

DOOM™

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



РУКОВОДСТВО
К ДЕЙСТВИЮ

ТРЕВОГА! ТРЕВОГА! ТРЕВОГА!

Всему персоналу UAC соблюдать осторожность. Прорыв по красному коду в исследовательском центре параллельных переходов. Это вторжение. Повторяю, это вторжение!

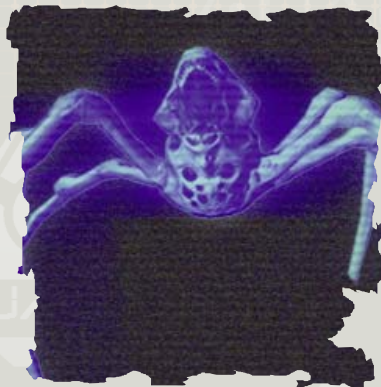
Наши камеры зафиксировали присутствие странных существ в коридорах и помещениях базы. Мы объединили сведения о различных типах захватчиков, которых пока видели.

**Условное Определение Вида: Зомби**

Эти захватчики являются работниками UAC, подвергшимися какому-то воздействию. Они не особо быстры, но их очень много и они, похоже, невероятно сильны.

**Условное Определение Вида: Бес**

Эти человекообразные захватчики движутся быстрее зомби и могут атаковать издалека огненными шарами, возможно, при помощи пирокинеза.

**Условное Определение Вида: Трайт**

Эта паукообразная дрянь – один из самых быстрых захватчиков. Будьте осторожны: они могут пробираться по воздуховодам базы и атаковать внезапно.

**Условное Определение Вида: Демон**

Этот захватчик напоминает собаку, он медленнее трайтов, но у него мощные челюсти и быстрые рефлексы, он проворно изворачивается и вцепляется во все, что окажется слишком близко.

**Условное Определение Вида: Манкуб**

Это раздувшееся существо медленно, но в его руки вплавлены мощные орудия, из которых оно поливает противника дождем пуль.

**Условное Определение Вида: Адский Рыцарь**

Этот гигантский захватчик является сильнейшим из увиденных, одним махом может сбить с ног целое отделение. Не приближайтесь, если дорога жизнь.

**Условное Определение Вида: Арквайл**

Этот гуманоид похож на беса, но его пирокинетические способности гораздо выше – он выбрасывает большие сгустки пламени на дальние расстояния. Сближайтесь с ним и атакуйте.

**Условное Определение Вида: Кибердемон**

Мы получили только несколько размытых образов этого существа, сделанных до того, как оно уничтожило камеры, так что мы не имеем полного представления о нем. Оно кажется чрезвычайно опасным. Будьте настороже!

ВНИМАНИЕ! КРАСНАЯ ТРЕВОГА!

Внимание всем бойцам! Немедленно связаться с центральным командованием. Если вы отрезаны от главного здания, объединяйтесь с другими бойцами и бейте захватчиков всеми доступными средствами. Запасы оружия на базе ограничены, но их хватит, чтобы дать отпор вторжению. Пожалуйста, скачайте оружейную памятку и ознакомьтесь с ее содержанием.



Описание оружия: Кулак

Захватчики физически сильны. Рекомендуем не вступать в безоружный бой, если есть другой выход.

Описание оружия: Пистолет



Все сотрудники службы безопасности получили табельное оружие. У этих пистолетов малая дальность стрельбы и невысокая убойность, зато боеприпасов к ним должно быть в избытке.



Описание оружия: Автомат

У сотрудников базы должны быть малокалиберные автоматы, с высокой скорострельностью и точностью при стрельбе короткими очередями.



Описание оружия: Цепная пила

Пилы случайно завезли на базу, но из них вышло прекрасное оружие ближнего боя, которое может работать несколько дней без подзарядки.



Описание оружия: Дробовик

Отличное оружие на короткой дистанции, наносит ужасные ранения, может поразить нескольких врагов одним выстрелом.



Описание оружия: Граната

Гранаты – единственное оружие, которое может уничтожить угрозу, притаившуюся за углом. Будьте осторожны, не попадите под взрыв сами.



Описание оружия: Пулемет

Тяжелое оружие, поливающее врага градом пуль. Небольших захватчиков сметает в одно мгновение.



Описание оружия: Ракетомет

Ракетомет – действенное дистанционное оружие, позволяет убивать захватчиков издалека. Как и в случае с гранатами, берегитесь собственных ракет.



Описание оружия: Плазменная Пушка

Это оружие встречается редко, и найти батареи для него сложно. Однако если вы отыщете плазменную пушку, вы оцените ее эффективность и многогранность по достоинству.



Описание оружия: BFG

Не позволяйте пришельцам захватить это оружие! Стреляя из BFG, соблюдайте все меры предосторожности. Это оружие вылесом энергии может свалить даже самого крупного врага.

Doom

Настольная игра Doom рассчитана на 2-4 участников, продолжительность игры – от 1 до 2 часов, а прообразом ее является компьютерная игра **Doom** от id Software.

Введение

В игре **Doom** база Единой Аэрокосмической Корпорации на Марсе подверглась нападению демонических существ из другого измерения. На базе для защиты персонала дислоцируется гарнизон десантников, которым предстоит дать отпор вторжению. До трех игроков принимают на себя обязанности десантников, подготовленных и снаряженных для борьбы с врагами, а один игрок будет контролировать легионы демонов-захватчиков.

В ходе игры игроки-десантники проходят по гнетущим коридорам и помещениям марсианской базы, атакуют монстров, находят новое оружие и снаряжение, работают вместе для выполнения особых условий миссии.

Во многих сценариях перед игроком-захватчиком ставится цель определенное число раз убить десантников. Если это у него не получается, он может помешать десантникам добиться их целей. В дополнение к простому управлению монстрами на поле, игрок-захватчик подкидывает отчаянным десантникам «сюрпризы» в виде карт событий и прироста.

Сценарии

Сердце **Doom**'а – **сценарий**. Перед каждой игрой должен быть выбран сценарий. Каждый сценарий расскажет вам, как построить игру, объяснит необходимые спецправила, поставит задачи, которые надо выполнить для победы. Несколько готовых сценариев вы найдете в другой книге – **«Сборник сценариев»**, включенной в комплект игры.

Не стесняйтесь придумывать собственные сценарии на основе компонентов игры. Сценарии и опции для игры можно найти на сайте www.fantasyflightgames.com.

Для начала скажем, что эти правила опираются на сценарий «По колено в мертвецах» (первый сценарий в «Сборнике»).

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Не читайте «Сборник Сценариев», если вы не захватчик – испортите все наши сюрпризы.

Цель игры

В **«По колено в мертвецах»** десантники пытаются вырваться из занятого демонами сектора базы. Для этого они должны найти красный кодовый ключ и пробиться к красному шлюзу.

Игрок-захватчик пытается набрать шесть «фрагов» (убитых десантников) до того, как его противники смогут уйти с поля.

