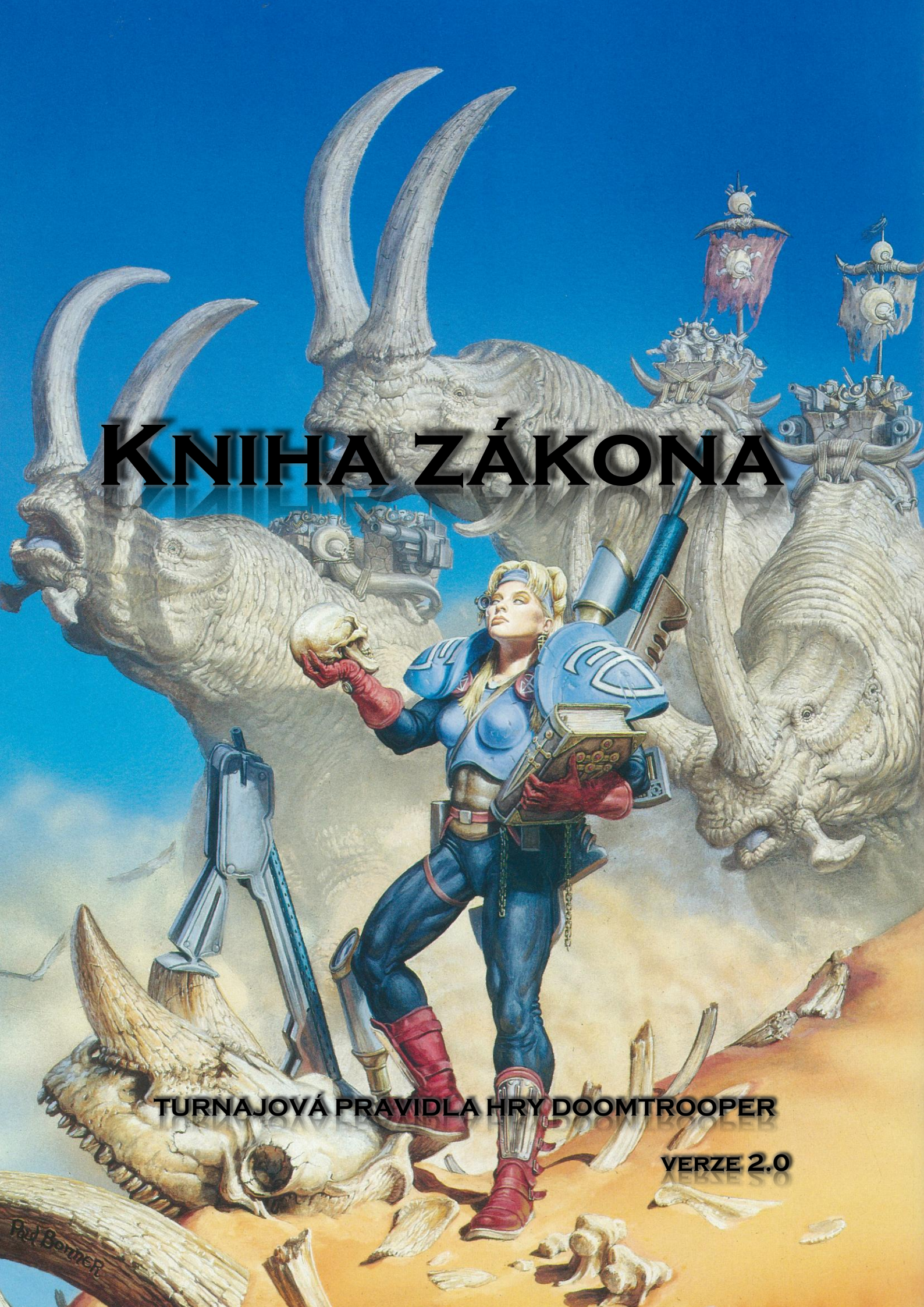




KNIHA ZÁKONA

TURNAJOVÁ PRAVIDLA HRY DOOMTROOPER

VERZE 2.0

KNIHA ZÁKONA 2.0

TURNAJOVÁ PRAVIDLA HRY DOOMTROOPER

Vše začalo v temné prázdnotě. Osvobodili jsme se od pekla, které jsme na Zemi vytvořili, ale svoboda nás přišla draho. Slabí a chudí padli za oběť korporacím, které vládly Sluneční soustavě. Hnány svou chtivostí si tyto korporace činily nárok na desátou planetu a probudily spící zlo – jehož jméno budiž navždy prokleté. Tak na nás sestoupila Černá legie a s řevem nám nesla smrt a zkázu. Přišel čas přemoci svůj strach a postavit se vlně Černé symetrie.

PŘIŠEL ČAS HRDINŮ!



Bauhaus



Kapitol



Kybertronik



Imperiál



Mishima



Bratrstvo



Luteránská triáda



Půlměsíc



Černá legie



Synové Rasputina



Templáři



Obecný



Bojovník



Černá symetrie



Opevnění



Relikvie



Síla KI



Speciál



Umění



Úkol



Válečná zóna



Vybavení



Zvíře



Korporační války



Exorcismus



Kinetika



Manipulace



Mentalismus



Metamorfóza



Předtucha



Vyvolávání



Živly

ZAHÁJENÍ HRY

Zamíchejte svůj hrací balíček karet (knihovnu) a sejměte nebo zamíchejte balíček svého protivníka libovolným způsobem (každý hráč má právo zamíchat protivníkům balíček libovolným způsobem šetrným k jeho kartám). Umístěte **pět bodů osudu** (B) do svého Osudového banku. Pak si svrchu své knihovny odeberte **sedm karet** – váš úvodní list. Pro začínajícího hráče jde o krok DOBÍRÁNÍ KARET (viz níže). Rozhodněte, kdo začne (nejlépe hodem kostkou nebo jiným náhodným způsobem).

Kardinálské privilegium. Pokud ve svém úvodním listu nemáte žádného bojovníka, můžete své karty ukázat protihráči (rozhodčímu) a dobrat si nových sedm karet. Původní úvodní list je **poté** zamíchán zpět do knihovny, kterou protihráč znovu sejme (zamíchá). 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 (do hrobu).

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. DOBÍRÁNÍ KARET. Doberte karty z vaší knihovny, abyste jich měli v ruce sedm.

2. AKCE. Z následujících akcí můžete provést celkem tři:

- VYLOŽENÍ BOJOVNÍKA
- VYHLEDÁNÍ ÚKRYTU
- OPUŠTĚNÍ ÚKRYTU
- VYLOŽENÍ BOJOVNÍKA DO ÚKRYTU (jako 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 A MOŽNOSTI (kouzla Umění, speciální karty, aliance)
- ÚTOČNÁ AKCE (musí být provedena jako poslední akce)
- SABOTÁŽ (pokud soupeř nemá ve hře BOJESCHOPNÉHO bojovníka)

3. ODHAZOVÁNÍ KARET. Odhoďte karty do vašeho hrobu, abyste jich v ruce měli **sedm**. Jinak můžete odhodit **nejvýše jednu kartu**.

Podrobný průběh hráčova kola:

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

KDYKOLI

Dobírání karet

KDYKOLI

První akce

KDYKOLI

Druhá akce

KDYKOLI

Třetí akce

KDYKOLI

Odhazování karet

KDYKOLI

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

Kolo dalšího hráče

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

Pokud všichni hráči odsouhlasí, že nic hrát nebudou, postupuje se dále. Hlavní hráč se teď již nemůže rozhodnout dodatečně něco zahrát. Jestliže však alespoň jeden hráč něco zahrál, pokračuje se ve vykládání KDYKOLI dál, dokud neproběhne jeden celý koloběh, kdy všichni hráči odsouhlasí, že nic nehrají.

Karty přímé reakce, tzn. karty VYLOŽTE IHNED POTÉ, CO se něco stalo, mají přednost před klasickou kartou KDYKOLI, stále však platí, že se hráči musí ve vykládání karet střídat.

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

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

Příklad: Martin má ve hře PRŮMYSLOVÝ KOMPLEX (při kroku dobírání karet získává 3 body osudu) a jeho soupeř Honza mu přiložil kartu ODSOUZEN K ZÁHUBĚ (při kroku dobírání karet ztrácí 3 body osudu, nemá-li již žádné, je tato karta vyřazena). Martin má 3 body osudu a nyní nastává jeho krok dobírání karet. Nejprve se tedy vyhodnotí ODSOUZEN K ZÁHUBĚ. Martin ztrácí své 3 body osudu, a protože již žádné nemá, karta ODSOUZEN K ZÁHUBĚ se vyřazuje. Pak se provede efekt PRŮMYSLOVÉHO KOMPLEXU a Martin získá 3 body osudu, které může ihned využít.

PRVNÍ KROK: DOBÍRÁNÍ KARET

Doberte si z vaší knihovny tolik karet, abyste jich v ruce měli **sedm**. Tento krok je povinný. Jestliže ze své knihovny odeberete poslední kartu, hra ještě nekončí, pokračujte ve hře jako normálně. Jestliže si nemůžete dobrat kartu, přejděte jednoduše k DRUHÉMU KROKU.

DRUHÝ KROK: AKCE

Během kola máte k dispozici tři BĚŽNÉ (standardní, NEDEFINOVANÉ) akce, které mohou být provedeny v jakémkoli pořadí a každou z nich můžete během jednoho kola provést více než jednou. Existují dvě výjimky:

ÚTOČNÁ AKCE může být provedena 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 nesmíte útočit.

SABOTÁŽ můžete provést v daném kole proti každému hráči pouze jednou. Během prvního kola nesmíte Sabotovat.

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

VYLOŽENÍ BOJOVNÍKA. Během této akce můžete přidat Doomtroopera do svého Mužstva, Černého legionáře do své Kohorty, Kmenového válečníka na svou Stanici, či specifického bojovníka zcela mimo tyto oblasti (podle pokynů na kartě).

Bojovník může zaútočit v kole, ve kterém byl vyložen na stůl (s výjimkou prvního kola) a nově příchozí bojovníci mohou být okamžitě napadeni. Abyste mohl vyložit bojovníka, jednoduše **zaplatěte hodnotu H tohoto bojovníka v bodech osudu, a potom bojovníka vyložte do příslušné oblasti**. Nemáte-li dostatek bodů osudu, nesmíte 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.

Pokud vám dojdou karty v knihovně a zároveň na začátku některého svého kola nemáte ve hře žádného BOJESCHOPNÉHO bojovníka, máte TŘI SVÁ KOMPLETNÍ KOLA (tedy toto plus dvě následující), abyste takového bojovníka vyložili (nebo jinak zapojili do hry). Pokud se vám to nepodaří, PROHRÁVÁTE HRU!

Pojem BOJESCHOPNÝ BOJOVNÍK je vysvětlen v sekci KARETNÍ POJMY na konci pravidel.

