

STANDARDNÍ PRAVIDLA HRY DOOMTROOPER

***Poznámka:** Text těchto pravidel vznikl kompilací českého překladu brožurky pravidel k 1. vydání, pravidel na vysvětlujících kartách, oficiálních errat a FAQ a pravidel připravovaného 2. vydání.*

CÍL

Cílem hry DOOMTROOPER je použití všech vašich bojovníků proti silám vašeho protivníka. Karty bojovníků umísťujete na stůl a tvoříte tak vaše MUŽSTVO (Doomtroopeři), KOHORTU (bojovníci Černé legie) a STANICI (obvykle Kmenoví válečníci). Bojovníci vyhrávají bitvy a plní úkoly, a tím pro vás získávají VÍTĚZNÉ BODY. Ty můžete získat také prostřednictvím dalších zajímavých kombinací vnesených karet. Když některý hráč dosáhne skóre 25 nebo více Vítězných bodů, hra končí. Hráč s vyšším počtem bodů vítězí. V případě rovnosti bodů končí hra nerozhodně.

Máte-li v oblibě delší nebo kratší hry, jednoduše upravte počet Vítězných bodů potřebných k vítězství. Záleží jen na vás. My však doporučujeme, abyste si při několika prvních hrách ponechali za cíl 25 Vítězných bodů.

POČET HRÁČŮ

Ke hře DOOMTROOPER je zapotřebí dvou nebo více hráčů. Čím více hráčů, tím je hra delší. Každý hráč musí mít svůj balíček o minimálním počtu 60 karet. Pro větší srozumitelnost je výklad pravidel založen na předpokladu, že hrají dva hráči: vy a váš protivník.

ŽETONY

Kromě svých hracích karet potřebujete ještě určitý počet žetonů, abyste sledovali – mimo jiné – stav vašich Vítězných bodů a Bodů osudu. Jako žetony použijte mince, korálky nebo hrací kameny.

ÚPRAVA HRACÍHO STOLU

Při hře DOOMTROOPER neustále přemísťujete karty z ruky na stůl a na hromádku odhozených karet a ze své osobní knihovny si dobíráte nové karty. Prostor na vaší straně stolu obývá vaše Mužstvo Doomtrooperů, vaše Kohorta, nachází se zde vaše Stanice, vybavení bojovníků, Vítězné body, které jste získali, a vámi nahromaděné Body osudu.

Vaše Mužstvo se nachází v levé části vašeho herního prostoru, Stanice uprostřed a Kohorta v pravé části. Svou knihovnu umístěte tak, abyste mohli snadno dobírat karty. V její blízkosti se nalézají rovněž hromádka vyřazených karet a hromádka obětovaných karet. Nezapomeňte na dvě hromádky žetonů, které zastupují vaše Body osudu a Vítězné body. Třeba pod Stanici můžete umístit bojovníky, kteří nepřísluší k žádné výše uvedené skupině. Sem je také možno umísťovat karty, které se příkládají hráči a které se vás týkají.

Prostor mezi hráči je vyhrazen kartám, které globálně ovlivňují celou hru, a společné hromádce žetonů.

POSTUP HRY

V jednotlivých kolech hry DOOMTROOPER vykládáte karty a svádíte bitvy se svým protivníkem. Jste-li na řadě, můžete provést až tři akce. Za akce jsou považovány manévry prováděné s vašimi bojovníky ve hře. Existuje řada akcí, které můžete provádět, například zapojení vašich bojovníků do hry, jejich vybavení zbraněmi a speciálními předměty a jejich použití při útoku na bojovníky protivníka. Akce můžete také použít pro aktivaci některých neobvyklých karet. Provedení některých manévru vyžaduje dvě nebo více akcí, např. vyložení bojovníka do úkrytu (to zabere tři akce).

Po skončení akcí ukončíte své kolo a řada je na vašem protivníkovi. Hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nedosáhne dohodnutého počtu Vítězných bodů.

KARTY

JESTLIŽE SE PRAVIDLA NA KARTÁCH LIŠÍ OD PRAVIDEL V TÉTO PŘÍRUČCE, MAJÍ PRAVIDLA NA KARTÁCH ZA VŠECH OKOLNOSTÍ PŘEDNOST. Nyní se podíváme na některé rozdílné typy karet.

BOJOVNÍCI. Kostru hry DOOMTROOPER tvoří karty bojovníků. Většina akcí probíhá prostřednictvím bojovníků umístěných ve hře. Karta bojovníka o něm poskytuje spoustu informací.

Jméno. Jméno karty a typ bojovníka, kterého karta představuje.

Zápas (Z) – ikona pěsti. Umění bojovat zblízka. Čím je číslo větší, tím lépe umí bojovník zápasit.

Střelba (S) – ikona náboje. Umění používat střelnou zbraň. Čím je číslo větší, tím lépe umí bojovník střílet.

Obrana (O) – ikona štítu. Schopnost obrany a odolnost bojovníka. Čím je číslo větší, tím těžší je bojovníka zabít.

Hodnota (H) - ikona diamantu. Udává, jaký počet Bodů osudu je třeba vynaložit na zapojení bojovníka do hry, a počet bodů, které protivník získá, jestliže tohoto bojovníka zabije.

Ikona bojovníka – dvě zkřížené čepele. Označuje, že daná karta je kartou bojovníka.

Ikona příslušnosti. Tato ikona zobrazuje organizaci bojovníka.

KARTEL: Ikona zlatého ozubeného kola v modrém poli – BAUHAUS

Ikona stříbrného orla na štítu s pruhy a hvězdami – KAPITOL

Ikona zeleného C na černém poli – KYBERTRONIK

Ikona znaku podobnému symbolům Velké Británie – IMPERIÁL

Ikona černého M na červenobílém pozadí – MISHIMA

Ikona šedého, dole zašpičatělého kříže na červeném poli - BRATRSTVO

ČERNÁ LEGIE: Ikona červeného (zeleného v sadě PARADISE LOST) kříže na černém poli

KMENOVÍ VÁLEČNÍCI: Ikona dvouhlavého orla – SYNOVÉ RASPUTINA

Ikona dvou zkřížených klů na červeném štítě – TEMPLÁŘI

Ikona červeného půlměsíce s lebkou – PŮLMĚSÍC

Ikona zlatého trojúhelníku s lebkami – LUTERÁNSKÁ TRIÁDA

OBECNÝ: Ikona bílého blesku na modrém oválném štítě v červeném poli

Poznámky. Zde jsou uvedena speciální pravidla nebo odkazy.

OSTATNÍ KARTY

Ostatní karty vypadají podobně a zpravidla zachovávají následující formát:

Jméno. Jméno karty.

Ikona typu karty. Označuje, o jaký typ karty se jedná:

Úkol – ikona planety

Vybavení – ikona hrotu

Opevnění – ikona sloupu

Umění – ikona energetického kříže v kruhu

Černá symetrie – ikona černé díry s modrým symbolem Černé legie uprostřed

Speciál – ikona klíče

Relikvie – ikona kalicha

Válečná zóna – ikona mapy s červenožlutou šipkou

Aliance – celokaretní obraz s názvem organizace

Síla KI – ikona zlatého japonského znaku

Zvíře – ikona dvou klů na modrém poli

Ikona příslušnosti. Jsou to stejné ikony jako ty, které najdete na shora uvedených kartách s bojovníky. Ikony příslušnosti u karet, které nezobrazují bojovníky, hru přímo neovlivňují, ale slouží k určení místa jejich výskytu v prostředí MUTANT CHRONICLES.

Poznámky. Speciální situace a pravidla platící pro tuto kartu.

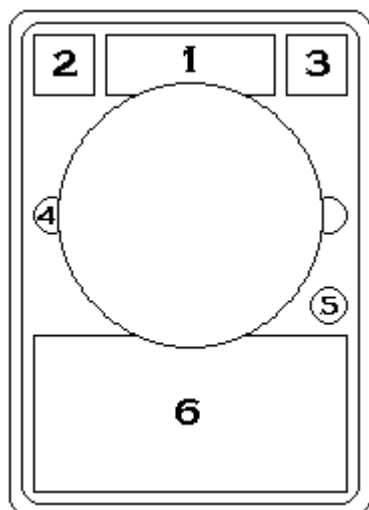
Od rozšiřující sady APOCALYPSE se objevují ještě následující ikony (nacházejí se vlevo od obrázku):

Zelené +. Tato karta je přiložena k věci, na kterou je hrána nebo kterou ovlivňuje. Tato karta zůstává vyložena u svého cíle a nepřetržitě na něj působí.

Červené -. Karta je umístěna na hromádku vyřazených karet ihned poté, co je skončen její efekt (obvykle okamžitě). Jediná možnost, jak tuto kartu zrušit nebo ovlivnit, je těsně po jejím zahrání.

Žluté X. Tato karta je umístěna mimo hru (na hromádku obětovaných karet) a pokud to není výslovně řečeno, nemůže se žádným způsobem vrátit do hry. Pokud je efekt takové karty zrušen, musíte ji přesto obětovat, i když neměla žádný účinek.

Na následujícím schématu můžete vidět skutečný vzhled karty:



1. Jméno karty
2. Ikona typu karty
3. Ikona příslušnosti
4. Doplnující ikona (přiložení, vyřazení, obětování)
5. Ikona typu sady. U základní sady hry DOOMTROOPER žádná taková ikona není, ale každá rozšiřující sada má svůj symbol, který se objevuje právě zde.
6. Poznámky

ÚKOLY. Úkoly jsou speciální rozkazy od nadřízených bojovníka. Musí být nejprve oznámeny (a karty s úkoly musí být vyloženy), až pak je možné je provést. Některé úkoly mohou plnit pouze určití bojovníci. Karta s úkolem vždy uvádí, kteří bojovníci mohou úkol splnit a jaké jsou jejich rozkazy. Určité úkoly mohou být dokonce určeny hráčům! Po splnění úkolu obdržíte zvláštní prémie.

VYBAVENÍ. Karty s vybavením se umísťují většinou na bojovníky, aby zlepšily jejich bojové schopnosti, nebo aby jim daly speciální dovednosti. Karty vybavení zůstávají s bojovníkem, na kterého byly vyloženy, až dokud nejsou během hry vyřazeny nebo dokud není bojovník zabit. Některé karty vybavení jsou vykládány na jiné vybavení, aby se zvýšila jeho účinnost. V tomto případě se stávají jeho součástí a pokud je vyřazeno zdokonalené vybavení, je vyřazeno i toto vylepšení.

Některé karty vybavení se vykládají přímo do Mužstva, Kohorty či na Stanici. Lze to provést i tehdy, pokud v dané oblasti nejsou žádní bojovníci.

Zbraně. Karta s výzbrojí je speciálním typem karty vybavení. Obvykle zvyšuje jednu nebo obě útočné hodnoty bojovníka. Existují dva hlavní typy zbraní: střelné a zápasnické. Střelné zbraně zahrnují pistole, kulomety a raketomety – cokoli, co může být použito při útoku na

dálku. Zápasnické zbraně zahrnují mnoho typů mečů a nožů – zbraně používané při boji zblízka. Karty s výzbrojí nesou označení ZÁPASNICKÁ ZBRANĚ (zbraně mohou být použity pouze při zápase), STŘELNÁ ZBRANĚ (zbraně mohou být použity pouze při střelbě), ZÁPASNICKÁ / STŘELNÁ ZBRANĚ (zbraně mohou být použity jak při zápase, tak při střelbě) nebo SPECIÁLNÍ ZBRANĚ. Ostatní karty se za zbraně nepovažují. Karty s výzbrojí zůstávají u bojovníka, na kterého byly vyloženy, dokud nejsou v průběhu hry vyraženy nebo dokud není bojovník zabit.

Voidla. Voidla jsou rovněž specifickým druhem vybavení, zahrnujícím nejrozličnější dopravní prostředky. Každý bojovník smí vlastnit pouze jedno VOZIDLO. Je-li mu VOZIDLO přiděleno, musíte rozhodnout, zda je uvnitř (otočte kartu VOZIDLA lícem nahoru) nebo vně (otočte kartu VOZIDLA lícem dolů). Bojovník může do VOZIDLA libovolně nastupovat nebo vystupovat, ale pokaždé ho to stojí jednu akci. Podle toho otáčejte kartu VOZIDLA. Je-li VOZIDLO vyraženo a bojovník se nachází uvnitř, je zraněn. Pokud je tímto způsobem zabit, nepřidělují se body. Bojovník uvnitř VOZIDLA nemůže využívat výhod opevnění (jeho protivník ano) a ani vyhledávat úkryt. Pokud je do úkrytu nedobrovolně zahrán, v rámci téhož efektu současně vystoupí z VOZIDLA, stejně jako v případě, že ztratí příslušnost, která mu dovozovala VOZIDLO používat. Nachází-li se bojovník vně VOZIDLA, může používat vybavení a další karty, které VOZIDLO nedovoluje. Bojovník uvnitř VOZIDLA, které je současně VZDUŠNÝM KORÁBEM nebo PONORKOU, nemůže zaútočit nebo být napaden zápasem. Výše uvedená pravidla platí i pro bojovníky, kteří jsou POVAŽOVÁNI ZA VOZIDLA (samozřejmě kromě nastupování a vystupování).

