





DOOM – the boardgame








MARINE

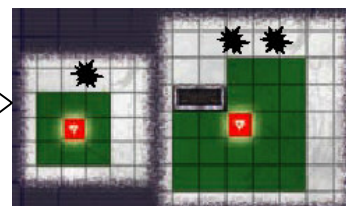
Il marine, all'inizio del suo turno, DEVE dichiarare quale AZIONE intende compiere.


AZIONI			
(1 a scelta per turno)	Movimento	Attacco	
Scattare	8	0	
Svuotare il caricatore	0	2	
Avanzare	4	1	
Prepararsi (a scelta tra)	4		+ 1 ordine
		1	+ 1 ordine



COSTI MOVIMENTO (per altre azioni)	
azione	costo
raccogliere un segnalino nella propria casella	0
spostarsi da un teletrasporto ad un altro	1
dare 1 segnalino arma o munizione a un marine adiacente	1
aprire o chiudere porte	2

ORDINI (un solo ordine alla volta)		
	Mirare	dopo il tiro per l'attacco può <u>ritirare</u> anche tutti i dadi, ma deve tenere il 2° risultato
	Schivare	quando è attaccato può <u>far ritirare</u> alcuni o tutti i dadi alieni, ma deve tenere il 2° risultato
	Guardia	in qualunque momento del turno alieno, effettua un <u>attacco preventivo</u> come da regole generali. Poi l'alieno riprende.
	Curare (medico)	per <u>curare una ferita</u> a sé o a un marine adiacente
		scartato se usato, se ci si sposta o si viene feriti
		scartato all'inizio del turno successivo
		scartato se usato, all'inizio del turno successivo o se si viene feriti
		scartato se usato o all'inizio del turno successivo

ABILITÀ SPECIALI		
	Precisione	aumenti di +1 la gittata per ogni icona precisione
	Esplosione	ferisce chiunque si trovi in X caselle adiacenti. X = numero simboli esplosione NB: effetto dispersione
	Perforante	dopo il 1° attacco, rimuovendo 1 dado verde o blu per ogni casella adiacente, si può attaccare un nuovo nemico
	Letale	aggiungi +1 al danno inflitto per ogni icona letale
	Contraccolpo	dopo aver inflitto almeno un danno, l'attaccante può spostare il ferito di 3 caselle libere (no attraverso muri o porte chiuse)
	A ricerca	non serve una linea di tiro. l'arma non attraversa muri o porte chiuse, ma può attraversare altri ostacoli. Gittata max 8 spazi
	Fendente	si colpiscono tutti i nemici delle adiacenti all'attaccante. Solo una schivata per attacco.



Dispersione:
se il proiettile non colpisce un nemico (per gittata insuffic. o fallimento ) , esso **devia** la traiettoria e colpisce su altre caselle.

SEGNALINI SPECIALI		
	Adrenalina	scartando il segnalino aggiunge +4 di movimento
	Berserk	ha effetto appena raccolto. Usa solamente i pugni, ma ogni colpo uccide all'istante l'invasore. Vale per 2 turni.