VYHLEDÁNÍ ÚKRYTU. Může se stát, že budete chtít stáhnout bojovníka z bojiště 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 lícem dolů. Na bojovníky v úkrytu se vztahují následující pravidla:

- Bojovníci v úkrytu obdrží bonus +3 k hodnotě obrany.
- Pokud máte ve hře jednoho nebo více bojovníků, musí zůstat neukrytý alespoň jeden z nich. Jestliže je tento bojovník zabit nebo vyřazen a všichni vaši ostatní bojovníci jsou v úkrytu, **musíte s jedním z nich jako svou nejbližší akci provést OPUŠTĚNÍ ÚKRYTU** (viz níže), **popř. vyložit nového bojovníka – avšak povinnost TRANSFERU na Stanici (viz dále) má před tímto pravidlem přednost!**
- Bojovníci v úkrytu nemohou útočit, ale mohou být napadeni.
- 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 bojovníky v úkrytu se může kterýkoli hráč kdykoli podívat.** Jestliže však máte v úkrytu více než jednoho bojovníka, nemůžete je navzájem promíchat, abyste zmátli ostatní hráče.
- Na bojovníka v úkrytu vykládáte karty vybavení či jiná přílohy běžným způsobem, tj. **lícem vzhůru**. Přílohy, která měl bojovník předtím, než se odebral do úkrytu, zůstávají **lícem vzhůru**.
- Bojovník, který **NESMÍ BÝT NIKDY V ÚKRYTU**, nesmí vyhledávat úkryt ani tam být nedobrovolně zahnán.

OPUŠTĚNÍ ÚKRYTU. Jako jednu akci můžete se svým bojovníkem úkryt opustit. V tom samém kole pak tento bojovník **nesmí 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 dodatečné akce, bude vyložení bojovníka do úkrytu jedinou činností vašeho kola.

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. **Na bojovníka vyloženého do úkrytu nesmí být hrány žádné karty přílohy.**

Když bojovníka v úkrytu zapojujete do hry, neplatíte 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, bojovník je vyřazen, vy ztrácíte veškeré body osudu a jakékoli zbývající body osudu potřebné k zaplacení tohoto bojovníka se odeberou z vašich vítězných bodů v poměru 1:1.** Pokud nemáte dostatek vítězných bodů, nemá to žádný další účinek (protože počet vítězných bodů nesmí klesnout pod nulu).

Na bojovníka vyloženého do úkrytu např. můžete umístit žeton, čímž naznačíte, že byl přiveden do hry v úkrytu a nebyl ještě zaplacen. Pokud tohoto bojovníka napadne bojovník, který by na něho normálně zaútočit nemohl, souboj ihned po odhalení totožnosti končí a útočící hráč nemůže provést novou útočnou akci. To je 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 přidat do svého Osudového banku **jeden bod osudu**. 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 používat stejné zbraně jako Doomtroopeři. Ale pokud je na kartě zbraně uvedeno **DEJTE NĚKTERÉMU DOOM-TROOPERŮVI**, pak tuto zbraň mohou používat pouze Doomtroopeři, ne Černí legionáři.

Některé karty vybavení jsou vykládány na jiné vybavení, aby se zvýšila jeho účinnost. V tomto případě se stávají jeho součástí, a pokud je zdokonalené vybavení vyraženo, je vyraženo 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. **Můžete mít ve hře více kopií takového vybavení, pokud karta neuvádí jinak.**

Když kartu s vybavením jednou umístíte na nějakého bojovníka, zůstává u něho a není možné ji (bez použití karty nebo efektu) odejmout nebo přemístit na jiného bojovníka (stejně pravidlo platí také pro oblasti). Pokud není uvedeno jinak, může bojovník vlastnit více kusů téhož vybavení, ale používat smí v daném okamžiku pouze jeden.

Přidělení některého vybavení je vázáno na určitou příslušnost. Pokud bojovník tuto příslušnost ztratí, **vybavení si ponechává a může jej nadále využívat.**

Pokud není v poznámce uvedeno jinak, smíte přikládat karty vybavení **pouze ke svým bojovníkům, oblastem atd.**

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

Příklad 1: Kdyby NEMRTVÝ LEGIONÁŘ (bojovník Černé legie) získal výše uvedenou schopnost, mohl by dostat vybavení pro Kapitál, ale nikoli vybavení určené pro KURÁTORY.

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

ZBRANĚ jsou speciálním typem vybavení (popř. relikvíí). Obvykle zvyšují jednu nebo obě útočné hodnoty bojovníka. Existují dva hlavní typy: STŘELNÉ a ZÁPASNICKÉ ZBRANĚ. 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.

VOZIDLA jsou rovněž specifickým druhem vybavení, zahrnujícím nejrozličnější dopravní prostředky. Každý bojovník smí vlastnit pouze jedno VOZIDLO. Je-li mu vozidlo přiděleno, musíte ihned rozhodnout, zda je uvnitř (otočte kartu vozidla lícem nahoru) nebo vně (otočte kartu vozidla lícem dolů). Bojovník může do vozidla libovolně nastupovat nebo vystupovat, ale pokaždé ho to stojí jednu akci. Podle toho otáčejte kartu vozidla. Pokud je vozidlo

vyřazeno a bojovník se nachází uvnitř, je zraněn. Pokud je tímto způsobem zabit, nepřidělují se body. **Bojovník uvnitř VOZIDLA nesmí využívat efektů opevnění** (jeho protivník ano) **ani vyhledávat úkryt.** Je-li 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, nesmí zaútočit nebo být napaden zápasem. Výše uvedená pravidla platí i pro bojovníky, kteří jsou POVAŽOVÁNI ZA VOZIDLA (samozřejmě kromě nastupování a vystupování); ti jsou **vždy** uvnitř vozidla a používají ho.

VYLOŽENÍ OPEVNĚNÍ. Obvykle jako jednu akci můžete vyložit kartu opevnění. Tyto karty většinou slouží ke zvýšení obranyschopnosti vašich bojovníků, ale mohou mít i zcela specifické účinky.

Karta opevnění vždy uvádí, kam je možné ji vyložit. Pokud se vykládá do určité oblasti (Mužstvo/Kohorta/Stanice), lze tak učinit, ačkoli tam zrovna nemáte žádné bojovníky. Ovlivňuje-li karta opevnění určité bojovníky, má na ně vliv, ať jsou kdekoli, pokud není její efekt vázán na konkrétní oblast vlivu. Opevnění, která se vykládají přímo na bojovníky, se považují za jejich přiložení, a pokud je bojovník vyřazen, jsou vyřazena i tato opevnění. Pokud karta opevnění neurčuje jinak, vy jako hráč můžete mít **ve hře vyloženu pouze jednu kopii téhož opevnění.**

Pokud není v poznámce uvedeno jinak, smíte přikládat karty opevnění **pouze ke svým bojovníkům, oblastem atd.**

UDĚLENÍ MYSTICKÉ MOCI. Máte-li ve hře bojovníka Černé legie, můžete mu jako akci udělit kartu 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 jako APOŠTOLŮV DAR (např. ALGEROTHŮV DAR) je moc, která může být udělena pouze stoupenci tohoto apoštola. Například ZKRESLENÍ je ALGEROTHŮV DAR a mohou ho obdržet pouze ALGEROTHŮVI STOUPENCI.

Karty Černé symetrie zůstávají u daného bojovníka po celou dobu hry. Účinky karet 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. Pokud je na kartě bojovníka uvedeno, že **nesmí NIKDY** dostávat karty Černé symetrie, nesmí se tak dít žádným způsobem (ani pomocí schopnosti ILIAN – VLÁDKYNĚ PRÁZDNOTY).

Pokud není v poznámce uvedeno jinak, smíte přikládat karty Černé symetrie **pouze ke svým bojovníkům a mohou vlastnit pouze jednu kopii dané karty.**

Karty Černé symetrie mohou být přiloženy také k bojovníkům, kteří získají příslušnost k Černé legii (např. se stanou KACÍŘI). Jestliže bojovník přestane být Černým legionářem, **ponechá si již získané DARY a může nadále využívat jejich efektů**, ale nesmí získat další, dokud ztracenou příslušnost znovu nezíská.

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, **jako specifický druh bojovníka**, pokud sám není KACÍŘEM.

PŘIDĚLENÍ ÚKOLU. Jako jednu akci můžete úkol 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 umisťují na bojovníka. Úkoly musí být obvykle přiděleny dříve, než se začnou plnit. Po splnění úkolu se karta vyřazuje. Když přidělujete úkol jinému hráči nebo jeho bojovníkům, určete, koho se úkol bude týkat. **Bojovník ani hráč nemůže mít současně více kopií stejných úkolů, může však mít dva různé úkoly se stejným cílem a splnit je najednou.** 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 bojovníkovi přidělit kartu relikvie. Pro vykládání již není nutné být VĚHLASNÝM SBĚRATELEM. Text v poznámce vždy uvádí, komu lze relikvii přidělit a jaké jsou její účinky. Všechny relikvie jsou unikáty, **nesmíte vyložit relikvii, která je již ve hře.** Kopie vyřazené relikvie mohou přijít do hry později.

Pokud se bojovník vlastní relikvii ocitne mimo hru (pomocí efektu nějaké karty), ale zůstává na stole, může být daná relikvie vyložena znovu. Ve chvíli, kdy se bojovník navrátí zpět do hry, bude vyřazena (jeho) původní relikvie (stejně jako v případech osobností).

O příslušnosti a používání relikvií platí totéž, co o vybavení.

Některé relikvie jsou označeny jako BRNĚNÍ nebo ZBRANĚ a vztahují se na ně výše uvedená pravidla a efekty karet pro BRNĚNÍ nebo ZBRANĚ, byť nejsou kartami vybavení.

Pokud není v poznámce uvedeno jinak, smíte přikládat relikvie **pouze ke svým kartám.**

VYLOŽENÍ VÁLEČNÉ ZÓNY. Ke svému Mužstvu/Kohortě/Stanici můžete jako jednu akci vyložit kartu válečné zóny. Pro vykládání již není nutné být VELKÝM STRATÉGEM. 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 kartě vypsán.

Je-li váš bojovník v souboji obráncem, musí se po oznámení bitevní taktiky rozhodnout, bude-li se bránit z válečné zóny ve své oblasti, či nikoli. Toto rozhodnutí již v následujících fázích souboje nelze přehodnotit a změnit. Pouze obránce získává modifikátory (pozitivní i negativní) uvedené na kartě válečné zóny, ale všichni účastníci souboje jsou ovlivněni textem na kartě válečné zóny. **Pokud se bráníte z válečné zóny, žádný z bojovníků nesmí využívat efektů opevnění.** 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 běžně nemůžete válečné zóny použít.

