

DORN

PRAVIDLA HRY

Úzkou podzemní chodbou se nesl jen tlumený dech hrdinů. Paladin Kaerdrak stojící vpředu obrátil svou zachmuřenou tvář k ostatním a přiložil prst k ústům. U chodbě se rozhostilo naprosté ticho. Světla pochodní vrhala po stěnách stíny a vzdálené rozcestí se topilo ve tmě. Náhle to uslyšeli. Kradmý nelidský šelest, tření šupin o kamennou podlahu. Nedaleko zachřestily kosti a ozvěnou dolehl třepot blanitých křídel. Hrdinové se k sobě semkli. Guelin slyšel před sebou Almanora, jak si pro sebe mumlavě recituje jakési ochranné zaklínadlo. Zaslýchli i opatrné zazvonění, když zaklínač Ragnar stojící vzadu tasil svůj stříbrný rapír.

A pak přišel útok. Zezadu i zepředu se ze tmy vynořily mrtvolně blede tváře těch, co bývali lidmi, a jejich oči zářily ve tmě zelenavým světlem. Za nimi se v chodbě tyčila černá silueta hadí bestie gorgony. Zubaté meče mrtvých se zatínaly do štítů bojovníků. Guelin střelil jeden šíp za druhým do řad nepřátel a Almanor mezi nemrtvé vrhal svůj čarovný oheň...

1. Cíl hry

Ve hře proti sobě stojí dvě strany – skupinka hrdinů proti nestvůrám, které ovládá temný nekromant Zorkal, zvaný též Pán Dornu.

Cílem hrdinů je proniknout do nitra podzemního města Dorn a zneškodnit Zorkala dříve, než se mu podaří zničit městečko Argos. Aby se však se Zorkalem mohli utkat, musejí hrdinové nejprve získat alespoň tři z Artefaktů, které jsou ukryty v Dornu a jeho okolí. Pouze s jejich pomocí mohou otevřít Bránu Osudu, za kterou se Zorkal skrývá.

Cílem Pána Dornu je shromáždit dostatečné množství nestvůr v Rituální místnosti, aby tak mohl uskutečnit rituál, který zničí městečko Argos. Pán Dornu může zvítězit i tím, že se mu podaří vyřadit ze hry všechny hrdiny, kteří by mu mohli jeho plán překazit.

2. Příprava hrdinů

2.a Určení hrdinů a Pána Dornu

Za hrdiny může hrát jeden až pět hráčů, za Pána Dornu zpravidla hraje jeden hráč. Při první hře by měl Pán Dornu hrát nejstarší nebo nejzkušenější hráč, jinak lze hráce Pána Dornu určit domluvou či losem.

2.b Výběr hrdiny

Hráči se nejprve musejí rozhodnout, kterých **pět** hrdinů si pro hru vyberou. Jeden hráč může hrát za dva i více hrdinů. Pro první hru doporučujeme paladina **Kaerdraka**, trpasličího bojovníka **Chorose**, mága **Almanora**, šermíře **Ragnara** a elfí princeznu **Eleanor**. Zkušenější hráči si mohou vybrat i některé z ostatních hrdinů, mezi než patří klerik **Gor**, hraničář **Guelin**, lučištnice **Riel** a vlkodlak **Vargen**. Na kartách jednotlivých hrdinů najdete jejich vlastnosti a zvláštní schopnosti (viz příloha *Popis karty hrdiny*).

Figurku hrdiny (i Zorkala) vyrobte tak, že do plastového podstavce zasunete kartičku s jeho jménem a obrázkem. Barva podstavce by měla přibližně odpovídat barvě hrdiny. Figurky vybraných hrdinů se umístí do městečka Argos.

2.c Příprava karty hrdiny

Každý hrdina začíná hru na 1. úrovni. Úroveň hrdiny vyznačuje **bílý hrací kámen**, který na začátku hry umístíte na číslici 1 na kartě hrdiny.

Každý hráč si připraví **červené hrací kameny** (dále jen „**Kapky krve**“ nebo „**životy**“), kterými bude vyznačovat aktuální počet životů svého hrdiny. Počet životů na kartě každého hrdiny představuje počáteční a zároveň **maximální počet životů**, který může hrdina na dané úrovni mít. Zbylé Kapky krve se umístí vedle herního plánu do zásoby.

