



DRAC BORGEN

Regler

Drakborgen

Legenden om Drakborgen

"Hur Trollkarlen gjorde vet ingen; men från bergstoppen under Ath Ungol och nedåt, djupt in i mörkret under vår egen värld, sägs det, leder ett nätverk av sprickor och gångar och förbindelseleder till andra världar som det aldrig var gudarnas mening att vi skulle nå. På något sätt lyckades dock T'siraman Trollkarlen öppna tillräckligt många av dessa passager för att finna vad han sökte ... och upp ur Världsdjupen steg en varelse som aldrig tidigare skådats här – en varelse som förkroppsligade såväl de gamla legenderna som människosläktets värsta mardrömmar: en drake, fruktansvärd att skåda.

Men även andra varelser kom upp till ytan vid Ath Ungol, eller Drakborgen som den började kallas i folkmun, och släpptes lösa genom T'siramans oerhörda brott mot gudarnas Befallningar: orcher, och så några andra ännu mer skrämmande varelser – nattlevande styggelser som jag inte vill besudla detta mitt brev genom att ytterligare beskriva. I ett slag hade T'siraman förändrat vår värld.

Förvisso var vi redan tidigare inte ensamma: bergstroll finns som du vet uppe i norr men undviker mestadels oss människor; och om svartalverna berättas att de en gång, långt borta i öster, för många tidsåldrar sedan, hade sitt eget rike men att det till sist gick under efter krigen mot människorna.

Inget kan förringa T'siramans brott; inte ens nu, mer än ett årtusende senare. Vad han gjorde var fasansfullt, och kanske straffade gudarna honom för detta; men om det ska jag snart återkomma."

Fritt ur Berins berättelse

Introduktion

För länge sedan, i De mörka tidsåldrarna, härskade T'siraman Trollkarlen. Hans makt var enorm, men han utplundrade landet: omätliga var de rikedomar som hans fogdar lät forsla från fjärran länder.

Ett årtusende har gått sedan T'siramans rike föll samman. Men kvar står Drakborgen, en gång hjärtat i hans välde, en mörk och hotande, närmast ointaglig fästning uppe på bergstoppen. I byarna i dalen berättas om de sagolika guldskatterna inne i Drakborgen – men också om de monster och djävulska fällor som vaktar rikedomarna, och om de hjältar som tagit sig in, men som aldrig återvänt.

Du har bestämt dig för att trotsa farorna i vetskap om att skulle du överleva och lyckas, skulle guldets göra mycket för att lindra nöden i din hemtrakt. Nu står du här, i det blodröda gryningsljuset nedanför Drakborgens skräckinjagande fasad, redo att gå in. Du vet att före solnedgången måste du vara ute igen, för ingen mänsklig varelse kan överleva natten därinne. Och du vet också att den här dagen kan bli den sista i ditt liv.

Spelöversikt

Drakborgen är ett spel med motiv från mytens världar, jämförbart med J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard eller J.K. Rowling. I Drakborgen iklär sig två till fyra spelare rollen av en orädd hjälte som tar sig an den legendomsusade och skräckinjagande fästning som egentligen heter Ath Ungol, men som oftast kallas Drakborgen.

Under spelets gång upptäcker hjältarna mystiska rum och utmanar fruktansvärda varelser för att finna det som döljer sig djupt inne i mörkret. Den hjälte som lyckas ta sig ända in till skattkammaren i Drakborgens mitt får möjlighet att ta för sig av de omätliga rikedomarna. Det är dock bäst att vara försiktig för att inte väcka den väldiga drake som slumrar här på en bädd av guldmynt. Giriga hjältar som stannar kvar för länge riskerar att råka ut för hennes vrede. Hon är inte särskilt förtjust i tjuvar.

För att ha någon nytta av de upphittade skatterna måste varje hjälte hinna ut ur Drakborgen innan solen går ner. Vilka fasor en natt innanför Drakborgens murar innebär vet inte en levande själ. Ingen har nämligen överlevt för att berätta om det ...

Spelarnas mål

Spelarnas uppgift är låta sina hjältar leta sig fram till skattkammaren i mitten av Drakborgen, och ta sig ut igen – men de har bara ett visst antal drag på sig. I deras väg kommer Drakborgen att ställa allt den mäktar med: monster, fällor, rum och korridorer som spärrar vägen, och inte minst draken som vaktar skatterna. Skattkammaren innehåller de största skatterna, men hjältarna kan även hitta värdesaker på andra platser i Drakborgen.

