

3/2019

LEGENDA

DOOMTROOPER

report vítěze

rozhovor: Karel Orator

recenze sady: Ragnarok

Warzone a liga Solaris

DCG Doomtrooper

a další...



DOOMTROOPER
TOUR 2019

reportáž



**HASTA LA VISTA
IN MADRID, BABY!**

Z VÁLEČNÉ ZÓNY:

obsah

Budte pozdraveni ze světa Mutant Chronicles!

V našem universu se toho neustále mnoho odehrává, proto bez zaváhání přistupme k prvnímu dodatku... V Doomtrooper Tour proběhl další booster draft, jenž výrazně zamíchal pořadím na čele tabulky. Některým hráčům, kteří vítězí v klasických formátech, se tolik nedaří v draftech a naopak.

Top Ten a recenze tentokrát připadly na expanzi Ragnarok, která v naší malé zóně vyšla jako první neoficiální rozšíření Doomtrooperu.

Rozhovor se nám podařilo uskutečnit s významnou „historickou“ osobností českého Doomtrooperu.

Američtí vývojáři ze Secret Cow Level to ještě nevzdali (což je správně) a neúnavně testují Beta verzi svého digitálního Doomtrooperu.

Avšak největší díl tohoto čísla zaujala válečná hra miniatur Warzone, která nás provází již od go. let a stále zde má svoji silnou fanouškovskou základnu, přestože vydavatelé hry přicházejí a odcházejí...

Přejeme Vám příjemné prázdninové počtení a užívejte léta!

-danny-



autor obrázku: Václav „20th Executive“ Rendl

DT Tour 2019	04
Report vítěze	06
TOP TEN Ragnarok	09
Recenze: Ragnarok	10
Vybrané aukce	14
Rozhovor: Karel Orator	15
Warzone a liga Solaris	18
DCG Doomtrooper	26
Komba smrti	30

Legenda

Vydává:

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

ISSN 666-666

Redakce:

Petr Špánek (zack)
Daniel Vostřel (danny)
Ivo Kusák (ivo)

Grafická úprava:

Daniel Vostřel

Adresa: redakcelegenda@email.cz

Obálka:

Paul Bonner – Pretorian Behemoth

DOOMTROOPER TOUR 2019

Jediný booster draft Doomtrooper Tour 2019 s příznačným názvem Only One Cup se konal v neděli 28. 4. v pražské herně Mephit. Otevíraly se balíčky ze základní sady, Inquisition, Mortificator, Warzone a dokonce neoficiálních expanzí Heresy a Corporate Wars!

Počáteční boom, který zaznamenal zájem kolem 25 hráčů, nakonec opadl a turnaje se zúčastnilo 17 skalních příznivců této nezničitelné karetní hry.

Na úvod prozradím jednu nepříznivou informaci z postranních uliček, a potom se již budeme věnovat samým příjemným zprávám: Výrobce desetikaretních boosterů Heresy a zároveň autor tohoto článku to přehnal s Kolečkovými křesly, která v turnaji znepříjemnila život a přivedila smrt mnoha silným válečníkům. Černá legie opět ukázala, že umí vyrobit pekelné zařízení (vybavení), na které jsou krátkí i její vlastní bojovníci.

Počáteční rozlosování do skupin pomocí karet různých příslušností dopadlo následovně:



Skupina A:

eMH, Typos, Zack, Martin

Skupina B:

Tomáš, Danny, Michal, Pavel

Skupina C:

Muawijhe, Roman, Grizzly, Petr, Nikotin

Skupina D:

Honza, Kubas, Omni, Bořek

Ve skupině odehrál každý s každým jednu partii. Z prvního místa se postupovalo rovnou do čtvrtfinále. Mezi tyto šťastlivce patřila čtveřice Typos, Tomáš, Grizzly a Honza.

Druhá a třetí místa si musela postup do čtvrtfinále vybojovat v předkole.

Předkolo:

Martin vs. Danny (20:6)

Zack vs. Pavel (0:20)

Nikotin vs. Bořek (0:20)

Roman vs. Omni (0:20)

Čtvrtfinále:

Martin vs. Grizzly (20:0)

Pavel vs. Honza (0:20)

Bořek vs. Typos (12:21)

Omni vs. Tomáš (7:25)

Semifinále:

Martin vs. Honza (11:21)

Typos vs. Tomáš (21:0)



Finále: Honza vs. Typos (25:2)

Gratulujeme vítězi k zaslouženému úspěchu! Honza loňskou sezónu téměř vypustil, proto mohu s klidnou myslí napsat, že navázal na svůj poslední „draftovací“ úspěch z podzimu 2017 (jeho žviální retro report z tohoto turnaje najdete v minulém čísle). Aktuální report vítěze následuje po tomto příspěvku.

Dalším turnajem v pořadí je dlouho očekávaný **Full Tilt Cup**, v němž nebyly žádné karty omezené ani zakázané. Turnaj je v tuto dobu již odehrán, avšak reportáž si budete moci přečíst

až v příštím čísle, které vyjde po prázdninách. Dle očekávání vedly karty jako Zásobovací potíže, Maska Vestálek a staré známé Ty už si nějak poradíš, dále vyřazování karet z ruky a knihovny.

Na konci léta nás čeká **16/4 Cup**, který bude velmi originální co do výběru karet v hracím balíčku. Z celé vaší domácí kolekce si budete moci vybrat (naproxovat) přesně 16 různých karet, každou zařadit max. 4x a sestavit min. 60 karetní deck. Podrobnější informace včetně seznamu zakázaných a omezených karet uvedeme v příštím čísle Legen-

dy, popř. si o ně můžete po prázdninách napsat na adresu redakce.

-danny-



ZTRACENÝ TEMNÝ RÁJ

Země – válkami a chamtivostí megakorporací zpusťovaná, před generacemi opuštěná planeta...

Zpoza okna raketoplánu již vůbec nepřipomíná tu modrou planetu, kterou jsem vídal ve starých knihách. Cesta mě však přivedla při mé povinnosti archanděla na Lunu do archivu Bratrstva prohledat tajný sklad a pokud možno dovézt některé použitelné relikvie na Venuši. Země byla tak blízko, že jsem nedokázal odolat a přikázal pilotovi, aby proletěl v její těsné blízkosti. Doufal jsem, že se třeba velká mračna rozestoupí a já spatřím povrch planety. Jak pošetilý nápad to však byl. Nevím, co se stalo – poslední, co si pamatuji, je křik pilota, dlouhý pád, pak tma a strašná bolest.

Jen stěží se dokážu nadechnout, vzduch je plný nečistot. A ten strašlivý puch! Pokouším se vstát, jde to jen stěží. Zapínám nouzové osvětlení a prozkoumávám havarovanou loď. Zdá se, že při vši té smůle mám přeci jen štěstí. Pád lodě přežili dva mortifikátoři vybavení jedy, s arzenálem je to horší, jediná zbraň mimo osobních je Valkýřino bitevní kopí, dále tu máme Knihu zákona, to nejlepší se ale nachází v bednách odvezených z archivu Luny. Hledali jsme důsledně a našli v nich Starodávnu

mapu, Vymítací rukavice a Kladi-vo na kacíře. Bereme vybavení a opouštíme trosky lodi. Okolí je plné vzrostlé vegetace. Urazíme sotva 100 metrů, když zaslech- neme známý zvuk natažených závěrů palných zbraní. Jsme ztraceni...



Zpoza stromů vystupuje sedm bojovníků, k mému překvapení však nespouští střelbu. Jejich velitel přede mě předstupuje, sundává přilbu a já nevěřím svým očím, je to jeden z našich. Bratr Strážce, který před lety sestoupil na Zemi, aby pomohl přeživším v jejich nelehkém údělu. Nařizují sklonit zbraně. Zbýlých šest neznámých je také skloní a já vidím prazvláštní směs bojovníků. Jsou tu dva další Bratři z řad Trýznitelů, jeden bauhauský policista, silný Montagne, lute-

ránský arcibiskup a nakonec Dozorčí z Kybertroniku. Nevím, zda se dá komukoli z Kybertroniku věřit, ale není čas ani prostor na staré křivdy. Strážce mě ubezpečuje, že Dozorčímu můžeme věřit.

Dozvídám se, že tady působí jakási zlá Černá symetrie – za posledních 24 hodin zde havarovalo dalších 16 lodí. Jediná šance, jak se odsud dostat, je projít přes údolí do kopců, za nimiž se nachází opuštěná základna, kde je prý provozuschopný raketoplán. Nezbyvá tedy, než se vydat na cestu a dosáhnout cíle jako první. Jak se však již velmi brzy ukáže, cesta nebude vůbec snadná a bez boje to nepůjde. Ještě než sestoupíme do údolí, napadne nás skupina Kubasových bojovníků. Zdá se, že pouze silou zbraní a kouzel půjde dosáhnout cíle. První boj a první vítězství. Za pomoci jedů a zkušených kouzelníků se nám je podařilo zahnat do džungle. Nadšení však brzy vyprchává a na planinách narážíme na Omniho. Podaří se mu dobře opevnit ve válečné zóně hlídané smrtící letkou. Naděje se hroutí. Naštěstí praví hrdinové neustupují, nakonec se podaří prolomit jeho válečnou zónu a pokračovat v cestě. Další a další boje nás čekají při postupu do hor. Montagne se rve jako lev a uděluje ránu za ránu. Před setměním se nám podaří najít bezpečné místo a chvíli se

zastavit. V údolí je vidět spoustu zuřících bojů. Bauhausské heliokoptéry, Mladí strážci ale také spousta Černých legionářů v čele s Pretoriánským stopařem spolu bojují o postup do hor. Nezbývá než pokračovat v cestě. Na odpočinek není čas. Cestou se najde práce i pro bauhauského policistu, který odvedl svou práci skvěle. Dokázali jsme dobře využít zlých časů, uspíšili jsme požadavky, likvidací a mocným úderem jsme ztrestali vzpurné bojovníky, jedy se postaraly o zbytek.