Každý hráč vylosuje pro každého svého hrdinu jednu kartu **Požehnání** (karty s modrým rubem a symbolem postavy mezi kameny), kterou si prohlédne a položí na stůl lícem dolů. Každý hráč tak zná pouze karty Požehnání hrdinů, které ovládá.

2.d Příprava herního plánu

Hráči hrdinů libovolně rozmístí **6 modrých žetonů Artefaktů** na **modrá pole** se symbolem runy na herním plánu (pole s písmeny A v příloze *Mapa Dornu*).

Dále umístí **24 žlutých žetonů Pokladů** na **žlutá pole** s **hnědým orámováním** na herním plánu (pole s písmeny P v příloze *Mapa Dornu*).

3. Příprava Pána Dornu

Pán Dornu umístí figurku Zorkala na Zorkalův trůn do místnosti za Branou Osudu (viz příloha *Mapa Dornu*). Dále si ke kartě Zorkala položí **4 zelené hrací kameny** představující počáteční i maximální (dokud nepostoupí na vyšší úroveň) počet Zorkalových životů. Zorkal začíná hru na 1. úrovni, bílý hrací kámen se tedy umístí na číslici 1 na kartě Zorkala.

Všechny červené žetony silných nestvůr se vloží do sáčku na losování.

Následně Pán Dornu rozmístí podle svého uvážení na 6 červených polí na herním plánu (jsou označena písmenem N v příloze *Mapa Dornu*) své počáteční nestvůry, a to **2 zombie**, **1 krysu**, **1 hermana**, **1 kostlivce** (hnědé žetony slabých nestvůr) a **1 náhodně vylosovanou silnou nestvůru** ze sáčku na losování. Údaje o jednotlivých nestvůrách najdete v příloze *Lexikon nestvůr*. Všechny silné nestvůry a hermani začínají hru se dvěma životy, tj. otočené stranou se dvěma lebkami nahoru.

Hráč Pána Dornu si též náhodně vylosuje **6 karet Rituálů** (karty s rudým rubem a symbolem lebky), které uchová před hrdiny v tajnosti až do okamžiku jejich použití.

Hra začíná ve Dne, což hráč Pána Dornu znázorní umístěním šedého žetonu Dne a Noci do záhlaví svého trůnu obrázkem slunce nahoru. Tento žeton pak vždy **na konci svého tahu otáčí**, čímž zároveň signalizuje hrdinům, že mohou začít hrát.

4. Průběh hry

Celá hra probíhá na principu střídání tahů obou stran, přičemž každý tah se skládá z dílčích částí. **Pořadí jednotlivých částí tahu nelze měnit**. Před začátkem další části tahu musejí všichni hrdinové i všechny nestvůry nejprve dokončit část předcházející.

Hru začíná Pán Dornu.

A) Tah Pána Dornu

- Možnost použít jednu z karet Rituálů za nashromážděné Kapky krve (viz 5. *Karty Rituálů*)
- Vyvolávání nestvůr, jejich počet závisí na tom, jestli je Den nebo Noc (viz 7. *Vyvolávání nestvůr*)
- Pohyb nestvůr (viz 8. *Pohyb*)
- Útok nestvůr (viz 9.b *Útok nestvůr*)
- Střídání Dne a Noci (otočení žetonu Dne a Noci)

Je-li otevřena Brána Osudu, Zorkal se pohybuje a útočí společně s nestvůrami a pro účely pravidel představuje jednu

z nich. Na Zorkala však nepůsobí žádné efekty Požehnaní, Ritualů, Pokladů, Artefaktů ani kouzel vyjma těch, které výslovně zraňují za života.

B) Tah hrdinů

1. Možnost každého hrdiny použít kartu Požehnaní (viz 6. Karty Požehnaní).
2. Pohyb hrdinů, včetně sbírání Pokladů a Artefaktů a používání nebo předávání předmětů (viz 8. Pohyb, 11. Poklady a 12. Artefakty).
3. Útok hrdinů, případně kouzlení (viz 9.a Útok hrdinů a 9.e Magie).
4. Možnost léčení hrdinů – v městečku Argos, v Léčivých fontánách nebo u Vědmy (viz 13. Herní plán).

