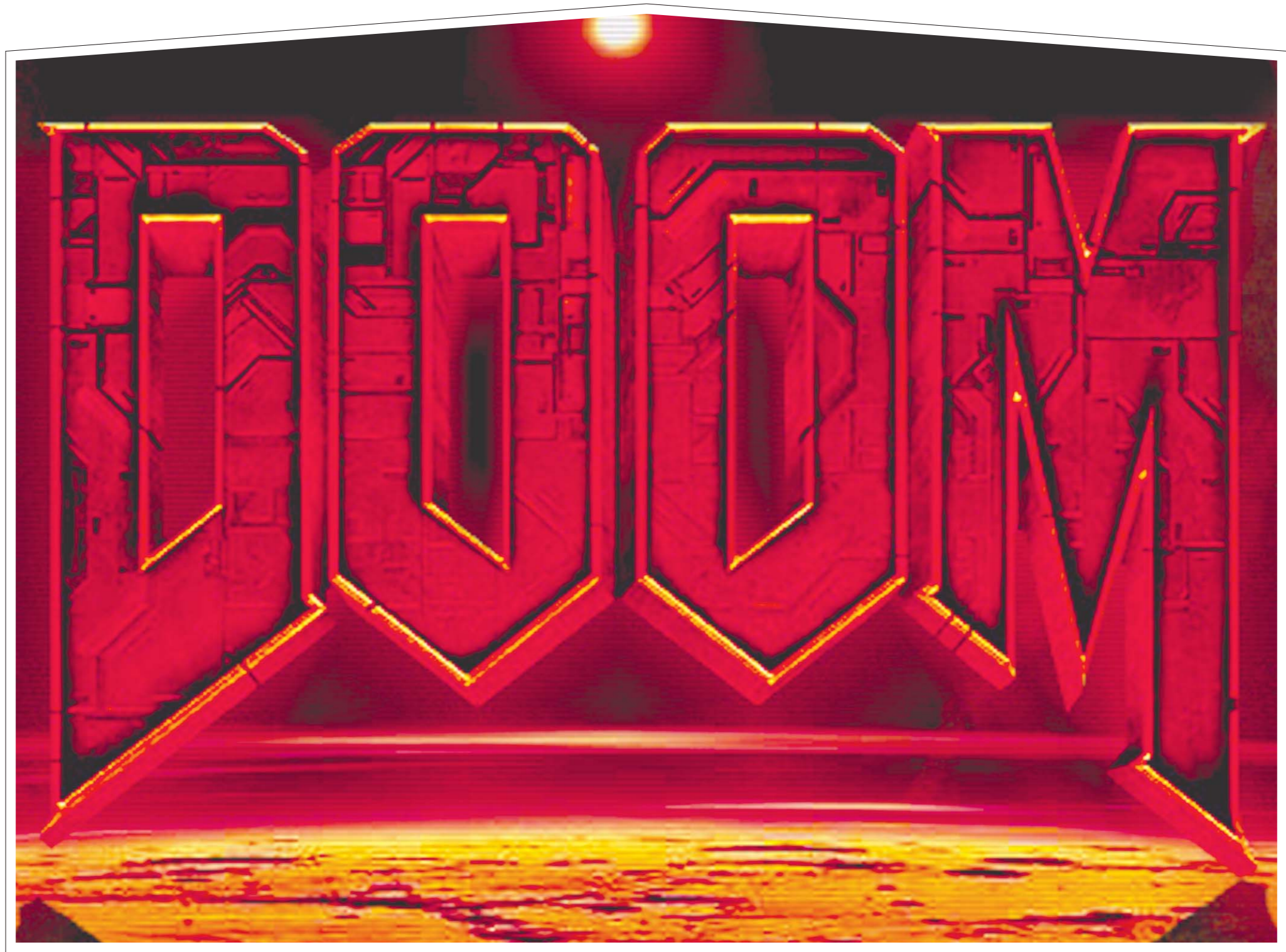


FANTASY FLIGHT GAMES



DOOM The Boardgame is Copyright 2005 Id Software, Inc. All rights reserved. DOOM and DOOM 3 characters and images copyright 2005 Id Software, Inc. All rights reserved. DOOM and ID are registered trademarks of Id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. All Id Software, Inc. property is used under license. © 2005 Fantasy Flight Publishing, Inc.

