

1/2019

LEGENDA

DOOMTROOPER

report DT Tour 2018
menu Večeře s kardinálem
rozhovor: Martin Schenk
recenze sady: Heresy
příběh
a další...

pozvánka

DOOMTROOPER
TOUR 2019

Paul Bonner



**ZKUS
UHNOUT!**

BUĎTE VŠICHNI BOHEM POŽEHNÁNI!

obsah

Na začátku bylo slovo: Doomtrooper... *Kdysi dávno jsem tento výraz četl na stránkách časopisu ABC. Na titulní straně byla tehdy úžasná ilustrace obrovského bojovníka s velkou palnou zbraní, kterého ostřeloval jiný (lidský) voják z lodi s dračí hlavou... Doomtrooper, prý nějaká karetní hra. Uvnitř byla dokonce karta. Kacířské spiknutí.* Tehdy jsem ještě netušil, že se seznamuji s fenoménem, který mě bude provázet po zbytek života, ale je to tak. Dnes, po více než 20 letech, sedím u PC a píšu úvodní slovo magazínu, který vzdává hold této karetní hře a jejímu hlavnímu informačnímu kanálu té doby, jímž byla Legenda, magazín pro hráče S&F.

Vítejte při čtení časopisu Legenda Doomtrooper!

Nějakou dobu jsem hledal způsob, jak psát o aktuálním dění okolo DT. Zvažoval jsem různé formáty – web, FB stránku nebo skupinu, ale zvítězila u mne forma časopisu, byť jen v elektronické verzi. Třeba dojde i na skutečný tisk, ale vzhledem k nákladům na takovou legraci... no uvidíme.

Ptáte se, co je cílem tohoto projektu? Informovat o aktuálním dění, přinášet zajímavé reportáže, rozhovory, nakouknout zpátky do historie, soutěžit a zvyšovat povědomí o tom, že Doomtrooper u nás má do zániku daleko. Existují skupinky hráčů, kteří dodnes hrají pro radost, ale také existuje akce jménem DT Camp, kde se fanoušci této hry setkávají téměř 20 let (od roku 2000). 12. ročník organizovaného hraní, Doomtrooper Tour 2019, brzy odstartuje v Praze. Na turnaje pravidelně dojíždějí hráči z celé republiky. V Olomouci se v posledních 2 letech konal největší turnaj této hry od roku 2002 a světlo světa spatřily 3 další sady: Ragnarok (2004, dotisk 2009), Heresy (2017), Corporate Wars (2018).

Témat máme mnoho a já doufám, že vás bude obsah i forma bavit. Nakonec, kdo bude chtít, může se také autorsky podílet. Žádný velký korporáční mediální dům na nás nedohlží (kromě Bauhausové banky), redakční tým je přátelský a nekouše. Tedy zatím...

-zack-

DT Tour 2018	04
TOP TEN Heresy	09
Recenze: Heresy	10
Večeře s kardinálem	13
Report vítěze	14
Pozvánka DT Tour 2019	17
Sabotáž, vozidla	18
Rozhovor: Martin Schenk	20
Retro report 2013	22
Aktuální z/o karty	24
Aktuální pravidla a errata	25
Komba smrti	26
Vybrané aukce	28
Retro povídka	29

Legenda

Vydává:

komunita hráčů a sběratelů kolem DT Tour, DT Camp a DT Olomouc

ISSN 666-666

Šéfredaktor: Petr Špánek (zack)

Redakce a grafická úprava:

Daniel Vostřel (danny)

Adresa: redakcelegenda@email.cz

Obálka:

Paul Bonner – The Brotherhood

Jazyk. úprava: Adéla Humhejová

DOOMTROOPER TOUR 2018

**Rok uplynul jako voda,
6 turnajů za námi...
Sezóna skončila,
můžeme bilancovat:**

Letos toho máme za sebou mraky, do našeho herního portfolia jsme vesele implementovali novou sadu Heresy, která hned v úvodním turnaji ukázala svou sílu. Karty jako Blokádá, Byrokracie Romanovců, Mladý strážce, Tatsu Gigameka nebo Zkorpumpování úředníci, si rychle našly cestu do našich balíků a spousta dalších se předvedla na booster draftech. Díky Dannymu jsme mohli draftovat karty v češtině, a to je zase nový zážitek. Na draftech už jsme také okusili CorpWars a bylo fajn sledovat, jak se playeři rozplývají nad schopnostmi a vlastnostmi nových kusů. Opět se ukázala variabilita naší hry ve formátech A-O a P-Ž, kdy se i s pomyslnou polovinou existujících českých karet dají postavit super decky!

Osobně jsem do letošního ročníku vstupoval s ambicí skončit „na bedně“ a začátek ročníku mi vyšel parádně. Blokádá, Byrokracie Romanovců a kombo s Durandem a Velkou Manipulací se ukázalo jako správná volba. 1. místo. Což bylo letos také mé

jediné turnajové vítězství. Druhý turnaj, tradičně draft, mi standardně vystavil stopku ve čtvrtfinále a bylo z toho jen 5. místo, ale každý bod se počítá. Draft ovládl Typos, jemuž tento formát sedí, a letos to ukázal v obou draftovacích turnajích.



Na třetí turnaj A-O jsme se v tréninku nedokázali připravit tak kvalitně, jako pardubické duo The Kacafírek Brothers. Pavel 1. místo, Petr 2. místo. Po tomto turnaji jsem přišel o prvenství v Tour a vedení se ujal právě Petr. Čtvrtý turnaj jsme opět draftovali a o oblíbenosti tohoto formátu svědčí účast 15 hráčů. Turnaj znovu ovládl Typos, našpřtal se nové karty z Heresy a CorpWars

tak skvěle, že musel dostat jako jediný ze třídy zase jedničku... teda skončit na prvním místě:) Já opět neprošel přes čtvrtfinále, jelikož jsem zkřížil cestu právě Typosovi. Po čtyřech turnajích vypadalo čelo Tour takto:

1. **Petr** 63 b.
2. **Zack** 62 b.
3. **Typos** 58 b.
4. **Martin** 58 b.

Následoval největší turnaj, turnaj roku v Olomouci. Svátek pro všechny příznivce přilákal 26 hráčů a nemálo fanoušků okolo. Podrobný report na webu www.dtonline.cz. Ve fantastické herní kulise se rozehrálo žoldákování nejhrubšího zrna. Turnaj ovládl Kubas, 2. Zack, 3. Roman, 4. Nikotin. Doposud vedoucí hráč Petr obsadil 6. místo, Typos 7. a Martin 9. Čelo tabulky se nám tak krásně zamotalo a před posledním turnajem vypadalo následovně (uvádím redukované pořadí pro DT Tour):

1. **Zack** 82 b.
2. **Kubas** 78 b.
3. **Petr** 75 b.
4. **Typos** 69 b.
5. **Martin** 66 b.
6. **Nikotin** 64 b.
7. **eMH** 62 b.
8. **Pavel** 61 b.

Do posledního turnaje tak s reálnou šancí na celoroční titul vstoupovali 3 hráči. Doslova to bylo o tom, kdo v turnaji dojde dál. Byť scénářů se nabízel mnoho.



Osobně se mi v tréninku nedařilo. Takhle bídné hry, jaké jsem nepředváděl, ani nepamatuji. Nejlepší volbou se ukazovala Martinova Černá legie se Stopaři, Řezníky a Alakhaiem. Ať jsme s Kubasem zkoušeli, co jsme zkoušeli, všechno drtil. Bratrstvo jsem zavrhl skoro na začátku, absence pořádného bojovníka byla příliš velkým nedostatkem. Zákopníci vypadali skvěle, vykládání zadarmo, autokill, všemožná příložená... jenže mne odrazovala „křehkost“ celé strategie. Bez Šumů nebo Luteránů, proti Vlně, Převelení nebo Přeprogramování... to se hraje jen těžko. Kmenovci zase nedosahovali potřebných hodnot. Nezbývalo mi tedy, než se zaměřit na Mishimu v čele s legendárním Toshirem a novickou Gigamekou (neboli supertěžkým kráčedlem třídy Tatsu). Zbývalo jen vybrat

správné KI. Nakonec jsem finální podobu balíku spáchal tzv. „na Kubase“, tedy ráno před turnajem:)

Po ranním výklusu jsem doladil deck, zabalil fidlátka, a jelikož ještě před turnajem hrozila má návštěva v práci, vyrazil jsem po vlastní ose na rozdíl od ostatních členů tréninkové skupiny. Úderem 10. hodiny se začal Mephit plnit a pořadník se přestal posouvat na čísle 13. Pro lichý počet playerů má organizátor k dispozici rozpis 4 náhodných soupeřů, namísto obvyklých základních skupin (neboli švýcarský systém).

Ještě před vypuknutím skupinové fáze byla Dannymu předána pamětní plaketa a tekutý dar za jeho neoddiskutovatelný přínos Doomtrooperu (ve velké zkratce: 2 našlapané olomoucké turnaje a 2 nové sady Heresy a Corporate Wars). Doufejme, že mu tvůrčí energie vydrží co nejdéle!

Co by to bylo za turnaj, kdybychom se nepotkali s Kubasem, pro jistotu hned v první hře. A z tréninku rozehranější Kubas mi připravil veselou porážku. Paradoxně i Martiin s Černou legií svou úvodní hru prohrál (s Romanem 19:42), jenže pak začal nadělovat. Nikotina smetl 40:0, Kubase 45:24 (opět parťák z tréninku, tak proč se nepotkat) a Pavla 40:9, čímž do čtvrtfinále postupoval z prvního místa. Mým druhým soupeřem byl Martin. Nějak, ani nevím jak, jsem vyhrál, asi to bylo tou Gi-

gamekou... 43:11. Dalším soupeřem se stal eMH. Jeho Zákopníci vlétli na stůl jako kobylky, přičemž se mi relativně dařilo držet krok. Rozhodující úder nastal v momentě, kdy se mi podařilo na soupeře zahrát Zkorumpované úředníky, a pomocí Toshira s Pronikavým zábleskem pobít všechno, co leželo na stole. Můj nejpovedenější okamžik turnaje. 45:9. Teoreticky by 4 body na postup ze skupiny měly stačit, jenže každý porážel každého, a tak bylo třeba urvat další 2. Do cesty se mi postavil Grizzly s tankovou jednotkou. Celou hru byl o krok přede mnou. Štábní generál Konstance Romanov měnil všechny jeho akce na útočné a hrdinná Valerie Duvalová ve Vlčím drápu drtila nebohé Mishimáky na prach. Grizzly nastřádal 39 vítězných bodů a dohrávala se poslední kola, jelikož končil časový limit. V tomto závěru mi za zadkem seděla paní Štěstěna, protože Grizzlymu došly reakční karty a já tak z posledních sil zvrátil vývoj hry v můj prospěch, 42:39. Doslova urvané 2 body mi zajišťovaly postup do čtvrtfinále.