OPEVNĚNÍ. Opevnění jsou umístována k vašemu Mužstvu, Kohortě nebo Stanici; obvykle slouží ke zvýšení obranyschopnosti bojovníků. Opevnění zůstávají ve hře po celou dobu, i v případě, že nemáte vyložené žádné bojovníky. Hlavní dva typy opevnění jsou citadely a města. Citadely jsou masivní konstrukce určené pro jednoho z pěti Černých apoštolů. Města obvykle poskytují výhody bojovníkům jedné z megakorporací. Tytéž citadely a města může zapojit do hry libovolný počet hráčů. Konstrukce jsou dostatečně velké, aby poskytovaly prospěch každému.

UMĚNÍ. Kouzla Umění mohou používat Doomtroopeři, kterým je to dovoleno. To zahrnuje především téměř všechny bojovníky Bratrstva. Tato mystická kouzla mohou být použita v různých fázích hry a mají různé účinky. Kouzlo Umění účinkuje jen jednou. Jakmile je použito, vyražuje se. Umění se dělí na několik druhů a většina bojovníků smí používat pouze kouzla některých z nich. Karty s uměním obsahují sdělení, jakého druhu kouzla jsou a kdy mohou být použita.

ČERNÁ SYMETRIE. Karty Černé symetrie jsou podobné kartám s Uměním, ale může je používat pouze Černá legie. Představují speciální schopnosti, které Černí apoštolové udělují některému z bojovníků. Na rozdíl od kouzel Umění zůstávají schopnosti Černé symetrie v průběhu hry u legionáře, takže karta Černé symetrie zůstává u bojovníka, na kterého byla vyložena. Bojovníkovi Černé legie může být přidělen jakýkoli počet karet Černé symetrie, ale nikdy ne více než jedna karta stejného druhu.

SPECIÁL. Karty s označením speciál zahrnují kromě jiného karty upravující boj a zvláštní události. V poznámkovém rámečku speciální karty je uvedeno, kdy může být odehrána. Většina speciálních karet používá ikonu Obecný. Pokud zahrání speciální karty vyžaduje zaplacení bodů nebo akce a tato karta je zrušena, body i akce jsou ztraceny (ruší se totiž efekt, nikoli možnost zahrání).

RELIKVIE. Relikvie jsou starobylé mocné artefakty různých druhů. Již není nutné, abyste pro jejich vykládání byli VĚHLASNÝM SBĚRATELEM. Efekt každé relikvie je na kartě vypsán. Pod touto kategorií se mohou nalézat i předměty, jejichž bližší specifikace náleží jinak kartám vybavení (ZBRAŇ, BRNĚNÍ), avšak nejsou považovány za vybavení.

VÁLEČNÉ ZÓNY. Válečné zóny jsou bojiště světa MUTANT CHRONICLES. Již není nutné, abyste k jejich hraní byli VELKÝM STRATÉGEM. Efekt každé válečné zóny je na kartě vypsán.

ALIANCE. Sedm aliancí tvoří pilíř světa MUTANT CHRONICLES a většina bojovníků náleží k jedné z nich. Kdykoli se můžete otevřeně přihlásit k určité alianci zahráním příslušné karty aliance. Tím získáte pro vaše bojovníky dané aliance výhody uvedené na kartě. Můžete mít ve hře v jednom okamžiku pouze jednu alianci. Všechny aliance jsou unikátní – nemůžete vyložit alianci, která je již ve hře. Pokud se o to pokusíte, bude později vyložená aliance okamžitě vyřazena. Karty aliance nemohou být nikdy vyřazeny s výjimkou karet, které přímo uvádějí, že vyřazují alianci. Zahráním aliance se nezbavujete možnosti vykládat bojovníky jiné příslušnosti.

SÍLA KI. Před dlouhými staletími vyvinuli Mishimané mystickou sílu, která není známa ostatním korporacím ani Bratrstvu a říká se jí KI. Mnoho z těch, kteří používají sílu KI, jsou neposkvrnění Temnotou a někteří jsou vůči ní odolnější než obyčejní lidé...

ZVÍŘE. Zvířata reprezentují nejrůznější tvory, na kterých bojovníci – převážně kmenoví válečníci – jezdí do bitev. Jejich použití je omezeno výhradně na Stanici.

ZAHÁJENÍ HRY

Udělejte si na stole dostatek místa a začněte hru následujícím postupem:

Pečlivě zamíchejte svůj balíček karet a sejměte balíček svého protivníka. Pak umístěte svůj balíček tam, kde má ležet vaše knihovna. Ze společné hromádky žetonů jich vezměte pět a umístěte je do svého Osudového banku. Pak si z vrchu své knihovny odeberte sedm karet – svůj úvodní list. V klidu se dohodněte, kdo začne.

Kardinálské privilegium. Toto pravidlo není povinné, ale užívá se na turnajích. Pokud ve svém úvodním listu nemáte žádného bojovníka, můžete své karty ukázat protihrači (na turnajích rozhodčímu) a dobrat si nových sedm karet. Původní úvodní list je zamíchán zpět do knihovny, kterou protihrač znovu sejme. Pokud v prvních kartách bojovník je, ale vy se přesto rozhodnete pro nový list, postupujte stejně, ale prvních vašich sedm karet je odloženo na hromádku vyřazených karet.

POŘADÍ HRY

V průběhu vašeho kola sledujete řád hry spočívající ve třech krocích. Některé karty mohou být vyloženy pouze během některých kroků. Až skončíte, je řada na vašem protivníkovi. Tři kroky jsou následující:

1. DOBERTE KARTY z vaší knihovny, abyste jich měli v ruce sedm.
2. PROVEĎTE AKCE. Z následujících akcí můžete provést celkem tři:
 - VYLOŽENÍ BOJOVNÍKA
 - VYHLEDÁNÍ ÚKRYTU
 - OPUŠTĚNÍ ÚKRYTU
 - VYLOŽENÍ BOJOVNÍKA DO ÚKRYTU (zabere tři akce).
 - MEDITACE

- VYBAVENÍ BOJOVNÍKA
 - VYLOŽENÍ OPEVNĚNÍ
 - UDĚLENÍ MYSTICKÉ MOCI
 - PŘIDĚLENÍ ÚKOLU
 - VYLOŽENÍ RELIKVIE
 - VYLOŽENÍ VÁLEČNÉ ZÓNY
 - PŘIDĚLENÍ SÍLY KI
 - PŘIDĚLENÍ ZVÍŘETE
 - TRANSFER
 - DALŠÍ AKCE
 - ÚTOK (musí být proveden jako poslední akce)
 - SABOTÁŽ (pokud soupeř nemá ve hře bojovníka, který může bojovat)
3. ODHODĚTE tolik karet, abyste jich měli v ruce sedm. Jinak můžete odhodit jednu kartu.

Vlastní kolo ovšem probíhá takto:

PAAT
 Začátek kola (nyní se hrají karty a vyhodnocují efekty, které se vztahují k ZAČÁTKU KOLA)
 PAAT
 Dobírání karet
 PAAT
 První akce
 PAAT
 Druhá akce
 PAAT
 Třetí akce
 PAAT
 Odhazování karet
 PAAT
 Konec kola (nyní se hrají karty a vyhodnocují efekty, které se vztahují ke KONCI KOLA)
 PAAT

Kolo jednoho hráče skončilo, ale kolo dalšího ještě nezačalo. Nyní se hrají karty, které je možno zahrát „PO KOLE/PŘED KOLEM NĚKTERÉHO HRÁČE“.

Kolo dalšího hráče

Zkratka PAAT je odvozena od anglického „*Play At Any Time*“, což znamená karty, které je možno hrát kdykoli. Postup je následující: Jako první může zahrát kartu PAAT hráč, jehož kolo probíhá. Teprve když to učiní (nebo řekne, že nic nehraje), může něco zahrát následující hráč atd. Jestliže by dotyčný začal např. hned po dobírání se svou první akcí, může ho kdokoli vrátit a zahrát kartu PAAT. Pokud by to chtělo udělat více hráčů, tak v příslušném pořadí. Hlavní hráč se tímto přehlédnutím samozřejmě připravil o možnost hrát kartu PAAT 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 v PAAT dál, dokud neproběhne jeden celý koloběh, kdy všichni hráči odsouhlasí, že nic nehrají.

V průběhu souboje je pořadí takovéto: nejdříve hraje karty PAAT 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. O posloupnosti platí totéž co u protihráčů. Nakonec se provedou efekty toho hráče, v jehož fázi se toto děje. Má-li současně proběhnout více takovýchto efektů, volí si jejich posloupnost.

Příklad: Michal má ve hře Průmyslový komplex (při kroku dobírání karet získává 3 Body osudu) a jeho soupeř mu přiložil kartu Odsouzen k záhubě (při kroku dobírání karet ztrácí 3 Body osudu, nemá-li již žádné, je tato karta vyřazena). Michal má 3 Body osudu a nyní nastává jeho fáze dobírání karet. Nejprve se tedy vyhodnotí Odsouzen k záhubě. Michal ztrácí své 3 Body osudu, a protože již žádné nemá, karta Odsouzen k záhubě se vyřazuje. Pak se provede efekt Průmyslového komplexu a Michal získá 3 Body osudu, které může ihned využít.

PRVNÍ KROK: DOBÍRÁNÍ KARET

Doberte si z vaší knihovny tolik karet, abyste jich měli v ruce sedm. Tento krok je povinný. Jestliže ze své knihovny odeberete poslední kartu, hra ještě nekončí, ale stane se následující.

Pokračujte ve hře jako normálně. Jestliže si nemůžete dobrat kartu, přejděte jednoduše k DRUHÉMU KROKU: AKCI.

Dojdou-li karty z knihovny OBĚMA hráčům, hra okamžitě končí a hráč s vyšším počtem Vítězných bodů vítězí. V případě stejného počtu bodů končí hra nerozhodně.

DRUHÝ KROK: AKCE

Během kola máte k dispozici tři akce. Akce mohou být provedeny v jakémkoli pořadí a každou akci můžete během jednoho kola provést více než jednou. Existují tři výjimky.

- **ÚTOK** může být proveden v daném kole obvykle pouze jednou, a to jako poslední akce. Zaútočíte-li některým ze svých bojovníků dříve, musíte strávit i následující akce útokem. Pokud to není možné, jsou nepoužité akce tohoto kola ztraceny. Během prvního kola nemůžete útočit.
- **SABOTÁŽ** můžete provést proti každému hráči v daném kole pouze jednou.
- **VYLOŽENÍ BOJOVNÍKA DO ÚKRYTU** zabere tři akce. Protože máte obvykle k dispozici pouze tři akce, zabere toto celé kolo.

Nechcete-li, nemusíte provádět všechny tři akce. Nemusíte provést dokonce žádnou akci, avšak všechny nepoužité akce jsou ztraceny. Můžete provádět následující akce.

VYLOŽENÍ BOJOVNÍKA. Během této akce můžete přidat bojovníka do svého Mužstva, Kohorty, na Stanici či zcela mimo (podle pokynů na kartě). Vaše Mužstvo se skládá z Doomtrooperů, zatímco Kohorta je naplněna bojovníky z obávané Černé legie. Vaši Stanici obvykle hájí Kmenoví válečníci. Bojovník může zaútočit v kole, ve kterém byl vyložen na stůl (s výjimkou prvního kola) a nově přichozí bojovníci mohou být okamžitě napadeni.

Abyste mohl vyložit bojovníka, jednoduše zaplaťte Hodnotu tohoto bojovníka v Bodech osudu – ty umístíte na společnou hromádku žetonů. Potom bojovníka vyložte do příslušné oblasti. Nemáte-li dostatek Bodů osudu, nemůžete bojovníka vyložit.

Bojovník je umístěn na stůl v normální (čili nezraněné poloze). To znamená, že karta je lícem vzhůru a jméno karty je na straně vzdálenější od hráče.

Příklad: Michal má na začátku svého kola v ruce Venušina jezdce (hodnota 4) a chtěl by ho zapojit do hry. Oznámi, že jako svou první akci vykládá bojovníka. Vezme ze svého banku čtyři body osudu a dá je na společnou hromádku. Pak položí Venušina jezdce v normální poloze do svého Mužstva. Vyložení bojovníka spotřeboval Michal jednu ze tří akcí, takže má k dispozici ještě dvě.

Jestliže na začátku některého svého kola nemáte ve hře žádného bojovníka, který může bojovat, máte tři svá kompletní kola (tedy toto plus dvě následující) na to, abyste takového bojovníka zapojili do hry. Pokud se vám to nepodaří, prohráváte hru.

VYHLEDÁNÍ ÚKRYTU. Může se stát, že budete chtít stáhnout bojovníka z boje a vyhledat pro něj úkryt v terénu. S jedním ze svých bojovníků ve hře můžete jako jednu akci provést Vyhledání úkrytu. Karta bojovníka je otočena, tzn. lícem dolů. Na bojovníky v úkrytu se vztahují následující pravidla:

- Pokud máte ve hře jednoho nebo více bojovníků, musí zůstat neukrytý alespoň jeden z nich. Jestliže je tento bojovník zabit nebo vyřazen a všichni ostatní bojovníci jsou v úkrytu, musíte u jednoho z nich jako svou nejbližší akci provést OPUŠTĚNÍ ÚKRYTU.
- Bojovníci v úkrytu nemohou útočit, ale mohou být napadeni. Pokud se musí do úkrytu odebrat během útoku, útok okamžitě končí. Bojovníci v úkrytu obdrží k hodnotě obrany bonus +3.
- Zranění bojovníci mohou rovněž vyhledat úkryt. Kartu takového bojovníka otočte lícem dolů jako u zdravých bojovníků, ale pootočte ji vodorovně, aby bylo jasné, že je zraněný.
- Na své bojovníky v úkrytu se můžete kdykoli podívat, ostatní hráči však ne. Musí si pamatovat, který bojovník je v úkrytu. Jestliže však máte v úkrytu více než jednoho bojovníka, nemůžete je navzájem promíchat, abyste zmátli ostatní hráče.
- Na bojovníka v úkrytu můžete vykládat karty vybavení či jiná příložená běžným způsobem, tj. lícem vzhůru. Příložená, která měl bojovník předtím, než se odebral do úkrytu, se otáčejí spolu s ním lícem dolů.
- Bojovník, který NESMÍ BÝT NIKDY V ÚKRYTU, nemůže úkryt vyhledávat ani být do něho nedobrovolně zahrán.

