

2/2019

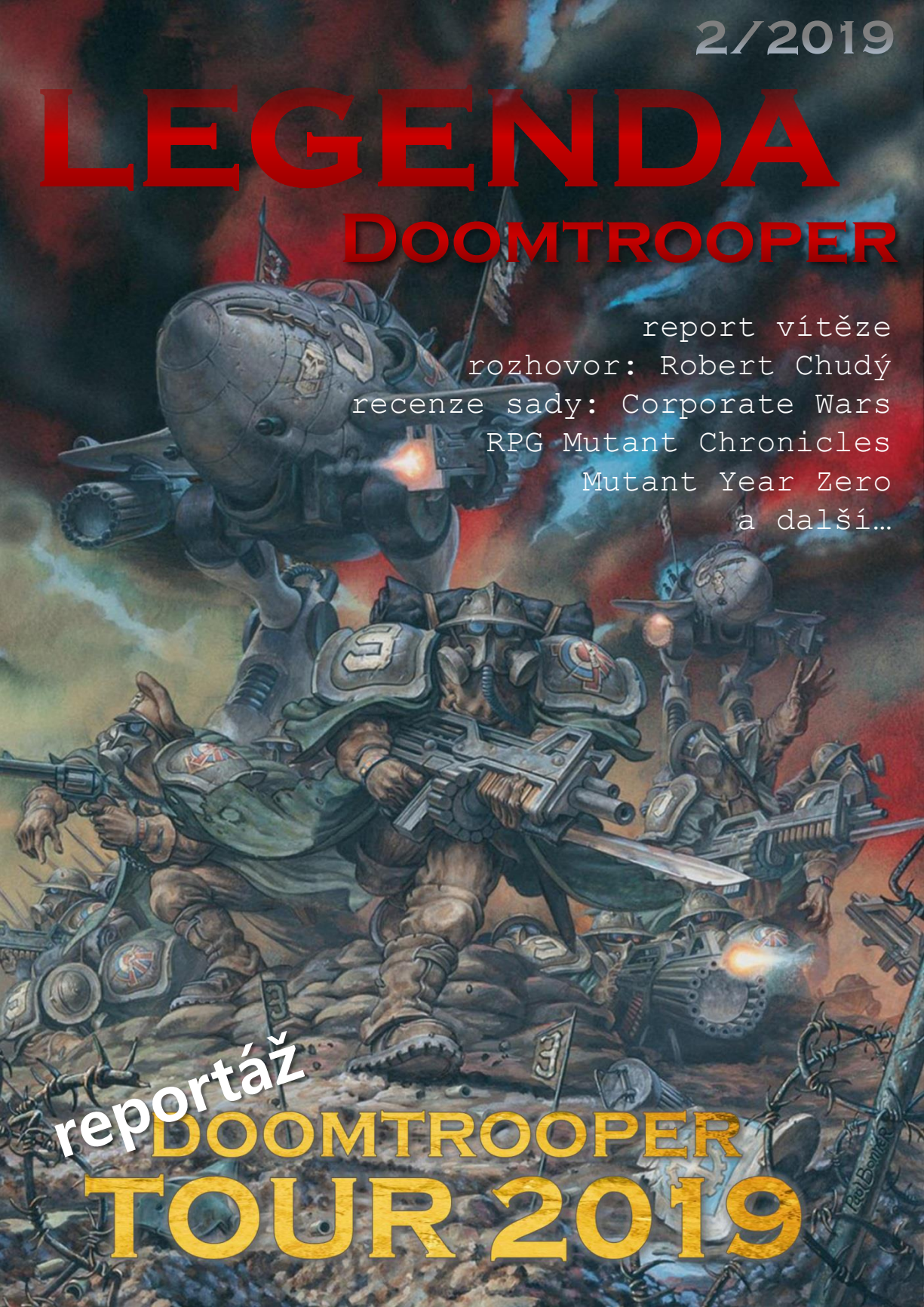
LEGENDA

DOOMTROOPER

report vítěze
rozhovor: Robert Chudý
recenze sady: Corporate Wars
RPG Mutant Chronicles
Mutant Year Zero
a další...

reportáž

DOOMTROOPER
TOUR 2019

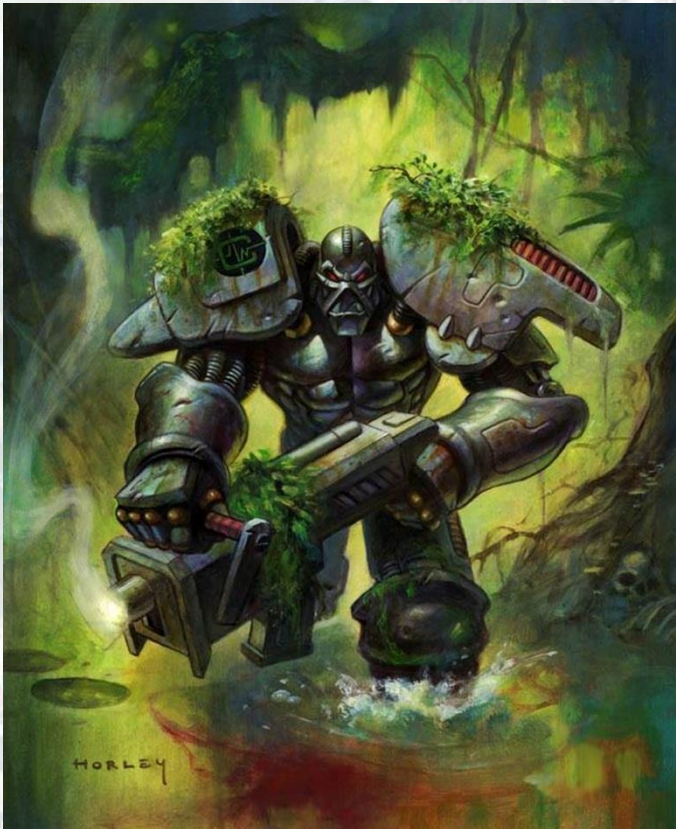


A woman with a muscular physique is depicted in a dark, industrial environment. She is wearing a black, shiny leather outfit consisting of a bra and a thong, and is blindfolded with a black cloth. She is restrained by heavy metal chains attached to large, rusted metal blocks on either side of her. Her expression is one of discomfort or pain, with her mouth slightly open and teeth visible. A speech bubble is positioned above her head, containing text in Czech. The overall atmosphere is gritty and suggestive of a BDSM or fetish theme.

**RANDE NASLEPO
MÁM NEJRADŠÍ...**

CO? ŘÍKÁ REDAKCE...

Ano, je to tak, druhé číslo našeho semiproelektrofanzinu spatřilo světlo světa a skrze mnoho zobrazovacích technologií ožívá před vašimi zraky! Nebudu moc zdržovat, ale redakce se opět vytáhla a shromáždila mnoho zájmuhodného materiálu. Kdo ještě nezná sadu Corporate Wars jako své boty, přečte recenzi a je plně v obraze. Svůj názor pak může konfrontovat s žebříčkem TOP TEN. Aktuální dění po prvním turnaji DT TOUR včetně pohledu jeho vítěze najdete v reportáži. Zavítáme také do vzdálených koutů světa Mutant Chronicles v podobě příběhu z RPG prostředí a recenze PC hry Mutant Year Zero. Tento výtvar se inspiroval ve vzdálené minulosti u počátků vývoje světa MC, aby v rámci vlastní evoluce zmutoval do jiné dimenze plné zvířátek. Nové redakční oddělení zahájilo pátrací činnost a hlavní vyšetřovatel detektiv Danny Boučačka uzavřel zatím největší případ. Za využití svého instinktu a nejmodernějších technologií vypátral a kontaktoval jednoho z otců české verze naší hry. Rozhovor s Robertem Chudým je dle mého soudu skoro dokumentárním vzhledem do minulosti a přenáší čtenáře do doby, kdy se karetní hry ještě tiskly a hrály tváří v tvář. Parádní to počín! Tohle a mnohem více naleznete na následujících stranách. Přeji příjemné čtení! -zack-



obsah

DT Tour 2019	04
Report vítěze	05
TOP TEN CorpWars	09
Recenze: Corporate Wars	10
Retro report 2017	14
Rozhovor: Robert Chudý	15
Časování a etiketa	20
RPG Mutant Chronicles	22
Recenze: Mutant Year Zero	24
Komba smrti	28
Vybrané aukce	30
Retro povídka	31

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 – Entrenched

Jazyková úprava:

Adéla Humhejová, Ivo Kusák

DOOMTROOPER TOUR 2019

V neděli 24. 2. 2019 se v pražské herně Mephit naplno rozběhla letošní Doomtrooper Tour. Turnaj s názvem Even More In nabídl po dlouhé době povolení a odomezení několika karet, přičemž nejzásadnější z nich bylo jednoznačně **TY UŽ SI NĚJAK PORADÍŠ!**

Na úvodní jednání sezóny se sešlo 16 hráčů! Taková účast většinou připadá pouze na booster drafty, ale tady se ukázala silná olomoucká enkláva, která do metropole vyslala hned 4 borce. Příjemným překvapením byl také severní syn Honza.

Nemilosrdné rozřazení do skupin nelitostným losem vytvořilo následující uskupení:

Skupina A:
eMH, Pavel, Martina, Tomáš

Skupina B:
Bořek, Typos, Kubas, Muawijhe

Skupina C:
Zack, Honza, Grizzly, Omni

Skupina D:
Martin, Nikotin, Danny, Petr

Skupinové boje se rozhořely naplno a všechny hráče čekaly 3 zápasy systémem každý s každým. Přičemž vítězové skupin postupovali rovnou do čtvrtfinále, druhý a třetí hráli o postup v předkole.

Líté boje v jednotlivých skupinách ovládli tito borci: eMH, Kubas, Zack a Nikotin. Ti pak očekávali soupeře z předkola.

Předkolo:

Pavel vs. Bořek (14:5)
Martina vs. Typos (0:60)
Honza vs. Danny (40:0)
Omni vs. Petr (40:0)

Čtvrtfinále:

Pavel vs. Zack (40:0)
Typos vs. Nikotin (0:50)
Honza vs. eMH (15:40)
Omni vs. Kubas (4:41)

Semifinále:

Pavel vs. Nikotin (0:40)
eMH vs. Kubas (0:40)

Finále: Nikotin vs. Kubas (40:4)

Nikotin potvrdil předvánoční formu a opanoval i první letošní turnaj. Jeho strategii a pohled na celý turnaj si můžete přečíst v navazujícím reportu vítěze.

Letošní ročník Tour tedy úspěšně odstartoval a zanedlouho nás čeká druhý počin – **jediný letošní booster draft**, který proběhne v neděli 28. 4. od 10:00 opět v herně Mephit. Velmi populární formát turnaje jistě přiláká dravé a možná i nové hráče, kteří svedou bitvy nejen o vítězství v turnaji, ale také o důležité body do celé Tour. Jak ukázal minulý ročník, každý bod se počítá!

Pokud se rozhodnete přijet, přihlaste se co nejdříve na adrese redakce (viz str. 3) a uveďte počet hráčů (kvůli zajištění kapacity).

Všichni jste srdečně zváni!

-zack-



TY UŽ SI NĚJAK PORADÍŠ!

„Cože, POVOLENÉ?“ blesklo mi hlavou, když jsem otevřel seznam Z/O karet a v sekci omezených se na mě šklebilo **Ty už si nějak poradíš!** Předpokládal jsem, že TUSNP bude určitě ve velké části turnajových decků.

Přemýšlel jsem nad úkoly, kombem s Beránkem, proti bodům, snažil jsem se dát dohromady nějaký control se speciálkami.

Mezitím jsem se mailem doptával Martina, jak se bude TUSNP hrát. Párkrát jsem si zavolaal s Dannym, který mě upozornil, že Druhá šance není omezená.

V sobotu před turnajem jsem si naposled pokecal s Dannym, a pak se rozhodl. **Takže: Ty už si nějak poradíš!** Vzhledem k tomu, že jsem nad tímhle balíkem dost dlouho přemýšlel, měl jsem docela jasnou představu.

OK, budu teda **hrát čistě na jednu kartu**. Žádné akcovky, žádné úkoly apod. Udělat **rychlý deck, který se nezasekne**, jeho točením vyřadit soupeři bojovníky, nasbírat 80 B a bouchnout Žoldákem. Nekompromisně vše v jednom kole, soupeře už nenechat hrát. Prostě **vyložit TUSNP = win condition**. Rychlost je zároveň nejlepší zbraň proti mirror decku.