PŘIDĚLENÍ SÍLY KI. Jako jednu akci můžete přidělit svému bojovníkovi Mishimy kartu síly KI. Bojovník může využívat její účinky po celou dobu, co je k němu karta přiložena, a smí vlastnit **pouze jednu kopii** dané karty.

Tyto karty mohou být přiloženy i bojovníkům, kteří získají příslušnost k Mishimě pomocí nějaké karty. Jestliže bojovník ztratí příslušnost k Mishimě, **ponechá si již získané síly KI a může nadále využívat jejich efektů,** ale nesmí získat další, dokud ztracenou příslušnost znovu nezíská.

PŘIDĚLENÍ ZVÍŘETE. Bojovníkovi, který může mít zvíře, smíte přidělit zvíře jako jednu akci. **Bojovník může mít buď jedno zvíře, nebo jedno VOZIDLO,** nemůže mít obojí současně. Společně se zvířetem může mít (používat) ostatní karty přílohy jako normálně. Na rozdíl od VOZIDEL jede bojovník na zvířeti vždy 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 ZÁKLADNÍ 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 Stanici jiného hráče). Bojovníci se zvířaty mohou využívat efektů opevnění, válečných zón a být v úkrytu jako obvykle.

Bojovníci POVAŽOVANÍ ZA ZVÍŘATA nemohou dostat zvířata ani VOZIDLA, nemohou se transferovat, a pokud jsou donuceni opustit Stanici, jsou vyřazeni. Mohou též využívat efektů opevnění, válečných zón a být v úkrytu jako obvykle.

Veškeré karty, které se vykládají na bojovníka a zároveň zůstávají ve hře, se považují za jeho KARTY PŘÍLOHY (to platí také pro karty vykládané k vybavení, oblastem, hráčům apod.).

KARTY PŘÍLOHY zůstávají u bojovníka, na kterého byly vyloženy, dokud nejsou během hry vyřazeny, nebo dokud není bojovník vyřazen, obětován či zabit (to platí také pro ostatní typy karet, které nesou karty přílohy – samozřejmě kromě zabíjení).

KARTY PŘÍLOHY působí na karty, k nimž jsou přiloženy trvale, ať daný hráč chce či nechce! Nemůže si vybrat, jestli se účinek karty projeví či ne, pokud to není uvedeno přímo na kartě nebo pokud se o tom výslovně nepíše v těchto pravidlech.

TRANSFER. Stanice představuje bojiště na planetě Zemi. Je doménou Kmenových válečníků, ale jako jednu akci je možné přesunout tam bojovníka z Mužstva nebo Kohorty nebo naopak, přesunout ho zpět.

Pokud má některý z hráčů na Stanici BOJESCHOPNÉHO bojovníka, musíte jako svou nejbližší akci provést TRANSFER BOJESCHOPNÝM bojovníkem či vyložit BOJESCHOPNÉHO bojovníka na Stanici – toto pravidlo má přednost před povinností OPUŠTĚNÍ ÚKRYTU (viz dříve). Jestliže se nějaký bojovník nachází na Stanici, musí tam mít každý hráč minimálně jednoho bojovníka. Dále platí následující pravidla:

- **Transfer na Stanici nesmí být proveden, dokud na libovolnou Stanici ve hře není vyložen Kmenový válečník** (popř. jiný, k tomu oprávněný bojovník). Tento válečník „otevře“ Stanici bojovníkům z ostatních oblastí. Poté mohou být transfery prováděny dle libosti. **Do „otevření“ lze ostatní karetní typy vykládat na Stanici bez omezení.**
- Transfer bojovníka **vybaveného VOZIDLEM** či považovaného za VOZIDLO stojí **dvě akce**. VOZIDLO vykládané přímo do Mužstva/Kohorty se nemůže transferovat a naopak, VOZIDLO vykládané na Stanici se nesmí transferovat do Mužstva/Kohorty.
- Bojovník se **nesmí** transferovat v průběhu souboje.
- Doomtroopery lze transferovat z Mužstva na Stanici a naopak.
- Černé legionáře lze transferovat z Kohorty na Stanici a naopak.
- Kmenové válečníky nelze transferovat, pokud to neuvádí text na kartě.
- **Bojovník se smí transferovat maximálně jednou za kolo (tj. od začátku do začátku vašeho kola).** Pokud k tomu **není donucen nějakou kartou, nemůže se transferovat vícekrát za kolo.**
- Na své Stanici nesmíte mít Doomtroopera a Černého legionáře zároveň. Tudíž nemůžete provést transfer Doomtroopera na Stanici, kde je Černý legionář a naopak.

- Stane-li se Doomtrooper KACÍŘEM, který je i nadále považován za Doomtroopera (např. kartou POSKVRNĚNÝ), může být na Stanici jak s Doomtrooperem, tak s Černými legionáři. Pokud je ovšem zkonvertován úplně (např. kartou TEMNÁ NÁVŠTĚVA), musíte se při nejbližší příležitosti podřídít výše uvedenému pravidlu o současné přítomnosti Doomtrooperů a Černých legionářů na Stanici a jako **svou nejbližší akci** transferovat některého z vašich bojovníků ze Stanice.
- Kmenoví válečníci mohou být na vaší Stanici jak s Doomtrooperem, tak s Černými legionáři, **ale NIKDY s příslušníky jiného kmene!**
- Bojovníci, kteří nepatří k Mužstvu ani Kohortě (např. RENEGÁTSKÝ ODPADLÍK), se mohou transferovat na Stanici a být tam s kýmkoli.

DALŠÍ AKCE A MOŽNOSTI. Tato skupina zahrnuje operace nepatřící k žádné z uvedených kategorií. Jedná se většinou o zvláštní schopnosti dané kartami bojovníků, vybavení, opevnění apod. Jejich charakteristika je uvedena přímo na dotyčné kartě.

Jedná se také o hraní následujících, výše neuvedených karetních typů:

POUŽITÍ KOUZLA UMĚNÍ. Téměř každý člen Bratrstva je 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 SESILATEL použít kouzlo, musí být ve hře, a vy nesmíte seslat kouzlo, jestliže pod vaší kontrolou není žádný oprávněný SESILATEL. Některá kouzla lze směřovat pouze na SESILATELE, jiná lze uplatnit na kterékoli bojovníky ve hře.

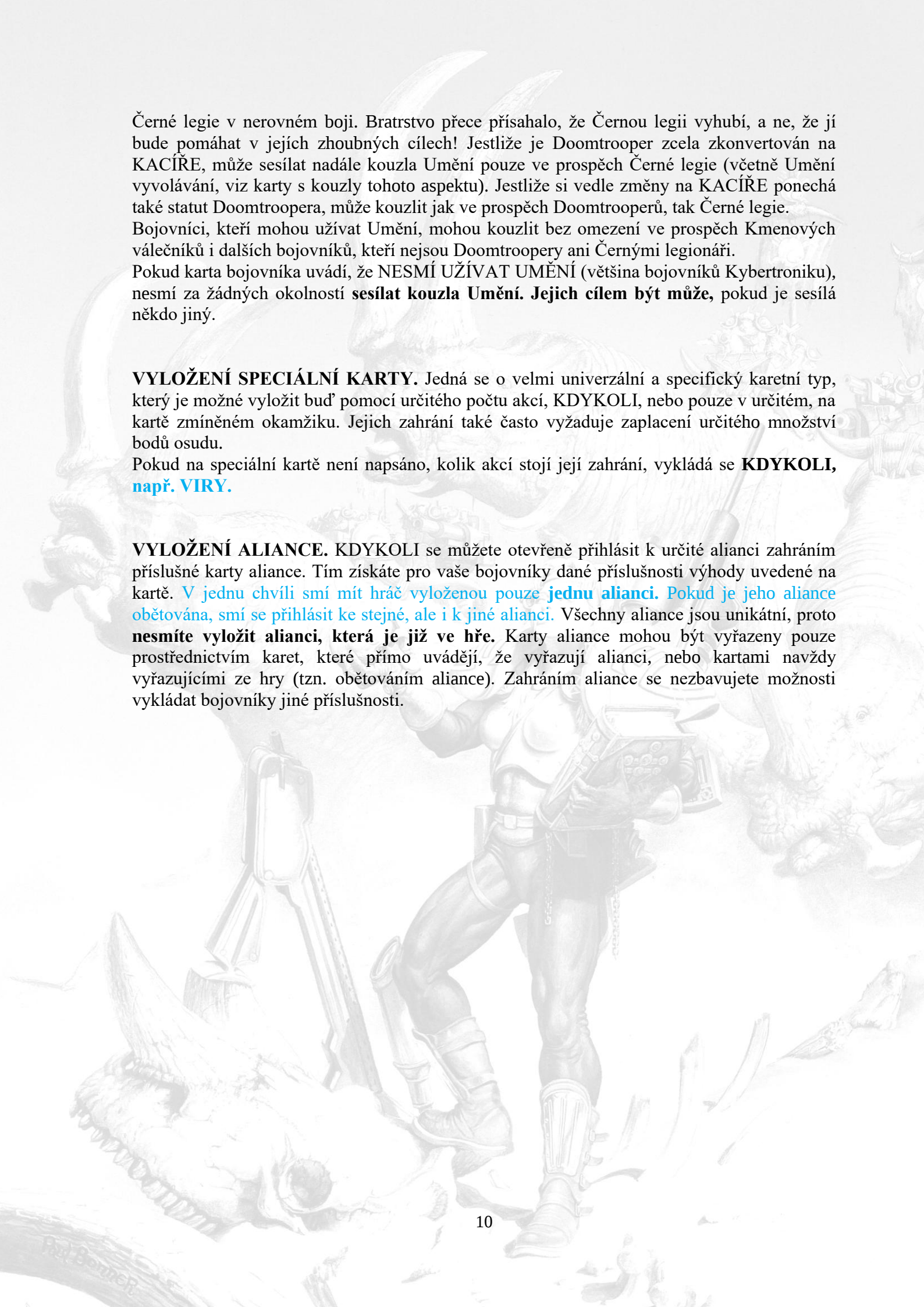
Sesílací hodnota mnoha kouzel Umění je udána hodnotou bodů osudu. Čím více bodů osudu spotřebujete, tím je účinek kouzla větší. Pokud není na kartě vyznačeno omezení, můžete spotřebovat až tolik bodů osudu, kolik jich máte. Množství investovaných bodů osudu a cíle kouzel Umění musíte oznámit ihned při seslání. Výjimku představuje případ, kdy je kouzlo sesláno během souboje ve fázi Vykládání bojových modifikátorů. Tehdy je možno účinek kouzla zesílovat (pokud to karta dovoluje) kdykoli během boje, není-li kouzlo zrušeno. Některá kouzla vyžadují k seslání také určitý počet akcí uvedených na kartě, popř. mohou být seslána KDYKOLI nebo pouze v určitém okamžiku.

