

DOOM™

A TÁRSASJÁTÉK



SZABÁLYKÖNYV

FIGYELEM! FIGYELEM! FIGYELEM!

Minden UAC-alkalmazott figyelmébe! Vörös biztonsági kód a Vállalat marsi bázisának dimenziókapu-kutató részlegénél. Inváziós áttörés! Ismétlem: inváziós áttörés!

Kameráink különös lények jelenlétét rögzítették a bázis folyosóin és termeiben. A többféle típusba sorolható behatolókról gyűjtött adatok a következők:



Fajmegnevezés: zombi (zombie)

A faj egyedei a UAC tisztázatlan módon megszállott személyzetéből valónak tűnnek. Lassúak, igen számosak, eddig nem tapasztalt mértékű testi erővel rendelkeznek.



Fajmegnevezés: tűzördög (imp)

E humanoidok a zombiknál lényegesen gyorsabban mozognak. Távolági támadásra képesek; tűzgolyókat valamiféle pirokinetikus eljárással juttatják célba.



Fajmegnevezés: pókmutáns (trite)

E pókszabású behatolók az eddig megfigyelt leggyorsabbak közül valók. Figyelem! A bázis szellőzőcsatornáit használva meglepetésszerű támadásokkal operálnak!



Fajmegnevezés: démon (demon)

A faj kutyaszerű egyedei a pókmutánsoknál lassabbak, de gyors reflexekkel és erőteljes tépőállkapoccsal rendelkeznek. Közelharc támadóerejük jelentős.



Fajmegnevezés: technogólem (mancubus)

E puffedt, lassú teremtmények mellső végtagjai nagy kaliberű, sorozatlövő fegyverprotézisekben végződnek.



Fajmegnevezés: pokollovag (hell knight)

A megfigyelt behatolók legerősebb típusának óriási egyedei egész szakaszokat képesek félresöpörni végtagjaik egyetlen mozdulatával. A harci távolság velük szemben minden körülmények között megtartandó!



Fajmegnevezés: ősgonosz (archvile)

E humanoidok a tűzördög típusához hasonló lények, de mert utóbbiaknál legalább egy nagyságrenddel erősebb pirokinetikus képességgel rendelkeznek, nagy távolságokon is komoly veszélyt jelentenek. Közelharc módszerekkel küzdendők le!



Fajmegnevezés: kibérdémon (cyberdemon)

Csupán pár elmosódó kép áll rendelkezésünkre erről a típusról, mert amint észlelte, elpusztította a kamerákat. A lényre vonatkozóan több adat nem áll rendelkezésünkre. Rendkívül veszélyesnek tűnik, fokozott óvatosság ajánlott!

FIGYELEM! VÖRÖS RIADÓ!

Minden beosztási fokozatnak! Minden beosztási fokozatnak! Azonnal jelentkezzen a központi parancsnokságon! Ha elszakadt fő részlegétől, keresse bajtársait, alakítson egységeket, és minden lehetséges eszközzel vegye fel a harcot a behatolókkal! A bázis fegyverkészlete korlátozott, de a megszállók semlegesítésére elégséges. Ismételt közöljük a kiképzés során megismert és egyéb fegyverek jellemző paramétereit:



Fegyvertípus: ököl

A behatolók igen erőteljes felépítésűek, ezért pusztakezes harcban bocsátkozni velük csak végszükség esetén, minden más lehetőség hiányában ajánlott.



Fegyvertípus: pisztoly

A biztonsági személyzet minden tagjának kiosztott szabvány oldalfegyver rövid hatótávolságú, viszonylag kisebb sérülések okozására alkalmas. Munícióellátottsága bőséges.



Fegyvertípus: gépfegyver

Bizonyos biztonsági egységek részére kiosztott kis kaliberű gépfegyver. Tűzgyorsasága jelentős, rövid sorozatokban pontossága kiváló.



Fegyvertípus: láncfűrész

Ezek a bázisra téves szállítványozási cím révén került gazdasági eszközök kitűnő közelharcú fegyvereknek bizonyultak. Utántöltés nélkül is képesek többnapos működésre.



Fegyvertípus: ismétlőkarakabély

Az ismétlőkarakabély rövid távon tökéletes fegyver; súlyos sérülések okozására képes, néhány megszállótípus egyedei közül egyetlen lövése többet is képes megsebezni.



Fegyvertípus: kézigránát

A kézigránát az egyetlen olyan fegyver, mellyel a sarok mögött megbújó ellenség is eliminálható. Repeszhatása miatt óvatosan, csak megfelelő távolságból alkalmazandó!



Fegyvertípus: nehézgéppuska

A nehézgéppuska hosszú sorozataival a kisebb behatolók pillanatok alatt ledarálhatóak.



Fegyvertípus: rakétavető

A rakétavető különösen hosszú távon hatékony fegyverek, segítségükkel még azelőtt elpusztíthatóak a megszálló lények, mielőtt közelharcú távolságba érnének. A fegyver kézigránáthoz hasonló repeszhatása miatt óvatosan, kizárólag megfelelő távolságból használható.



Fegyvertípus: plazmafegyver

A csak elvétve található plazmafegyverhez rendelt energiasejtek többnyire ugyancsak nehezen fellelhetőek. A fegyver mindazonáltal rendkívül hatékony és sokoldalú harci eszköz.



Fegyvertípus: BFG

Ez a fegyver semmiképpen sem kerülhet a megszálló erők birtokába! Használatakor a lehető legnagyobb óvatosság ajánlott. A fegyver által kiváltott energiarobbanás az eddigi adatok szerint még az óriásméretű behatolókkal is képes végezni.

A JÁ+ÉKRŐL

A DOOM TÁRSASJÁTÉK az idSoftware cég azonos című, világhírű számítógépes játékán alapuló táblás játék 2–4 személy részére. Átlagos játékidje 1–2 óra.

BEVEZETÉS

A DOOM TÁRSASJÁTÉK földihez nagyon hasonló világán más dimenzióból származó démoni megszállók foglalták el a Union Aerospace Corporation (Egyesült Űripari Vállalat) Mars bolygón felépített bázisát. A UAC, hogy ottani alkalmazottait megvédje és a betolakodókat kiirtsa, az űrlotta tengerészgyalogosait küldi a bázisra. A játékban legfeljebb három résztvevő alakíthat magasan képzett, tetőtől talpig felfegyverzett tengerészgyalogosokat, míg egy játékos irányítja a démoni megszállók légióit.

A játék során a tengerészgyalogosok felderítik a marsi bázis klausztrófbiás hangulatot árasztó szobáit és folyosóit, s miközben megküzdnek a rájuk támadó szörnyekkel, új fegyverekhez és felszereléshez is jutnak, illetve csapatként együttműködve életveszélyes harci küldetéseket hajtanak végre.

A társasjátékhoz tartozó forgatókönyvek többségében a megszállókat irányító játékos feladata az, hogy meghatározott számú tengerészgyalogost elpusztítson. Amennyiben ezt nem sikerül elérnie, meg kell akadályoznia, hogy a katonák teljesíthessék küldetéseiket. Azon túl, hogy a démoni oldal játékosai irányítja a táblán mozgó szörnyeket, ocsmány meglepetésekben is részesítheti a kétségbeesett tengerészgyalogosokat az **esemény-** és **ivadékkártyák** kijátszásával.

FORGATÓKÖNYVEK

A DOOM TÁRSASJÁTÉK egyik legfontosabb része az adott játékkalom **forgatókönyve**, melyet minden játék előtt ki kell választaniuk a résztvevőknek. A forgatókönyvekben írtak határozzák meg, miképp kell előkészíteni az adott játékot, ott olvashatók az esetleges különleges szabályok magyarázatai, illetve azok a harci feladatok, amelyeket teljesíteni kell a győzelemhez. A jelen szabálykönyvhöz mellékelt **forgatókönyv-gyűjteményben** jó pár ilyen játszható, szabadon választható forgatókönyv található.

A résztvevőknek lehetőségük van arra is, hogy saját forgatókönyveket állítsanak össze a játék részeiből és elemeiből – illetve a www.fantasyflightgames.com és a www.deltavision.hu honlapokon is új küldetésekre, szabálykiegészítésekre találhatnak.

A szabályok jobb megértése végett a következőkben feltételezzük, hogy a játékosok a **forgatókönyv-gyűjtemény** első darabját, a **TÉRDIG VÉRBE GÁZOLVA** címűt választották játékuhoz.

FIGYELMEZTETÉS: csak a megszállókat irányító játékos olvassa el a **forgatókönyv-gyűjteményben** írtakat, ellenkező esetben a játék számos meglepetése odaveszhet!

A JÁTÉK CÉLJA

A **TÉRDIG VÉRBE GÁZOLVA** forgatókönyvű játékban a tengerészgyalogosok azért küzdenek, hogy épségben elmenekülhessenek a marsi bázis egyik démonoktól nyüzsgő részéből. Ehhez meg kell találniuk a vörös kulcsjelzőt, és el kell verekedniük magukat a szektor vörös biztonsági zsilipéig.

A megszállókat irányító játékosnak összesen hat menekülő tengerészgyalogost kell elpusztítania a győzelemhez.