MECHANIKY BALÍKU



Maximum karet hraných KDYKOLI bez podmínek (bodů, akcí apod.) umožní, aby se deck nezasekl a **abych si mohl v decku velmi rychle dojít pro TUSNP** nebo Uspíšení. Skrytí agenti, Tajný atentátník. – Pryč! Zjevné? – Na co? Do sidu: Vlna, Zajatec, jedny Ukradené.



Pro dosažení win condition nepotřebuju zbavit soupeře bojovníků, jen je zbavit možnosti odpalovat se (Mladí strážci) / kouzlit (Bratři). Bojím se Zapuzení! **4x Amnézie**. Zároveň ji po vyložení TUSNP můžu hrát kdykoli na své Mladé strážce.



Vzhledem k předchozímu bodu si vystačím s **4x Bohem a 4x Zbraně nebo máslo z CorpWars**.



4x Druhá šance. Jednak ji můžete zahrát na již obětovanou Druhou šanci, takže se zbavit karty a schovat si ji do knihovny na později (točit ji). Nebo si prostě několikrát můžete zahrát karty jako **Dar osudu** (tahám Bohemy a/nebo Zlé časy, Převelení – dá se točit a vyčistit soupeři stůl), **Tajný sklad** (hodí se mít v knihovně, když už s TUSNP točíte balík), **A jedem znovu, Božská inspirace**, s níž si můžete dojít do sidu pro Falešný útok, pro kombo (neudělal jsem to ale ani jednou) nebo pro Lo-

veckou sezónu (Netopýry jsem ale nikde neviděl). Nebojte se prakticky ničeho, cokoliv zahrajete blbě a soupeř vám vyšumí apod., dojdete si pro to postupně znovu.



4x Mladý strážce. 2x Nástupní tábor, aby mi došel co nejdříve. Pak se přes něj kdykoli tahají Mladí strážci, kteří pomáhají získat převahu v šumících kartách před vyložением TUSNP. Po vyložení TUSNP potom přes Nástupák taháte Strážce kdykoli – snižujete riziko záseku.



1x Luterán. 3x Netopýr je tam spíše pro jistotu (stačil by 2x), brání sabotáži s Gigamekou, a pokud by někdo hrál hodně Černých, hodí se na spárování Falešného útoku. Jeden Luterán spíše jako taktická karta, když potřebujete párovat Falešný útok a prohodit si na Stanici Netopýra s Mladým strážcem (nemohou tam být současně).



Archiv Bratrstva a Mezihvězdná loď Lusitania (CW). Hodí se po zahrání TUSNP, dáváte pod ně karty, které vám blokují ruku – Šumy, Ukradené, druhý Nástupák, případně si tam pro konečný útok schováváte Žoldáka. Zároveň si vyčistíte deck pro druhé otočení, kdy už vám většinou docházejí Tajné sklady.



Věk pokroku. V první fázi (před vyložením TUSNP) vám udrží Mladé strážce čisté a hraje se kdykoli. Ve druhé fázi (po vyložení TUSNP) vám vyčistí vaše Mladé strážce od Amnézií, které jste si na ně sami vyložili. Tady je navždy vyřazení výhoda – ve druhém otočení balíku už ho nechcete.



Zkorumpovaní úředníci. Zahrajete na soupeře a prolížete se k (nebo už máte) TUSNP, které pak můžete zahrát bez obav, že bude vyšuměno. Po vyložení TUSNP už jsou šance, že vás soupeř nějak ohrozí, minimální. Nemá Šumy (jinak by šuměl TUSNP) a vy máte na stole několik Mladých strážců.



Vyložit TUSNP, a tedy vyhrát, zvládáte ve 2.-4. kole. V cca polovině her to šlo ve druhém.

PRŮBĚH HRY

Díky nízkému počtu bojovníků se vám na začátku sem tam podaří **Kardinálské privilegium**. V prvním kole vyložíte nějaké malé šmejdy. Když vám přijde Nástupák, tak jste na koni. Vykládáte kdykoli Mladé strážce a **vytváříte si „šumící převahu“ pro vyložení TUSNP**. Není problém mít ve druhém kole prolízanou třetinu a více knihovny. **Taháte ze soupeře Šumy, dolíváte se k TUSNP** nebo Uspíšení. Díky rychlému prolízávání získáte převahu poměrně snadno, sou-

peř si nestihne tak rychle vyložit velké množství Luteránů + Mladých strážců. Ty navíc, spolu s případnými Bratry nebo nějakým špatným Účetním, „zamnézujete“.

Ve svém kole hrajete TUSNP.

Jdete na 4 karty. Pokud máte více než 4, necháte si kdykolivky – Ukradené a další blokery zahodíte. Prolíváte s TUSNP. Ze začátku to trochu drhne, **nemáte tolik akcí, takže si je hlídáte** a využíváte je, až když dojdou kdykolivky. Co odvál a Tajný sklad si necháváte taky spíše na později, když nemáte jiné kdykoli. Buďte všechny blokery hodíte dospod knihovny, nebo Skladem dolížete do 7 a blokery hned zahodíte. Postupně se vám hromadí akce, takže **odkládáte Šumy a Ukradené na Lusitanii nebo pod Archiv**.

Sbíráte 80 B. Reálně můžete nasbírat klidně 200 B, díky tomu, že máte možnost několikrát otočit knihovnu – ale nechcete prudit soupeře, když už hrajete jen vy třeba 10 minut v kuse...

Pokud vyřadíte soupeři bojovníky, můžete **sabotovat s Žoldákem s hodnotou 80**. Pokud vám nezbyly akce, soupeř má bojovníky a vám se nechce dokola točit balík kvůli Převelení, jdete si **do sideboardu pro Falešný útok**. Bojovníků máte s jistotou více než soupeř, případně si dojdete přes Odporné do sidu pro další. Teoreticky může mít soupeř Netopýry, ty taky můžete

spárovat přes Falešný útok, nebo si dojít do sidu i pro Loveckou sezónu, poslední akcí vyčistit Netopýry, a potom – finální Falešný útok.

TURNAJ

Ve skupinové fázi šlo zase hlavně o to, podívat se, kdo co hraje, a naučit se hrát vlastní deck.

S Dannym jsem prokecal ohledně strategie značnou část soboty před turnajem, i tak byl v první hře celkem překvapený, že jsem nakonec zvolil TUSNP. V podobném duchu se vedla taky hra s Petrem. Nejvíce kol z celého turnaje se mnou odehrál Martin, kterému se povedlo odvál mi z ruky TUSNP někdy ve 2. nebo 3. kole. Ale vzhledem k povaze Martinova balíku, jsem se nikam nehnal. Martin mě 3x zasabotoval se Soumarem a uhrál proti mně nejvíce bodů. Stihl si vyložit docela dost bojovníků na Stanici, ale došel jsem si pro Falešný útok a dorovnal Luteránem a Mladými strážci bojovníky na Stanici. 3:0.

Z prvních míst přímo postupovali eMH, Zack, Kubas a já. Měli jsme jednu hru volno, takže jsme se šli s eMH do vedlejší „Číny“ strategicky radit. Kachna s rýží.

Čtvrtfinále: První zápas vyřazovací fáze jsem hrál s Typosem, který měl TUSNP v balíku taky, ale neměl ho na tom postavený. Zahrál jsem TUSNP dříve...



Semifinále: Pavel tak nějak vypouštěl, chtěl si jít zahrát vedle s kluky nějakou jinou hru než DT. Kacíř!

Finále: Kubas už měl před finále můj deck přečtený. Viděl jsem u něj kouzla a bál se Zapuzení. I když Kubas věděl, že si má schovávat Šumy na TUSNP, neodolal a vystřílel si šumící karty i se svým „věčně prokletým“ Mladým strážcem. Pak už stačilo jen zahrát TUSNP.

Krátký rozhovor se Zackem tak nějak vystihoval můj pohled na turnaj:

Zack: „*Tebe ten balík baví?*“

Já: „*Nebaví.*“

Zack: „*Ale vyhrává to, co?*“

Tak snad vám nějaké mechaniky přijdou k užítku při přípravě na červnový neomezený Full Tilt Cup. Po tomhle turnaji snad Ty už si nějak poradíš nadlouho neuvídíme...

Na viděnou na dubnovém booster draftu!

-nikotin-

DECK – 62 karet

Luteránský učedník	1
Průzkumný netopýr	3
Mladý strážce (HER)	4
Potulný žoldák	1
Nástupní tábor	2
Archiv Bratrstva	1
Lusitania	1
Komunikační šum	4
Ukradené dokumenty	3
Zkorumpovaní úředníci	1
Ty už si nějak poradíš!	1
Amnézie	4
Missing in Action	1
Žolík	1
Převelení	1
Odporné překvapení	1
Božská inspirace	1
A jedem znovu	1

Věk pokroku	2
Uspíšení požadavku	1
Dar osudu	1
Malá domů	1
Druhá šance	4
Co odvál čas	4
Tajný sklad	4
Pozitivní karma	4
Zlé časy	1
Bohem požehnaný	4
Zbraně nebo máslo?	4

SIDEBOARD – 25 karet

Luteránský učedník	2
Průzkumný netopýr	1
Bauhausská banka	1
Lusitania	1
Neškodná cetka	1
Zajatec	1
Přeprogramován	1
Vlna poctivosti	1
Ruská ruleta	1
Očistný plamen	1
Pokání	1
Lovecká sezóna	1
Ukradené dokumenty	1
Věk pokroku	1
Překvapivá invaze	1
Násilný převrat	1
Věčné prokletí	1
Zanícená zranění	1
Poddejte se	1
Smrtelné zranění	1
Obětní beránek	1
Božská inspirace	1
A jedem znovu	1
Falešný útok	1

VÝSLEDKY

DT TOUR 2019

1. MÍSTO	NIKOTIN	25
2. MÍSTO	KUBAS	20
3. MÍSTO	EMH	17
4. MÍSTO	PAVEL	15
5. MÍSTO	TYPOS	13
6. MÍSTO	OMNI	12
7. MÍSTO	ZACK	11
8. MÍSTO	HONZA	10
9. MÍSTO	DANNY	8
10. MÍSTO	PETR	7
11. MÍSTO	MARTINA	6
12. MÍSTO	BOŘEK	5
13. MÍSTO	GRIZZLY	4
14. MÍSTO	MUAWIJHE	3
15. MÍSTO	MARTIN	2
16. MÍSTO	TOMÁŠ	1
17. MÍSTO	TREVOR	0
18. MÍSTO	BRYAN	0
19. MÍSTO	BORMIN	0
20. MÍSTO	DUX	0
21. MÍSTO	NOVÝ HRÁČ	?
22. MÍSTO	NOVÝ HRÁČ	?
23. MÍSTO	NOVÝ HRÁČ	?
24. MÍSTO	NOVÝ HRÁČ	?

1. TURNAJ: EVEN MORE IN		
1. MÍSTO	NIKOTIN	25
2. MÍSTO	KUBAS	20
3. MÍSTO	EMH	17
4. MÍSTO	PAVEL	15
5. MÍSTO	TYPOS	13
6. MÍSTO	OMNI	12
7. MÍSTO	ZACK	11
8. MÍSTO	HONZA	10
9. MÍSTO	DANNY	8
10. MÍSTO	PETR	7
11. MÍSTO	MARTINA	6
12. MÍSTO	BOŘEK	5
13. MÍSTO	GRIZZLY	4
14. MÍSTO	MUAWIJHE	3
15. MÍSTO	MARTIN	2
16. MÍSTO	TOMÁŠ	1

TOP TEN CORPWARS



1. Burza

Kdyby snad vřazli z Wall Streetu přepadli nás jak saně, poznají záhy lidu hněv, promluví naše zbraně!



2. Ve spárech Zla

Nebo v náruči Dobra?



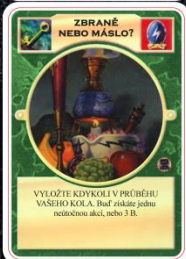
3. Kurmo Utiskovatel

Miláček všech pěti Apoštolů i hráčů Černé legie



4. Pustošitel

Zavolejte doktora, jede velká potvora!



5. Zbraně nebo máslo?

Voda nebo pivo?



6. Skylla

Vybírám a vybírám, vůbec nevím, co jí dám...