Hrdinové se mohou dohodnout, v jakém pořadí budou jednotlivé části tahu provádět (například kdo zaútočí jako první). Pokud se nedohodnou, provádějí tuto část tahu abecedně podle jmen hrdinů.

5. Karty Ritualů

Na začátku svého tahu může Pán Dornu zahrát **jednu z karet Ritualů**. Pán Dornu potřebuje na seslání Ritualu dostatečný počet Kapek krve, které získá tak, že o ně hrdinové přijdou v boji či použitím některých kouzel nebo zvláštních schopností.

Karty Ritualů jsou **pouze na jedno použití** a jejich účinky se projeví pouze v tom tahu, ve kterém jsou zahrány, pokud u daného Ritualu není přímo napsáno, že působí až do konce hry. Účinky karet Ritualů jsou silnější než účinky kouzel a předmětů, tj. například nestvůry zmrazené kouzlem Ledová bouře se mohou po seslání Ritualu Temná rošáda opět pohybovat.

Pokud Pán Dornu zahraje v průběhu hry **všech šest** karet Ritualů, může poté v každém tahu při vyvolávání nestvůr použít 4 Kapky krve a vyvolat tak 1 silnou nestvůru navíc.

6. Karty Požehnaní

Na začátku tahu hrdinů může každý z nich zahrát svoji **kartu Požehnaní**. Pokud chce více hrdinů zahrát kartu Požehnaní, první se vyhodnotí ta karta, která byla odkryta (otočena) jako první. Každá karta Požehnaní je pouze na jedno použití. Hrdinové si mezi sebou nemohou karty Požehnaní předávat, a to ani v případě, kdy hraje jeden hráč za více hrdinů. Hráč drží karty Požehnaní svých hrdinů v tajnosti před Pánem Dornu i před ostatními hráči.

Účinky Požehnaní jsou silnější než účinky Ritualů, tj. například po zahrání Ritualu Chladomorka může hrdina použít Požehnaní Dvě tváře hrdiny.

7. Vyvolávání nestvůr

Pán Dornu bojuje s hrdiny především prostřednictvím svých temných služebníků, které na dálku ovládá pomocí nekromantické magie. **Lexikon nestvůr**, který obsahuje podrobný popis vlastností všech nestvůr, je samostatnou přílohou pravidel.

Schopnost Pána Dornu vyvolávat nestvůry závisí na tom, zda je ve hře právě Den či Noc. Je-li **Den** (každý lichý tah), může Pán Dornu vyvolat pouze jednu slabou nestvůru (hnědé žetony). V **Noci** (tedy v každém sudém tahu) pak může podle své volby vyvolat buď dvě slabé nebo jednu silnou nestvůru (červené žetony).

Pokud vyvolává **slabé nestvůry**, může si Pán Dornu určit jejich druh. **Obří krysy** se vždy umístí do Stok, **kostlivci** do Krypty, **zombie** na Hřbitov a **hermani** do Černé bažiny (viz příloha Mapa Dornu). Konkrétní pole, na kterém se slabá nestvůra objeví, si vybere Pán Dornu. **Hermani se nemohou objevit na polích přímo sousedících s některým hrdinou**, ostatní nestvůry ano. Na polích, která jsou obsazena nestvůrami nebo hrdiny, nelze nové nestvůry vyvolat.

Silné nestvůry (upír, mumie, duch, gorgona) jsou vyvolány vždy do **Temného chrámu** (viz příloha Mapa Dornu). Pán Dor-

nu si **nemůže** přímo vybrat, jakou ze silných nestvůr vyvolá, tj. pokaždé si ji musí náhodně vylosovat ze sáčku. Konkrétní pole, na kterém se v Temném chrámu silná nestvůra objeví, si vybere Pán Dornu.

Hermani a silné nestvůry vstupují do hry vždy se dvěma životy, tj. otočení stranou se dvěma lebkami nahoru.

S vyvolanými nestvůrami může Pán Dornu ihned hrát. Výjimku tvoří **hermani**, s nimiž lze hrát až v následujícím tahu Pána Dornu.