Jestliže je kouzlo zrušeno, všechny spotřebované akce a body osudu jsou ztraceny.

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 skutečně **SESILATEL do boje zapojen**, 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 nerovném boji. Bratrstvo přece přísahalo, že Černou legii vyhubí, a ne, že jí bude pomáhat v jejích zhoubných 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 také 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 NESMÍ UŽÍVAT UMĚNÍ (většina bojovníků Kybertroniku), nesmí za žádných okolností **sesílat kouzla Umění. Jejich cílem být může**, pokud je sesílá někdo jiný.

VYLOŽENÍ SPECIÁLNÍ KARTY. Jedná se o velmi univerzální a specifický karetní typ, který je možné vyložit buď pomocí určitého počtu akcí, KDYKOLI, nebo pouze v určitém, na kartě zmíněném okamžiku. Jejich zahrání také často vyžaduje zaplacení určitého množství bodů osudu.

Pokud na speciální kartě není napsáno, kolik akcí stojí její zahrání, vykládá se **KDYKOLI, např. VIRY.**

VYLOŽENÍ ALIANCE. KDYKOLI se můžete otevřeně přihlásit k určité alianci zahráním příslušné karty aliance. Tím získáte pro vaše bojovníky dané příslušnosti výhody uvedené na kartě. **V jednu chvíli smí mít hráč vyloženou pouze jednu alianci. Pokud je jeho aliance obětována, smí se přihlásit ke stejné, ale i k jiné alianci.** Všechny aliance jsou unikátní, proto **nesmíte vyložit alianci, která je již ve hře.** Karty aliance mohou být vyřazeny pouze prostřednictvím karet, které přímo uvádějí, že vyřazují alianci, nebo kartami navždy vyřazujícími ze hry (tzn. obětováním aliance). Zahráním aliance se nezbavujete možnosti vykládat bojovníky jiné příslušnosti.

ÚTOČNÁ AKCE. Během jednoho kola můžete uskutečnit obvykle pouze jednu útočnou akci (definovat jednu BĚŽNOU akci jako útočnou) a musí to být **poslední akce**, kterou v daném kole provedete. To znamená, že pokud provedete útočnou akci jako svou první nebo druhou akci, ztrácíte akce, které jste nepoužili.

Některé karty (např. CHUŤ VÁLKY) vám dovolují provést více útočných akcí za kolo. Také zde se musí jednat o vaše poslední akce. Pokud ohlásíte útočnou akci a nebudete z nějakého důvodu schopni nadále útočit, všechny zbývající útočné akce, které máte v daném okamžiku k dispozici, jsou ztraceny.

V prvním kole nesmíte provést útočnou akci.

Nejobvyklejším druhem využití útočné akce je **souboj** (útok na protihráčova bojovníka), odehrávající se v rovině útočník a obránce, případně posily.

Je velmi důležité rozlišovat mezi SOUBOJEM a ÚTOČNOU AKCÍ. Útočnou akci lze použít pro vyvolání souboje, ale též pro vyvolání efektu určité karty (např. PROTIPOSÁDKOVÝ GRANÁT). To znamená, že karty hrané V PRŮBĚHU SOUBOJE nelze vykládat jako reakci na karty, jejichž užití vyžaduje **pouze** útočné akce a které nevyvolávají souboj (lze je samozřejmě vykládat v průběhu souboje, který mohou ovlivnit).

Souboj sestává z následujících fází:

1. Oznámení útočníka a obránce
2. Oznámení bitevní taktiky (zápas, střelba)
3. Oznámení válečné zóny
4. Vykládání bojových modifikátorů
5. Vyhodnocení souboje
6. Změna stavu bojovníků
7. Přidělení bodů

Karty hrané KDYKOLI nebo V PRŮBĚHU / BĚHEM SOUBOJE se v souboji mohou hrát kdykoli jako obvykle, tzn. před i mezi jednotlivými fázemi souboje, ale každou z nich lze hrát jen do určitého okamžiku nebo v určitém okamžiku souboje (viz dále).

1. OZNÁMENÍ ÚTOČNÍKA A OBRÁNCE. Vy (jako útočící hráč) vyberete jednoho ze svých bojovníků jako útočníka a jiného bojovníka ve hře, na něhož bude útok veden (obránce). Bez ohledu na průběh a výsledek bitvy jsou tyto bojovníci označováni jako útočník a obránce po celou dobu souboje. Pokud je v průběhu souboje některý z bojovníků vyrazen, souboj okamžitě končí. Při volbě útočníka a obránce existuje několik pravidel, která je třeba mít na paměti:

- Za normálních okolností nesmíte útočit na vlastní bojovníky, nicméně to může způsobit efekt nějaké karty. Pokud dojde k zabití, **získáte vždy body osudu**, nikdy vítězné body.
- Bojovník v Mužstvu/Kohortě či vyložený mimo tyto dvě oblasti nesmí **NIKDY** zaútočit na bojovníka na Stanici a naopak. Toto pravidlo musí respektovat i karty, které mění útočníka nebo obránce.
- Všeobecně platí **pravidlo TOTÁLNÍ VÁLKY**: Každý z vašich bojovníků smí napadnout (útočit na) kteréhokoli BOJESCHOPNÉHO bojovníka ve hře bez ohledu na jeho příslušnost. Vaši bojovníci smí být napadáni podle stejného pravidla.
- Pokud je přímo na kartě bojovníka uvedeno nějaké bojové omezení, musíte se jím řídit (např. CRENSHAW VYKUPITEL nikdy nenapadne bojovníka Bratrstva).

2. OZNÁMENÍ BITEVNÍ TAKTIKY. Nyní musíte oznámit, jaký typ bitevní taktiky útočník použije. Ta určuje, jaké bojové hodnoty a jaké zbraně, vybavení a modifikátory smí útočník a obránce během souboje použít. Každý bojovník má dvě útočné hodnoty – zápas a střelbu (Z a S). Útočník může napadnout obránce zblízka (v tomto případě oba bojovníci používají své hodnoty zápasu), nebo může zaútočit na dálku (používají své hodnoty střelby).

3. OZNÁMENÍ VÁLEČNÉ ZÓNY. Nyní se musí **obránce** rozhodnout, zdali se bude bránit z válečné zóny, a zároveň musí určit ze které. Toto **rozhodnutí nelze změnit** v dalších fázích souboje. Během boje ve válečné zóně nesmí žádný z bojovníků využívat **efektů opevnění**. Pouze obránce získává modifikátory (pozitivní i negativní) uvedené na kartě válečné zóny, ale všichni účastníci souboje jsou ovlivněni textem na kartě válečné zóny.

Bojovníci běžně nesmí používat válečné zóny vyložené do jiné oblasti, než do které byli vyloženi/umístěni (pokud jim to nedovoluje jiná karta).

Bojovníci transferovaní na Stanici mohou běžně používat válečné zóny vyložené na Stanici, popř. v jejich prodlouženém Mužstvu/Kohortě (pokud jim to text zóny nezakazuje).

Kmenoví válečníci smí běžně používat pouze válečné zóny vyložené na Stanici (pokud jim to nedovoluje jiná karta).

4. VYKLÁDÁNÍ BOJOVÝCH MODIFIKÁTORŮ. V této fázi dochází k porovnání útočných a obranných hodnot a k jejich úpravám.

Nejprve zjistíte hodnotu vybrané útočné metody vámi zvoleného bojovníka (Z nebo S) a srovnáte ji s hodnotou obrany protivníka (O). Je-li bojovníkova útočná hodnota větší nebo rovná hodnotě obrany protivníka, bude tento zraněn.

Svůj útok současně provádí i obránce (tzv. opěťování útoku). Zjistíte také, jak probíhá tento protiútok.

Příklad: Roman provádí útočnou akci v podobě souboje. Oznámí, že SEAN GALLAGHER bude bojovat s Martinovým ILIANINÝM NEFARITEM. SEAN má hodnotu zápasu 10, střelby 3 a obrany 8. NEFARIT má hodnotu zápasu 8, střelby 5 a obrany 4. Roman oznámil zápas jako použitou bitevní taktiku. 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 NEFARITOVĚ, že bude zraněn. NEFARIT útočí 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 bitevní taktiku. Rovněž započítejte efekty dalších karet přiložení a ostatních karet ve hře.

Efekty karet opevnění mají globální efekt, přestože jsou vyloženy do Mužstva, Kohorty nebo na Stanici, pokud na nich není výslovně napsáno, že platí pro bojovníky v konkrétních oblastech vlivu.

Bojovník může v průběhu souboje použít jen jednu ZBRANĚ, 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. V obou druzích soubojů můžete použít ZÁPASNICKÉ/STŘELNÉ ZBRANĚ. SPECIÁLNÍ ZBRANĚ většinou uvádějí, kdy je smíte použít. Např. BARBARKÝ MEČ (ZÁPASNICKÁ ZBRANĚ) 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 poté střídavě vykládají karty KDYKOLI nebo karty, které mohou ovlivnit souboj – na takovýchto kartách je vytištěn nápis **V PRŮBĚHU SOUBOJE** nebo jeho obměny. Postupuje se stejně jako při jiných fázích KDYKOLI, dokud žádný z hráčů nebude chtít hrát další karty. **Útočící hráč začíná.**

Některé karty dovolují hráči vyměnit útočníka nebo obránce účastnícího se boje. Pokud k tomu dojde, hráč ovládající 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 ji 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. Martin se ovšem nevzdává a odpovídá vyložením karty MOCNÝ ÚDER, která přidá jeho NEFARITOVÍ do konce boje +2 k zápasu. Nikdo nechce hrát další karty, proto přecházejí k následující fázi souboje.*

!!!

Do této doby lze hrát efekty karet začínající textem VYLOŽTE V PRŮBĚHU / BĚHEM SOUBOJE a efekty karet, které ukončují souboj (např. VLNA POCTIVOSTI, NE TAK ZHURTA, PACIFISMUS, NÁTŁAK).

!!!

5. VYHODNOCENÍ SOUBOJE. Započítejte finální účinek všech upravujících karet a naposledy srovnejte 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, bude zraněn. Není-li upravená útočná hodnota dostatečně vysoká, bojovníkova obrana odolá jakémukoli možnému poškození. Bojovníka může útok buď zranit, automaticky zabít, nebo se mu nestane nic. Neexistuje stav mezi tím.

Je-li bojovník zraněn podruhé, je zabít.

V tomto okamžiku máte možnost zabitého bojovníka zachránit efektem nějaké karty. Jiné karty KDYKOLI než ty, které bojovníka zachrání před zabitím nebo zruší toto zranění, nemohou být v tomto okamžiku použity. **Mezi nepovolené karty se počítají také ty, které léčí již dříve utrpěné zranění (např. LÉKÁRNÍČKA).**

!!!