7. Pátá kolona

Proč už nemám v knihovně žádné karty?



8. EWS-2 Výstražný systém

Zkouška sírén. Zkouška sírén. Právě proběhla: Zkouška sírén.



9. Strathgordon

Stonehenge po rekonstrukci



10. Titanové doly Merkuru

Ale mladý pane, viděl jste někdy díř? To je díra v zemi, tu vám nikdo nemůže vzít!

Deset vítězných karet získává:

=== Michal "Boras" Borůvka ===

Do konce května pošlete na redakční e-mail svých deset nej karet z expanze Ragnarok!

CORP WARS

PROLOG

Sluneční soustava je jedním velkým bojištěm. Bitevní linie se táhnou od rudých pouští na Marsu až po tropické džungle na Venuši. Války zuří od obrovských jeskynních světů na Merkuru až po mrazivé peklo Pásu asteroidů. Pět znesvářených megakorporací válčí mezi sebou. Fanatičtí vojáci Bratrstva se vrhají do bitevní vřavy proti nemrtvým válečníkům Černé legie, kteří ve jménu svých ďábelských pánů bojují proti všem svobodným živým bytostem. Kmeny na Stanici stále nabývají na síle. Pohanské rituály, proroctví a nakažlivé nemoci znesnadňují jejich ovládnutí a znamenají příliv početných vojsk na zapomenutou planetu. Neexistuje žádný mír. Konflikty utichají, pouze když se protivníci dočasně stahují, aby znovu obnovili své armády před další šílenou srážkou s jejich věčnými nepřáteli...

HISTORICKÝ ÚVOD

Podrobnější historické souvislosti najdete v prvním čísle LDT v recenzi Heresy. Pouze připomeneme, že se jedná o druhou finskou neoficiální expanzi, která

chronologicky patří mezi Heresy a Skullseekers. Vznikla v roce 1998 pouze v anglickém jazyce. Do své rodné řeči ji později přeložila italská komunita pod vedením Marca Bertarelliho, který na konci 90. let odkoupil práva na italskou lokalizaci a dodnes tiskne oficiální edice a vydává neoficiální expanze v italštině (www.mutantchronicles.it).



ČESKÁ LOKALIZACE

V České republice se edice Corporate Wars opět ujal tvůrčí tým Daniel Vostřel, Ivo Kusák a Martin Jurczyk. Překlady za pomoci několika externistů probíhaly od března do května 2018. Grafické zpracování bylo zadáno stejné odborné společnosti jako v pří-

padě Heresy. Hráčům byly karty k dispozici v červnu. Corporate Wars vyšly jako třetí neoficiální a celkově desátá česká edice.

CORPWARS V ČÍSLECH

Celá sada čítá 108 karet z toho 36 bojovníků, 28 speciálů, 11 vybavení, 9 opevnění, 5 Korporačních válek, 4 relikvie, 4 úkoly, 3 aliance, 3 válečné zóny, 3 Černé symetrie, 1 Umění a 1 info karta s pravidly Korporačních válek.

Celkem 23 karet s obecnou ikonou, 13 s ikonou Černé legie, 13 Luteránské triády, 9 Půlměsíce, 8 Synů Rasputina, 7 Bauhausu, 6 Bratrstva, 6 Kapitolu, 6 Kybertroniku, 6 Mishimy, 5 Impeřiálu, 5 Templářů.

NOVÁ PRAVIDLA

Edice Korporační války představuje nový karetní typ. Před vaším prvním krokem dobírání karet můžete prohlásit, že se účastníte Korporačních válek. Ihned poté smíte ve svém sideboardu vyhledat jednu z pěti karet Korporačních válek a vyložit ji do hry. Zároveň smíte vzít ze sideboardu ještě jednu kartu a položit ji pod kartu Korporačních válek. Po odehrání prvního kola (obou hráčů) si tuto kartu můžete vzít

do ruky jako jednu akci. Karty Korporačních válek nesmí být nikdy vyřazeny, navždy vyřazeny ani jinak odstraněny ze hry.



Hrací balíček Korporačních válek smí obsahovat pouze bojovníky, kteří mají stejnou ikonu příslušnosti jako karta vašich Korporačních válek. Všechny ostatní karty mohou mít obecnou příslušnost nebo stejnou příslušnost jako karta vašich Korporačních válek. Během hry je vám dovoleno získávat výhody z karet ostatních hráčů s ikonami jiných příslušností (např. pomocí Ukradených dokumentů). Pro výběr karet ze sideboardu platí během hry stejná pravidla jako pro sestavování hracího balíčku. V průběhu Korporačních válek mohou vaši bojovníci napadnout kteréhokoliv bojovníka ve hře.

Pravidlo Embarga: Během Korporačních válek smíte vyřadit všechny karty, které mají stejnou ikonu příslušnosti jako vaše karta Korporačních válek. Musíte to provést okamžitě po zahrání

těchto karet ostatními hráči a zaplatit 3 B za každou z nich. Toto pravidlo má přednost před běžným průběhem herního kola. Pokud má jiný hráč ve hře stejnou kartu Korporačních válek jako vy, nemůžete proti němu uplatňovat pravidlo Embarga.



Speciál Válečné úsilí navíc doplní váš Válečný fond (který získáte na začátku hry) na původních 25 B za drobný poplatek. A proto bychom nedoporučovali pouštět se do mezikorporačních šarvátek bez vlastní karty Korporačních válek.

VYBRANÉ KARTY

19. Tichošlápek má geniální jméno (autorem je Biggles, pozn. redakce), žel s hratelností to nepřehání. Ábel Oberon, to je jiný klidáš, létá si ve stíhačce a ještě boostuje všechny vaše Archanděly. Speciál Posily jsou na cestě v podobě jedné karty ze sideboardu, která jako zázrakem (za dvě akce) přistane na vrchu vaší knihovny. S Palebnou baterií Bernheim A-7880, vybavením

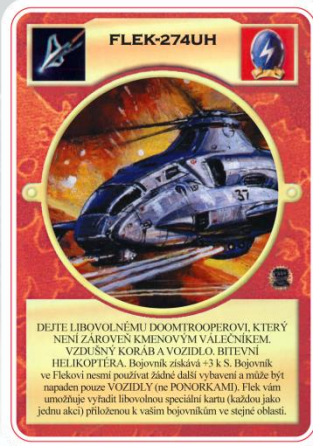
vykládaným do Mužstva, se vašich bojovníků Bauhausu zalekne i sám Trevor Bartoloměj.



Rouhač – zvíře, jezdec, kacír, nebo Luteránek? Všechno dohromady, proto asi způsobuje na bitevním poli takový zmatek. Černá symetrie Tanec na okraji prázdnoty jest Ilianiným darem, který jejího stoupence zachrání před zabitím. Pustošitel, kráčedlo střední velikosti a tank Kybertroniku, jeden z modelů Deathdroida – bojovníci, které zraní střelbou, už si nezaútočí.

Vybavení Flotila Embargo patří do vašeho Mužstva a zajistí, aby protivník netransferoval na Stanici dalšího bojovníka, pokud tam již nějakého má (Doomtropeři Embargo uplatí, Černí legionáři nikoli). EWS-2 Výstražný systém způsobuje, že soupeřovi bojovníci sabotují za polovinu bodů, tzn. čtvrtinu své hodnoty (neboli Potulný žoldák za 160 B!). Stíhací eskadra do třetice, vybavení tentokrát přiložené k válečné zóně, které přidává

obránci +6 k S. Doomtrooper ve vzdušném korábu Flek-274UH může být napaden pouze vozidlem a jako jednu akci odstraní speciál přiložený k některému z vašich bojovníků (MIA, Amnézie, Už ani slovo apod.).



Ve spárech Zla (neboli v hromádce vyřazených karet) se ocitne jedna karta ze hry, vyjma bojovníků, pokud obětujete tento dar Černé symetrie. Greymournská těžká artilerie vám představí, jak těžká může těžká luteránská palba opravdu být.



Významnými osobnostmi se to zde jen hemží: Luteránský arcibiskup a vůdce kmene v jedné pozemské duši, nesmrtelný stejně jako Kardinál Durand a míchající pořadí vrchních 6 karet libovolně knihovny. Montagne, chlap jak HORA, který si dává rudé baretu k snídani a navždy vyřazuje ze hry. Kurmo Utiskovatele netřeba představovat! Prorok Lal Roshan vám za 6 B během útoku zprostředkuje „komunikační šum“, nebo okamžitou neútočnou akci.



Domorodé mutace budou poslouchat každého, kdo má v oblíbené Kmenové válečnický a zaplatí 6 B za útok. Speciál Zbraně nebo máslo? – Chcete okamžitě 3 B, nebo jednu neútočnou akci? Nesmrtelný Severní syn může používat dvě zbraně najednou, s válečnou zónou Sibíř ho smíte vykládat za polovinu a míchá se vám zpět do knihovny, pokud je zabit nebo vyřazen. S opevněním Gulag ho navíc můžete vyřadit (tzn. zamíchat do knihovny) a získat 4 B. Úkol Pyrrhovo vítěz-

ství vám zajistí 5 vítězných bodů za každého vašeho bojovníka vyřazeného mimo soubor.



Je váš Kardinál Dominik zabit v souboji? Nevadí, těsně před smrtí na sebe sešle kouzlo Reinkarnace, protivník získá pouze polovinu bodů a Dominik putuje na vrch vaší knihovny (a jedem znovu). Úskočná Skylla překvapí své protivníky buď imunitou vůči Umění, autokillem, nebo prvním útokem (stačí si jen vybrat). Mezihvězdná loď Lusitania čili létající Archiv Bratrstva.



Kanálník aneb věčný obránce všech Černých legionářů.



Na získávání bodů osudu jsou zaměřeny především dvě karty: opevnění Burza neboli Pozitivní karma jednou za kolo a válečná zóna Titanové doly Merkuru alias zdvojený Průmyslový komplex. Dozorčí má pod kontrolou každý střelecký souboj – dvakrát, s autokillem. Také tato sada má hned od začátku adeptku na turnajový zákaz, je jí speciál Pátá kolona vyřazující z protivníkovy knihovny až 18 horních karet za kolo (v expanzi Heresy šlo o Luteránské orákulum, proroka vyřazujícího karty z ruky).

ZVLÁŠTNOSTI

Prémiovou kartou se jménem ilustrátora se stal Kurmo Utiskovatel (v Heresy Major Draco), který je vyobrazen na ilustraci Valpurgius od nikoho menšího než Paul Bonner.

I tato expanze měla svůj nevydařený obrázek a českou kartu Sabotér tak bude (namísto ninji

se samopalem) navždy provázet zakrslý proradný legionář z ilustrace Venus opět od Paula Bonnera (bez něho by to jednoduše nebylo ono).

CELKOVÉ HODNOCENÍ

Velkou zvláštností a výrazným rysem CorpWars je přítomnost mnoha korporálních Doomtrooperů a Kmenových válečníků současně, kteří (jak už je zvykem) nesmí opustit Stanici. Hodnoty kolem čísla 6 z nich činí poměrně snadno vyložitelné bojovníky s mnoha užitečnými schopnostmi.



Další nespornou předností této sady je její hratelnost čili použitelnost v běžné hře – třetinu karet tvoří bojovníci rozličných vlastností, mnoho karet na získání bodů osudu, speciál přidávající okamžitou neútočnou akci, aliance kmenů a korporací, relikvie pro Kmenové válečníky, silné Symetrie apod. Jednou větou: Ideální sada do sealed decků a booster draftů.

Při srovnání expanzí Heresy a Corporate Wars se pravděpodobně neubráníme pocitu, že karty druhé jmenované jsou pro hru přitažlivější. V Heresy je několik extrémně silných karet, které při zahrání správným způsobem ve správný okamžik přinesou rozsáhlé škody nebo výrazné výhody, avšak dosažení této konstelace je často velmi vrtkavé (např. EDK-4 Soudný den, Průlom, Skryté plavidlo).

CorpWars jsou oproti tomu vyváženým karetním setem, který nepostrádá ani hratelné řadové kusy, ani silné či univerzální exponáty do vítězných balíčků. Karty Korporačních válek a jejich pravidla jsou novým strategickým prvkem příjemně rozvíjejícím hru jak díky obnovitelnému Válečnému fondu 25 B, tak dalším herním kombinacím.

Corporate Wars jsou teprve v testovacím módu – zažily jeden booster draft a jeden klasický turnaj, proto přejeme hráčům příjemnou zábavu a hodně kreativity při zkoušení nových karet!