OPUŠTĚNÍ ÚKRYTU. Jako jednu akci můžete se svým bojovníkem opustit úkryt. V tom samém kole pak tento bojovník nemůže útočit.

VYLOŽENÍ BOJOVNÍKA DO ÚKRYTU. Bojovníka můžete vyložit do hry tak, že přejde přímo do úkrytu. Na to spotřebujete všechny tři akce. Pokud nemáte kartu, která vám umožní provést během kola dodatečné akce, bude vyložení bojovníka do úkrytu v daném kole vaší jedinou činností.

Bojovník, který vstupuje do hry v úkrytu, se pokládá na stůl v poloze normálního stavu, ale lícem dolů. Váš protivník neví, kdo je tento bojovník v úkrytu, dokud s ním neprovedete akci OPUŠTĚNÍ ÚKRYTU nebo dokud ho někdo nenapadne. Bojovníka nezařazujte do žádné specifické oblasti, ale položte ho stranou, aby váš protivník nemohl odhalit začlenění bojovníka.

Když bojovníka v úkrytu zapojujete do hry poprvé, nemusíte platit jeho Hodnotu v Bodech osudu, protože to by mohlo vašemu protivníkovi rovněž něco naznačit. Jakmile je však bojovníkova totožnost jednou odhalena, musíte zaplatit jeho hodnotu v Bodech osudu jako ve výše uvedené akci VYLOŽENÍ BOJOVNÍKA. Jestliže v dané chvíli nemáte na zaplacení bojovníka dostatek Bodů osudu, je bojovník vyřazen, vy ztrácíte všechny Body osudu, které máte, a jakékoli zbývající Body osudu potřebné k zaplacení vašeho bojovníka se odeberou z vašich Vítězných bodů v poměru 1:1. Pokud nemáte dostatek Vítězných bodů, nemá to

žádný další účinek (tzn., že počet Vítězných bodů nesmí klesnout pod nulu). Na bojovníka vyloženého do úkrytu můžete umístit žeton, čímž naznačíte, že byl přiveden do hry v úkrytu a nebyl ještě zaplacen.

Na bojovníka vyloženého do úkrytu nemohou být hrána žádná příložená. Pokud tohoto bojovníka napadne bojovník, který by na něho normálně zaútočit nemohl, souboj ihned po odhalení totožnosti končí, ale útočící hráč nemůže provést novou útočnou akci. To je útočnickova cena za odhalení totožnosti.

Bojovníka, který NESMÍ BÝT NIKDY V ÚKRYTU nebo nemůže vyhledávat úkryt, nelze takto vyložit.

MEDITACE. Akci můžete strávit meditováním. Za každou takto strávenou akci můžete umístit do svého banku Bodů osudu jeden žeton. Meditovat můžete i v případě, že nemáte ve hře žádné bojovníky.

VYBAVENÍ BOJOVNÍKA. Za následujících podmínek můžete strávit akci tím, že na některého ze svých bojovníků ve hře vyložíte kartu s vybavením. Bojovník může mít jakýkoli počet karet s vybavením, ale smí vlastnit pouze jedno VOZIDLO a jedno BRNĚNÍ. Pokud v poznámce na kartě není uvedeno jinak, může každý bojovník používat všechny druhy vybavení. Například bojovníci Černé legie mohou běžně používat zbraně Doomtrooperů. Ale je-li na kartě zbraně uvedeno: DEJTE NĚKTERÉMU DOOMTROOPERŮVI, pak tuto zbraň mohou používat pouze Doomtrooperi a ne Černí legionáři. Když kartu s vybavením jednou umístíte na nějakého bojovníka, zůstává u něj a není možné ji odejmout nebo přemístit na jiného bojovníka. Pokud není uvedeno jinak, může bojovník vlastnit více kusů téhož vybavení, ale používat může v každém okamžiku pouze jeden.

Udělení některého vybavení je vázáno na určitou příslušnost. Pokud bojovník tuto příslušnost ztratí, vybavení si ponechává, ale nemůže jej využívat, dokud danou příslušnost znovu nezíská.

Určité karty vybavení mohou být předány i cizím bojovníkům, pokud to text v poznámce dovoluje.

Někteří bojovníci mohou dostávat libovolné vybavení. Není-li textem karty určeno jinak, lze takto ignorovat pouze příslušnost, nikoli specifický typ bojovníka, pokud jím dotyčný bojovník rovněž není.

Příklad 1: Nemrtvý legionář (*bojovník Černé legie*) – pokud by získal výše uvedenou schopnost – by mohl dostat vybavení pro Kapitál, ale nikoli vybavení pro Kurátora.

Příklad 2: *VELITEL z Kybertroniku* by s výše uvedenou schopností mohl dostat i vybavení určené *VELITELŮM z Bauhausu*.

VYLOŽENÍ OPEVNĚNÍ. Obvykle jako jednu akci můžete vyložit kartu opevnění. Tyto karty většinou slouží ke zvýšení obranyschopnosti bojovníků, ale mohou mít i zcela specifické účinky. Karta opevnění vždy uvádí, kam je možno ho vyložit. Pokud se vykládá do určité oblasti, lze tak učinit, i když tam zrovna nemáte žádné bojovníky. Ovlivňuje-li karta opevnění určité bojovníky, má na ně vliv, ať jsou kdekoli. Opevnění, která se vykládají přímo na bojovníky, se považují za jejich příložená a pokud je bojovník vyřazen, jsou vyřazena i tato opevnění. Pokud karta opevnění neurčuje jinak, můžete mít v každé oblasti vyloženu pouze jednu kopii téhož opevnění.

UDĚLENÍ MYSTICKÉ MOCI. Máte-li ve hře bojovníky Černé legie, můžete jednomu z nich jako jednu akci udělit dar Černé symetrie. Existují dva hlavní typy karet Černé

symetrie. Karta označená jako DAR ČERNÉ SYMETRIE je obecná energie, kterou může mít každý bojovník Černé legie. Karta označená DAR s uvedením jména Černého apoštola (např. ALGEROTHŮV DAR) je moc, která může být udělena pouze stoupenci tohoto Černého apoštola. Černý legionář se může vždy rozhodnout, zda v daný moment jeho mystická moc působí.

Například ZKRESLENÍ je ALGEROTHŮV DAR. Mohou ho obdržet pouze ALGEROTHŮVI STOUPENCI. Karty Černé symetrie zůstávají u daného bojovníka po celou dobu hry. Účinky karty Černé symetrie mohou být použity okamžitě. Imunita vůči těmto kartám je obvykle udělována podle typu, buď pouze vůči DARŮM ČERNÉ SYMETRIE, nebo vůči všem kartám Černé symetrie.

Někteří bojovníci mohou dostávat libovolné karty Černé symetrie. Není-li řečeno jinak, lze takto ignorovat pouze stoupenectví k apoštolům, nikoli specifický typ bojovníka.

Příklad: ALGEROTHŮV STOUPENEC má schopnost dostávat jakékoli karty Černé symetrie. Znamená to, že může dostávat např. Semaiovy či Ilianiny DARY, ale nikoli karty Černé symetrie pro KACÍŘE, pokud sám není Kacířem.

Pokud je na kartě bojovníka uvedeno, že nemůže dostávat Černou symetrii, nemůže se tak dít žádným způsobem.

PŘIDĚLENÍ ÚKOLU. Úkol můžete přidělit jednomu ze svých bojovníků, sobě, jinému hráči nebo bojovníkům jiného hráče. Na kartách s úkolem je uvedeno, komu mohou být přiděleny. Karty úkolů přidělené bojovníkům se umísťují na bojovníka. Úkoly přidělené hráčům se pokládají na stůl blízko hráče. Úkoly musí být obvykle přiděleny dříve, než se začnou plnit. Po skončení úkolu se karta vyrazuje. Když přidělujete úkol jinému hráči nebo jeho bojovníkům, určete, koho se úkol bude týkat, a zajistěte označení této karty, abyste si ji mohli po hře vzít zpátky. Bojovník ani hráč nemohou mít současně více kopií stejných úkolů. Při plnění úkolu nejste časově omezeni, ale jakmile je dosaženo podmínek pro splnění, je úkol splněn vždy, bez ohledu na to, zda si to přejete či nikoli.

VYLOŽENÍ RELIKVIE. Jako jednu akci můžete svému bojovníku přidělit kartu relikvie. Text v poznámce vždy uvádí, komu lze relikvii přidělit a jaké jsou její účinky. Všechny relikvie jsou unikáty – nemůžete vyložit relikvii, která je již ve hře. Kopie vyřazené relikvie mohou přijít do hry později. O příslušnosti platí totéž co u vybavení. Pokud se někdo pokusí vyložit relikvii, která je již ve hře, bude později vyložená relikvie okamžitě vyřazena.

VYLOŽENÍ VÁLEČNÉ ZÓNY. Ke svému Mužstvu/Kohortě/Stanici můžete jako jednu akci vyložit kartu válečné zóny. Ve hře může být libovolný počet stejných válečných zón, ale vy můžete mít ve hře vyložen pouze jeden exemplář každé zóny. Pokud tedy lze zónu vyložit do více oblastí, musíte si jednu vybrat. Efekt každé válečné zóny je na ní vypsán. Je-li váš bojovník v souboji obráncem, může se po oznámení bitevní taktiky v následující fázi PAAT rozhodnout bránit se ve válečné zóně své oblasti. V průběhu souboje pak získá modifikátory a efekty dané válečné zóny. Pokud se bráníte ve válečné zóně, žádný z bojovníků nemůže využívat výhod karet opevnění. Jiné karty považované za opevnění mohou být použity. Jestliže je válečná zóna vyřazena poté, co jste ohlásili, že se z ní budete bránit, nemůžete použít jinou válečnou zónu a souboj proběhne normálně. Při útoku nemůžete válečné zóny použít. Členové Mužstva nemohou využívat válečné zóny Kohorty a naopak. Příslušníci Mužstva/Kohorty, kteří se nacházejí na Stanici, se nemohou bránit z válečných zón svého mateřského Mužstva/Kohorty.

PŘIDĚLENÍ SÍLY KI. Jako jednu akci můžete přidělit jakémukoli bojovníkovi Mishimy kartu síly KI. Bojovník může využívat její účinky po celou dobu, co je na něm karta vyložena. Může vlastnit pouze jednu kopii od každé karty KI. Tyto karty mohou být přiloženy i bojovníkům, kteří získají příslušnost k Mishimě pomocí nějaké karty. Jestliže bojovník ztratí příslušnost k Mishimě, podrží si již získané karty KI, ale nemůže využívat jejich efekty ani získat další, dokud ztracenou příslušnost znovu nezíská.

PŘIDĚLENÍ ZVÍŘETE. Bojovníkovi, který může mít zvíře, můžete dát zvíře jako jednu akci. Bojovník může mít buď jedno zvíře, nebo jedno VOZIDLO. Nemůže mít obojí současně. Další vybavení či relikvie může mít normálně. Na rozdíl od VOZIDEL jede bojovník vždy na zvířeti a v boji ho musí vždy používat, nemá možnost volby. Každé zvíře má modifikátory Z, S, O a H, které se aplikují před všemi ostatními modifikátory na hodnoty bojovníka, který na zvířeti jede. Bojovník se zvířetem nemůže dobrovolně opustit Stanici. Pokud je k opuštění stanice donucen nějakou speciální kartou, zvíře se vyřadí (pokud se bojovník nepřesunul na jinou Stanici). Bojovníci se zvířaty mohou využívat výhod opevnění a mohou být v úkrytu. Bojovníci POVAŽOVANÍ ZA ZVÍŘATA nemohou dostat ZVÍŘATA ani VOZIDLA, nemohou se transferovat, a pokud jsou donuceni opustit Stanici, jsou vyřazeni. Mohou využívat opevnění a vyhledávat úkryt.