Kubas svou první hru vyhrál, druhou prohrál s Typosem 17:44, třetí prohrál s Martiinem a ve čtvrté hře se utkal s Petrem. Oba adepti na celkový titul se rvali o další důležité body. Petr mohl být klidnější, již měl na kontě 4 body za přesvědčivá vítězství nad Padlarem 42:5 a Grizzlym 44:0, jen bratr Pavel ho dokázal pokořit 0:20 (opět platilo, že se

potkali tréninkové partáky, stejně jako v případech Typose a Dannyho, kteří spolu dokonce remizovali. Kubas potřeboval v tomto duelu nutně zvítězit, aby měl vůbec šanci postoupit ze skupiny a usilovat o celoroční titul. To se mu povedlo. Nad Petrem vyhrál 34:15 a čekal na zbylé duely, zdali mu budou 4 body stačit. První moment, kdy mohl Petr v přímém souboji vyřadit svého konkurenta, tak vyšel ve prospěch soupeře.

O pořadí a postupujících do čtvrtfinále tak rozhodovalo skóre. První 4 postupové pozice obsadili hráči v tomto pořadí: Martiin, Zack, Pavel a Nikotin (všichni 6 bodů), dále pak 6 čtyřbodových borců. Dle tabulky: Typos, Petr, Danny, Martin, Kubas a Roman. Jenže! Danny byl plánovaně odvelen za návštěvou zpátky do Olomouce a vlak na něj nehodlal čekat, opustil tedy kolbiště ještě před čtvrtfinále a na osmou (poslední postupující) příčku poskočil Kubas.

Čtvrtfinálové dvojice:

Martiin vs. Kubas

Pavel vs. Petr

Nikotin vs. Typos

Zack vs. Martin

Všechny dvojice se potkaly již v základní skupině, avšak výsledky se neopakovaly.

Martiin si znovu vyšlápl na Kubase, ale elementární chyba v nevhodný okamžik ho stála celou hru. 6:40. Vítěz základní skupiny tak neprošel přes čtvrtfi-

nále. Na Kubase se znovu usmálo štěstí a stále mohl usilovat o titul. V bratrovražedné řezí Pavla s Petrem se projevila znalost soupeřů, hra končila až v časovém limitu a úspěšnější byl, oproti hře v základní skupině, Petr! 23:29. Na rozdíl od první hry, kdy Typos Nikotina potrápil (17:28), neponechal Nikotin nic náhodě a v duelu dvou taktizujících a přemýšlivých hráčů Typose porazil 40:12.



Do semifinále tak postoupili všichni 3 hráči hrající o titul a černý kůň turnaje Nikotin.

Semifinálové dvojice:

Kubas vs. Petr

Nikotin vs. Zack

V tento okamžik už bylo jasné, že jeden z trojice tituluchtivých bude po semifinále z kola venku.

Kubas s Petrem již jednu hru odehrál, ale tentokrát už mu (zrádná) štěstěna nepřála. Petr držel otěže hry pevně v rukou a nehodlal svoji šanci pustit. Netrvalo dlouho, docílil svých 40 vítězných (40:13) a usadil tak Kubase na 3. místo celoročního

bodování. Žádný další výsledek už by na tom nic nezměnil.

V souběžně hraném zápase sváděl Nikotinův Alakhai nelibostnou bitvu s Toshirem! Já věděl, že největší nebezpečí skýtá kombo Alakhai s Temným odstraněním, jenže to si Nikotin úspěšně držel. Sbíral body osudu, a když už se mi nedostávalo dalších karet na vyřazení bojovníka, obdaroval svého Alakhaie touto kartou Černé symetrie

a s pomocí Vlčouna rozsekal chrabré mishimské mužstvo na tak malé kousky, že červi na jejich mrtvolách nemuseli ani žvýkat. Zasloužené vítězství 40:11 vyneslo Nikotina do finále.

Vítězství v ročníku nyní záleželo na výsledku finále. Petr by výhrou ve finále opanoval celý ročník, naopak vítězství Nikotina by sneslo titul do rukou Zacka.

O 3. místo

Zack vs. Kubas

Kubas před utkáním vyjádřil své zklamání z vyřazení, slovy: „Já to nechci hrát.“ Bylo jasné, že výsledek celkové pořadí nijak neovlivní, ale byl to poslední zápas

ročníku a partii jsme rychle rozehráli. V přátelském duchu jsem do hry brzy poslal Gigameku, která jednoduše stínala a střílela Kubasovy nastoupivší bojovníky. Za pár kol bylo vyřešeno. 46:0.



Finále

Nikotin vs. Petr

Teď mi nezbývalo, než čekat, jak dopadne finále. Osobně jsem Nikotina favorizoval, aby taky ne. Ale než jsme odehráli partii s Kubasem, prohrával 0:12. Chvilku jsem byl v klidu (už jsem titul neměl ve svých rukou), jenže po zhruba půlhodině měl Petr na kontě 32 vítězných bodů a směle krácel vstříc prvenství v turnaji a v celém ročníku. Na to už jsem neměl nervy, odebral jsem se do předsálí a zpacifikoval místní specialitu – plechovku plzeňské dvanáctky. Pak, myslím, Martin, přinesl povzbudivou zprávu... Nikotin vstal z mrtvých

a začal dotahovat. Details neznám, nenašel jsem odvahu sledovat boj na vlastní oči. O další dvě Plzně později se přiřítíl Kubas, se slovy: „Tak jsi vyhrál titul!“

Nikotin svým herním uměním zvládl vyndat hlavu z oprátky, rozšlapat rakev, zaházet hrob a pozvednout pohár pro vítěze turnaje! 40:32.

Večer pokračoval předáváním cen. Pohár za výhru v turnaji obdržel Nikotin a díky tomu obsadil 4. místo v celkovém ročníku. Odměnou mu byla, namísto brambory, láhev delikátního gruzínského vína. 3. místo DT Tour 2018 Kubas (pohár). 2. místo DT Tour 2018 Petr (pohár). 1. místo DT Tour 2018 Zack (pohár) + speciální cena. Martin s Dannym připravili velmi lahůdkové překvapení a povahu činu ututlali do poslední chvíle. Jediné české vydání komixu Golgotha! Ve čtyřech

sešitech! Tomu říkám cena! Děkuji!

Na závěr, jak se sluší a patří: Díky všem, co se na Tour, turnajích, pravidlech, webech a všech ostatních skutcích podíleli! Martinovi a Dannymu díky za odvedenou práci na turnajích, nových sadách a všech pamětihodnostech. Tréninkovým partákům Kubasovi, Martiinovi a eMH za hodiny a hodiny tréninku a konzultací! Byla to slušná jízda! Děkuji všem soupeřům, že společně věnují čas naší veselé hře a také díky rodině za podporu a toleranci veškerého s hrou spojeného času.

Gratuluji také vítězům všech turnajů a Petrovi, Kubasovi a Nikotinovi za celkové umístění. Petrovi chyběl skutečně jen kousek!



Každopádně, než se nadějeme, začne další ročník a souboje v celé Sluneční soustavě se znovu rozhoří naplno!

-zack-

VÝSLEDKY

DT TOUR 2018

VÍTEŽ TOUR	ZACK	99
2. MÍSTO	PETR	95
3. MÍSTO	KUBAS	93
4. MÍSTO	NIKOTIN	89
5. MÍSTO	TYPOS	80
6. MÍSTO	MARTIN	78
7. MÍSTO	PAVEL	74
8. MÍSTO	EMH	69
9. MÍSTO	ROMAN	37
10. MÍSTO	GRIZZLY	34
11. MÍSTO	DANNY	31
12. MÍSTO	HONZA	28
13. MÍSTO	PADLAR	21
14. MÍSTO	KACH	18
15. MÍSTO	BOŘEK	17
16. MÍSTO	AIFEL	12
17. MÍSTO	MARTINA	10
18. MÍSTO	FUKO	10
19. MÍSTO	TOMÁŠ	9
20. MÍSTO	ONDRA	5
21. MÍSTO	MICHAL	5

6. TURNAJ: BETALPHA		
1. MÍSTO	NIKOTIN	25
2. MÍSTO	PETR	20
3. MÍSTO	ZACK	17

1. TURNAJ: ALL IN		
1. MÍSTO	ZACK	25
2. MÍSTO	EMH	20
3. MÍSTO	NIKOTIN	17

2. TURNAJ: BOOSTER DRAFT		
1. MÍSTO	TYPOS	25
2. MÍSTO	PETR	20
3. MÍSTO	KUBAS	17

3. TURNAJ: ALPHABET		
1. MÍSTO	PAVEL	25
2. MÍSTO	PETR	20
3.-4. MÍSTO	MARTIN	16
3.-4. MÍSTO	HONZA	16

4. TURNAJ: BOOSTER DRAFT		
1. MÍSTO	TYPOS	25
2. MÍSTO	GRIZZLY	20
3. MÍSTO	MARTIN	17

5. TURNAJ: MČR 2018		
1. MÍSTO	KUBAS	25
2. MÍSTO	ZACK	20
3. MÍSTO	ROMAN	17

TOP TEN HERESY



1. Zkorumpovaní úředníci
Tak korupce je už i v Doomtrooperu!



2. Mladý strážce
Nechtěj, abych na tebe ukázal prstem!



3. Byrokracie Romanovců
Jak motivovaní úředníci dokážou pokazit každou speciální zábavu.



4. Tatsu Gigameka
„Tera Mega Kilo Meka“



5. Blokáda
Známa též pod pracovním názvem Výstupní tábor.



6. Luteránské orákulum
Kam se na mě hrabou nějací netopýři!?



7. Nízká morálka
Maminka říkala, že se nesmím prát...



8. Phobosská stráž
3x zranit bez autokilla? To tady budem do večera!



9. Veragé
Chyť mě, když to dokážeš!



10. Falešný útok
My si tě stejně najdem!

Deset vítězných karet získává:

=== Martin Schenk ===

HERESY

PROLOG

...a Věk mystiků vystřídal Věk kacířství! Inkvizitoři začali brázdít ulice velkoměst a lovit slabé, kteří podlehli volání Temnoty, jejichž otrávené mysli se odvrátily od Světa k temným apoštolům Zla. V čele hlavní vlny útoku stanul inkvizitor Adiemus, neohrožený hrdina své doby, oddaný bojovník Bratrstva, znám především svými tvrdými výslechovými metodami z inkvizičních mučírén na Luně. Avšak kacířství postupně proniká i do vyšších společenských kruhů a je těžší a těžší ho potírat. Cílem číslo jedna se stal Velký kacíř Marcus, zkorumpovaný vysoký státní úředník, který pro své nekalé praktiky a dlouhodobé vměšování do mezikorporační politiky využívá bohatých osobních známostí a svého pobočníka, arcikacíře Loca – válečného štváče, mistra falešných útoků, ohavné stvoření, jehož vlivu již podlehl nejeden člen Bratrstva. Nízká morálka a snadná ovlivnitelnost obyvatelstva megakorporačních sídlišť komplikuje i tak složité vyšetřování tajné služby. Mnoho nevinných bylo odsouzeno k vojenské službě do předních fronto-

vých linií nebo k okamžitému testu smrti, což víceméně vyjde nastejno. Všude vládne strach a nedůvěra šířá náš svět jako nikdy předtím. Soudný den se přiblížil...