-danny-



RETRO

REPORT

Coppa di Spaghetti Cup byl čtvrtým turnajem a také druhým booster draftem DT Tour 2017. Proběhl 1. října v pražské herně Mephit a jeho vítězem se stal zkušební hráč a šprýmař Jan Bubeník. Rozbalovaly se karty expanzí Warzone, Golgotha a Apocalypse, většina boosterů byla italských, ale jako obvykle platily texty českých karet.

Sobota – pozdě večer

Manželka se mě snaží namotivovat. Prý jsem už z Prahy dlouho nic nepřivezl a kdoví, kam že to vlastně v neděli jezdím. Byla opravdu přesvědčivá, a tak jsem slíbil, že pohár přivezu.

Neděle – před turnajem

Ráno jsem vstal, jako obvykle nesnídám. Snídani si koupím cestou, abych měl důvod se stavět na pumpě. Na místo dorážím jako první, a tak si můžu ještě počkat před hernou. Postupně se trousí staří známí i lidé, kteří se přidali až v poslední sezóně. Pak už to jde ráz na ráz. Zaplatím startovné, sednu si na místo, které jsem si vlastně sám vybral, a už se jde na rozbalování karet. Jako pokaždé mi vůbec nic nechodí. Slyším nadšené výkřiky, každý má štěstí víc než já. Roz-

baluji další a další balíčky a doufám, že se i na mě usměje štěstí. A jak tak doufám, tak mi balíčky došly. Zkousím svou oblíbenou taktiku dokoupení dalšího balíčku, ale Zack je neblomný. No, nezbyvá tedy než si z toho mála, co mám, postavit nějaký balík, který snad vše neprohráje.

Neděle – turnaj: Skupina

Jsem sice nasazený jako první ve skupině, ale to na turnaji nic neznamená a na booster draftu už vůbec nic. Ve skupině proti mně stojí armády mishimských válečníků, kterým soupeři ještě dodávají síly KI. Naštěstí mám spoustu Vnitřního studu a Yomurových amuletů, a tak se mým slabým válečníkům nakonec podaří projít vítězně první bitvou. Další jde proti mně Padlar, jeho nechutně silný balík prostě nejde porazit a navíc mi karty vůbec nechodí. Rychle si vybuduje mocný náskok. Musím přistoupit k ceně nejvyšších obětí, pro vyšší dobro se musí obětovat Mistři stínů. Padlarovi bojovníci se naštěstí neštítí Špinavé práce. Další boj, ani nevím kolikátý, se mi podaří ukecat. V prvním kole vyloším Evu Valmonte, poté udělám pár vítězných bodů a se soupeřem se dohodnu, že jsem vyhrál. Skupinu se mi nakonec podařilo vyhrát s plným počtem vítězství.

Neděle – turnaj: Boj o titul

K mému velkému štěstí se můj soupeř pro osmifinále Zack věnuje ještě čtení do míče a musel odejít na zápas. Tím

jsem zázračně postoupil dál. Další boje byly kruté, ale nakonec se mi vždy podařilo nějakým záhadným způsobem zvítězit. Nemožné se stalo skutkem a já jsem hrál ve finále. Moje taktika vyložit Opotřebením vzala ihned za své. Soupeř proti mně vyložil Přebytky a já věděl, že je se mnou zle. Moji bojovníci neměli nejmenší šanci proti Černé legii, která se schovala za Opevněnými zákopy, kde se vršilo jedno vybavení za druhým. Soupeřovi už nechybělo moc, aby jeho bojovníci dosáhli obrany kolem 100 bodů. Moje šance na výhru se tenčily stejně jako moje knihovna. Dva mí Mistři stínů se již obětovali. Sice jsem vedl, ale nebylo jak dorazit posledních pár bodů. Poslední karta v knihovně, poslední šance. A je tu Odporné překvapení a Špinavá práce je tím znovu ve hře. Můj poslední bojovník, zraněný Yurichiro, se vydává vstříc svému osudu. Jeho smrt mi přináší zbylé vítězné body.

Neděle – turnaj: Vítězství

Děkuji všem za pěkné hry a přebírám plaketu s italskou kartou Kalistonianský tanečník. Doufal jsem v pohár, ale ten mi nebyl souzený. Snad bude plaketa manželce stačit. Loučím se s ostatními hráči, kteří si počkali na závěrečnou bitvu, a vydávám se zpět na sever. Po cestě již spřádám plány na turnaj do Olomouce. Doma mě manželka pochválí a dojde i na odměnu...

-honza-

ROZMYSLI SI VIAŘENKO ROZMYSLI!

Jako dalšího jsme oslovili člověka, který přeložil první čtyři edice Doomtrooperu a byl jedním z šéfredaktorů Legendy. Díky jeho spásnému zásahu vyšla česká edice Mortificator jako třetí v pořadí (tzn. dříve než oficiálně třetí Warzone), aby ji naši reprezentanti mohli hrát na mistrovství světa ve Stockholmu.

Rozhovor: Robert Chudý

Herní přezdívka: Robert Louise

Věk: 43

Stav: ženatý

Potomstvo: kluk a dvě holky

Zájmy: sci-fi, deskovky, věda

Oblíbené deskové, karetní, popř. počítačové hry: na počítači Civilizace až do čísla 4, Age of Empires, Starcraft... ale na hraní na počítači už nějaký ten rok nezbývá čas. Herní čas věnuji deskovým hrám, namátkou: Teotihuacan, Clans of Caledonia, Tzolkin, Concordia, Brass, Imperial

Oblíbené knihy / oblíbení spisovatelé, ilustrátoři, popř. další umělci spojení s herním „průmyslem“: nejoblíbenějším spisovatelem je u nás ne tolik známý Charles Sheffield, ze současných mě uchvátí Ben Aaronovitch

Jak a kdy vznikla tvoje spolupráce s Blackfirem a jak dlouho trvala?

Do Blackfiru jsem nastoupil jako zaměstnanec v létě 1995. Přivedli mě tam dva spolužáci ze základní školy (Ráťa a Honza), kteří tam už předtím pracovali pár měsíců. Nastoupil jsem tam jako kluk se zájmem o hry, který umí anglicky. Ti mí dva spolužáci fungovali především jako prodejci, navazovali kontakty se sci-fi knihkupectvími po celém Česku, kterým jsme pak dodávali hry, což znamenalo v první řadě Magic. Pamatuji, že se pro ně párkrát půjčilo auto a oni objížděli menší města a ve sci-fi knihkupectvích ukazovali hry a knížky, co můžeme nabídnout. Což bylo velmi úspěšné, knihkupci měli o naše hry zájem. Největší problém, na který Blackfire tehdy narážel, bylo, že jsme neměli pevnou linku a nakonec jsme byli nuceni pořídit si pekelně drahý mobilní telefon, protože natažení drátu bylo tehdy pro Telecom záležitostí na několik let...

Já byl najat jako obecná podpora a „expert“ přes hry. V Blackfiru byla k dispozici řada deskových a hlavně karetních her, co tehdy vycházely (ne v Česku), s velkou částí z nich jsem se seznámil a nastudoval je. Byly k dispozici i příručky různých her na hrdiny, nicméně ty jsem (kromě Shadowrunu, který jsme vydávali v češtině) nestudoval, to pro jednoho člověka nemělo význam.

Jakým způsobem ses podílel na vydávání Doomtrooperu?

Když jsem přišel do Blackfiru, bylo už domluvené s Target Games, že budeme vydávat český Doomtrooper a měli jsme už i dodaný překlad (nevím přesně od koho, každopádně jsme se na něj pak už nikdy neobrátili...). Překlad byl docela špatný a bylo potřeba dost korektur, do kterých jsem se zapojil. U všech tří rozšíření si pak myslím, že jsem dělal překlad sám, i když úplně jistý si tím nejsem. Každopádně si pak pamatuji, jak jsme v Blackfiru seděli v kroužku, četli nahlas ty překlady a občas se rozvínil brainstorming a vymysleli jsme společně něco originálnějšího. Ono se pořádně tehdy nedalo najít někoho, kdo by tu hru dobře znal, a přitom uměl

dobře anglicky. Hráči, co uměli dobře anglicky, hráli Magic a na Doomtrooper se občas dívali trochu spatra. To nebylo jen v Česku, takhle to podle všeho fungovalo i v dalších zemích, co si pak pamatují z mistrovství světa ve Stockholmu.

Jak probíhala komunikace a spolupráce se švédskými Target Games?

Komunikace a spolupráce byla vždy přátelská a přívětivá, ale fakt je, že byli strašně nespolehliví. Slibované termíny dodání se posouvaly o týdny, což nás především u Inkvizice hrozně vykořejovalo. Sami jsme na to byli natěšení, naslibovali jsme hráčům i knihkupcům distribuci od data, kdy nám to slíbili Targeti, a pak skutek utek a táhlo se to přes měsíc. Byla z toho i nějaká zlá krev. Každopádně jsme se poučili, že termíny od Targetu musíme brát s hodně velkou rezervou a knihkupcům jsme pak už neslibovali něco, co jsme zatím neměli fyzicky alešpoň na cestě.



Target Games tehdy po celosvětovém úspěchu Magicu přišli s Doomtrooperem a výborným modelem, který jim umožnil vydat hru v řadě malých jazyků, co Wizardům (vydavatel Magicu) nestály za námahu. Targeti připravili arch s grafikami karet, poslali to svým zákazníkům v jednotlivých zemích, ti

si udělali překlad a doplnili do archu, co poslali zpět Targetům. Targeti pak objednali společný tisk karet několika jazyků s tím, že v tiskárně jen párkrát vystřídali archy, ale jinak to tiskli v jedné dávce. Dosáhli tak na velkoobjemový tisk s rozumnou jednotkovou cenou, což jinak v těch jazycích nikdo nezvládl. Neměli pak konkurenci, protože žádná jiná karetní hra obvykle v tom jazyce neexistovala. Ten model byl každopádně výtečný.

Realizace měla bohužel své mouchy. Hlavní problém byl to, že když jeden jazyk z deseti měl nějaký problém s dodáním archů (což vždycky někdo měl), tak na něj všechny ostatní jazyky musely čekat, což vedlo k těm hrozným průtahům. A také se jim někdy vytištěné karty při balení pomíchaly a v balíčku pak byly karty v jiném jazyce, než měly být (pozn. redakce: jednalo se např. o část boosterů Mortificator, v nichž byly uncommony ve švédštině – Blackfire je tehdy hráčům měnil za české promo karty).

K dodávání toho archu s grafikami bych ještě pro mladší ročníky nastínil, jak jiný to byl tehdy svět. Ten arch byl filmový snímek o rozměrech cca 5 x 5 cm vytištěný ve vysokém rozlišení. To, co by se dnes poslalo e-mailem za pár sekund, se tehdy muselo zabalit a poslat přes DHL nebo podobně do Švédska, přičemž bylo nutné k tomu vyřídít celní řízení a stálo to snad ke dvěma tisícům. Když jsem takhle kolegovi pomáhal s touhle úřednicinou, zůstal ve mě trvalý pocit zhnusení z celníků, ani ne tak kvůli clu, ale kvůli té úřední šikaně a zbytečnosti. Každému, kdo dnes tvrdí, že EU je zbytečná a že by nám bylo lépe bez ní, bych přál užít si tuhle úřední šikanu spojenou se „suverenitou“ hranic...

Jestli si dobře vzpomínám, byl jsi jednu dobu dokonce šéfredaktorem Legendy. Co vše to obnášelo?

Šéfredaktorství Legendy na mě tak nějak „spadlo“. První Legenda vyšla bez mého přičinění. Krátce po nástupu mě šéfová vzala k původnímu šéfredaktoru Dannymu Nezmarovi, který právě dokončil nalámání textu, abych se podíval a poučil, jak taková příprava časopisu technicky probíhá. Každopádně

ně když první Legenda nebyl okamžitý hit, ostatní vydavatelští partneři (Altar a Veverka) z toho vycouvali a Legenda zůstala Blackfiru. Tam pak padlo po pár měsících rozhodnutí, že bude vydávání pokračovat, i když to asi bude ztrátové – v rámci propagace „ekosystému“ kolem našich her. Tak jsem se stal šéfredaktorem a zajišťoval obsah a jeho technické zpracování. Nikdy jsem ovšem nezískal žádného inzerenta kromě Blackfiru, takže Legenda to měla pod mou taktovkou stále nahnuté, jestli ta ztráta nebude až příliš a nepřestane se vydávat.