Traducción: Devir España
Maquetación: Miguel Ángel Pedrajas "mipedtor"



HABILIDADES ESPECIALES



PRECISIÓN

Después de un ataque con la habilidad de precisión, añadir 1 al alcance por cada icono de precisión (ej., una tirada en la que se obtenga un alcance de 3 debería incrementarse hasta 5 si el invasor/arma tiene dos iconos de precisión)



APUNTAR

Los ataques con la habilidad de apuntar son ataques precisos, como en el caso de la orden marine de apuntar (ver "Órdenes marine", pág. 9)



RADIO DE EFECTO

Los ataques con la habilidad de radio de efecto afectan a un área de X casillas alrededor de la casilla objetivo, donde X es el número de iconos de radio de efecto que posee el arma. El radio de efecto no puede atravesar paredes, compuertas cerradas, u obstáculos bloqueadores. El ataque con radio de efecto daña por igual a cada figura que se encuentre en el área afectada. Si un ataque de este tipo es esquivado por más de una figura, sólo se puede hacer una repetición de tirada (el primer jugador que esté esquivando, empezando a contar por la izquierda del atacante, decide qué dado (o si ningún dado) debe ser lanzado de nuevo). Por último, si un ataque con radio de efecto falla, puede dispersarse (ver "Dispersión", pág. 11).



ENCADENAR

Los ataques con la habilidad de encadenar pueden "arremeter" contra varias casillas, una detrás de otra. Una vez realizado el ataque inicial sobre la casilla objetivo (al margen de si tiene éxito o no), el atacante puede realizar otro ataque contra una casilla adyacente a la casilla objetivo quitando 1 dado verde o 1 dado azul de la tirada de ataque. Por ejemplo, si un ataque encadenado lanza 1 dado amarillo y 1 dado verde en el primer ataque, el atacante podría atacar inmediatamente una casilla adyacente a la primera casilla objetivo, pero en este segundo ataque sólo podría lanzar 1 dado amarillo. El atacante podrá seguir "arremetiendo" con su ataque mientras vaya restando 1 dado verde o azul por cada ataque que realice. El atacante no puede hacer múltiples ataques encadenados contra el mismo objetivo durante un ataque.



MORTÍFERO

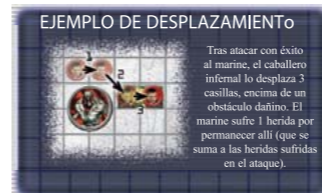
Después de realizar la tirada para un ataque con la habilidad de mortífero, se suma un +1 al daño del ataque por cada icono de mortífero (ej., una tirada de daño 3 se incrementaría hasta 5 en un ataque con dos iconos de mortífero).



DESPLAZAR

Después de haber infligido al menos 1 punto de daño a una figura con un ataque de este tipo (y después de haber aplicado cualquier herida), el atacante puede desplazar inmediatamente cada figura afectada hasta 3 casillas de su posición actual.

Las figuras deben moverse a casillas vacías, aunque dichas casillas pueden contener obstáculos dañinos u otros marcadores que no sean bloqueadores, como los de equipo. Este movimiento de "desplazamiento" no queda interrumpido por ninguna de las figuras involucradas o por obstáculos (aunque no podrá atravesar compuertas cerradas o paredes).



ESCABULLIRSE

Los invasores con la habilidad de escabullirse pueden moverse entre conductos como si los conductos estuvieran adyacentes, el uno al lado del otro. Los invasores con esta habilidad no pueden mover a una casilla de conducto que esté ocupada por la figura de un marine, o a una que aún no ha sido descubierta.