Zde samotný boj končí. V tomto okamžiku se aktivují karty, které způsobují zranění / zabití po souboji, jako BLUDIŠTĚ SMRTI nebo MOZKOVÁ BOMBA. Přednost aktivace má útočník, nebo bojovník s prvním útokem.

!!!

6. ZMĚNA STAVU BOJOVNÍKŮ. 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 zabít. Zabítý bojovník je **UMÍSTĚN** na hromádku vyražených karet spolu se všemi k němu přiloženými kartami.

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 byl NEFARIT zraněn, avšak SEAN by byl mrtev, protože NEFARIT má tu schopnost, že bojovníci zranění jím v zápase jsou automaticky zabiti. Roman proto hraje speciální kartu ÚNIK O VLÁSEK, která by umožnila SEANOVI přežít. Martin ovšem reaguje kartou KOMUNIKAČNÍ ŠUM, jež zruší právě zahraniou speciální kartu. Roman odkládá zabitého SEANA GALLAGHERA na hromádku svých vyřazených karet a Martin otáčí zraněného NEFARITA do vodorovné polohy.

Tato fáze je pouze formální částí souboje, na kterou se již nijak nereaguje, jako např. kartou HLT KOŘALKY nebo ÚNIK O VLÁSEK, tyto karty se hrají ve fázi 5. VYHODNOCENÍ SOUBOJE, kde se rozhoduje o zranění / zabití útočníka a obránce.

7. PŘIDĚLENÍ BODŮ. Když bojovník svého protivníka zabije, je hráč, který vítězného bojovníka vlastní (ovládá), odměněn počtem bodů rovným MODIFIKOVANÉ hodnotě H zabitého bojovníka. Jsou-li zabiti oba bojovníci, body dostanou 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 volíte, protože počet a druh bodů je možné různými kartami měnit. **Za zabití vlastních bojovníků vašimi bojovníky získáváte pouze body osudu!**

Příklad: SEAN GALLAGHER má hodnotu 8, proto Martin získal celkem 8 bodů. Ohlašuje, že 3 z nich se stanou body osudu a zbylých 5 vítěznými body. Roman vzápětí hraje speciální kartu NAPÁLEN!, která zabrání hráči získat vítězné body, a naopak tomu, kdo kartu zahrál, přidá jejich dvojnásobek v bodech osudu. Martin tedy získává 3 body osudu a Roman 10 bodů osudu.

Na závěr ještě několik poznámek ke specifickým příkladům a možnostem souboje:

Modifikace hodnot. Při úpravách hodnot bojovníků se zpravidla nejprve násobí/dělí, potom teprve sčítá/odčítá. Početní operace prováděné se ZÁKLADNÍMI hodnotami mají přednost. V případě přidělení zvířete se započítávají nejprve modifikátory zvířete (stávají se novými ZÁKLADNÍMI hodnotami bojovníka), poté se operuje s těmito novými ZÁKLADNÍMI hodnotami, násobí/dělí a nakonec sčítá/odčítá.

Dvě karty, které dvojnásobí hodnoty, tyto hodnoty čtyřnásobí.

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 Černé symetrie TANEC NA OKRAJI PRÁZDNOTY (způsobující postih -2 k ZÁKLADNÍM hodnotám zápasu, střelby a obrany). Jeho výsledné hodnoty budou tedy následující:

$$\text{Zápas } 7 = (3 - 2) \times 2 + 5$$

$$\text{Střelba } 7 = (3 - 2) \times 2 + 5$$

$$\text{Obrana } 7 = (3 - 2) \times 2 + 5$$

$$\text{Hodnota } 11 = 3 \times 2 + 5$$

Někteří bojovníci mohou ovlivňovat hodnoty jiných bojovníků. Pokud není určeno jinak, jsou tyto modifikace kumulativní. Toto se netýká VELITELŮ (SERŽANTŮ).

Posily. Určité karty mohou dovolit zapojení dalších bojovníků do souboje. Obvykle karta specifikuje, o které bojovníky se může jednat a jaká je cena spojenectví. Aby mohli být bojovníci takto spojeni, musí být většinou 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 nebo pokud to není na kartě přivolávající posily výslovně napsáno (např. PANIKNOFLÍK).

První útok. Někteří bojovníci mají nebo získají 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). Výjimkou je případ, kdy je na kartě uvedeno, že bojovník VŽDY útočí jako první – toto má přednost před „obyčejným“ prvním útokem.

Bojovníci, kteří nesmí nikdy bojovat. Jedná se především o APOŠTOLY, VŮDCE KORPORACE a některé další. Tito bojovníci nemohou být zraněni v souboji, ale lze je zranit například speciálními kartami. Nechrání navíc hráče před Sabotáží (viz níže). Jejich bojové hodnoty jsou vodorovně proškrtnuty. Opak BOJESCHOPNÉHO bojovníka (viz závěrečná sekce nazvaná KARETNÍ POJMY).

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

Souboj v souboji. NENÍ POVOLEN, pokud to přímo nepovoluje text na kartě (viz PĚCHOTNÍ SNIPER).

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

Pokud protivník nemá ve hře žádného BOJESCHOPNÉHO bojovníka (tj. takového, který může na jiné bojovníky buď útočit, nebo jimi být napaden, anebo obojí), můžete **jako svou poslední akci** jedním ze svých **bojovníků, který je SCHOPEN ÚTOČIT**, provést **Sabotáž** proti tomuto hráči. Proti každému z protivníků smíte provést **SABOTÁŽ POUZE JEDNOU ZA KOLO (od jednoho svého začátku kola k dalšímu)** – platí i pro karty jako FALEŠNÝ ÚTOK z edice HERESY. Abyste mohli Sabotáž použít, jednoduše oznamte, který z vašich bojovníků ji bude provádět. **V tuto chvíli smíte vy i váš protivník používat POUZE efekty karet týkající se Sabotáže, jiné efekty používat NELZE!** Jestliže dotýčný protivník není schopen zahrát žádnou povolenou kartu nebo využít efektu karty, jež by této akci zabránila, je Sabotáž úspěšná. Jako odměnu získáte tolik bodů, kolik činí polovina MODIFIKOVANÉ hodnoty vašeho bojovníka provádějícího Sabotáž (zaokrouhleno nahoru). Můžete takto získat body osudu, vítězné body nebo jejich libovolnou kombinaci (stejně jako v souboji).

Sabotáž nesmíte provést, dokud všichni hráči neodehrají své první kolo. **Sabotáž smíte provést** pouze ve svém kole (pokud budete schopni provádět akce mimo své kolo, nesmí být žádná z nich Sabotáž). Pokud Sabotáž neprovedete až jako svoji poslední akci, zbývající akce ztrácíte (stejně jako v případě útočné akce).

Sabotáž NENÍ považována za útočnou akci, a proto útočné akce nesmí být nikdy použity k provedení Sabotáže. Ve svém kole nesmíte provést útočnou akci a Sabotáž zároveň!
Karty jako ROZSÁHLÁ OFENZÍVA a FALEŠNÝ ÚTOK nejsou výjimkou.

TŘETÍ KROK: ODHAZOVÁNÍ KARET

Máte-li v ruce více než sedm karet, odhodte jich na hromádku vyřazených karet (do hrobu) tolik, abyste jich měli sedm. To je povinné. Máte-li v ruce sedm nebo méně karet, můžete odhodit **nejvýše jednu**. Oznamte, že vaše kolo skončilo.

VÍTĚZSTVÍ

Vítězem se stává hráč, který jako první dosáhne stanoveného počtu vítězných bodů (popř. vyššího). Cílový počet se stanovuje před hrou (turnajem) a obvykle bývá 40 vítězných bodů, avšak může se lišit podle zvoleného formátu hry. Často se také zavádí **časový limit**.

Pokud cílového (popř. vyššího) počtu dosáhnou oba hráči zároveň, vítězí ten, který jich získal více. Pokud i nadále trvá shoda, každý hráč odehraje jedno celé kolo, a poté se opět porovná počet vítězných bodů. Takto se pokračuje, dokud jeden z hráčů nezíská prvenství.

V případě, že **vyprší časový limit** a žádný z hráčů nezískal stanovený počet bodů, **každý odehraje svoje kolo tak, aby měli všichni hráči stejný počet odehraných kol, popř. ještě každý odehraje jedno celé kolo navíc (záleží na rozhodčím)**, a poté vítězí ten, který dosáhl vyššího počtu vítězných bodů.

Pokud má hráč dluh u BAUHAUSSKÉ KORPORAČNÍ BANKY (BKB), nemůže vyhrát hru.

Speciální případ nastává v okamžiku, kdy vyprší časový limit a oba hráči mají nesplacený dluh u BKB. V takovém případě oba hráči splatí z vlastních Osudových banků, co mohou, a zbývající dluh v bodech osudu odečtou od svého počtu vítězných bodů v poměru 1:1. Komu zůstane více vítězných bodů, vyhrává. Počet vítězných bodů nemůže klesnout pod nulu. V případě trvání shody (nejčastěji 0:0) je vyhlášena REMÍZA, popř. rozhodčí stanoví způsob rozsouzení (při rozhodujících nebo vyřazovacích partiích).

Pokud hráč již nemá karty v knihovně a nedodrží pravidlo o vyložení BOJESCHOPNÉHO bojovníka do tří kol (viz akce VYLOŽENÍ BOJOVNÍKA), prohrává i v případě, že má jeho soupeř dluh u BKB.

DALŠÍ PRAVIDLA

KARTY VS. PRAVIDLA. Jednotlivé případy, jestli má přednost text na kartě nebo tato pravidla, závisí na posouzení rozhodčího.

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 souboj, kdy se karty aktivují současně ve fázi Vykládání bojových modifikátorů. Tím je myšleno, že karta vynesena v průběhu souboje může být kdykoli během boje zrušena, tj. nemusí se tak stát okamžitě.

Existují pouze tyto časové okamžiky (nic mezi tím ani mezitím): akce, kdykoli, dobírání a odhození karet, začátek a konec kola.

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 **přímo.** 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. navýší body osudu.

Pokud je reagující karta zrušena, je možno ji zahrát znovu, stále se jedná o reakci. Chcete-li reagovat speciální kartou hranou kdykoli, musíte ji mít ve svém listu. Chcete-li reagovat kouzlem Umění (sesílaným KDYKOLI), nemusíte ho mít v ruce a můžete si ho vyhledat pomocí VYVOLÁNÍ KOUZLA (např. kouzlo ZAPUZENÍ v reakci na KOMUNIKAČNÍ ŠUM).

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 zahrajete jakoukoli kartu, musí mít na hru vliv, musí najít svůj cíl.** Není možné hrát tzv. „pálení karet“, abyste si uvolnili ruku. Konkrétně řečeno, nemůžete zahrát kartu týkající se bojovníka, pokud ve hře žádný bojovník není, nebo vyložit kartu povolenou pouze v souboji, jestliže právě žádný souboj neprobíhá. **Pokud hráč zruší efekt vlastní karty pomocí svojí karty, nejedná se o „pálení karet“.**

Při turnajích by se mělo ctít základní pravidlo: **Zahraná karta již nelze vzít zpět do ruky** (tzv. „leží, běží“).