Legenda se pak tedy točila kolem her vydávaných a dovážených Blackfirem, což znamenalo hlavně Magic a Doomtrooper, pak Shadowrun (cyberpunk-fantasy hra na hrdiny, kterou jsme vydali v češtině, i když jen základní příručku, bez rozšíření) a Rodinný podnik (rodinná karetní hra, které jsme měli nesukutečné množství, protože jsme špatně odhadli zájem a natiskli jí moc). Později jsme také distribuovali karetní Star Wars a Pána prstenů.

Během našeho předchozího telefonátu ses zmínil, že jsi navštívil několik oficiálních turnajů v DT včetně mistrovství republiky. Jaký jsi z toho měl pocit, jaká byla atmosféra?

Naprosto fantastická byla atmosféra úplně prvního turnaje, který v Olomouci uspořádal knihkupec Netopejr (Karel Petřík) na podzim 1995. Sjelo se pár desítek hráčů z celé země, Netopejr domluvil na víkend školu se spaním na spacácích v tělocvičně. Už si ani nepamatuji systém, každopádně se nějak hrálo v sobotu do večera a neděli se mělo pokračovat od devíti hodin. V tělocvičně se nějak dál mimoturnajově hrálo a pařilo asi do tří, pak to postupně utichlo a zalehlo se. Ráno přišel do tělocvičny Netopejr s dalšími Olomoučáky, co spali doma, a zařval „Válečníci, přestaňte se válet!“. Bylo už po deváté a všichni v tělocvičně koukali jako vyorané myši...

Mistrovství republiky se pak konalo někdy na jaře 1996 v Praze, a přestože mělo hráčsky rozhodně vyšší úroveň, atmosférou a hravostí se olomouckému turnaji nevyrovnalo. V Praze se hrálo o hrazenou cestu na mistrovství světa do Švédska, takže to

nebyla čistě amatérská věc pro nadšence, bralo se to velmi vážně a občas vzplanuly vášně, čemuž napomáhala nejednotnost výkladu některých pravidel a efektů různých kombinací karet.

Zajišťoval Blackfire také turnajové rozhodčí? Doomtrooper je hrou, u níž dodnes vznikají spory o pravidla. Jak tehdy probíhalo „ladění“ pravidel nebo jejich příprava na turnaje (ve spolupráci s Target Games, vlastní dedukcí apod.)?

Rozhodčí jsme zajišťovali pro námi pořádané nebo podporované turnaje a byli jsme to vždycky já a ostatní kamarádi z Blackfiru (neškolili jsme žádné externí rozhodčí, jako se to například dělalo pro Magic). A spory o pravidla byly vždycky. Tvůrci podle mě při vymýšlení nových karet příliš popouštěli uzdu fantazii a snažili se, aby karty byly zajímavé, na úkor domýšlení dopadů vzájemného vlivu různých kombinací karet. Obzvláště si vzpomínám na ten turnaj mistrovství republiky, kde se hrálo o postup do Švédska. Moje role rozhodčího tam nebyla snadná a docela mě to občas stresovalo. Musel jsem tam rozhodovat pře, kde jsem si sám nebyl úplně jistý, nicméně bylo třeba rozhodnout a na rozhodnutí trvat, jinak by se samozřejmě turnaj rozpadl.

Podpora ze strany Target Games ohledně vyjasňování pravidel bohužel moc neexistovala, nebo alespoň já si na nic nepamatuji.

Zde si nejsem jistý, proto se raději zeptám. Byl jsi v roce 1996 na Mistrovství světa ve Stockholmu, jediném to Mistrovství světa v DT? Pokud ano, vybaví se ti nějaké zážitky, popř. detaily ze samotného turnaje a celé této jedinečné události (atmosféra, setkání s tvůrci hry, průběh akce apod.)? Pokud ne, co ti utkvělo v paměti z vyprávění ostatních?

Na mistrovství jsem byl, to bylo nutné. Vydavatelé Doomtrooperu ze všech zemí tam přijeli se svými týmy vítězů mistrovství v dané zemi a museli dohlížet na své koně. Obecně v řadě zemí platilo, že Doomtrooper oslovil hráče, které u kamarádů zaujal

Magic, ale nevládali ho hrát, protože neuměli anglicky. Pustili se pak naplno do hry, která vyšla v jejich jazyce. Velká část hráčů tak neuměla anglicky, navíc všichni hráli s kartami ve svých národních jazycích. Velmi často, když nastal nějaký spor nebo nejasnost mezi hráči, museli přiběhnout příslušní vydavatelé, kteří se domlouvali s hráči a následně se domlouvali mezi sebou. Bylo to trochu bizarní, nicméně atmosféra tam byla obecně přátelská a konstruktivní, takže společensky to bylo velice příjemné. Cítil jsem se tam skvěle, mnohem lépe než na republikovém turnaji, což bude hlavně tím, že tady jsem nebyl rozhodčí, ale zástupce a podpora našich hráčů. Rozhodčí tam dělali Targeti a tím, že vlastně rozhodčí nekomunikoval obvykle přímo s hráčem, ale přes vydavatele z dané země jako prostředníka, se veškeré vášně utlumovaly, i když samozřejmě sporů bylo dost.

Z večírku si tam pamatuji autora původních pravidel Bryana Wintera, který jako host u přípitku sdělil, že má radost z takového počtu hráčů, ale že on sám už Doomtrooper nedělá, takže nám nemůže s ničím poradit. Přišlo mi to takové trapné...

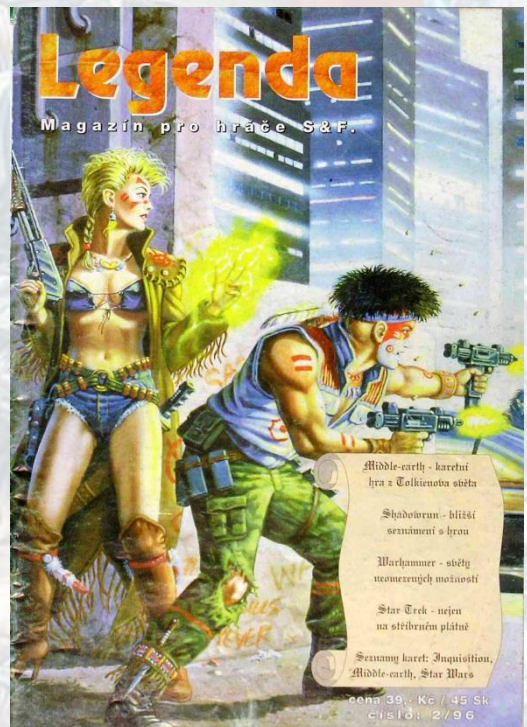
Je to hloupé, ale z našich reprezentantů si jménem pamatuji jen Karla Oratora, nezletilého eléva, kterého s námi rodiče kupodivu pustili. Neuměl anglicky, ale hrozně ho zajímaly různé karetní hry (jiné než Doomtrooper), co nám tam Targeti věnovali, takže pak celou cestu zpět mi strkal pod nos různé karty, abych mu je přeložil. Další s námi jel jeden třicátník (tehdy mi připadal hrozně starý...), který jako podporu bral s sebou manželku (ta karty neprožívala, brala to jako výlet do Stockholmu). U dalšího hráče si vybavuji tvář a že to byl skvělý člověk, ale jméno a další podrobnosti už zůstávají v mlze.

Pokud jde o to, jaké tehdy hráli karty a taktiky, tak to bohužel nemohu podat svědectví. Myslím, že ani tehdy jsem to moc nevnímal. Když chce člověk tyhle karetní hry hrát špičkově, musí tomu věnovat hodně času a proniknout do hloubky herních mechanismů. Takováhle specializace nikdy nebyla

moje parketa – nevěnoval jsem moře času jedné hře, znal jsem pravidla hodně her a uměl je hrát, ale nijak špičkově.

Jakou literaturu jsi tehdy četl a kteří autoři tě ovlivňovali? Podle mě to mělo velký vliv na překlady karet, především na jejich názvy. Některé z nich mi připomínají jazyk série Nadace od Isaaka Asimova...

Já jsem vždycky četl sci-fi, čtu ho až doposud, nicméně tahle otázka mě trochu zaskočila – nejsem si vědom, že bych se při překladu karet inspiroval nějakou konkrétní literaturou. Je fakt, že několik Nadačí jsem přečetl, takže možná něco z podvědomí se mohlo proklubat. Nebo se to mohlo dostat od ostatních lidí v Blackfiru – vždycky jsme překlady jedno odpoledne četli společně a diskutovali nad nimi.



Ilustrace obálky Legendy 2/96 je opravdu od Larryho Elmora, jedná se o ilustraci pro obálku 2. edice RPG Shadowrun z roku 1992 (čest svobodný maríně!)

Vzpomeň si na nějaké svízele, details, humorné bizarnosti, které tě během překládání karet potkaly?

Nějaké bizarnosti byly v původním překladu úvodní série, co jsme museli opravovat v rámci korektur, např. „Out of Ammo“ – „Pryč z Amma“. Přitom ten název karty se překládal společně s jejím popisem, kde bylo správně přeloženo, že došly náboje.

Jinak já potom při svých překladech jsem k tomu přistupoval dost volně s důrazem na faktickou správnost významu, nikoli doslovný překlad (Rozmysli si, Mařenko...). V jednom případě (nebo aspoň já nevím o více) jsem se možná utrl ze řetězu až příliš, když jsem na počest vítěze českého mistrovství přeložil kartu nějakého Černého legionáře (byl to něco jako Sundancer – Kalistonianský tanečník, pozn. redakce) jako Orator. Ani jsem se ho předem nezeptal, byla to čistě moje iniciativa. Tam do toho pak zasáhla moje nadřízená a opravila to zpět na standardní překlad originálu.

Proč jsi odešel od Blackfiru a čemu ses věnoval potom?

Já jsem v Blackfiru pracoval souběžně se studiem vysoké školy (jaderná fyzika), nicméně hry si užívaly stále více mého času a já pak tu školu přestal stíhat. Proto jsem dal výpověď a zkusil se vrhnout zpět na studium, i když před opakováním ročníku mě to nezachránilo. Moji pozici v Blackfiru po mě převzal kamarád Michal Srba, který k tomu přistupoval s možná ještě větším nadšením než já, a když se mu to zkržilo se školou, tak to škola nevyhrála... Já jsem pak ještě pokračoval ve spolupráci s Blackfirem asi dva roky, kdy jsem externě dodával různé překlady. Vedle různých drobností jsem pro Blackfire přeložil hru Chronopie, což byla hra miniatur (styl Warhammer) ze světa švédské hry na hrdiny Drakar och Demoner (opět Target Games, pozn. redakce). Je mi líto, že z jejího vydání sešlo. Měla opravdu zajímavou legendu v pozadí a hlavně byla herně vyvážená – na rozdíl od hry Warzone ze světa Mutant Chronicles, která měla skvělé modely (malovat je byla dobrá zábava), ale herně nebyla dotažená.

Jaký je tvůj oblíbený herní typ (tzn. deskovky, karetky, PC hry, wargaming atd.) a žánr (tzn. ústřední téma – horror, fantasy, sci-fi, detektivní atd.)?

Mým oblíbeným typem jsou deskové hry, eurovky. Pokud jde o téma, tak mám rád sci-fi a fantasy, nicméně u těch deskovek jako nejdůležitější vnímám, jak to funguje herně – jakou roli hraje náhoda, co se dá či nedá naplánovat a podobně. Dobré téma je pak k fungující hře příjemný doplněk, ale bez dobrého fungování herního mechanismu samo téma nic nezachrání.

Jak se nyní realizuješ na poli deskových a karetních her, popř. celého herního odvětví (včetně PC her)?

Chodím hrát deskovky s partou čtyřcátníků pravidelně každý týden. Každý rok se i účastníme turnaje Čtyřpohár, ze kterého jsme dvakrát postoupili na mezinárodní scénu a zajeli si na mistrovství Europamasters do Essenu (já se prostě nemůžu nepochlubit...).

Také překládám pravidla k deskovkám, když je to na turnaj potřeba – přeložil jsem takhle deskové hry Sylla, Steel Driver, London 2nd edition a nejnověji GuGong.

Chtěl bys něco vzkázat současné místní komunitě Doomtrooperu nebo všeobecně čtenářům současné / bývalé Legedy?

