

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. Nedařleko 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. Zasluchl 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 a temný nekromant Zorkal, zvaný též Pán Dornu, s nestvůrami, které ovládá.

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 uskutečnit rituál otevírající průrvu do nitra země pod celým městečkem Argos. K tomu potřebuje shromáždit dostatečné množství nestvůr v Rituální místnosti. Pán Dornu může zvítězit i tím, že se mu podaří vyřadit ze hry všechny hrdiny, kteří by mu mohli jeho plán překazit.

2. Kompletace hry

Při prvním rozbalení krabice je třeba hru nejprve zkompletovat:

Figurky hrdinů a Zorkala – Na každý dřevěný špalíček nalepte 4 samolepky s obrázkem a jménem hrdiny nebo Zorkala tak, aby byly vždy stejné obrázky naproti sobě. Samolepky se jménem i s obrázkem hrdiny na jednom špalíčku musejí mít rámeček stejné barvy, takzvané osobní barvy hrdiny (viz příloha Popis karty hrdiny).

Žetony slabých nestvůr – Na hnědé žetony nalepte z jedné strany samolepky s hnědým okrajem. Pouze u nestvůr s otazníkem místo obličeje (hermani) nalepte naproti sobě samolepky s jednou a se dvěma lebkami.

Žetony silných nestvůr – Na rudé žetony nalepte oboustranně rudé kulaté samolepky, a to tak, že naproti sobě budou samolepky se stejným obrázkem, avšak na jedné straně s jednou lebkou a na druhé straně se dvěma lebkami (stejně jako v případě hermanů).

Žetony Artefaktů – Na modré žetony nalepte z jedné strany samolepky s modrým okrajem.

Žetony Pokladů – Na žluté žetony nalepte z jedné strany samolepky se žlutým okrajem.

Žetony Závalů – Na bílé žetony nalepte z jedné strany bíle olemované samolepky se závalem.

Žeton Dne a Noci – Samolepky se sluncem a měsícem (žlutý kruh a modrý půlkruh) nalepte naproti sobě na jeden bílý žeton.

3. Příprava hry

3.a Určení hrdinů a Pána Dornu

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

3.b Příprava herního plánu

Nejprve libovolně rozmístěte **6 žetonů Artefaktů** na **modrá pole se symbolem runy** na herním plánu (*pole s písmeny A v příloze Mapa Dornu*).

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

3.c Příprava hrdinů

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 **Kaerdraka, Chorose, Almanora, Ragnara a Eleanor**. Zkušenější hráči si mohou vybrat i některé z ostatních hrdinů, mezi než patří **Gor, Guelin, Riel a Vargen**. Na kartách jednotlivých hrdinů najdete jejich vlastnosti a zvláštní schopnosti (viz příloha Popis karty hrdiny).

Každý hrdina začíná hru na 1. úrovni. Úroveň hrdiny vyznačuje **bílý hrací kámen**, který na začátku hry umístěte 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. Hráči umístí figurky svých hrdinů do městečka Argos.

3.d Příprava Pána Dornu

Figurku Zorkala umístí hráč Pána Dornu na Zorkalův trůn do místnosti za Branou Osudu (viz příloha Mapa Dornu). Dále si ke kartě Zorkala, podobně jako hrdinové, umístí **4 zelené hrací kameny** představující počáteční i maximální počet Zorkalových životů. Bílý hrací kámen, který označuje aktuální úroveň, umístí na číslici 1 na kartě Zorkala.

Následně si hráč Pána Dornu náhodně vylosuje (například z kelímku nebo neprůhledného sáčku) **5 slabých nestvůr** a **1 silnou nestvůru** (viz příloha Lexikon nestvůr). Tyto nestvůry, které představují jeho počáteční armádu, pak rozmístí podle svého uvážení na 6 černých polí na herním plánu (*jsou označena písmenem N v příloze Mapa Dornu*). Všechny silné nestvůry a hermani začínají hru se dvěma životy, tj. otočené samolepkou se dvěma lebkami nahoru.