Cíl je nadosah – základna před námi a raketoplán na dohled. Poslední metry. V tu chvíli nám cestu zkrášlí obávaná Typosova armáda. Nezbývá, než se vypořádat také s ní. Probíhá lýtý boj. Dozorčí likviduje soupeřovy bojovníky, když tu se proti němu postaví jeho bratr. Náš Dozorčí zavravorá a padá tak nešikovně, že není schopen vstát a čeká na něj tak maximálně kolečkové křeslo. Druhý Dozorčí se po něm vrhá, ale je již skoro tma a také on padá a nemůže vstát. Vmžiku

se na soupeřova Dozorčího vrhnou moji ostatní bojovníci a dobijí ho.

Ihned startujeme motory a opouštíme planetu, dříve než se objeví někdo další. V prachu pod námi zůstává většina našich zachránců, neboť nechtějí tento kus země, který nazývají svým domovem, opustit. Jediný, kdo s námi odlétá je policista z Bauhausu, kterého odvezeme zpět na Venuši. Můj úkol však nekončí. Poté, co odevzdám zachráněné relikvie, jsem si slíbil, že se vrátím zpět na Zemi a pokusím se pomoci nově povstávajícím kmenům s bojem proti Černé legii. Třeba se nám společně podaří vrátit Zemi její ztracenou krásu...

-honza-

DECK – 40 karet

Luteránský arcibiskup	1
Montagne	1
Ábel Oberon	1
Strážce	1

Trýznitel	2
Mortifikátor	2
Bauhauský policista	1
Bauhauský bombardér	1
Zajatecký tábor	1
Jeruzalém	1
Vzdušná hlídka	2
Křižníkový tank Kobra	1
Dvouocasá kočka	1
Kolečkové křeslo	1
Knihy zákona	1
Vymítací rukavice	1
Kladivo na kacíře	1
Starověká mapa	1
Bludiště smrti	2
Už ani slovo	1
Zlé časy	1
Uspíšení požadavku	1
Drtivý úder	1
Smiřeni s Uměním	1
Strateg. bombardování	1
Reflexe	1
Likvidace	1
Malá telepatie	1
a další...	



VÝSLEDKY

DT TOUR 2019

1. MÍSTO	HONZA	35
2. MÍSTO	TYPOS	33
3. MÍSTO	NIKOTIN	31
4. MÍSTO	PAVEL	28
5. MÍSTO	OMNI	24
6. MÍSTO	KUBAS	22
7.-8. MÍSTO	EMH	19
7.-8. MÍSTO	MARTIN	19
9. MÍSTO	ZACK	18
10.-11. MÍSTO	DANNY	16
10.-11. MÍSTO	TOMÁŠ	16
12.-13. MÍSTO	BOŘEK	15
12.-13. MÍSTO	GRIZZLY	15
14. MÍSTO	PETR	9
15. MÍSTO	MARTINA	6
16.-17. MÍSTO	MUAWIJHE	5
16.-17. MÍSTO	ROMAN	5
18. MÍSTO	MICHAL	2
19.-20. MÍSTO	INDIGO	0
19.-20. MÍSTO	KELL	0
21. MÍSTO	NOVÝ HRÁČ	?
22. MÍSTO	NOVÝ HRÁČ	?
23. MÍSTO	NOVÝ HRÁČ	?
24. MÍSTO	NOVÝ HRÁČ	?

2. TURNAJ: <u>ONLY ONE CUP</u>		
1. MÍSTO	HONZA	25
2. MÍSTO	TYPOS	20
3. MÍSTO	MARTIN	17
4. MÍSTO	TOMÁŠ	15
5. MÍSTO	PAVEL	13
6. MÍSTO	OMNI	12
7. MÍSTO	GRIZZLY	11
8. MÍSTO	BOŘEK	10
9. MÍSTO	DANNY	8
10. MÍSTO	ZACK	7
11. MÍSTO	NIKOTIN	6
12. MÍSTO	ROMAN	5
13.-17. MÍSTO	EMH	2
13.-17. MÍSTO	KUBAS	2
13.-17. MÍSTO	MICHAL	2
13.-17. MÍSTO	MUAWIJHE	2
13.-17. MÍSTO	PETR	2

TOP TEN Ragnarok



1. Schroedingerův žoldák
 Zabil jsem ho, nebo nezabil?
 Počkám, až sám vyleze z krabice...



6. Průzkum
 Beton je tady a beton je i tam,
 beton je všude, kam se podívám...



2. Vlčoun
 Svěřepí Vlčouni zavile vyli na bílý měsíc!



7. Kontrola kvality
 Kontrolně-zkušební plán předepisuje
 řádně vyplnit protokoly o kontrole kvality



3. Věk pokroku
 Klíčem pokroku v Doomtrooperu
 je naučit se hrát bez speciálních karet...



8. Zákopová linie
 Zákopník zakopl v zákopové linii o Zacka



4. Temné odstranění
 Nezáleží, jak odolné skvrny jsou,
 Ilianin dar pronikne hluboko do vláken
 a účinně je odstraní!



9. Divoký lovec
 Škoda, že vozidla a zvířata nejsou
 stvořena pro tak divokou jízdu!



5. Vodivé pláty
 Rouhačské oko pro kacíře z Kybertroniku



10. Mobilní válka
 Aneb nová pokroková taktika, jak vést
 válku pouze pomocí mobilních telefonů.

Deset vítězných karet získává:

=== Tomáš Vokroj ===



PROLOG

Ragnarok čeká na všechna božstva, nejen ta obývající severní Evropu naší Staré Země, dnes známé jako Stanice. Soumrak a zánik bohů je neodvratnou součástí všech kultur a věků. Konec světa, poslední bitva mocností Dobra a Zla, to vše znamená Ragnarok. Podle legendy přeživších severopozemských kmenů má být svět opět obnoven, protože přežije osm dobrých bohů a jeden lidský pár, který se před nebezpečím ukryje v kmeni posvátného Yggdrasilu, stromu světa. Poté se znovu objeví lidstvo, neboť Ragnarok je zároveň očista, nový začátek, další příležitost ke změně, kterou lidstvo po několika tisíciletí své „civilizované“ existence nevyužilo.

Ragnarok je nevyhnutelný a všichni jsme si toho vědomi, proto nenechme Černou legii čekat za branami našich světů a vydejme se jí vstříc do jiných dimenzí, postavme se jí se Světlem věčným v rukou, ať si vezme, čeho si žádá! Avšak nedostane to zadarmo... Buďto pokácíme ten prohnílý Černý strom přinášející jen zkázu a otroctví našim duším, anebo

upadneme v zapomnění Vesmíru, který vše nakonec stejně obklopí svou nekonečnou náručí...

HISTORICKÝ ÚVOD

Ragnarok byl další chystanou expanzí Doomtrooperu, kterou měly Target Games představit v roce 1997 společně s 2. vydáním základní sady a novou sběratelskou karetní hrou Dark Eden. Ani jeden z těchto projektů se nedočkal své realizace, neboť společnost se rozhodla podpořit především válečnou hru miniatur Warzone a přestat vydávat sběratelské karetní hry, jejichž prodeje zaznamenaly na konci 90. let klesající tendence.

119 nových karet Ragnaroku bylo vytvořeno – avšak pouze jejich názvy a texty. Obrázky pro karty by jistě vyžadovaly nové ilustrace, neboť předešlý Paradise Lost se bez nich také neobešel. Nové výtvarné práce se však neobjevily a pozdější neoficiální podoba expanze (obsahující jen 82 karet) použila pouze paběrky z komiksu Golgotha od Studia Parente, proto je Ragnarok vizuálně nejméně zdařilou sadou celé hry (subjektivní názor redakce). Pozdější neoficiální expanze (jako např. finské Heresy a Cor-

porate Wars) se již nebály použít prací od jiných autorů (např. Brom, Doug Anderson, Keith Parkinson) či z jiných tištěných zdrojů (pravidla tehdejší Warzone, RPG Shadowrun apod.), popř. nejrůznějších detailů z již známých maleb světa MC od Paula Bonnera, Simona Bisleyho, Alexe Horleyho, Studia Parente a dalších.

Oněch 82 anglických karet graficky zpracovala finská skupina autorů kolem Tomiho Nieminea (nipa) až po vydání několika vlastních neoficiálních expanzí (pravděpodobně v roce 1999; před vydáním expanze Revival, v níž se objevuje většina ze 37 chybějících karet).



ČESKÁ LOKALIZACE

V České republice se edice Ragnarok ujala skupina hráčů kolem Doomtrooper Campu pod vedením Daniela Střelce (ne, není to původní vtělení Daniela Vostřela – tímto zdravíme Age, pozn. redakce). Grafická příprava a překlady probíhaly od roku 2003, hráčům bylo 82 výše zmiňovaných karet k dispozici v průběhu roku 2004 (dotisk 2009). Současně vznikla jediná tuzemská expanze Homemade CZ zahrnující 26 nových karet. Ragnarok vyšel jako první neoficiální a celkově osmá česká edice.



RAGNAROK V ČÍSLECH

82 známých karet bychom mohli rozdělit následovně: 18 úkolů (5 taktik), 18 speciálů, 14 Černých symetrií (9 Ilianiných darů), 14 bojovníků, 7 vybavení, 6 opevnění, 2 relikvie, 2 válečné zóny, 1 aliance.

Celkem 14 karet pro Ilian a její věrné stoupence! 18 úkolů je též

neuvěřitelných – více jich je jen v základní sadě (23 ks).