Určitě držím palce, ať si dále namáhají mozkové závity při sestavování balíčků a užívají si hraní pozdě do noci s protihráči tváří v tvář namísto tváře zalité namodralým světlem monitoru.

Díky moc za rozhovor a nadčasové přání všem současným hráčům!

-danny-

ČASOVÁNÍ A ETIKETA

Pokračujeme v seznamování s druhoedičními pravidly Bryana Wintera. Přestože jejich poslední aktualizace byla provedena 3. září 2002, tedy před pěknou řádkou let, mnoho hráčů se jimi neřídí nebo jejich existenci ani netuší. Nespornou výhodou těchto pravidel je jejich ucelenost, vyváženost a snadná vyhledatelnost (thewinternet.com/doomtrooper/rules). Tvůrce hry sepsal tato pravidla na základě praktických zkušeností a vlastních představ o vylepšení, a vnesl tak do sporných situací a výkladů jednotlivých karet alespoň trochu světla (osobně bych řekl, že do nich doslova zamířil světlometem).

Ve hře DOOMTROOPER se všechny karty (efekty) vyhodnocují v tom pořadí, v jakém byly zahrány. Nejprve hraje karta osoba, jejíž kolo probíhá.

Zahrát kartu (efekt), aniž by jiný hráč měl šanci reagovat, není možné! **Hráči mají VŽDY možnost reagovat**, ale o reakci se jedná pouze tehdy, pokud reakční karta ovlivňuje danou kartu přímo.

Příklad: Na speciální kartu způsobující zranění je možno reagovat např. KOMUNIKAČNÍM ŠUMEM (ovlivňuje typ karty) nebo kartou, která zabraňuje, ruší nebo léčí zranění (ovlivňuje efekt karty).

Pokud je zrušena libovolná karta hraná KDYKOLI, **vracíte se do okamžiku před jejím zahráním**, tzn. můžete ji zahrát znovu, nebo reagovat jinak.

Příklad: KOMUNIKAČNÍ ŠUM zrušený LUTERÁNSKÝM UČEDNÍKEM můžete vyloužit znovu, nebo na předtím zahranou speciální kartu reagovat UKRADENÝMI DOKUMENTY.

Příklad: ZJEVNÉ PŘEDURČENÍ zrušené VĚŠTECKÝM TALISMANEM můžete vyloužit znovu.

Chcete-li reagovat speciální kartou hranou KDYKOLI, musíte ji mít ve svém listu. Chcete-li reagovat kouzlem Umění (sesílaným KDYKOLI), nemusíte ho mít v ruce a můžete ho vyhledat pomocí VYVOLÁNÍ KOUZLA (např. ZAPUZENÍ jako reakci na KOMUNIKAČNÍ ŠUM).



Pořadí reagujících hráčů se určuje podle běžného herního pořádku. Jestliže by daná karta ovlivňovala konkrétního hráče, má

tento možnost reagovat jako první. Pokud tak neučiní, mohou reagovat ostatní hráči v příslušném pořadí.

Podrobný průběh hráčova kola:

Začátek kola (hraje se karty a vyhodnocují efekty vztahující se k ZAČÁTKU KOLA)

KDYKOLI

Dobírání karet

KDYKOLI

První akce

KDYKOLI

Druhá akce

KDYKOLI

Třetí akce

KDYKOLI

Odhazování karet

KDYKOLI

Konec kola (hraje se karty a vyhodnocují efekty vztahující se ke KONCI KOLA)

Kolo dalšího hráče...

Důležité je ještě jedno pravidlo: **Pokud zahrajete jakoukoli kartu, musí mít na hru vliv**. Není možné hrát tzv. „pálení karet“, abyste si uvolnili ruku. Konkrétně řečeno, nemůžete zahrát kartu týkající se bojovníka, pokud ve

hře žádný bojovník není, nebo vyložit kartu povolenou pouze v souboji, jestliže právě žádný souboj neprobíhá.

Na turnajích bychom též měli ctít základní pravidlo všech karetních her: **Zahraná karta již nelze vzít zpět do ruky a zůstává ležet na stole** (tzv. „leží, běží“).



KARTY HRANÉ KDYKOLI

Jako první může zahrát kartu **KDYKOLI hráč, jehož kolo probíhá**. Teprve když to učiní (nebo řekne, že nic nehraje), může něco zahrát následující hráč atd. Kdyby např. dotýčný začal hned po dobírání karet se svou první akcí, mohl by ho kdokoli vrátit a zahrát kartu **KDYKOLI**. Pokud by to chtělo udělat více hráčů, tak v příslušném pořadí. Hlavní hráč se tímto přehlédnutím samozřejmě připravil o možnost hrát kartu **KDYKOLI** jako první.

Pokud všichni hráči odsouhlasí, že nic hrát nebudou, postupuje se dále. Hlavní hráč se teď již nemůže rozhodnout dodatečně

něco zahrát. Jestliže však alespoň jeden hráč něco zahrál, pokračuje se ve vykládání **KDYKOLI** dál, dokud neproběhne jeden celý koloběh, kdy všichni hráči odsouhlasí, že nic nehrají.

V průběhu souboje je pořadí takovéto: Nejdříve hraje karty **KDYKOLI** útočník (nemá-li obránce první útok, viz níže), po něm obránce, a pak další hráči podle klasického pořadí.

Jestliže má v určité fázi kola proběhnout více efektů současně (to se vztahuje zejména k začátku a konci kola), postupuje se následovně: Nejprve se vyhodnotí globální efekty ovlivňující celou hru, resp. všechny hráče. Následují efekty způsobené protihráčem. Jde-li o efekty více protihráčů, postupuje se podle klasického herního pořadí, tj. nejdříve se vyhodnotí efekty toho protihráče, který má své následující kolo nejbližší. Poté jsou na řadě efekty spoluhráčů. Nakonec se provedou efekty toho hráče, v jehož fázi se toto děje. Má-li současně proběhnout více takovýchto efektů, volí si jejich poslušnost.

Příklad: *Martin má ve hře PRŮMYSLOVÝ KOMPLEX (při kroku dobírání karet získává 3 body osudu) a jeho soupeř Honza mu přiložil kartu ODSOUZEN K ZÁHUBĚ (při kroku dobírání karet ztrácí 3 body osudu, nemá-li již žádné, je tato karta vyřazena). Martin má 3 body osudu a nyní nastává jeho krok dobírání karet. Nejprve se tedy vyhodnotí ODSOUZEN K ZÁHUBĚ. Martin*

ztrácí své 3 body osudu, a protože již žádné nemá, karta ODSOUZEN K ZÁHUBĚ se vyřazuje. Pak se provede efekt PRŮMYSLOVÉHO KOMPLEXU a Martin získá 3 body osudu, které může ihned využít.

První útok. Někteří bojovníci mají schopnost prvního útoku. To znamená, že jejich vlastníci mají možnost aktivovat a hrát karty jako první, a to i tehdy, jsou-li jejich bojovníci v pozici obránců. Nejprve se tedy vyhodnotí útok bojovníka s touto schopností, protivník může útok opětovat teprve tehdy, pokud přežije.



Střetnou-li se dva bojovníci s touto schopností, ta se navzájem vyruší a souboj probíhá klasicky (i v případě, že by některý bojovník měl první útok zajištěn z více zdrojů). Výjimkou je případ, kdy je na kartě uvedeno, že bojovník **VŽDY** útočí jako první – toto má přednost před „obyčejným“ prvním útokem.

-danny-

Keď Mutant Chronicles strefne Cthulhu

Ako všetci vieme, CCG Doomtrooper nebola prvou hrou z univerza Mutant Chronicles. Predchádzali ju stolové hry Siege of the Citadel či ešte predtým Blood Berets, ktoré zasa vychádzali z pôvodného RPG systému tohto univerza. A ten sa dožil dnes už tretej edície. Pár rokov dozadu sme na DT Campe zorganizovali so mnou ako GMom (teda Dží-Emom a la Game Masterom, čiže Pánom jaskyne v zaužíva-nej češtine) prvú hru dobrodružstva v tomto systéme (podľa pravidiel druhej edície) a niektorí sa chytili natolko, že požadovali ďalšie dobrodružstvo. Martenssenova požiadavka bola: „Nech je to hororové, niečo ako Cthulhu.“ Viac hororiť nemusel.

Hrali sme v Olomouci paralelne k Turnaju majstrovstiev ČR v Doomtrooperi, ktoré bežalo od 2. novembra, a tak sme sa spolu s Alakhaiom a Martenssenom ocitli spoločne v posthalloweenskej atmosfére: Vittoria a Carlos Franco de la Piedra pozývali našich hrdinov – bauhauskú aristokratku Evu Stahler a bauhauského gavaliera Martenssena na spoločenskú udalosť roka –

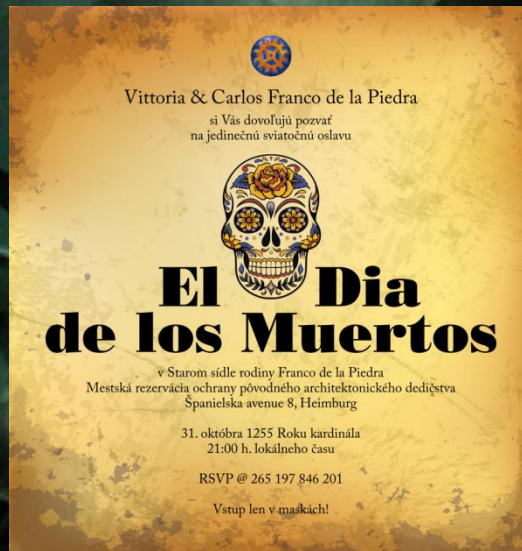
oslavu El Dia de los Muertos. Krátko po príchode v prastarom sídle rodiny, ktoré sa nachádza v historickej rezervácii Heimburgu, ich privítala samotná Vittoria, ktorá otvorila oslavu hrou na hľadanie indícií pomocou hádaniek. Na víťaza čakala krásna odmena, a tak sa naši hrdinovia vrhli do hľadania náznakov a odhaľovania tajomstiev domu, počas ktorých odhalili tajnú knižnicu, v ktorej naši okrem starých zakázaných kníh aj dve stratené deti, ktoré ale nik okrem nich nevidel. (Ups.) Zároveň ale zaznamenali, že v dome sa pomaly začali strácať hostia. Jeden tu – druhý tam – a po výlete do záhrad za domom, do ktorých videli zmiznúť nejakú osobu v sutane s kapucňou ťahajúcu za sebou telo, odhalili aj tajnú kobku rodiny nachádzajúcu sa pod altánkom na vŕšku za domom.

dve stratené deti, popr. ich kostry. Až odtiaľ sa dostali do podzemia domu, kde odhalili kultistický spolok pod vedením Vittorie a neskôr sa dostali do hlbších puklín Venuše pod domom... a tam sa stretli s obrazom ešte väčšieho zla, ktoré bolo krátko pred prebudením. Veď, kto by pomyslel na to, že technológia Čiernej légie by mohla byť použitá na prebudenie Veľkého Starého... (A to všetko naši hrdinové robí ve „zbroji“ o síle pyžama, vybaveni len kuchyňským nožom a starou puškou na králiky, ktorou sebrali nad krbom – pozn. Martenssen)

Musím priznať, že osobne preferujem herné RPG systémy, ktoré sú postavené na silnej rozprávačskej stránke hry a menej na mechanickom hádzaní kociek a búšení do nepriateľov. Napriek tomu som bol predsa len trochu

rozčarovaný, keď sa Martenssenovi pomocou dvoch (!) hodov podarilo odovzdať hlavnú záporáčku tohto dobrodružstva cieľnými strelami do hlavy (ano, tou puškou na králiky – pozn.