Pán Dornu může ovládat nejvýše osm slabých nestvůr téhož druhu. Pokud tohoto počtu dosáhne, nemůže už další nestvůru příslušného druhu vyvolat a musí si zvolit jiný druh. Pokud Pán Dornu už nemá v zásobě žetony některého druhu nestvůr, může je získat od těch hrdinů, kteří si je ponechali (viz 10. Postup na další úroveň), výměnou za jiné žetony v téže hodnotě.

8. Pohyb

Všichni hrdinové i všechny nestvůry se ve svém tahu mohou pohybovat v libovolném pořadí maximálně o tolik polí, kolik je uvedeno na kartě hrdiny nebo v Lexikonu nestvůr. Na čtvercových polích se **nelze pohybovat diagonálně** (přes roh).

Hrdinové i nestvůry mohou svůj pohyb přerušit a později ve stejné části tahu na něj zase navázat. Je tedy možné, aby se například jedna nestvůra pohnula o 3 pole, nechala jinou nestvůru projít, a potom dokončila svůj pohyb.

Hrdinové ani nestvůry se **nemohou zastavit na stejném poli, ani sebou nemohou procházet**. Procházení hrdiny skrz dalšího hrdinu je možné pouze na Cestě (okrové cesty s kulatými poli). Ani tam se však nemůže zastavit více hrdinů na stejném poli. Výjimku tvoří městečko Argos, kde může být více hrdinů najednou.

Některé schopnosti vyžadují, aby se hrdina nepohnul. Pokud je pouze teleportován či přenesen na jiné pole, schopnost lze využít.

Na pole, na kterých jsou vyvolávány nestvůry, i na pole, kde jsou umístěny počáteční nestvůry Pána Dornu, lze vstupovat. Stoky se považují za tři vedle sebe ležící čtvercová pole. Hrdinové i nestvůry mohou také vstupovat na pole s Pokladem či Artefaktem i do Léčivé fontány.

Nestvůry nesmějí vstoupit na pole Cesty (jedno takové pole se nachází i před Vědmou) a ani na ní nemohou být jakkoliv přemístěny. Hrdinové, nestvůry ani Zorkal **nemohou procházet přes Bránu Osudu**, dokud není otevřena.

Pro všechna kouzla, schopnosti, Požehnaní a předměty z Pokladů, které hrdinu nebo nestvůry teleportují, platí omezení, že se nelze přenést přes zavřenou Bránu Osudu, nelze skončit na již obsazeném poli a nelze se teleportovat skrz Teleporty na herním plánu (viz příloha Mapa Dornu). Teleportací se lze přenést přes nestvůry a hrdiny, ne však přes překážku (například stěnu v Opuštěných dolech či jezero v Černé bažině).

9. Boj

9.a Útok hrdinů

Nachází-li se hrdina na poli sousedícím s nestvůrou, může na ni zaútočit, tj. použít aktivní schopnost, u které je na jeho kartě symbol mečíku. Útok probíhá vždy až poté, co všichni hrdinové dokončí svůj pohyb. Každý hrdina může zaútočit v každém svém tahu tolika útoky, kolik jich má na své aktuální úrovni. Má-li hrdina zvláštní schopnost zvyšující sílu útoku (např. Otočka, Probodnutí), může takto posílit pouze jeden ze svých útoků.

Jeden útok hrdiny zraní nestvůru zpravidla za 1 život (symbol lebky). **Slabou nestvůru** (s výjimkou hermana) **tedy útok hrdiny zabije**. Její žeton si hrdina ponechá pro účely postupu na další úroveň (viz 10. Postup na další úroveň). Silnou nestvůru nebo hermana pak jeden útok hrdiny pouze zraní za 1 život. Žeton nestvůry se v takovém případě otočí tak, že je nahoře pouze jedna lebka. Teprve druhý zásah silnou nestvůru nebo hermana zabije a hrdina si může příslušný žeton nestvůry ponechat pro účely postupu na další úroveň.

Hrdinové stojící na Cestě mohou útočit, kouzlit i střílet na nestvůry v dosahu.

9.b Útok nestvůr

Nachází-li se nestvůra na poli sousedícím s hrdinou, může na něj zaútočit. **Každý hrdina dokáže v každém tahu Pána Dornu vykryt jeden útok nestvůr.** Každý další útok je nevykrytý a zraní hrdinu za 1 život. Pán Dornu nejprve určí, kolik útoků na kterého hrdinu směřuje, a hrdinové se pak rozhodnou, který z útoků nestvůr vykryjí.