AKCE. Existují tři druhy akcí: ÚTOČNÉ akce, NEÚTOČNÉ akce a NEDEFINOVANÉ (BĚŽNÉ, standardní) akce. Pokud provádíte jakoukoli akci, jedná se vždy o jeden z uvedených typů. Na začátku svého kola máte k dispozici **tři NEDEFINOVANÉ akce.** Jakmile se rozhodnete provést akci, stanovujete tím současně její druh. Pokud například provedete akci VYLOŽENÍ BOJOVNÍKA, použijete jednu svou nedefinovanou akci a definujete ji jako neútočnou. Toto platí pro všechny BĚŽNÉ (standardní) akce s výjimkou útoku. Podle výše uvedených pravidel máte tedy možnost změnit JEDNU svou nedefinovanou akci na útočnou. Různé karty vám mohou poskytovat dodatečné akce. Pokud není určeno jinak, jedná se vždy o nedefinované akce.

Příklad 1: Karta BOHEM POŽEHNANÝ vám poskytuje tři neúčinné akce, zatímco karta KRVAVÝ CHTÍČ jednu účinnou akci navíc. Na druhou stranu karty INICIATIVA nebo KNIHA ZÁKONA vám poskytují akci, která může být podle textu účinná i neúčinná, jedná se tedy principiálně o NEDEFINOVANOU akci, která může být definována i jako účinná.

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

Příklad 2: Nemůžete použít kartu CHUŤ VÁLKY k tomu, abyste změnili neúčinné akce, získané kartou BOHEM POŽEHNANÝ, na účinné, protože tato karta vám poskytuje pouze neúčinné akce, zatímco CHUŤ VÁLKY může měnit na účinné pouze nedefinované akce, tedy nikoli ty, které jsou již předem určeny jako neúčinné.

Příklad 3: Karty VŮDCŮ KORPORACE vám umožňují měnit neúčinné akce na účinné. To mimo jiné znamená, že můžete zahrát v protivníkově kole kartu BOHEM POŽEHNANÝ a třikrát zaútočit, pokud máte ve hře bojovníka, který je takový útok schopen provést.

ZRUŠENÍ EFEKTU KARTY. Jestliže je efekt nějaké karty zrušen, všechny akce a body potřebné k jejímu vyložení nebo ke spuštění jejího efektu jsou ztraceny.

Příklad 1: Pokud zahrajete UKRADENÉ DOKUMENTY na soupeřovu speciální kartu VLNA POCTIVOSTI, jím vynaložených např. 20 bodů osudu je ztraceno a vy musíte vynaložit min. 10 bodů osudu, aby se efekt dané speciální karty opět projevil (a měli jste možnost ji zahrát).

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

Příklad 2: KOMUNIKAČNÍ ŠUM zrušený LUTERÁNSKÝM UČEDNÍKEM můžete vyložit znovu, nebo na předtím zahranou speciální kartu reagovat UKRADENÝMI DOKUMENTY.

Příklad 3: ZJEVNÉ PŘEDURČENÍ zrušené VĚŠTECKÝM TALISMANEM můžete vyložit znovu.

KDYKOLI BĚHEM SOUBOJE. Zásadním a často diskutovaným tématem je hraní speciálních karet typu KDYKOLI během souboje. Jde např. o karty MISSING IN ACTION, ODDECH V TÝLU a především BOHEM POŽEHNANÝ.

Kartu BOHEM POŽEHNANÝ lze zahrát během souboje (zkrátka proto, že není žádné jiné pravidlo, které by tomu bránilo), ale pouze v protivníkově kole. Ve vlastním kole by šlo o „pálení karet“, neboť v tomto případě tři neúčinné akce získáváte navíc k vašim BĚŽNÝM akcím, a to by znamenalo provést je až po účinné akci (kterou právě provádíte), což normálně není možné!

Výše zmíněné karty MISSING IN ACTION a ODDECH V TÝLU (tj. karty, které bojovníka postaví mimo boj, ale nevyřadí ho) lze hrát kdykoli během souboje a ukončují souboj!

Stejně tak UŽ ANI SLOVO ukončí souboj v případě, že je zahráno na útočníka během souboje (bojovník, na kterého je tato karta zahrána, nemůže útočit).

Bojovníka lze v průběhu souboje vyřadit (VLNOU POCTIVOSTI, OČISTNÝM PLAMENEM atd.), čímž souboj končí.

Bojovníka lze v průběhu souboje „ukrást“ (např. PŘEPROGRAMOVÁNÍM), čímž však **souboj nekončí**.

ZBABĚLOST zahraná na útočníka **souboj neukončuje**, tento bojovník se odebere do úkrytu a získá +3 k O.

Pokud bránci se hráč odstraní útočícímu hráči jeho bojovníka před Oznámením útočníka a obránce, útočící hráč **MUSÍ** zaútočit jiným bojovníkem, nebo ztratí útočnou akci, pokud jiného nemá. Pokud útočící hráč odstraní bráncímu se hráči jeho bojovníka před Oznámením útočníka a obránce, bránci se hráč se **MUSÍ** bránit jiným bojovníkem, nebo souboj končí, pokud jiného nemá.

IMUNITA. Na některých kartách je uvedeno, že bojovník je imunní vůči Černé symetrii nebo Umění. To znamená, že **tyto karty nemají na daného bojovníka absolutně žádný vliv, pokud je někdo používá proti němu, avšak může tyto karty využívat ve svůj prospěch.**

Příklad: KARDINÁL DOMINIK, k němuž byla přiložena karta MENTÁLNÍ KONSTITUCE, je nyní imunní vůči účinkům kouzel Umění, které proti němu použije jiný bojovník, ale zároveň smí sesílat kouzla Umění všech aspektů.

Karty Umění nebo Černé symetrie nemají během souboje vůbec žádný vliv na bojovníka s imunitou, přestože ho efekty těchto karet přímo neovlivňují.

Příklad: Bojovník Bratrstva zápasí se ZÁLUDNÝM ALAKHAIEM, bojovníkem Černé legie imunním vůči Umění. Bratr chce seslat kouzlo Umění ŽIVELNÁ STĚNA, které mu dá obranný bonus. Jelikož je ALAKHAI vůči Umění imunní, ŽIVELNÁ STĚNA Bratrovi nijak neprospěje, protože ALAKHAI skrz ni může klidně projít!

Někteří bojovníci mají speciální **schopnost zrušit imunitu** vůči určitému karetnímu typu (ILIAN, KARDINÁL DURAND). Mohou to učinit KDYKOLI a zrušit dokonce účinek karet, které imunitu poskytují (nevyřazují však karty samotné, pouze ruší jejich konkrétní efekt).

OSOBNOSTI. Některé bojovníci jsou označeni jako osobnosti. **Ve hře smí být vždy jen jedna kopie dané osobnosti.** Například je-li ve hře VALERIE DUVALOVÁ, nelze do hry vložit žádnou jinou kartu s názvem VALERIE DUVALOVÁ. 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. Druhý hráč si může vzít svou osobnost do ruky, dostane zpět zaplacené body osudu a smí provést jinou akci. Jinak se uplatňují běžná pravidla o odhalení totožnosti. Má-li tutéž osobnost vyloženou přímo do úkrytu více hráčů, považuje se za platnou osobnost toho z nich, který ji vyložil do úkrytu jako první. Ostatní si svou osobnost mohou vzít do ruky a získat zpět body osudu. Pokud první hráč 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 vyložit běžným způsobem nebo odhalit její totožnost pomocí akce opuštění úkrytu.

Řada osobností má vliv na ostatní bojovníky. Např. VALERIE DUVALOVÁ zajišťuje 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, smí být později vyložena znovu jako obvykle (velcí hrdinové přece neumírají). Ve skutečnosti může být tentýž bojovník během hry několikrát

zabit, a přesto se vrátit zpět. Pokaždé, když je stejná osobnost zabita, získá hráč, jehož bojovník ji zabil, počet bodů rovný její hodnotě jako obvykle.

VELITELE. Karty některých bojovníků mají v poznámce uvedeno, že jde o VELITELE. Jedinými dvěma typy velitelů jsou SERŽANTI a KAPITÁNI. Tito bojovníci obvykle posilují jiné bojovníky a některé karty se na ně odvolávají.

Důležité je, že o VELITELE se jedná pouze tehdy, je-li to uvedeno v poznámce na kartě! Jinak se o VELITELE nejedná, i kdyby byla jejich hodnota zahrnuta do názvu karty (např. SERŽANT MCBRIDE, KAPITÁN JONATHAN BOOTH).

Pravidla pro SERŽANTY:

- Seržantovi nesmí být přidělen VELITEL (SERŽANT, KAPITÁN).
- Seržantovi smí být přidělen pouze bojovník, který není osobností a jehož ZÁKLADNÍ hodnota je menší než ZÁKLADNÍ hodnota seržanta.
- Seržant smí velet pouze jednotce stejných bojovníků.
- Přidělení bojovníka nemusí být provedeno ihned po vyložení seržanta, může proběhnout KDYKOLI (i během souboje).
- Přidělení je trvalé a nelze zrušit na přání hráče.
- Pokud je seržant vyřazen ze hry, může být jeho jednotka přidělena jinému, „nezadanému“ seržantovi. Stejně tak, pokud je vyřazen poslední bojovník jednotky, může být seržantovi přidělena nová jednotka bojovníků.
- Pokud seržant ztratí svoji příslušnost ke korporaci, jednotka se rozpadá (stejně tak, pokud všichni podřízení bojovníci ztratí svou příslušnost k dané korporaci). Pokud se jakýkoli člen jednotky stane KACÍŘEM a zároveň si ponechává předchozí příslušnost, patří stále k jednotce (a stává se zvědem Černé legie).

DOOMTROOPEŘI. Za Doomtroopery jsou považováni všichni bojovníci, kteří nejsou Černými legionáři a Kmenovými válečníky, a zároveň na nich není explicitně napsáno, že nejsou Doomtroopery. To znamená EX-KORPORAČNÍ ŽOLDNĚŘI, POTULNÝ ŽOLDÁK, TĚLESNÝ STRÁŽCE, VÁLEČNÝ VETERÁN – všichni jsou Doomtroopeři.

APOŠTOLOVÉ. Nesmí nikdy bojovat ani být v úkrytu a nechrání hráče před Sabotáží. Avšak smí dostávat karty přílohy. Apoštolové se nepovažují za stoupence sebe sama, pouze mají své stoupence.