V prvním tahu je Den. Hráč Pána Dornu proto umístí do záhlaví svého trůnu **žeton Dne a Noci** obrázkem slunce (Den) nahoru. Tento žeton pak otočí vždy **na konci svého tahu**, čímž zároveň signalizuje hrdinům, že mohou začít hrát.

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

4. Průběh hry

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:

1. možnost použít jednu z karet Rituálů za nashromážděné Kapky krve (viz 5. Karty Rituálů)
2. vyvolávání nestvůr, jejich počet závisí na tom, jestli je Den nebo Noc (viz 7. Vyvolávání nestvůr)
3. pohyb všech nestvůr (viz 8. Pohyb)
4. útok všech nestvůr (viz 9.b Útok nestvůr)
5. 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.

B) Tah hrdinů:

1. možnost každého hrdiny použít kartu Požehnání (viz 6. Karty Požehnání)
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 – ve městěčku 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 abecedně podle jmen hrdinů.

5. Karty Rituálů

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

Karty Rituálů jsou pouze na jedno použití a jejich účinky se projeví pouze v tom tahu, ve kterém jsou zahrány, pokud u daného Rituálu není přímo napsáno, že působí až do konce hry.

Pokud Zorkal zahraje všech šest karet Rituálů, může poté v každém tahu při vyvolávání nestvůr použít 4 Kapky krve a vyvolat tak 1 silnou nestvůru navíc.

6. Karty Požehnání

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

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.

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

Pokud vyvolává **slabé nestvůry**, může si Pán Dornu určit jejich druh. **Obří krysy** se vždy umístí do Stok, **kostlivci s píkou** do Krypty, **zombie** na Hřbitov a **hermani** do Černé bažiny (viz příloha Mapa Dornu). Konkrétní pole, kde se na těchto místech nestvůra objeví, si vybere Pán Dornu. Hermani se nesmějí objevit na polích přímo sousedících s některým hrdinou, ostatní nestvůry ano. Na polích, která jsou obsazena nestvůrami nebo hrdiny, nemohou být nové nestvůry vyvolány. Pokud Pán Dornu už nemá v zásobě žetony některého druhu nestvůr, musí vyvolávat nestvůry jiné.

Silné nestvůry (upír, mumie, duch, gorgona) musejí být vyvolány vždy v **Temném chrámu** (viz příloha Mapa Dornu). Pán Dornu si nemůže přímo vybrat, jakou ze čtyř druhů silných nestvůr vyvolá, tj. pokaždé si ji náhodně vylosuje. Konkrétní pole, na kterém se v Temném chrámu nestvůra objeví, si vybere Pán Dornu.

Hermani a silné nestvůry vstupují do hry vždy se dvěma životy, tj. otočení samolepkou 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.

8. Pohyb

Všichni hrdinové i všechny nestvůry se ve svém tahu pohybují v libovolném pořadí maximálně o tolik polí, kolik je uvedeno na jejich kartě, respektive v Lexikonu nestvůr. Nemusejí se ale také pohnout vůbec. 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 okrových cestách s kulatými poli. Ani tam se však nemůže zastavit víc hrdinů na stejném poli.

Na pole, na kterých jsou vyvolávány nestvůry, i na pole, kde jsou umístěny Zorkalovy počáteční nestvůry, lze vstupovat. Stoky se počítají jako tři vedle sebe ležící čtvercová pole. Hrdinové i nestvůry mohou vstupovat na pole s Pokladem či Artefaktem i do Léčivé fontány.

Nestvůry nemohou vstoupit na okrové cesty s kruhovými poli (jedno takové pole se nachází i před Vědmou). Hrdinové, nestvůry ani Zorkal **nemohou procházet přes Bránu Osudu**, dokud není otevřena.