För att komma ut måste en hjälte ta sig till ett av de tornrum som finns i varje hörn av borgen. Den hjälte som kommer ut med skatter och värdesaker av högst värde vinner spelet.

Ibland överlever ingen av hjältarna. Då förlorar samtliga spelare, och Drakborgen har vunnit. Kvar finns bara de sorgsna oden barderna sjunger till åminnelse av de hjältar som aldrig återvänt.

Hur skilja expansioner och grundspel åt?

När kort och rumsbrickor från *Drakborgen II* (se sidan 17) och *Drakborgen III* (se sidan 31) väl blandats med grundspelets kan det vara svårt att åter dela upp dem, ifall du skulle vilja det. Därför är alla kort och rumsbrickor som tillhör expansionerna tydligt märkta med en expansionssymbol som skiljer dem från de som hör till grundspelet och andra Drakborgen-expansioner.



Drakborgen II



Drakborgen III

Innehåll

Drakborgen innehåller följande komponenter:

- Detta regelhäfte
- 1 spelplan
- 8 hjältefigurer (4 manliga och 4 kvinnliga)
- 21 plastfötter
- 4 hjältebrickor (1 hjälte på varje sida)
- 254 kort, bestående av:
 - 84 rumskort
 - 8 drakkort
 - 32 skattkort
 - 15 fällkort
 - 15 dörrkort
 - 15 kistkort
 - 15 sökningskort
 - 15 rumsletningskort
 - 36 stridskort
 - 15 monsterkort
 - 4 kort med magiska ringar
- 115 rumsbrickor
- 1 skattkammare (plus en i reserv)
- 24 spelmarkörer, varav:
 - 6 röda
 - 6 gröna
 - 8 blå
 - 2 svarta
 - 2 gula
- 4 hjältebaser
- 1 monsterbricka
- 1 solur
- Modifikationstärningar
 - 4 svarta (med minustal)
 - 8 vita (med plustal)
- 1 sexsidig tärning (**T6**)
- 1 tolvsidig tärning (**T12**)
- 1 påse för rumsbrickor

Observera att innehållet ovan hör till Drakborgens grundspel. Mer innehåll presenteras längre fram i detta häfte bland reglerna för Drakborgens expansioner.

Spelplanen

Spelplanen föreställer Drakborgen och är indelad i kvadratiska rutor som motsvarar rum. Rummet i spelplanens mitt består av dubbla rutor. Det är där Skattkammaren (den dubbla rumsbrickan) ska placeras. Runt de kvadratiska rummen löper den tjocka yttermuren.

I varje hörn av spelplanen finns ett tornrum där spelarna startar. Kompassrosen pekar ut de fyra väderstrecken.

Kortrutorna för särskild plats används ej i grundspelet.



Hjältefigurer

Till spelet hör fyra manliga och fyra kvinnliga hjältar. Dessa representeras på spelplanen av varsin hjältefigur (se "Hjältarna i Drakborgen" på sidan 16). Sätt varje hjältefigur i en plastfot så att den kan stå upprätt.



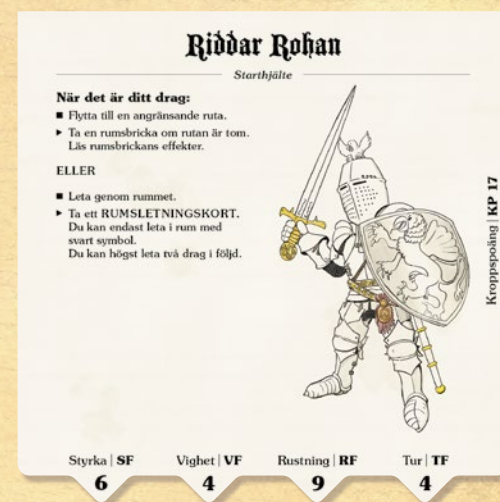
Kort

Spelarna tar ofta kort av olika slag för att ta reda på vad de står inför. I regeltexterna skrivs korttypen ofta ut i VERSALER för att tydligt visa att texten refererar till en viss korttyp (till exempel RUMSKORT eller RUMSLETNINGSKORT).