TAR+ΘZÉKΘK

- 1 szabálykönyv
- 1 forgatókönyv-gyűjtemény
- 4 adatlap
- 66 műanyag figura:
 - 3 tengerészgyalogos
 - 3 kiberdémon (cyberdemon)
 - 6 ősgonosz (archvile)
 - 6 démon (demon)
 - 6 pokollovag (hell knight)
 - 6 technogolem (mancubus)
 - 12 pókmután (trite)
 - 12 tűzördög (imp)
 - 12 zombi (zombie)
- 6 végzetkocka:
 - 1 sárga
 - 1 vörös
 - 2 zöld
 - 2 kék
- 84 kártya:
 - 66 megszállókártya
 - 18 tengerészgyalogos-kártya
- 1 égtájjelző
- 3 felszerelést tartalmazó tengerészgyalogosok számára
- 59 térképrészlet:
 - 12 szobarészlet
 - 14 folyosórészlet
 - 5 fordulórészlet
 - 6 útkereszteződés-részlet
 - 22 zsákutcárészlet
- 14 zsilipjelző
- 14 műanyag zsilipkeret
- 33 kellékjelző:
 - 18 akadályjelző
 - 3 kulcsjelző
 - 6 találkozásjelző
 - 6 teleorthelyjelző
- 46 sérülés- és egészségjelző
- 15 páncéljelző
- 10 parancsjelző
- 88 felszerelésjelző:
 - 45 muniójelző
 - 21 fegyverjelző
 - 12 gyógyszerjelző
 - 10 egyéb felszerelésjelző



műanyag figurák



égtájjelző



elzáróakadályok



sebzóakadály



találkozások



teleorthelyek



csatorna

TENGERÉSZGYALOGOSOK ÉS MEGSZÁLLÓK

A DOOM TÁRSASJÁTÉKHOZ mellékelt műanyag figurák a marsi bázison harcoló tengerészgyalogosokat és a telephelyre más dimenzióból betörő démoni teremtményeket jelenítik meg. Minden esetben igen fontos figyelni arra, hogy az adott figura pontosan melyik mezőt (vagy mezőket) foglalja el, mivel ez a harcra és a mozgásra vonatkozó szabályok többségét erősen befolyásolja.

A legtöbb figura csupán 1 mezőnyi teret igényel, de néhány nagyobb méretű 2, sőt olykor akár 4 mezőnyi térrészt is elfoglal egyszerre (lásd **Óriásméretű megszállók**, 11. oldal).

Annak, hogy egy figura épp milyen irányba néz, nincs jelentősége a játék során.

Fontos: miután a tengerészgyalogosokat irányító játékosok kiválasztották, milyen színű figurákkal mozognak a játék folyamán, minden fölösleges tengerészgyalogos-figura és velük megegyező színű megszállóbabu visszakerül a dobozba, a továbbiakban nem használható!

Példa: Gábor és Miklós tengerészgyalogosokat személyesítenek meg. Gábor a vörös színű tengerészgyalogos-figurát választja, Miklós a kéket. A zöld tengerészgyalogos és minden zöld megszállóbabu visszakerül a dobozba.

TÉRKÉPRÉSZEK (LÁSD AZ ÁBRÁN)

A különféle módon egymáshoz kapcsolható térképrészek alkotják a játéktáblát. A táblán minden négyzet alakú egység egy **mezőnek** minősül.

ZSILIPÉK (LÁSD AZ ÁBRÁN)

A DOOM TÁRSASJÁTÉKHOZ mellékeltünk 11 közönséges és 3 biztonsági zsilipet jelképező lapot is. A közönséges zsilipeket mind a tengerészgyalogosok, mind a megszállók képesek kinyitni, de a biztonsági zsilipeket csak a megfelelő biztonsági kulccsal rendelkező katonák (lásd **Zsilipek**, 9. oldal).

ÉGTÁJJELZŐ

Ez a jelző az északi irányt hivatott mutatni a táblán, mely többek közt az egyes fegyverek **céltévesztése** megállapításakor is fontos lehet (lásd később).

KELLÉKEK

A DOOM TÁRSASJÁTÉKBAN előforduló egyéb kellékeket négyféle kartonjelző jeleníti meg: külön jelzőtípusa van az **akadályoknak**, **találkozásoknak**, **teleportáló helyeknek** és **csatornáknak**.

Az **elzáróakadályok** lehetetlenné teszik, hogy a tengerészgyalogosok vagy a megszállók áthaladjanak vagy átlássanak az általuk elfoglalt mezőkön.

A **sebzőakadályok** minden területre lépő katonának vagy démoni teremtménynek bizonyos mennyiségű sérülést okoznak.

A lépését adott **találkozásjelzővel** ellátott mezőn befejező első tengerészgyalogos gyakran információra vagy felszerelésre bukkanhat ott. A forgatókönyvek mindegyike részletesen tárgyalja a benne előforduló találkozások típusait és következményeit.

A **teleporthelyek** a katonák számára lehetővé teszik azt, hogy igen gyorsan mozogjanak a játéktáblán. Ha egy tengerészgyalogos teleporthelyjelzővel ellátott mezőre érkezik, egyetlen újabb lépéssel átkerülhet a tábla bármely másikké, azonos színnel jelölt teleorthelyére. A teleportálásra vonatkozó részletes szabályok a 10. oldalon olvashatók.

A **csatornák** a teleorthelyekhez hasonlóan működnek – azzal a különbséggel, hogy csak bizonyos fajtájú megszállók használhatják őket. A csatornákra vonatkozó részletes szabályok a 10. oldalon olvashatók.

AZ ADA+LAP RÉSZEI



ELŐKÉSZÜLETEK

A DOOM TÁRSASJÁTÉK tartozékait az alábbiak szerint készítsük elő a játékra:

1

Kartonkeretükből óvatosan nyomjuk ki a jelzőket, vigyázva arra, hogy meg ne sérüljenek! A 14 zsiliplapkát külön csoportba gyűjtjük össze!



2

A zsiliplaplókat az ábrán látható módon csúsztassuk bele a mellékelt műanyag talpakba. Az ily módon összeállított zsilipek szétszerelésére a továbbiakban nem lesz szükség.



3

Illesszük össze a különféle színű kibérdémon-figurákat elemeikből az alább látható módon. Ha szükséges, a 3-3 azonos színű darabot pár csepp ragasztóval rögzítsük egymáshoz. Az ily módon összeállított figurák szét-szerelésére a továbbiakban nem lesz szükség.



ADATLAPOK (LÁSD AZ ÁBRÁN)

A játék kezdetén minden résztvevő kap egy adatlapot, melyen olvashatók a megszállók képességeire és erejére vonatkozó adatok csakúgy, mint a fegyverek tulajdonságai.

FELSZERELÉSKONTÉNÉREK

Minden tengerészgyalogost irányító játékos kap egy a saját figurájával megegyező színű felszereléskonténert, melyet maga elé helyezhet, és segítségével nyomon követheti katonája egészségét, töltenyészletét és páncéljának állapotát.

TENGERÉSZGYALOGOS-KÁRTYÁK

A játék kezdetén minden katonát irányító játékos kap kettő vagy több ilyen kártyát. A lapok különleges képességekkel ruházzák fel a tengerészgyalogosokat, akik így eredményesebben vehetik fel a harcot a démoni megszállók seregével.

MEGSZÁLLÓKÁRTYÁK

A megszállókártyák paklija kétféle lapot tartalmaz: **ivadékkártyákat** és **eseménykártyákat**.

Az **ivadéklapok** mindegyikén egy vagy több démoni behatoló képe látható. E kártyákat a megszállókat irányító játékos arra használhatja, hogy általuk újabb démoni figurákat hozzon játékba – „szaporodjon” – a táblán (lásd még 2. lépés: szaporodás, 7. oldal).

Az **eseménykártyák** azokat a különleges akciókat és eseményeket jelképezik, amelyekkel a megszállókat mozgató játékos élhet a katonákkal szemben (lásd még *A megszállópakli eseménylapjainak kijátszása*, 6. oldal).

Minden megszállókártyán – legyen bár ivadék- vagy eseménylap – látható egy **céltévesztési mérték** is, amelynek segítségével meghatározható a célt tévesztett támadások iránya és mértéke (lásd *Céltévesztés*, 11. oldal).



felszerelés-jelzők



muníciójelzők

FELSZERELÉSJEJZŐK

A felszerelésjelzők az épp játszott forgatókönyv utasításainak megfelelően kerülnek fel a táblára. Jelölhetnek fegyvereket, muníciót, egészséget, járulékos páncélokat és egyéb olyan tárgyakat, melyeknek a tengerészgyalogosok a démonokkal folytatott harcuk során hasznát vehetik.

MUNÍCIÓJEJZŐK

A katonákat irányító játékosok e jelzők segítségével tartják számon muníciójukat. A fegyverekhez használható muníció három típusba sorolható: lehet lövedék/tölteny, rakéta/gránát vagy energiacella. A különféle típusú muníciók különböző fegyverekkel alkalmazhatók együtt.



lövedék/tölteny



rakéta/gránát



energiacella

PÁNCÉLJEJZŐK

A tengerészgyalogosokat megszemélyesítő játékosok e jelzőkkel követik harcosaik páncélozottságának változását. A katonák páncélozottsági foka mutatja, milyen könnyen sérülhetnek meg egy támadás következtében.

SÉRÜLÉS- ÉS EGÉSZSÉGJEJZŐK

Mind a katonákat, mind a megszállókat irányító játékosok jelzőkkel követik nyomon harcosaik egészségi állapotának változását. Ha egy tengerészgyalogos halálos sebet kapva elesik, **újja kell születnie** (lásd *Halál és megsemmisülés*, 9. oldal). Amennyiben egy démoni teremtmény sérülései eléri a sebtűrésével megegyező értéket, a lény elpusztul, és figurája a tábláról eltávolítandó.



parancsjelzők



végzetkockák

PARANCSJEJZŐK

A tengerészgyalogosok irányítói ezeket a jelzőket a harcosaik által végzett különleges akciók – például beavatkozás, célzás vagy kitérés – jelölésére használják.