TRANSFER. Stanice představuje bojiště na planetě Zemi. Je doménou Kmenových válečníků, ale jako jednu akci je tam možno přesouvat i bojovníky z Mužstva nebo Kohorty. Pokud některý z hráčů má na stanici nějakého bojovníka, musíte jako nejbližší možnou akci, která se přímo týká bojovníka, provést transfer či vyložit bojovníka přímo na Stanici. Jestliže se nějakí bojovníci nacházejí na Stanici, musí tam mít každý hráč minimálně jednoho bojovníka. Dále platí následující pravidla:

- Transfer bojovníka vybaveného VOZIDLEM či POVAŽOVANÉHO ZA VOZIDLO stojí dvě akce. VOZIDLO vykládané přímo do Mužstva/Kohorty se nemůže transferovat.
- Doomtrooperky lze transferovat z Mužstva na Stanici a naopak.
- Černé legionáře lze transferovat z Kohorty na Stanici a naopak.
- Kmenové válečníky nelze transferovat.
- Bojovník se z vlastní vůle transferuje maximálně jednou za kolo (tj. mezi dvěma vašimi odběry karet). Pokud k tomu není donucen nějakou kartou, nemůže se transferovat vícekrát za kolo.
- Nemůžete mít na Stanici Doomtroopera a Černého legionáře zároveň. Tudíž nemůžete provést transfer Doomtroopera na Stanici, kde je již nějaký Černý legionář a naopak.
- Stane-li se Doomtrooper kacířem, který je ale i nadále považován za Doomtroopera (např. kartou POSKVRNĚNÝ), může být na Stanici jak s Doomtrooperky, tak s Černými legionáři. Pokud je ovšem zkonvertován úplně, musíte se při nejbližší příležitosti podřídit výše uvedenému pravidlu o současné přítomnosti Doomtrooperů a Černých legionářů na Stanici.
- Kmenoví válečníci mohou být na Stanici jak s Doomtrooperky, tak s Černými legionáři, avšak nikdy ne s příslušníky jiného kmene.
- Bojovníci bez umístění v Mužstvu nebo Kohortě (např. RENEGÁTSKÝ ODPADLÍK) se mohou transferovat na Stanici a být tam s kýmkoli.

DALŠÍ AKCE. Tato skupina zahrnuje operace nepatřící k žádné z uvedených kategorií. Jedná se většinou o zvláštní schopnosti dané kartou bojovníka, vybavení, opevnění či speciální. Jejich charakteristika je uvedena přímo na dotyčné kartě.

ÚTOK. Během hry máte často možnost útočit. Boj samozřejmě není povinný, ale je to pro vás jeden z hlavních způsobů, jak získat Vítězné body.

Během jednoho kola můžete uskutečnit obvykle pouze jednu útočnou akci a musí to být poslední akce, kterou v daném kole provedete. To znamená, že pokud provedete útok jako svou první nebo druhou akci, ztrácíte akce, které jste nepoužili. V prvním kole nemůžete útočit.

Některé karty vám mohou dovolit provést více útoků za kolo. I zde se musí jednat o poslední akce. Pokud ohlásíte útok a nebudete z nějakého důvodu schopni útočit i nadále, všechny zbývající akce, které máte v daném okamžiku k dispozici, jsou ztraceny. Výjimky z tohoto pravidla budou uvedeny níže.

Nejobvyklejším druhem útočné akce je souboj, odehrávající se v rovině útočník – obránce, případně posily. Existují však i jiné druhy, které jsou rovněž označovány za útok a mohou vyžadovat i více akcí. Je-li nutno za ně zaplatit, platí se za počet akcí, nikoliv útoků.

Příklad: Speciální karta Chůť války vám umožňuje provést útočné akce navíc, za každou z nich musíte zaplatit 2 Body osudu. Bude-li určitá forma útoku vyžadovat dvě akce, musíte zaplatit 4 Body osudu, přestože výsledný efekt bude jen jeden.

Je velmi důležité rozlišovat mezi „soubojem“ a „útokem“. To mimo jiné znamená, že karty typu VYLOŽTE BĚHEM SOUBOJE nelze vyložit v jiném typu útoku. Naopak karty typu VYLOŽTE BĚHEM ÚTOKU lze samozřejmě vykládat i v souboji, pokud ho mohou ovlivnit.

Boj je přímočará záležitost a skládá se z řady jednoduchých kroků. Jednotlivé kroky boje jsou následující:

PAAT

1. Oznámení útoku

PAAT

2. Oznámení útočníka a obránce/Speciální útok

PAAT

3. Oznámení bitevní taktiky

PAAT (včetně bojových modifikátorů)

4. Udělení úderů

PAAT

5. Změna stavu

PAAT

6. Ohlášení zisku bodů

PAAT

7. Přidělení bodů

PAAT

1. OZNÁMENÍ ÚTOKU. Jednoduše ohlásíte, že tato vaše akce bude útočná. Pokud někdo vyřadí ze hry vámi zamýšleného útočníka nebo obránce a vy máte nadále možnost zaútočit podle níže uvedených pravidel, musíte útok provést. Jestliže to není možné, tuto akci ztrácíte.

2. OZNÁMENÍ ÚTOČNÍKA A OBRÁNCE/SPECIÁLNÍ ÚTOK. Jedná-li se o souboj, vy (jako útočící hráč) vyberete jednoho ze svých bojovníků jako útočníka a jiného bojovníka ve hře, na něhož bude útok veden (to je obránce). Bez ohledu na výsledek bitvy jsou tyto bojovníci označováni jako útočník a obránce po celou dobu boje. Pokud je

v průběhu souboje některý z bojovníků vyřazen, souboj okamžitě končí. Při volbě útočníka a obránce existuje několik pravidel, která je třeba mít na paměti:

- Za normálních okolností nemůžete útočit na vlastní bojovníky, nicméně k tomu můžete být přinuceni nějakou kartou. Pokud dojde k zabití, získáte vždy Body osudu, nikdy Vítězné body.
- Bojovník v Mužstvu/Kohortě či mimo nemůže zaútočit na bojovníka na Stanici a naopak. Toto pravidlo musí respektovat i karty, které mění útočníka či obránce.
- Žádný Doomtrooper nesmí zaútočit na jiného Doomtroopera z téže korporace. Jestliže některý bojovník sdílí jakýkoli typ členství v korporaci s jiným bojovníkem, nesmí tohoto bojovníka napadnout. Pokud by některý z bojujících získal toto členství v průběhu souboje, ten okamžitě končí.
- Doomtrooper nesmí nikdy zaútočit na člena Bratrstva.
- Členové Bratrstva mohou útočit pouze na příslušníky Černé legie, Žoldnéře a Kmenové válečníky.
- Bojovníci Černé legie, Žoldnéři a Kmenoví válečníci mohou útočit na jakékoli bojovníky ve hře a mohou být kýmkoli napadeni.
- MORTIFIKÁTOŘI a bojovníci POVAŽOVANÍ ZA MORTIFIKÁTORY mohou napadnout libovolného bojovníka ve hře, bez ohledu na příslušnost. Pro napadení jich samých platí běžná omezení.

V případě speciálního útoku ohlásíte jeho druh, a koho se bude týkat. Potom přejděte po příslušné fázi PAAT rovnou ke kroku 4. Udělení úderů.

3. OZNÁMENÍ BITEVNÍ TAKTIKY. Nyní musíte oznámit, jaký typ bitevní taktiky útočník použije. Ta určuje, jaké bojové hodnoty a jaké zbraně, vybavení a modifikátory smějí obránce a útočník během boje použít.

Každý bojovník má dvě útočné hodnoty, zápas a střelbu. Útočník může napadnout obránce zblízka (v tomto případě oba bojovníci používají své hodnoty zápasu) nebo může zaútočit na dálku (v tomto případě oba bojovníci používají hodnoty střelby).

PAAT (včetně bojových modifikátorů). V této fázi dochází k porovnání útočných a obranných hodnot a k jejich úpravám.

Zjistěte hodnotu vybrané útočné metody vámi zvoleného bojovníka a srovnajte ji s hodnotou obrany protivníka. Je-li bojovníkova útočná hodnota větší nebo rovna hodnotě obrany protivníka, bude tento zraněn.

Svůj útok současně provede i obránce. Zjistěte také, jak probíhá tento útok.

Příklad: Roman provádí útočnou akci. Oznamí, že Sean Gallagher (Doomtrooper z Imperiálu) bude bojovat s Michalovým Ilianiným nefaritem (bojovník Černé legie). Sean má hodnotu zápasu 10, hodnotu střelby 3 a hodnotu obrany 8. Nefarit má hodnotu zápasu 8, hodnotu střelby 5 a hodnotu obrany 4. Jelikož se jedná o boj zblízka, použijí se pouze hodnoty zápasu a obrany. Protože Sean a nefarit na sebe útočí současně, srovnávají se obě hodnoty. Sean útočí s hodnotou zápasu 10 proti nefaritově hodnotě obrany 4. Protože 10 je daleko větší než 4, hrozí nefaritovi, že bude zraněn. Nefarit útočí na Gallaghera s hodnotou zápasu 8 proti Seanově hodnotě obrany 8. Jelikož 8 se rovná 8, je zde nebezpečí, že nefarit rovněž zraní Seana.

Nezapomeňte zahrnout účinky karet vybavení, které bojovník má, ale pouze tehdy, ovlivňují-li vybranou metodu boje. Rovněž započítejte vlivy dalších karet, např. opevnění.

BOJOVNÍK MŮŽE BĚHEM SOUBOJE POUŽÍT JEN JEDNU ZBRAŇ, ale smí použít jakýkoli počet dalších karet s vybavením, které přicházejí v úvahu. V zápase se mohou používat pouze ZÁPASNICKÉ ZBRANĚ a ve střelbě pouze STŘELNÉ ZBRANĚ. ZÁPASNICKÉ/STŘELNÉ ZBRANĚ můžete použít v obou druzích soubojů. SPECIÁLNÍ ZBRANĚ vždy uvádějí, kdy je možno je použít. Např. BARBARSKÝ MEČ (ZÁPASNICKÁ ZBRAŇ) nemá žádný vliv na střelecký souboj. Pokud bojovník vlastní více zbraní a zbraň, s níž zamýšlel bojovat, je vyřazena, může použít jinou zbraň, kterou taktika daného souboje dovoluje.

Hráči dále vykládají střídavě karty, které mohou ovlivnit souboj; útočící hráč začíná. Na takovýchto kartách je vytištěn nápis VYLOŽTE BĚHEM SOUBOJE nebo jeho obměny. Postupuje se stejně jako při jiných fázích PAAT, dokud žádný z hráčů nebude chtít hrát další karty.

Není-li na kartě uvedeno jinak, může každý hráč během tohoto kroku úspěšně vyložit na každého bojovníka pouze jednu z jakéhokoli druhu upravujících karet. Např. na jednoho bojovníka nemůžete během jednoho souboje vyložit více než jednu kartu ŠŤASTNÝ VÝSTŘEL, protože bojovník může šťastně vystřelit pouze jednou.

Některé karty dovolují hráči vyměnit útočníka nebo obránce, který se účastní boje. Když to nastane, hráč řídící nového útočníka nebo obránce může vyložit karty, které upraví běžné hodnoty nových bojovníků.

Zraněný bojovník bojuje jako obvykle. Je-li obránce v úkrytu (jeho karta je lícem dolů), přidává se k hodnotě jeho obrany +3. Obránce zůstává v úkrytu i po boji za předpokladu, že přežije. Při souboji obraťte jeho kartu lícem nahoru, po skončení jí opět otočte lícem dolů.

Někdy mohou speciální karty nebo jiné efekty způsobit, že bojové hodnoty klesnou na nulu nebo níže. Záporná čísla se také počítají. Např. bojovník s upravenou hodnotou zápasu -4 stále zraní protivníka, jehož upravená hodnota obrany je -4 nebo nižší.

Příklad: Roman jako útočící hráč vykládá na Seana kartu Úhybná akce, která dává bojovníkovi bonus +2 k obraně do konce souboje. Michal se ovšem nevzdává a odpovídá vyložením karty Mocný úder, která přidá jeho nefaritovi do konce boje +2 k zápasu. Nikdo nechce hrát další karty, proto přecházejí k dalšímu kroku.

4. UDĚLENÍ ÚDERŮ. Započítejte účinek všech upravujících karet a naposledy srovnajte bojové hodnoty bojovníků. Určete, zda jsou bojovníci zraněni. Jestliže je upravená hodnota, se kterou útočíte proti určitému bojovníkovi, stejná nebo větší než upravená hodnota obrany tohoto bojovníka, je zraněn. Není-li upravená útočná hodnota dostatečně vysoká, bojovníkova obrana odolá jakémukoli možnému poškození. Bojovníka může útok buď zranit, nebo se mu nestane nic. Neexistuje nic mezi tím. Je-li bojovník zraněn podruhé, je zabit. V následující fázi PAAT je poslední možnost, jak zabitého bojovníka zachránit efektem nějaké karty. Jiné PAAT karty než ty, které bojovníka zachrání před zabitím nebo zruší zranění, nemohou být v této fázi PAAT hrány. Mezi nepovolené se počítají i ty karty, které léčí již dříve utrpěné zranění.

Příklad: Po konečném srovnání hodnot Sean se svou hodnotou zápasu 10 zraní nefarita s hodnotou obrany 4. Naproti tomu nefarit s konečnou hodnotou zápasu 10 rovněž zraní Seana s konečnou hodnotou obrany 10. Po udělení úderů by tedy byl nefarit zraněn, avšak Sean by byl mrtev, protože nefarit má tu schopnost, že bojovníci zranění jím v zápase jsou automaticky zabiti. V následující PAAT fázi proto Roman zahrává speciální kartu Únik o vlásek!, která by umožnila Seanovi přežít. Michal ovšem reaguje kartou Komunikační šum, jež zruší právě zahraniou speciální kartu.

5. ZMĚNA STAVU. Karty bojovníků zraněných v boji se otáčejí vodorovně, čímž naznačíte, že jsou zraněni. Bojové hodnoty zraněného bojovníka, podobně jako jakékoli z jeho schopností nebo vybavení, nejsou ovlivněny. Zraněný bojovník se brání a útočí jako obvykle, ale zraní-li ho někdo ještě jednou, je zabit. Zabitý bojovník je umístěn na hromádku vyřazených karet spolu se všemi k němu přiloženými kartami. Od následující fáze PAAT mohou být právě zranění bojovníci léčeni.