De flesta kort har klassificeringar, vilket betyder att de har egenskaper som talar om huruvida en viss regel ska gälla för detta kort (till exempel *föremål* eller *monster*). Klassificeringar står i löptext med kursiv stil för att tydligt visa att de refererar till en regeleffekt (se "Effekterna av ett kort" på sidan 10).

Hjältebrickor

Varje hjälte har också en hjältebricka med den information du behöver för att spela med respektive hjälte. Observera att en manlig hjälte är tryckt på ena sidan och en kvinnlig hjälte på den andra.



RUMSKORT

När en spelares hjälte kliver in i ett rum med en svart riktningssymbol (se "Så fungerar en rumsbricka" på sidan 6) ska denne ta ett RUMSKORT för att se vad rummet innehåller, och följa kortets instruktioner. En spelare tar normalt aldrig mer än ett RUMSKORT per drag.

DRAKKORT

Om en hjälte överlever tillräckligt länge för att nå Skattkammaren är dennes lycka gjord. Men Skattkammaren innehåller mer än guld: den vaktas av den väldiga drake som givit borgen dess namn. Medan hjälten befinner sig i Skattkammaren måste spelaren i varje drag även ta ett DRAKKORT för att se om draken vaknar för att skydda sin skatt, eller om den fortsätter slumra på sin bädd av mynt.

SKATTKORT

Dessa kort representerar rikedomarna som finns i Skattkammaren. De flesta SKATTKORT har ett högt värde och garanterar ofta vinst om ingen annan hjälte lyckats nå Skattkammaren (och tagit sig ut).

FÄLLKORT

En del instruktioner tvingar spelaren att ta ett FÄLLKORT. De flesta sådana kort representerar olika slag av otäckta *fällor* som på ett eller annat sätt hindrar, skadar eller till och med dödar hjältarna.

DÖRRKORT

Vissa rumsbrickor har passager som blockeras av en bastant dörr. För att försöka förflytta sin hjälte genom en sådan passage måste spelaren normalt ta ett DÖRRKORT och följa instruktionerna.

KISTKORT

På sin färd genom Drakborgen kommer hjälten ibland att stöta på olika former av kistor och sarkofager. För att öppna och undersöka sådan *förvaring* måste spelaren ta ett KISTKORT. Ibland är detta förenat med obehagliga överraskningar.



SÖKNINGSKORT

Drakborgen har blivit många tappra hjältars och krigares sista viloplats. *Kvarlevor* av dessa olyckliga själar kan bära *föremål* och *skatter* som kanske hjälper din hjälte bättre än de gagnade den förre ägaren. För att undersöka *kvarlevor* måste spelaren ta ett SÖKNINGSKORT.



RUMSLETNINGSKORT

Hjältar kan stanna upp och leta genom ett rum i jakt på både rikedomar och lönn dörrar. Tyvärr kan sådan klåfingrighet även utlösa *fällor* av det mer otrevliga slaget. För att leta genom ett rum måste spelaren ta ett RUMSLETNINGSKORT.



MAGISK RING

Varje hjälte får med sig en MAGISK RING (se "Magiska ringar" på sidan 15) som kan rädda livhanken i en svår situation. Detta kort kan dock bara användas en enda gång. Hur ringarna används framgår av respektive kort.



MONSTERKORT

Varje gång en hjälte möter ett *monster* ställs spelaren inför ett antal alternativ (till exempel att anfalla, avvakta eller fly). När spelaren gjort sitt val tar spelaren till höger (hädanefter kallad "monsterspelaren") ett MONSTERKORT och läser av under rätt kolumn och rätt *monster*.



STRIDSKORT

Hjältar och *monster* strider oftast med hjälp av sina STRIDSKORT, vilka är uppdelade i grupper om tre. Varje STRIDSKORT är märkt med A, B eller C. En del STRIDSKORT har även bonus-effekter som träder i kraft om spelaren träffar med sitt kort.

Observera att det finns hjältar i Drakborgens expansioner som inte har några STRIDSKORT: detta beror på att hjälten saknar närstridsvapen med räckvidd (som spjut eller svärd) men istället har andra fördelar.