Компоненты игры

- 1 Книга правил (вы ее сейчас читаете)
- 1 Сборник сценариев
- 4 Справочных карты
- 66 пластиковых миниатюр:
 - 3 фигурки Десантников
 - 3 фигурки Кибердемона
 - 6 фигурок Арквайла
 - 6 фигурок Демона
 - 6 фигурок Адского Рыцаря
 - 6 фигурок Манкуба
 - 12 фигурок Трайта
 - 12 фигурок Беса
 - 12 фигурок Зомби
- 6 кубиков:
 - 1 Желтый
 - 1 Красный
 - 2 Зеленых
 - 2 Синих
- 84 Карты:
 - 66 Карт Захватчика
 - 18 Карт Десантника
- 1 Жетон Компаса
- 3 Карты учета снаряжения Десантника
- 59 Фрагментов карты:
 - 12 помещений
 - 14 коридоров
 - 5 поворотов
 - 6 пересечений
 - 22 тупика
- 14 Жетонов Дверей
- 14 Подставок для Дверей
- 33 Жетона Антуража:
 - 18 Жетонов Препятствия
 - 3 Жетона Ключа
 - 6 Жетонов События
 - 6 Жетонов Телепорта
- 46 Жетонов Ран
- 15 Жетонов Брони
- 10 Жетонов Приказа Десантнику
- 88 Жетонов Снаряжения:
 - 45 Жетонов Боезапаса
 - 21 Жетон Оружия
 - 12 Жетонов Аптечки
 - 10 Жетонов Другого Снаряжения



Десантники и Захватчики

Пластиковые фигурки в игре **DOOM** изображают десантников и захватчиков марсианской базы. Всегда важно знать, какое именно пространство фигурка занимает на игровом поле, поскольку от этого зависят правила боя и движения.

Помните, что фигурки, как правило, занимают одну зону поля, хотя есть и крупные фигурки, которым нужно 2 или даже 4 зоны (см. Крупные Захватчики, стр.11).

Направление, в котором смотрит фигурка, на игре не сказывается.

Важно: после того, как игроки-десантники выбрали себе фигурки, все **незадействованные фигурки десантников и все фигурки монстров этих цветов должны вернуться в коробку. Все фигурки, вернувшиеся в коробку, не могут быть использованы в игре.**

Пример: Рома и Дима играют за десантников. Рома берет себе красного десантника, а Дима – синего. Фигурка зеленого десантника и все зеленые фигурки Захватчиков возвращаются в коробку.

Фрагменты Карты (см. рис.)

Фрагменты карты по-разному соединяются между собой, образуя игровое поле. Любая клетка на поле считается одной **зоной**.

Двери (см. диаграмму)

DOOM поставляется с 11 обычными дверями и 3 шлюзами. И десантник и захватчик могут открывать и закрывать обычные двери, но только десантник может открывать и закрывать шлюзы, и лишь при наличии соответствующего кодового ключа. (см. Двери, стр. 9).

Жетон Компаса

Этот жетон применяется для указания, в какой стороне север. Это нужно для определения направления **разброса** (позже).

Антураж

Есть четыре вида картонных жетонов антуража в **DOOM**: **препятствия, находки, телепорты и воздуховоды**.

Препятствие блокирующее не дает десантикам и монстрам проходить или видеть через зону, им занятую.

Препятствие агрессивное наносит урон любому десантнику или монстру, проходящему по занятой жетоном зоне.

Событие предоставляет подсказки или снаряжение первому десантнику, который завершает движение в зоне, занятой жетоном. Каждый отдельный сценарий описывает события.

Телепорт позволяет десантнику быстро перемещаться по полю. Если десантник находится в зоне с жетоном телепорта, он может за единицу движения перенестись в любой другой телепорт соответствующего цвета. Более подробно о телепортах на стр. 10

Воздуховоды действуют как телепорты, только их могут использовать отдельные виды захватчиков. О них подробнее читайте на стр. 10.

Подготовка компонентов к первой игре

Чтобы подготовиться к первой игре, проследуйте указанным ниже маршрутом:

1

Аккуратно выдавите картонные жетоны из листов, вложенных в игру. Постарайтесь не порвать и не повредить их. Как только выдавили, отложите в сторону 14 картонных дверей.



2

Эти 14 картонных дверей поставьте на пластиковые подставки, вложенные в игру. Легче всего вставлять дверь в паз подставки чуть под углом и сбоку, как показано на рисунке. Раз собранные, двери в разборке не нужны.



3

Найдите части Кибердемона (всего должно быть несколько частей в каждом из трех цветов). Соберите их так, чтобы фигурка выглядела, как на картинке. Если фигурка разваливается, можете склеить части между собой небольшим количеством эпоксидки. Собранных Кибердемонов можно уже не разбирать.



Справочные Карты (см. рис.)

В начале игры каждый игрок получает справочную карту, в которой перечислены свойства и способности Захватчиков и видов оружия в игре.



Карта
Снаряжения

Карты снаряжения десантника

Десантник получает карту снаряжения своего цвета и кладет ее перед собой. Карта используется десантником, чтобы следить за своими боезапасом, броней и здоровьем.



Карты
Десантника

Карты Десанта

В начале игры каждый Десантник получает две или более таких карт. Они дают ему особые умения постоянного действия, помогающие бороться с Захватчиками.

Карты Захватчика

Колода Захватчика содержит два типа карт: карты прироста и карты событий.

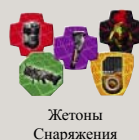


Карты
Захватчика

Карта **прироста** несет на себе изображение одного или нескольких монстров. Захватчик использует карты, чтобы вывести добавочные фигурки монстров на поле (см. также Шаг 2: Прирост на стр.7).

Карты **событий** описывают специальные действия и обстоятельства, которыми Захватчик может страшить Десантников (см. Применение Карт событий на стр. 6).

Каждая карта Захватчика (и прироста и события) содержит **диаграмму разброса**, нужную для определения того, как далеко отклоняются те или иные атаки после промаха по цели (см. Разброс на стр. 11).



Жетоны
Снаряжения



Жетоны
боезапаса

Жетоны Снаряжения

Эти жетоны помещаются на поле по указаниям сценария. Это оружие, аптечки, боеприпасы, броня и другие предметы, которые могут помочь Десантникам в их битве против Захватчиков.

Жетоны боезапаса

Десантники применяют эти жетоны, чтобы знать, сколько осталось боеприпасов. Есть три вида жетонов: патроны, ракеты/гранаты и энергобатареи.



Патроны



Ракеты/Гранаты



Батареи



Жетон брони



Жетон Раны

Жетоны брони

Десантники используют эти жетоны, чтобы отслеживать свой уровень защиты. Уровень защиты показывает, насколько сложно атакам ранить этого Десантника.

Жетоны ран

Десантники и Захватчики применяют эти жетоны, чтобы следить за уровнем здоровья. Когда Десантник получает последнюю рану, он погибает, становится «фрагом» и должен **возродиться** (см. Фраги и гибель на стр. 9). Когда Захватчик набирает число ран, равное своему уровню жизни, он убирается с поля.



Жетоны
Приказов

Жетоны Приказов

Десантники применяют эти жетоны для осуществления особых действий, таких как засада, прицеливание или уклонение.

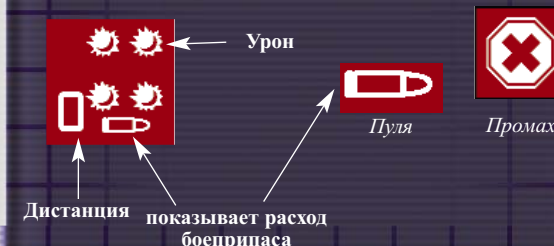


Кубики

Кубики

Игроки пользуются кубиками для проведения атак. Число на каждой грани показывает **дистанцию**, а пулевые отверстия – это **урон**. Если во время атаки выпадает **пуля**, атакующий десантник должен удалить жетон боезапаса (использовавшегося типа) с его карты снаряжения. На красном и желтом кубах есть грань **промаха**: если на кубике выпадает промах, атака проваливается, независимо от результатов других кубов.

Doom-Кубики: инструкция



Подготовка к игре

Для подготовки к игре по сценарию «По колено в мертвецах» проследуйте указанным ниже маршрутом. В других сценариях могут быть свои правила подготовки.

1. Разберите роли

Выберите одного игрока Захватчиком. Рекомендуем поставить на эту роль наиболее опытного игрока, хотя вы можете распределять обязанности и случайным образом. Другие игроки станут десантниками: каждый из них должен выбрать один из трех цветов фигурок – красный, зеленый или синий.