VÉGZETKOCKÁK

A játékosok a **DOOM TÁRSASJÁTÉKBAN** a végzetkockákkal dobva hajthatnak végre támadásokat. A kockákon található számok a támadás **hatótávolságát**, míg a golyónyomok a **sebzés mértékét** jelzik. Ha a támadódobás egy vagy több **töltényikont** eredményez, a támadó tengerészgyalogost irányító játékosnak el kell távolítania egy – épp használt típusú – muníciójelzőt felszereléskonténeréből. A vörös és sárga végzetkockákon **kudarc**dal is található; ha a támadódobás során egy kocka kudarcot jelez, a többi kocka eredményétől függetlenül a támadás meghiúsulnak tekintendő.



felszerelés-konténer



tengerészgyalogos-kártyák



megszállókártyák

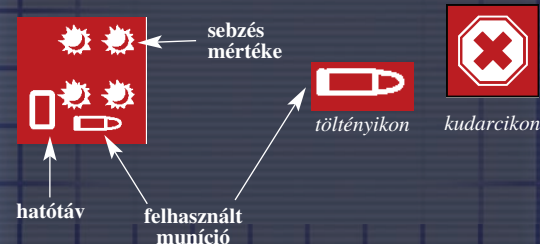


páncéljelző



sérülés- és egészségjelző

A VÉGZETKOCKÁK JELEI



ELŐKÉSZÜLETEK

A TÉRDIG VÉRBEN GÁZOLVA forgatókönyvhöz az alábbi lépéseket követve készíthető elő a játék. Más forgatókönyvek esetében olykor különleges előkészítő lépésekre is szükség lehet.

1. A SZERÉPVÁLASZTÁS

A résztvevőknek ki kell választaniuk maguk közül azt a személyt, aki a démoni megszállókat fogja irányítani. Javasoljuk, hogy erre a szerepre a legtapasztaltabb vállalkozzon közülük – de természetesen tetszés szerint vagy akár véletlenszerűen is kijelölhető ez a játékos. A többiek lesznek a tengerészgyalogosok megszemélyesítői, azaz mindegyikük válasszon egy – vörös, zöld vagy kék – katonafigurát magának.

2. A FORGATÓKÖNYV KIVÁLASZTÁSA

A megszállókat alakító játékos, miután átböngészte a *forgatókönyv-gyűjteményt*, kiválaszt egy forgatókönyvet a játékhoz. Az érthetőbb szabálymagyarzat kedvéért jelen szabálykönyvben feltelevizük, hogy a játékos a TÉRDIG VÉRBEN GÁZOLVA címűt választotta.

3. A JÁTÉKTÁBLA FELÁLLÍTÁSA

A démoni behatolókat irányító játékos összeállítja a tábla adott játékhoz tartozó – minden forgatókönyv esetében kitüntetetten kezdelt – kezdőzónáját.

Fontos: az égtájjelzőt a játéktábla közelébe kell helyezni úgy, hogy a *forgatókönyv-gyűjteményben* meghatározott irányba mutasson! Az égtájjelző a megszállókártyákon feltüntetett céltévesztési mérték alkalmazásakor jut szerephez.

4. A KEZDŐHELYZET KIALAKÍTÁSA

Minden forgatókönyv szabályai részletesen meghatározzák azt, hogy miképp kell a táblát felállítani az új játék kezdetén. A tengerészgyalogos- és megszállófigurák, továbbá a felszerelésjelzők az adott forgatókönyv előírásai szerint a kezdőzóna megfelelő mezőire helyezendők (lásd az alsó ábrán).

5. A TENGERÉSZGYALOGOSOK FELKÉSZÍTÉSE

Minden tengerészgyalogos kap egy a figurájával azonos színű felszereléskonténer, melynek megfelelő részeire a számára ugyancsak kiutalt munió-, egészség- és páncéljelzőket helyezheti (lásd

alul). Az így kiosztható jelzők darabszáma a katonákat irányító játékosok számára függvényében változik az alábbi táblázatnak megfelelően:

katonák játékosai	lövedék-/töltényjelzők	egészségjelzők	páncéljelzők
1	4	10	2
2	3	9	2
3	2	8	2

Példa: három résztvevős játékkalom során egy játékos fogja irányítani a megszállókat, kettő pedig a tengerészgyalogosokat. Ennek megfelelően minden katonára 3 lövedék-töltényjelzőt, 9 egészség- és 2 páncéljelzőt helyezhet felszereléskonténerébe.

6. A KEZDŐKÁRTYÁK KIOSZTÁSA

A tengerészgyalogos- és megszállókártyákat szétválasztva, majd a két paklit alaposan megkeverve a katonák irányítói az alábbi táblázatnak megfelelően húznak lapokat az első pakliból. A felhúzott lapokat szöveges oldalal felfelé maguk elé kell helyezniük.

tengerészgyalogosok	lapok
1	3
2	3
3	2

Ezt követően a megszállókat irányító játékos húz fel 5 lapot a megfelelő pakliból (a tengerészgyalogosokkal játszó résztvevők számától függetlenül). A démoni egységek megszemélyesítője maga megnézheti felhúzott lapjait, de azokat nem mutathatja meg társainak!

7. AZ ELSŐ TENGERÉSZGYALOGOS KIJELÖLÉSE

A megszállókat irányító játékostól balra ülő résztvevő lesz az első tengerészgyalogos játékos.

A FORDULÓ

A DOOM TÁRSASJÁTÉK egymást követő fordulók sorozataként játszható. Minden fordulóban mindenki egyszer következik sorra; kezdve az első tengerészgyalogos játékosával, akit az óra járásának megfelelően követnek a többiek. Miután a megszállókat irányító személy is befejezte adott fordulóbeli tevékenységét, az befejeződik, és új játékforduló kezdődik.

EGY FORDULÓ AZ ALÁBBI RÉSZEBŐL ÁLL:

1. kör: az első tengerészgyalogos játékos tevékenykedik
2. kör: a második tengerészgyalogos játékos tevékenykedik
3. kör: a harmadik tengerészgyalogos játékos tevékenykedik
4. kör: a megszállókat irányító játékos tevékenykedik

Amennyiben a játékban részt vevők száma négyenél kisebb, a forduló fölösleges körei egyszerűen átugorhatóak.

A TENGERÉSZGYALOGOSOK JÁTÉKKÖREI

Köre lelegején a tengerészgyalogost irányító játékosnak ki kell választania és végre kell hajtania az alábbi **akciók** valamelyikét. **Egy tengerészgyalogos mindaddig semmit sem tehet, amíg játékos ki nem jelenti, a lehetséges négy közül milyen akciót fog végrehajtani.** Miután a játékos az általa választott tevékenységet elvégezte, köre befejeződik, és a tőle balra ülő játékos kezd a sajátjában.

A négy lehetséges akció:

A. ROHANÁS

Egy **rohanó** katona saját körében megtehet **legfeljebb 8 mezőnyi** távolságot tehet meg és **1 alkalommal támadhat** (lásd *Mozgás*, 7. oldal).

B. KITÁRAZÁS

A **kitérázó** tengerészgyalogos **2 támadást** hajthat végre körében, de **nem mozoghat** (lásd *Támadás*, 7. oldal). Azonban minden támadást előbb tökéletesen be kell fejezni ahhoz, hogy a katona újabbba kezdhesse!

Fontos: harc közben akár támadásonként használható más-más fegyver, beleértve a kitérázás körét is.

C. MEGKÖZELÍTÉS

A **megközelítést** végző tengerészgyalogos **legfeljebb 4 mezőnyi** távolságot tehet meg és **1 alkalommal támadhat** körében. A támadás úgy a megközelítés előtt, után, mint a mozgás bármelyik pontján végrehajtható.

Példa: az ellenséget megközelítő katona léphet egy mezőt a sarokig, megtámadhat egy betolakodót, majd tetszőleges irányban (beleértve a hátrálást is) még léphet 3 mezőt.

D. KÉSZENLÉT

A **készenlétben** álló katona **vagy lép legfeljebb 4 mezőnyit, vagy végrehajt 1 támadást.** Ráadásként játékos a kör bármelyik részében lerakhat egy **parancsjelzőt** arra a mezőre, amelyen a tengerészgyalogos tartózkodik. A parancsjelzők különleges képességekkel vagy lehetőségekkel ruházzák fel tulajdonosukat a forduló későbbi köreiben – ami gyakran a megszálló körét jelenti (lásd *Parancsjelzők*, 9. oldal).

A MEGSZÁLLÓK JÁTÉKKÖRE

Miután minden tengerészgyalogos befejezte saját körét, a démoni erők irányítója következik. Köre 3 lépésre tagolódik. Ha mindháromat elvégezte, köre – egyben a forduló – véget ér.

1. lépés: kártyahúzás és -dobás
2. lépés: szaporodás
3. lépés: gyilkolás

I. LÉPÉS: KÁRTYAHÚZÁS ÉS -DOBÁS

A megszállókat irányító játékos köre kezdetén **minden más játékos után 1 lapot húz** a megszállópakli tetejéről. Ha ennek eredményeként a játékos több mint 8 kártyát tart a kezében, **köteles** kiválasztani és eldobni annyi lapot, hogy a kártyáinak száma nyolcra csökkenjen. Amennyiben a démoni erők irányítója a megszállópakli utolsó lapját is felhúzza, **egy gyilkolópontot kap** (lásd *Hálál és megsemmisülés*, 9. oldal). Ekkor az eldobott megszállólapokat összerakva és megkeverve új megszállópaklit hozhat létre.

Ahogy korábban is írtuk, a megszállópakli lapjai vagy **esemény**, vagy **ivadékkártyák** lehetnek.

A megszállópakli eseménylapjainak kijátszása

A megszállókat irányító játékos a játék folyamán bármikor kijátszhatja eseménylapjait, amennyiben a körülmények kielégítik a kártyákon szereplő feltételeket. Egy eseménylap játékba hozásakor egyszerűen csak követnie kell a kártyán olvasható utasításokat, végrehajtani az abban megkívtant változtatásokat, majd a kijátszott lapot el kell dobni.

Példa: miután egy tengerészgyalogost alakító játékos felszedett egy ismétlőkarabély fegyverjelzőt, a démoni behatolókat vezérlő játékos úgy dönt, kijátssza Csapda eseménycártyáját. A lap lehe-

FELKÉSZÜLÉS: I. FORGATÓKÖNYV, 4 JÁTÉKOS

A megszálló játékosának jár:



A tengerészgyalogosok játékosainak jár:



Az égtájjelzőt helyezzük a játéktábla mellé.

A kezdőzónát az ábra szerint rendezzük be a játék kezdete előtt.