HISTORICKÝ ÚVOD

Roku 1997 švédské Target Games ukončily vydávání Doomtrooperu expanzí Paradise Lost. Finští fanoušci a hráči si to nenechali líbit a v následujících třech letech vytvořili dalších pět neoficiálních expanzí pouze v anglickém jazyce: Heresy (1998), Corporate Wars (1998), Skullseekers (1999), Dementia (1999) a Revival (2000). V roce 2003 ještě přidali 5th Tribe a v roce 2006 Armageddon. Z finských tvůrců

je nejznámější osobností Tomi Nieminen, na fórech známý pod přezdívkou nipa.



ČESKÁ LOCALIZACE

V České republice se edice Heresy ujalo trio Daniel Vostřel, Ivo Kusák a Martin Jurczyk. Překlady probíhaly od května do srpna 2017. Grafické zpracování bylo zadáno odborné společnosti. Hráčům byly karty k dispozici v říjnu téhož roku. Heresy vyšla jako druhá neoficiální a celkově devátá česká edice.

HERESY V ČÍSLECH

Celá sada čítá 105 karet z toho 29 speciálů, 28 bojovníků, 14 vybavení, 13 opevnění, 5 úkolů, 4 Černé symetrie, 4 relikvie, 3 ali-

ance, 2 válečné zóny, 2 Umění, 1 sílu KI.

Celkem 32 karet s obecnou ikonou, 23 s ikonou Černé legie, 10 Kapitoly, 8 Bratrstva, 7 Bauhausu, 7 Imperiálu, 7 Mishimy, 6 Kybertroniku, 2 Synů Rasputina, 1 Luteránské triády, 1 Půlměsíce, 1 Templářů.



VYBRANÉ KARTY

Speciál Vzdušná převaha vám přinese dvě sabotáže za kolo, pokud vlastníte 3 a více vzdušných korábů. Bestie Temnoty je silnou služebnicí, ale musíte mít na Stanici alespoň jednoho nefarita. Speciál Blokáda zakazuje inkriminovanému hráči vykládat opevnění. Autokiller Veragé, považovaný za četníka, vás může pronásledovat i mimo Stanici. Opevnění Saladinova citadela zakazuje protivníkovi napadat vaše nefarity, pokud máte ve hře jiné bojovnický Černé legie. Phobosská stráž nesmí být automaticky zabita; aby se jí soupeř zbavil, musí ji třikrát zranit (uf!).



Volání Temnoty vám umožňuje vytvořit si alespoň na chvíli soukromou kacířskou armádu, neboť změní všechny Doomtrooper s hodnotou 8 a menší na kacíře. Mladý strážce = Luteránský učedník na steroidech. Zkorumpaní úředníci aneb Rozmysli si, Mařenko, rozmysli, nechceš-li až do začátku svého příštího kola vykládat speciály.



Vybavení EDK-4 Soudný den připevníte na CAP 7000P a za dvě kola odpálíte jednu celou protivníkovu oblast (nebo svoji,

pokud se něco zvrtně). Speciál Za vévodu vám na stůl přivolá pomstyctivého Wolfeho s Atentátem a Smrtonosným bubnem (vražda vašeho vysokého bauhausského hodnostáře bude draze pomstěna). Speciál Falešný útok obelstí nepřátelskou armádu a zajistí vám jednu sabotáž na protihráče. Valpurgiova posádka je válečná zóna určená pouze pro pozemské Černé legionáře – protivníkovi není radno hrát během souboje žádná speciální překvapení.



Kdo nemá rád netopýry ocení speciál Lovecká sezóna. Joseph Sherman, jediný vůdce korporace, který smí útočit – posadte ho do Poručíka kartáčové střelby a sabotujte za 15 vítězných (jistě také oceníte, že nesmí být nikdy v úkrytu, tudíž být zbaběle vyhozen z vozidla). Nízká morálka protihráči znemožňuje podnikat sebevražedné útoky svými titěrnými bojovnický na vaše vysokohodnotné hrdiny. Loco, kacíř a cvok v jednom znesvěceném těle a jedné pokřivené mysli.



Speciál Hlavní vlna útoku vyřeší vaše problémy se soupeřovými ex-žoldněři (bohužel ji ve svém hracím balíčku můžete mít pouze jednou). Byrokracie Romanovců je vskutku výjimečné opevnění – umožňuje hrát speciální karty pouze po zaplacení 1 vítězného nebo 5 osudových bodů.



Muawijehův nefarit s pavoukem na hlavě – Zuurl, Pán duší všech slabých a zbabělých bojovníků. Opevnění Podzemní bunkr ochrání vaše apoštoly, nebo

vůdce korporace před kartami přiložení a zachrání je před zraněním speciálními kartami (tak pojďte!). Gigameku do sidu si dej a vůbec o tom nepřemýšlej! Speciál Věk mystiků a jeho schopnost sesílat Likvidaci za 2 body osudu, kým jiným než vašimi mystiky.

ZVLÁŠTNOSTI

Původní obrázek Majora Draca, Pouštního škorpióna Kapitulu, je prý natolik ošklivý, že ho naši tvůrci museli nahradit sympatickou postavou velitele z ilustrace Paula Bonnera k válečné hře miniatuř VOR: The Maelstrom.



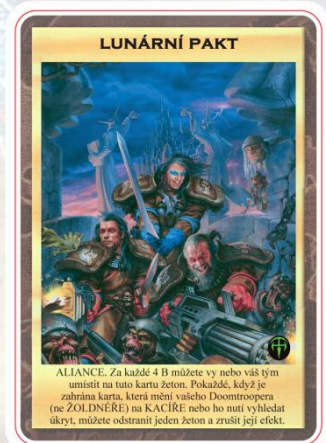
Rámeček úkolu Ovládnutí planety není červený, avšak omylem černý. Nepozornost tvůrců tak možná vytvořila budoucí sběratelskou raritu...

Zvláštností také mohou být samotné ilustrace, které z 85 % nepocházejí ze světa Mutant Chronicles.

-danny-

CELKOVÉ HODNOCENÍ

Heresy je graficky i silově vyváženou expanzí, která poskytuje několik samostatných kombinací i karet navazujících na předchozí edice. Jedná se o karetní všeho-čtu bez zaměření na konkrétní frakci nebo karetní druh (snad kromě kacířů a inkvizitorů). Poměrně málo karet pro Stanici může někoho mrzet, někoho těšit, záleží na osobních sympatiích / antipatiích vůči tomuto strategickému prvku, které se v místní DT komunitě dodnes velmi různí. Z herního hlediska jde spíše o sadu vhodnou k doplnění balíku či sideboardu, avšak několik zásadních karet, mezi něž patří Zkorumpování úředníci, Falešný útok, Nízká morálka, Mladý strážce nebo Tatsu Gigameka, ani zde nechybí.



Proto ve jménu svatého Umění a našeho věčného kardinála, pozvedni svou plazmovou karabinu, hrdino, a vydej se vymýtit kacířství dnešní doby silou vůle a posvěcenou tříštivou municí!

menu večere s kardinálem

Nejčastěji podávané pokrmy na tradičním slavnostním galavečeru, pořádaném u příležitosti zahájení nové sezóny Tour: řízková variace, hovězí burger, steak z krkovice; z nápojů jednoznačně pivo a rum...

Nyní k programu. Jednalo se o společenské setkání a probíralo se leccos. Pro fanoušky a hráče je však nejdůležitější téma: „Co se bude letos hrát?“ Vzhledem ke skutečnosti, kolik formátů jsme již odehráli, se to na Večeři s kardinálem novými nápady jen hemžilo. Ve stručnosti a v hrubých rysech zazněly tyto návrhy:

- 1) **ALL IN** – všechny sady vč. CorpWars (všeobecný seznam z/o karet)
- 2) **4+1** – jen bojovníci s hodnotou 4 + 1 osobnost ze stejné korporace
- 3) **FEMALE CUP** – pouze bojovnice
- 4) **TAKE FIVE** – do balíku jen 5 karet z omezených
- 5) **FORMACE** – všichni bojovníci vyloženi na začátku
- 6) **ORIGINS** – cca 10 vybraných karet se bude hrát dle anglického znění (např. Co odvál čas)
- 7) **KORPORAČNÍ VÁLKY** – dle info karty nové expanze Corporate Wars (pouze korporace)
- 8) **NO BROTHER(HOOD)** – zakázané karty s ikonou Bratrstva
- 9) **FULL TILT** – VŠE povoleno (ano, i Golgotha – Princezna války s Oslepujícím bleskem)
- 10) **OMEZENÉ ZDROJE 16/4 CUP** – v balíčku může být jen 16 druhů karet, každá až 4x
- 11) **DODATEČNÝ PRVEK** – na začátku každého kola se otočí karta s „událostí“ a spustí se efekt, který globálně ovlivní hru (Poddejte se, Pozitivní karma pro oba aj.)
- 12) **PÁD DO TMY** – buď oba hráči před hrou hodí kostkou a součet hodů bude představovat počet kol, která se odehrají, anebo bude předem stanoven fixní počet kol
- 13) **PŘESMYČKA** – zakázané jsou omezené, omezené jsou zakázané (povolené jsou povolené)
- 14) **PŮLDRAFT** – 30 karet připravených předem, 30 se draftuje

Co se bude letos skutečně hrát, naleznete v pozvánce věnované letošimu ročníku.