2. Выберите сценарий

Захватчик смотрит в Сборник Сценариев и выбирает сценарий для игры. Как уже говорилось, эти правила даются под сценарий «По колено в мертвецах».

3. Соберите игровое поле

Захватчик создает часть игрового поля, которая образует **стартовый отсек** сценария (отдельно расписан в каждом сценарии).

Важно: поместите жетон компаса рядом с полем так, как предписано **Сборником Сценариев**. Компас применяется при обращении к диаграммам разлета с карт Захватчика.

4. Задайте исходную диспозицию

Правила каждого сценария в Сборнике объясняют, как собрать поле в начале новой игры. Согласно указаниям сценария поставьте десантников и монстров-захватчиков в стартовом отсеке и разложите там снаряжение (см. рисунок).

5. Раздайте снаряжение десанникам

Каждый десантник получает карту снаряжения Десантника своего цвета. Десантники берут жетоны боезапаса, ран и брони, число которых зависит от числа десантников (см. ниже), и выкладывают их в определенные области карт снаряжения.

Десантников	Патронов	Ран	Броня
1	4	10	2
2	3	9	2
3	2	8	2

Пример: в игре с тремя участниками один стал Захватчиком, а двое других становятся Десантниками. Поскольку Десантников двое, каждый получает по 3 жетона патронов, по 9 жетонов ранений и по 2 жетона брони, выкладывая их на свою карту учета снаряжения.

6. Раздайте начальные карты

Отделите карты Десантников от карт Захватчиков, каждую колоду перетасуйте отдельно. Каждый десантник берет карты Десантника согласно таблице. Каждый игрок должен разместить эти карты лицом вверх в своей игровой зоне.

Десантников	Карт
1	3
2	3
3	2

Захватчик берет 5 карт Захватчиков (независимо от числа десантников). Захватчик должен посмотреть свои карты, но не должен открывать их десантникам.

7. Определите первого десантника

Десантник, сидящий по левую руку от Захватчика, является **первым десантником**.

Течение раунда

ДООМ проходится за серию **раундов**. В течение каждого раунда каждый игрок получает право на один ход, начиная с первого десантника и передавая ход по часовой стрелке. Когда захватчик закончит свой ход, завершается один и начинается другой раунд. Снова ход первого десантника.

В одном раунде чередуются:

Ход 1: Ход первого десантника

Ход 2: Ход второго десантника

Ход 3: Ход третьего десантника

Ход 4: Ход захватчика

Если десантников меньше трех, ходы отсутствующих десантников просто пропускаются.

Ход десантника

Первым делом в свой ход десантник выбирает действие из четырех возможных. Десантник не вправе делать ничего, пока он не заявил, какое из четырех действий выполняет. После того, как десантник довел действие до конца, его ход завершается, и право хода передается его соседу слева.

Четыре возможных действия – это:

А. Бросок

Десантник **броском** может преодолеть до 8 зон за свой ход, но **не может атаковать** (см. Движение на стр. 7).

Б. Отстрел

Десантник при **отстреле** может провести до 2 атак в свой ход, но **не может двигаться** (см. Атака на стр.7). Результаты каждой атаки выясняются до следующей атаки десантника.

Важно: десантник может применять другой вид оружия в каждой отдельной атаке, даже при отстреле.

В. Наступление

Десантник в **наступлении** может пройти до 4 зон и может сделать 1 атаку в свой ход. Наступающий десантник может атаковать до, после или в любой момент своего движения.

Пример: Наступающий десантник может выйти из-за угла, пройдя 1 зону, ударить монстра, а потом пройти еще три зоны в любом направлении (хоть обратно за угол).

Г. Готовность

Десантник в **готовности** может либо пройти 4 зоны либо сделать одну атаку. Десантник в готовности может также положить 1 приказ рядом со своей фигуркой. Приказ может быть отдан в любое время хода. Приказы дают десантникам право применить в раунде особые действия/способности (см. Приказы десантников на стр. 9).

Ход захватчика

После того, как все десантники завершили свои ходы, наступает время действия захватчика. Ход захватчика делится на 3 шага. Когда он проделал эти шаги, его ход и весь раунд завершаются.

Шаг 1: Вытягивание и сброс

Шаг 2: Прирост

Шаг 3: Активация захватчиков

Шаг 1: Вытягивание и сброс

Чтобы демоны начали ход, захватчик должен вытянуть по 1 карте с верха колоды Захватчика за каждого десантника. Если после этого у захватчика на руках больше 8 карт, он должен немедленно сбросить карты, чтобы его «рука» сократилась до 8. Когда захватчик возьмет последнюю карту из колоды Захватчика, он получает 1 фрага (см. Фраги и гибель на стр. 9). Потом он делает новую колоду Захватчика, перетасовывая стопку сброса.

Как говорилось выше, карты в колоде Захватчика могут быть картами **событий** или картами **прироста**.

Применение карт событий

Захватчик может сыграть карту событий в любой момент, который отвечает условиям карты. Выложив карту события, просто следуйте инструкциям на ней, выясните результат ее действия и сбросьте карту в стопку сброса.

Подготовка игры по Сценарию I на четверых

Захватчик получает:



Каждый десантник получает:



Компас кладется рядом с полем как-то так.

Для начала игры из фрагментов поля создается первый отсек сценария.



Колода карт захватчика лежит рядом с игроком-захватчиком.

пример прироста монстров



После прироста 3 зомби захватчик обнаружил, что может выставить на поле только двух зомби. Остальные зоны находятся на линии обзора десантника, и третий зомби не выходит в бой.

Пример: десантник подобрал жетон снаряжения «дробовик», и захватчик решает сыграть карту события «Это ловушка!». Карта позволяет ему активировать до 2 захватчиков, прежде чем десантник сможет продолжить свой ход. После действия обоими монстрами карта сбрасывается, а десантник продолжает свой ход.

Шаг 2: Прирост

Получив карты на текущий ход, захватчик может применить 1 (и только 1) карту прироста, если она у него есть.

Сыграв карту прироста, захватчик берет монстра, изображенного на карте, и ставит его на поле.

Следующие правила ограничивают число вариантов размещения «приросшего» монстра на поле.

- Захватчик ставит народившихся монстров только в зоны, с которых нельзя провести **линию обзора** ни к одному десантнику (см. Шаг 2: Проведение линии обзора на стр. 8). Если такой зоны на поле нет, захватчик не может поставить монстра. Когда монстр оказывается на поле, карта прироста помещается в стопку сброса.

Исключение: в момент прироста захватчиков другие монстры не блокируют линию обзора Десантника.

Важно: часть карт прироста разделена надвое серой линией. Когда в дело идет такая карта, захватчик должен выбрать одну из двух групп монстров.



Пример: эта карта может вывести на поле **или** одного демона **или** беса и зомби.

- Захватчик не может вывести на поле больше монстров, чем есть фигурок. Так, если фигурки всех шести адских рыцарей уже на поле, захватчик не может вывести еще одного адского рыцаря.

Если захватчик желает выставить на поле фигурку, но уже использовал все доступные фигурки, он может по собственному выбору удалить фигурку какого-либо монстра с поля, чтобы эта фигурка стала доступна для немедленного ввода в игру по карте прироста (или при открытии нового отсека).

Помните, что все монстры цвета незадействованных десантников убираются в коробку до начала игры. Захватчик не может использовать эти фигурки. Так, в игре на троих, где играют только красный и зеленый десантники, синие фигурки монстров захватчик вводить в игру не может.

