



# DRÖK BORGEN

## Återväckt



## Introduktion

För varje ny berättelse om artefakter, guld och ädla stenar tändes hoppet bland åhörarna i värdshus och tavernor över hela landet. Girighet och vin eldade på modet, och tanken på Drakborgens rikedomar fick många äventyrare att ställa kosan dit. Ett fåtal lyckliga hade ju faktiskt lyckats ta sig ut med både liv och skatter i behåll! Att dessa dristiga män och kvinnor ofta inte stod att känna igen efteråt var inget som stoppade värdshusbordens hjältedrömmar.

Med tiden kom Ath Ungol att fyllas inte bara av skatter, utan även av kvarlevorna från de hjältar som aldrig kom ut. Berättelserna om fallna krigare, med ränslor fyllda av rikedomar de aldrig fick någon glädje av, blev minst lika populära som de om själva skattkammaren.

Men det som sover ska en gång vakna. Det som slumrat i tusen år har kanske rentav fallit i glömska, men den ökade aktiviteten runt Drakborgen riskerar att åter väcka det. På senare tid har det från borgen hörts dova skrik om natten, och inte från de plågade själar som gett

sig in för att finna skattkammaren – utan från något annat.

Längst ner, i själva fundamentet för vår värld, är det något eller någon som långsamt vaknar.

Borde vi ha lämnat Drakborgen ifred? Har de tappra hjältarnas girighet väckt något som aldrig borde fått vakna?

## **Innehåll**

*Drakborgen Återväckt* innehåller följande:

- ◆ 1 regelhäfte
- ◆ 50 kort, bestående av:
  - 6 rumskort
  - 2 dörrkort
  - 6 kistkort
  - 3 sökningskort
  - 4 rumsletningskort
  - 18 underjordskort
  - 9 amulettkort
  - 2 kort med magiska ringar

## Spelöversikt

Det bästa ur *Drakborgen Återväckt* (hädanefter kallad *Drakborgen Återväckt*) är den tredje expansionen till nyutgåvan av *Drakborgen* (Fandrake, 2021). Denna expansion utökar spelet med 50 nya kort och en utbyggnad av underjorden.

*Drakborgen Återväckt* bygger på en inofficiell spelvariant av *Drakborgen* som också kallades *Drakborgen Återväckt* och som 2010 släpptes i en uppsättning med 312 nytryckta kort av Simon Lundström och Erik Zetterberg.

Den här expansionen förutsätter grundläggande kunskap om reglerna till *Drakborgen* samt expansionen *Drakborgen II* (och helst även *Drakborgen III*).

De nya korten har instruktioner som förklarar det mesta varje spelare behöver veta, men i detta häfte finns några förtydliganden kring situationer som kan uppstå.

Som bas för *Drakborgen Återväckt* ligger grundspelet och *Drakborgen II*. Alla originalhjältar från grundspelet och tidigare expansioner fungerar givetvis även med *Drakborgen Återväckt*.

Denna expansion kräver dock underjordsreglerna i *Drakborgen II* för att fungera fullt ut.

## **Hur skilja expansioner och grundspel åt?**

När kort från *Drakborgen Återväckt* väl blandats med grundspelets och tidigare expansioner kan det vara svårt att åter dela upp dem, ifall du skulle vilja det. Därför är alla kort som tillhör expansionen *Drakborgen Återväckt* tydligt märkta med en expansionssymbol som skiljer dem från de som hör till grundspelet och andra *Drakborgen*-expansioner.



*Drakborgen  
Återväckt*

# De nya korten

De nya korten i *Drakborgen Återväckt* blandas in i sina respektive högar.

## RUMSKORT

I *Drakborgen Återväckt* medföljer 6 nya RUMSKORT som blandas in i den befintliga korthögen. Samtliga dessa kort ändrar reglerna för hur *jättespindlar* fungerar (se "Så fungerar jättespindlar i *Drakborgen Återväckt*" på sidan 10).

Om du använder dig av dessa nya RUMSKORT bör du sortera ut följande kort från *Drakborgens* grundspel:

- ♦ 3 "Jättespindel"



## UNDERJORDSKORT

I *Drakborgen Återväckt* medföljer 18 nya UNDERJORDSKORT (se "Underjorden" på sidan 28 i regelhäftet) som blandas in i den befintliga korthögen. Totalt antal UNDERJORDSKORT ska då vara 50.

Underjorden är i *Drakborgen Återväckt* betydligt mer farofylld än i *Drakborgen II*. Å andra sidan finns också fler belöningar.

## ÖVRIGA KORT

I *Drakborgen Återväckt* medföljer även: 2 DÖRRKORT, 6 KISTKORT, 3 SÖKNINGSKORT, 4 RUMSLETNINGSKORT, 9 AMULETTKORT och 2 MAGISKA RINGAR.

Dessa blandas in i respektive korthögar från Drakborgens grundspel. Inga kort behöver sorteras ut för balansens skull.

## Så fungerar nycklar

I en del kistor i Drakborgen går det att finna nycklar, eller rentav nyckelknippor.

Båda dessa kort går under klassificeringen *nyckel*, vilket är ett *föremål* som kan låta en hjälte passera genom dörrar (se "Passera genom dörrar" på sidan 8 i regelhäftet) utan att först behöva ta ett DÖRRKORT.

För att kunna passera genom en dörr med hjälp av en *nyckel* krävs ett framgångsrikt slag med **T6**, enligt kortets instruktioner.