Pro všechna kouzla, schopnosti, Požehnání a předměty, 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). Nestvůry navíc nemohou být teleportovány na pole, kam nesmějí vstoupit.

9. Boj

9.a Útok hrdinů

Nachází-li se hrdina na poli sousedícím s nestvůrou, může na ni zaútočit, tj. použít 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 ve svém tahu posílit 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 nestvěru nebo hermana zabije a hrdina si může příslušný žeton nestvůry ponechat pro účely postupu na další úroveň (viz 10. Postup na další úroveň).

Hrdinové, kteří stojí na kruhových polích okrové cesty, mohou útočit, kouzlit i střílet na nestvěru v dosahu.

9.b Útok nestvůr

Nachází-li se nestvěra na poli sousedícím s hrdinou, může na něj zaútočit. **Každý hrdina dokáže na rozdíl od nestvůr v každém tahu Zorkala vykryt jeden útok.** Každý další nevykrytý útok zraní hrdinu za 1 život. Poté, co je určeno, kolik útoků na něj směřuje, se hrdina může rozhodnout, který z útoků nestvůr vykryje.

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

Jedna útočící slabá nestvěra tedy hrdinu nijak nezraní. Dvě současně útočící slabé nestvěry zpravidla zraní hrdinu za jeden život. Tři současně útočící slabé nestvěry ho zraní za dva životy. Upír útočící spolu se slabou nestvěrou zraní hrdinu za 2 životy. Současně útočící upír s mumií pak zraní hrdinu za 3 životy (konkrétní situace viz příloha Příklady ze hry).

Nestvěry nemohou nijak útočit (ani píkou či střelbou) na hrdiny, kteří stojí na kruhových polích okrové cesty.

9.c Střelba

Někteří hrdinové a nestvěry mohou střílet. Střelecký útok probíhá úplně stejně jako útok normální, pouze je možné ho vést i na dálku. Střílet lze i na sousední pole. Vzdálenost se počítá po trase, kterou by střelec musel projít. Hrdinové mohou střílet přes další hrdiny, ale ne přes nestvěry. Nestvěry mohou střílet přes jiné nestvěry, 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 hráč střelce přímou linku z libovolné části pole, na kterém střelec 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 nestvěry bojují píkou. Píkou lze zpravidla útočit pouze na vzdálenost 2 polí. Pokud spolu čtvercová pole sousedí diagonálně (pouze přes roh), útok píkou je možný, vzdálenost se pak počítá jako 2 pole. Přes překážky se útočit nedá, pro útoky píkou platí v tomto ohledu stejná pravidla jako pro střelbu.

Hrdina může píkou útočit i přes dalšího hrdinu, avšak ne přes nestvěru. Stejně tak může nestvěra s píkou útočit i přes další nestvěru, avšak ne přes hrdinu (viz příloha Příklady ze hry).

9.e Magie

Někteří hrdinové při útoku kouzlí, tj. používají schopnosti, u nichž je uvedena hvězda (kouzla). Mohou použít tolik kouzel, kolik mají na dané úrovni útoků. **Při seslání obtížnějších kouzel ztrácejí 1 život kvůli vyčerpání.** Tato ztráta života se počítá jako zranění, tj. Kapka krve se odevzdá Pánovi Dornu.

Kouzla lze sesílat i za roh. Stačí tedy, když je nestvěra v dosahu kouzla. Dosah se počítá jako vzdálenost, kterou by hrdina musel projít, tj. nelze ji počítat přes zeď nebo jinou překážku. Kouzla lze sesílat přes další hrdiny, ale ne přes nestvěry (viz příloha Příklady ze hry).