SZAPORODÁS



A szaporodás során keletkezett 3 zombi közül a megszállókat irányító játékos csak kettőt képes a tengerészgyalogos látóterén kívül lerakni, így a harmadik elvesz, játékba nem hozható.

tővé teszi számára, hogy azonnal cselekedjen legfeljebb 2 megszálló lényrel, még mielőtt a katona körét folytathatná. Miután a két démoni lény játékba került, az eseménykártya eldobandó, és a tengerészgyalogos folytathatja megkezdett tevékenységét.

2. LÉPÉS: SZAPORODÁS

Miután köre elején felhúzta az öt megillető lapokat, a megszállókat irányító játékos kijátszhat egy – és csakis egy – ivadékkártyát a kezéből. Ez utóbbi voltaképpen azt jelenti, hogy kiválasztva az ivadéklapon feltüntetett megszállókat, azok figuráit a játéktáblára helyezi.

A szaporodás következtében táblára helyezhető új megszállókra vonatkozó megkötések:

- A démoni behatolókat irányító játékos új szörnyeit csak olyan mezőkre helyezheti, amelyek nincsenek egyik táblán tartózkodó tengerészgyalogos figura látóterében sem (lásd 2. lépés: a látóter megállapítása, 8. oldal). Amennyiben a játékos egy vagy több megszállója számára nem talál megfelelő helyet, az adott démoni teremtmény **nem** rakható a táblára. Miután a megszállófigurák a játéktáblára kerültek, a felhasznált ivadékkártya eldobandó.

Kivétel: kizárólag abból a célból, hogy szaporodáskor az új démoni lények a táblára kerülhessenek, már ott lévő megszállók **nem** takarhatják a tengerészgyalogosok látóterét!

Fontos: több ivadékkártyát egy sötét vonal oszt két lapféltre. E kártyák kijátszásakor a megszállókat irányító játékosnak választania kell a két lapfélen feltüntetett démoni csoport között, mert csak az egyiket rakhatja fel a táblára.



Példa: ezt a lapot kijátszva vagy egy démon, vagy egy tűzördög és egy zombi hozható játékba.

- Nem helyezhető a játéktáblára a rendelkezésre álló figurák számánál több megszálló. Például ha már mind a hat pokollovag figurája a táblán található, újabb démoni lény ebből a típusból nem születhet a szaporodás során.

Amennyiben a megszállókat irányító játékos újabb démoni lényt szeretne a szaporodás alatt a táblára helyezni, de már minden rendelkezésre álló figurát felhasznált, akkor dönthet úgy, hogy egy megszállófigurát levesz a játéktérről, hogy azt egy ivadékkártya segítségével – vagy a forgatókönyv egyéb lehetőségeit kihasználva – máshol vethesse be.

Fontos szem előtt tartani, hogy a játékban részt nem vevő tengerészgyalogos figurák és a velük megegyező színű megszállófigurák a játék kezdetén a dobozba kerülnek, azokat felhasználni a továbbiakban **nem** lehet! Így például háromfős játékkalomban, ahol a résztvevők csak a vörös és zöld katonafigurákat használják, a kék tengerészgyalogos-figura és a kék színű megszállófigurák nem hozhatók játékba semmilyen módon!

3. LÉPÉS: GYILKOLÁS

Akár kijátszik a megszállókat irányító játékos ivadékkártyát, akár nem, jogában áll köre harmadik lépésében **minden táblán álló teremtményével egyszer cselekedni**. Ehhez csupán ki kell jelentenie, épp melyikkel óhajtott tevékenykedni. Egy megszálló egy körben a mozgáspontjaival megegyező számú mezőt léphet, és **egyszer támadhat**. A démoni lények – a tengerészgyalogosokhoz hasonlóan – támadhatnak lépésük előtt, után, de akár közben is (lásd később).

Miután a megszállókat irányító játékosnak lehetősége nyílt minden figurájával cselekedni, köre véget ér. Ekkor egyben a forduló is befejeződik, és az első tengerészgyalogos játékosának körével új kezdődik.

MOZGÁS

A tengerészgyalogosok és a megszállók mozgására vonatkozó szabályok megegyeznek, az alábbi lényeges kivételektől eltekintve:

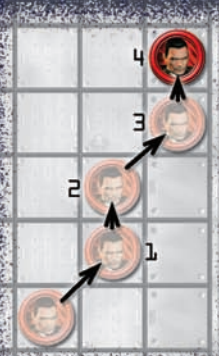
- A katonák lépésszáma a körükben számukra választott akciók függvénye (például egy megközelítést végző tengerészgyalogos 4 mezőt léphet).
- Az egyes megszállófigurák lépésszámát meghatározó mozgáspontok mennyisége adatlapjukon rögzített (például egy pókműtáns esetében 5).

A játékosok mindaddig mozoghatnak általuk választott irányba figuráikkal, míg ki nem merítik azok mozgási lehetőségeit, vagy hamarabb el nem jutnak az általuk kívánt helyekre – azaz a játékosok a megengedettnél kevesebbet is léphetnek. Az alsó ábrán bemutatunk néhány lehetséges mozgástípust.

A mozgásra a következő általános szabályok vonatkoznak:

- A játékosok figuráikkal bármelyik szomszédos mezőre léphetnek – **beleértve a sarokpozícióban lévőket is** –, de mindig a játéktáblán kell maradniuk.

MOZGÁS



A megközelítést végző tengerészgyalogos 4 mezőt léphet.



Az ellenséges figurákon keresztül lépni nem lehet, de biztonságosan megkerülhetők ...többnyire.



A tengerészgyalogos kilép a sarok mögül, megtámadja a zombit, majd visszalép.

- A baráti erők által elfoglalt mezőkön való áthaladásnak nincs akadálya, de megérkezni csak üres mezőre lehet.

- Figuráikkal a játékosok bántatlanul ellenséges bábuk mellé léphetnek, vagy azokat biztonsággal megkerülhetik, kivéve, ha utóbbiak rendelkeznek az **örködés** képességgel (az **örködéssel** kapcsolatban lásd a különleges képességeket tárgyaló összefoglalót a szabálykönyv hátoldalán).

- A figurák nem léphetnek becsukott zsilipek, elzáróakadályok mezőire vagy ellenséges erők által elfoglalt mezőkre, és át sem haladhatnak ilyeneken mozgásuk közben.

- Támadni a mozgás során bármikor lehet. Például amennyiben egy figura lépésszáma 4, mozoghat 2 mezőt, majd támadhat, végül ismét léphet 2 mezőt.

- Az óriásméretű megszállók (azaz a démonok, technogólemek, pokollovagok és kiberdémonok) mozgására különleges szabályok vonatkoznak. Lásd *Óriásméretű megszállók*, 11. oldal.

TÁMADÁS

Minden támadás, hajtsa bár végre katona vagy démoni teremtmény, a következő lépések szerint zajlik:

1. lépés: a támadószándék kinyilvánítása
2. lépés: a látóter megállapítása
3. lépés: távolságmérés és támadódobás
4. lépés: sikervizsgálat
5. lépés: sebzés

1. LÉPÉS:

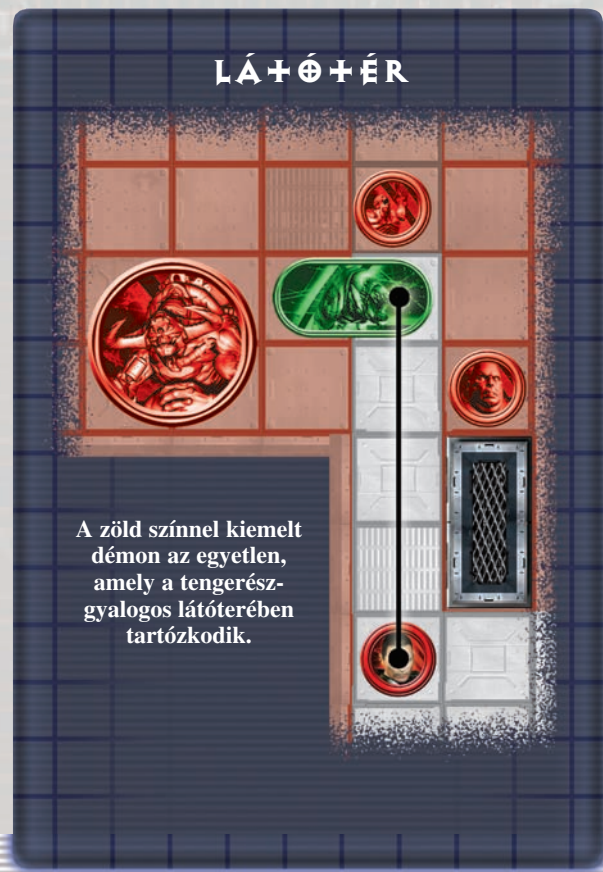
A TÁMADÓSZÁNDÉK KINYILVÁNÍTÁSA

A támadó játékos bejelenti, hogy bábujaival melyik **mezőt** fogja megtámadni. Amennyiben a támadó tengerészgyalogos, a figuráját irányító játékosnak meg kell határoznia a használni kívánt fegyver típusát is.

A támadásra a következő általános szabályok vonatkoznak:

- Közelharcú támadás kizárólag **szomszédos** mezők ellen indítható. Ilyen támadást **csak azokkal a fegyverekkel** lehet végrehajtani, illetve **csak azok a megszállók** képesek erre, amelyek az adatlapon alsó vörös csíkkal vannak megjelölve. A közelharccal kapcsolatos további részleteket lásd a 10. oldalon.

LÁ+Θ+ÉR



A zöld színnel kiemelt démon az egyetlen, amely a tengerészgyalogos látóterében tartózkodik.

+ÁVΘLSÁGMÉRÉS



A katona célba veszi a démon által elfoglalt két mező egyikét (az ábrán vörössel kiemelve). A céltávolság ebben az esetben 4 mező.