Příklad: *Roman odkládá zabitého Seana Gallaghera na hromádku svých vyřazených karet a Michal otáčí zraněného nefarita do vodorovné polohy.*

6. OHLÁŠENÍ ZISKU BODŮ. Když bojovník svého protivníka zabije, je hráč, který vítězného bojovníka řídí, odměněn počtem bodů rovným Hodnotě zabitého bojovníka (i v případě, že se bojovníci zabijí navzájem). Jsou-li zabiti oba bojovníci, dostanou body oba hráči. Tyto body mohou sloužit jako Vítězné body nebo mohou být umístěny do vašeho banku jako Body osudu, případně mohou být rozděleny mezi tyto dva typy podle vašeho přání. V tomto kroku ohlašujete, jakou možnost zvolíte, protože je možné počet a druh bodů různými kartami změnit.

Příklad: *Sean Gallagher má hodnotu 8, takže Michal získal celkem 8 bodů. Ohlašuje, že 3 z nich se stanou Body osudu a zbylých 5 Vítěznými body. Roman vzápětí zahrává speciální kartu Napálen!, která zabrání hráči získat Vítězné body, a naopak tomu, kdo kartu zahrál, přidá jejich dvojnásobek v Bodech osudu.*

7. PŘIDĚLENÍ BODŮ. V tomto kroku dostanou hráči body, které jim přísluší po úpravách z předchozího kroku.

Příklad: *Michal získává 3 Body osudu a Roman (díky svému zásahu) 10 Bodů osudu.*

Na závěr ještě několik poznámek k specifickým příkladům a možnostem souboje.

Modifikace hodnot. Při úpravách hodnot bojovníků se nejprve násobí/dělí, potom teprve sčítá/odčítá. Výjimkou jsou karty, které jednorázově ovlivňují bojovníkovy hodnoty. Obecně lze říci, že pokud je možno zdroj modifikací vyřadit i později než ihned po zahrání, má násobení/dělení přednost. Pokud jsou však ovlivněny ZÁKLADNÍ hodnoty, jde vždy o hodnoty uvedené na kartě u příslušných ikon.

Příklad: *Bojovník Černé legie se základními hodnotami 3/3/3/3 má přiloženu kartu Smrtka (zdvojnásobuje všechny hodnoty), vlastní vozidlo Nekrotank Pekelný pes (přidává +5 ke všem hodnotám) a byl ovlivněn efektem karty Tanec na ostří prázdnoty (způsobující postih -2 k základním hodnotám Zápasu, Střelby a Obrany). Výsledné hodnoty budou tedy následující: Zápas 7 ($3 - 2 = 1 * 2 + 5$), Střelba 7 ($3 - 2 = 1 * 2 + 5$), Obrana 7 ($3 - 2 = 1 * 2 + 5$), Hodnota 11 ($3 * 2 + 5$).*

Někteří bojovníci mohou ovlivňovat hodnoty jiných bojovníků. Pokud není určeno jinak, jsou tyto modifikace kumulativní. Toto se netýká korporačních SERŽANTŮ z rozšiřující sady WARZONE.

Posily. Určité karty mohou dovolit zapojení dalších bojovníků do souboje. Obvykle karta specifikuje, o které bojovníky se může jednat a jaká je cena spojení. Aby mohli být bojovníci takto spojeni, musí být ve stejné oblasti. Pokud má některý z bojovníků určitou

schopnost (imunita, automatické zabíjení, první útok), nevztahuje se na celou skupinu, pokud ji nemají všichni bojovníci.

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, a protivník může opětovat útok 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).

Bojovníci, kteří nesmějí nikdy bojovat. Jedná se především o ČERNÉ APOŠTOLY, VŮDCE KORPORACE a některé další. Tito bojovníci nemohou být zraněni přímým útokem, ale lze je zranit například speciálními kartami. Nechrání navíc hráče před sabotáží (viz níže). Jejich bojové hodnoty jsou vodorovně proškrtnuty.

Bojovníci s bojovým omezením. Několik málo bojovníků může bojovat pouze určitým způsobem – zakázaná taktika je znázorněna vodorovným proškrtnutím patřičné hodnoty. Tito bojovníci se nemohou daného typu boje vůbec zúčastnit, a pokud je v boji, jehož se účastní, změněna taktika právě na tento způsob, souboj okamžitě končí. Totéž platí i pro bojovníky, kteří jsou takto omezeni nějakou kartou.

Souboj v souboji. Některé karty vám mohou umožnit provést souboj (či jinou útočnou akci) kdykoli, tedy i během jiného souboje (útočné akce). Pokud se tak stane, původní souboj se přerušuje a vyhodnotí se nový útok podle výše popsaných pravidel. Bojové modifikátory vyložené pro první souboj zde nemají žádný vliv a musí být případně vyloženy znovu. Např. vyložíte-li v prvním souboji ŠŤASTNÝ VÝSTŘEL a budete-li chtít zvýšit střelbu i v nově nastalém boji, musíte vyložit další ŠŤASTNÝ VÝSTŘEL. Pokud po skončení tohoto boje zůstane bojovník z původního souboje, kterého se nový souboj týkal, stále ve hře, původní souboj normálně pokračuje. Jestliže ne, původní souboj končí.

SABOTÁŽ. Toto pravidlo nahrazuje pravidlo o útočení přímo na hráče z prvního vydání hry DOOMTROOPER. Pokud hráč nemá ve hře žádného bojovníka, který může bojovat, můžete jedním ze svých bojovníků provést sabotáž proti tomuto hráči. Poškozením jiného hráče zvyšujete svou sílu, a proto vám úspěšná sabotáž přinese cenné body. Proti každému hráči můžete provést sabotáž **pouze jednou za kolo** (od jednoho svého kroku dobírání karet k dalšímu). Abyste mohli sabotáž použít, jednoduše oznamte, který z vašich bojovníků ji bude provádět. Jestliže dotyčný hráč není schopen zahrát žádnou povolenou kartu, jež by této akci zabránila (včetně vyložení bojovníka schopného boje), je sabotáž úspěšná. Jako odměnu získáte tolik bodů, kolik činí polovina (zaokrouhлено nahoru) modifikované hodnoty vašeho bojovníka provádějícího sabotáž. Můžete takto získat Body osudu, Vítězné body nebo libovolnou jejich kombinaci.

Sabotáž nemůžete provést, dokud všichni hráči neodehrají své první kolo. **Nikdy** nesmíte provádět sabotáž v kole jiného hráče. Pokud budete schopni provádět akce mimo své kolo, nesmí být žádná z nich sabotáž.

Pokud hráči dojdou v jeho kroku dobírání karet karty v knihovně, okamžitě nastupuje pravidlo o žádných bojovnících ve hře spolu s pravidly pro sabotáž.

Akce sabotáž nahrazuje koncepci útoku přímo na hráče z prvního vydání hry DOOMTROOPER. Mnohé karty z rozšiřujících sad se vztahují k „útoku na hráče“. Ve všech případech se tyto karty nyní vztahují k sabotáži. **Sabotáž není považována za útočnou akci a útočné akce nemohou být použity k provádění sabotáže proti hráči.**

TŘETÍ KROK: ODHAZOVÁNÍ

Máte-li v ruce více než sedm karet, odhodte jich tolik, abyste jich měli sedm. To je povinné. Máte-li na konci kola v ruce sedm nebo méně karet, můžete odhodit jednu kartu. Oznamte, že vaše kolo skončilo.

DALŠÍ PRAVIDLA

AKCE. Ve skutečnosti existují tři druhy akcí: ÚTOČNÉ akce, NEÚTOČNÉ akce a NEDEFINOVANÉ akce. Kdykoli můžete provést akce, jedná se o jeden z uvedených typů. Na začátku svého kola máte k dispozici tři nedefinované akce. Jakmile se rozhodnete akci provést, stanovujete tím současně její definici. Pokud například provedete akci „Vyložení bojovníka“, použijete jednu svou nedefinovanou akci a definujete ji jako neútočnou akci. Toto platí pro všechny standardní akce s výjimkou útoku. Podle výše uvedených pravidel máte tedy možnost změnit JEDNU svou nedefinovanou akci na útočnou akci.

Různé karty vám mohou poskytovat dodatečné akce. Pokud není určeno jinak, jedná se vždy o nedefinované akce.

Příklad: Karta Bohem požehnaný vám poskytuje tři neútočné akce, zatímco karta Krvavý chťič jednu útočnou akci. Na druhou stranu karty Iniciativa nebo Kniha zákona vám poskytují akci, která může být podle textu útočná i neútočná, jedná se tedy principiálně o nedefinovanou akci, která může být definována i jako útočná.

Pamatujte, že pokud není určeno jinak, nemůžete druh akce změnit! Nemůžete tedy zaútočit, pokud máte k dispozici již předem definovanou neútočnou akci. Aby mohlo být toto pravidlo porušeno, musíte mít k dispozici kartu, která toto umožňuje.

Příklad 1: Nemůžete použít kartu Chuť války k tomu, abyste změnili neútočné akce, získané kartou Bohem požehnaný, na útočné, protože tato karta vám poskytuje pouze neútočné akce, zatímco Chuť války může měnit na útočné pouze nedefinované akce, tedy nikoli ty, které jsou určeny již předem jako neútočné.

Příklad 2: Karty VŮDCŮ KORPORACE vám umožňují měnit libovolné vaše neútočné akce a útočné. To mimo jiné například znamená, že můžete zahrát v protivníkově kole kartu Bohem požehnaný a třikrát zaútočit, pokud máte ve hře bojovníka, který takový útok může provést.

Pokud máte k dispozici kartu, která vám umožňuje měnit libovolné akce na útočné a nejedná-li se o vaše standardní akce, můžete provést dokonce nejprve útočnou akci a po ní i neútočnou, tj. nemusíte strávit na útok všechny akce, které máte v tu chvíli k dispozici. Nemusíte totiž ohlásit okamžitě, co budete dělat se všemi akcemi, které můžete provést. To stačí oznámit předtím, než danou akci přímo provedete.

Příklad 1: Začíná Michalovo kolo a on má ve hře VŮDCE KORPORACE a jednoho bojovníka těžce příslušnosti. Ve fázi PAAT před svou první akcí zahraje kartu Bohem požehnaný. Nyní může strávit všechny tři takto získané akce útokem a pak provést své standardní akce, z nichž nemusí zaútočit ani jednou. Pokud by mu během prvního útoku v rámci akcí získaných kartou Bohem požehnaný někdo odstranil útočícího bojovníka ze hry, může klidně zbývající dvě akce využít neútočně a neztrácí ani své standardní akce. Pokud se mu podaří vyložit jiného bojovníka, může s ním dokonce ve své poslední standardní akci zaútočit (bude-li mít stejnou příslušnost jako Michalův VŮDCE KORPORACE, může zaútočit i dříve a vícekrát).

Příklad 2: Opět začíná Michalovo kolo a Michal má ve hře tytéž bojovníky jako v předchozím příkladu. Tentokrát se rozhodne změnit pomocí VŮDCE KORPORACE na útočnou svou první standardní (původně nedefinovanou) akci. Pokud by mu nyní někdo odstranil ze hry útočícího bojovníka, ostatní standardní akce by ztratil, protože jakmile hráč začne v rámci svých standardních akcí útočit, musí útočit pořád, jinak své zbývající standardní akce ztrácí (viz pravidla uvedená výše). Pokud by se mu podařilo nějakým způsobem (třeba pomocí karty Bohem požehnaný) vyložit bojovníka schopného útoku, mohl by s ním zaútočit v rámci své poslední standardní akce, kterou může podle zmiňovaného pravidla změnit na útočnou (první standardní akci změnil na útočnou jiným způsobem). Zbývající standardní akci by ztratil. Pokud by takto vyložený bojovník byl téže příslušnosti jako daný VŮDCE KORPORACE, mohl by Michal stejně jako v předchozím případě zaútočit dříve a vícekrát a akci by neztratil.

OSOBNOSTI. Někteří bojovníci jsou označeni jako osobnosti. Ve hře může být vždy jen jedna osobnost určitého typu. Například je-li už ve hře VALERIE DUVALOVÁ, nelze do hry vložit žádnou jinou kartu VALERIE DUVALOVÁ. Pokud se někdo pokusí zapojit do hry osobnost, která již ve hře je, bude později vyložená osobnost okamžitě vyřazena.

Výjimku z tohoto pravidla představuje situace, kdy jste osobnost vyložili do úkrytu a někdo další ji chce rovněž vyložit běžným způsobem. V tomto případě musíte ihned odhalit její totožnost a zaplatit její cenu. Pokud máte dost Bodů osudu, může si vzít dotyčnou svou osobnost do ruky, dostane zpět zaplacené Body osudu a může provést jinou akci. Jinak se uplatňují běžná pravidla o odhalení totožnosti. Má-li tutéž osobnost vyloženou v úkrytu více hráčů, považuje se za platnou osobnost toho z nich, který se svým kolem následuje nejbližší. Ostatní si svou osobnost mohou vzít zpět do ruky. Pokud tento nemůže zaplatit, je řada na dalším hráči atd. Teprve tehdy, když žádný z těchto hráčů není schopen zaplatit, může svou osobnost zapojit do hry ten z hráčů, který ji chtěl právě vyložit běžným způsobem.