Rumsbrickor

Rumsbrickorna representerar de rum som hjältarna förflyttar sig genom i borgen. Så snart en hjälte kliver in på en tom ruta måste spelaren ta en slumpmässig rumsbricka ur påsen och placera på den tomma rutan. På så vis växer långsamt Drakborgens rum och passager fram – och borgen ser aldrig likadan ut från en omgång till en annan. Rumsbrickornas namn skrivs ut med stor bokstav, till exempel Bottenlös brunn.



Spelmarkörer

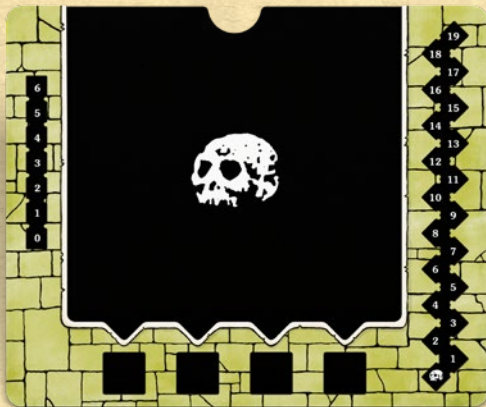
För att hålla koll på allt som händer med en hjälte används spelmarkörer i olika färger (se "Så fungerar hjältebrickan" på sidan 7). En **röd** spelmarkör håller reda på hjälternas Kroppspoäng (KP), en **svart** spelmarkör håller reda på *monsters* Kroppspoäng (KP), en **grön** spelmarkör håller reda på *utrustning* med ändliga resurser (till exempel ammunition), en **blå** markör håller reda på saker som förbrukas direkt och en **gul** spelmarkör håller reda på solens gång.

I Drakborgens grundspel är det bara Bardhor Bågman och Béla Snabbskäkta som behöver en grön markör för respektive armborst (se "Armborst" på sidan 16). I Drakborgens expansioner finns hjältar som har mer *utrustning* och fler särskilda förmågor.



Hjältebasen

På varje hjältebricka står angivet de egenskaper och *utrustning* av spelteknisk betydelse som hjälten har. När varje spelare valt en hjälte placeras hjältebrickorna i varsin hjältebas där spelarna håller reda på modifikationer av olika slag med hjälp av färgade spelmarkörer och tärningar (se "Hjältebrickor och hjältebasen" på sidan 7).



Monsterbricka

Den spelare som agerar *monster* (se "Möten med monster" på sidan 11) behöver också hålla reda på dess Kroppspoäng (KP). Detta görs på en monsterbricka med hjälp av en svart spelmarkör.

Den spelare som strider mot ett *monster* är normalt ovetande om exakt hur många Kroppspoäng (KP) *monstret* har: därför förs den svarta spelmarkören på monsterbrickan uppåt längs mätaren för varje skada (från noll), medan hjälten spelmarkör färdas nedåt för varje skada (mot dödskillen).



Soluret

Soluret anger solens gång. Hjältarna har 26 spelrundor på sig att nå Skattkammaren och komma ut igen genom ett av tornrummen. Den hjälte som inte hunnit ut före omgång 27 dör en kvalfull död.



Modifikationstärningar

För att hålla reda på modifikationer på hjältebasen används svarta och vita modifikationstärningar. De svarta tärningarna löper från -1 till -6 och de vita tärningarna löper från +1 till +6. Om en spelare till exempel ombeds öka en hjältes egenskapsvärde med 1 placerar spelaren en vit tärning med +1 uppvänd på rätt ställe på sin hjältebas.

Observera att det finns begränsningar för hur högt ett egenskapsvärde får vara och hur stora modifikationerna får vara (se "Slå för egenskaper" på sidan 15).



Övriga tärningar

I Drakborgen medföljer även en sexsidig tärning (kallad **T6**) och en tolvsidig tärning (kallad **T12**). Tärningsreferenser skrivs ofta ut med **fetstil**.

Tärningskoder

Ibland ska en spelare dra ifrån (subtrahera) eller lägga till (addera) ett tal efter ett tärningsslag.