Slabé nestvůry mají každá k dispozici právě jeden útok, zatímco silné nestvůry mohou mít i dva útoky.

Jedna útočící slabá nestvůra tedy nemůže hrdinu nijak zranit. Dvě současně útočící slabé nestvůry zraní hrdinu za jeden život. Tři současně útočící slabé nestvůry ho zraní za dva životy. Upír, tj. silná nestvůra se dvěma útoky, útočící spolu se slabou nestvůrou zraní hrdinu za 2 životy. Dva současně útočící upíři pak zraní hrdinu za 3 životy (*konkrétní situace viz příloha Příklady ze hry*).

Nestvůry nemohou nijak útočit (ani píkou či střelbou) na hrdiny, kteří stojí na Cestě.

9.c Střelba

Někteří hrdinové a nestvůry mohou střílet. Střelecký útok probíhá úplně stejně jako útok normální, avšak je možné ho vést nejen na sousední, ale i na vzdálenější pole. Vzdálenost se počítá po trase, kterou by střelec musel projít, aby se dostal na pole, kde se nachází jeho cíl. Hrdinové mohou střílet přes další hrdiny, ale ne přes nestvůry, které se v takovém případě považují za překážku. Obdobné nestvůry mohou střílet přes jiné nestvůry, ale ne přes hrdiny.

Přes překážky se střílet nedá. Za překážky se považují všechna neprůchozí místa na plánu. Pokud vznikne spor, lze-li z nějakého pole střílet na pole jiné, sestrojí střelec přímou linku z **libovolné části pole**, na kterém stojí, **do středu pole**, na kterém stojí cíl. Nevede-li tato linka přes překážku, je střelba možná. Hraniční případy se posuzují ve prospěch toho, kdo chce střílet (*viz příloha Příklady ze hry*).

9.d Píka

Někteří hrdinové a některé nestvůry bojují píkou. Píkou lze zpravidla útočit **pouze na vzdálenost 2 polí**. Pokud spolu čtvercová pole sousedí diagonálně (pouze přes roh), útok píkou je možný; protože vzdálenost se počítá jako 2 pole. Pro útok přes překážky a možnost útoku přes ostatní hrdiny nebo nestvůry platí stejná pravidla jako pro střelbu (*viz příloha Příklady ze hry*).

9.e Magie

Někteří hrdinové při útoku kouzlí, tj. používají schopnosti, u nichž je uvedena hvězda (kouzla). Každý hrdina může použít tolik kouzel, kolik má na dané úrovni útoků. **Při seslání obtížnějších kouzel hrdina ztrácí 1 život kvůli vyčerpání.** Tato ztráta života se počítá jako zranění, tj. Kapka krve se odevzdá Pánovi Dornu. Pokud má hrdina poslední život a sešle obtížnější kouzlo, bude kouzlo působit, ale hrdina zemře.

Kouzla lze na rozdíl od střelby sesílat i za roh. Stačí tedy, když je nestvůra v dosahu kouzla, přičemž dosah se počítá jako vzdálenost, kterou by hrdina musel projít. I pro kouzla platí stejná pravidla jako pro střelbu ohledně kouzlení přes překážky a přes ostatní hrdiny nebo nestvůry (*viz příloha Příklady ze hry*).

9.f Kapky krve

Přijde-li hrdina jakýmkoliv způsobem o jeden nebo více životů, odevzdá odpovídající počet Kapek krve Pánovi Dornu. Ten je může na začátku svého tahu využít na seslání jednoho z Rituálů. Použité Kapky krve odevzdá zpět do zásoby. **Zorkalovy vlastní životy se pro seslání Rituálů nedají použít.** Zorkal se také nemůže Kapkami krve od hrdinů nijak sám léčit. Pán Dornu u sebe v jednu chvíli může mít **maximálně 16 Kapek krve**, přebytečné Kapky krve musí odevzdat zpět do zásoby.