9.f Kapky krve

Přijde-li hrdina jakýmkoliv způsobem o jeden nebo více životů, odevzdá odpovídající počet Kapek krve Zorkalovi. Ten je může na začátku svého tahu využít na seslání jednoho z Rituálů. Použité Kapky krve odevzdá zpět do zásoby. Zorkalovy vlastní ži-

voty se pro seslání Rituálů nedají použít. Zorkal se také nemůže Kapkami krve od hrdinů nijak sám léčit. Zorkal 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 jeho žeton na pole, kde hrdina padl. Takový Artefakt může následně jiný hrdina sebrat, aniž se tak vyvolá silná nestvěra navíc (viz 12. Artefakty).

10. Postup na další úroveň

Každý hrdina si ponechává žetony nestvůr, které porazil. Slabá nestvěra se počítá za 1, silná za 2 body zkušenosti. Za zranění (otočení) silné nestvěry nebo hermana nezískává hrdina žádnou zkušenost, její žeton získává až ten hrdina, který jí způsobil poslední zranění. Pokud hrdina zabije nestvěru pomocí Požehnutí nebo předmětu z Pokladu, stejně si její žeton ponechá pro účely postupu na úroveň.

Nashromáždí-li hrdina žetony nestvůr představující **5 bodů zkušenosti**, na konci svého tahu odevzdá Zorkalovi do zásoby tyto žetony nestvůr 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.

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 vyšší maximální počet životů, zvýší se mu o jedna i jejich aktuální počet (jako by 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.

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 někdy objeví užitečné předměty, ale může se vedle něj také vypořit nestvěra. Jakmile je karta Pokladu vylosována, žeton symbolizující Poklad je z tohoto pole odstraněn. Další Poklad už na tomto poli nalézt nelze. Nestvěry nemohou Poklady sbírat ani přenášet.

Je-li na kartě Pokladu předmět, ponechá si hrdina kartu u sebe tak, aby ji ostatní hráči i Zorkal viděli. V jednom tahu může každý hrdina použít pouze jeden předmět. **Všechny předměty jsou na jedno použití.** Pokud stojí hrdinové na sousedních polích, mohou si předměty mezi sebou 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. Nestvěry nemohou Artefakty sbírat ani přenášet.

Sebráním některého z Artefaktů se naruší magická rovnováha uvnitř Dornu. Za každý sebraný Artefakt proto může Pán Dornu ve svém následujícím tahu v souladu s pravidly pro vyvolávání nestvůr **vyvolat 1 silnou nestvěru 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 nijak uzavřít.

Černá bažina – Kdekoliv v Černé bažině může Pán Dornu vyvolávat hermany, 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.

Okrové 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 ale 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 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 před chýší Vědmy, vyléčí mu Vědma až 2 životy. Pro toto pole platí stejná pravidla jako pro kruhová pole okrové cesty.

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) zcela zaplněna nestvůrami (je jich potřeba 19). Složení skupiny nestvůr v místnosti může být v každém z těchto tří tahů jiné. 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 nezvyšují 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, lze je však zničit. Nejprve vylosuje ze šesti žetonů Záválu dva, které umístí na herní plán tak, aby číslo na žetonu Záválu odpovídalo číslu pole určeného pro Závál na herním plánu (Z1–Z6 v příloze Mapa Dornu). Závál má tři životy (položte na každý umístěný žeton další dva žetony Záválu a postupně je odeberte). Je zranitelný všemi způsoby, jimiž lze zranit hrdiny či nestvůry. Nepůsobí na něj však účinky karet Požehnání a Rituálů. Ztratí-li Závál 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 nebo nestvůrami.

Pokud hrdina začíná svůj tah na poli sousedícím s nestvůrou, může buď bojovat dál anebo prchat. 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 Zorkal 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 třemi slabými nestvůrami, které si vylosuje a umístí na některé z černých polí. 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 Daněk, Jan „Stryx“ Dřevíkovský, Filip Kozák, Jan „Alistair“ Kozák, Kryštof „Zorkal“ Kozák

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

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

Časté dotazy k pravidlům a spoustu doplňujících informací ke hře najdete na www.dorn.cz.