Originální myšlenka proběhla také v návrhu na uskutečnění letní akce DT Weekend. Takové letní soustředění nezní vůbec špatně. Uvidíme, jak to nakonec dopadne. Případnou pozvánku samozřejmě naleznete v jednom z dalších vydání LDT.

Co by to bylo za galavečer, kdybychom nepředali nějaké to ocenění. Kolektiv ocenil dvě významné osobnosti, které pro naši hru odvádějí práci již po mnoho let. Pamětní plakety obdrželi Roman Krupička a Martin Schenk. Roman, jakožto otec a autor webu www.dtonline.cz, Martin za mnohaletou organizační činnost (rozhovor s Martinem si můžete přečíst v tomto čísle).

Co říci závěrem? Účel akce byl splněn. Jak říkají Baráčníci: Sedění bylo úspěšné!

Tímto děkuji všem zúčastněným a uvidíme se na turnaji!

-zack-

KDYŽ TI V ŽILÁCH KOLUJE NIKOTIN...



Trocha analytiky před turnajem:

Jak jsme se s eMH shodli na Večeři s kardinálem, nejdůležitější je deck, až potom to, jak ho umíš hrát + štěstí, kterého je na vítězství vždy více či méně potřeba.

Formát jasný: hrajeme pouze karty s názvem začínajícím na písmena P-Ž + seznam zakázaných / omezených karet.

- Komba (hlavně s omezenými kartami) mají smůlu – chybí Co odvál čas i uskladňovačka typu Archiv Bratrstva + zakázaný Žoldák.
- Bojovníci se schopnostmi jsou v klidu – chybí Amnézie.
- Chudáci Doomtroopeři – není Očistný plamen, ale je Tajný atentátník.
- Žádný pořádný Bratr + omezené Zapuzení (viz mailová komunikace hráčů a organizátorů před turnajem).
- Body budou – Pozitívka, Komplex, Zrádná (moc se neboj drahých bojovníků).
- Je málo rušiček speciálů – zůstávají jen Ukradené.
- Málo rušiček symetrie – Sílu vůle se ti zrovna moc hrát nechce.

• Žádné točení balíku přes Nathanielovku / A jedem znovu, chybí i Dar osudu.

- Z rušiček bojovníků zůstává Vlna, Převelení (+ Už ani slovo). Poddejte se + Zanícená zranění nedává moc smysl – viz bod Komba.
- Je dost místa klidně na 4x Únik o vlásek (pokud budeš spíše útočník, nezapomeň Zkorumpované úředníky, klidně nějaké to Zahnání do kouta / Mařenku).
- Neomezená Rozsáhlá ofenzíva – zjistil jsem až na turnaji, ale naštěstí to pro mě nebylo klíčové.

Z analýzy seznamu povolených karet pak vychází decky:

- Z klasických archetypů se dají bez velkých omezení hrát Stopaři a Zákopníci.
- Celkově Černá bude v pohodě, Stopaři, Řezníci duší, Alakhai / Saladin – nefariti se Saladinovou citadelou, nebo prostě Černá všehočtuť.
- Mishima – Toshiro, Gigameka.

MŮJ KILLER DECK

Pro zjednodušení volím čistě Alakhaie (4x), které jsem hrál na posledním turnaji v Olomouci,

a k nim nějaké malé čmoudy na zdržovačku – Phobosská stráž, ideál.

• Achilovky:

- Stopaři – killnou mě, a i když killnu já je, tak já jsem za 12 bodů, oni jen za 7. Obrana = hodně rušiček vybavení na Kosy / Mocné štíty (zároveň mě ochrání proti Zákopníkům, kteří bez Houfnic nejsou pro Alakhaie taková hrozba).
- Mirror deck – s tím je vždy potřeba počítat, pokud hraješ osobnosti. Tady to bude bolet, holt dám Alakhaie 4x, abych ho vyložil dřívě, případně to zkusím uhrát Vlnou / Převelením, případně do sídu Poddejte se, Zanícená, Granát.

• Winning conditions:

- Soupeř už zahrál Vlnu i Převelení, já mám na stole Alakhaie budto s Temným odstraněním, nebo Proudem síly. Tzn.: musím vylákat ze soupeře obě rušičky bojovníků, aniž bych ztratil já obě symetrie (obě byly omezené). K vylákání je většinou super Vlčoun, který je skvělý strašák, než aby byl moje win conditions – je jen na zápas a do obrany mi nepřidá nic = soupeř může jít kamikaze a ještě vydělá na mojí,



většinou vyšší hodnotě. Kdežto s Proudem síly nebo Temným odstraněním (a pár body) jsem prakticky nesmrtelný...

◦ Jenže na dosažení winning conditions mi většinou nebude stačit 50 minut. Tzn.: hrát co nejrychleji, samozřejmě bacha na chybu. Pokud se dostanu do finále, měl bych být v klidu (hehe, to jsem si myslel ještě před finále).

TURNAJ

První hra s eMH (Martin Holub). S Martinem jsem hrál svůj poslední předchozí zápas v Olomouci o 5. nebo 6. místo a shodou okolností to byli také Alakhaiové proti Zákopníkům. Takže hned další turnaj zase proti sobě s hodně podobnými balíky.

Pro mě po finále asi nejtěžší hra, i když jsem si myslel, že proti Zákopníkům jsem v pohodě. Martin mě totiž pěkně „zuděláme si jasně“, a to mě hodně bolelo. Vtipný moment byl, když jsem na Martina hrál suverénně Negativní karmu a hrozně jsem se divil, proč ji nemůžu hrát – no protože začínala na „N“. Naštěstí mě rozhodčí (Martin) nechal žít a jen jsem ji zahodil. Nakonec jsem to tak nějak haluzově uhrál na časový limit.

Druhá hra s Martiinem (Martin Tabáček). Na toho mi to všeobecně moc nejde, a tak jsem ho koupil hned ve druhé hře. Nevěděl jsem, co hraje, takže jsem si ani nenasajdoval Pokání. Tady to bylo velmi rychlé. Hned ze začátku mě svými Černochoy rozbíjel, pak si vložil Alakhaie. Totálně mě převálcoval, neměl jsem moc šancí se z toho dostat,

maximálně tak zdržovat a doufat, že mi to možná nějak přijde.

Udělal jsem asi nejdůležitější rozhodnutí, které mi dost možná vyhrálo turnaj. Po 5 minutách jsem to vzdal, šel na cígo, pro pivko a dívat se na ostatní (věděl jsem, že mi z dalších 2 her stačí 1 výhra na postup ze skupiny). A také jsem věděl, co všichni asi hrají a před hrami si na ně náležitě nasajdoval :-)

Třetí hra s Typosem (Martin Jurczyk). Ten jel staničňáky, a po hloubavé hře jsem to uhrál na časový limit.

Čtvrtá hra s Martinem (Schenkem). Martin měl krásný deck s Gigamekama (taky jsem o něm uvažoval). Byl to boj, ale výhra.

Čtvrtfinále:

Ve vyřazovačkách potkávám znovu Typose, měl na mě smůlu. Oba jsme se už znali z předchozí hry, a tak to pro mě bylo víceméně v klidu.

Semifinále:

Zack – Toshiráci. Zacka jsem sledoval v průběhu turnaje, měl hezky poskládané Toshiráky a Rozsáhlé ofenzivy, bál jsem se hlavně Šťastného úsudku. Vyšlo mi použití Temného odstranění a postupuju do finále. Zacka jsem bohužel rozesmutnil, protože kdyby mě porazil, vyhrál by v celkové Tour bez ohledu na jeho úspěch ve finále. Do finále se mnou totiž postoupil také

nabušený Petr, který se po napínavém souboji s bráchou probodoval do semifinále, kde porazil Kubase.

Finále:

(bez časového limitu – pro můj deck výhoda)

Petr byl samozřejmě silně motivovaný, protože kdyby vyhrál finále, je vítězem Tour. Takže Černá a Zákopníci proti sobě.

Pamatuju si svojí chybu hned na začátku, měl jsem to postavené na dostatku bodů osudu (Alakhai není úplně laciný bojovník), takže 4x Průmyslák. Zahazuju Zkreslení. Jede Petr: Znesvěcená houfnice. „Bože, já jsem idiot.“ Jediná další karta, která v mém decku může zničit houfnici je Temné odstranění. Petr měl celou hru hodně navrch, já málo bodů a 2 Komplexy napadř. Drtil mě, různě jsem to vykrýval, natahoval, už jsem to chtěl vzdávat. Pak jsem nějak protlačil dva zbylé komplexy a Petr neměl moc prostoru mi je hned zničit. Petrovi se nakonec podařilo dostat „jen“ na 36 bodů (mimo chodem já měl nula, nebo jen jednotky bodů) = jedna sabotáž, nebo můj mrtvý Phobossák. Na stole mi ale zůstal Alakhai s Temným odstraněním (Petrova houfnice už byla pryč), balíky téměř / úplně dobrané, rušičky bojovníků zahrané = splnění win conditions mého decku...

Díky Petrovi za neuvěřitelnou hru, přeju ti, ať ti to klapne další rok!