Шаг 3: Активация захватчиков

Сыграв (или не сыграв) карту прироста, захватчик может по разу активировать каждого монстра на поле. Для этого игрок объявляет, какой монстр будет действовать, и сверяется со справочной картой. Активированный монстр может пройти количество зон, равное его параметру движения, и провести 1 атаку. Как наступающий десантник, монстр может атаковать до движения, после него или в любой его момент (см. ниже).

Когда захватчик воспользовался шансом активировать каждого монстра на поле, его ход завершен. Раунд закрывается, и право хода передается первому десантнику.

Движение

Движение десантника и захватчика осуществляется почти одинаково, но есть ключевое отличие:

- Движение десантника зависит от действия, заявленного на текущий ход (так, наступающий десантник проходит 4 зоны).
- Движение захватчика основывается на его параметре движения, указанном в справочной карте (например, параметр движения трайта равен 5).

Действующий игрок движет фигурку по одной зоне за раз до тех пор, пока не исчерпает лимит движения фигурки или не удовлетворится ее положением на поле. Игрок может оставить неизрасходованными единицы движения фигурки, если захочет. Некоторые примеры движения показаны на рисунке внизу.

Движение подчиняется следующим правилам:

- Фигурки могут двигаться в любую соседнюю зону (**и по диагонали тоже**), но не должны выходить за поле во время движения.

- Фигурки могут проходить через дружественные фигурки, но ход должны завершать в свободной зоне.

- Фигурки могут безопасно проходить мимо и/или вокруг вражеских фигурок, если те не обладают **бдительностью** (особое свойство; о нем и прочих особых свойствах подробно рассказано на последней странице правил).

- Фигурки не могут входить в зоны с закрытыми дверями, блокирующими препятствиями или вражескими фигурками или проходить сквозь такие зоны.

- Атаки могут проводиться в любой точке движения. Например, фигурка с параметром движения 4 может пройти 2 зоны, атаковать и пройти еще 2 зоны.

- Особые правила движения применяются для фигурок Крупных Захватчиков (демон, манкуб, адский рыцарь, кибердемон). См. стр. 11.

Атака

Каждая атака (что десантника, что монстра) проходит через следующие шаги:

Шаг 1: Объявление Атаки

Шаг 2: Проведение Линии обзора

Шаг 3: Подсчет Дистанции и бросок Атаки

Шаг 4: Определение успеха Атаки

Шаг 5: Нанесение ранений

Шаг 1: Объявление атаки

Атакующий игрок объявляет, по какой зоне бьет его боец. Если атакует Десантник, игрок должен также указать, какое оружие применяется.

Атаки подчиняются следующим правилам:

- Рукопашные атаки могут идти только в соседние зоны. Виды оружия и захватчики, отмеченные в справочной карте красной полосой понижу, способны только на ближний бой. Объяснения ищите на стр. 10

Пример движения



Этот десантник наступает, поэтому проходит 4 зоны.

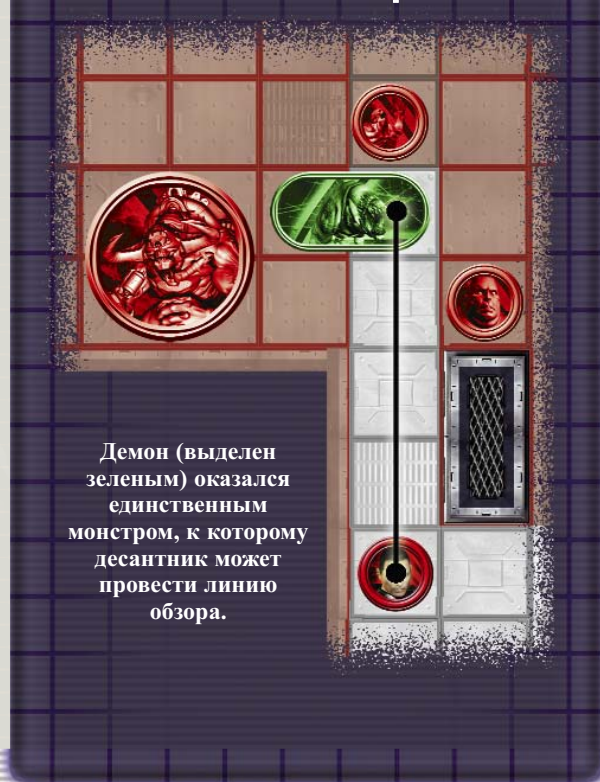


Хоть через вражеские фигурки ходить нельзя, их можно обойти... как правило.



Этот десантник вышел из-за угла, атаковал зомби и вернулся обратно за угол.

Линия обзора



• Считается, что у десантника всегда с собой кулаки, пистолет и гранаты (пистолет и гранаты, однако, нуждаются в жетонах боезапаса). Это оружие в справочных картах отмечено зеленым цветом. Десантник не может применять любое другое оружие, если не раздобыл соответствующий **жетон оружия**.

• Если десантник не имеет хотя бы одного жетона боезапаса отдельного вида, он не может заявлять атаку любым оружием, для которого требуется этот тип боеприпасов (см. Боезапас ниже).

Обратите внимание, что целью атаки является **зона**, а не фигурка, что важно для оружия с **радиусом взрыва** (о нем позже). При атаке оружием без радиуса взрыва одиночная фигурка, занимающая указанную зону, считается целью атаки.

Шаг 2: Проведение линии обзора

Чтобы атаковать зону, боец должен ее видеть. Атакующая фигурка должна без помех провести прямую непрерывную линию – **линию обзора** – от центра своей зоны к центру зоны-цели. При атаке крупным захватчиком ЛО проводится от центра любой из занятых им зон к центру зоны-цели. Линия обзора блокируется стенами, закрытыми дверями, фигурками и блокирующими препятствиями. Так, стрелять через захватчика в того, кто укрылся за его спиной, нельзя.

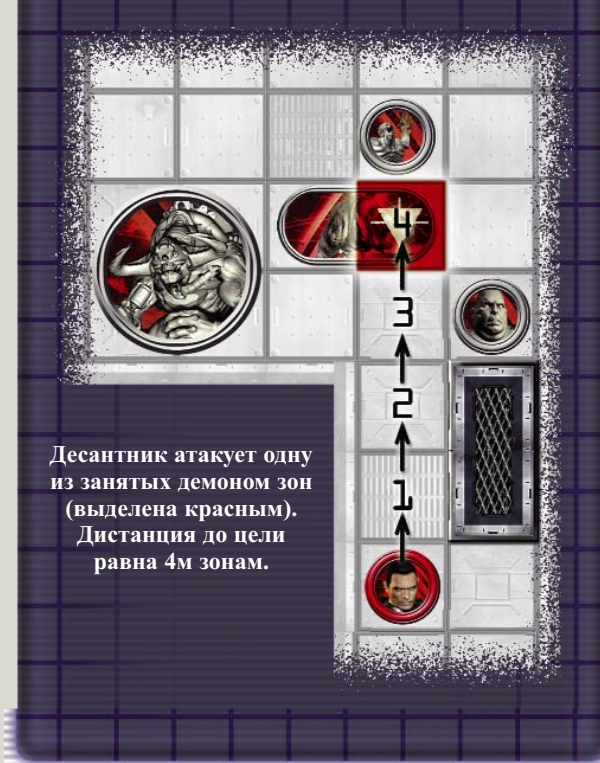
Пример: на рисунке десантник держит на линии обзора зеленого демона, а вот красный под выстрел не попадает. Препятствие блокирует линию обзора к зомби, угол скрывает кибердемона, а сам демон прикрывает арквайла.

Шаг 3: Подсчет дистанции и бросок атаки

Следующим номером программы является выяснение того, сколько зон отделяет атакующего бойца от цели. Это **дистанция атаки**.

Пример: как видно на рисунке выше, десантник вычислил

Подсчет дистанции



кратчайшую траекторию атаки, равную 4м зонам. Дистанция атаки 4.