• A tengerészgyalogosoknak mindig rendelkezésre áll az öklük, a pisztolyuk és a kézigránátjuk – habár e két utóbbit csak abban az esetben használhatják, ha megfelelő muníciójelzőket is birtokolnak. E fegyverek az adatlapon zöld háttérrel vannak megjelölve. A katonák mindaddig nem támadhatnak más harci eszközzel, míg az azt jelképező **fegyverjelzőre** szert nem tesznek.

• Ha egy tengerészgyalogos nem rendelkezik legalább egy megfelelő muníciójelzővel, nem támadhat egyetlen olyan fegyverrel sem, amely az adott töltnyit igényelné (lásd *Muníció*, később).

Érdemes szem előtt tartani, hogy a támadó játékos egy **mezőt** jelöl ki támadása célpontjává, nem pedig szükségszerűen egy másik figurát. Ez többek közt a robbanófegyverek esetében lényeges **hatóterület** szempontjából fontos (lásd később). A hatóterülettel nem bíró fegyverek célpontja automatikusan a célmezőt elfoglaló figura.

2. LÉPÉS: A LÁTÓTÉR MEGÁLLAPÍTÁSA

Ahhoz, hogy bárki sikerrel támadhasson egy mezőt, annak a **látóterébe** kell esnie. A támadó látóterébe esőnek minősül minden olyan célmező, amelynek közepe a támadóval folyamatos, egyenes vonallal köthető össze. Óriásméretű megszállókkal támadva minden olyan mező a látóterébe esőnek számít, amely folyamatos, egyenes vonallal összeköthető a megszálló által elfoglalt mezők valamelyikének közepével.

A látóteret a falak, bezárt zsílippek, más lények és az elzáróakadályok gátolhatják. Így például nem lehetséges egy megszállót keresztüllőve a mögötte lévő másikat megsebezni stb.

Példa: a bal felső ábrán a tengerészgyalogos látóterébe csupán a zöld színnel kiemelt démon esik, de a vörössel jelzett már nem. Az akadály kizárja onnan a zombit, a sarok miatt kiesik belőle a kiberdémon is, a katona előtt lévő démon pedig a mögötte álló ősgonoszt takarja ki a harcós látóteréből.

3. LÉPÉS:

TÁVOLSÁGMÉRÉS ÉS TÁMADÓDOBÁS

A fentiek után a támadó játékos felméri figurája és a cél közt található mezők számát. Ez lesz a támadás **céltávolsága**.

Példa: ahogy az a jobb felső ábrán is látható, a tengerészgyalogos megállapítja, hogy a legrövidebb távolság közte és célpontja között 4 mezőnyi, az a céltávolság 4 mező.

Miután a céltávolságot felmérte, a játékos támadódobást tesz a választott fegyvernek vagy a megszálló lénynek megfelelően. Az adott esetben alkalmazandó dobás módjáról adatlapja tájékoztatja.

Példa 1: pisztolyával támadva a tengerészgyalogos egy sárga és egy zöld kockával dob.

Példa 2: amikor a technológium támad, egy sárga, egy kék és egy zöld kockával végzi el játékos a támadódobást.

4. LÉPÉS: SIKERVIZSGÁLAT

Elsőként a játékos ellenőrzi, hogy nem jelez-e **kudarcot** bármelyik kockája. Amennyiben igen, a támadás automatikusan meghiúsultnak tekintendő. Minden más esetben a támadónak össze kell adnia a kockákon jelzett hatótávolságot – ha azok összege a céltávolsággal **egyenlő, vagy annál nagyobb**, a támadás **sikeres**.

Amennyiben a hatótávok összege kisebb, mint a céltávolság, a támadás sikertelen, a cél nem sérül.

Példa: a fenti ábrán látható helyzetben a tengerészgyalogos elhatározza, hogy a démon pisztolyával próbálja megsebezni. Miután rápillant adatlapjára, játékos előtt világossá válik, hogy pisztolytámadás esetén egy sárga és egy zöld kockával dobhat. A két végzetkockával végrehajtott dobás eredménye a következő:



Ezek után a játékos összeadja a két kocka eredményét (2 mező a sárgán + 2 a zöldön), azaz előáll a támadás végleges hatótávja, ami 4 mezőnyi. Mivel egyik kockájával sem dobott kudarcot, és mivel az összeg egyenlő a céltávolsággal (4), a támadás sikeres.

5. LÉPÉS: SEBZÉS

Ha a támadás sikeres, a támadó játékos az egyes kockák eredményeit (a golyónyomok számát) összeadva kiszámítja a célmezőn

tartózkodó lényre eső **teljes sebzést**. Persze ahhoz, hogy ez a sebzés ténylegesen is kárt okozzon, előbb át kell hatolni az eltalált lény **páncélján**.

A tengerészgyalogosok **páncélozottsági foka** megegyezik a felszereléskonténerükben található páncéljelzők számával. A megszállók páncélozottságáról az adatlap tájékoztatja a játékosokat. Ahhoz, hogy bárki – akár emberi katona, akár démoni betolakodó – valóban megsérüljön, a rá irányuló teljes sebzésnek el kell érnie, vagy meg kell haladnia páncélozottsági fokát. Így ha egy lény páncélozottsága 2, akkor 2 pontnyi teljes sebzés esetén szenved 1 sérülést.

Lehetséges egyetlen támadással egynél több sérülést is okozni az ellenfélnek: ahányszorosát teszi ki a teljes sebzés mennyisége a cél páncélozottsági fokának, annyszor 1 sérülést okoz. Például egy 2 páncélozottsági fokú lény 2 sérülést szenved, amennyiben az őt egy támadás során érő teljes sebzés értéke 4.

Figyelem! Minden „maradék” sebzés elveszettnek tekintendő (azaz a sebzés lefelé kerekítendő). Tehát ha például egy 2 páncélozottsági fokú lényt érő teljes sebzés értéke 7, a lény továbbra is csak 3 sérülést szenved. Ugyancsak ez a helyzet abban az esetben is, amikor például egy 2+ páncélozottsági fokú lényt csupán 1 teljes sebzésű támadás ér: a sebzés elvész, a támadás nem okoz sérülést.

Példa: a támadó tengerészgyalogos támadódobásának eredményét összesítve (2 a sárga kockán és 1 a zöldön) kijelenti, hogy a démonra mért teljes sebzése 3. A démon páncélozottsági foka 3, azaz a támadás áthatol a megszálló védelmén és 1 sérülést okoz neki. A démoni erőket irányító játékos egy sérülésjelzőt helyez a démon mellé.

Amikor egy emberi katona megsérül, játékos a egészségjelzőt eltávolítja felszereléskonténeréből (a jelzőt egyszerűen a konténer mellé helyezi). Ha a játékos valamelyik tengerészgyalogosa utolsó egészségjelzőjét is kénytelen kivenni konténeréből, a katona elesett, a démoni erők **legyilkolták** (lásd *Halál & megsemmisülés*, 9. oldal).

Fordított esetben, azaz mikor egy megszálló sérül, játékos a központi kupacból rak át egy sérülésjelzőt a táblán lévő figura mellé. Egy megszálló elpusztítottnak számít, ha a mellé rakott sérülésjelzők száma eléri az adatlapon feltüntetett **sebtűrésértékét**. A megsemmisített megszálló figurája ekkor a tábláról lekerül, és a következő szaporodások során ismét felhasználható.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Sok fegyver és lény rendelkezik különleges képességekkel, melyeknek főleg a támadás – és néha a mozgás – során veszi hasznát. A játékosok az adatlapokon tanulmányozhatják ezeket a képességeket: mindegyiket külön ikon jelöli azokon, részletes kifejtésük pedig jelen szabálykönyv utolsó oldalán olvasható.

EGYÉB SZABÁLYOK

Az alábbiakban olyan egyéb szabályokat ismertettünk, melyek egy tipikus játékkalomban során hasznosnak bizonyulhatnak.

MUNÍCIÓ

(CSAK +ENGERÉSZGYALOGOSOK SZÁMÁRA)

Ahhoz, hogy bármilyen mesterséges fegyverrel is támadhasson, egy emberi katonának legalább egy, a fegyveréhez illő muníciójelzővel kell rendelkeznie. A megszállóknak nincs szükségük ilyesmire, mivel támadásaik más természetűek.

Az adott fegyverhez szükséges muníciótpust az adatlapokon ábrázoljuk. A végtelenjellel (∞) ellátott fegyverek nem igényelnek – és nem is használnak el – közösleges töltnyeket vagy lövedékeket.

Miután egy tengerészgyalogos támadott, minden esetben köteles **muníciófogyasztását** ellenőrizni. Amennyiben kockáinak legalább egyike **töltnyikont** mutat, azonnal el kell dobni a muníciójelzőt a használt fegyverhez alkalmasak közül. Viszont attól függetlenül, hogy a kockák hány töltnyikont mutatnak, támadásonként csak 1 jelzőt szükséges eldobni.

Fontos: ha egy tengerészgyalogos olyan fegyverrel támad, amely **láncrombolásra is képes, csak abban az esetben használhatja fegyvere különleges képességét – a „lépegető”, láncreakció-szerű pusztítást –, ha rendelkezik legalább egy olyan muníciójelzővel, amely a tüzeléshez szükséges.**



töltnyikont

ZSILÍPEK

Az UAC marsi bázisának vastag fémszilipei még egyes nehéz fegyverek tüzének is ellenállnak. A játékban a zárt zilipeket a pontosan négymezőnyi teret (2 elől, 2 hátul) elfoglaló zilipjelzők jelenítik meg. Amikor egy zilip kinyílik, jelzője egyszerűen lecsúsztható a tábláról. Bezáráskor – akár katonák, akár démoni lények teszik azt – ugyancsak egyszerű módon visszahelyezhető eredeti állapotába.