Celkem 30 karet s obecnou ikonou, 22 s ikonou Černé legie, 8 Kybertroniku, 7 Kapitoly, 6 Imperiálu, 4 Mishimy, 3 Bauhausu, 2 Bratrstva (pouze – soumrak bohů se blíží).



VYBRANÉ KARTY

Štěkající pavouk z Kapitoly kdykoli obětuje 2 karty z vaší knihovny a vyřadí libovolné opevnění nebo válečnou zónu. Zároveň ho můžete (jako řadového bojovníka) podpořit Majorem Lancasterem nebo Seržantem Štěkajících pavouků. Soupeřem vyřazené vybavení můžete uschovat ve Skrýši zbraní a z tohoto opevnění jím vybavit vašeho bojovníka jako 2 akce. Přidejte vašemu bojovníkovi úkol Najdi a znič a bude moci z vašich válečných zón také útočit. Dalším úkolem Zakopán způsobíte, že všichni vaši Zákopníci získávají autokill a během obrany +3 k O. Perfektní kartou je speciál Ne tak

rychle, díky němuž můžete ignorovat efekt protivnickovy karty ukončující souboj (Vlna poctivosti, OPM, Nenadálý ústup, Pacifismus ad. – s tím už si na vás nikdo nepřijde).



Symetrie Zmrazen chladem Prazdnoty vám umožňuje odstavit kteréhokoli bojovníka na celé kolo. Speciál Všude dobře, doma nejlíp přiložte k válečné zóně a zdvojnásobíte tak její modifikátory. Volání divokého lovu – opět Černá symetrie, jimiž Ragnarok bohatě oplývá – zabije nepohodlného bojovníka pouhým zaplacením dvojnásobku jeho hodnoty (body se přidělují)! Vybudujte si rozsáhlou Informační síť a budete moci plnit soupeřovy úkoly (doslova mu je vyfouknout), jako by byly vaše – záluďné opevnění. Schroedingerův žoldák je Doomtrooper, osobnost a nesmí nikdy sabotovat, avšak jeho pořizovací cena a bojové hodnoty jsou úchvatné. Úkol Mobilní válka smí mít každý hráč ve hře pouze jednou, neboť se jedná o tzv. TAKTIKU – vaši bojovníci ve

vozdlech mohou svého protivníka okamžitě napadnout ještě jednou, pokud ho v předchozím souboji zraní (tento úkol není nikdy splněn). Stopař je další pankáč z Imperiálu, který si vzal úkol Najdi a zniči příliš k srdci.



Vodivé pláty, pověstné brnění z továren Kybertroniku, Vás svedou nejen okouzlit, ale také uchránit před veškerým zraněním – Vaše bezpečnost je nám vším! Speciál Síla klanu je základem každého imperiálního balíčku, neboť za každou trojici bojovníků Imperiálu snesou vaši „Imperialisté“ o jedno zranění navíc. Speciál Věk pokroku = Algerothova kletba pro Doomtroopery. Pokud se vám podaří vyložit speciál Kontrola kvality, nesmí být žádné vybavení ve hře vyřazeno nebo obětováno účinkem karet. Další taktický úkol Průzkum vám zajistí imunitu vůči veškerému opevnění oponenta a všem jeho válečným zónám. Temné odstranění – univerzální demoliční karta v podobě Ilianina daru – během souboje zaplatíte

10 B a vyřadíte libovolnou kartu ve hře, kromě bojovníka. Co více si přát? Cože, nestačí vám to? Potom byste si určitě přáli, aby jeden z vašich apoštolů sestoupil na bitevní pole a rozprášil nepřátelskou armádu – s darem Černé symetrie pouze pro nefarity se vaše Žádost nečistě služby stává skutečností! Toshiro se zápasem 30? I to je během Ragnaroku možné s úkolem Neustupovat a speciálem Taktická výhoda (efekt platí pouze při obraně – a kdo by na vašeho Vraha ze stínů dobrovolně útočil zápasem).



Pokud potřebujete okamžitě vyřadit jedno opevnění ve hře, anebo protivníka připravit o 5 B, použijte jednorázový taktický úkol Strategická válka. Thrall – armáda o jednom muži! Zákopová linie, jedna ze dvou válečných zón této sady, funguje pro Zákopníky jako McCraigova linie vložena na Stanici. To nejlepší nakonec: relikvie Vlčoun, Alakhaiova oblíbená a věčná hračka, která rozpůlí jediným máchnu-

tím sebedrsnějšího zápasníka Sluneční soustavy.



CO ODVÁL ČAS?

Přesně 37 karet, které se objevily ve finských neoficiálních expanzích v původním, či upraveném znění. Namátkou: *Generale Giuliano* – osobnost, člen Smrtících hvězd, ovládá všechny aspekty Umění; dává Smrtícím hvězdám +3 k Z, S, O a schopnost ovládat veškeré Umění a automaticky zabíjet Černé legionáře. Černá symetrie *Ilian's Flaming Fist of Destruction* přidá Ilianinu stoupenci +4 k Z a S a autokill, nesmí však používat zbraně. *Total Miscommunication* je speciál zůstávající ve hře, který zakáže všem hráčům vykládat vámi vybranou speciální kartu (vyjma Komunikačního i Magickeho šumu a Reflexe). Kdybyste chtěli okamžitě zrušit libovolný souboj, použijete taktický úkol *Scorched Earth* a vyřadíte ze hry jednu vaši kartu, která není bojovníkem (znalci neoficiálních edic jistě poznávají speciální

kartu Spálená země v odlišném znění). *Gunter Romanov* je Dragounem až do morku kostí a samotné podstaty vlastního přesvědčení, proto ho můžete jako 2 akce obětovat a vjet na bojiště s Bitevním tankem Grizzly! Speciál *Baggage* působí jako Omezené zdroje, ale pouze na hráče, k němuž je přiložen. Zbavíte se ho za 5 B nebo obětováním vrchní karty z knihovny, čímž ho přesunete k hráči po vaší pravici.



Electromagnet z dílny Kybertroniku přitahuje cizí vybavení a relikvie a vybavuje jimi vaše bojovníky bez ohledu na příslušnost (za pouhou 1 akci a 10 B). Speciál *Thrall Revolution* představuje trolčí revoluci v oblasti speciálních karet – přiložíte ho k vašemu bojovníkovi, který se v tom okamžiku stává trvalým Komunikačním šumem a Věkem pokroku zároveň (za každý takto vyřazený soupeřův speciál musíte vyřadit jednu vaši speciální kartu ve hře).

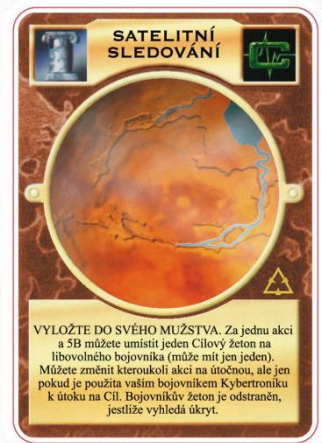
CELKOVÉ HODNOCENÍ

Na začátek si neodpustím negativní poznámku týkající se použitých ilustrací, protože jsou jedním slovem „strašné“ (autoři bohužel omezili svůj výběr na oficiální ilustrace vytvořené ke hře *Doomtrooper*). Sada také mění podstatu karet úkolů, které vám již nepřináší zisk bodů, ale zvyšují vašim bojovníkům hodnoty nebo jim poskytují bojové schopnosti v podobě autokillu či prvního útoku (což ovšem není na škodu). Někdo si možná také povšimne, že toto rozšíření neobsahuje žádné karty pro Stanici, ačkoli bylo plánováno až po edici *Paradise Lost*.



Když pomineme výše uvedené, můžeme začít pět chvály na originalitu sady Ragnarok a její přínos do hry. Nejvíce nadšení jsou pravděpodobně přívrženci Ilian, Vládkyně Prázdnoty, jež díky relikvii, vybavení a množství Černé symetrie (celkem 14 karet) začíná vyrovnávat síly s Algerothem. Spokojeně pobrukovat si mohou také Zákopníci, kteří

získali novou nástupní zónu na Stanici a autokillerský úkol Zákopán. Kyberhlídači sice mají 4 nové karty, avšak tento progres vychází dosti naprázdno. Přehlídku nových bojovníků zachraňuje Schroedingerův žoldák, speciální karty rovněž nejsou dominantou této edice. Její jádro překvapivě tvoří úkoly a Černá symetrie, více než třetina karet je zaměřena na jednotlivé korporace.



Zpočátku se může zdát, že Ragnarok nemá co nabídnout, ale opak je Svatou pravdou (přestože Bratrstvo je zde zastoupeno minimálně). Podobné zdání bývá způsobeno především neznalostí nové expanze. Teprve po důkladném přečtení všech karet si hráč vytvoří obrázek o jejich vkladu do hry.

Nebojte se proto Ragnaroku, vesmírní cestovatelé a dobrodruzi, neboť Ragnarok je neodkladný a nezvratný!

-danny-

VYBRANÉ AUKCE – KVĚTEN, ČERVEN 2019

Prodáno::: (vše CZ) Yojimbo beta – 470 Kč // Nespoutaná Golgotha – 370 Kč // Fukimura Kamikaze alfa – 319 Kč // Tatsu alfa – 249 Kč // Vrstvené brnění alfa – 170 Kč // Atentátnické brnění – 156 Kč // Wolfe – 150 Kč // Kardinál Durand – 149 Kč // Pretoriánský Behemot – 120 Kč // Prověřte svou udatnost alfa – 99 Kč // Ostrovan Crenshaw – 82 Kč // Kritana – 75 Kč // Golgothina citadela – 60 Kč // Jake Kramer – 60 Kč // Kalistonský tanečník – 40 Kč // Set: 2x Fukimura Kamikaze beta – 535 Kč // Set: Crenshaw Vykupitel, Nathanielův duch – 315 Kč // Set: Potulný žoldák, Místní hrdlořez – 222 Kč // Set: Metropolitní prorok, Jake Kramer – 180 Kč // Set: Zapuzení, Věštický talisman – 175 Kč // Set: 2x Nekrokosa – 167 Kč // Set: Mishima, 2x Toshiro – 137 Kč a další...