A dík Zackovi za fandění ;-)

-nikotin-

DECK – 60 karet

Ukradené dokumenty	4
Pozitivní karma	4
Tajný sklad	4
Zlé časy	1
Uspíšení požadavku	1
Zbabělost	1
Sabotáž	1
Převelení	1
Vlna poctivosti	1
Skrytí agenti	3
Zjevné předurčení	3
Selhání	3
Zrádná štěstěna	1
Už ani slovo	1
Únik o vlások	2
Zkorumpovaní úředníci	1
Rozsáhlá ofenzíva	1
Žolík	1
Poddejte se	1
Zanícená zranění	1
Ruská ruleta	1
Rozmysli si, Mařenko	1
Zahnání do kouta	2
Záludný Alakhai	4
Phobosská stráž	4

Vlčoun	1
Temné odstranění	1
Proud síly	1
Zkreslení	1
Průmyslový komplex	4
Zasvěcená citadela	1
Semaiova kosa	1
Přírodní katastrofa	1
Zrůdná komora	1

SIDEBOARD – 25 karet

Zmatek	2
Rozmysli si, Mařenko	1
Únik o vlások	1
Přerušení energie	2
Přírodní katastrofa	1
Strategická válka	2
Překvapivá invaze	2
Vzpoura	1
Zasvěcená citadela	1
Vyvolání šílenství	1
Zajatec	1
Pokání	1
Spánek	1
Tajný atentátník	1
Semaiova kosa	1
Planet. stanice obrany	1
Saladinova citadela	2
Skrytí agenti	1
Zkreslení	1
Negativka (ban v 1. kole)	1

pozvánka

DOOMTROOPER TOUR 2019

JEN MINUTY NÁS DĚLÍ OD STARTU NOVÉ SEZÓNY **DOOMTROOPER TOUR 2019!** OČEKÁVÁNÍ STOU PÁ, NOVÉ FORMÁTY KRYSTALIZUJÍ DO FINÁLNÍCH PODOB, HRÁČI LADÍ BALÍKY A NĚKTEŘÍ JIŽ PILNĚ TRÉNUJÍ NA PRVNÍ ZE ŠESTI LETOŠNÍCH KLÁNÍ S NÁZVEM **EVEN MORE IN CUP**. TEN PROBĚHNE V NEDĚLI 24. ÚNORA 2019 V 10:00 V PRAZE NA TRADIČNÍM MÍSTĚ, V HERNĚ MEPHIT.

Ale hezky od začátku... V letošních formátech bude vynikat snaha o odomezení a znovupovolení některých karet s cílem rozšířit hratelné strategie a spektrum hraných karet. Po mnoha letech hraní a hledání nových a nových formátů nám rozhodně nedošel dech a jako bonus letos do karetního portfolia přibude další nová sada – Corporate Wars, jejíž efekty poznáme hned v prvním turnaji. Těším se na Burzu!



Jako doposud, i letos bude Tour časově rozdělena na tři jarní a tři podzimní turnaje. Pro a o co se bude hrát, ptáte se? Všichni hrajeme samozřejmě pro radost, ta je pro nás největší odměnou! Kromě toho, že na hráče čekají trofeje za vítězství v jednotlivých turnajích, se také utkáme o pohár Mistra republiky na největším letošním turnaji, který bude pátý v pořadí. A v posledním turnaji poznáme i celkového vítěze Tour 2019.

Pojďme nyní nakouknout na jednotlivé turnaje:

1) EVEN MORE IN CUP

24. 2. 2019 *Mephit Praha*

Takový DT Standard s klasickým seznamem omezených a zakázaných karet napříč všemi sadami, součástí je i většina promo karet. Zde je asi nejvíce vidět cíl odomezit některé karty. Do hry se tak vrátí např. Věčné prokletí a Ty už si nějak poradíš!

2) ONLY ONE CUP

Mephit (termín bude upřesněn)

Jedinečný a jediný letošní sealed deck / booster draft bude jistě tahákem jarní části sezóny, prakticky pokaždé je kapacita hráčů naplněna až po okraj. Detaily zatím neznáme, ale věřím, že se bude draftovat minimálně jedna z nových sad Heresy a CorpWars.

3) FULL TILT CUP

Mephit (termín bude upřesněn)

V tomto extrémně benevolentním formátu se bude hrát všech-

no... jakože úplně, tedy všechno, co je k dispozici. Jestli jste si tedy nikdy nezahráli Podfuk korporací, tady si to můžete rozhodně vyzkoušet... Júúú, Nespoutaná Golgotha! No to bude maso!

4) 16/4 CUP

Mephit (termín bude upřesněn)

Tady nás čeká takový veselý oříšek: v balíku bude jen 16 karet a každá maximálně 4x.

5) MČR 2019

9. 11. 2019 *Olomouc*

Formát tohoto turnaje ponese název Take Five. Vznikne seznam zakázaných a omezených karet, ze kterého si hráč zařadí do svého balíčku jen 5 omezených karet (každou 1x). Takže balíky budou složené z povolených a pěti omezených karet dle vlastního výběru.

6) FEMALE CUP

Mephit (termín bude upřesněn)

Na tomto turnaji si všichni mužští bojovníci vezmou dovolenou a své přednosti předvedou pouze bojovnice. Například Bojová výbušná hlavice nebo Husar(ka)...

Vnímám jako velkou výhodu, že formáty jsou alespoň v hrubých rysech známy a je možnost se na ně připravit dlouho dopředu. Samozřejmě se na vás všechny těšíme, a nejvíce na ty z vás, kteří seberou odvahu, vyšetří trochu času a přijedou si vyzkoušet, jak se ten Doomtrooper vlastně hraje!

-zack-

...A POTOM DĚLÁM SABOTÁŽ!

Roku 1997 vyšla poslední oficiální expanze Paradise Lost. Poté tvůrci Doomtrooperu chystali novou expanzi Ragnarok (cca 116 nových karet) a oživení základní sady v podobě 2. vydání s upravenými texty karet z 1. vydání, aby se účinností vyrovnaly pozdějším edicím, plus několika novými přírůstky. Ani jeden z těchto projektů nebyl realizován, avšak renovace pravidel pro 2. vydání z pera stvořitele Bryana Wintera oficiálně vyšla a celoplanetárně vstoupila v platnost. V následujícím článku uvádíme některá z nich.

SABOTÁŽ nahrazuje pravidlo o „útočení/útoku přímo na hráče“ z původních pravidel hry. Mnohé karty se vztahují na „útočení/útoku přímo na hráče“ – ve všech případech se tyto karty nyní vztahují na **Sabotáž!**

Sabotáž probíhá následovně: Pokud protivník nemá ve hře žádného **BOJESCHOPNÉHO** bojovníka (tj. takového, který může na jiné bojovníky buď útočit, nebo jimi být napaden, anebo obojí), můžete jako svou **POSLEDNÍ** akci jedním ze svých bojovníků, který smí útočit, provést proti tomuto hráči **Sabotáž**. Proti každému z protivníků smíte provést **SABOTÁŽ POUZE JEDNOU ZA KOLO** (od jednoho svého kroku dobírání karet k dalšímu) – platí i pro kartu **FALEŠNÝ ÚTOK** z edice **HERESY**. Abyste mohli **Sabotáž** použít, jednoduše oznamte, který z vašich bojovníků ji bude provádět. Jestliže dotyčný protivník není schopen zahrát žádnou povolenou kartu nebo využít efektu karty, jež by této akci zabránila, je **Sabotáž úspěšná**. Jako odměnu získáte tolik bodů,

kolik činí polovina **MODIFIKOVANÉ** hodnoty vašeho bojovníka provádějícího **Sabotáž** (zaokrouhлено nahoru). Můžete takto získat body osudu, vítězné body nebo jejich libovolnou kombinaci (stejně jako v souboji).

Sabotáž **NESMÍTE** provést, dokud všichni hráči neodehrají své první kolo. **Sabotáž** **SMÍTE** provést pouze ve svém kole. Pokud **Sabotáž** neprovedete až jako svoji poslední akci, zbývající akce ztrácíte (stejně jako v případě útočné akce).

Sabotáž **JE** novým typem akce, **NENÍ** útočnou akcí ani **soubojem**, a proto útočné akce nesmí být nikdy použity k provedení **Sabotáže**. Ve svém kole nesmíte provést útočnou akci a **Sabotáž** zároveň! Výjimkou je použití karet jako **ROZSÁHLÁ OFENZÍVA** apod., které umožňují provést útočnou akci mimochodem, tedy **KDYKOLI**.

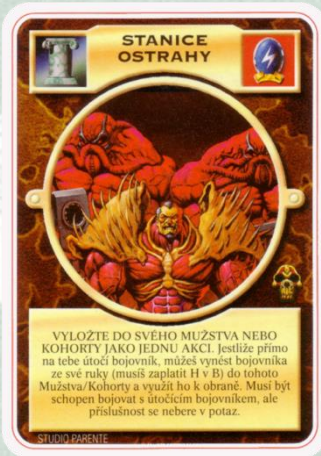
Dále uvádíme přepisy některých karet, které se týkají „útočení/útoku na hráče“:

VZPOURA: Vložte jako jednu akci na protivníka **Černého legionáře**, který může bojovat. Poté tuto kartu navždy vyřadte ze hry. **Považováno za Sabotáž**. Bojovník zaútočí na svého pána a vy získáváte polovinu jeho modifikované **H** (zaokrouhлено dolů) ve vítězných bodech.



STANICE OSTRAHY: Vložte do svého Mužstva nebo Kohorty jako jednu akci. **Jestliže protivník provádí Sabotáž**, můžete vynést bojovníka ze své ruky (musíte zaplatit **H** v **B**) do tohoto Mužstva/Kohorty a využít ho k obraně. **Musí být schopen**

bojovat se sabotujícím bojovníkem, ale příslušnost se nebere v potaz. (*Tato karta mění Sabotáž na klasický souboj.*)



SOMAR: Dejte Půlměsíčnímu bojovníkovi. **Bojovník se Soumarem může provést Sabotáž na hráče i tehdy, když má tento hráč ve hře nějaké bojovníky. Taková Sabotáž stojí dvě akce. Je-li úspěšná, získá hráč ovšem pouze 3 vítězné body.**



CHAMELEONÍ KŮŽE: Může být dána pouze Vrahovi ze stínů.