A zárt zilipek útját állják minden mozgási kísérletnek és fegyveres támadásnak – még azoknak is, amelyek nem igénylik azt, hogy a cél a látótérben tartózkodjon. Mind a tengerészgyalogosok, mind a megszálló lények képesek mozgáspontjaik terhére



kinyitni vagy bezárni zilipeket, de csak akkor, ha figurájuk a bezárt zilip mezőivel szomszédos mezők egyikén tartózkodik. Egy zilip bezárása vagy kinyitása mindenkinek egyaránt **2 mozgáspontjába** kerül. A zilipeket támadással nem lehet elpusztítani – bár a megszállókat irányító játékos rendelkezik egy a zilipek megsemmisítésére is alkalmas *Szétzúzás* kártyával –, és bezárni sem lehet őket akkor, ha a zilip vonalában egy óriásméretű megszálló tartózkodik.

BIZTONSÁGI ZSILÍPEK

A játékban előforduló zilipek közül három egy-egy **kulcsjelző** képét viseli magán. E biztonsági zilipek **zárt állapotban** vannak a játék elején, és mindaddig azok is maradnak, amíg valamelyik tengerészgyalogos meg nem találja a **hozájuk tartozó kulcsjelzőt**. Miután egy kulcsjelző előkerült, az égtájjelző mellé helyezve mutatja, hogy az adott zilip **minden katona számára nyitottnak minősül** a játék hátralévő részében. Megszálló lények nem képesek kinyitni vagy bezárni biztonsági zilipeket – az őket irányító játékos csak a korábban említett *Szétzúzás* kártyával tud megsemmisíteni egy ilyen nyílászárót.

FELSZERELÉSJELZŐK

A tábla felállításakor az adott forgatókönyvnek megfelelően különböző típusú tárgyakat helyeznek el mezőin a játékosok. E tárgyak lehetnek új fegyverek, páncélok, gyógyító készletek, munió, illetve egyéb különleges felszerelések. A felszerelésjelzőkre az alábbi szabályok vonatkoznak:

- kizárólag tengerészgyalogosok vehetik fel őket;
- saját játékkörében minden katona automatikusan felveheti azt a felszerelésjelzőt, amelynek a mezőjét elfoglalja (azaz ez a tevékenység nem kerül külön mozgáspontjába);
- játékköre folyamán **jelzőnként egy mozgáspontért** bármely tengerészgyalogos átadhat fegyver- vagy muniójelzőt egy szomszédos mezőn tartózkodó társának.



muniójelzők



páncéljelző



gyógyszerjelző



kulcsjelzők



fegyverjelzők



adrenalinjelző



dühdrogjelző

MUNÍCIÓJELZŐK

Ezek a jelzők a katonák fegyvereihez szükséges töltényeket, lövedékeket, rakétákat, gránátokat stb. jelképezik. Ha egy katona muniójelzőre bukkan, azt felszereléskonténerének megfelelő részébe helyezve veheti birtokába.

PÁNCÉLJELZŐK

E jelzők azokat a magas műszaki színvonalon készült testpáncélokat jelképezik, amelyek a küzdelem során igen értékes segítséget jelenthetnek a tengerészgyalogosok számára. Ha egy katona páncéljelzőre bukkan, azt felszereléskonténerének páncélrekeszébe helyezve veheti birtokába. A páncéljelzők számának növekedésével nő az adott tengerészgyalogos **páncélozottsági foka**. Páncélt társainak átadni egyik katona sem képes, továbbá minden kiegészítő vagy utólag beszerzett páncél(rész), amelyet a tengerészgyalogos alapfelszerelésén túl birtokol, halálakor elveszik, jelzője eldobandó.

GYÓGYSZERJELZŐK

A gyógyszerjelzők azokat a fájdalomcsillapítókat és egyéb gyógyhatású szereket jelképezik, amelyekkel a katonák kezelhetik sérüléseiket. Ha egy tengerészgyalogos gyógyszerjelzőre akad, azt eldobva legfeljebb 3, korábban a felszereléskonténeréből eltávolított egészségjelzőt oda visszatehet. Amennyiben a katona teljesen egészséges – azaz egyetlen egészségjelző sem hiányzik a konténeréből –, gyógyszerjelzőket nem vehet fel.

KULCSJELZŐK

E jelzők azokat a kódokat vagy mágneskártyákat jelképezik, amelyekkel a bázis biztonsági zilipei nyithatók. Ha egy tengerészgyalogos kulcsjelzőt talál, helyezze azt az égtájjelző mellé; attól a pillanattól kezdve a játék végéig a kulcsjelző színével megegyező színű biztonsági zilipek a bázis bármelyik pontján minden katona számára nyithatóvá válnak.

FEGYVERJELZŐK

E jelzők azokat a marsi bázison található fegyvereket jelenítik meg, amelyek segítségével a tengerészgyalogosok felvehetik a küzdelmet a megszállókkal. Amikor egy katona felvesz egy fegyverjelzőt, helyezze azt egyszerűen az adatlapjára, hogy mindenki láthassa, milyen fegyvert birtokol. Érdemes szem előtt tartani, hogy a tengerészgyalogosok csak olyan fegyverekkel küzdhetnek, amelyekhez rendelkeznek legalább egy megfelelő muniójelzővel.

ADRENALINJELZŐK

Ezek a jelzők annak a harci drognak az adagjait jelképezik, amelynek hatására a katonák gyorsasága jelentősen megnő. Amikor egy tengerészgyalogos e harci drog jelzőjére akad, rakja azt felszerelésé közé. A következő köre **kezdetén** a jelzőt eldobhatja, miáltal a kör idejére lépésszáma 4 mezővel megnövekedik.

DÜHDROGJELZŐK

E jelzők annak a szernek az adagjait jelenítik meg, amelyeket bevéve a katonákat őrzöngő harci dühdrog fogja el. Amikor egy tengerészgyalogos e drog jelzőjére akad, rakja azt **teljes hatást mutató oldalával felfelé** felszereléskonténerébe.

Míg egy katona dühdrogjelzőt birtokol, **csak a puszta kezével támadhat**, de

minden találatával azonnal elpusztít bármilyen megszálló lényt, függetlenül annak páncélzatától vagy egészségi állapotától.

A dühdrog hatásai gyorsan elenyésznek: a tengerészgyalogos **következő körének** a végén játékosának a jelzőt gyengülő hatást mutató oldalára kell fordítania, az **azt követő kör** végén pedig a jelzőt el kell dobnia. Ha a katonát időközben a démoni megszállók legyilkolják, a jelző rögtön elvész.

FELDERÍTÉS

Minden olyan alkalommal, amikor egy tengerészgyalogos látóterébe a tábla addig még fel nem derített része kerül, a megszállókat irányító játékosnak kötelessége azonnal felrakni a kérdéses mezőelemeket és az azokon tartózkodó szörnyeket, felszerelés- és egyéb jelzőket. Miután ezt a forgatókönyv előírásainak megfelelően megtette, a démoni erők játékosának fel kell olvasnia a *forgatókönyv-gyűjtemény* új területet bemutató megfelelő részzeit. Ezek után a játék folytatható. Az eljárás részletesebb bemutatását lásd a *forgatókönyv-gyűjtemény* borítóján.

HALÁL ÉS MEGSEMMISÜLÉS

Amikor egy megszálló sérülései eléri sérülésmértékét, **elpusztított** minősül. Figurája a játékos figuratartálékába kerül, sérülésjelzői pedig a központi kupacba. Az elpusztított megszállók figurái a következő lehetséges alkalommal – új terület felderítésekor vagy szaporodáskártya kijátszásakor – a táblára visszakerülhetnek.

Amikor játékos a tengerészgyalogos utolsó egészségjelzőjét is eltávolítja annak felszereléskonténeréből, a katona **legyilkoltnak** tekintendő. Figuráját – az általa elfoglalt utolsó mező helyének megjegyzése mellett – a tábláról el kell távolítani.

Ha egy tengerészgyalogost a démoni erők legyilkoltak, játékos visszarahat felszereléskonténerébe annyi egészség- és páncéljelzőt, **amennyivel a katona a játékot kezdte**. Az időközben a harcossal által gyűjtött járulékos páncél- és dühdrogjelzőket viszont el kell dobnia. A tengerészgyalogos egyéb felszerelésjelzői (fegyver-, munió- stb.) és kártyái megtartandók.

Miután felszerelését a fenti módon átszervezte, a legyilkolt katona játékosának meg kell várnia következő köre elejét, hogy tengerészgyalogosa **újjászülethessen** a táblán.

Következő körében – még mielőtt bármiféle akcióba is kezdene – a katona figurája az alábbi szabályoknak megfelelően visszahelyezhető a táblára:

- az újjászületés helye csak **felderített, üres mező** lehet;
- **legalább 8 mezőnyi távolságban** kell lennie attól a helytől, ahol a tengerészgyalogost előzőleg legyilkolták;
- másfelől **nem lehet 16 mezőnél távolabb sem** attól a ponttól, ahol előzőleg elesett.

Amennyiben a fenti feltételek nem teljesíthetőek, a tengerészgyalogosnak azon a helyen kell újjászülnie, amely a fenti szabályok által előírtakat a lehető legjobban kielégíti. Ha több ilyen mező is létezik, a harcossal játékos tetszése szerint választhat közülük.

Minden egyes legyilkolt katona után a megszállókat irányító játékos egy sérülésjelzőt vehet a központi kupacból, amely a továbbiakban mint újabb „gyilkoltpontjelző” szolgálja őt. A **TÉRDIG VÉR-BEN GÁZOLVA** című forgatókönyvet játszva, amint a démoni erők irányítója összegyűjt 6 gyilkoltpontot, a játékot megnyerte.

PARANCSJELZŐK

Ha egy tengerészgyalogos köre kezdetén úgy dönt, hogy azt **keszenléti** állapotban tölti (lásd *A tengerészgyalogosok játékkörei*, 6. oldal), játékos a háromféle parancsjelző (**célzás**, **beavatkozás** vagy **kitérés**) közül egyet a figura mellé helyezhet a táblára. Érdemes szem előtt tartani, hogy a különleges **gyógyítás** parancsjelző is lerakható, ha a katona a játék kezdetén *Szanitéc* kártyát húzott.

Egy tengerészgyalogosra **egy időben csak egy parancsjelző vonatkozhat!** Az a katona, aki már egy parancsjelző hatása alatt tevékenykedik, mindaddig nem helyezhet le újat, amíg az épp érvényes hatása meg nem szűnik, vagy azt el nem távolítják.