Neprodáno::: (vše CZ) Žolík – 3000 Kč // Oslepující blesk – 3000 Kč // Ty už si nějak poradíš – 1500 Kč // Valerie Duvalová beta – 600 Kč // Potulný žoldák – 200 Kč a další...

Na Aukru se v poslední době prodalo neskutečné množství českých karet – převážně kusovek za velmi dostupné ceny. Žádané sbírkové kusy byly samozřejmě vydraženy za vyšší částky.



Kde sehnat karty Doomtrooper?

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

Zatrolené hry – Bazar zatrolene-hry.cz/bazar

DT Aréna – Fórum dtarena.cz

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

Kde si prohlédnout karty Doomtrooper?

Dtonline – Katalog karet (české znění) dtonline.cz

Doomtrooper Altervista (anglické a italské znění) doomtrooperdb.altervista.org

Oficiální stránky Doomtrooperu od Bryana Wintera včetně aktuálních oficiálních pravidel

Winternet thewinternet.com/doomtrooper

Kalistsonský tanečník

Je nám Velkou Ctí vést rozhovor s historicky prvním mistrem České republiky a třetím nejlepším hráčem Doomtrooperu na světě, pověstným také tím, jak „už si nějak poradil“ v republikovém finále, kde se během jednoho kola dvakrát prolízal knihovnou, ztratil přehled o bezpočtu akcí a drtivě zvítězil 70:0.

Rozhovor: Karel Orator

Herní přezdívka: Karlaz

Věk: 39

Stav: svobodný

Potomstvo: o známých potomků

3 oblíbené karty:

Mortifikátor Crenshaw

Vince Diamond

Valerie Duvalová

Největší osobní úspěch v DT: Mistr republiky 1996

Zájmy: počítače a notebooky, začínám s historickým šermem, pes

Oblíbené deskové, karetní, počítačové hry:

Heroes of Might and Magic 3, Osadníci, Taroky, D&D i další RPG

Oblíbení spisovatelé, ilustrátoři a další umělci nebo jejich díla: Andrzej Sapkowski, David Gemmel, ze seriálů SG, GoT, Firefly a další, z hudby Nightwish, Gregorij Leps, Ani Lorak a mraky dalších

Jak ses seznámil s DT? Kolik ti tehdy bylo let? Jaká byla tvoje první vzácnější karta?

To už si nepamatuji, ale tipl bych, že mě nalákal plakát, a tak jsem si koupil starter, ve kterém byl z použitelných karet jen Komunikační šum.

Kupoval / vyměňoval jsi karty pouze do hry nebo také do sbírky?

Sbíral jsem do hry a kvůli obrázkům, na sbírku jsem neměl peníze.



Terry Oakes: Callistonian Sundancer

Vždy jsem rád hrál např. A zůstaň v hrobě (jednou v balíčku, jen tak pro zábavu). Měl jsi podobnou kartu, kterou jsi s oblibou hrál, ačkoli nebyla příliš silná?

Ne, já jsem byl powergamer, hrál jsem a optimalizoval balík, aby byl maximálně efektivní.

Jakou frakci, strategii, kombinaci jsi při konstrukci balíku upřednostňoval?

Měl jsem rád Mortifikátory, ale Miny byly drahý už za nás, tak jsem měl mortifikátorský balík s Primi-

tivníma pastma, Smrtnýmá zraněnímá a Lotoso-
výmá květama doplněný o Speciální instrukce
a druhý, turnajový balík, který je známý.

Máš oblíbený herní formát?

Rád bych zkusil týmy dva na dva nebo tři na tři.
Myslím, že by bylo zajímavé udělat turnaj dvojic.

Vzpomínám na svoje začátky – kdybych v patnácti letech řekl rodičům, že jedu na turnaj v DT např. do Prahy, rozhodně by mi to nedovolili (ještěže nevěděli, kolik utrácím za karty). Jaké byly tvoje turnajové začátky?

To už si nepamatuji, ale matka byla pořád v práci a neměla čas sledovat, co s bráchou děláme, a já bydlel přes týden u tetky v Brně. Rodiče jsou rozvedení už od mých osmi.

Jaké bylo Mistrovství České republiky uspořádané na pražském ShadowConu 96?

S budoucími protivníky jsem bojoval noc předtím instruktážním balíkem a neprohrával jsem. Skutečný turnajový balík jsem vytáhl až na ostrý start a projel turnajem jako nůž máslem. Byly tři skupiny (A, B, C) a utkaly se vždy trojice. První zůstal v A, druhý šel do B a třetí do C. V Běčku vypadl třetí hráč, druhý sestoupil do C. V Céčku vypadl druhý i třetí. Vítězové skupin se utkali ve finále. Já vyhrál finále, do kterého jsem se dostal z Áčka. Využíval jsem kombinace Kardinála Duranda, Nimrodova autokanonu a Knihy zákona k útokům do prázdna.

Použil jsi stejnou strategii na Mistrovství světa 1996 ve švédském Stockholmu? Jak se ti v turnaji dařilo?

Na Mistrovství světa to probíhalo jinak než v Praze. Bylo tam více turnajů a o celkovém pořadí rozhodovalo umístění v každém z nich. První dva byly sealed

decky – jeden klasika, dvojice (na pokojích hotelu a všude možné) a druhý dvoučlenné týmy (s Jiřím Fáberou), kde jsem udělal ve druhé hře strategickou chybu a nevhodně (předčasně) použil kartu Skromnost je nejvyšší ctnost (protivníkům se navzdory mému očekávání podařilo získat převahu na stole a zvítězit). Ve třetím turnaji – v duelech s vlastním balíkem (podobným tomu z republiky) jsem vypadl v semifinále. Protivník mi vyhodil karty z ruky Záškodnictvím, a potom několikrát zaútočil Grizzlym do prázdna.



Stockholm 1996: Karel vlevo dole

Mistr republiky postupoval na Mistrovství světa automaticky. Prý ti tehdy bylo 15 let (přesněji 16 bez dvou týdnů). Jak se organizátorům podařilo přesvědčit rodinu, aby tě pustila? Jak mistrovství probíhalo, co sis o tom všem tehdy myslel? Jak k tomu přistupuješ s časovým odstupem více než 20 let?

Matka mi v ničem nebránila, organizátoři se do ničeho nevměšovali, doma jsem to oznámil jako hotovou věc. Mistrovství bylo na tři dny. První den jsme nafasovali karty a dostali na každou turnajový štěpl. Ty se mohly měnit jedna za jednu s tím, že kdo spal z prvního dne na druhý, neměl šanci vyměnit orazítkované karty za ty, co potřeboval, vymyslet strategii a odehrát co nejvíce zápasů sealed

decku dvojic na hotelu. Druhý den se pokračovalo v turnaji a třetí den jsme se toulali po Stockholmu, když už jsme tam byli. Cesta do Švédska i zpět proběhla s organizátory dodávkou. Byla to dobrá zkušenost. I teď, po více než dvaceti letech, na to mám pěkné vzpomínky.



Stockholm rock stars: Paolo Parente a Paul Bonner

V jedné z pozdějších Legend jsem tě v žebříčku zahlédl někde kolem 20. místa. Také jsi mi psal, že znáš hlavně základní sadu, Inquisition a Mortificator. Jak dlouho jsi pokračoval s Doomtrooperem, popř. jakým (karetním) hrám ses věnoval potom? Bylo a je jich celkem dostatek...

Sekl jsem s DT hned po mistrovství, když jsem viděl Golgothu a další karty z nových sad, byl jsem z toho už unavený. Chvilí jsem hrál Magic, Vampires the Masquerade a chtěl jsem zkusit Shadowrun, ale ten se ani nechtěl. Většinu karet, co jsem měl, jsem prodal. Docela lituji, že jsem se zbavil Kardinála Dominika a Alakhaie. Nechal jsem si jen essential karty v minimálním množství.

Co hraješ v současnosti?

Hearthstone jednou dvakrát za týden a Magic na kompu.

Měl bys nějaký vzkaz pro místní hráčskou a sběratelskou DT komunitu, která aktuálně čítá kolem 150 lidí?

Budte otevřené hlavy, ať se vám to neomrzí. Nebraňte se novým formátům a zaveďte časový limit na kolo jednoho hráče. Některé karty má samozřejmě smysl zakázat nebo omezit, ale zároveň musí být hra pestrá, ne že půjde jen o sílu bojovníků. Na turnajích nepovolujte papírky – barevné kopie karet klidně, ale papírky ne.

Přeji hezké čtení Legendy Doomtrooper. Věřím, že se s některými ze čtenářů potkám na nějakém z budoucích turnajů, a děkuji Dannymu za návštěvu.

Díky moc za rozhovor a dvě hry, které jsme během setkání stihli. Ať se Ti daří!

-danny-





Warzone – určitě jste o ní slyšeli, pokud tento plátek čtete ze zájmu k tématu, nikoli podivuhodnou souhrou náhod z nudy na WC. Ano, je to ona válečná hra miniatur (po zámořsku wargaming) vycházející ze světa *Mutant Chronicles*. Kdo by ji neznal?! Vtrhla na pulty prodejců v roce 1995 a z obálky na nás volal akční obraz Warzone od úžasného Paula Bonnera a velké nápisy *Mutant Chronicles*, *Doomtrooper*, **WARZONE...**

Skutečnost, že kniha pravidel byla vydána v kompletním českém překladu, což je u wargamingu věc nevídaná, přinesl Warzone poměrně velký úspěch a slušné rozšíření po naší zemi. Projekt byl masivně podporován, konaly se oficiální turnaje (dovolím si vyzdvihnout Jihlavskou Citadelu), zprávy o novinách se pravidelně dostávaly do časopisu *Legenda*.