Případ od případu se může tento bojovník rozhodnout, jestli se bude účastnit boje. Jestliže ne, **nemůže zastavit Sabotáž.** Jestliže se tak stane při boji, ve kterém je tento bojovník napaden, může útočník okamžitě provést jinou útočnou akci. (*Pokud má na koho, jinak proběhne Sabotáž.*)



OPEVNĚNÁ VÁLEČNÁ ZÓNA: Vložte kdykoli na svou válečnou zónu. **Bojovníci provádějící Sabotáž, nevydělávají vítězné body. Mohou vydělávat pouze B. Vyřadte tuto kartu poté, co bude do vaší Kohorty nebo Mužstva umístěn nějaký bojovník.**

Abychom neplýtvali cenným místem, přidáváme druhoediční pravidla pro vozidla:

VOZIDLA jsou specifickým druhem vybavení, zahrnujícím nejrozličnější dopravní prostředky. **Každý bojovník smí vlastnit pouze jedno VOZIDLO.** Je-li mu vozidlo přiděleno, musíte ihned

rozhodnout, zda je uvnitř (otočte kartu vozidla lícem nahoru) nebo vně (otočte kartu vozidla lícem dolů). Bojovník může do vozidla libovolně nastupovat nebo vystupovat, ale pokaždé ho to stojí jednu akci (podle toho otáčíte kartu vozidla). Pokud je vozidlo vyřazeno a bojovník se nachází uvnitř, **je zraněn.** Pokud je tímto způsobem zabit, **nepřidělují se body.**

Bojovník uvnitř VOZIDLA nesmí vyhledávat úkryt ani využívat **efektů opevnění** (tzn. všech karet s ikonou opevnění i těch karet, které jsou za opevnění pouze považovány), ale jeho protivník ano. Je-li do úkrytu nedobrovolně zahnán, v rámci téhož efektu současně vystoupí z vozidla, stejně jako v případě, že ztratí příslušnost, která mu dovozovala vozidlo používat. Nachází-li se bojovník vně vozidla, může používat vybavení a další karty, které dané vozidlo nedovoluje. Bojovník uvnitř VOZIDLA, které je současně VZDUŠNÝM KORÁBEM nebo PONORKOU, nesmí zaútočit nebo být napaden zápasem. Pokud k tomu pomoci efektu kterékoli karty dojde, souboj okamžitě končí.

Výše uvedená pravidla platí i pro bojovníky, kteří jsou POVAŽOVÁNÍ ZA VOZIDLA (samozřejmě kromě nastupování a vystupování); ti jsou VŽDY uvnitř vozidla a používají ho.

-danny-

אָ דער, לכו זלונגלי רולי רוזחולצויו, יאסו קארטן הודי קארטי- קארטלונג קארטלונג

Jako první „velkou rybu“ přesvědčili naši bulvární fotoreportéři k rozhovoru organizátora a rozhodčího Doomtrooper Tour.

Rozhovor: Martin Schenk

DT jméno: Martin

Věk: 34

Stav: už celkem opotřebovaný

Potomstvo: 3 doomtrooperky

Ostatní zájmy mimo DT: sport (fotbal, běh, v zimě hokej), knihy, občas nějaké staré PC hry

3 oblíbené karty:

Střelec pluku

Ostrovan Grinder

Žolík

Největší osobní úspěch v DT: herně je to vítězství v DT Tour 2016, ale celkově za největší úspěch považuji udržení Doomtrooperu v Praze při životě

Ahoj, Martine, na úvod našeho rozhovoru přeji úspěšný rok 2019. A hned přejdu k úvodní trojotázce: Historicky, jak ses seznámil s DT? Kolik ti tehdy bylo let? Jaká byla tvoje první karta?

Bylo to někdy na základní škole, cca kolem roku 1998, kdy mi bylo 14 a spolužáci začali Doomtrooper hrát. Já jsem se nějakou dobu rozhoupával, a když jsem konečně koupil starter základní sady a pár boosterů, tak to postupně spolužáky omrzelo a já po nějakém čase neměl s kým hrát. Tak jsem karty uložil do skříně a tam zůstaly až do roku 2012. První kartu si nepamatuji, ale moji největší bijci ze starteru byli Svobodný mariňák a Smrtící hvězdy.

Podařilo se ti posbírat celou sbírku v češtině?

Ani náhodou :) Já jsem nikdy nebyl žádný velký sběratel, časem jsem posbíral hlavně cizojazyčné karty do hry (tj. ty, ze kterých se dají stavět herní balíky, abych nemusel tolik proxovat) a ani nemám ambice sbírku nějak zásadně doplňovat.

Do Tour jsi jako hráč naskočil v roce 2012 za éry velkého inovátora Biglese, který po sezóně z této pozice odstoupil a odstěhoval se na druhý konec republiky. Co tě vedlo k tomu, že ses organizátorské pozice ujal?

V tu dobu mě to fakt chytlo. Hlavně proto, že v roce 2012 Bigles přešel z formátu ligy na tour, tj. na několik celodenních turnajů, kde se mění formáty a je tedy třeba připravovat nové a nové balíky. A to mě na celém Doomtrooperu baví nejvíc. Takže v situaci, kdy Bigles oznámil, že končí, jsem si řekl, že bych to mohl zkusit po něm převzít. No, a už mi to zůstalo docela dlouho :)

V roce 2016 jsi celý ročník vyhrál, ročníkem jsi prošel jak nůž máslem, ale jako hráč i jako organizátor vesele pokračuješ, nepocituješ někdy ztrátu motivace?

No, po pravdě řečeno někdy se přistihnu, že už mě to nebaví tolik, jako dříve. Ani ne tak z hráčské pozice, ale spíše z té organizátorské. Neustálé hledání termí-

nů, vymýšlení omezených a zakázaných karet a hlavně nekonečné diskuse o pravidlech už mě občas trochu odrazují. Ale zatím to zvládám a do budoucna mám v plánu co nejvíce těchto činností delegovat na ostatní hráče, tak snad to vyjde :)



A hlavně – když pak přijdu na Večeři s kardinálem a vidím tam to nadšení a spoustu nápadů do budoucna, tak mě to zas nastartuje.

Dle mého názoru aktuálně zažívá herní komunita zlaté časy. 2 nové sady, celorepublikový turnaj... Kam bychom podle tebe měli směřovat dál?

Podle mě je důležité udržet ten celorepublikový turnaj – alespoň pro mě je to vždy velký impuls do dalšího hraní. No a pak bych rád využil tu energii, která teď v naší komunitě je – budeme vymýšlet nové formáty turnajů, proběhla myšlenka letního DT víkendu, zkusíme trochu sjednotit pravidla a rozmyslet omezené/zakázané karty atd. A čím více lidí se do toho zapojí, tím lépe. No a v neposlední řadě by bylo super

dál lákat neaktivní hráče, kteří třeba ani nevědí, že se Doomtrooper ještě hraje.

Spousta hráčů upřednostňuje při konstrukci balíku jednu frakci nebo strategii, ať se děje co se děje. Patříš mezi ně? Nebo vždy staviš balíky dle aktuálního formátu?

Určitě rád stavím nové balíky a vymýšlím nové strategie podle aktuálního formátu. Sice často používám své oblíbené žoldnéře, ale většinou jako prostředek k uskutečnění nějaké jiné strategie. Proto se také při organizaci turnajů snažím co nejvíce obměňovat formáty, aby bylo zase co vymýšlet.

Tvůj oblíbený herní formát?

Jakýkoli, který umožní hraní jiných než „standardních“ strategií. Líbil se mi třeba formát, kdy se bojovníci vyloží do hry na začátku hry, nebo například Faceless Cup. (Pozn. redakce: V tomto formátu se hrály jen karty, na jejichž obrázku nebyl vyobrazen obličej. Cairath měl tedy smůlu...)

Na jaký formát se letos nejvíc těšíš?

Hodně mě zaujal Romanův návrh na turnaj, kde hráč může mít v balíku pouze 16 různých karet. Tak doufám, že se to podaří letos realizovat. No a samozřejmě mě na olomoucký turnaj.

Máš nějaký osobní cíl v sezóně 2019?

Spíš organizační než osobní herní – trochu ustálit pravidla a rozmyslet seznam omezených a zakázaných karet. A pak už si jen užívat hraní.

Prostřednictvím tohoto rozhovoru můžeš naše čtenáře oslovit s nějakým přáním nebo poselstvím. Chtěl bys čtenářům něco vzkázat?

Předně bych chtěl znovu poděkovat Dannymu za to, jak v posledních 2 letech rozhybal hraní Doomtrooperu v ČR, a ostatním bych přál, ať je Doomtrooper stále baví a můžeme se u jeho hraní nadále potkávat.

-zack-

První turnaj roku 2013 byl zároveň prvním turnajem, který jsem měl organizačně na starosti já, jelikož Bigles bohužel plně propadl Warhammeru. Turnaj měl honosný název Total War a jednalo se o turnaj s originálními kartami, přičemž omezené a zakázané karty jsem uzpůsobil tak, aby se především bojovalo. Nápad na téma turnaje jsem převzal od Biglese, který tento turnaj plánoval uspořádat loni, ale nakonec z něj sešlo. Původní záměr hrát jen s českými kartami jsem nakonec rozšířil i o karty cizojazyčné, což myslím jen prospělo kvalitě zúčastněných balíků.

Po velice nízké účasti na některých loňských turnajích jsem měl docela obavy, jestli se nás sejde dost, ale nakonec jsem byl velmi mile překvapen. Bylo nás celkem 13, což považuji za velice pěknou účast, a můžu jen doufat, že to tak půjde dál. Další novinkou (kromě změny organizátora:) byla herna. Turnaj se tentokrát odehrál v herně Najáda, která sídlí kousek od Letenského náměstí (což díky modrým válečným zónám v širokém okolí působilo značné problémy s parkováním). Ze začátku jsem se tedy trochu proklínal, že mě napadl takový nesmysl jako zkoušet novou hernu. Přibližně ve čtvrt na jedenáct – začátek byl ohlášen na desátou – totiž všichni přihlášení (až na pár výjimek:) postávali na chodníku před zavřenou hernou a disciplinovaně čekali, jestli se tedy bude něco

dít. A obsluha herny stále nikde. Naštěstí jsem se nemusel cítit trapně příliš dlouho a nakonec se přeci jen objevil někdo, kdo nás do herny pustil.

Můj první turnaj

Co se týče herního formátu turnaje, nakonec jsme se shodli na rozdělení hráčů do 3 skupin, přičemž z každé čtyřčlenné skupiny postupoval do semifinále pouze vítěz, zatímco z pětičlenné skupiny první dva. První čtyřčlenná skupina by se dala s klidem nazvat skupinou smrti (pro znalce francouzských karet Commando de la Mort, pozn. redakce) – tři z nejkrušnějších účastníků turnaje eMH, Kach, Zack a k nim nováček Slávek. Ten si však bohužel špatně přečetl pozvánku a na turnaj s originálními kartami si donesl balík plný proxů, a tak si mohl zahrát jen pro zábavu, bez naděje na postup. Kach, Zack a eMH pak svedli tři napínavé souboje, které měly tři různé vítěze, a tak o postupujícím muselo rozhod-

nout skóre, které do semifinále posunulo eMH.

Ve druhé čtyřčlenné skupině se rozhodující souboj odehrál hned na začátku. Kubas se svými kouzlicími Bratry na začátku získal převahu nad Padlarovými Luterány, a přestože Střelci pluku na zavírované Stanici začali pomalu získávat navrch, Kubas nakonec vítězství uhájil. Poté se mu podařilo poměrně přesvědčivě porazit i Tomáše a eRwina a také on se mohl těšit na semifinále.