*Exempel: Bardhor råkar ut för en fälla vars instruktioner säger "Skador: **T6-2**". Han slår med den sexsidiga tärningen, får 5 och drar ifrån 2: vilket blir 3. Bardhors röda spelmarkör flyttas nedåt 3 steg eftersom han förlorat **3 KP** i skada.*

Alla resultat måste bli heltal, och avrundas nedåt. Ett resultat kan heller aldrig bli lägre än noll. Om Bardhor i ovanstående exempel istället hade slagit 1 ska resultatet ändå räknas som noll: han får i det fallet alltså inga skador alls.

Ibland ska en spelare dra ifrån ett av sin hjältes egenskapsvärden istället för ett förutbestämt tal.

*Exempel: Aelfric råkar i sitt drag ut för en fälla vars instruktioner säger "Skador: **T12-RF**". Spelaren slår med den tolvsidiga tärningen, får 6 och ska dra ifrån sin hjältes Rustningsfaktor. Aelfric Brunkåpa har RF 4, vilket alltså blir 6 minus 4 – han får **2 KP** i skador. Aelfrics röda spelmarkör flyttas nedåt 2 steg.*

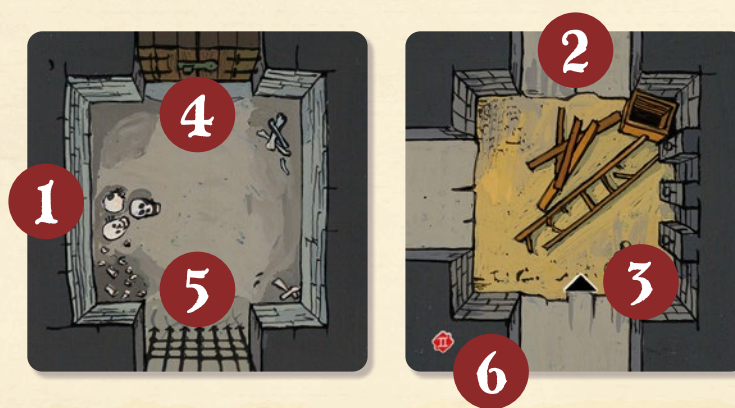
Förberedelser

Om du spelar Drakborgen för första gången är det enklast att följa lathunden nedan:

1. Lägg spelplanen mitt på bordet så att alla ser och når den.
2. Plocka fram de rumsbrickor som tillhör grundspelet (de utan expansions-symbol i ena hörnet) och stoppa alla utom den dubbla rumsbrickan (Skattkammaren) i den medföljande påsen. Tanken är att varje spelare ska ta slumpmässiga rumsbrickor ur påsen när de förflyttar sig i borgen. Lägg den dubbla rumsbrickan mitt på spelplanen, på den ruta som är dubbelt så stor som alla andra. Detta är alltså Skattkammaren, alla hjältars mål.
3. Plocka fram hjältefigurerna. Sätt dem i varsin plastfot.
4. Plocka fram de kort som tillhör grundspelet (de utan expansionssymbol i ena hörnet) och sortera dem i tio högar med baksidan uppåt: RUMSKORT, FÄLLKORT, RUMSLETNINGSKORT, KISTKORT, SÖKNINGSKORT, DÖRRKORT, SKATTKORT, MONSTERKORT samt två små korthögar för DRAKKORT och MAGISK RING.
5. Välj vilken spelare som ska börja, hädanefter kallad "förstespelaren", eller slå tärning om det. Förstespelaren väljer en hjältebricka och tar även motsvarande hjältefigur. Brickan läggs i en av de medföljande hjältebaserna. I tur och ordning medsols gör övriga spelare samma sak.
6. Den spelare som fått välja hjältefigur sist väljer nu en MAGISK RING och läser högt vad den gör. I tur och ordning motsols gör övriga spelare samma sak. Den som valt hjälte först väljer alltså MAGISK RING sist.
7. Varje spelare tar nu de tre STRIDSKORT som hör till respektive hjälte. De tolv STRIDSKORTEN för *monster* sorteras i respektive högar och placeras vid sidan av spelplanen. Alla överblivna hjältefigurer, hjältebrickor och STRIDSKORT läggs tillbaka i lådan.
8. Varje spelare tar en röd spelmarkör för sina Kroppspoäng (KP) och en grön markör för eventuell *utrustning* som använder sig av resursmätaren (se "Så fungerar hjältebrickan" på sidan 7). Förstespelaren tar den gula solmarkören och ställer denna på det första steget på det medföljande soluret, vilket placeras vid sidan av spelplanen så att alla ser.
9. Förstespelaren väljer ett tornrum att starta från. I tur och ordning medsols gör övriga spelare samma sak. Två hjältar får lov att starta från samma tornrum.
10. Spelet kan börja med att förstespelaren gör sitt inledande drag (se "Så spelas Drakborgen" på sidan 8).