Установив дистанцию, атакующий игрок бросает кубики, соответствующие оружию или захватчику. Справочная карта подскажет, какие кубы когда применяются.

Пример 1: при выстреле из пистолета десантник бросает один желтый и один зеленый кубик.

Пример 2: когда атакует манкуб, он кидает желтый, синий и зеленый кубики.

Шаг 4: Выяснение результатов атаки

Атакующий игрок смотрит, не выкинул ли он **промах**. Если да, атака провалена. Если промаха нет, атакующий игрок складывает выпавшие на кубках показатели дальности. Атака попадает, если сумма дальностей равна дистанции атаки или превосходит ее.

Если суммы дальностей не хватает для попадания в цель, атака не удалась, и урон не нанесен.

Пример: в примере с рисунка десантник решает выстрелить из пистолета. Справочная карта говорит, что пистолет – это один зеленый и один желтый кубы. Игрок берет эти кубики, кидает их и получает результат. Сложение двух выпавших дальностей 2 дает дистанцию выстрела 4. Поскольку промахов не было, а суммарная дальность равна дистанции



атаки (4), выстрел попал в цель!

Шаг 5: Нанесение ран

Если атака попала в цель, атакующий игрок подсчитывает величину урона (пулевые отверстия), выданную кубиками.

Это полный урон, нанесенный фигурке в зоне-цели. Чтобы этот урон возымел действие, он должен пробить **броню** фигурки.

Прочность брони десантника равна количеству жетонов брони на его карте снаряжения. Прочность брони захватчика указана в справочной карте. Чтобы фигурка получила рану (захватчик или десантник – все равно), полный урон должен равняться прочности брони или превосходить ее. Так, если у фигурки броня 2, то она получает ранение при полном уроне 2.

Одной атакой можно нанести более одного ранения цели. Атака наносит по одному ранению за каждую порцию урона, равную прочности брони цели. Например, фигурка со 2й броней получит 2 ранения при полном уроне от одной атаки в 4 единицы.

Помните, что любой остаток в зачет не идет. Например, если в фигурку с броней 2 приходит 7 единиц полного урона, она просто получает три раны. То же самое происходит, когда полный урон равен 1, а прочность брони 2 и более; единица урона гасится о броню, и атака не дает результата.

Пример: десантник подсчитывает полный урон по пулевым отверстиям на кубках (2 на желтой, 1 на зеленой); выходит, он наносит демону урон на 3 ед. У демона 3 броня, так что выстрел пробивает защиту и наносит демону 1 рану. Захватчик кладет рядом с демоном 1 жетон ранения.

Когда десантник получает рану, он снимает 1 жетон раны со своей карты снаряжения (просто сдвиньте жетон с карты снаряжения, не откладывая его далеко). Когда десантник снимает последний жетон раны с карты снаряжения, он становится **фрагом** (см. Фраги и гибель, стр.9).

Напротив, когда монстр получает рану, захватчик кладет жетон раны рядом с фигуркой на поле. Монстр погибает, когда число жетонов ранений рядом с ним сравнивается с его живучестью (указана в справочной карте). Фигурка убитого захватчика просто снимается с поля и становится доступной для прироста.

Особые свойства

Многие виды оружия и существа обладают особыми свойствами в атаке (некоторые – в движении). Не забудьте с ними ознакомиться, когда будете читать справочную карту. Каждое такое свойство представлено иконкой, а в деталях описано на последней странице этой книги правил.

Другие правила

Есть еще правила, которые нужны в типичной игре.

Боеприпасы (только для десанта)

Чтобы атаковать любым оружием, десантник должен иметь хотя бы один жетон боезапаса нужного типа на своей карте снаряжения. Для захватчика правила по боеприпасам не актуальны, его атаки отличаются по натуре.

То, какому оружию какие боеприпасы нужны, указано в справочных картах. Оружие со знаком бесконечности (∞) не нуждается в боеприпасах.

После броска атаки десантник должен проверить расход боезапаса. Если ему выпадает «пуля», десантник должен тут же скинуть один жетон того боеприпаса, который используется в оружии. За одну атаку расходуется только один жетон боезапаса, независимо от числа выпавших на кубиках «пуль».

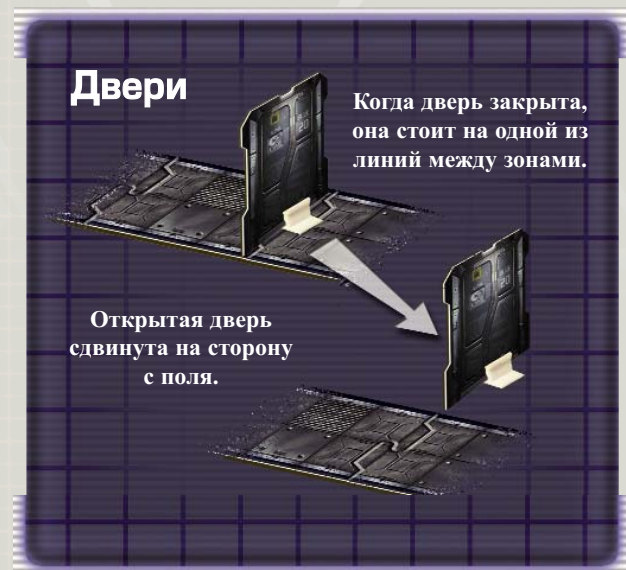


Знак Пули

Важно: атака оружием со свойством *Рассеивания* не может быть переведена на другую зону, если десантник не обладает хотя бы 1 оставшимся жетоном боезапаса того типа, который нужен этому оружию.

Двери

База UAC перегорожена металлическими дверями, которые способны выдержать огонь тяжелого вооружения. Закрытые двери представлены дверными жетонами, стоящими между четырьмя зонами (две сзади, две спереди). Открытая дверь сдвигается с поля на сторону. Когда дверь снова закрывают,



задвиньте ее на поле в исходное положение.

Закрытые двери блокируют движение и все атаки (и те, для которых не нужна линия обзора). И десантник и захватчик могут потратить единицы движения на манипуляции с дверью, но только если их фигурки находятся в одной из зон рядом с дверью. Открытие/закрытие двери будет стоить фигурке **2 зон движения**. Двери не уничтожаются атаками (но у захватчика есть карта «Таран», которая может дверь разрушить), и их нельзя закрыть, если «порог» занят Крупным Захватчиком.

Шлюзы

Три двери в игре отмечены изображением жетона ключа. Эти двери «вступают» в игру в закрытом состоянии, и их нельзя открыть, пока десантник не найдет соответствующий жетон ключа. Когда жетон ключа обнаружен, его кладут рядом с жетоном компаса как обозначение того, что этот шлюз теперь до конца игры открыт для всех десантников. Захватчики никогда не смогут открыть или закрыть шлюз (хотя захватчик может разрушить шлюз картой «Таран»).

Жетоны снаряжения

По мере открытия поля на него выкладывается снаряжение различных видов, предписанное данным сценарием. Это оружие, броня, аптечки, боеприпасы. Для всех жетонов снаряжения применяются следующие правила.

- Жетоны снаряжения могут подбирать только десантники.
- В свой ход десантник может автоматически поднимать жетон снаряжения в зоне, которую он занимает (это действие не стоит ему затрат единиц движения).
- В свой ход десантник может передать жетон оружия или боезапаса десаннику в соседней зоне **по цене 1 единица**



Жетоны боезапаса



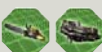
Жетон брони



Жетон аптечки



Жетоны ключей



Жетоны оружия



Жетон адреналина



Жетон берсерка

движения за 1 жетон.