RASTREAR

Los ataques rastreadores no necesitan línea de visión hasta la casilla objetivo. Siguen sin poder atravesar compuertas cerradas (o paredes), pero pueden atravesar obstáculos bloqueadores. El alcance máximo de un ataque rastreador es de 8 casillas.



BARRIDO

Los ataques de barrido afectan a todas las figuras enemigas adyacentes al atacante. El ataque de barrido daña por igual a cada figura que se encuentre en el área afectada. Si un ataque de este tipo es esquivado por más de una figura, sólo se puede hacer una repetición de tirada (el primer jugador que esté esquivando, empezando a contar por la izquierda del atacante, decide qué dado (o si ningún dado) debe ser lanzado de nuevo).



VIGILANTE

Las figuras con la habilidad de vigilante puede realizar inmediatamente un ataque gratuito contra cualquier figura enemiga que se mueva a una casilla adyacente. Este ataque tiene lugar antes de que la figura en movimiento pueda realizar cualquier otra acción. No hay límite para el número de ataques gratuitos que un invasor vigilante puede hacer de este modo. Si una misma figura realiza más de un movimiento a casillas adyacentes a la criatura vigilante, la criatura podrá hacer uno de estos ataques por cada una de las casillas.

COSTE EN PUNTOS DE MOVIMIENTO

Casillas gastadas	Cometido
0	Coger un marcador en tu casilla †*
1	Mover de un teleportador a otro *
1	Mover de un conducto de ventilación a otro **
1	Dar 1 marcador de arma o de munición a un marine adyacente *
2	Abrir o cerrar una compuerta normal
2	Abrir o cerrar una compuerta de seguridad ***

† Puede hacerse sin coste alguno de movimiento.

* Sólo jugadores marine.

** Sólo figuras de invasor con la habilidad de escabullirse.

*** Sólo marines, y sólo cuando estén descubiertas.

TURNO DEL JUGADOR INVASOR

Durante su turno, el jugador invasor realiza las siguientes 3 fases, tras las cuales finaliza su turno (y el asalto).

FASE 1: ROBAR Y DESCARTAR

El jugador invasor debe robar 2 cartas de la parte superior del mazo invasor por cada marine en juego. Si al hacer esto el jugador invasor tiene más de 8 cartas en la mano, debe descartarse inmediatamente de tantas cartas como sean necesarias hasta quedarse con 8.

FASE 2: ENGENDRAR

El jugador invasor puede jugar 1 (y sólo 1) carta de engendro de su mano si así lo desea, engendrando entonces los invasores (o uno de los dos grupos de invasores, si hay dos) mostrados en la carta. Las figuras de invasor deben ser engendradas fuera de la línea de visión de los marines.

Recuerda que sólo se pueden engendrar figuras del mismo color que los marines que estén siendo utilizados. Un jugador invasor puede optar por retirar una figura de invasor del tablero si está engendrando un nuevo invasor de ese tipo y no le quedan figuras de esa clase.

FASE 3: ACTIVAR INVASORES

El jugador invasor puede activar a cada invasor que esté en el tablero, una vez. Un invasor activado, puede mover hasta tantas casillas como indique su factor de movimiento y hacer un ataque. El ataque puede realizarse antes, después, o en cualquier punto durante su movimiento.

JUGAR CARTAS DE EVENTO INVASOR

El jugador invasor puede jugar sus cartas de evento en cualquier momento siempre que se cumplan las condiciones requeridas en la carta. Tras jugar una carta de evento, sigue las instrucciones impresas y la deposita boca arriba en la pila de descarte junto al mazo del invasor.

Importante: Las cartas de evento que se juegan al inicio del turno del jugador invasor pueden jugarse hasta que el jugador invasor haya activado su primer invasor.