Så fungerar en rumsbricka

1. **Vägg:** Varje sida som blockeras av en vägg är omöjlig att passera. Hjältar kan varken ta sig in i eller ut ur ett rum via en vägg, såvida de inte hittar en passage (till exempel en lönndörr).
2. **Passage:** Varje sida som inte blockeras av en vägg räknas som en passage. Hjältar kan normalt bara ta sig in i och ut ur rum via en passage.
3. **Riktningssymbol:** När en spelare tar en rumsbricka ska denna placeras så att riktningssymbolen angränsar till det rum hjälten kommer från. Färgen på symbolen hjälper spelaren att identifiera vilken typ av rum hjälten klivit in i (se "Förteckning över rumsbrickor" på baksidan av regelhäftet).
4. **Dörr:** En del passager blockeras av en dörr, vilken räknas som ett *hinder*. En dörr måste öppnas innan en hjälte kan passera (se "Passera genom dörrar" på sidan 8).
5. **Fällgaller:** Fällgaller slår ner bakom en hjälte när denne precis gått in i ett rum, och räknas därefter som *hinder*. Ett fällgaller måste därefter lyftas innan en hjälte åter kan passera (se "Passera genom fällgaller" på sidan 8).
6. **Expansionssymbol:** Rumsbrickor från Drakborgens grundspel (vars regler du läser just nu) har ingen expansionsymbol. Rumsbrickor från Drakborgens expansioner har däremot en färgad symbol i ena hörnet som berättar vilken expansion den tillhör.



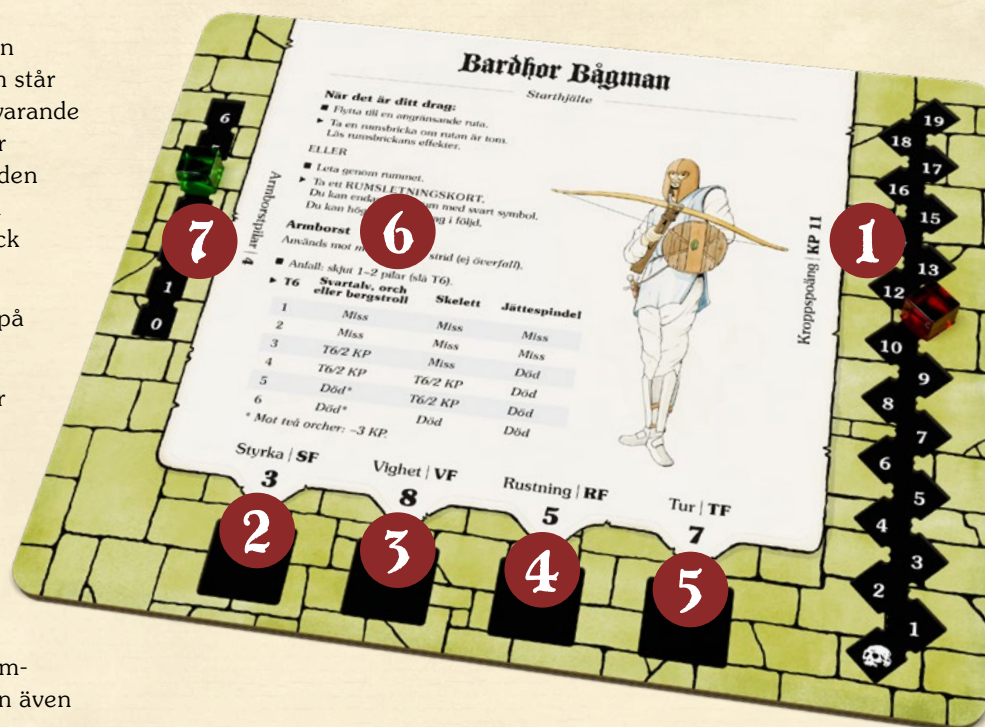
Hjältebrickor och hjältebaser

I Drakborgen väljer varje spelare en hjälte som kommer att möta *monster*, utlösa *fällor*, undersöka mystiska rum och hitta fantastiska *skatter*. Varje spelares hjälte har en motsvarande hjältebricka som i korthet listar hjältens egenskaper och förmågor.