Жетоны боезапаса

Эти жетоны олицетворяют боеприпасы к оружию десантника. Когда десантник подбирает жетон боезапаса, он помещает его на карту снаряжения.

Жетоны брони

Эти жетоны – высокотехнологичная броня, защищающая десантника. Когда десантник подбирает жетон брони, он кладет его в блок брони на карте снаряжения. Число жетонов брони на его карте снаряжения равняется прочности брони данного десантника. Броня не может передаваться другим десанникам, а любые жетоны брони сверх стартового уровня сбрасываются при гибели десантника.

Аптечки

Это наборы сильнодействующих медикаментов, которые применяются десанниками для обработки ран. Когда десантник подбирает аптечку, он должен тут же сбросить ее и вернуть до трех жетонов ран, удаленных ранее с его карты снаряжения. Если десантник и без того в полном здравии (т.е. с него еще не снято ни одного жетона раны), он не может поднимать аптечки.

Жетоны ключей

Эти жетоны – пароли и кодовые ключи для открытия шлюзов базы. Когда десантник подбирает жетон ключа, он тут же кладет его рядом с компасом. Это означает, что все шлюзы этого цвета теперь до конца игры открыты для всех десантников.

Жетоны оружия

Это оружие, найденное на марсианской базе, которое десантники могут применять против захватчиков. Подбирая жетоны оружия, десантник просто кладет их на свою справочную карту, чтобы можно было видеть наличие у него этих видов оружия. Помните, что без боеприпасов десантник стрелять из оружия не может.

Жетоны адреналина

Это состав, увеличивающий скорость десантника. Десантник, подобравший адреналиновый жетон, кладет его в свое снаряжение. В начале более позднего хода десантник может скинуть жетон и добавить 4 единицы к своему движению на этом ходу.

Жетоны берсерка

Это средство, вводящее десантника в состояние берсерка. Найдя такой жетон, десантник немедленно кладет его рядом со своей картой снаряжения незатененной стороной вверх.

Десантник с жетоном берсерка, **может атаковать только кулаками, но любым попаданием убивает**

любого захватчика, независимо от его брони или живучести.

Действие Берсерка быстро затухает. В конце **следующего** хода десантник переворачивает жетон, открывая его полузатененную сторону. Затем, в конце своего **следующего** хода десантник сбрасывает жетон берсерка. Если десантник убит, он тут же сбрасывает жетон берсерка.

Исследование

Когда на линии обзора десантника оказывается нераскрытая часть поля, она раскрывается захватчиком. Захватчик выставляет новый отсек поля, ставит монстров, снаряжение и другие жетоны. Когда новый отсек создан по указаниям сценария, захватчик вслух читает текст из **Сборника Сценариев**, который описывает новый отсек. Потом игра продолжается с того момента, на котором прервалась. Детали процесса ищите на обложке **Сборника**.

Фраги и гибель

Когда монстр получает количество ран, равное его живучести, он погибает. Погибший монстр просто убирается с поля вместе с его жетонами ран. Фигурка монстра возвращается в резерв захватчика, а жетоны ран кучкой складываются возле поля. Фигурки погибших монстров могут вновь вернуться на поле при необходимости (при открытии новой области или по карте прироста).

Когда с карты снаряжения десантника снимается последний жетон раны, он становится фрагом. Убирайте фрагов-десантников с поля, запоминая, какую зону они занимали.

Десаннику-фрагу возвращаются его стартовые жетоны ран и брони. Если фраг-десантник умудрился за свою жизнь насобирать дополнительных жетонов брони, он должен сбросить все, кроме стартовых жетонов. В сброс уходит и жетон берсерка, если он был у фрага. Другое снаряжение десантника (оружие, патроны и т.д.), а также карты Десантника не страдают от того, что их хозяин – фраг.

Наведя порядок на своей карте снаряжения, фраг-десантник должен дожидаться начала своего следующего хода, чтобы возродиться на поле. В свой следующий ход, до того, как объявить о своем действии, игрок выставляет фигурку на поле по следующим правилам:

- зоной возрождения должна быть пустая зона в открытой области.
- зона возрождения должна отстоять от зоны, где десантник стал фрагом, по меньшей мере, на 8 зон
- зона возрождения должна отстоять от зоны, где десантник стал фрагом, не больше, чем на 16 зон.

Если зоны, отвечающей всем правилам, на поле нет, Десантник возрождается в зоне, наиболее близкой к перечисленным условиям. Если таких зон множество, десантник выбирает одну из них для возрождения.

После того, как десантник стал фрагом, захватчик берет жетон ранения из своей кучки и «назначает» его жетоном фрага. В сценарии «По колено в мертвецах» захватчик немедленно выигрывает, стоит ему собрать 6 таких жетонов.

Приказы десантников

Когда десантник в начале своего хода в качестве действия выбирает готовность (см. Ход Десантника, стр. 6), он может положить рядом со своим десанником один из трех приказов (**прицеливание**, **засада** или **уклонение**). Может выйти и спецприказ на **лечение**, только он доступен лишь десаннику, у которого есть карта Десантника «Медик».

Десантник **не может выполнять больше одного приказа одновременно**. Десантник, получивший приказ, не может получить другой, пока не выполнит первый (или первый приказ не будет отменен – см. следующую страницу).

Прицеливание

При **прицеливании** десантник может сделать **прицельную атаку**.



Прицеливание

До броска атаки этот десантник может **сбросить приказ** и заявить выполнение прицельной атаки. Это позволяет ему перекинуть любое число кубов после броска на атаку (в том числе и кубы с «промахом»). Второй результат десантник должен принять без оговорок.

***Пример:** десантник заявил прицельную атаку, сбросил приказ и выстрелил в беса из пистолета. Игрок бросает желтый и зеленый кубики. На желтом выпал промах, и игрок сразу решает перекинуть кубик. Чем бы ни закончился его второй заход, десантник должен будет его принять.*

Приказ остается у десантника, пока не будет сброшен в связи с тем, что: 1) десантник получит хотя бы 1 рану, 2) десантник сдвинется хотя бы на 1 зону либо 3) десантник сам сбросит приказ для прицельного выстрела.

Засада

Десантник, получивший приказ на **засаду**, может сделать **опережающую атаку**.



Засада

В любой момент хода захватчика десантник может **сбросить приказ на засаду**, чтобы прервать ход захватчика и провести одну атаку (по обычным правилам атаки). Ход захватчика немедленно останавливается (даже если игрок намеревался атаковать монстром), позволяя десантнику осуществить опережающую атаку. После опережающей атаки и снятия с поля ее жертв захватчик может продолжать ход.

Захватчик должен разрешать опережающую атаку в любой момент и отменять любые движения/атаки, если они были сделаны слишком поспешно, и десантник не получил шанса заявить опережающую атаку. Если же десантник отказался от такой возможности, он уже не сможет переиграть ситуацию.

Приказ на засаду сбрасывается, если: 1) десантник получает хотя бы 1 рану, 2) начинается следующий ход десантника либо 3) десантник сбрасывает приказ для опережающей атаки.

Уклонение

Десантник с приказом на **уклонение** может принудить нападающего на него монстра перекинуть любое количество кубиков, использованных нападающим в атаке. Десантник может требовать этого только раз за каждую атаку и должен принять второй результат.



Уклонение

***Пример:** десантник с приказом на уклонение подвергся нападению зомби. Захватчик бросает красный и синий кубы. Десантник может заставить зомби перекинуть один или оба кубика, но только один раз за эту атаку.*

Приказ держится до начала следующего хода десантника (он может уклониться от многих атак).

***Важно:** если против уклоняющегося бойца проводится прицельная атака, оба свойства игнорируются.*

Лечение (спецприказ)



Лечение

Приказ на **лечение** может отдать выполнить только Десантник с картой «Медик».