9.g Smrt hrdiny

Pokud hrdina ztratí poslední Kapku krve, hra pro něj končí a svou figurku odstraní z hracího plánu. Karty Pokladů, které má u sebe, jsou nenávratně zničeny. Má-li u sebe Artefakt, položí se žeton Artefaktu na pole, kde hrdina padl. Takový Artefakt může následně jiný hrdina sebrat, aniž je tak vyvolána další silná nestvůra navíc (*viz 12. Artefakty*).

10. Postup na další úroveň

Každý hrdina si ponechává žetony nestvůr, které porazil. Slabá nestvůra se počítá za 1, silná za 2 body zkušenosti. Za zranění (otočení žetonu) silné nestvůry nebo hermana nezískává hrdina žádnou zkušenost, její žeton získává až ten hrdina, který jí způsobil poslední zranění. Pokud hrdina zabije nestvůru pomocí Požehnání nebo předmětu z Pokladu, stejně si její žeton ponechá pro účely postupu na další úroveň. Pokud má Pán Dornu nedostatek žetonů nestvůr jednoho druhu, může hrdinovi vyměnit žetony nashromážděných nestvůr za nestvůry jiného druhu ale stejné hodnoty bodů zkušenosti.

Nashromáždí-li hrdina žetony nestvůr představující **5 bodů zkušenosti**, na konci svého tahu odevzdá tyto žetony Pánovi Dornu do zásoby a **postoupí na druhou úroveň**. Bílý herní kámen na kartě hrdiny se posune na číslici 2 a hrdina může ihned využívat nové schopnosti. Případné přebývající body zkušenosti si ve formě žetonů nestvůr ponechá, žeton silné nestvůry lze rozměnit za dva žetony slabé nestvůry.

Pro **postup na třetí úroveň** je třeba dalších **7 bodů zkušenosti**. Výše už hrdina postoupit nemůže a žetony poražených nestvůr si dále neponechává. Pokud se hrdinovi při postupu na úroveň zvýší maximální počet životů, zvýší se mu o jedna i jejich aktuální počet (jako kdyby si právě jeden život vyléčil).

Zorkal postupuje na vyšší úroveň obdobně jako hrdinové, místo bodů zkušenosti však odevzdává Kapky krve, které nashromáždil. Na druhou úroveň potřebuje **7 Kapek krve**, na třetí potom dalších **9 Kapek krve**. Vlastní Zorkalovy životy se nedají pro postup na vyšší úroveň použít. Pán Dornu si může vybrat, zda postoupí na vyšší úroveň nebo zda si získané Kapky krve ponechá na seslání Rituálů.

11. Poklady

Vstoupí-li hrdina na pole s žetonem Pokladu, může si náhodně vylosovat jednu z karet Pokladu (*karty se žlutým rubem a symbolem truhly*). Hrdina tak většinou objeví užitečné předměty, ale může se vedle něj také vynořit nestvůra. Jakmile je karta Pokladu vylosována, žeton symbolizující Poklad je z tohoto pole odstraněn. Další Poklad už na tomto poli nalézt nelze. Nestvůry nemohou Poklady sbírat ani přenášet, mohou však na takovém poli stát a bránit tak jeho sebrání.

Je-li na kartě Pokladu předmět, ponechá si hrdina kartu u sebe tak, aby ji ostatní hráči i Pán Dornu viděli. V jednom tahu může každý hrdina použít pouze jeden předmět. **Všechny předměty jsou na jedno použití.** Pokud se kdykoliv během fáze pohybu nacházejí hrdinové na sousedních polích, mohou si předměty mezi sebou libovolně předávat. Předměty se dají použít a předávat **pouze během pohybu hrdinů**, tj. nelze je použít při útoku ani po něm.

12. Artefakty

Hrdinové potřebují získat alespoň tři Artefakty, které jim umožní otevřít Bránu Osudu. Přijde-li hrdina na pole s Artefaktem, může jej sebrat a umístit na svoji kartu. Pokud jsou hrdinové na sousedních polích, mohou si Artefakty během pohybu navzájem předat stejně jako předměty z Pokladů. Nestvůry nemohou Artefakty sbírat ani přenášet.

Sebráním některého z Artefaktů se naruší magická rovnováha uvnitř Dornu. Za každý poprvé sebraný Artefakt proto může

Pán Dornu ve svém následujícím tahu v souladu s pravidly pro vyvolávání nestvůr **vyvolat 1 silnou nestvůru navíc**.