CÉLZÁS

Az a tengerészgyalogos, aki mellé egy **célzás parancsjelzőt** helyeztek, **célzott támadást** hajthat végre a következő módon: játékos a támadás előtt **eldobva a parancsjelzőt** bejelenti támadási szándékát. Ezáltal jogosult lesz támadódobásra után bármennyi kockájával megismételni a dobást – beleértve azokat is, amelyek „kudarcot” eredményeztek. A második dobások eredményeit mindazonáltal már köteles elfogadni.

TELEGYILÓK

Ha egy tengerészgyalogos egy másik lény testében materializálódik a teleport végén, az adott lény szétrobban. Más szavakkal ha egy katona olyan mezőre teleportál, amelyet egy démoni lény (vagy annak egy része) foglal el, a megszálló automatikusan elpusztul. A démoni betolakodók nem képesek a teleporthelyeket lezárni úgy, hogy azok mezejére állnak.

ÓRIÁSMÉRETŰ MEGSZÁLLÓK

A megszálló lények némelyike méreténél fogva 2 vagy akár 4 mezőnyi teret is elfoglalhat. Az ilyen óriásméretű démoni teremtményekre az alábbi szabályok vonatkoznak:

- Az általuk elfoglalt helyet maradéktalanul kitöltik. Azaz a látóterbe esőnek minősülnek minden olyan esetben, amikor legalább egy általuk elfoglalt mező középpontja és a szemlélő folyamatos, egyenes vonallal köthető össze.

- Egy támadástól csak egyszer sérülnek még akkor is, ha az robbantásos vagy kaszálósos támadás lévén több általuk elfoglalt mezőre is kifejti hatását. Hasonlóképp az óriásméretű figurák a sebző akadályoktól is csupán 1 sérülést szenvednek attól függetlenül, hogy egyszerre hány mezőnyi ilyen akadályra lépnek rá.

- A démonok 2 mezőnyi teret foglalnak el. Egy démon kétféle módon léphet: **1)** teste egyik fele egy **nem átlóirányú szomszédos mezőre** mozog, miközben teste másik fele az első fél által elhagyott mezőt foglalja el **2) átlóirányban mozdulva egy szomszédos mezőre** mindkét tesfelével párhuzamosan lép („oldallépés”). Mindkét mozgástípus tanulmányozható a szomszédos ábrán.

- Más óriásméretű figurák (a technogólem, a pokollovag és a kiberdémon) 4–4 mezőt foglalnak el. E lények pontosan úgy mozognak, mint a közönséges méretű teremtmények, és minden esetben az ábrán látható módon négy, egymással szomszédos, teljes mezőn állnak meg.

ÚJRADOBÁSOK

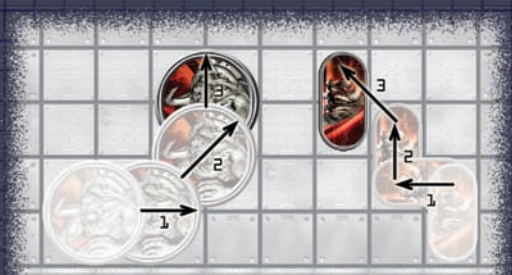
A DOOM TÁRSASJÁTÉKBAN alapvetően két esetben merülhet fel a kockadobások megismétlésének lehetősége: **kitérés** és **céltott támadás** alkalmazásakor. Minden újradobás ugyanúgy hajtandó végre: a játékos eldönti, a támadásban használtak közül melyik kockával vagy kockákkal óhajtja megismételni dobását. **Egyszeri támadódobások semmilyen körülmények között nem ismételhetők meg egynél többször!** Amennyiben a támadás **céltott** (függetlenül az ezt eredményező tevékenységtől), de a célbavett is **kitér** (akár katonai parancsjelző, akár a megszálló játékos által alkalmazott kitérés-kártya segítségével), a két különleges képesség hatásai kioltják egymást, és a támadódobás egyáltalán nem ismételhető meg.

CÉLTÉVESZTÉS

A **robbanás** képességével rendelkező fegyverek – lásd jelen szabálykönyv hátoldalán – **célt téveszthetnek**, amennyiben elhibázzák a kiszemelt mezőt (akár az elégtelen hatótáv következtében, akár a kockadobás során kapott **kudarc** eredmény miatt), azaz a célmező helyett más mezőn fejthetik ki hatásukat.



ÓRIÁSMÉRETŰ FIGURÁK MOZGÁSA



A kiberdémon jobbra lép, majd átlósan felfelé jobbra, végül felfelé.

A démon először balra mozdul, aztán felfelé (hátsó fele követi az elülsőt), majd oldallépést hajt végre.

Egy célját tévesztett **robbanófegyver** detonációjának helye a megszállópakli legfelső lapját felhúзва jelölhető ki. A lapot úgy állítva, hogy a rajta lévő égtájjelző iránya megegyezzen a játéktábla égtájjelzőjével, a kártya alsó részén látható céltévesztési ábrán feltüntetett számnak és iránynak megfelelően határozható meg – az eredeti célmezőtől kiindulva – az a mező, ahol a fegyver ténylegesen felrobban. Ez utóbbi azonban csak akkor következik be, ha az eredeti célmezőről „lepattanó” robbanóeszköz útjába nem áll semmiféle fal, elzáróakadály vagy becsukott zsilip.

Amennyiben a céltévesztett robbanófegyver útja falon, elzáróakadályon vagy becsukott zsilipen keresztül vezetne, a bekövetkező detonáció következtében senki sem sérül meg.

Némelyik céltévesztési ábrán kudarcikon látható. Az ilyen kártya ugyancsak azt hivatott jelezni, hogy a lepattanó robbanóeszköz ártalmatlanul, különösebb következmények nélkül robbant fel. (A céltévesztéssel kapcsolatos példát részletesen lásd az alsó ábrán.)

A céltévesztés megállapítására felhúzott megszállókártya használat után eldobandó. Amennyiben a lap a megszállópakli utolsó kártyáját is jelenti egyben, a démoni erők játékosja automatikusan kap egy gyilokpontot, és az eldobott megszállólapokat egyberendezve, illetve megkeverve új paklit állíthat össze.

A FORDULÓ KEZDETE ÉS A SORREND

Bármikor vetődik fel a játék során a sorrendiség kérdése – mint például egy eseménylapon írtak mikor előzhetik meg egy tengerészgyalogos tevékenységét –, az eseménykártyák mindaddig elsőbbséget élveznek minden máshoz képest, amíg a megszállókat irányító játékos kinyilvánítja az ütemezett cselekvésre vonatkozó szándékát. Ugyanez érvényes a parancsjelzőkkel kapcsolatban is.

Példa: a Sötét energiák kártya utasításai szerint „Közvetlenül egy tengerészgyalogos támadása előtt kijátszva egy sérülésjelzőt eltávolíthatsz valamelyik démoni teremtményedről.” Amennyiben a támadó katona játékosja akciója előtt nem nyújt a megszálló irányítójának lehetőséget arra, hogy kijátszsa lapját, hanem elkezd támadódobását, a démoni erők játékosja félbeszakíthatja, és játékba hozhatja kártyáját még azelőtt, hogy a támadódobás befejeződjön.

A megszállókártyák közül többen olvasható a következő utasítás: „Köröd kezdetén kijátszva...” Az ilyen lapok **azután hozhatók játékba**, miután a megszállókat irányító játékos az engedélyezett 8-ra csökkentette lapjai számát, de még azelőtt, hogy körének legelső megszállójával tevékenykedni kezdene.

Azok az eseménylapok, amelyeken a „Közvetlenül egy tengerészgyalogos köre előtt kijátszva...” szöveg olvasható, **addig a pillanatig hozhatók játékba**, amíg a katona játékosja be nem jelenti, milyen akcióba kíván kezdeni figurájával. Amint minden más esetben, a megszálló játékosát ekkor is megilleti egy méltányos időtartam, amely alatt kijátszhatja az általa kívánt kártyát.

A JÁTÉK KÉSZÍTŐI

Játékterv: Kevin Wilson

Járulékos tervezés és fejlesztés: Christian T. Petersen

Szabályok: Kevin Wilson, Greg Benage, Christian T. Petersen

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

Illusztráció: Scott Nicely, id Software

Modellek: Bob Naismith

Kivitelezés: Darrell Hardy

Kiadó: Christian T. Petersen

Játékteszt: az FFG társulata, az Utolsó Esély Játéktesztelők, a Kék Technogólem Csoport, Wil Hindmarch, Scott Reeves.

Különleges köszönet illeti a XYZZY Csapatot, Marty Stratton, Todd Hollensheadet és az id Software nagyszerű munkatársait, akik lehetővé tették számunkra e játék elkészítését.

A MAGYAR VÁLTOZAT MUNKATÁRSAI:

Fordítás: Járdán Csaba

Tördelés: Kovács Mária

Lektorálás: Pilinszky Roberta

Korrektúra: Kovács Eszter

Kiegészítő DOOM-forgatókönyveket az alábbi címeken kínálunk és fogadunk:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

WWW.DELTAVISION.HU

DOOM Társasjáték © 2005 Id Software, Inc. Minden jog fenntartva

DOOM & DOOM 3 karakterek és képek © 2005 Id Software, Inc. Minden jog fenntartva

A DOOM és az ID az Id Software, Inc. az U.S. Védjegyhivatalánál és/vagy más országokban bejegyzett védjegye.

Az Id Software, Inc. bármely tulajdonának felhasználása engedélyköteles. © 2005 Fantasy Flight Publishing, Inc.



FANTASY FLIGHT GAMES



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

☉ PONTOSSÁG

A pontosság képességet használva a támadó minden pontosságikon után 1 mezővel megnövelheti támadása hatótávját. (Például egy támadás 3-as hatótávja 5-re növelhető, amennyiben a megszálló vagy fegyver kártyáján két pontosságikon látható.)