Řada osobností má vliv na ostatní bojovníky. Např. VALERIE DUVALOVÁ dodává imunitu všem SMRTÍCÍM HVĚZDÁM. Pokud není uvedeno jinak, uplatňuje se tento vliv na VŠECHNY KARTY tohoto druhu VE HŘE! Je-li osobnost zabita nebo vyřazena, může být později vyložena znovu jako obvykle (osobnosti, jako velcí hrdinové, přece neumírají). Ve skutečnosti může být tentýž bojovník během hry několikrát zabit, a přesto se může vrátit zpět. Pokaždé, když je osobnost zabita, získá hráč, jehož bojovník ji zabil, počet bodů rovný její H.

VELITELÉ. Karty některých bojovníků mají uvedeno v poznámce, že se jedná o velitele. Hlavními typy velitelů jsou SERŽANTI a KAPITÁNI. Tito bojovníci obvykle posilují jiné bojovníky a některé karty se na ně odvolávají. Je důležité, že o velitele jde pouze tehdy, je-li to uvedeno v poznámce karty! Jinak se o velitele nejedná, i kdyby byla hodnost zahrnuta třeba i do názvu karty.

POUŽÍVÁNÍ KOUZEL UMĚNÍ. Ve hře DOOMTROOPER je téměř každý člen Bratrstva schopen manipulovat magickými silami obklopujícími veškeré tvorstvo. Použití této magické dovednosti je známo jako Umění. Umění je rozděleno na řadu aspektů, z nichž každý vyžaduje rozdílnou metodu studia a magické manipulace: Umění metamorfózy, Umění živlů, Umění exorcismu, Umění kinetiky, Umění manipulace, Umění mentalismu, Umění předtuchy a Umění vyvolávání. Skoro každý bojovník Bratrstva ovládá Umění alespoň jednoho aspektu. Někteří jsou schopni sesílat všechna dostupná kouzla, zatímco další jsou omezeni na určité aspekty Umění. Každá karta bojovníka Bratrstva uvádí, jaký druh kouzla může bojovník sesílat. Pamatujte na to, že chce-li sesílatel použít kouzlo, musí být ve hře, a vy nesmíte seslat kouzlo, jestliže pod vaší kontrolou není žádný oprávněný sesílatel.

Sesílací hodnota mnoha kouzel Umění je udána hodnotou Bodů osudu. Čím více Bodů osudu spotřebujete, tím je účinek kouzla větší. Pokud není na kartě vyznačeno omezení, můžete

spotřebovat až tolik Bodů osudu, kolik jich máte. Množství investovaných Bodů osudu a cíle kouzel Umění musíte oznámit ihned při seslání. Výjimku představuje případ, kdy je kouzlo sesláno v rámci bojových modifikátorů. Tehdy je možno účinek kouzla zesilovat (pokud to karta dovoluje) kdykoli během boje, není-li kouzlo zrušeno.

Jestliže je kouzlo zrušeno, všechny potřebné Body osudu a akce jsou ztraceny. Některá kouzla lze směřovat pouze na sesilatele. Jiná lze uplatnit na kterékoli bojovníky ve hře.

Účinky kouzel Umění jsou obvykle jen krátkodobé. Účinky karet s Uměním označených jako BOJOVÉ KOUZLO nebo OSOBNÍ BOJOVÉ KOUZLO trvají pouze do skončení souboje. Kouzlo nikdy neúčinkuje dlouhodobě, pokud tak není uvedeno na kartě. Jakmile je sesláno, účinek se spotřebuje a kartu s Uměním vyřadíte.

Karty s Uměním označené jako BOJOVÉ KOUZLO nebo OSOBNÍ BOJOVÉ KOUZLO mohou být sesílány pouze během souboje. BOJOVÉ KOUZLO může být sesláno na kteréhokoli účastníka souboje a sesilatel nemusí být do boje zapojen. OSOBNÍ BOJOVÉ KOUZLO smí být sesláno pouze tehdy, je-li sesilatel skutečně zapojen do boje, buď jako útočník, obránce nebo jako posila.

Karty s Uměním nesmíte nikdy použít ve prospěch Černé legie, pokud to karta sesilatele nedovoluje. Nesmíte například seslat kouzlo Umění, abyste pomohli svému bojovníkovi Černé legie v boji. Bratrstvo přece přísahalo, že Černou legii vyhubí, a ne, že jí bude pomáhat v jejích zločinných cílech! Jestliže je Doomtrooper zcela zkonvertován na Kacíře, může sesílat nadále kouzla Umění pouze ve prospěch Černé legie (včetně Umění vyvolávání, viz karty s kouzly tohoto aspektu). Jestliže si vedle změny na Kacíře ponechá i statut Doomtroopera, může kouzlit jak ve prospěch Doomtrooperů, tak Černé legie.

Bojovníci, kteří mohou užívat Umění, mohou kouzlit bez omezení ve prospěch Kmenových válečníků i dalších bojovníků, kteří nejsou Doomtrooperi ani Černými legionáři.

Pokud karta bojovníka uvádí, že tento bojovník NEMŮŽE UŽÍVAT UMĚNÍ, nesmí za žádných okolností sesílat kouzla Umění. Jejich cílem být může, pokud je sesílá někdo jiný.

IMUNITA. Na některých kartách je uvedeno, že bojovník je imunní vůči Černé symetrii anebo Umění. To znamená, že tyto schopnosti nemají na daného bojovníka absolutně žádný vliv. Důležitým bodem je, že karta Umění nebo Černé symetrie nemá během souboje vůbec žádný vliv na někoho, kdo je proti dané schopnosti imunní, i když ho tato schopnost přímo neovlivňuje. Je-li bojovník imunní, jsou imunní i jeho příložení.

Příklad: Bojovník Bratrstva zápasí s Alakhaiem, což je velmi mocný bojovník Černé legie imunní vůči Umění. Bratr chce seslat kouzlo Umění Živelná stěna, které mu dá obranný bonus. Ale jelikož je Alakhai vůči Umění imunní, Živelná stěna Bratrovi nijak neprospěje, protože Alakhai skrz ni může klidně projít!

KARTY, KTERÉ JSOU POVAŽOVÁNY ZA JINÉ KARTY NEBO TYPY KARET. Na některých kartách najdete frázi POVAŽOVÁN ZA NĚKOHO/NĚCO (v prvním vydání základní sady rovněž ÚDAJNĚ NĚKÝM). Toto označení znamená, že karta je vedle své pravé totožnosti považována za někoho, kdo je na kartě uveden. Důvod těchto dodatečných „považování za někoho“ bude zřejmý v průběhu hry. Když je bojovník považován za určitý druh bojovníka, platí pro něj POUZE JMÉNO. Speciální schopnosti a jiné se na něj nepřenášejí. Například WOLFBANEOVSKÝ STRÁŽCE CTI je POVAŽOVÁN ZA PŘÍSLUŠNÍKA KLANU. Tím je myšleno, že na něho působí všechny karty, které působí na PŘÍSLUŠNÍKY KLANU, ale NEZÍSKÁ žádné speciální schopnosti, které jsou vypsány na kartě PŘÍSLUŠNÍK KLANU. Jinak řečeno, karty mají POUZE ty schopnosti, které jsou na nich napsány, plus další schopnosti, které SPECIFICKY získávají díky jiným kartám.

ETIKETA A ČASOVÁNÍ HRY DOOMTROOPER. Ve hře DOOMTROOPER se všechny karty vyhodnocují v tom pořadí, v jakém byly zahrány. Nejprve hraje karty hráč, jehož kolo probíhá. Jedinou výjimkou je útočná akce, kdy se karty aktivují současně. Tím je myšleno, že karta vynesena v průběhu boje může být kdykoli během boje zrušena, tj. nemusí se tak stát okamžitě. Zahrát kartu, aniž by jiný hráč měl šanci reagovat, je ve hře DOOMTROOPER nemožné. Hráči mají VŽDY možnost reagovat, ale o reakci se jedná pouze tehdy, pokud reagující karta ovlivňuje danou kartu. Reagující hráč musí mít možnost kartu reakce v daném okamžiku zahrát.

Příklad: Na speciální kartu způsobující zranění je možno reagovat např. Komunikačním šumem (ovlivňuje druh karty) nebo kartou, která zabraňuje, ruší nebo léčí zranění (ovlivňuje efekt karty). Za reakci se nepovažuje karta, která vám např. přidá Body osudu.

Pokud je reagující karta zrušena, je možno ji zahrát znovu. Stále se jedná o reakci. Chcete-li reagovat speciální kartou, musíte ji mít ve svém listu. Chcete-li reagovat kouzlem Umění, nemusíte ho mít v ruce a můžete si ho vytáhnout pomocí VYVOLÁNÍ KOUZLA. Při pořadí reagujících hráčů se postupuje 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. Důležité je ještě jedno pravidlo. Pokud zahráváte jakoukoli kartu, musí mít vliv na hru. Není možné zahrát kartu k „vyhoření“, 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.

STANICE. Protože Stanice byla zařazena do hry DOOMTROOPER teprve s poslední sadou PARADISE LOST, bylo nutno vyjasnit některé postupy.

Jelikož je Stanice prvním reálným zosobněním nějakého místa ve hře, zdálo by se, že některé vlastnosti se nebudou přenášet z Mužstva nebo Kohorty na stanici. Ale je tomu právě naopak! Ve hře DOOMTROOPER Mužstvo a Kohorta v podstatě reprezentují souhrn „dobrých“ a „zlých“ sil celé Sluneční soustavy na vaší straně. Tudíž vzájemný vliv bojovníků se rozprostírá od Merkuru až k Pásu asteroidů a je samozřejmě abstraktní. Země je pak prostě jen jednou z planet pod všeobecným vesmírným vlivem. Karty, které normálně ovlivňují bojovníky ve vašem Mužstvu nebo Kohortě (jako opevnění nebo někteří bojovníci) fungují i na bojovníky na Stanici a obráceně, karty na Stanici působí na platné cíle v Mužstvu či v Kohortě. V těchto případech, ale výhradně pro tento účel, můžete považovat Stanici za jakési prodloužení Mužstva, jsou-li na ní Doomtroopeři, nebo Kohorty, jsou-li na ní Černí legionáři. Například VENUŠANSKÝ MARŠÁL, který je ve vašem Mužstvu, přidává všem neosobnostem z Bauhausu +2 k Z, S a O, bude dávat bonus i Bauhausanům na Stanici a naopak, i když bude sám na Stanici, bude fungovat na bojovníky jak na Stanici, tak v Mužstvu.

Mnoho karet udává, že je máte zahrát na bojovníka ve vašem Mužstvu nebo Kohortě, nebo se mají samostatně vyložit do Mužstva nebo Kohorty. I když se objevila Stanice jako nová oblast, tato omezení platí i nadále. Karta, která se má zahrát na DOOMTROOPERA VE VAŠEM MUŽSTVU nejde zahrát na Doomtroopera na Stanici. Dá-li se však zahrát na LIBOVOLNÉHO DOOMTROOPERA, je platným cílem Doomtrooper v jakékoli oblasti.

Karty, které ovlivňují nějaké jiné karty ve hře, na ně mají vliv i nadále, i když se jedna z nich ocitne na Stanici. Například VELKÝ ZURÍVEC BAUHAUSU v Mužstvu může zničit i opevnění na nějaké Stanici.

BOJOVNÍCI VYKLÁDANÍ MIMO MUŽSTVO NEBO KOHORTU. Jedná se o různé Žoldněře, odpadlíky nebo další. Tito bojovníci se mohou podle běžných pravidel transferovat na Stanici. Nejsou ovlivněni kartami působícími na Mužstvo nebo Kohortu, ale pokud se nalézají na Stanici, působí na ně karty ovlivňující Stanici. Při transferu ze Stanice se opět ocitnou jaksi mimo.

HRA PRO VÍCE HRÁČŮ

Jestliže hru DOOMTROOPER hrají více než dva hráči, je třeba si uvědomit dvě věci. Za prvé, hra vždy pokračuje kolem stolu ve směru hodinových ručiček. Za druhé, hráči musí stanovit styl hry. Vyzkoušejte si následující možnosti a použijte dle libosti kteroukoli z nich. Rovněž se vám nebrání ve vaší vlastní fantazii.

MOŽNOST 1: VŠICHNI PROTI VŠEM. Žádná omezení. Hráči mohou volně útočit na všechny ostatní hráče. To ale příliš nedoporučujeme, neboť hráč, na kterého se lepší smůla, se obvykle stává terčem ostatních útoků.

MOŽNOST 2: HLAVNÍ CÍLE. Každý hráč má jednoho protivníka jako svůj hlavní cíl a ostatní protivníci jsou jeho vedlejší cíle. Vaším hlavním cílem je hráč po vaší levici a můžete na něj útočit jako obvykle. Na bojovníky, kteří jsou vaším vedlejším cílem, můžete také útočit, ale pokaždé, když to uděláte, musíte zaplatit 2 Body osudu.

MOŽNOST 3: TÝMY. Je-li počet hráčů sudý, rozdělte se do týmů. Každý tým má na začátku hry ve společném banku 10 Bodů osudu a to bez ohledu na to, kolik hráčů je v týmu. Členové týmu mohou vkládat a vybírat body pouze ze společného týmového banku. Tým, který dříve dosáhne předem stanoveného počtu Vítězných bodů (řekněme 50), vyhrává hru.