Ale čas běží rychle a neúprosně, přináší nové a neokoukané a staré uvádí v zapomnění. První edice Warzone skončila...

Během 25 let existence došlo k mnoha zvratům – vznikaly a zanikaly vydavatelské společnosti a s nimi přicházela nová vydání, která měnila herní systém. V České republice skončily časy největší slávy právě s první edicí. Možná proto, že další vydání se již nedočkala žádné místní oficiální podpory (jako tomu bylo v případě *Blackfiru* a prvního vydání). Pravidla v češtině nevyšla, modely nebyly dodávány (chyběl místní distributor). Navzdory tomu nutno podotknout, že třetí edice zde svoji poměrně silnou a fungující komunitu měla a dodnes (nějakých 13 let po krachu *Excelsior Entertainment*, vydavatele této edice) v ČR malá fungující komunita existuje.

VZKŘÍŠENÍ

Nový život přišel nečekaně! Rok 2013. Polsko. Warzone zde měla silnou základnu hráčů a nadšenců a z jejich středu vzešla firma *Prodos Games*, která přinesla prostřednictvím *Kickstarteru* novou edici hry **Warzone: Resurrection** (WR). Pravda, na verzi z *Kickstarteru* by bylo lepší zcela zapomenout. Jak to u KS

občas bývá, přinese mnoho nadšení, očekávání a v závěru i hodně zklamání – nadšení, že Warzone znovu ožije a bude mít krásné nové modely, zklamání z velkého zpoždění dodání hry a následně z nepříliš kvalitně a detailně provedených modelů. Inu, *Prodos* byla nová firma a učila se za běhu (dostí chaotického a neorganizovaného). Nicméně WR vznikla a byla *Prodosem* nadále podporována. Modely vypadaly edici od edice lépe a hra samotná byla kvalitní – troufám si tvrdit nejlepší z dosud vydaných.

V čem je Warzone: *Resurrection* jiná? Je toho poměrně hodně, pokusím se představit alespoň pár odlišností. Jako první bych uvedl **karty**. Warzone začala jako jedna z prvních wargamingových her využívat karetní balíček k ovlivňování bitev. Kartami vylepšujete svoji situaci, nebo naopak škodíte soupeři – ať již různým vybavením (zbraně pro modely, miny a jiné pasti umístěné na bojiště), nebo přímou událostí („brácho, tenhle model dneska nemá svůj den, zhoršuju mu vlastnosti“), či nějakým popi-



sem událostí na bojišti (např. mlha, tzn. špatná viditelnost = zkrácený dostřel pro všechny modely).

Dalším důležitým prvkem jsou **mise**, které vás nutí více taktizovat, neboť ve WR není vaším jediným úkolem totální vyvraždění protivníka. Dělí se na primární, v nichž jde většinou o obsazování důležitých bodů na herní ploše, a sekundární, kterých je poměrně bohatá škála – od zabití protivníkovy velitele přes ničení budov po snahu udržet konkrétní modely naživu. Sekundární mise mohou být pro soupeře známé i skryté.

Poslední skutečnost, kterou bych rád zmínil, je **vyváženost frakcí**. Troufám si tvrdit, že WR se dařilo vytvářet herní balanc. Prodos navíc nesklouzává k vydávání expanzí ve stylu „nové modely musí být silnější, aby se lépe prodávaly“. Nic ale není dokona-

lé (jak už to u wargamingu bývá), bohužel i zde najdeme silnější a slabší frakce. Přesto vydavatele musíme pochválit za snahu o průběžné ladění hry pomocí errat.

LIGA SOLARIS

Warzone: Resurrection se povedlo velmi slušně usadit také v ČR. Díky snaze zdejších fanoušků a nadšenců byly hráčům dostupné nejen nové modely, ale též překlad hry (nikoli oficiální tištěné vydání, ale volně přístupný on-line překlad zasazený do originální grafiky). Největším přínosem místní komunity je turnajová liga Solaris, která vznikla v roce 2015 a proběhla již čtyřmi sezónami. Každá z nich je sérií navazujících turnajů (ustálil se systém s jedním turnajem cca každé 2 měsíce), v nichž hráči získávají body nejen za odehrané bitvy a umístění v turnaji, ale i bonusové body za malování

modelů, psaní reportů a účast (ano, komu se herně nedaří, může získat trofej „srdcař“ za účast na všech ligových turnajích). Jako hold starým časům byl obnoven jihlavský turnaj spojující svůj původní název s titulem nové edice – Jihlavská Citadela Resurrected. Nicméně klání se odehrávají ve všech koutech naší země (Praha, Brno, Hradec Králové, Napajedla) a turnaje mají pravidelnou a slušnou účast kolem 12 hráčů. Jedné sezóny se zúčastní přibližně 30 různých strategiů.

Zdá se vše plně naděje? Máme novou hru hodnou světa Mutant Chronicles, která bude šířit krásy a hrůzy tohoto světa? Zde se dostáváme k té smutnější části. Na konci roku 2018 byla Warzone: Resurrection oficiálně ukončena. Pozadí tohoto kroku je obestřeno tajemstvím a mnoha otázkami. Oficiální stanovisko výrobce, firmy Prodos, zní: „Byla

nám odebrána licence a jsme nuceni produkci hry ukončit.“ Kdo sleduje dění kolem, však ví, že pravda bude trochu jinde (Prodos v poslední době téměř nevydával nové figurky a věnoval se vlastním projektům, s Cabine-tem se potom nedokázal dohodnout na kompromisu ohledně chystané expanze WR). Ale to na výsledku nic nemění – výroba hry a oficiální podpora byla ukončena...



Abychom nekončili do Temnoty zahledění! Warzone má a vždy měla skvělou komunitu, proto i po oficiálním pádu edice Warzone: Resurrection stále žije (je jedno, kolikrát ji rozstřílíte Nazgarothem, kolikrát ji spálíte Vrhající Gehennou, vždy povstane z vlastního popela a pokračuje za svým předurčením). Liga Solaris úspěšně prošla sezónou 2018/19 a od září plánuje start sezóny nové. Lidí, kteří chtějí tuto skvělou strategickou hru válečných miniatur hrát, je stále dost, a dokud tu budou, bude tu i Warzone!

-wolverin-

HISTORIE

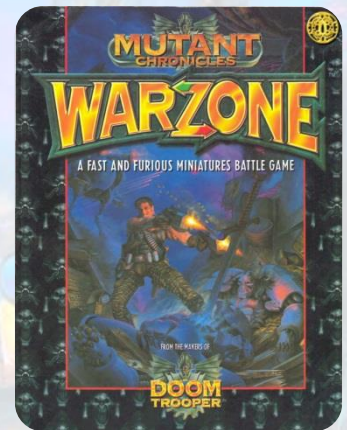
Warzone: Resurrection je mladá wargamingová hra, vydaná firmou Prodos Games LTD roku 2013. Navazuje však na bohatou historii her z prostředí Mutant Chronicles (dále jen MC), mezi které patřila nejen wargamingová Warzone, ale také RPG, karetní hra Doomtrooper a deskové hry. Pojdme nyní nahlédnout do historie vzniku světa MC a her z něho vycházejících.

POČÁTKY

Vše začalo ve Švédsku, roku 1980 zde vznikla firma Target Games zaměřená na vydávání RPG her. Tato firma roku 1984 vydává RPG s názvem Mutant, které se dočkalo nového vydání New Mutant (1989) a několika pokračování a rozšíření. Roku 1993 pak vychází RPG Mutant Chronicles, které popisuje postapokalyptický svět s nadvládou megakorporací a věčným bojem s Černou legií.

Stejného roku vychází také deskové hry ze světa MC: Blood Berets, Siege of the Citadel, roku 1994 pak desková hra Fury of the Clansmen. Tyto deskové hry by se daly přirovnat ke hře Hero Quest, nebo Descent – se skupinkou hrdinů bojujete proti Černé legii. Objevují se zde první modely ze světa MC – plastové a poplatné své době, dnes spíše k pousmání.

1994 je rok, kdy Target Games vydávají sběratelskou karetní hru ze světa MC – Doomtrooper. Velice úspěšná hra, která se dočkala lokalizace v 15 světových jazycích! Přeložena byla i do češtiny (vydavatel Blackfire Games), díky čemuž se u nás těšila velké popularitě, a pokud máte nějaké povědomí o světě MC, je to pravděpodobně právě díky této hře a časopisu Legenda, který se v ČR Doomtrooperu i Warzone věnoval. Hra měla šest expanzí, sedmá byla připravována, nikdy se však vydání nedočkala.



Roku 1995 začíná éra Warzone, kdy Target Games vydávají „rychlou a zábavnou hru válečných miniatur“, wargamingovou hru ze světa MC od designéra Billa Kinga. Příběhové pozadí bylo zcela převzato z RPG, hra dokonce umožňovala převést vaši postavu na wargamingové bojiště. Herní systém využíval

hodů dvacetistěnnou kostkou. Poměrně značnou sílu měly individuální modely neboli hrdinové. Hra se dočkala českého překladu a patřila k nejhranějším wargamingovým hrám v ČR.

Tohoto roku také vychází první expanze **Dawn of War** přinářející nové zbraně a jednotky.

ROZMACH

1997 vychází druhá edice RPG *Mutant Chronicles* a také nová sběratelská karetní hra *Dark Eden* (nevyšla všude), která se však pokračování nedočkala.