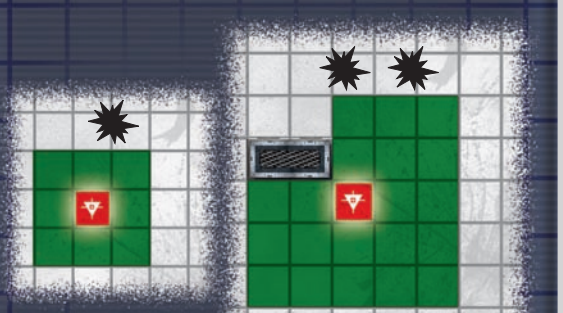
➔ CÉLZÁS

A célzás képességgel végrehajtott támadások a parancsjelzőknél részletezett célzott támadásoknak minősülnek (lásd *Parancsjelzők*, 9. oldal).

✪ ROBBANTÁS

A robbanóeszközökkel végrehajtott támadások hatásai nemcsak a célmező, de annak X lépésnyi környékét is érintik, ahol X a fegyverkártyán látható robbanásikonok számával egyenlő. A robbanások mindazonáltal nem terjedhetnek át falakon, csukott zsilipeken vagy elzáróakadályokon; hatókörükben minden teremtmény a teljes sebzészt szenved el. Amennyiben a robbanás elől egynél több célpont is kitérne, a támadódobás csak egyszer ismételtethető meg (a támadó karakter játékosától balra ülő első kitérő játékos döntheti el, hogy szükséges-e újradobás, és ha igen, mely kockákkal). Végül ha egy robbanófegyverrel való támadás kudarcot vall, akkor a fegyver célt téveszthet (lásd *Céltévesztés*, 11. oldal).

ROBBANTÁS



A robbanások hatókörét a falak és az akadályok szűkíthetik

☒ LÁNCROMBOLÁS

A láncrombolásos támadások során a pusztító hatás lépésről lépésre „vándorol”. Az első célpont elleni támadást követően – függetlenül attól, hogy az talált-e vagy sem – újabb támadódobás tehető egy szomszédos mező ellen úgy, hogy a támadó játékos egy zöld vagy kék végzetkockával kevesebbel dob. Például ha egy láncrombolás során az eredeti támadódobás 1 sárga és 1 zöld kockával történik, a támadó játékos a dobást követően azonnal új támadódobást tehet egy szomszédos mező ellen, de immár csak 1 sárga kockát használva.

A láncromboló játékos mindaddig „vándoroltathatja” támadását, amíg lehetőségében áll mellőzni dobásából egy-egy újabb zöld vagy kék kockát. Azonos célpont ellen ugyanazon támadáson belül többszörös, láncrombolásos támadás nem tehető!

LÁNCROMBOLÁS



Miután a szomszédos mezőn álló zombit nehézgéppuskájával elintézte, a katona két zöld kockája (mezőnként 1-1) mellőzése árán megtámadja a másikat is.

☒ HALÁLÓSZTÁS

Halálosztó támadás során minden halálosztásikon után +1 sebzészpont adható a támadódobás eredményeként kapott teljes sebzés mennyiségéhez. (Például egy 3 teljes sebzészt jelző támadódobás eredménye 5-re nő, amennyiben a vonatkozó kártyán két halálosztásikon látható.)

➔ LÖKÉS

Amennyiben egy támadás következtében a célpont legalább 1 sebzészpontot kap, az esetleges sérülések kiosztása után a támadó játékos minden sikeresen célba vett figurát eredeti helyéről legfeljebb 3 mezőnyi távolságra mozgathat. A bábuk csak üres mezőkre mozgathatóak, illetve olyanokra, amelyeken sebzőakadályok vagy egyéb, nem lezáró típusú jelzők – például felszerelés – található. A lökés következtében szétrepülő lényeket nem állítja meg sem más teremtmények teste, sem a fent említett egyéb tárgyak – bár persze falon, csukott zsilipen vagy elzáróakadályon keresztül nem mozgathatóak.

LÖKÉS



A pokollovag, miután sikeresen megtámadta a tengerészgyalogost, a háromlépésnyire álló sebzőakadályba löki. A katona emiatt a támadás során kapottaknál túl 1 járulékos sérülést is szenved.

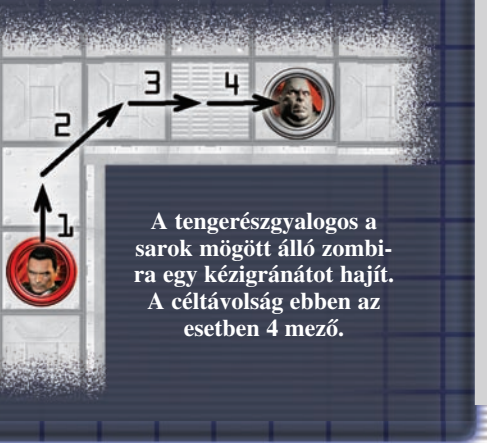
☒ CSATORNAJÁRÁS

A csatornajárás különleges képességével bíró megszálló lények úgy használhatják a csatornanyílásokat, mintha azok közvetlen összeköttetésben állnának egymással. Am a csatornajáró szörnyek így sem képesek egy tengerészgyalogos által elfoglalt csatornamezőre lépni, vagy olyanra, amely még fel nem derített területen található.

☒ FEDEZÉKHARC

A fedezékharc esetében nincs szükség arra, hogy a célpont a látótérben tartózkodjon. Persze a támadások ebben az esetben sem képesek falakon vagy csukott zsilipeken áthatolni – elzáróakadályokon azonban igen. A fedezékharc maximális hatótávja 8 mező.

FEDEZÉKHARC



A tengerészgyalogos a sarok mögött álló zombira egy kézigránátot hajít. A céltávolság ebben az esetben 4 mező.

☒ KASZÁLÁS

A kaszáló támadás minden, a támadóval szomszédos mezőn álló ellenséges lényre irányul egy időben. A célba vett teremtmények mindegyike elszenvedi a támadás teljes sebzészt. Amennyiben a kaszáló támadás elől egynél több célpont is kitérne, a támadódobás csak egyszer ismételtethető meg (a támadó karakter játékosától balra ülő első kitérő játékos döntheti el, hogy szükséges-e újradobás, és ha igen, mely kockákkal).

☒ ŐRKÖDÉS

Az Őrködés képességgel rendelkező figurák azonnal, szabadon megtámadhatnak bármely ellenséges lényt, amely az övékével szomszédos mező egyikére lép. E támadásra még azt megelőzően nyílik lehetőségük, hogy a mozgó lény bármiféle akcióba kezdene. Az Őrködők által végrehajtható szabad támadások száma nem korlátozott, tehát ha ugyanaz az ellenséges teremtmény több mint egyszer lép egymás után olyan mezőre, amely szomszédos az Őrködőével, utóbbi mindannyiszor újra támadhatja.

A FORDULÓ

EGY FORDULÓ AZ ALÁBBI RÉSZEBŐL ÁLL ÖSSZE:

1. kör: az első tengerészgyalogos játékos tevékenykedik
2. kör: a második tengerészgyalogos játékos tevékenykedik
3. kör: a harmadik tengerészgyalogos játékos tevékenykedik
4. kör: a megszállókat irányító játékos tevékenykedik

A TENGERSZGYALOGOSOK JÁ+ÉKKÖREI

A tengerészgyalogosok játékosainak legelőször választaniuk kell a lehetséges akciók közül. A katonák játékosainak mindaddig tilos bármit is tenniük, míg ki nem jelentik, figurájuk melyik akciót hajtja végre! Miután a tengerészgyalogos befejezte választott tevékenységét, köre befejeződik, és a játékosától balra ülő személy kezdhet saját körébe.

akció	lépés	támadás	különleges
rohanás	8	0	nincs
kitározás	0	2	nincs
megközelítés	4	1	nincs
készlet	4	vagy 1	parancsjelző lerakása

EGYÉB TEVÉKENYSÉGEK MOZGÁSPONTKÖLTSÉGE

mozgáspont	tevékenység
0	saját mezőről felvenni egy jelzőt*
1	elteleportálni egyik helyről a másikra*
1	egyik csatornából a másikba jutni**
1	szomszédos mezőn álló katonának egy muníció- vagy fegyverjelzőt adni*
2	közönséges zsilipet kinyitni vagy becsukni
2	biztonsági zsilipet kinyitni vagy becsukni***

☒ mozgás nélkül is végrehajtható

*csak tengerészgyalogosok képesek rá

**csak csatornajárás képességgel rendelkező démoni lények számára

***csak tengerészgyalogosok képesek rá, és csak akkor, ha nincs bezárva

PARANCSJELZŐK

CÉLZÁS: a tengerészgyalogos támadása előtt szándékát bejelentve és célzás parancsjelzőjét eldobva célzott támadást hajthat végre, miáltal támadódobását követően bármennyi kockájával megismételheti a dobást. Az így megismételt dobások eredményeit a játékos köteles elfogadni. A célzás parancsjelző nemcsak használata után, de a tengerészgyalogos sérülése vagy a figura mozgása esetén is eldobandó.

KITÉRÉS: a kitérés parancsjelzőt lerakó katona megismételheti az ellene irányuló támadódobásokat. Az újradobások eredményeit a játékos köteles elfogadni. A parancsjelző hatása legkésőbb a tengerészgyalogos következő körének elejével megszűnik, és a jelzőt el kell dobni.

BEAVATKÖZÉS: az ezt a parancsjelzőt felhasználó tengerészgyalogos egy megszakított támadást hajthat végre a megszállók körének bármelyik pillanatában. A parancsjelző akkor is eldobandó, ha a katona megsérül, illetve ha játékos újabb körbe kezd.

GYÓGYÍTÁS (CSAK SZANITÉCEKNEK): egy szanitéc e parancsjelzőt eldobva 1 egységpontot gyógyíthat saját magán vagy egy vele szomszédos mezőn álló tengerészgyalogoson. A parancsjelző legkésőbb a szanitéc következő körének kezdetével eldobandó.