Já jsem se nalosoval do poslední, pětičlenné skupiny, kde mými soupeři byli Honza, Arim, Roman a Vojta. Jelikož nejsem žádný velký sběratel, poskládal jsem ze svých originálních karet dost netradiční balík. Jeho základem byli (jak jinak:) žoldněři, podporování Žoldněřským patriarchou, Třidimenzními viděními a hromadou karet modifikujících souboj. K nim jsem přidal pár větších bojovníků a těch pár základních karet, které jsem doma našel. Mým prvním soupeřem byl Arim, který už tradičně přichystal pretoriánský balík. V tomhle souboji jsem měl štěstí, že mi dobře chodila Selhání, a tak vylepšení žoldněři dokázali behemoty a stopaře likvidovat. Dokonce se mi podařilo Cyrilem Dentem v zápasnickém souboji zranit Biotrolla (!!!), a přestože Arim ke konci začal nabírat vítězné body, dokázal jsem souboj dotáhnout do vítězného konce.

Ve druhém souboji s Honzou se však naplno ukázaly obě hlavní slabiny mého balíku, a sice málo bodů osudu (které sice na žoldnéře nejsou moc potřeba, ale proti Stahlerovu paláci už docela ano) a pouze dvě šumící karty. Honza si hned na začátku vybuřoval obranu, a když už jsem se přes ni dokázal prokousat, měl vždy po ruce Únik o vlások nebo jinou podobnou příjemnost. Takže výsledkem byla celkem jednoznačná porážka. V souboji s Vojtou jsem měl zase naopak kliku, protože Vojtovi nechodili bojovníci, a tak jsem poměrně rychle vyhrál sabotážemi. Poslední souboj s Romanem tak byl přímým soubojem o druhé postupové místo. Romanovi se hned na začátku podařilo ukrást mi obě moje Pozitivní karmy, a tak jsem až do konce hry měl problémy s body osudu. Navíc mi moc nechodili bojovníci, proto Roman dost rychle získával body díky sabotážím Pretoriánského behemota. Když už jsem ke konci hry doufal, že vyložím dva

tři žoldnéře, Romana zpomalím a konečně se rozjedu, podařilo se mu mých žoldnéřů v jednom kole zbavit a poslední sabotáží mě takřikajíc dorazil. Tím pro mě turnaj po hráčské stránce skončil a Roman naopak postoupil do semifinále.

V prvním semifinále se utkali Honza a Kubas. Já osobně jsem (po zkušenostech ze skupiny) favorizoval Honzu, ale Kubas mě dokonale vyvedl z omylu a s významným příspěvím své oblíbené karty Zkorumpování Honzu poměrně přesvědčivě porazil. To druhé semifinále bylo (alespoň co se týče vítězných bodů) podstatně vyrovnanější. Roman se dostal do vedení a už mu chyběly jen čtyři vítězné body, ale eMH mocným finišem dokázal situaci zvrátit a postoupil do finále.

Musím se poctivě přiznat, že z finále jsem viděl pouze část, protože souběžně probíhala velice živá debata na téma

„Amnézie a její výklad“, nicméně průběh finále se příliš nelišil od ostatních her eMH. Díky dobře poskládanému, co do počtu karet minimalistickému, balíku se velice rychle dostal ke svým stěžejním kartám, opakovaně obětoval beránka Biotrolla. Přestože se Kubas srdnatě bránil, stačilo to eMH k výhře a zároveň k vítězství v celém turnaji.

Suma sumárum, z mého pohledu se turnaj podařil. Dobře jsme si zahráli, nová herna nabídla, až na pár nedostatků, docela příjemné prostředí, poprvé jsem viděl naživo hebrejskou kartu:), a kromě pár zmatků si myslím, že jsem organizaci docela zvládl. Takže jen tak dále, cca za dva měsíce chystám booster draft, a tak doufám, že o další turnaj bude alespoň stejný zájem jako o Total War.

-martin-



Midnight Cup – poslední turnaj předchozí sezóny.



Vítěz turnaje Kach s organizátorem Biglesem (vpravo).

AKTUÁLNÍ ZAKÁZANÉ A OMEZENÉ KARTY

Seznam karet pro první letošní turnaj DT Tour, který proběhne v neděli 24. února v 10:00 v pražském klubu Mephit.

ZAKÁZANÉ KARTY

Base Set

FALEŠNĚ OBVINĚN!
IGNORACE KARDINÁLA
MALÁ ŠPIONÁŽ
PĚKNÉ NADĚLENÍ
PODFUK KORPORACÍ
PŘEŠKOLENÍ
VELKÁ NADVLÁDA
ZTRACENÉ LISTINY

Inquisition

BOUŘE CHAOSU
DVOJÍ SLUŽBA
JESTŘÁB POUTNÍKŮ
MASKA VESTÁLEK
VELKÁ VĚŠTBA
ZAVÁHÁNÍ
ZÁSBOVACÍ POTÍŽE

Warzone

SEBEVRAŽEDNÝ ÚTOK
UPIŘÍ NETOPÝR
ZÁŠKODNICTVÍ

Mortificator

NESPOUTANÁ GOLGOTHA
OSLEPUJÍCÍ BLESK
POD PŘÍSNÝM DOHLEDEM
SKROMN. JE NEJVYŠŠÍ CTNOST!
ŠPIONÁŽNÍ DRUŽICE
TAJEMSTVÍ

Golgotha

OMEZENÉ ZDROJE
OPOTŘEBENÍ

ÚPLNÉ ZATMĚNÍ
ZMĚNA OBĚHU

Ragnarok

THRALL

Heresy

BYROKRACIE ROMANOVců
LUTERÁNSKÉ ORÁKULUM

Corporate Wars

KORPORAČNÍ VÁLKY BAUHAUS
KORPORAČNÍ VÁLKY IMPERIÁL
KORPORAČNÍ VÁLKY KAPITOL
KORPOR. VÁLKY KYBERTRONIK
KORPORAČNÍ VÁLKY MISHIMA
PÁTÁ KOLONA

Promo

TEMNÁ ZHOUBA
GOLGOTHA PRINCEZNA VÁLKY
UHRANUTÍ
KOLEČKOVÉ KŘESLO

OMEZENÉ KARTY

Base Set

DAR OSUDU
SEBEVRAŽEDNÝ ÚKOL
USPÍŠENÍ POŽADAVKU
VYVOLÁNÍ BOLESTI
ZBABĚLOST

Inquisition

ALGEROTHŮV HNĚV
ANIHILACE
NATHANIELOVA PŘÍLEŽITOST
PACIFISMUS
PŘEVELENÍ
ROUHAČSKÉ OKO
SMRTELNÉ ZRANĚNÍ
VĚČNÉ PROKLETÍ
VELKÁ MANIPULACE

VLNA POCTIVOSTI
VYMÍTÁNÍ ZRANĚNÍ
VYVOLÁNÍ KOUZLA
ZLÉ ČASY

Warzone

NALÉHAVÉ ZÁLEŽITOSTI
NÁBOR
OBĚTNÍ BERÁNEK
OČISTNÝ PLAMEN
PŘEPROGRAMOVÁN
TAJNÝ ATENTÁTNÍK

Mortificator

NENADÁLÝ ÚSTUP
PODDEJTE SE!
TY UŽ SI NĚJAK PORADIŠ!
UŽ ANI SLOVO!
ZKORUMPOVÁNÍ
ŽOLÍK!

Golgotha

MISSING IN ACTION
UDĚLÁME SI JASNO

Apocalypse

MOZKOVÁ BOMBA
NEŠKODNÁ CETKA
STRAŠNÉ ZNAMENÍ
ŠPINAVÁ PRÁCE
VĚŠTECKÝ KRYSTAL
ZRŮDNÁ KOMORA

Paradise Lost

NAVIGAČNÍ CHYBA
ZAJATEC

Ragnarok

TEMNÉ ODSTRANĚNÍ
VODIVÉ PLÁTY

Heresy

BLOKÁDA
ZKORUMPOVÁNÍ ÚŘEDNÍCI

Corporate Wars

BURZA

AKTUÁLNÍ PRAVIDLA A ERRATA

Pouze v rychlosti uvádíme několik řádků k nově zařazeným kartám, které povstaly ze seznamu zakázaných, a také k novým pravidlům DT Tour 2019.

TY UŽ SI NĚJAK PORADÍŠ!

Tato karta se v naší DT aréně pravděpodobně příliš neohřeje, ale dejme jí šanci. Na Winternetu naleznete nové erratum, které říká, že poslední věta na kartě neplatí, resp. platí jinak... Během kroku odhazování karet nyní smíte jednu kartu zahodit a líznout si místo ní jinou (toto lze provést pouze jednou za kolo). Karty jako Dvě příležitosti nebo Popelnice vám umožňují zahodit a líznout více karet. Během kroku dobírání karet vašeho příštího kola tedy žádnou kartu nedobíráte.

K tomu se pojí karty jako Zjevné předurčení nebo Paladinovo hrdinství, které vám navyšují počet karet na ruce – nikoli s Ty už si nějak poradíš!

Jiným případem jsou karty jako Tajný sklad, které vám jednorázově povolují dobrat do sedmi karet. Zde si líznete do zmiňovaného počtu karet a přebývajících (nehodících se) karet okamžitě zahodíte, abyste měli opět pou-

ze 4 karty na ruce. Stejně tak placený Dar osudu.

Zahráním karty se miní projevnutí efektu karty, tzn. pokud vyložíte např. Uspíšení požadavku, nelžete ihned novou kartu. Nejprve se projeví efekt Uspíšení, tedy vyhledáte si v knihovně jednu kartu. Ale poté máte na ruce opět 4 karty, proto si žádnou další nelžete!

Při hře proti této kartě přejí mnoho štěstí a snad si s těmito erraty nějak poradíte!



TANKY

Protože někteří z nás stále touží hrát tento typ vozidel a protože tanky nemají žádné speciální pravidlo jako vzdušné koráby, které se mohou účastnit pouze souboje střelbou, rozhodli jsme se vyzkoušet nová pravidla pro tanky. A zde jsou:

- Pokud je na **bojovníka** považovaného za TANK použita karta vyřazující obecně VOZIDLA, je tento bojovník ZRANĚN. Poté se může vyléčit jako obvykle. Nesmí být použity karty preventující zranění, ale později smí být VYLÉČEN.