Warzone tohoto roku představila tři expanze: **Dark Eden** se zaměřuje na opuštěnou Zemi (Stanici), její kmenové válečníky a zvláštní jednotky megakorporací pro boj na Stanici. **Beasts of War** obsahují především pravidla pro vozidla. **Casualties of War** rozšiřují frakci Imperiál i některé další.

1998 vychází expanze **The Bauhaus Bunker** obsahující papírový model bunkru, pravidla pro boj v budovách a model HMG-85/T mounted machine gun. Expanze **Imperial Bridgehead** s modely Covert Ops. Specialist a Imperial Ordnance Officer a především s nádhernou vystřihovánkou oceľového mostu. Expanze **The Brotherhood Cathedral** s papírovým modelem katedrály Bratrstva, pravidla a 10 scénářů pro kampaň a modely Visionary, Angel of Mercy.

Tohoto roku vydávají Target Games druhou edici Warzone. Navazuje na první edici. Dostávají se zde více ke slovu jednotky pěchoty. Pro druhou edici vychází základní box, v němž byly první (a poslední) plastové modely pro Warzone – základní pěchota pro armády Imperiál a Bauhaus.



KRACH

1999 je pro Warzone smutným rokem. Firma Target Games krachuje, práva na svět *Mutant Chronicles* a vše s ním související (včetně značky Warzone) získává v prosinci téhož roku švédská společnost Paradox Entertainment.

Target Games stihly tohoto roku před krachem vydat ještě dvě expanze pro druhou edici Warzone: **Mars – Capitol Forces of War** přináší kampaň z prostředí Marsu, nové jednotky a pravidla.

Venus – Forces of War přichází s pravidly pro boj v džungli, novými jednotkami a kampaní z prostředí Venuše.

DRUHÝ POKUS

Licenci na hru ze světa MC kupuje americká firma Excelsior Entertainment a roku 2004 vydává

hru **Warzone: Universe Under Siege** – hru navazující na předchozí edice Warzone, vybírající to dobré, co bylo v předchozích edicích k nalezení. K třetí edici Warzone bylo vydáno jen málo nových modelů. Firma bohužel nebyla schopna licenci udržet – resp. zaplatit prodloužení licence u firmy Paradox, která měla v době očekávání hollywoodského filmu ze světa MC poměrně vysoké finanční nároky.

Irská firma Prince August odkupuje skladové zásoby Excelsior Entertainment a dodnes prodává modely prvních tří edic Warzone.

TŘETÍ POKUS

Roku 2008 je do kin uveden film *Mutant Chronicles*, pro fanoušky světa MC je obrovským zklamáním. Ze světa přebral prakticky jen jména, názvy a pár hodně ořezaných námětů.



Téhož roku kupuje licenci firma známá ve světě deskových her – Fantasy Flight Games a vydává 54mm **CMG *Mutant Chronicles*** (*collectible miniature game*). Přestože je tato firma známa perfektně zpracovanými hrami s krásnými modely, nebylo nové vydání wargamingovými fanoušky přijato příliš kladně. Předbarvené modely v 54mm měřítku měly málo detailů a nový design byl mnohdy velmi svérázný. Vzhledem ke špatným prodejm bylo vydávání této hry roku 2009 ukončeno.

POSLEDNÍ POKUS?

Roku 2013 ohlašuje firma Prodos Games (se sídlem v UK) vydání **Warzone: Resurrection**, 28mm wargamingové hry ze světa MC (v licenci firmy Paradox Entertainment). Jedná se o nový pro-

dukt, který nenavazuje na předěšlé edice, pouze vychází ze stejného světa. Modelová řada 28mm *true scale* je zcela nová. Zahájení formou kickstarterové kampaně provázelo mnoho nedostatků, firma je však zdárně překonala a *Warzone: Resurrection* se stala plnohodnotnou hrou. Nezbyvalo, než popřát, aby se jí vyhnuly katastrofy, které postihly její předchůdkyně a šířila se úspěšně po celém světě...

Roku 2014 vzniká pod vedením Fredrika Malmberga společnost Cabinet Entertainment a přebírá práva ke světu MC.

Na rok 2015 je plánováno vydání třetí edice RPG *Mutant Chronicles* anglickou firmou Modiphius.

ČASOVÁ OSA

1993 – RPG *Mutant Chronicles* (Target Games)

1994 – sběratelská karetní hra *Doomtrooper* (Target Games)

1995 – wargamingová hra *Warzone* (Target Games)

1995 – konzolová střílečka a plošínovka *Doom Troopers* (Adrenalin Entertainment)

1998 – druhá edice *Warzone* (Target Games)

1999 – krach Target Games, práva na svět *Mutant Chronicles* získává Paradox Entertainment

2004 – *Warzone: Universe Under Siege* (Excelsior Entertainment)

2007 – konec licence, ukončení *Warzone: Universe Under Siege*

2008 – film *Mutant Chronicles*





2008 – CMG
Mutant Chronicles
(Fantasy Flight Games)

2009 – zrušení produkce CMG
Mutant Chronicles

2013 – Warzone: Resurrection
(Prodos Games)

2018 – Warzone: Resurrection
ukončena

-wolverin-

CITADELA

Šestým a tradičně posledním turnajem sezóny 2018/19 byla již zmiňovaná Citadela, která se výjimečně konala v Hradci Králové, nikoli klasicky (a historicky) v Jihlavě. Zúčastnilo se jí celkem 14 armád: 3x monstra z Černé

legie (49), 3x její odvěký nepřítel Imperiál (55), 2x božské Bratrstvo (49), 2x zběhové z Kybertroniku (52), dále 2x věčný Bauhaus (38), 1x Mishima (50), 1x Kapitol (54). Každá z armád prošla v průběhu víkendu 25. a 26. května pěti bitvami. Čísla v závorkách představují průměr vítězných bodů, které tato frakce získala během Citadely. Pro představu, vítěz v těchto bitvách získal dohromady 75 bodů. Za zmínku možná stojí i přezdívky ligových hráčů: Caferccan, Foltest, Blain, Bauhaus, Biggy, Longer, Padlar, Decado, Biggles, Wolverin, Fishbone, Zrudi, Kyrus a mnoho dalších.

Neboť report je určen do online časopisu Legenda, pár pojmů vysvětluji cíleně pro „newarzonisty“, popř. převádím do názvosloví Doomtrooperu / první edice Warzone. Bitvu budu popisovat ze svého pohledu, tedy když uvádím pravé křídlo, pro nepřítel je to vlevo. Občas k popisu používám hodinový ciferník – moje nástupka (nástupní zóna mojí armády) je na 6. hodině a protivníkova na 12.

Na Citadela jsem se rozhodl po dlouhé době vytáhnout armádu Kapitola. Pojal jsem to více zábavně než kompetitivně. Armáda se stavěla na běžných turnajových 1000 bodů. Za generála jsem si zvolil Mitche Huntera, který umožňuje vzít až dvě jednotky Sea Lionů (Mořských lvů) jako Troopy (Základní jednotky). Jelikož v armádě jsou potřeba dvě Základní jednotky a pro druhou jednotku SeaLs nemám využití, volím Lehou pěchotu, která toho moc neudělá, ale je natolik levná, že nechá dost bodů na Podpurné oddíly, které si hráč může do armády pořídit až tři: Vzal jsem si jedny Svobodné mariňáky s raketometem, Martňanské smrtizvěsty (Martian Banshee) s řetězovkami a oddíl Kg (Ranger psodov s bojovými psy). Tato armáda má vlastně všechny jednotky různorodé s rozdílným použitím a nasazením na bojiště. Ve skutečnosti to znamenalo, že armáda uměla všechno, ale pořádně nic...



Hlavní bojovou silou měli být hrdinové: Mitch Hunter, když dostane šanci a provede jednu razantní zteč skrz nepřátelskou pěchotu, si za každý model, který touto ztečí zabije, navyšuje obranné číslo tak, že je pro nepřítele často nezabídný. Cpt. Vince „Fell“ Harland, hrdina Svobodných mariňáků, který je svými meči schopen rozsekat cokoli, k čemu se dostane nablízko (klidně i Androida Vyhla-zovače). Mishimský Doomtrooper Seth Kaiokh, jenž má v základu opakovací brokovnici a může napáchat velké škody na nepřátelské pěchotě. Posledním hrdinou je Ex-kapitolský Freelancer, který byl vzat spíš do počtu,

protože mi zůstaly body navíc a se svým lehkým kulometem CAR-24 je schopen nablízko vypustit celkem dost olova.

KAPITOL VS. KYBERTRONIK

Biggy a jeho Kybertronik: Generálka – Dr. Diana, která měla k dispozici svůj klon. Dvě jednotky Chasseurů (people volunteers), velký oddíl Armored Chasseurů, 4x Chemiman a jedna velká Attila Exterminator (ukázka popisu bitvy, pozn. redakce).

Jelikož moje kapitolská armáda je zaměřena hlavně na boj zblízka, je pro mě důležité vyhrát

iniciativu, ihned nepřítele napadnout a nedat mu šanci se vzpamatovat. Biggyho Kyber byl ale opravdu dobře postavený a měl několik možností, jak se znovu přesunout po rozmístění mých infiltračních jednotek u jeho nástupní zóny. Tím bych k jeho jednotkám nedoběhl hned v prvním kole. Navíc bych nechal své jednotky v otevřeném terénu a soupeř by je v klidu rozstřílel. Proto jsem se rozhodl rozmístit spíše na středu terénu v krytu a vyčkat, dokud se Biggyho jednotky nezačnou hýbat směrem na střed, kde musely plnit mise.