VYZNAVAČI KULTU. Hráč si může KDYKOLI vybrat, zda je Vyznavač Doomtrooperem nebo Černým legionářem. Poslední výběr trvá, dokud není změněn. Hráč se nemůže rozhodnout zpětně! VYZNAVAČ KULTU je však **vždy** považován za KACÍŘE, a tudíž je **vždy** ovlivněn kartami týkajícími se KACÍŘŮ.

Příklad: *Protihráč vyloží OČISTNÝ PLAMEN na vašeho DEMNOGONISOVA VYZNAVAČE KULTU, kterého jste naposledy určili jako Černého legionáře. Nyní se už nemůžete zpětně rozhodnout, že je Doomtrooperem, aby nemohl být vyřazen.*

KACÍŘI. Každý bojovník, který se stane KACÍŘEM, se zároveň stává Černým legionářem. Pokud na kartě není uvedeno, že se přesouvá do Kohorty, ztrácí předchozí příslušnosti nebo je transformován, přeměněn apod., ponechává si i původní příslušnosti.

KMENOVÍ VÁLEČNÍCI. Vykládají se pouze na Stanici a nemohou ji opustit, pokud jim to nedovoluje vyložená karta. Kmenoví válečníci, kteří jsou zároveň Doomtrooperi, se vykládají pouze na Stanici, ale nacházejí se zároveň v Mužstvu (tzn. platí pro ně tzv. prodloužené Mužstvo – viz níže). To samé platí pro Černé legionáře a prodlouženou Kohortu.

BOJOVNÍCI VYKLÁDANÍ MIMO MUŽSTVO NEBO KOHORTU. Zběhové, zrádci, odpadlíci, nájemní vrazi, lovci odměn, skrytí kacíři a jiný odpad postapokalyptické „společnosti“. Tito bojovníci nejsou většinou ani Doomtrooperi, ani Černí legionáři, ale mohou se 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 mimo vliv všech tří oblastí.

ŽOLDNÉŘI A PŘÍSLUŠNOSTI. Několik ujasnění ohledně příslušností, jejich získávání, ztracení a důsledků s tím spojených.

EX-KORPORAČNÍ ŽOLDNÉŘI nemají žádnou příslušnost (přestože mají na kartě ikonu korporace), tj. nemůžete je například použít pro SOLIDARITU a nelze na ně hrát VZPURNOST. Za trvalé využívání karty vztahující se k jejich ex-korporaci musíte zaplatit 3 B (platí se za kartu, nikoli za efekt).

ŽOLDNÉŘI obecně nezískávají vítězné body, pokud nějaká karta ve hře neuvádí jinak.

Pokud Doomtrooper ztratí poslední příslušnost, **stává se z něho ŽOLDNÉŘ bez příslušnosti** (nepřináší svému majiteli vítězné body, avšak získává např. +5 k Z, S a O od ŽOLDNÉŘSKÉHO PATRIARCHY).

Pokud je bojovníkovi přidělena karta, jejíž podmínkou přiložení je určitá příslušnost tohoto bojovníka (např. DEJTE BOJOVNÍKOVÍ BAUHAUSU) a tento bojovník danou příslušnost ztratí (např. je na něj zahrána VZPURNOST), **bojovník si kartu přiložení ponechá a může ji nadále používat.**

KARTY, KTERÉ JSOU POVAŽOVÁNY ZA JINÉ KARTY NEBO TYPY KARET.

Na některých kartách najdete frázi POVAŽOVÁN ZA NĚKOHO/NĚCO, popř. ÚDAJNĚ NĚKÝM. Toto označení znamená, že karta je vedle své pravé totožnosti považována za někoho, kdo je na kartě uveden.

Když je bojovník považován za určitý druh bojovníka (KACÍŘ, PĚCHOTA, VRAH ZE STÍNŮ apod.), vztahují se na něho pouze karty určené pro tento druh bojovníka, nikoli speciální schopnosti daného druhu bojovníka (vypsané na kartě tohoto druhu bojovníka).

Příklad 1: WOLFBANEOVSKÝ STRÁŽCE CTI je POVAŽOVÁN ZA PŘÍSLUŠNÍKA KLANU. Tím je myšleno, že na něho působí všechny karty, které působí na PŘÍSLUŠNÍKY KLANU (jakožto druh bojovníka), ale NEZÍSKÁ žádné speciální schopnosti, které jsou vypsány na kartě PŘÍSLUŠNÍK KLANU.

Příklad 2: JAKE KRAMER nesmí dostat vybavení určené pro specifické druhy bojovníků, např. pro MORTIFIKÁTOR, protože není mortifikátorem ani za něho není považován.

Všeobecně řečeno, karty mají **POUZE** ty schopnosti, které jsou na nich vypsány, plus další schopnosti, které **SPECIFICKY** získávají díky jiným kartám ve hře.

Příklad 3: TĚLESNÝ STRÁŽCE je *POVAŽOVÁN ZA OPEVNĚNÍ*, to znamená, že nemůže zastoupit v souboji bojovníka používajícího nebo považovaného za VOZIDLO, jenž nesmí využívat efektů opevnění, ani nemůže zastoupit bojovníka bránícího se z válečné zóny, jenž také nesmí využívat efektů opevnění.

OBLASTI VLIVU. Existují tři oblasti vlivu – Mužstvo, Kohorta a Stanice. Pokud je na libovolné kartě uvedeno, že ovlivňuje vaše bojovníky v dané oblasti, potom působí pouze na vaše bojovníky v této oblasti (např. TŘIDIMENZNÍ VIDĚNÍ, OPEVNĚNÉ ZÁKOPY). **Toto platí pro všechny karetní typy!**

Pokud je na libovolné kartě uvedeno, že působí na určitý karetní typ **ve hře**, ovlivňuje ho, ať je kdekoli.

Příklad 1: FUKIDO, pokud je **ve hře**, přidává všem vašim bojovníkům Imperiálu +2 k O. Tento bonus poskytne i všem vašim bojovníkům Imperiálu na Stanici.

Příklad 2: PLUKOVNÍK MAXWELL, pokud je **ve hře**, přidává všem vašim ostatním ZÁKOPNÍKŮM +6 k Z, S a O. Tento bonus poskytne i vašim ZÁKOPNÍKŮM na Stanici, ať se PLUKOVNÍK MAXWELL nachází kdekoli.

!!!

PRODLOUŽENÉ MUŽSTVO/KOHORTA. Mužstvo i Kohorta se rozprostírají po celé Sluneční soustavě a Stanice (planeta Země) je součástí tohoto vesmírného prostoru. Mužstvo a Kohorta jsou proto **prodloužené na Stanici**, tzn. že karty, které platí pro bojovníky v Mužstvu nebo Kohortě, pro ně platí i na Stanici, na niž se vaši Doomtroleři nebo Černí legionáři transferovali nebo jinak přemístili (přinesli si na Zemi svoje výhody s sebou).

Příklad 3: VENUŠANSKÝ MARŠÁL, pokud je **ve vašem Mužstvu**, jak říká text na kartě, přidává všem neosobnostem z Bauhausu +2 k Z, S a O. Tento bonus poskytne i vašim bojovníkům Bauhausu na Stanici. Nachází-li se VENUŠANSKÝ MARŠÁL na Stanici, **působí stále** na bojovníky Bauhausu, protože se nachází v Mužstvu prodlouženém na Stanici a splňuje tedy podmínku textu na kartě.

Všechna ostatní omezení pro souboj, vykládání bojovníků do specifických oblastí, transfer atd. normálně PLATÍ DÁL!

Výjimkou nejsou ani **válečné zóny**. Pokud je válečná zóna vyložena do Mužstva/Kohorty může ji použít i bojovník nacházející se na Stanici v jeho prodlouženém Mužstvu/Kohortě. Naopak bojovník v Mužstvu/Kohortě normálně nesmí použít válečnou zónu vyloženou na Stanici, tu smí používat pouze Kmenoví válečníci nebo bojovníci transferovaní na Stanici. Bojovníci smí užívat válečných zón vyložených do jiných oblastí, než je jejich domovská oblast, pokud jim nějaká karta umožňuje použít libovolnou válečnou zónu ve hře.

CÍLENÍ BOJOVNÍKŮ. Některé karty upravují možnost cílit bojovníky jinými kartami. Nicméně většinou na nich není napsáno, jakým konkrétním způsobem je cílení omezeno. Jednoduše řečeno, cílit lze pouze bojovníky, kteří jsou ve hře. Pokud bojovník není ve hře, nejenom že nelze cílit, ale také nemá na hru žádný vliv. Pokud bojovník nesmí provádět akce, nesmí ani dostávat karty, jejichž přidělení akce vyžaduje. UVĚZNĚNÉ bojovníky lze cílit jako běžné bojovníky.

„KRADENÍ“ A VRACENÍ KARET. Pokud hráč během hry (pomocí účinku nějaké karty, jako např. NÁBOR, LOUPEŽ, PŘEPROGRAMOVÁN, G-3 ZELENÝ MNICH) získá **kontrolu nad soupeřovu kartou**, přesune tuto kartu na svoji stranu stolu (do určené, popř. zvolené oblasti). Pokud taková karta opustí hrací stůl, vrací se do hromádky vyřazených (navždy vyřazených) karet skutečného vlastníka! Tedy i PŘEPROGRAMOVANÝ a následně PŘEVELENÝ bojovník se vrací do hrobu původního vlastníka.

NIKDY NESMÍ vs. NESMÍ (NEMŮŽE). Pokud bojovník NESMÍ (NEMŮŽE) dostávat např. karty vybavení, nemůže je dostat běžným způsobem, ale můžete mu je přidělit pomocí efektu nějaké karty (např. TECHNIKA). Pokud ale NIKDY NESMÍ dostávat karty vybavení, nelze mu je přidělit žádným způsobem.

VŽDY. Pokud karta uvádí, že poskytuje např. schopnost prvního útoku VŽDY, má tato schopnost **přednost** před všemi prvními útoky ve hře. Pokud se sejdou dvě karty poskytující stejnou schopnost VŽDY, výhoda přednosti se ruší (stejně tak, pokud obě karty např. poskytují pouze „obyčejný“ první útok).

NIKDY vs. VŽDY. Pokud se sejdou (např. v souboji) dvě karty, z nichž na jedné stojí, že jistý efekt se neprojeví NIKDY, a na druhé, že se uskuteční VŽDY, **přednost má NIKDY.**

BOJOVNÍCI, NA NĚŽ LZE ÚTOČIT AŽ JAKO NA POSLEDNÍ. Pokud se sejde více takových bojovníků (např. PATRIARCHA a PROROK), protivník si může vybrat, na kterého z nich zaútočí.

„KROMĚ NĚHO SAMÉHO“. Bojovníci, kteří poskytují vybraným bojovníkům určité bonusy či schopnosti, a ve větě stojí tato formule nebo její obměny, NEZÍSKÁVAJÍ ani bonusy, ani žádné z těchto schopností.

