

DORN

PRAVIDLA HRY

Městečko Argos se po porážce nekromanta Zorkala těšilo zaslouženému klidu. Černý pramen Zla skrytý v hlubinách podzemního Dornu však nebyl zdaleka zastaven. Jednoho zimního úplňku povstal k životu nový Pán Dornu, děsivý Kostěj. Neskrývá se v temnotě za svojí nemrtvojní vojí, ale kráčí v jejich čele, neznaje strach, jako pochmurný žnec s kosou, jež požívá duše lidí i elfů. Kostěj ovládl smrt samotnou: mnoho hrdinů se s ním utkalo a zničilo jeho tělesnou schránku, ale on přesto vždy následující noci znovu povstal, aby vedl své démonické služebníky. Tajemství jeho nesmrtnosti se skrývá v jeho srdci, jež si vyrvál z těla a ukryl je do tajemného vejce za Bránu Osudu, na prastarý trůn Pánů Dornu. Den zkázy se chýlí! Osud Argosu je v rukou hrstky statečných, kteří se musí vypravit do nitra Dornu a prokletý thukot Kostějova srdce provždy umlčet.

1. Herní materiál

Toto rozšíření obsahuje:

- 6 karet hrdinů, 3 karty totemů, 1 kartu Kostěje
- 10 plastových podstavečků
- 10 kartónových figurek
- 12 karet Temných úkolů, 12 karet Hrdinských úkolů
- 12 karet Pokladů, 6 karet Artefaktů
- 3 karty Rituálů, 3 karty Požehnání
- 16 žetonů slabých nestvůr
- 8 žetonů silných nestvůr
- 2 žetony démonů, 1 žeton Vejce
- 8 pomocných žetonů
- 15 skleněných hracích kamenů
- 1 Pravidla rozšíření
- 1 Lexikon nestvůr

2. Rozdíly oproti základní verzi Dornu

Až na následující úpravy a doplňky zůstávají všechna pravidla základní verze v platnosti.

3. Začátek hry

Na začátku hry rozmístí Pán Dornu na černá pole 1 náhodně vylosovanou silnou nestvůru, 1 zombii, 1 kostlivce, 1 obří krysu, 1 fantóma a 1 stín. Figurku Kostěje umístí na libovolné pole v Temném chrámu. Místo Zorkala se na Zorkalův trůn umístí žeton Vejce. Hráči hrdinů mají na výběr ze šesti nových postav.

4. *Nové Poklady, Požehnání a Rituály*


Karty nových Pokladů, Požehnání a Rituálů se zamíchají mezi karty ze základní verze.

5. *Úkoly*

Po rozestavení nestvůr si Pán Dornu vylosuje 4 ze 12 Temných úkolů, které uchová před hrdiny v tajnosti. Každý hrdina si vylosuje 1 Hrdinský úkol, který hráč uchová před ostatními v tajnosti. Po splnění Úkolu se karta odkryje, ihned vyhodnotí a odloží. Hráč si může sám vybrat odměnu za splnění úkolu.

5. *Průběh hry*


Pokud se ve fázi konce tahu odehrává více událostí, hráč si může vybrat jejich pořadí.

Poslední  nelze použít na sesílání kouzel či používání předmětů.

6. *Obsazená pole*

Má-li se nestvůra objevit na poli, které je obsazené, pak se taková nestvůra bez náhrady neobjeví.

7. *Démoni*

Démoni se pro účely pravidel považují za nestvůry. V každé fázi útoku hrdinů mohou vykrýt jeden jejich útok. Nepůsobí na ně však účinky karet Požehnání, kouzel a předmětů z Pokladů, kde není výslovně uvedena ztráta . Schopnosti Artefaktů jsou proti démonům účinné. Pro účely plnění Temných úkolů se považují za silné nestvůry. Démona lze vyvolat do Rituální místnosti ve fázi vyvolávání nestvůr místo tří slabých nestvůr. Za zabití démona získá hrdina 2 body zkušenosti, není-li uvedeno jinak.

8. *Kostěj*

Kostěj se považuje za démona, pouze nemůže být vyvolán standardním způsobem. Je-li zabit, pak se v Noci ve fázi vyvolávání objeví na libovolném volném poli v Temném chrámu, a to na stejné úrovni, na které byl v okamžiku smrti. I když je Kostěj zabit, může díky síle Vejce vyvolávat nestvůry. Kostěj postupuje na úroveň stejným způsobem jako Zorkal. Za zabití Kostěje hrdina dostane tolik bodů zkušenosti, na kolikáté je Kostěj úrovni. Pokud nejsou v Temném chrámu volná alespoň dvě pole, Kostěj se objeví na libovolném volném poli v Rituální místnosti.