Varje spelare lägger sin hjältebricka i en hjältebas framför sig på spelbordet. På hjältebasen håller du reda på modifikationer av olika slag med hjälp av färgade spelmarkörer samt modifikationstärningar som löper från -6 till -1 (svart) och +1 till +6 (vit).

Så fungerar hjältebrickan

- 1. Kroppspoäng (KP):** KP är ett mått på hur mycket stryk en hjälte tål. Hjälten börjar alltid spelet med så många KP som står angivet på hjältebrickan, och sätter en röd markör på motsvarande nummerad ruta på hjältebasen. Under spelets gång kommer hjälten sannolikt att förlora KP på grund av skador, varvid den röda markören flyttas nedåt lika många steg. Om den röda markören når KP-mätarens dödskafe är hjälten död (se dock "Hela" på sidan 15).
- 2. Styrkefaktor (SF):** SF är ett mått på hur bra en hjälte är på saker som att lyfta, knuffa eller flytta *hinder* av olika slag.
- 3. Vighetsfaktor (VF):** VF är ett mått på hur bra en hjälte är på saker som att klättra eller undvika *fällor*.
- 4. Rustningsfaktor (RF):** RF är ett mått på hur bra en hjälte är på att undvika vissa skador.
- 5. Turfaktor (TF):** TF är ett mått på hur tursam en hjälte är i vissa situationer, till exempel *överfall*.
- 6. Utrustning och särskilda förmågor:** En del hjältar har särskild *utrustning*, som till exempel armborst (se "Arm-borst" på sidan 16). Hjältar i Drakborgens expansioner kan även ha särskilda förmågor med egna specialregler.
- 7. Resursmätare:** En del hjältar har *utrustning* eller förmågor av ändligt slag: resursmätaren håller reda på dessa med hjälp av gröna spelmarkörer.



Förbrukningsmätare: En del hjältar i Drakborgens expansioner har även *utrustning* eller förmågor som förbrukas direkt: förbrukningsmätaren sitter då på hjältebrickan och håller reda på dessa med hjälp av blå spelmarkörer. Förbrukningsmätare används ej i grundspelet.

Drakborgen

Originalkonstruktörer: Dan Glimne och Jakob Bonds

Illustrationer: Anders Jeppsson

Spelutveckling: Orvar Säfström och Jimmy Wilhelmsson

© Copyright 2021 Fandrake AB

Drakborgen is a registered trademark of BRIO AB/ALGA 2021, all rights reserved.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Så spelas Drakborgen

Drakborgen spelas i spelrundor och i varje runda gör alla spelare varsitt drag. Förstespelaren börjar, och därefter går turen medsols. Varje spelare gör normalt hela sitt drag innan näste spelare tar vid.

Ett spel varar normalt maximalt 26 spelrundor: vid den 27:e rundan når den gula markören i soluret det sista steget (en döds-kalle) och alla hjältar som är kvar i Drakborgen dör.

I varje spelares drag måste denne välja mellan att antingen:

- **Flytta** sin hjältefigur till en angränsande ruta ELLER
- **Leta** genom rummet hjälten befinner sig i

Förflyttning

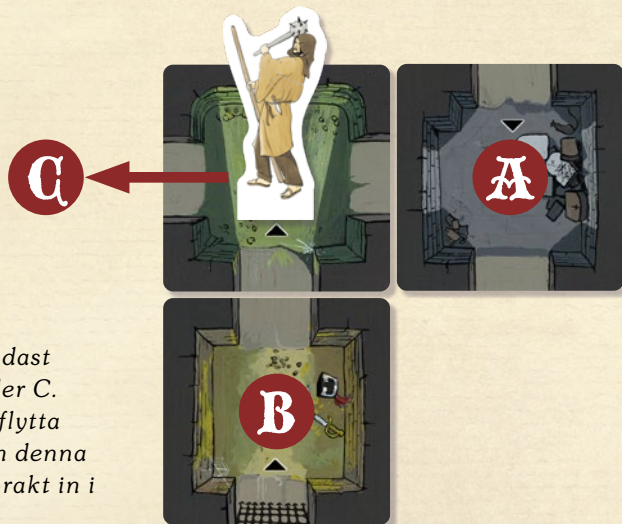
Om en hjälte väljer att förflytta sig måste detta göras via en fri passage (som inte blockeras av en vägg) till en angränsande ruta. Hjältar får aldrig flytta diagonalt. Hjältar får heller aldrig gå in i ett rum där en annan hjältefigur redan befinner sig, undantaget Skattkammaren (se "Skattkammaren" på sidan 12) och de fyra tornrummen.