KARETNÍ POJMY

AKCE. Existují celkem tři druhy akcí: ÚTOČNÉ, NEÚTOČNÉ a BĚŽNÉ (standardní, NEDEFINOVANÉ). Podle pravidel máte v každém kole nárok na provedení tří BĚŽNÝCH akcí (pokud to nějaká karta nezmění), z nichž až tři **můžete definovat** jako NEÚTOČNÉ a pouze jednu z nich jako ÚTOČNOU (popř. jako SABOTÁŽ). Např. karta BOHEM POŽEHNANÝ vám poskytuje tři NEÚTOČNÉ (nikoli BĚŽNÉ) akce navíc, které již **nesmíte definovat** jako ÚTOČNÉ (např. pomocí karty CHUŤ VÁLKY), pokud vám to neumožňuje nějaká karta (např. VŮDCE KORPORACE).

BOJESCHOPNÝ BOJOVNÍK. Bojovník, jenž se smí účastnit souboje – to znamená, že může na jiné bojovníky buď útočit, nebo jimi být napaden, anebo obojí. Za bojeschopné bojovníky se nepovažují APOŠTOLOVÉ, VŮDCI KORPORACE, VŮDCI KMENE, popř. jiní bojovníci, na nichž je napsáno, že NESMÍ NIKDY BOJOVAT. Efekty některých karet bojeschopnost bojovníka ruší (např. MISSING IN ACTION, [VOJENSKÉ CVIČENÍ apod.](#)).

BOJOVÉ KOUZLO. Některá kouzla Umění jsou označena jako BOJOVÁ KOUZLA. Mohou být seslána pouze během nějakého souboje, ať už SESILATEL je nebo není do boje zapojen, a dokonce v případě, že se souboj odehrává mezi bojovníky jiných hráčů.

EFEKT KARTY. Představuje vše, co je na kartě napsáno (to znamená včetně bojových modifikátorů u válečných zón a zvířat).

HRACÍ BALÍČEK (KNIHOVNA). Hromádka karet, ze které si v průběhu hry dobíráte nové karty. Na začátku hry obvykle nesmí obsahovat méně než 60 karet a více jak 4 kopie téže karty (záleží na domluvě hráčů, rozhodčích). Karty jsou otočeny lícem dolů. [Během hry si tuto hromádku nesmí prohlížet žádný z hráčů, pokud mu to neumožní nějaká karta.](#)

HROMÁDKA OBĚTOVANÝCH KARET (OBĚTIŠTĚ). Karty, které jsou nějakým způsobem OBĚTOVÁNY neboli NAVŽDY VYŘAZENY ZE HRY, se umísťují na tuto hromádku lícem nahoru. Během hry si tuto hromádku smí prohlížet její vlastník i jeho protivníci.

HROMÁDKA VYŘAZENÝCH KARET (HROB). Zabití bojovníci a karty, které jsou nějakým způsobem VYŘAZENY ZE HRY, se umísťují na tuto hromádku lícem dolů. Během hry si tuto hromádku smí prohlížet pouze její vlastník.

IKONA. Ve hře DOOMTROOPER se používá mnoho ikon, které lze rozdělit do čtyř kategorií:

IKONA TYPU KARTY se nachází v levém horním rohu karty a označuje bojovníka, vybavení, úkol, kouzlo Umění atd.

IKONA PŘÍSLUŠNOSTI se nachází v pravém horním rohu karty a označuje, která organizace danou kartu využívá nebo je za ni odpovědná (výrobce vybavení apod.).

IKONY HODNOT se nacházejí vedle číselných hodnot bojovníků, válečných zón a zvířat. Existují čtyři ikony reprezentující: zápas (Z), střelbu (S), obranu (O) a hodnotu (H).

IKONY DOPLŇUJÍCÍ jsou umístěny vlevo od středového obrázku. [Informují, zda se jedná o kartu určenou k **přiložení**, která zůstává ve hře \(+\), **vyřazení**, jež má jednorázový efekt \(-\), nebo **obětování**, pokud odchází ze hry jakýmkoli způsobem \(x\).](#)

JEDY. Speciální karty vybavení určené převážně pro MORTIFIKÁTORY. Lze je vyřadit pomocí karet, jež vyražují vybavení (kromě BLUDIŠTĚ SMRTI, které je speciální kartou).

KARTY PŘILOŽENÍ. Veškeré karty, které se vykládají na bojovníka a zároveň zůstávají ve hře, se považují za jeho KARTY PŘILOŽENÍ (to platí také pro karty vykládané k oblastem, hráčům apod.). Karty přiložení zůstávají u bojovníka, na kterého byly vyloženy, dokud nejsou během hry vyraženy, nebo dokud není bojovník vyrazen, obětován či zabit (to platí také pro ostatní typy karet, které nesou karty přiložení – samozřejmě kromě zabití).

LIST. Karty, které držíte 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 vyrazení 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 zrušen efekt, který poslal takovou unikátní kartu mimo hru, bude vyražena ta, která se právě vrací do hry (původní, dříve vyložená).

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 (např. DRUHÁ ŠANCE). Nepočítá se také pro danou hru jako součást sbírky. Má-li na sobě obětovaná karta nějaká přiložení, jsou **pouze vyražena ze hry**. Vyložené karty, které na sobě mají napsáno, že NESMÍ BÝT NIKDY VYŘAZENY ANI NAVŽDY VYŘAZENY ZE HRY, musí zůstat na stole až do konce hry (např. BAUHAUSKÁ KORPORAČNÍ BANKA).

OBLASTI. Existují pouze tři oblasti: MUŽSTVO, KOHORTA a STANICE. Do Mužstva vykládáte Doomtroopery, do Kohorty Černé legionáře a na Stanici Kmenové válečníky. Dále existují specifictí bojovníci, které vykládáte zcela stranou těchto oblastí (např. MÍSTNÍ HRDLOŘEZ).

OSOBNÍ BOJOVÉ KOUZLO. Některá kouzla Umění jsou označena jako OSOBNÍ BOJOVÉ KOUZLO. To znamená, že mohou být seslána pouze během souboje, do něhož je SESILATEL přímo zapojen.

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

PROROCtvÍ. Přiložte ke svému PROROKOVI na Stanici JAKO JEDNU AKCI, pokud není uvedeno jinak. Ke každému PROROKOVI smíte přiložit pouze jednu stejnou kartu PROROCtvÍ. Nemají kumulativní účinek, pokud není zmíněn.

SBÍRKA. Pro herní účely se za sbírku považují karty z vaší knihovny, hrobu a sideboardu. Naopak za součást sbírky se nepovažují karty na stole, v ruce a obětované karty.

SESILATEL. Tento termín se objevuje na mnoha kartách s Uměním. Vztahuje se k bojovníkovi, který kouzlo Umění sesílá, **často se jedná o OSOBNÍ BOJOVÉ KOUZLO. Pokud má bojovník schopnost sesílat jakákoli kouzla na kterékoli bojovníky, může na kohokoli sesílat i kouzla sesílaná pouze na sesilatele nebo ve prospěch sesilatele.**

SIDEBBOARD. Příruční balíček karet obsahující na začátku každé hry přesně 25 karet (záleží na domluvě hráčů, rozhodčích), který je možné použít buď při hře, např. během vyhledávání karet ze své sbírky, nebo mezi jednotlivými hrami k obměně karet v hracím balíčku.

RITUÁL. Vaši kmenoví PATRIARCHOVÉ vám umožňují používat efekty RITUÁLŮ. Na každého bojovníka působí pouze jeden RITUÁL daného druhu (např. SÍLA VZDORU zdvojnásobuje hodnoty vašich Luteránských bojovníků při obraně pouze jednou).

VE HŘE. Jakákoli karta, která je na stole, je VE HŘE. Karty v 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 efekty. Mnoho karet ovlivňuje karty, které jsou VE HŘE. To znamená, že ovlivňují pouze **karty, které jsou na stole V DANÝ OKAMŽIK**, nikoli karty, které vstoupí do hry později, nebo karty hrané KDYKOLI.

VIRUS. Pokud není uvedeno jinak, vykládají se KDYKOLI bez spotřeby akce. Nemají kumulativní účinek, pokud není zmíněn, a na každého bojovníka působí pouze jeden VIRUS daného druhu (např. neutrpí dvakrát postih -2 k Z, S a O, pokud budou ve hře dvě V-3).

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

VY A VAŠI BOJOVNÍCI. Některé karty uvádějí, že se jejich efekt vztahuje na vaše bojovníky (např. FUKIDO, KLUB ARKADIN, STAHLERŮV PALÁC, katedrály, citadely), v tom případě se NEVZTAHUJE na vás jako hráče. Na hráče se vztahují karty jako CEJCHOVÁNÍ, NÁSTUPNÍ TÁBOR, ZRŮDNÁ KOMORA, které se zase nevztahují na jeho bojovníky.

VYŘAZENÍ ZE HRY. Některá karta způsobí, že musí být jiná karta vyřazena ze hry. V tom případě se umísťuje na hromádku vyřazených karet svého vlastníka. Má-li na sobě vyřazená karta nějaká příloha, jsou rovněž vyřazena ze hry. V případě bojovníků je tu ještě jedna důležitá věc: Vyřazení karty bojovníka pomocí efektu nějaké karty NEZNAMENÁ, že je tento bojovník zabit. Hráč, který vyřadil daného bojovníka ze hry, nedostává žádné body jako odměnu. Vyložené karty, které na sobě mají napsáno, že NESMÍ BÝT NIKDY VYŘAZENY ZE HRY, však mohou být OBĚTOVÁNY / NAVŽDY VYŘAZENY ZE HRY (např. karty aliancí) a naopak. Platí prosté pravidlo: **Vyřadit ze hry nerovná se obětovat.**

VYŘAZENÍ ZE HRY NAVŽDY. Viz OBĚTOVÁNÍ.

ŽETONY. Některé karty produkují žetony. Žetony ve hře spojené s efektem konkrétní karty platí i po vyřazení této karty (např. CEJCHOVÁNÍ nebo VYVOLÁNÍ ŠÍLENSTVÍ). Žetony jsou vyřazeny až s kartou, na kterou jsou položeny.

Text těchto pravidel vznikl kompilací českých pravidel k 1. vydání, pravidel na info kartách, oficiálních errat a anglických pravidel připravovaného 2. vydání, ale především na základě dlouholetých zkušeností hráčů DT Tour a účastníků DT Campu.

Díky Českobudějovickému hernímu společenstvu za původní zpracování těchto pravidel.

Verze 2.0 vznikla především kvůli zavedení pravidla prodlouženého Mužstva a Kohorty na Stanici a na základě dlouhodobého pozorování vývoje turnajových klání, který se začal odklánět od původních pravidel a myšlenky Doomtrooperu 90. let.

1. červenec 2025

Danny, Zack, Nikotin, Grizzly