Artefakty nepřidávají hrdinům žádné zvláštní schopnosti, nezáleží tedy na tom, které z nich hrdinové seberou.

13. Herní plán

Brána Osudu – Přes Bránu Osudu nelze procházet, ani se přes ni nedá teleportovat. Pokud se v tentýž okamžik ocitnou v Rituální místnosti (viz příloha Mapa Dornu) hrdinové, kteří u sebe mají dohromady alespoň tři Artefakty, Brána Osudu se na začátku následujícího tahu Pána Dornu otevře. Bránu Osudu nelze po otevření již nijak uzavřít a považuje se za samostatné pole.

Černá bažina – Kdekoliv v Černé bažině může Pán Dornu vyvolávat hermány, a to i na polích s Pokladem nebo Artefaktem. Hranice Černé bažiny jsou zvýrazněny v příloze Mapa Dornu. Jezírko uprostřed Černé bažiny, stromy i pahorky se počítají jako překážka.

Léčivé fontány – Pokud stojí hrdina na konci svého tahu na poli jedné ze dvou Léčivých fontán, vyléčí si až 2 životy. Na hrdinu stojícího na poli Léčivé fontány mohou nestvůry útočit bez omezení.

Městečko Argos – Jsou-li nějakí hrdinové na konci svého tahu ve městečku Argos, vyléčí místní ranhojič každému z nich až 2 životy. Městečko je jediným polem ve hře, na němž může být více hrdinů najednou.

Městečko Argos lze opustit pouze hlavní branou, přímo do Černé bažiny ani do Opuštěných dolů jít nelze.

Cesty – Nestvůry nemohou na kruhová pole okrové cesty vůbec vstoupit, ani na ně nemohou být nijak teleportovány. Hrdinové mohou z těchto polí útočit na nestvůry v dosahu, nestvůry na ně však nijak útočit nemohou.

Teleporty – Na herním plánu jsou dva Teleporty, jeden z Černé bažiny do Dornu (*T1 v příloze Mapa Dornu*) a druhý z Opuštěných dolů do Dornu (*T2 v příloze Mapa Dornu*). Teleportem mohou procházet hrdinové i nestvůry tam a zpět. Pole Teleportu se stejným znakem jsou považována za totožná, tj. hrdina stojící na poli s Teleportem je přítomen zároveň na obou polích plánu. Mohou na něj tedy současně útočit nestvůry z obou stran.

Po průchodu Teleportem se dá pokračovat v pohybu, případně útočit. Skrz Teleport se však nedá střílet, útočit píkou, sesílat kouzla, ani skrz něj neprochází účinek žádných předmětů či karet Požehnání.

Vědma – Stojí-li hrdina na konci svého tahu na kruhovém poli Cesty před chýší Vědmy, vyléčí mu Vědma až 2 životy. Přímo do chýše Vědmy vstoupit nelze.

14. Vítězství

Každá strana se může v beznadějně situaci vzdát. Hra tím končí vítězstvím druhé strany.

14.a Vítězství hrdinů

Hrdinové mohou zvítězit pouze tím, že přemohou samotného Pána Dornu. Ztratí-li Zorkal svůj poslední život (ne Kapku krve od hrdinů!), hra končí jeho porážkou.

Teprve pokud je Brána Osudu otevřena (viz 13. *Herní plán*), mohou hrdinové se Zorkalem bojovat přímo. Ten se pohybuje a útočí společně s nestvůrami a pro účely pravidel představuje jednu z nich.

14.b Vítězství Pána Dornu

Pán Dornu zvítězí úspěšným vyvoláním Finálního rituálu, který otevře průrvu do nitra země pod celým městečkem Argos. Aby se rituál podařil, musí být tři po sobě následující konce tahu Pána Dornu **centrální Rituální místnost** (viz příloha Mapa Dornu) **úplně zaplněna nestvůrami**. Složení nestvůr v místnosti může být v každém z těchto tří tahů různé. Pokud je na některém z polí místo nestvůry hrdina, rituál se také podaří.