Десантник, получивший такой приказ, может **сбросить его в любой момент**, чтобы вылечить либо себя самого, либо десантника из соседней зоны. Пациент-десантник может вернуть 1 жетон раны на свою карту снаряжения (десантник в полном здравии не может лечиться). Это свойство может быть использовано перед атакой – не после того, как брошены кубики атаки. Таким образом, урон от

Пример засады



Синий десантник получил приказ на засаду и подкараулил зомби, который выходит из-за угла на линию обзора десантника. После того, как зомби начал движение, десантник принимает решение сбросить приказ для опережающей атаки по зомби в зоне 3.

атаки должен быть учтен прежде, чем можно будет использовать приказ на лечение.

***Пример:** десантник с картой «Медик» своим предыдущим действием подготовил приказ на лечение. Он стоит рядом с другим десантником, у которого остались три раны. Захватчик атакует ослабленного десантника, а медик решает приберечь лечение для другого случая. Захватчик наносит свой удар и снимает три оставшиеся раны. Десантник стал флагом, и медик ему уже ничем помочь не может. А гибель десантника можно было предотвратить, если бы медик использовал приказ на лечение до атаки.*

Приказ на лечение сбрасывается, если: 1) начинается следующий ход десантника либо 2) десантник сбрасывает приказ для лечения самого себя или другого десантника.

***Важно:** только десантник с картой «Медик» может получить или использовать приказ на лечение.*

Ближние атаки

Ближние атаки воплощают концепцию рукопашного боя между фигурками в игре **Doom**. Чаще всего эти атаки применяются монстрами, но и десантник может порой прибегнуть к приемам ближнего боя. Ближние атаки доступны **только** оружию или захватчику, у которого на справочной карте есть **красная полоска**. Ближняя атака от обычной отличается тем, что:

- ближняя атака бьет только по **соседней** зоне;
- рукопашная атака промахивается только при промахе на кубиках. Дальность не влияет на результат такой атаки.

Действия движения

Помимо простого перемещения, фигурки могут тратить запас хода (частично или полностью) на выполнение других задач. Ниже в таблице сведены эти задачи и их цены в зонах.

Зоны	Задачи
0	Подобрать жетон в занятой тобой зоне [†] *
1	Перейти по телепортам *
1	Перейти по воздуховодам **
1	передать соседу 1 жетон оружия или боеприпаса*
2	открыть или закрыть обычную дверь
2	открыть или закрыть шлюз***

[†] можно выполнять даже без движения

* только десантники

** только захватчики со свойством Лазания

*** только десантники, и только при наличии ключа



Блокирующие препятствия

Блокирующие препятствия

Блокирующие препятствия обрезают линии обзора и не дают двигаться через занятые ими зоны. Между тем, атаки, которым линия обзора не нужна (такие как атаки вслепую), могут проходить через блокирующие препятствия.

Агрессивные препятствия

Агрессивные препятствия не мешают видеть или двигаться. Когда фигурка входит в зону, занятую агрессивным препятствием, она автоматически получает одну рану, независимо от брони. Если десантник из-за этого умирает, захватчик получает 1 фрага (если приемлемо по сценарию). Фигурка, оставшаяся в зоне агрессивного препятствия на целый ход/действие, автоматически получает дополнительную рану в конце своего хода/фазы действия.

***Важно:** фигурка, попавшая на агрессивное препятствие из-за отбрасывающей атаки (сведения об этом свойстве читай в конце книги правил), должна немедленно получить рану, но не получит дополнительной раны за пребывание в зоне в течение своего хода/фазы активации, если только не решит остаться в зоне по своей воле.*

Взрывающиеся бочки

Эти препятствия блокируют линии прямой видимости и движение как блокирующие препятствия. Бочка взрывается, если получает хотя бы одну единицу урона (от прямой атаки или от взрыва). Уберите бочку с поля, а всем фигуркам, стоявшим рядом с ней, начислите по 1 ране. И Захватчики и Десантники могут целиться в зоны с бочками.

Телепорты

Телепорт мгновенно переносит из одной точки поля в другую. За счет одной зоны движения десантник (не захватчик) может пройти из зоны с телепортом в любую другую зону с телепортом того же цвета.

Десантник может пройти по телепорту, даже если его второй портал еще не открыт. Тогда захватчик тут же создает новый отсек (см. Исследование на стр. 9). Этот отсек может быть не связан с остальной картой, но если зона соединения есть, то она рано или поздно будет открыта.

Воздуховоды

Воздуховоды работают как телепорты, только:

- пользоваться ими могут только **лазающие** захватчики;
- захватчик за одну зону может перейти в любой воздуховод поля;

- Захватчик не может перейти в воздуховод, который не открыт или заблокирован



Агрессивные препятствия



Взрывающаяся бочка



Телепорты



Воздуховоды

Телефраги

Когда телепортирующийся десантник материализуется в другом существе, оно взрывается. Другими словами, если Десантник телепортируется в зону с монстром или его частью, монстр автоматически погибает. Захватчик не может блокировать телепорт, поставив в зону телепорта фигурку.

Крупные захватчики

Захватчики могут занимать 2 или даже 4 зоны. С крупными фигурками связаны следующие правила:

- крупные фигурки занимают все зоны, в которых находятся; линия обзора может быть проведена к центру любой такой зоны или от него;
- крупные фигурки могут быть целью одной атаки только один раз, даже если взрыв или всерная атака поражают несколько занятых фигуркой зон; также крупные фигурки получают только одну рану в ход от агрессивного препятствия, независимо от того, в скольких зонах с агрессивным препятствием фигурка находится;
- демоны занимают 2 зоны; демон должен двигаться одним из двух образов 1) демон движется одной половиной своего тела в соседнюю не по диагонали зону, а вторая часть занимает зону, только что оставленную первой частью, или 2) демон переходит **в соседнюю по диагонали зону**, перенося обе части тела в одном направлении (т.н. «подшаг»). Оба типа движения показаны на диаграммах.
- Другие крупные фигурки (манкуб, адский рыцарь и кибердемон) занимают по четыре зоны. В движении эти фигурки движутся как обычные, но должны всегда занимать четыре существующих зоны, как показано на диаграмме.

Повторные броски

В DOOM'е есть 2 основных эффекта, которые позволяют перекидывать кубики. Это **уклонения** и **прицельные атаки**. Все повторные броски проходят так. Игрок для изменения результата броска выбирает один или несколько кубиков атаки, и атакующий кидает их повторно, фиксируя новый результат. **Никогда одна атака не может быть изменена более одного раза**. Если на атаку одновременно влияют уклонение (по приказу десантника или по карте захватчика) и прицельная атака (не важно, как атака стала прицельной), тогда эффекты отменяют друг друга; бросок атаки не перекидывается вовсе.

Пример разброса



Верхняя карта колоды вскрывается и показывает, что граната отлетает на четыре шага назад, к десантнику.

Движение крупных фигурок



Кибердемон идет прямо, потом по диагонали направо вверх, затем просто вверх.

Демон движется влево, вверх (задняя половина следует за передней) и делает подшаг.

Разброс

Есть оружие со свойством «взрыв» (см. заднюю обложку). При его промахе из-за недостаточной дальности или из-за промаха на кости происходит **разброс** – отклонение от намеченной зоны-цели.

При промахе взрывной атаки эпицентр взрыва определяется по диаграмме разброса на верхней карте из колоды Захватчика. Поверните карту таким образом, чтобы стрелка ее компаса совпала с жетоном компаса. Затем найдите зону по указанному числу и направлению от первичной зоны-цели. Если движение к этой новой зоне от исходной не пересекается стенами, блокирующими препятствиями или закрытыми дверями, атака поражает новую зону.