9. *Totemy*

Pán Dornu může stavět totemy. Totem se dá vztyčit ve fázi konce tahu Pána Dornu obětováním jedné ze dvou sousedících nestvůr a zaplacením 1 Kapky

krve. Může být postaven pouze ve vzdálenosti nejméně pěti polí od Rituální místnosti a zároveň od Temného chrámu. Totem se objeví na místě obětované nestvůry.

Pokud je totem zničen, nelze znovu postavit totem stejného druhu. Totem se považuje za démona, nemůže se ale nijak pohybovat ani nemůže být nijak přemístěn. Za zničení totemu hrdina dostane tolik Bodů zkušenosti, na kolikáté je totem úrovni.

Ve fázi konce tahu Pána Dornu může totem postoupit o jednu úroveň. Postup na druhou úroveň stojí 2 Kapky krve, postup na třetí úroveň pak další 3 Kapky krve. V jednom tahu Pána Dornu je možné ve fázi konce tahu postavit totem a rovnou s ním postoupit o jednu úroveň.

K označení životů a úrovně totemů použijte červené a bílé skleněné kameny.

10. Body zkušenosti

Když hrdina získá bod zkušenosti, vybere si pro jeho označení žeton libovolně slabé nestvůry ze zásoby. Nejsou-li v zásobě nestvůry určitého typu, Pán Dornu může vyměnit žeton na hráčové deníku za jiný. Pán Dornu může vyvolat a ovládat maximálně 8 slabých nestvůr jednoho druhu, 4 silné nestvůry jednoho druhu a 2 standardní demony. Při nedostatku žetonů (například kvůli Cedrikovu vyvolání Přítele) použijte místo žetonu nestvůry pomocný žeton.

11. Přítel

Pokud hrdina získá Přítele, ten má charakteristiky nestvůry, ale počítá se pro účely útoku nestvůr, Rituálů, Úkolů nebo účinků kouzel, předmětů či Artefaktů jako jeden z hrdinů, kterého ovládá ten, kdo ho vyvolal či získal. Pod žeton Přítele se umístí pomocný žeton.

Přítel nemůže být vyvolán na pole, kam nesmí vstoupit nestvůry. Pohybuje se a útočí spolu s hrdiny. Právě vyvolaný Přítel může ihned útočit. Přítel nemůže sbírat Poklady ani Artefakty ani je mít u sebe, též nemůže vstoupit na pole Cesty. Pokud hrdina použije Požehnání, to se nevztahuje na Přátele, které ovládá. Rituály ovlivňující vlastnosti nestvůr nemají na Přátele žádný vliv.

Za zničení Přítele nezískává Pán Dornu Kapku krve ani hrdinové zkušenost. Pokud Přítel zabije nestvůru, získává za ni zkušenost ten, kdo ho ovládá. Pokud ovládající zemře nebo získá nového Přítele, předchozí Přítel zmizí, není-li řečeno jinak.

12. Ovládnutí mysli a Iluzorní obraz

Při použití Iluzorního obrazu i Ovládnutí mysli lze využít jakoukoliv nestvůru v dosahu, hrdina na ní nemusí vidět. Pokud se daná nestvůra nemůže hýbat ani útočit, její stav se nezmění.


Použije-li hrdina na nestvůru Ovládnutí myslí, má nestvůra po dobu ovládnutí vlastnosti jako Přítel. Pod žeton ovládnuté nestvůry se umístí pomocný žeton. Pokud ovládnutá nestvůra zabije jinou nestvůru, získá za ni hrdina body zkušenosti.

Ovládnutí skončí, kdykoliv si to hrdina bude přát, pokud je hrdina nebo nestvůra zabita, nebo pokud hrdina ovládne jinou nestvůru. Může-li hrdina ovládat zároveň dvě slabé nestvůry a ovládne další nestvůru, může si vybrat, kterou ze dvou původních ovládat přestane.

13. *Artefakty*

Pokud hrdina sebere jeden z Artefaktů, vezme si odpovídající kartu Artefaktu. Schopnosti Artefaktů lze použít pouze pokud je Den.

14. *Vítězství hrdinů*

Po otevření Brány Osudu je třeba zabít Vejce. Vejce se pro účely pravidel počítá jako totem, který má 1 . Zabitím Vejce hra končí vítězstvím hrdinů.

15. *Vítězství Kostěje*

K vítězství ve hře potřebuje Kostěj buď zabít všechny hrdiny, nebo vyvolat Finální rituál. K vyvolání Finálního rituálu musí na začátku Kostějova tahu na všech polích Krypty, Hřbitova a Temného chrámu stát nestvůra nebo hrdina. Pokud se to podaří, jeho Vejce se přenesou do Pekelných astrálních plání, kde jej hrdinové nemohou nijak zničit, a Kostěj tak vyhrává hru.

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

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

Zvláštní poděkování: Jonathan Franklin, Carcharias, Rethon

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