Vyřadí-li Pán Dornu ze hry všechny hrdiny, hra také končí jeho vítězstvím. V takovém případě už mu totiž nikdo ve vyvolání Finálního rituálu nemůže zabránit.

15. Varianty pro pokročilejší hráče

Před hrou se hráči mohou dohodnout, že budou hrát s některým z těchto pravidel, která zvyšují variabilitu hry, ale výrazněji nevyhodňují ani jednu stranu.

15.a Náhodná skupina

Na začátku si hráči vylosují hrdiny náhodně.

15.b Chybějící Artefakt

Při přípravě hry se náhodně rozmístí žetony Artefaktů na modrá pole s runou rubem nahoru. Poté se otočí a Artefakt s obrázkem sekery se odstraní ze hry.

15.c Závaly

Při přípravě hry Pán Dornu umístí na herní plán dva Závaly, které se pro účely pravidel považují za překážky, tj. nelze přes ně útočit, kouzlit, ani projít nebo se přes ně teleportovat. Nejprve vylosuje ze šesti žetonů Závalu dva, které umístí na herní plán tak, aby číslo na žetonu Závalu odpovídalo číslu pole určeného pro Zával na herním plánu (*Z1–Z6 v příloze Mapa Dornu*). Závaly lze zničit, každý z nich má tři životy (položte na každý umístěný žeton další dva žetony Závalu a postupně je odebírejte). Je zranitelný všemi způsoby, jimiž lze zranit hrdiny či nestvůry. Nepůsobí na něj však účinky karet Požehnání a Rituálů a nelze je nijak přemístit. Ztratí-li Zával poslední život, je ze hry odstraněn. Žádnou zkušenost za jeho zničení hrdinové nezískávají.

15.d Taktika a úprk

Přijde-li hrdina na pole sousedící s nestvůrou, musí se zastavit a nemůže pokračovat v pohybu. Přijde-li nestvůra na pole sousedící s hrdinou, musí se zastavit a nemůže pokračovat v pohybu. Toto omezení neplatí pro hrdiny ani nestvůry mající schopnost volně procházet skrz pole obsazená jinými hrdiny či nestvůrami.

Pokud hrdina začíná svůj tah na poli sousedícím s nestvůrou, může buď bojovat dál anebo prchat. Pokud bojuje s nestvůrou, může se pohnout o 1 pole tak, aby s ní nepřestal sousedit. Prchne-li, nemusí se zastavovat na polích sousedících s nestvůrami, ale nemůže v tomto tahu používat předměty z Pokladů, útočit ani kouzlit. Pro nestvůry platí to samé, tj. pokud prchají od hrdiny, nemohou už v tomto tahu útočit.

15.e Reálný Den a Noc

Hráči se mohou dohodnout, že jak hrdinové, tak Pán Dornu mají na celý svůj tah předem určený časový limit v rozmezí 2–5 minut. Po uplynutí tohoto limitu začíná automaticky další tah druhé strany.

15.f Čtyři hrdinové

Hru lze hrát i se čtyřmi hrdiny. Zvyšte každému hrdinovi počáteční počet životů a počet životů na dalších úrovních o 1. Pán Dornu pak začíná hru pouze se zombii, krysou a kostlivcem, které na začátku umístí na černá pole. Na sesílání karet Rituálů a na postup na další úroveň potřebuje Pán Dornu vždy o jednu kapku krve více. Ostatní pravidla zůstávají stejná.

Autoři: Jan „Kerwil“ Daněk, Jiří „Amuril“ Daněk, Jan „Stryx“ Dřevíkovský, Filip Kozák, Jan „Alistair“ Kozák, Kryštof „Zorkal“ Kozák

Grafika: Jan „Stryx“ Dřevíkovský, Jana Šouflová, Tomáš „zelgaris“ Zahradníček

Poděkování: Almad, Aquila, Bouchi, Carcharias, Jonathan Franklin, Frogger, Jakub „Sulinar“ Hruška, Ondřej Kareš, Dagmar Kozáková, Kateřina „Eleanor“ Kozáková, Pan Miroslav, Nyx, Pieta, Rethon, Tomáš „Wiper“ Semenec, Adam „Taurus“ Šnobl, Tomucha, Vanaprastha

Mnoho doplňujících informací ke hře najdete na www.dorn.cz.