Если движение разброса вынуждает атаку наткнуться на стену, блокирующее препятствие или закрытую дверь, взрыв никому не причиняет вреда.

На диаграммах разброса попадают иконки «промаха». Если выходит такая карта, разброса нет, но взрыв тратится впустую. На диаграмме дается детальный пример разброса.

Вытянутая карта Захватчика сбрасывается после использования; если это была последняя карта в колоде, захватчик автоматически получает фрага, а стопку сброса перетасовывает в новую колоду Захватчика.

Время и Начало хода

Если возникает вопрос хронометража, например, должна ли карта события выйти до действия десантника, карты событий всегда имеют приоритет, если захватчик вовремя заявит о своем намерении применить карту события. Это же относится к приказу засады.

*Пример: карта «Темные энергии» гласит: «Играть перед атакой десантника. Убери 1 рану с любого захватчика по твоему выбору». Если десантник не дает захватчику возможности сыграть карту до атаки и просто начинает кидать кубики, захватчик может **быстро** прервать ход соперника и применить карту до завершения атаки.*

Многие карты событий Захватчика содержат фразу: «Играть в начале твоего хода». Эти карты должны применяться после того, как захватчик сбросил излишки карт и остался с 8 картами на руках, но до того, как он активирует первого монстра.

Карты событий, в которых говорится «Играть перед ходом десантника», могут быть применены, пока десантник не заявил свое действие. Как всегда, захватчик должен получить разумный шанс на применение своих карт.

Авторы

Разработка игры: Кевин Уилсон

Дополнительный дизайн и развитие: Кристиан Т. Петерсен

Правила: Кевин Уилсон, Грег Бенэйдж и Кристиан Т. Петерсен

Редакторы: Даррелл Харди, Грег Бенэйдж, Кристиан Т. Петерсен

Графика: Скотт Найсли, id Software

Скульптор: Боб Нэйсмит

Производство: Даррелл Харди

Издатель: Кристиан Т. Петерсен

Тестеры: штат FFG, Last Chance Playtesters («Плэйтестеры Последнего Шанса»), the Blue Mancubus Group, Уил Хайндмарч, Скотт Ривз.

Выражаем Особую Признательность: Team XYZZY, Марти Страттону, Тодду Холленсхеду и другим замечательным людям из id Software за то, что позволили нам сделать эту игру.

Добавочные сценарии вы можете найти или опубликовать на сайте

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

DOOM The Boardgame © 2006 Id Software, Inc. All rights reserved. DOOM and DOOM 3 characters and images © 2006 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. © 2006 Fantasy Flight Publishing, Inc.



FANTASY FLIGHT GAMES



Особые свойства

Меткость
Каждая иконка меткости добавляет 1 к дальности атаки. Так, атака Захватчика/оружия с двумя иконками меткости при броске с дальностью 3 получает суммарную дальность 5.

Прицеливание
Атака со свойством прицеливания – это прицельная атака, действие идентично атаке по приказу на прицеливание (см. Приказы Десантника на стр.9).

Взрывы
Взрывы атаки поражают область в пределах X зон от зоны-цели, где X равен числу иконок взрыва на оружии. Взрывы не действуют через стены, закрытые двери или блокирующие преграды. Взрыв поражает все фигурки, накрытые им. Если от взрыва уклоняется более одной фигурки, может быть сделан только один повторный бросок (первый уклоняющийся игрок слева от атакующего игрока решает, какие кубики перекинуть).



Если взрыв промахивается, идет разброс (см. Разброс на стр. 11).

Рассеивание
Атака с рассеиванием переходит из одной зоны в другую. После начальной атаки в зону-цель, независимо от ее успеха, атакующий игрок может провести вторую атаку по зоне, соседней с зоной-целью первой атаки, но при этом кубы атаки лишаются 1 зеленого или 1 синего кубика. Так, если в первичной атаке с рассеиванием применялись желтый и зеленый кубы, атакующий игрок может немедленно атаковать зону, смежную с зоной первичной атаки, но бросает только 1 желтый куб. Продолжать перевод огня можно, пока хватает синих или зеленых кубов для сброса одного из них в



каждой новой атаке. Нельзя провести несколько атак с рассеиванием по одной цели за одно действие.

Убойность
После броска на атаку убойное оружие позволяет добавить +1 к урону за каждую иконку убойности (результат броска на урон увеличивается с 3 до 5 за две иконки убойности).

Отбрасывание
Причинив фигурке хотя бы единицу урона отбрасывающей атакой (и после нанесения положенных ран), атакующий игрок может немедленно отодвинуть каждую подверженную действию атаки фигурку на расстояние до 3 зон от ее исходного положения. Фигурки должны сдвигаться в пустые зоны, хотя эти зоны могут содержать агрессивные преграды или другие



жетоны, например, снаряжение. Это движение фигурки не блокируется фигурками или преградами (через закрытые двери и стены пролететь нельзя).

Лазание
Лазящий захватчик может ползать по воздуховодам так, как если бы это были соседние зоны. Лазящий Захватчик не может попасть в зону воздуховода, занятую Десанником или не открытую для игроков.

Атаки вслепую
Атаке вслепую не нужна линия обзора к зоне-цели. Она не



может пройти через закрытую дверь/стену, но зато преодолевает блокирующие препятствия. Максимальная дистанция для атаки вслепую – 8 зон.

Веерная атака
Веерная атака бьет по всем вражеским фигуркам рядом с атакующим. Полный урон всем попавшим под удар. Если от веерной атаки уклоняется более одной фигурки, позволен только один повторный бросок (первый уклоняющийся игрок слева от атакующего решает, какие кубики перекинуть).

Бдительность
Бдительные фигурки могут мгновенно провести одну свободную атаку по вражеской фигурке, вошедшей в соседнюю зону. Эта атака проводится до того, как движущаяся фигурка тронется дальше или предпримет любое другое действие. Если та же фигурка продолжит ходить по зонам, смежным с зоной бдительного существа, оно может проводить по одной свободной атаке за каждое такое движение.

Очередность действий в раунде

- Ход 1: Ход Первого Десантника
- Ход 2: Ход Второго Десантника
- Ход 3: Ход Третьего Десантника
- Ход 4: Ход Захватчика

Ход десантника

Десантник должен выбрать действие из четырех возможных. Десаннику не позволено делать ничего до того момента, пока он не заявил, какое из четырех действий он выполняет. После того, как десантник выполнил свое действие до конца, его ход завершается, и право хода передается его соседу-игроку слева.

Действие	Движение	Атаки	Примечания
Рывок	8	0	-
Отстрел	0	2	-
Наступление	4	1	-
Готовность	4 или	1	Отдача приказа

Цена действий движения

Зоны	Задачи
0	Подобрать жетон в своей зоне♦♦
1	Применение телепорта*
1	Применение воздуховода**
1	Передача 1 жетона оружия/боезапаса соседу*
2	Открыть/закрыть обычную дверь
2	Открыть/закрыть шлюз ***
♦	Может быть осуществлено без движения
*	только десантники
**	только захватчики со способностью Лазание
***	Только десантники и только когда шлюз открыт

Приказы десантников

Прицеливание: десантник может сбросить приказ, заявить прицельную атаку и перекинуть любое число кубов после броска атаки. Второй результат десантник обязан принять. Приказ сбрасывается, когда десантник движется или получает ранение.

Уклонение: Уклонением десантник принуждает нападающего перекинуть любое количество костей. Он должен принять второй результат. Приказ на уклонение сбрасывается в начале следующего хода десантника.

Засада: Десантник из засады может сделать опережающую атаку в любой момент хода Захватчика. Приказ на засаду сбрасывается, если десантник получает ранение или в начале следующего хода десантника.

Лечение (только Медик): Десантник может сбросить приказ в любой момент, чтобы вылечить либо себя самого,