MOŽNOST 4: KARTEL PROTI ČERNÉ LEGII. Hraje-li sedm hráčů, může každý hráč představovat jednu z hlavních organizací MUTANT CHRONICLES: pět megakorporací, Bratrstvo a Černou legii. Do hry můžete zapojit jen bojovníky své organizace. Šest hráčů Kartelu musí porazit hráče Černé legie. Hráči Kartelu hrají jako obvykle, včetně toho, že každý z nich zahazuje s 5 Body osudu.

Jestliže jste hráčem Černé legie, máte řadu výhod, které vám pomáhají překonat početní převahu Kartelu. Váš počáteční list tvoří 10 karet a do tohoto počtu si dále dobíráte. Hru začínáte s 20 Body osudu, v ruce můžete mít najednou až 15 karet – do té doby nemusíte vůbec odhazovat – a v jednom kole máte 5 akcí. Během jednoho kola můžete zaútočit vícekrát (tj. provedení útoku nepředstavuje automaticky vaši poslední akci).

Strana, která jako první získá celkem 50 Vítězných bodů, vítězí. Chcete-li si zahrát opravdu dlouhou hru, zkuste hrát do 100 bodů!

SÁZKA

Pokud chtějí, mohou se hráči dohodnout, že budou hrát hru DOOMTROOPER o sázky. Při hře o sázky riskujete ztrátu cenné karty, ale zároveň můžete získat cenné karty vašich protivníků. Na začátku hry, před tím, než si odeberete karty pro svůj počáteční list. Musí každý hráč obětovat jednu ze svých karet a dát ji do sázkového banku. Tyto karty jsou mimo hru a nelze je v žádném případě použít. Vítěz hry pak získává všechny karty, které jsou v sázkovém banku!

Sázkovou kartu může hráč zvolit dvojím způsobem. První způsob je snadnější, ale může vyústit v to, že jeden hráč vloží do banku opravdu vzácnou kartu, zatímco druhý hráč bude riskovat pouze kartu, která je zcela běžná. Druhá metoda vyžaduje zvláštní zamíchání, ale zaručuje, že sázkový bank bude naplněn velkými kartami!

PRVNÍ METODA. Poté, co své karty zamícháte a necháte hráče po své levici sejmout svůj balíček, vytáhněte z něj vrchní kartu a umístěte ji do sázkového banku. Pak zahájíte hru.

DRUHÁ METODA. Poté, co jste zamíchali své karty a nechali hráče po své levici sejmout balíček, odeberte ze svého balíčku vrchní tři karty a položte je na stůl, aby je všichni viděli. Hráči pak hlasují o tom, které karty se vloží do sázkového banku (jedna karta od každého hráče). Hlasování o svých kartách se nesmíte zúčastnit. V případě rovnosti hlasů hodte mincí, abyste rozhodli o sázkové kartě. Když vyberete všechny sázkové karty, zamíchejte zbylé dvě karty zpět do svého balíčku a nechejte hráče po své levici opět sejmout. Pak začněte hru.

ROZŠÍŘENÍ VAŠÍ HRY

Základní balíček je pouze úvodním krokem k daleko rozmanitější hře. V současné době existuje téměř 2 000 karet hry DOOMTROOPER, které zahrnují základní sadu plus šest sad rozšiřujících a promokarty.

Protože hra DOOMTROOPER již není vydávána, jedinou možností je kontaktovat lidi, kteří mají zájem své karty prodat nebo vyměnit. Má to tu výhodu, že pokud již máte určitou představu o podobě svého balíčku, můžete shánět pouze ty karty, které potřebujete.

Možná se ptáte, k čemu je potřeba tolik karet a proč se prodávají jako sběratelské karty. Důvodem je, že se karty hry DOOMTROOPER dají sbírat a zároveň s nimi můžete hrát. A stejně jako u jiných sběratelských her je nejtěžší sehnat právě ty nejlepší karty ve hře!

Každá karta hry DOOMTROOPER má svůj faktor vzácnosti. Některé karty ze základní verze jsou BĚŽNÉ a dají se velmi lehce sehnat. Jiné jsou NEOBVYKLÉ, jsou o něco vzácnější a hůře se shánějí. Zbytek jsou karty VZÁCNÉ, což znamená, že je k dispozici jen omezený počet těchto karet a je velmi obtížné je získat všechny. Čím je karta vzácnější, tím je obvykle ve hře mocnější. Rozšiřující sady mají vlastní kategorie vzácnosti.

JAK SE VŠECHNY TYTO KARTY POUŽÍVAJÍ

Tím, že budete karty hry DOOMTROOPER sbírat, stane se vaše sada karet poměrně velkou a zřejmě nebudete moci použít v jedné hře všechny karty. To je v pořádku. Hrajte pouze s kartami, které se vám hodí. Jednou z největších výhod hry DOOMTROOPER je, že můžete plánovat svou herní strategii na základě karet, které vezmete do svého hracího balíčku.

Například byste mohli mít balíček, který je plný Doomtrooperů, kteří mají velké střelecké schopnosti, s množstvím supermocných střelných zbraní, které jim můžete dát. Přidejte několik speciálních karet, které pomáhají ve střelbě, a máte kompletní zabijácký balíček!

Tomu se říká sestavování balíčku, a když právě nehrajete, můžete se bavit experimentováním s různými kombinacemi karet. Nové hrací balíčky vyzkoušejte na svých protivnících a zjistěte, jak fungují! Jestliže vám neposkytnou výhodu, v jakou jste doufali, jednoduše změňte složení karet a zkuste to znovu.

Samozřejmě, že pokud vaše strategie skutečně funguje a vám se podaří zdecimovat svého protivníka, počítejte raději s tím, že na vás bude příště připraven s novým balíčkem, který nebude tak snadné porazit. Např. vaši střelci nebudou mít naději proti některým specialistům na boj zblízka se zásobou karet DOŠLO STŘELIVO.

Ve svém hracím balíčku můžete mít tolik karet, kolik chcete, ale pro vytváření balíčku jsou dvě pravidla:

1. Na začátku hry musíte mít ve svém balíčku alespoň 60 karet.
2. Na začátku hry nesmíte mít ve svém balíčku více než pět naprosto stejných karet. Například když hra začíná, nemůžete mít ve svém balíčku více než pět karet ÚNIK O VLÁSEK!

Poté, co si hru DOOMTROOPER zahrajete několikrát a rozšíříte svou sbírku, shledáte, že sestavování balíčku rozhodně za tu námahu stojí. Zajišťuje, že vaše hry budou vždy jedinečné a zajímavé.

Spoustu zábavy můžete zažít také tím, že zamícháte celou svou sbírku a budete hrát s těmi kartami, které vám přijdou pod ruku. Jestli chcete, můžete si zahrát „Kachungův zápas“. To znamená, že hrajete řadu her za sebou (dejme tomu sedm) a zaznamenáváte, kolik her každý účastník vyhrál. Pokud se všichni baví, nezáleží na tom, jak hrajete!

DŮLEŽITÉ POJMY

Prostředí MUTANT CHRONICLES je bohaté a různorodé a stejně tak i hra DOOMTROOPER. Existuje mnoho termínů, které se vám mohou zdát nové, jestliže nejste obeznámeni s ostatními hrami MUTANT CHRONICLES, které jsou na trhu dostupné. Následuje seznam hlavních pojmů.

Pojmy jsou rozděleny do tří skupin v závislosti na tom, s čím jsou původně spojeny. POJMY MUTANT CHRONICLES jsou specifické pro celou herní řadu MUTANT CHRONICLES. Ve hře DOOMTROOPER mají určitě svůj význam, ale většinou ukazují příběh, který tvoří pozadí této hry. POJMY HRY DOOMTROOPER jsou v samotné hře hojně používány. KARETNÍ POJMY najdete na některých jednotlivých kartách hry DOOMTROOPER. Většina z nich je vysvětlena ve výše uvedených pravidlech, ale tato podkapitola snad pomůže vyjasnit jejich interpretaci.

POJMY MUTANT CHRONICLES

ASPEKT. Umění se skládá z osmi aspektů. Jsou jimi UMĚNÍ METAMORFÓZY, UMĚNÍ ŽIVLŮ, UMĚNÍ EXORCISMU, UMĚNÍ KINETIKY, UMĚNÍ MANIPULACE, UMĚNÍ MENTALISMU, UMĚNÍ PŘEDTUCHY a UMĚNÍ VYVOLÁVÁNÍ. Bojovníci mohou sesílat kouzla pouze z aspektů, které ovládají (jsou uvedeny na kartách).

BRATRSTVO. Svatý řád světa MUTANT CHRONICLES. Členové Bratrstva jsou mocní bojovníci zasvěcení totálnímu zničení Černé legie. Bratrstvo je rovněž klíčem, který spojuje většinu lidstva proti příšerám Temnoty. Bojovníci Bratrstva mají mystickou schopnost řídit magické síly Umění. Bojovníci Bratrstva jsou ve všech ohledech považováni za Doomtroopery (členy Kartelu) a všechny karty, které mají vztah k Doomtrooperům, se vztahují rovněž k Bratrstvu – pokud není na kartě uvedeno jinak.

ČERNÁ LEGIE. Dábelské síly, které se snaží zničit lidstvo jak otevřenými, tak skrytými prostředky.

ČERNÁ SYMETRIE. Černá symetrie je dábelská magická moc, kterou mohou někteří bojovníci Černé legie manipulovat. Každá moc Černé symetrie je darem od jednoho Černého Apoštola, kterým může být obdařen bojovník Černé legie.

ČERNÝ APOŠTOL. Existuje pět Černých apoštolů, kteří velí silám Černé legie. Jsou to ILIAN (Vládkyně prázdnoty), SEMAI (Vládce zloby), ALGEROTH (Vládce Černé technologie), MUAWIJHE (Vládce preludů) a DEMNOGONIS (Vládce nečistého). Každý disponuje hrozivými silami a je schopen udělovat svým stoupencům dary obávané Černé symetrie.

DARK EDEN. Označení planety Země ve světě MUTANT CHRONICLES.

DOOMTROOPER. Bojovník lidského společenství, který hledá možnosti, jak zničit dábelskou sílu Černé legie. Ačkoli jsou zdánlivě pod velením Kartelu, je většina Doomtrooperů rovněž řízena mandáty jejich vlastních organizací (buď megakorporacemi, nebo Bratrstvem). Není-li uvedeno jinak, jsou členové Bratrstva vždy pokládáni za Doomtroopery.

KACÍŘ. Člověk, který upadl do pokušení Černých apoštolů. Kacíři jsou peší vojáci Černé legie a jsou využíváni jak pro tajnou činnost, tak jako frontovní bojovníci. Jsou maximálně

obětovatelní. Kacíři jsou ve všech ohledech považováni za bojovníky Černé legie a všechny karty, které mají vztah k Černým legionářům, se vztahují rovněž ke kacířům – pokud není na kartě uvedeno jinak.

KARTEL. Panmegakorporační organizace zasvěcená obraně lidstva před Černou legií. Bojovníci, které Kartel pověřil bojem za dobro, jsou známí jako Doomtroopeři. Bojovníci Kartelu pocházejí z pěti megakorporací a Bratrstva.

KMENOVÝ VÁLEČNÍK. Potomek lidí, kteří zůstali po Velkém Exodu na Zemi. Kmenoví válečníci ve hře DOOMTROOPER tvoří čtyři mocné evropské kmeny. Jsou to SYNOVÉ RASPUTINA, TEMPLÁŘI, PŮLMĚSÍC a LUTERÁNSKÁ TRIÁDA.

KORPORACE. Viz MEGAKORPORACE.

MEGAKORPORACE. Jedna z pěti obrovských podnikatelských organizací, které vládnu většině Sluneční soustavy a těm, kteří žijí uvnitř jejích hranic. Jednotlivé korporace jsou IMPERIÁL, KAPITOL, BAUHAUS, MISHIMA a KYBERTRONIK. Každá z nich má ve světě MUTANT CHRONICLES své místo.

SÍLA KI. Duchovní moc, kterou disponují bojovníci Mishimy.

STOUPENEC. Většina bojovníků Černé legie se hlásí k některému z pěti Černých apoštolů a díky tomu mohou používat mystickou moc pocházející právě od jejich pána.

TEMNÝ RÁJ. Viz DARK EDEN

VŮDCE KORPORACE. Hlavní představitel megakorporace ve světě MUTANT CHRONICLES. Jsou jimi POLNÍ MARŠÁL JOHNSTONE (Imperiál), PREZIDENT CHARLES W. COLDING (Kapitol), ŠTÁBNÍ GENERÁL KONSTANCE ROMANOV (Bauhaus), LORD NOZAKI (Mishima) a DEVATENÁCTÁ EXEKUTIVA (Kybertronik).

UMĚNÍ. Umění je mysteriózní magická schopnost, kterou mají někteří bojovníci, včetně členů Bratrstva.

ŽOLDNĚŘ. Bojovník, který opustil svou mateřskou organizaci a jde jen za vlastním prospěchem. Obvykle se vykládá do Mužstva a vydělává většinou pouze Body osudu. Není-li řečeno jinak, považuje se za Doomtroopera.

POJMY HRY DOOMTROOPER

AKCE. Během vašeho kola můžete udělat řadu akcí. Akce většinou představují zapojení bojovníků do hry, jejich vybavení a útok na ostatní. Provádění akcí tvoří základ hry DOOMTROOPER.

ALIANCE. Karty aliancí znázorňují hlavní organizace světa MUTANT CHRONICLES. Po zahrání poskytují výhody bojovníkům dané organizace. Ve hře může být vždy jen jedna kopie dané aliance.