Svobodní mariňáci se s Harlandem rozmístili na středu, Mitch Hunter se Sethem Kaiokhem do

krytu napravo od nich. Klamné markery (Stalk) jsem umístil na levé křídlo tak, abych Biggyho přesvědčil, že hlavní síla na něho čeká právě tam.

Před začátkem bitvy se Biggy stahuje hlouběji do nástupní zóny s plánem ustřílet mě. Mariňáci zaměřují střelbu na Biggyho generálku, která není připojena k žádnému oddílu, proto ji nemůže žádný z Chasseurů krýt svým tělem. Dr. Diana umírá, ale odvetná palba postupně decimuje Mariňáky. Jeden se schovává za sloup u tokenu a doufá, že tam přežije celé kolo, aby splnil sekundární misi. Z nástupní zóny vybíhají psi a postupuje Lehká pěchota. Nalevo seskakují Martanští smrtizvěsti (Rapid deploy neboli výsadek) a vážou do boje zblízka Chasseury s jejich plynovým krácedlem. Levé křídlo sice zdrží, ale nezpůsobí tam dosta-

tečné ztráty a postupně umírají. Z nástupky na střed vyběhne Attila, kterou Harland nakonec rozseká, ale trvá mu to dvě kola. Napravo obětují lehkou pěchotu tak, že ji kompletně přesunu do otevřeného terénu, čímž poutám Biggyho palbu. Tím umožňuji Mitchovi, aby se konečně přiblížil k Armored Chasseurům a provedl svoji zteč. Postupně tak nabootuje svůj obranný hod a je skoro nesmrtelný. Jelikož se ke slovu dostal moc pozdě, už nemůže na výsledku bitvy nic změnit. Na středu stolu zůstává stát jen Mitch s Harlandem a Biggyho jednotky ovládající většinu zón. Naštěstí můj Svobodný mariňák splnil jednu sekundární misi a hra končí částečným vítězstvím pro Biggyho. Hlavní chybou bylo nasadit Setha na stůl ve Stalku (měl jsem ho použít jako výsadkáře – Rapid deploy, takhle byl ustřílen dříve, než stihl cokoli

udělat) a Banshee na levé křídlo bez jakékoli podpory.

Turnaj, stejně jako celou ligu, vyhrál Cafer a jeho Algerothova armáda spoléhající zejména na Razidy z Nazgarothy. Velká gratulace!

Jako organizátorovi se mi turnaj těžko hodnotí objektivně, ale dle mého se vydařil hodně. Z pátku na sobotu jsme vyzkoušeli novou „kickstarterovku“ Siege of the Citadel 2, takže jsme drželi Mutant Chronicles „feel“. A k samotnému hraní: Na Warzone se mi líbí, že i po několika letech jsem stále nevyzkoušel všechny možné kombinace a taktiky svoji oblíbené armády.

Ještě jednou díky za podporu knihkupectví Valhalla a e-shopu pieceofterrain.cz! Už se těším na další sezónu ligy Solaris!

-blain-



MUTANT CHRONICLES DOOMTROOPER

Za veškeré současné dění kolem světa Mutant Chronicles může Cabinet Entertainment jakožto držitel práv.

Společnost vytvořil v roce 2014 Fredrik Malmberg, jeden z deseti zakládajících členů švédských Target Games (1980-1999). Spojujícím článkem mezi těmito dvěma společnostmi se stal Paradox Entertainment. Fred Malmberg byl součástí všech tří.

A právě Cabinet poskytl v roce 2016 skupině mladých losangeleských vývojářů ze Secret Cow Level (SCL) příležitost oživit a renovovat Doomtrooper v digitálním světě 21. století. SCL byl založen v srpnu 2012, v jeho čele stojí Justin Reynard, který se podílel např. na vzniku jednoho z dílů Falloutu. Od léta 2016 za pomoci samotného Bryana Wintera, otce naší hry, upravují a ladí pravidla a efekty karet, aby byly vyváženější, než v případě tištěné karetní hry z 90. let. Na Discordu, hlavním komunikačním kanálu, probíhaly mezi hráči a vývojáři hyperaktivní diskuse

o finální podobě digitálního Doomtrooperu, přičemž se navymýšlelo spoustu nesmyslů, ale také se hodně vzpomínalo, obchodovalo a seznamovalo. Svůj osobní profil zde mají založeny takové veličiny jako Fred Malmberg, Bryan Winter nebo nipa.



Důležitým milníkem ve vývoji byla kampaň na Kickstarteru na přelomu září a října 2017. Hra byla podpořena 593 „žadáky“ (backery), kteří přispěli zhruba 31 000 \$. Poté byli někteří z nich

včetně několika aktivních přispěvatelů z Discordu přivzváni k testování privátní Alfa verze. Privátní Beta odstartovala 18. dubna 2019 a otevřela dveře velkému množství testerů, kteří hořečnatě zveřejňují bugy a printscreeny na Discordu. Počet zaznamenaných bugů se nyní pohybuje někde mezi 800 a 900.

Pokud se chcete stát jedním z Beta-testerů, sledujte FB stránku [Doomtrooper CCG](#), kde se týden od týdne objeví časově omezená pozvánka. Ale nejprve se pojďme podívat na plody téměř tříletého snažení...

DCCG DOOMTROOPER

Doslova Digital Collectible Card Game Doomtrooper vám v Hlavním menu nabídne 4 možnosti: Tutoriál, Hra, Sběrka, Obchod.

TUTORIÁL poskytne základní průpravu do pravidel a mechanismů hry, stojíte vždy proti umělé inteligenci z Černé legie (ne, nejedná se o mix bojovníků Kybertroniku a Černé legie).



HRA nabídne opět boj proti **UI**, nebo skutečnému hráči (PvP), tzv. **Multiplayer**. Poté zvolíte balíček, který budete hrát. Do začátku máte 3 předkonstruované startéry po 30 kartách: Černou legii, Kybertronik a Mishimu (které samozřejmě za moc nestojí, jsou pouze testovací). **UI** používá pro boj opět Černou legii, která jen vykládá hordy Nemrtvých legionářů, občas nějakého Setníka nebo Nekromutanta, a pokud se bráníte opravdu dlouho a srdnatě, dojde také na Pretoriánské stopaře... K průběhu Multiplayeru se vrátíme později, protože tvoří páteř celého projektu.

SBÍRKA vám umožní další výběr: Karty, Avataři, Rubý (karet), Tituly a Emoji. Jediná funkční a zároveň nejdůležitější je zatím první jmenovaná možnost, kde můžete stavět herní balíčky a filtrovat karty. Současně obsahuje pouhých 149 kusů z přibližně 400 plánovaných, chystané exempláře zde nalezne ve více či méně rozpracované podobě. Karty se nově dělí na následujících 5 typů (vzniklo ve spolupráci s Bryanem Winterem):

Warriors: Zde není co vysvětlovat – Zápas, Střelba, Obrana, Hodnota, titul karty, obrázek, ikona příslušnosti a heslovitý popis schopností / omezení. Vykládají se za 1 akci. Momentálně 54 ks.

Attachments: V terminologii DT bychom mohli říci „karty příložením poskytované bojovníkům“. Zde jsou rozděleny na **Equipment** (zahrnující vybavení a relikvie) a **Conditions** (jakoby speciální karty ovlivňující hodnoty či schopnosti bojovníků). Vykládají se za 1-3 akce. Momentálně 38 ks.

Support: Představuje karty vykládané k vašemu Mužstvu, jež obsahuje veškeré vaše bojovníky (Kohorta a Stanice byly definitivně vymazány z univerza). Jedná se o **Influences** (zahrnující karty opevnění a některé speciály z původní hry) a **Vehicles** (dodnes nefunkční, podle dostupných informací mají zůstat ve hře a bojovníci do nich nastupovat za určitý poplatek). Vykládají se za 1 akci (zatím). Momentálně 14 ks.

Powers: Všichni správně tuší, že půjde o karty Umění (Art), Černé symetrie (Gift) a mishimských sil (KI). Soslání nebo přiložení se řídí původními pravidly. Vykládají se (efekt se spouští) za 1-3 akce. Momentálně 14 ks.

Fate: Klasické speciály, jak je známe z oficiálních sad. Není proti nim obrany, protože Komunikační šumy dosud NEJSOU v oběhu. Vykládají se za 1-3 akce, během souboje či kdykoli (tzn. mezi akcemi pouze ve svém kole – prozatím). Momentálně 29 ks.



Všeobecně chybí karty úkolů, válečných zón, aliancí a zvířat (ani se o nich neuvažuje).

Popis (text) na kartách je často proveden heslovitě, jako např. v Magicu – konec slovíčkaření a hádek o znění karet. Např. heslo **FIRST STRIKE** jasně udává, oč běží, stejně tak poznámka **NO COVER**, **NO EQUIP** u bojovníka (když nesmí, tak prostě nesmí,

neřešíme, jestli NIKDY nesmí nebo pouze nesmí / nemůže). UNIQUE značí buď relikvii nebo osobnost. Termíny ARMOR, BLADE, FIREARM a další mluví samy za sebe. Skvělé na digitálních kartech je, že počítač se s vámi nehádá – buď vám zamýšlený krok provést nedovolí, nebo ho provede podle sebe, a vy pak jen vyjeveně zíráte na obrazovku, co se stalo...



Ukázky karet:

Pozitivní / Negativní karma přidá / odebere oběma hráčům 3 B.

Průmyslový komplex – Efekt po vyložení je stejný, avšak musíte obětovat jednu Továrnu ve hře, abyste ho mohli vyložit.

Zahnání – Za 2 akce se jeden z bojovníků ve hře vrátí do ruky svého vlastníka.

Heimburg – Získáte 2 B během kroku dobírání karet. Pouze pro Bauhaus, žádný bonus k obraně.