- Pokud je na **vybavení** považované za TANK použita karta vyřazující obecně VOZIDLA (Čerchmant, Došlo palivo atd.) nebo vybavení (Selhání atd.), je tento PONIČEN. Jeho karta je otočena vodorovně a ztrácí veškeré efekty vypsané na kartě. JAKO 3 AKCE A 5 B MŮŽE JEHO VLASTNÍK TANK OPRAVIT a navrátit do původního stavu. Pokud se uvnitř TANKU nachází bojovník, zůstává nezraněn, ale ocitne se mimo něj (automaticky vystoupí z TANKU).

- Pro karty působící přímo na TANKY žádné výjimky z pravidel neplatí.



KOMIBA

ŠMIRTÍ

1. NEKONEČNÝ ŠUM

Hlavní kombinace:

- Mladý strážce (Her)
- Volání Temnoty (Her)
- Zrůdná komora (Apo)

Rozšířená kombinace:

- Temná návštěva (ZS)
- Nástupní tábor (Apo)



Volání Temnoty změní nového Mladého strážce z edice Heresy na kacíře Černé legie. Pokud je jakýmkoli způsobem odstraněn ze hry, tzn. zabit, vyřazen nebo obětován, navrací se díky Zrůdné komoře do vaší ruky a můžete ho vyložit a použít jako Komunikační šum znovu. Kacíře z něho vytvoříte i pomocí Temné návštěvy a dalších karet, a pokud máte ve hře Nástupní tábor, můžete ho vyložit okamžitě! Pokud efekt Volání Temnoty stále trvá, opět se změní na kacíře a vrátí se vám po použití do ruky...

2. VĚČNÝ IMPERIÁL

Hlavní kombinace:
Imperiál (Gol)
Síla klanu (Rag)
Nástupní tábor (Apo)



Kombo lze použít výhradně proti Černé legii. Aliance Imperiál způsobuje, že všichni příslušníci této korporace jsou okamžitě vyléčeni, pokud jsou zraněni (nikoli automaticky zabiti) Černým legionářem. Vyložte Sílu klanu, dostaňte přes Nástupní tábor do hry alespoň tři bojovníky Imperiálu a máte v soubojích vystaráno! Díky Síle klanu musí být vaši bojovníci 3x zraněni, aby byli zabiti. Automatické zabítí se počítá jako dvě zranění, tzn. bojovník stále neumírá, je pouze zraněn, a tudíž (díky alianci) uzdraven.



3. ÚTOČNÁ VÁLEČNÁ ZÓNA

Hlavní kombinace:
Stopař (Rag)
Velká rudá poušť (Wrz)
Všude dobře, doma... (Rag)

Imperiální Stopař může útočit z válečné zóny, jako by se z ní bránil, a získává všechny její bojové modifikátory a efekty. Obránce navíc nesmí k obraně použít válečnou zónu. Pokud např. k Velké rudé poušti přiložíte speciál Všude dobře, doma nejvíp, zdvojnásobíte její (pozitivní i negativní) modifikátory a váš Stopař získá +12 k S a automatické zabíjení i během útoku. A s těmito střeleckými předpoklady se vás už leccjaký protivník zalekne...

VYBRANÉ AUKCE – LEDEN, ÚNOR 2019

Prodáno::: Dai-šo dávných císařů CZ – 99 Kč // Primitivní past CZ – 219 Kč // Vlastnictví CZ alfa – 300 Kč // Cairath CZ alfa – 300 Kč // Pán smrti z Imperiálu CZ alfa – 400 Kč // Strážný chrlič IT promo (Guardiano Gargoyle) – 350 Kč // Set CZ: Andrew Drougan, Bratr Stern, Maledrach, Nekrokosa, Ostrovan Indigo, 2x Luteránský učedník, Archiv Bratrstva – 114 Kč // Set EN: 2x Komunikační šum (unlimited), Negativní karma (unlim.), Vlňa poctivosti – 169 Kč // Set GER: Nicholai, Vojevůdce nefaritů, Wolfe – 219 Kč // Golgotha FR: téměř kompletní sada (72 karet z 80) – 379 Kč a další...

Neprodáno::: Golgotha – Princezna války EN promo – 2500 Kč // Vodní bestie PL promo (Wodna Bestia) – 750 Kč // Ragathol IT promo – 600 Kč // Poručík kartáčové střelby CZ alfa – 400 Kč // Frajer Mitch Hunter IT promo (Agente Speciale Hunter) – 125 Kč a další...

Začátek roku se klasicky řídil heslem „nikdo moc neprodává, nikdo moc nekupuje“, ale poté sběratelé vychrtili několik obsáhlých aukcí za sebou a myslíme, že kupující mohou být s cenami velmi spokojeni.



Kde sehnat karty Doomtrooper?

Aukro – Zábava – Karetní hry – Doomtrooper

Zatrolené hry – Bazar

DT Aréna – na přelomu roku definitivně ukončila činnost včetně našeho oblíbeného fóra:

Velké a ještě větší díky za skvělé a jedinečné stránky, Bajne!!! 12 dlouhých let je poklony hodný výkon...

Kde si prohlédnout karty Doomtrooper?

DToonline (české znění) dtonline.cz

Doomtrooper Altevista (anglické a italské znění) doomtrooperdb.altevista.org

Oficiální stránky Doomtrooperu od Bryana Wintera včetně aktuálních oficiálních pravidel

Winternet thewinternet.com/doomtrooper

Bídny život

A heledme, behemot, a jde po mně. Co proti tomu můžu udělat? Nic. No tak pojď, zakuchni mě, ať už si můžu jít odpočinout do hrobu. Doufám, že mě aspoň tentokrát zakopou na hřbitov, ať už mám pokoj. Dneska už znovu na stůl nechci. Ale co to sem sviští? Neříkejte, že zase ta vlna poctivosti! Pojď sem vlnu, vezmi si mě. Mě už to tu totiž nebaví. Hloupá vlna, zase vzala toho behemota. Ach jo, zase budu muset udělat to samé. Jít trochu dál, za támhleten kopec a copak to je za ním? Nic. Vůbec nic. Velké prázdno. Já už tohle nechci dělat!!! Chci se projíždět ve stíhačkách, nebo nekrotancích a chci drtit nepřátele jednoho po druhém! Ale né, to já prostě nemůžu. Jediné, na čem si můžu vybit agresivitu, jsou ti nedomrlí netopýři nebo sem tam nějaký luteránský zelenáč. Místo radosti z rozmačkávání nepřátelských lebek teď musím přijít k tomu prázdnu a jak pitomec do něj čtyřikrát plácnout. Naštěstí tohle provedu jen dvakrát za hru, a pak je oddech. Ách jo! Okolo se prohání Alakhai s nazgarothem či Mitch Hunter s atentátnickým brněním a opodál smaží Vapláč Crenshawa velkým drsným kouzlem. Chci taky umět kouzlit! A byl bych taky vděčný, kdyby mi někdo někdy dal to brnění,

světloňoš či aspoň normální pistolku. Ale na mě všichni kašlou. Především můj současný šéf mě nenechá ani vydechnout, sotva zaplácám do prázdna poprvé, vyhlásí rozsáhlou ofenzivu a musím znova! Ještě že je potom hned konec. Jó booster, to byly časy, byl jsem tam s mistrem Valpáčem, fakt fajn kluk. Jezdili jsme spolu na půl-měsíčním nosorožci a nikdo nám nekecal do života. Pak nás někdo rozbalil a vytáhl. Sotva jsem si navykl tomu odpornému ovzduší, strčili mě do jakéhosi průsvitného pytlíku. Dejchat se tu nedá a je tu hrozné vedro. Ještě že mám tu masku. No, pak se mnou začal ten dotyčný hrát. Teda byl to hráč na nic. V balíku se mnou byli nějakí svobodní mariňáci a nemrtví legionáři. Jen jsem umíral a umíral a taky mi málem nějaký Saladin odsekl pravou horní ruku. Pak mě ten můj šéf vyměnil, představte si za co! Za vymítání zranění a pekelný chrlíč! Po tomhle mi pěkně kleslo sebevědomí. No ale pak to bylo něco! Ten druhý šéfik měl štíhlou Valerii Duvalovou! To byly nejkrásnější chvíle mého života. My dva jsme si spolu tak krásně užívali, ale bohužel to netrvalo dlouho. On mě totiž prodal svému kámošovi a Valerii si nechal. Ještě teď se mi stýská po jejích nádherných hlubokých očích. Ten jeho kámoš ale žil úplně na druhém konci tohohle státečku, takže jsem se na čas stal z Ostrovana Ostravanem. On byl ale navíc strašné prase. Obaly neměl (až teprve teď jsem

plně ocenil užitečnost této pomůcky), takže se na mě opravdu vyřádil. Při hře mi drobil svačinu do očí, občas si na mě odplivl a ty jeho umaštěné ruce, no to byla pohroma. Udělal mi nechutný flek na levé dolní ruce, takže jsem se musel vzdát naděje na to, že skončím v něčí výstavní sbírce a budu mít klid. Takhle budu muset počkat na zasloužilý odpočinek až do června, to než mě konečně zakážou.

Ale naštěstí mě na nějakém turnaji tomu praseti někdo ukradl a přes několik lidí, jsem se dostal až ke svému nynějšímu majiteli. Musím přiznat, že to je opravdu machr. Teď zrovna začínáme další hru. Co? Už? Už mám nastoupit? To je teda pěkně uspišený požadavek. Tak zas do toho prázdna, on má navíc velkou chuť válčit, takže to bude rychle. A hele, ono už ho to přestalo bavit, jedem domů! No konečně.

Je večer, už nás zase pokládá na noční stolek, na to, že v noci chrápe, jsem si už zvykl. Ale co to? Já jsem mu vypadl z balíku! Pomóc, tady jsem, nenechávej mě v kuchyni, nemám to tu rád. Aúúúú!!! Co to bylo?! To je hrozná bolest! Ale taková – jak bych to řekl – no opravdová. Co se to děje??! Proboha, já mám v břiše díru! No normální džuznu! Jaú, a teď je moje pravá dolní ruka pryč, pomóc, zachraňte mě, něco tu strašně vrčí, ale nekrokosa to nebude. Help, něco mě rve na kusy! Ach, Valerie, Valéri-éééééé...

„Azore! Cos to zas rozkousal?!“