Om spelaren misslyckas med sitt slag får denne (men *måste* inte) efteråt ta ett DÖRRKORT som vanligt i samma drag. Skulle spelaren däremot välja att först ta ett DÖRRKORT, och dess instruktioner innebär att dörren inte kan passeras, är draget över.

En *nyckel* förbrukas inte, utan kan öppna även andra dörrar i kommande drag. Varje *nyckel* tillåter dock endast ett försök per dörr.



En hjälte kan bära på flera olika *nycklar* och kan prova dem alla, en efter en och i samma drag.

En *nyckel* kan inte användas för att passera ett fällgaller.



## Så fungerar jättespindlar

I *Drakborgens* grundspel är *jättespindlar* ett slags *monster* som alltid anfaller en hjälte.

I *Drakborgen Återväckt* anfaller *jättespindlar* inte, och de kan heller inte anfallas. Istället placeras monsterpjäsen *Jättespindel* (som medföljer *Drakborgen III*) på spelplanen.

Där sitter *spindeln* i ett hörn och väntar till dess en eller flera hjältar fastnat i ett *spindelnät* och misslyckats med att ta sig loss – först då rör de på sig.

Skulle alla *jättespindlar* redan vara utplacerade ignoreras kortet helt.

Ett *spindelnät* markeras antingen med en rumsbricka från *Drakborgen II* eller en golvbricka (se "Vad är en särskild plats?" på sidan 35 i regelhäftet) från *Drakborgen III*.

Om en eller flera *jättespindlar* når fram till en hjälte som fortfarande sitter fast i ett *spindelnät* blir hjälten skoningslöst uppäten.

Skulle en *spindel* komma fram till en hjälte som lyckats ta sig loss stannar den på stället och sitter åter blickstill.



## Så fungerar spindelnät

Ett *spindelnät* (oavsett om det är en rumsbricka eller golvbricka) har i *Drakborgen* Återväckt följande instruktioner och effekter:

Du har fastnat och får inte förflytta dig igen förrän du lyckats ta dig loss. Ditt drag är över.

I ditt nästa drag: slå SF med **T12** för att gå tillbaka (om möjligt). Eller slå SF med **T12** två gånger i rad för att passera (båda måste lyckas). Välj vilket innan du slår: om du påbörjat ett försök att passera kan du inte längre gå tillbaka.

**Misslyckande:** du sitter fortfarande fast och måste slå samma egenskapsslag i varje nytt drag till dess du lyckas.

För varje misslyckande flyttar alla *spindlar* på spelplanen ett steg (över tom ruta) eller två steg (över uppvända rumsbrickor) mot närmaste fastnad hjältefigur.

Om *spindeln* måste passera ett eller flera *hinder* (förutom Spindelnät) kan den bara flytta ett steg.

Du kan inte leta i ett rum med *spindelnät*.

*Spindelnät* räknas som ett *hinder*.



# Alternativ Trolldomsbok

- 1** Du teleporteras till en annan dimension. Ditt nya liv börjar. Ditt liv här är över. Ja, du är död.
- 2** Du åkallar en ond liten demon som sjunger högljutt och väcker draken.
- 3** Du teleporteras rakt nedåt. Bestäm ditt läge och förflytta dig i underjorden i ditt nästa drag. Om du redan står i underjorden dör du.
- 4** Du åkallar borgens alla spindlar. Varje tornrum räknas nu som rumsbrickan Spindelnet, vilket alla måste ta sig genom för att komma ut.
- 5** Du byter skepnad. Välj en ny hjälte på måfå, men behåll alla kort och din nuvarande KP.
- 6** Du åkallar Trollkarlens förbannelse. Slå **T6** och vrid alla Korridorer medsols. 1-2: 90°, 3-4: 180° och 5-6: 270°.

- 7** Du åkallar en husmus som blir din vän (hitta en lämplig spelpjäs). Han förflyttar sig på egen hand, exakt som katten Buster (från Drakborgen III), men har i övrigt inga andra effekter. Om Buster och musen möts i samma rum dör husmusen omedelbart.
- 8** Ur boken faller en vacker ring. Ta 2 MAGISKA RINGAR på måfå, behåll en och släng den andra.
- 9** Du förskjuter tiden själv. Solens gång hoppar omedelbart **T6** steg tillbaka.
- 10** Du får klarsyn. Du får hädanefter ta två RUMSLETNINGSKORT och fyra SKATTKORT, behåll ett respektive två och släng resten.
- 11** Du helas fullständigt från alla skador. Du blir också av med alla effekter som orsakats av förbannelser eller gift.
- 12** Du teleporteras ut ur Drakborgen, helt oskadd. Men du får bara behålla upp till två skatter.

## Alternativ Dryckestabell

- 1** Dödligt gift, du dör omedelbart.
- 2** Kraftigt gift, halvera din KP (avrunda nedåt).
- 3** Gift, minska din KP med 2.
- 4** Förvirringsdryck, låt slumpen (kom överens om en metod) avgöra din hjältes förflyttning i detta drag.
- 5** Förblamningsdryck, stå över detta och hela nästa drag.
- 6** Osynlighetsdryck, du är osynlig och kan ignorera alla möten med monster (ej svartalv) i tre drag.
- 7** Styrkedryck, öka din SF med 1.
- 8** Turdryck, öka din TF med 1.
- 9** Smidighetsdryck, öka din VF med 1.
- 10** Helande dryck, du helar 4 KP.
- 11** Kraftigt helande dryck, du helar 6 KP.
- 12** Hjältdryck, du helar till ditt startvärde.