BANK (OSUDOVÝ BANK). Počet bodů (nazývaných Body osudu), které byly dány stranou, aby byly během hry použity různými způsoby.

BODY OSUDU. Získané body, které byly umístěny do Osudového banku, se stávají Body osudu a je možné je použít během hry řadou speciálních způsobů. Body osudu jsou používány pro zapojení bojovníků do hry, zlepšení účinku některých karet, použití speciálních schopností a posílení jiných herních výhod. Body osudu jsou na kartách označeny písmenem **B** a každý bod je představován žetonem.

BOJOVÁ HODNOTA. Každý bojovník má čtyři bojové hodnoty: Zápas (Z), Střelbu (S), Obranu (O) a Hodnotu (H). Na kartě je často uvedeno, že se bojové hodnoty určitého bojovníka zvyšují nebo snižují. Pokud není určeno jinak, znamená to, že jsou ovlivněny všechny čtyři bojové hodnoty, dokonce i Hodnota. Bojové hodnoty jsou označeny na kartách často Z, S, O a H. Za každou odpovídající ikonou na kartě bojovníka následuje číslo, které je danou dílčí bojovníkovou hodnotou.

BOJOVÁ TAKTIKA. Když se bojovníci zapojí do boje, bojují buď na krátkou vzdálenost pomocí zápasu, nebo na dlouhou vzdálenost pomocí střelby. Když hráč vybírá, jakým

způsobem budou bojovníci bitvu vést a následně jakou hodnotu použijí, provádí výběr bitevní taktiky. V bitvě na krátkou vzdálenost používá hodnoty zápasu, ve střelecké bitvě hodnoty střelby.

BOJOVNÍK. Karta představující zejména Doomtroopera, bojovníka Černé legie nebo Kmenového válečníka, kde jsou uvedeny schopnosti Zápas (Z), Střelba (S), Obrana (O) a Hodnota (H).

HODNOTA (H). Jedna ze čtyř bojovníkových bojových hodnot. Toto číslo představuje celkovou hodnotu bojovníka. Aby hráč mohl zapojit bojovníka do hry, musí zaplatit jeho hodnotu v Bodech osudu. Bojovník, který zabije jiného bojovníka, získá počet bodů rovnající se hodnotě zabitého bojovníka. Ty mohou být přeměněny na Vítězné body nebo Body osudu. Hodnota je číslo v oranžovém čtverci na kartě bojovníka za ikonou diamantu.

KOHORTA. Skupina bojovníků Černé legie umístěná na stůl, která získává Vítězné body a pracuje pro naplnění cílů hry.

MUŽSTVO. Skupina Doomtrooperů umístěná na stůl, která získává Vítězné body a pracuje pro naplnění cílů hry.

OBLAST. Prostor, v němž jsou umístěni bojovníci. Jedná se o Mužstvo, Kohortu nebo Stanici. Bojovník v Mužstvu, Kohortě nebo umístěný mimo může bojovat s bojovníky v soupeřově Mužstvu, Kohortě nebo mimo. Bojovník na Stanici může napadnout pouze bojovníka na soupeřově Stanici.

OBRAHA (O). Jedna z bojovníkových bojových hodnot. Označuje bojovníkovu odolnost vůči možnosti být zabit v boji. Na kartě bojovníka je to číslo ve žlutém poli za ikonou štítu.

OPEVNĚNÍ. Opevnění představují objekty, budovy, města nebo komplexy. Opevnění zvýší obvykle hodnotu obrany určitého bojovníka, který se nalézá uvnitř opevnění.

RELIKVIE. Mocný artefakt vyrobený v dávné minulosti. Každá relikvie může být ve hře pouze v jednom exempláři.

STANICE. Skupina Kmenových válečníků či jiných přesunutých bojovníků umístěná na stůl, která získává Vítězné body a pracuje pro naplnění cílů hry.

STAV. Bojovník má čtyři stavové polohy v závislosti na tom, jak je karta na stole položena: normální, zraněný, v úkrytu a zraněný v úkrytu. Stav bojovníka se může během hry měnit. Bojovník v normálním stavu se pokládá lícem nahoru a hrana s titulem karty je na straně vzdálenější od hráče. Zraněný bojovník je rovněž představován kartou lícem nahoru, ale karta je otočena vodorovně. Karta bojovníka v úkrytu je obrácená lícem dolů. Konečně karta zraněného bojovníka v úkrytu je lícem dolů a vodorovně otočena.

STŘELBA (S). Jedna z bojovníkových bojových hodnot. Označuje schopnost bojovníka zaútočit a bránit se ve střeleckém souboji. Hodnota střelby je číslo v zeleném poli na kartě bojovníka za ikonou náboje.

ÚKOL. Karty s úkoly představují rozkazy a mandáty přidělené bojovníkům od jejich nadřízených. Vykládají se za účelem získání dalších Vítězných nebo Osudových bodů. Vyřazují se, jsou-li splněny.

ÚTOČNÁ HODNOTA. Obecný termín vztahující se k hodnotám zápasu a střelby. Když se bojovníci střetnou v boji, bojují buď za použití svých hodnot zápasu (v případě boje muže proti muži na krátkou vzdálenost) nebo střelby (v případě boje na dálku). ÚTOČNÁ HODNOTA je ta, která se používá v právě probíhajícím boji.

VÁLEČNÁ ZÓNA. Tyto karty představují bojiště světa MUTANT CHRONICLES. Je-li bojovník obráncem, může se bránit z válečné zóny a získat její efekty. Vykládají se k Mužstvu, Kohortě nebo Stanici.

VÍTĚZNÉ BODY. Zkušenosti, které bojovníci získají během hry bojem a jinými způsoby. Každý Vítězný bod je představován žetonem. Hráč, který první shromáždí určený počet Vítězných bodů, je vítězem.

VOZIDLO. VOZIDLO je speciální typ karty s vybavením, představující určitý dopravní prostředek. Bojovník smí vlastnit pouze jedno VOZIDLO.

VYBAVENÍ. Karty s vybavením mohou být vykládány na karty bojovníků, zvyšovat tak jejich bojové hodnoty a přidělovat jim speciální schopnosti.

ZÁPAS (Z). Jedna z bojovníkových bojových hodnot. Označuje bojovníkovu schopnost útočit a bránit se v boji na krátkou vzdálenost. Hodnota zápasu je číslo v modrém poli na kartě bojovníka za ikonou pěsti.

ZBRAŇ. Zbraň je speciální typ karty s vybavením, která smí být vyložena na kartu bojovníka, aby se zvýšily jeho bojové hodnoty. Existují čtyři typy zbraní: ZÁPASNICKÉ ZBRANĚ, STŘELNÉ ZBRANĚ, ZÁPASNICKÉ / STŘELNÉ ZBRANĚ a SPECIÁLNÍ ZBRANĚ.

ZÍSKANÉ BODY. Body, které byly uděleny během odehrání karet nebo soubojů. Získané body se mohou stát Vítěznými body a počítají se k vítězství, nebo mohou být umístěny do Osudového banku a stanou se Body osudu.

ZVÍŘE. Tvorové Temného ráje, kteří jsou využíváni v boji. Bojovník může mít jen jedno zvíře.

ŽETON. Předmět používaný během hry ke sledování počtu Vítězných bodů, Bodů osudu a jiných speciálních znaků. Výborně poslouží např. mince nebo hrací kameny.

KARETNÍ POJMY

BOJOVÉ KOUZLO. Některá kouzla Umění jsou označena jako BOJOVÁ KOUZLA: Mohou být seslána pouze během nějakého boje, ať už sesílatel je nebo není do boje zapojen, a dokonce i když se souboj odehrává mezi bojovníky jiných hráčů.

HROMÁDKA OBĚTOVANÝCH KARET. Karty, jež jsou nějakým způsobem obětovány, se umísťují na tuto hromádku lícem dolů. Během hry si tuto hromádku nesmíte prohlížet, pokud vám to nějaká karta nedovolí.

HROMÁDKA VYŘAZENÝCH KARET. Zabití bojovníci, karty, které jsou nějakým způsobem vyřazeny, nebo odhozené karty se umísťují na tuto hromádku lícem dolů. Během hry si tuto hromádku nesmíte prohlížet, pokud vám to nějaká karta nedovolí.

IKONA. Ve hře DOOMTROOPER se používá řada ikon, které se dají roztrždit do čtyř kategorií.

IKONA TYPU KARTY se nalézá v levém horním rohu na každé kartě. Tato ikona označuje, co karta představuje – bojovníka, vybavení, úkol, kouzlo Umění atd.

IKONA PŘÍSLUŠNOSTI označuje, která organizace je přímo odpovědná za danou kartu. U karty s bojovníkem je příslušnost důležitá, ale u karet, které nezobrazují bojovníky, je příslušnost pouze vizuální pomocí. Karty, které nezobrazují bojovníky, mohou používat všichni bojovníci, pokud to tato nebo speciální pravidla na kartě neomezují. Např. každý bojovník může používat kartu AC-40 „ROZHŘEŠITEL“, ačkoli má na sobě ikonu Bratrstva (Bratrstvo je výrobcem této zbraně).

IKONY HERNÍ se nalézají v hodnotách bojovníků. Existují čtyři herní ikony, reprezentující hodnoty Zápasu (Z), Střelby (S), Obrany (O) a Hodnoty (H).

IKONY DOPLŇUJÍCÍ jsou umístěny vlevo od obrázku. Informují, zda se jedná o kartu k příloze, vyřazení nebo obětování.

KNIHOVNA. Hromádka karet, ze které si v průběhu hry dobíráte nové karty. Na začátku hry nesmí obsahovat méně než 60 karet a více jak pět kopií téže karty. Karty jsou otočeny lícem dolů.

LIST. Karty, které máte v ruce.

MIMO HRU. Karty, které nejsou na stole, jsou mimo hru. Některé karty mohou poslat již vyložené karty mimo hru, aniž by šlo o vyřazení nebo obětování. Stane-li se to, hrajte dále tak, jako by dotyčná karta ve hře vůbec nebyla. Jedná-li se o osobnost, relikvii či jinou

unikátní kartu, může být vyložena znovu. Pokud bude efekt, který poslal kartu mimo hru, zrušen a jednalo-li by se o unikátní kartu, platí pravidlo o pokusu vyložit osobnost nebo relikvii, která je již ve hře. Za později vyloženou se považuje ta, která se právě vrací do hry.

OBĚTOVÁNÍ. Karta, která je obětována (někdy se užívá pojem NAVŽDY VYŘAZENA ZE HRY), je umístěna na hromádku obětovaných karet svého vlastníka a nemůže být žádným způsobem znovu použita v této hře, ledaže by to nějaká karta výslovně dovolovala. Nepočítá se také pro danou hru jako součást sbírky. Má-li na sobě obětovaný bojovník či jiná karta nějaká příložená, jsou rovněž obětována.

OSOBNÍ BOJOVÉ KOUZLO. Některá kouzla Umění jsou označena jako OSOBNÍ BOJOVÉ KOUZLO. To znamená, že mohou být sesílána pouze během boje, je-li sesílatel do boje skutečně zapojen.

OSOBNOST. Někteří bojovníci jsou označeni jako osobnosti. To znamená, že karta představuje specifickou osobu, na rozdíl od obecného člena určité organizace nebo divize. V jednom okamžiku může být do hry zapojena pouze jedna kopie jedinečné osobnosti.

SBÍRKA. VŠECHNY vaše karty, nejen ty, které používáte v této hře. Některé karty dovolují, abyste si vybrali kartu ze své sbírky. Pro herní účely se za součást sbírky nepovažují karty ve hře a obětované karty. Pokud hrajete o sázky, je za kartu mimo sbírku považována i vámi vsazená karta – tu nelze do hry zapojit VŮBEC žádným způsobem.

SE SILATEL. Tento termín se objevuje na mnoha kartách s Uměním. Vztahuje se k bojovníkovi, který sesílá kouzlo Umění.

VE HŘE. Jakákoli karta, která je na stole, je ve hře. Karty v hráčově ruce, v knihovně a v hromádkách vyřazených a obětovaných karet jsou pokládány za karty mimo hru. Když vkládáte kartu do hry, umístíte ji na stůl, abyste mohli použít její možnosti. Mnoho karet ovlivňuje jiné karty, které jsou ve hře. To znamená, že ovlivňují pouze karty, které jsou ve hře V DANÝ OKAMŽIK, nikoli karty, které vstoupí do hry později.

VY A VAŠE. Mnoho karet používá ve svých popisech slova, jako jsou VY a VÁŠ. Je to prostě snadný způsob, jak označit hráče, který buď kartu hraje, nebo tuto kartu ovládá. Obvykle je to osoba, která ji také vlastní.

VYŘAZENÍ. Některá karta způsobí, že musí být jiná karta vyřazena. V tom případě se umísťuje na hromádku vyřazených karet svého vlastníka. Pokud má karta na sobě nějaká příložená, jsou vyřazena rovněž. To obvykle k vysvětlení stačí, ale v případě bojovníků je tu ještě jedna důležitá věc. Když je karta nějakého bojovníka nuceně vyřazena, NEZNAMENÁ to, že je tento bojovník zabit. Hráč, který vyřadil daného bojovníka ze hry, nedostává žádné body jako odměnu.

VYŘAZENÍ NAVŽDY ZE HRY. Viz OBĚTOVÁNÍ.