Martenssen) bez toho, že by mohla zareagovať! (Ok, ok – prvý bol z prekvapenia, druhý vyhral iniciatívu.) Na strane druhej tleskam hrdinom, ktorí si takto dobre poradia s relatívne rozťahaným dobrodružstvom. Eva si veľmi ladne okolo prsta pomocou hodov na presvedčanie obtočila



Po príchode do domu sa im ale naskytl prekvapivý pohľad – všetci hostia boli v bezvedomí! Pomocou zlodějky Coriny, ktorá čudsný drogový útok prežila, objavili podkrovie a na ňom opäť

nejakých mladých aristokratických študentkovi, ktorí jej potom riešili hádanky namiesto nej, vynikajúco si poradili aj s ďalšími hádankami, pričom poslednú z nich skoro uhádli rovno na začiatku. Mea culpa, nabudúce ich musím urobiť trochu menej klišé.

odrazu pohybujú po štvorcovanom papieri, sleduje sa viditeľnosť nepriateľov, počíta ich vzdialenosť. (Napriek tomu to ešte nie je ten najkomplikovanejší systém na svete.) Každá zbraň môže spadať do jednej z mnohých kategórií (manuál,

hlava by se ještě teď kutálela po Venuši – pozn. Martenssen) na poslednom DT Campe presvedčili, jedná sa o relatívne smrteľný systém.

Ak ste ešte nehrali RPG, no žijete Mutant Chronicles univerzom, vyskúšať si to určite odporúčam. Ja sa teším na ďalšiu hráčsku session niekedy v marci po internete!

-babcom-



Martenssenův pohled

Dobré dobrodružství dělá dobrý GM (s dobrým příběhem) a Babcom nám v Olomouci namixoval opravdu povedené atmosférické menu hned s několika temnými a záhadnými zápletkami. Dějové linky se různě vynořovaly a proplétaly, což společně s Babcomovým vypravěčským uměním nám hráčům přineslo opravdu komplexní zážitek.

Společenská událost v plném proudu, ale vy z drobných indicií tušíte, že něco není v pořádku. Venku temná noc, hustě prší, okolí občas osvětlí blesk a vy zjišťujete, jestli jste při jednom takovém blesku opravdu venku v dále zahlédli postavu nesoucí tělo, proč ve sklepení jsou otevřené hroby, proč je v podkroví jedno okno zazděné, kam ústí jeskynní systém, na který se napojuje sklepení, a to všechno ve společenském úboru, téměř beze zbraní a vybavení, za svitu skautské baterky, kterou jste našli jako jediný zdroj osvětlení...

Mutant Chronicles RPG v druhej edícii poskytuje relatívne jednoduchý systém schopností a zručností, ktorých testy sa riešia pomocou jedného hodu zostennej kocky, takže nič zložité pre hráčov alebo GMa. Problémy začínajú v boji, ktorý skoro úplne simuluje stolovú hru – postavy sa

poloautomatická, automatická a pod.), čo následne určuje jej možnosti použitia (jednotlivé výstrely, volej, sprej územia, atď.). Pri niektorých dochádza k zaseknutiu, čím postava stráca body pohybu. Ako sa ale moja zlodúška teraz či Kachimura (nebyt ochotných kámošů, jeho



Svět samozřejmě spěje ke svému konci. Vy jste to způsobili. Když začaly tát ledovce, nereagovali jste ničím. Když se rozšířil mor, nepomohli jste ničím. A když dopadly atomové bomby, stali jste se ničím.

Ale hlavu vzhůru! Určitě vás potěší, že navzdory vašim chybám život zůstává. V malé osadě vysoko nad divokou řekou lidé žijí a prosperují. Nazýváme ji Archou. Archa je poslední baštou lidskosti. Osamělý ostrov v oceánu chaosu. Za jejími zdmi si navzájem pomáháme vytvořit novou civilizaci na ruinách té staré s podporou našeho vůdce Eldera. Elder říká, že jsme v bezpečí, dokud zde zůstaneme. Protože venku za zdmi leží Zóna. Nekonečná pustina. Masový hrob pokrývající celou planetu,

poházený rozpadajícími se pomníky vaší pýchy a arogance. Ale o čem Elder nemluví, jsou rychle ubývající zásoby jídla a vody. Proto spoléhá na Stalkery, dobrodruhy, kteří opouštějí Archu a prohledávají Zónu, aby našli cenné zdroje a zásoby. Stalkeři jsou dostatečně odolní vůči venkovní Hnilobě a mají zkušenosti a zbraň, aby si od těla udrželi Ghúly obývající Zónu. Stalker musí být víc než člověk. A to jsem já, Pan Víc-Než-Člověk – MUTANT.

Touto deklamací jste uvedeni do děje první velké hry od malého švédského studia The Bearded Ladies Consulting, které vzniklo v roce 2009 a sídlí v Malmö. Developerem se stala známá norská společnost Funcom, která vydává především online tituly

a soustředí se na hry o Conanovi. Práva samozřejmě poskytl Cabinet Entertainment v čele s Fredem Malmbergem, neboť (jak již někteří z vás správně tuší) Mutant Year Zero úzce souvisí se světem Mutant Chronicles, konkrétně je jeho předchůdcem. V roce 1984 švédská společnost Target Games (pozdější Paradox Entertainment, z něhož vzešel dnešní Cabinet) vydala hru na hrdiny s prostým názvem Mutant. Šlo o postapokalyptický svět poloviny třetího tisíciletí, který vyplnilo zmutování lidí a zmutovaná zvířata. Z tohoto konceptu vznikl různými peripetemiemi (RPG Mutant 2, New Mutant, Mutant RYMD) a vlivem světa Warhammer 40,000 (subjektivní názor autora) fenomén Mutant Chronicles, jak ho dnes

všichni známe ze stejnojmenného RPG, karetního Doomtroopere a figurkové Warzone.

Tvůrci se však původního nápadu RPG Mutant nevzdali, poskytli práva anglické společnosti Modiphius, která tuto předlohu opráškla a vytvořila z ní RPG Mutant Year Zero. Posledním produktem v této linii je právě hra Mutant Year Zero: Road to Eden pro PC, Xbox a Playstation. Datum vydání připadlo na 4. prosinec 2018.

ZAČÍNÁME...

Hlavními postavami jsou divočák Bormin a kačer Dux, stalkeři z Archy. Zpočátku to vypadá, že zažíváme takový jeden obyčejný den v životě dvou mutantů (humanoidních zvířat), neboť v Arše se porouchala vodní pumpa a je třeba nasbírat náhradní součástky, neboli „šrot“ (*scrap*), jak tomu postavy říkají. V úvodním dialogu ihned rozpoznáme charaktery obou hrdinů – Bormin, flegmatický drsoň a vůdčí typ, je zároveň vypravěčem celého příběhu, naproti tomu Dux je spíše komickou figurkou a ukvákaným pochybovačem. Proto na něj Bormin často reaguje větou: „*Shut the duck up and keep moving!*“

Prvním úkolem je tedy dostat se do Archy (a nejlépe do zavíračky U Prippa), která je ve skutečnosti obydleným a zastavěným kusem mostu na masivních pilířích, který přežil dopady bomb. Po cestě samozřejmě narazíte na

několik Ghúlů, primitivních a krvelačných obyvatel Zóny, kteří jsou zmutovanými potomky původního obyvatelstva. Pokud vypnete baterku (a zavřete zobák), můžete se skrze několik lokací proplížit až k Arše bez ozbrojeného konfliktu. Pokud se ale rozhodnete pro souboj, za vítězství získáte cenné body, pomocí nichž můžete svým postavám přidělovat trvalé speciální schopnosti – mutace. Jedná se především o bojová vylepšení, od omráčení nebo ovládnutí nepřítele na několik kol, přes různé bonusy ke střelbě z výše položených pozic nebo k dostřelu zbraní, až po křídla nebo neviditelnost a nezranitelnost (na jedno kolo souboje přirozeně).

SOUBOJ NEBO ŠACHY?

Tím jsem prozradil, že se jedná o kolový soubojový systém, který je hlavním prvkem a táhlem hry. Tak se na něj pojďme podívat zblízka! Pokud se připlížíte k libovolnému nepříteli, objeví se na obrazovce možnost vyvolat souboj (*ambush* – hráčům DT okamžitě naskočí překlad „léčka“), během něhož nelze měnit vybavení ani mutace postav. V jednotlivých kolech souboje postupně táhnete se všemi svými postavami, poté učiní své tahy nepřítel naprosto stejným způsobem (byť rychleji než vy, protože má operační paměť o pár gigabytů pohotovější). Každá postava může provést až dvě akce: pohyb, střelba, nabití zbraně, hod gra-

nátu, hlídkování (váš mutant vystřelí až při pohybu protivníka), úkryt (o 25 % obtížnější hrdinu zasáhnout), použití lékárníčky a spuštění mutace. Útočná akce typu střelba, hod granátu nebo některá mutace ukončí tah postavou a přepne automaticky na další v pořadí (pořadí hrdinů lze samozřejmě ovlivňovat, ale nemůžete je střídat po jednotlivých akcích).

Během souboje se také můžete schovávat za různé překážky, které vám poskytují buď poloviční, nebo plné krytí, tzn. snížení pravděpodobnosti zásahu buď o 25 %, nebo o 75 %. Souboj může probíhat i v různých výškových úrovních, střelba ze střechy nebo škvírou v polorozpadlé zdi není výjimkou. Po každé úspěšné palbě do nepřítele se od hlavních postav dočkáte nějaké vtipné repliky v podobě: „*Another one bites the ducks!*“ nebo „*You don't know, who you're messing with!*“ Ghúlové většinou reagují (s)prostým: „*Die, bye-bye!*“

ARCHA

Okamžitě, jak dorazíte výtahem do Archy, obdržíte od Eldera (neboli Staršího) neodkladný úkol – vydat se hluboko do útroby Zóny a najít Hammona, stalkera a vědce, který před pár dny se svým týmem odešel a nevrátil se. Duxovi se to každopádně příčí, ale Bormin ho uzemní dalším: „*Shut the hell up and get your head in the game!*“, neboť Hammon je další místní guru, který udržuje Archu při životě pomocí

pradávných lidských strojů a technologií, jež dokáže zprovoznit či opravit.

Během pátrání po Hammonovi potkáte další mutanty, kteří se přidají na vaši stranu s novými zbraněmi a specifickými mutacemi. Jsou jimi liška Farrow, lidský psycher Magnus a jeho přítelkyně Selma. Najednou lze ovládat maximálně tři z nich.



Do Archy se můžete během hry kdykoli vrátit a navštívit jeden ze čtyř podniků: již zmiňovaný bar U Prippa (kde vyměňujete nalezené artefakty za všeobecná vylepšení), Deltinu opravnu (kde vám zručná montérka vylepší zbraně či nainstaluje speciální modul či zaměřovač), obchod bývalé stalkerky Iridie (se zbraněmi, lékárníčkami, granáty apod.) nebo samotného Eldera (který vás provede aktuálním děním nebo prozradí další střípek lidské historie).

ARTEFAKTY A ŠROT

V nekonečných pustinách Zóny je možné nalézt nejrůznější předměty, co do podivnosti, tak do hodnoty. Většinou narážíte

na obyčejný, popř. vzácný šrot a porouchanou elektroniku (za něž nakupujete u Iridie) nebo na rozbité zbraně (pomocí nichž Delta vylepšuje ty vaše). Ale občas máte štěstí a najdete truhlu či bednu s lepší zbraní (od brokovnice a kulometu po pulzni pušku), brněním (od klasické neprůstřelné vesty po doslova světélkující zbroj proti elektrickým výbojům) či helmou (v po-

je, že po každém takovém „neslyšném“ výstřelu postavy křičí jak pominuté své husté hlášky, aniž by je kdokoli v okolí postřehl, a to pomímám výkřiky protivníků, kteří během tiché popravky řvou bolestí (rozstřílení boti dokonce hlasitě vybuchnou).

Vzácností nejvyšší, kterou můžete v postnukleárním světě objevit, jsou artefakty (možná píšou postnukleární, ale vše je spíše zarostlé všudypřítomnou vegetací). Jedná se o předměty z našeho každodenního života (jako např. dalekohled nebo magneták – no, ten už možná ne), které jsou však pro mutanty, neznalé naší přetechnizované civilizace, záhadnými podivnostmi. A stejně zvláštní jsou komentáře kronikářů (opět spojitost s „Mutantními kronikami“), jimiž jsou artefakty doprovázeny. Defibrilátor je považován za relaxační zařízení, iPod prý sloužil (podle obrázku jablka) k testování zralosti ovoce atd.