Pretoriánský stopař – Hodnoty 7/4/8/8. Pokud tuto kartu vyložíte, objeví se ve vašem Mužstvu dokonce 2 Stopaři (bojovníci jsou vesměs odlišní, co do vlastností, tak do hodnot).

OBCHOD: Zde budete moci nakupovat booster packy, popř. prodávat karty, kterých máte nadbytek (více není známo, zatím se řadí mezi nedostupné).

MULTIPLAYER

V herním balíčku můžete mít max. 3 kopie od každé karty, některé silnější jsou omezené (*restricted*). Min. počet karet v decku je 30 (pouze pro testovací účely, časem bude navýšen). Sideboard chybí. Dále musíte při sestavování balíků „ctít barvu“, tzn. nemůžete zařadit bojovníka jiné frakce, než kterou jste zvolili při vytváření nového decku v sekci Sbíрка.

Průběh kola: Na začátku dostanete 5 karet. Následně můžete využít Kardinálského privilegia a vyměnit libovolný počet karet v ruce včetně bojovníků. Na začátku kola vždy dobíráte do 5 karet, pokud jich máte méně. Max. počet karet na ruce není stanoven (avšak bude). Kdykoli během svého kola smíte odhodit 1 kartu (to však činíte pouze, pokud „vám to nepřišlo“).

Akce: Můžete provádět v libovolném pořadí, a tím pádem míchat akce taktické (útočné, sabotážní) a netaktické (neútočné), jako by byla ve hře stále

přítomna karta *Bitevní chaos*. To znamená, že můžete např. nejprve vyložit bojovníka, jako druhou akci zaútočit (sabotovat) a na závěr jednou meditovat, popř. vyložit dalšího bojovníka (pokud jste o něho přišli v souboji), vyhledat / opustit úkryt jedním z bojovníků, dát mu kartu příložením atd. atp. Jestliže stisknete tlačítko END TURN a zbývají vám nějaké akce, automaticky je promeditujete. Teprve poté vaše kolo končí a začíná kolo soupeře.



Souboj / Sabotáž: Platí pravidlo *Totální války*, každý bojovník tedy smí útočit na libovolného bojovníka ve hře. Výjimkou jsou bojovníci s vlastností FRONTLINE, kteří musí být zneškodněni jako první (v jiných hrách známo např. jako *taunted*). Pokud chcete zaútočit, uchopíte jednoho vlastního bojovníka a přetáhnete ho na jednoho protivníka. Tím vyvoláte souboj, z něhož (v této verzi hry) můžete vystoupit ještě

před oznámením bitení taktiky. Jakmile oznámíte útok zápasem nebo střelbou, není cesty zpět. Dále má každý hráč 5 sekund na zahrání karty / reakce (začíná útočící hráč, poté se střídáte). Po zahrání všech karet, hra vyhodnotí souboj. Pokud byl zabit váš bojovník, protivník si volí, jestli získá body vítězné či osudu a naopak. Pro útok a Sabotáž jinak platí klasická druhoediční pravidla.

Vše výše uvedené neskutečně urychluje hru. Pokud máte v balíčku prostředky na dolízávání karet jako Tajný sklad (Fate hraný kdykoli) a Planning Commission (nový Support, který vám dolízne 1 kartu za 1 akci) a zároveň hrajete karty na body jako Růst na burze (ideální Support,

kteří navíc můžete kumulovat – tedy až 4 B za meditaci), stihnete za 15-20 minut vyprázdnit knihovnu a rozhodnout o vítězi partie. Většinou vás spíše zdržuje samotná hra (než vaše pomalost či nerozhodnost), především během souboje, kdy čekáte na reakci soupeře a odklikáváte pole s výběrem či ukončením boje (to trvá nejdéle).

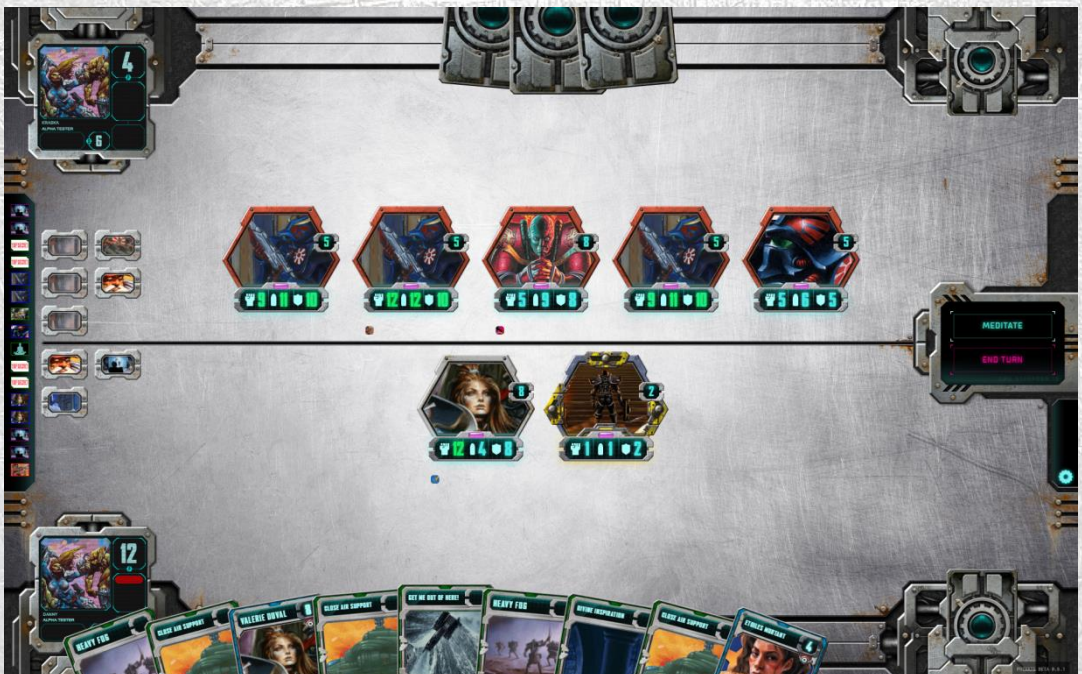
HRÁT ČI NEHRÁT?

Rozhodně HRÁT! Věřím, že půjde o svižnou karetní zábavu, až přibude dalších cca 250 karet a budou odstraněny chyby. Nedokážu odhadnout, jak dlouho může trvat zprovoznění otevřené Bety, neboť nápis „Coming this year“ se na hlavní stránce hry objevuje již min. 2 roky. Mezi výtky bych ještě zařadil různorodost ilustrací (kte-

rou však nalezneme také v původní verzi z 90. let) a kvalitu jejich skenů (ale uznávám, že několikrát zvětšit originální obraz v kvalitě na úrovni není snadné). Naopak nespornými klady digitálního DT jsou rychlost a přehlednost, které naší tištěné hře v současnosti chybí (viz hodinové hry na turnajích bez dosažení bodového limitu).

On-line Doomtroper pravděpodobně nebude herním trhákem (i vzhledem k části vybrané na Kickstarteru), ale doufám, že si svoji hráčskou základnu najde (alespoň díky nostalgii), a přeji mu, aby přežil vlnu (poctivosti v podobě) mikrotransakcí minimálně několik let!

-danny-



KOMIBA ŠMIRTI

1. BLOKÁDA ROMANOVČŮ

Hlavní kombinace:

Blokáda (Her)

Byrokracie Romanovců (Her)

Pokles na burze (Mort)

Rozšířená kombinace:

Průmyslový komplex (Inq)

Burza (CW)



Nejdůležitější podmínkou této administrativní blokády je dostat do hry hlavní kombinaci dříve, než protivník přijde k většímu počtu bodů osudu, jimiž by mohl platit Byrokracii Romanovců (všichni hráči musí vynaložit 5 B nebo 1 vítězný bod na zahrání speciální karty). Blokádou soupeři zamezíte vykládat opevnění, která by mu mohla získat body osudu (udržíte ji ve hře placením 2 B za kolo) a Poklesem na burze víceméně zakazujete meditaci. Mezitím rušíte Zlé časy, kradete Pozitivky atd., abyste získali bodovou převahu. Čtveřice Průmyslových komplexů a Burza vám v tom zaručeně pomohou. Bez bodů je protivník bezbranný a na vás čeká vítězství!

2. MYSTICKÉ CVIČENÍ

Hlavní kombinace:

Věk mystiků (Her)

Mistr živlů (Apo)

Likvidace (Inq)

Rozšířená kombinace:

Izákův přívěsek (Her)



Věk mystiků vyložíte do hry jako 3 akce a každý váš mystik si bude chtít okamžitě vyzkoušet kdejaké kouzlo Metamorfózy, především Likvidaci, kde platí pouhé 2 B za jednoho vyřazeného bojovníka. Ideálním mystikem je Mistr živlů – není osobnost, hodnotu má dost vysokou na provádění Sabotáže, a pokud mu věnujete relikvii Izákův přívěsek, stává se imunním vůči kartám, jež obětují nebo vyrazují bojovníky ze hry. Užijte si svůj Věk mystiků, dokud je ten správný čas!



3. KNIHOVNÍK

Hlavní kombinace:

Pátá kolona (CW)

Sabotér (CW)

Tajná služba (Her)

Vyložíte Pátou kolonu a čtyři Sabotéry do protivníkovy Mužstva a Tajnou službu do vlastního. Poté můžete během jednoho kola strávit až 3 akce tím, že mu za každou z nich vyřadíte 6 vrchních karet z knihovny (jednu vždy + po jedné za každého Sabotéra + jednu za Tajnou službu), tedy až 18 karet za kolo. A to naruší základy sebelepší knihovny...

POZVÁNKA NA
MISTROVSTVÍ REPUBLIKY

DOOMTROOPER
OLOMOUC
2019

9-11-19