PRSTEM PO MAPĚ

Cestování po jednotlivých lokalitách může probíhat doslova skokem. Jakmile vstoupíte do nové lokality, můžete ji poté kdykoli navštívit kliknutím na její obrázek na mapě. Doporučuji však jednotlivá prostředí poctivě procházet, neboť v každém zapadlém koutu se může nacházet vzácný objev. Samotné názvy lokalit působí komicky, když si uvědomíte, co představují: Kovový pták (dle vraku letadla), Padlý anděl (dle vraku helikopté-

době kouzelnického cylindru zvyšujícího úspěšnost dosažení kritického zásahu nebo obyčejného kšiltu proti slunci; kachna s leteckou helmou vypadá opravdu vtipně). Někdy se vám podaří najít rozličné doplňky k vašim puškám v podobě zaměřovačů nebo speciálních modulů, díky nimž začne protivník po zásahu hořet, je odhozen nazad apod.

Některé zbraně, jako pistole s tlumičem nebo kuše, nesou označení „tiché“, tzn. okolní bojovníci jejich výstřel neslyší. Tohoto taktického prvku lze výrazně využívat k postupnému oslabování nepřítele a „odkrajování“ Ghúlů, kteří jsou mimo zorné pole ostatních. Paradoxem

ry), Železný had (s vrakem vlahu), Nebeské kopí (dle špičaté věže kostela), Rohatý ďábel (soba vyobrazeného na billboardu považují za ztělesnění zla) apod. Nejúsměvnější je však lokace pojmenovaná Izza and Fala – stará mutantů legenda dokonce vypráví o dvou milencích těchto jmen, ale ve skutečnosti jde o název bistra Pizza and Falafel, z jehož vývěsní tabule zmizelo pár písmen...

Nejobdivuhodnějším a nejvíce fascinujícím faktem je, že území, na němž se děj odehrává, skutečně existuje – jedná se o provincii Västergötland na jihu Švédska (konkrétně oblast na soutoku řek Göta a Nodre). Ukazatele ve hře tedy odkazují na skutečná města, výše zmiňovaný kostel (Nebeské kopí) v malém městě Surte opravdu stojí a Zakázaným městem není nic

jiného než Göteborg. Tímto před vývojáři nepokrytě smekám!

SUMÁRUM

Celou hru provází velmi pěkná angličtina a procítěně intonovaná výslovnost. Svůj obdiv ke skutečným lokalitám jsem již vyjádřil. Nalezené logy a vzkazy různých forem realisticky dokreslují dějovou linii a osudy hrdinů. Minimalistická atmosférická hudba (lehce připomínající části soundtracků postapokalyptických filmů 80. let) vás dokáže vtáhnout do děje i prostředí. Dlouhé vydřované (někdy sotva slyšitelné) akordy nebo donekonečna se opakující hudební vzorce, které občas překlenují náznak jakési jednoduché melodie, jsou precizně zkomponované a zaznamenané.

Jedinou výtka je snad nedostatečné vysvětlení ovládnutí hry.

Ale tuto drobnost bych „vousatým vývojářkám“ směle odpustil, stačí pomačkat pár tlačítek a ono se z toho nějaké rozumné ovládnutí vždy vyvrbí. Hratelnost je naopak více než pohodlná a chyb se v ní vyskytuje minimálně.

Návaznost na RPG Mutant Year Zero je po prolistování základních pravidel zcela zřejmá. A výlet do tohoto světa vám mohu vřele doporučit, přestože život na konci našich dní nemusí být dvakrát povzbudivý a na první pohled přitažlivý. Vyzkoušejte si na vlastní kůži přežití v nehostinném světě plném mutantů a odkazů naší zhyčkané doby!

Odkaz na trailer:

[Mutant Year Zero: Road to Eden](#)

-danny-



KOMIBA

SMIRTI

1. FULL HAUS

Hlavní kombinace:

Flek-274UH (CW)

Palebná baterie Bernheim (CW)

Bauhaus (Gol)

Rozšířená kombinace:

Džungle Venuše (Wrz)

Helitek Drakoplaš (Wrz)



Nejprve se samozřejmě přihlásíte k alianci Bauhaus (to činíte kdykoli), aby vám vaše vzácné propriety nikdo neselhal nebo neuloupil. Vyložíte Palebnou baterii A-7880 (mezi vojáky zvanou Bernheimka) a nabijete do ní pár raket. Poté k vašemu bojovníkovi Bauhausu přiložíte vzdušný koráb Flek. Nyní na vás smí útočit pouze bojovníci ve vozidle (vyjma ponorky, ale kdo by dnes používal Dračí rybu). Pokud zaútočí, schytá od vás pěkných pár raket do kokpitu... Jestliže vám zrovna nepříjde Flek, můžete bojovníka dočasně umístit do Drakoplaše a doufat, že protivník nevlastní raketomet. Útočí na vás Gigameka? Prostě se před ní schovejte do džungle!

2. ALAKHAI NIČITEL

Hlavní kombinace:

Záludný Alakhai (BS)
Temné odstranění (Rag)
Vlčoun (Rag)

Rozšířená kombinace:

Ve spárech Zla (CW)
Proud síly (Gol)



Alakhai s Vlčounem a Temným odstraněním je černá turnajová klasika. Algerothův oblíbený nefarit vybavený Vlčounem vstupuje do soubojů s dvojitým zápasem včetně autokillu a protivník jen s poloviční obranou. Zároveň smí během souboje zaplatit 5 B (Alakhai má Symetrii za polovic) a pomocí Temného odstranění ze hry vyřadit libovolnou kartu, vyjma bojovníků. Sbohem, Cejchování! Na viděnou v příští hře, TA6500 Kybermechaniku! Stejný účinek má i nový a silný Dar Černé symetrie Ve spárech Zla ze sady CorpWars, pouze nemusíte bojovat, stačí tento Dar obětovat! A Proud síly určitě není třeba nikomu dlouhosáhle představovat...



3. FALEŠNÝ ŽOLDÁK

Hlavní kombinace:

Potulný žoldák (Mort)
Bauhausská korp. banka (Gol)
Falešný útok (Her)
Předzvěst vítězství (BS)

Základem úspěchu je Banka a spárování vašich a protivnickových bojovníků ve hře v každé ze tří oblastí (vhodnými párovači jsou určitě Netopyři). Tak zní podmínka speciálu Falešný útok, abyste mohli okamžitě provést Sabotáž přebývajícím bojovníkem, kterým se těsně předtím stane váš Potulný žoldák vyložený za 80 B hlavně díky Bance. POZOR! Nejprve vykládáte Žoldáka, až potom Falešný útok, díky němuž ihned sabotujete. Předzvěst vítězství vám vzápětí splácí dluh a ukončuje hru!

VYBRANÉ AUKCE – BŘEZEN, DUBEN 2019

Prodáno::: (vše CZ) Cyril Dent – 625 Kč // OPM alfa – 600 Kč // Světloňoš – 300 Kč // Vince Diamond – 250 Kč // Nazgaroth – 230 Kč // Pozitivní karma alfa – 86 Kč // Co odvál čas – 86 Kč // Timothy MacGuire – 71 Kč // Uspíšení požadavku – 60 Kč // Dar osudu – 1 Kč // Luteránský učedník – 1 Kč // Set: 4x Komunikační šum (z toho 2x alfa) – 900 Kč // Set: Vlna poctivosti, Převelení, MIA – 300 Kč // Set: 4x Tajný sklad – 105 Kč // Set: 4x Únik o vlásek (z toho 3x alfa) – 100 Kč a další...

Neprodáno::: (vše CZ) Biotroll – 1300 Kč // Kardinál Dominik alfa – 1000 Kč // Ukradené dokumenty – 350 Kč // Smrtelné zranění – 300 Kč // Charles Sykes – 250 Kč // Sebevražedný úkol alfa – 200 Kč // A jedem znovu – 100 Kč // Šedák oblaků – 80 Kč // Set: 4x Pozitivní karma (z toho 3x alfa) – 900 Kč // Set: 4x Co odvál čas – 900 Kč // Set: 4x Bohem požehnaný alfa – 100 Kč a další...

Společným znakem tohoto období byly velmi kolísající vyvolávací ceny, avšak sběratelé převážně nakupovali za střízlivé sumy a předražené karty nenašly kupce. Až na výjimky se dražily české karty.



Kde sehnat karty Doomtrooper?

Aukro – Zábava – Karetní hry – Doomtrooper aukro.cz/karetni-hra-doomtrooper

Zatrolené hry – Bazar zatrolene-hry.cz/bazar

DT Aréna – Fórum (znovuzvzříšené a nespoutané) dtarena.cz

Mutant Chronicles Italy (italské boostery a kusovky) mutantchronicles.it

Kde si prohlédnout karty Doomtrooper?

Dtonline – Katalog karet (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

Citadela

Hunter se objevil na vrcholu schodiště a podíval se dolů na scénu jako vystřiženou z pekla. Rozlehlá komnata byla osvětlena temně rudou září. Obrovské nepochopitelné stroje hučely a vypouštěly páru. Velké písky jezdily nahoru a dolů. Jakoby napůl rozpitvaná, cukající se těla ležela na černých mramorových dlaždicích. Mrtvoly ponořené v kotlích zeleného slizu byly stěží viditelné. Obří pece s Algerothovým znamením zářily znesvěcenou zlou silou. Hordy legionářů běžely síní a za nimi křičeli Setníci své rozkazy.

„Vypadá to, že jsme našli Nekrokomory,“ promluvil Hunter do svého interkomu.

„Fajn, Mitchi. To jsem chtěl slyšet.“ Mocný bas Big Boba Wattse mu zaduněl ve sluchátku. „Hned tam budu, kámo! Sem se srazil s pár frajerama, kterým zjevně vadí moje přítomnost.“

Hunter zaslechl chodbou rachot Nimrodova autokanonu.

„Řekl bych, že jsem vyřešil jejich námitky,“ řekl Bob, když se objevil na vrcholu schodiště. Hunter se na svého spolubojovníka zašklebil. Big Bob mu úšklebek oplatil. Střely z Kratachů se odrážely od zdí kolem nich a od Hunterova silného pancíře. Sevřená masa legionářů dorazila k patě schodiště.

„Fajn kluci, no řekni,“ poznamenal Hunter. Big Bob jen pokrčil rameny. Hunter vypálil ze své plazmové karabiny dávku výbušné munice dolů mezi legionáře. Exploze je vymrštila do vzduchu. Pár jich spadlo do kotlů a zůstalo nehybně ležet.

„Připomeň mi, že v těchhlech kotlích se koupat nechci!“ křikl Big Bob do rachotu svého Nimroda. Shnilá těla legionářů se rozpadala pod náparem velkorážní munice ve sprškách nechutných zbytků.

„Hele, Bobe, nechod' se koupat do těchhlech kotlů!“ odpověděl Hunter, když se vydal dolů po schodišti, zasypávaje zbylé legionáře palbou. Kulky odsakovaly od schodů pod ním a odlamovaly kusy černého mramoru. Jeden úlomek trefil Huntera do prsního pancíře. Náraz s ním pořádně zacloumul. Upadl na schodiště s výrazným průhybem v ocelovém plátu.

„Seš celej, chlape?“ zeptal se Big Bob.

„Ne,“ zachrchlal Hunter.

„Co se děje?“ V Bobově hlase byla cítit obava.

„Zejtra ráno budu mít pěknou modřinu.“

„Fakt legrační, kámo!“

Dva Nekromutanti vběhli na schodiště, velké bajonety Sectioner připravené nabodnout oba Doomtroopery jako jednohubku. Hunterovy oči se zúžily, když odhadoval vzdálenost mezi nimi. Byli moc blízko na plazmovou

munici, výbuch by je smetl všechny.

Big Bob po Hunterovi šlehl pohledem: „Moc se to vleče! Ty vyříd' tuhle bandu a já si promluvim s jejich šéfem!“

Ani nepočkal na Hunterovu odpověď a vrhnul se dlouhým skokem ze strany schodiště přímo mezi legionáře. Jeho autokanon plival oheň, rachotil v jedné dlouhé dávce a prořezával cestu temnými hordami směrem k obrovité třírohé postavě, která právě vstoupila na scénu.

„Deš už?!“ zařval Big Bob.

Hunter ležérně uhnul před bajonetem a praštil Nekromutanta pažbou svojí karabiny. Příšera zachrchela bolestí a skácela se ze schodů. Hunter se otočil na patě a kopnul druhého útočníka. Bylo to jako kopnout do cihlové zdi, ale síla úderu srazilá Nekromutanta pod schody, kde zůstal ležet v kaluži svého mozkomíšního moku.

„Hned jsem tam!“ křikl Hunter Bobovým směrem.



POZVÁNKA NA
MISTROVSTVÍ REPUBLIKY

DOOMTROOPER
OLOMOUC
2019

9-11-19