Förflyttning till en tom ruta

Om det inte redan ligger någon rumsbricka på rutan dit en hjälte flyttat ska spelaren ta en slumpmässig rumsbricka ur påsen och lägga den på rutan under sin hjältefigur (se "Effekterna av en rumsbricka" på sidan 10).

Rumsbrickan ska placeras så att riktningssymbolen angränsar till det rum hjälten kommer från. Man kan säga att hjälten "kliver över" riktningssymbolen på väg in i ett nytt rum. Alla fällgaller slår ner bakom hjälten när denne precis gått in, och utgör ett *hinder* om hjälten skulle vilja gå tillbaka. Om det inte finns någon riktningssymbol placeras rumsbrickan i valfri riktning (utom Vridrum).

Exempel på förflyttningar



Aelfric kan endast flytta till B eller C. Han kan inte flytta till A eftersom denna passage leder rakt in i en vägg.

Förflyttning till en uppvänd rumsbricka

Om det redan ligger en uppvänd rumsbricka på rutan dit en hjälte flyttat ska spelaren inte ta en ny, och heller inte vrida den som redan ligger där. Den uppvända rumsbrickans eventuella effekter träder i kraft så snart hjälten kliver in i rummet (se "Effekterna av en rumsbricka" på sidan 10).

Passera genom dörrar

En del passager blockeras av dörrar som måste öppnas innan en hjälte kan passera. Några dörrar öppnas enkelt, medan andra förblir stängda eller innebär obehagliga överraskningar. Varje gång en hjälte försöker passera genom en dörr ska spelaren ta ett DÖRRKORT och följa instruktionerna.

Om spelaren får ett kort med titeln "Öppnar sig" får hjälten fortsätta sin förflyttning i samma drag. Om kortet säger "Förblir stängd" eller om dörren är försedd med en *dörrfälla* måste hjälten stå kvar. I nästa drag får hjälten prova att öppna dörren igen, eller lämna rummet via en annan passage.

Om hjälten kommer tillbaka till en dörr som tidigare öppnats, måste spelaren ändå ta ett nytt DÖRRKORT. Undantaget är om hjälten möter ett *monster* i nästa rum och vill fly tillbaka: det går då att fly tillbaka genom samma dörr, förutsatt att flykten lyckas (se "Flykt" på sidan 11).

Två dörrar som angränsar till varandra räknas bara som en dörr.

Alla dörrar räknas som *hinder*.

Passera genom fällgaller

Om en hjälte vill förflytta sig genom en passage med ett fällgaller måste denne först försöka lyfta fällgallret i ett egenskapsslag mot sin Styrkefaktor (SF) på **T12** (se "Slå för egenskaper" på sidan 15). Vid framgång får hjälten fortsätta sin förflyttning i samma drag. Vid misslyckande måste hjälten stå kvar och draget är över. I nästa drag får hjälten prova att lyfta fällgallret igen, eller lämna rummet via en annan passage.

Om en hjälte kommer tillbaka till ett fällgaller som tidigare lyfts måste hjälten lyfta det på nytt för att passera. Undantaget är om hjälten möter ett *monster* i nästa rum och vill fly tillbaka: det går då att fly tillbaka genom samma fällgaller, förutsatt att flykten lyckas (se "Flykt" på sidan 11).

Två fällgaller som angränsar till varandra räknas bara som ett fällgaller.

Alla fällgaller räknas som *hinder*.

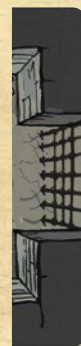
Passera genom dörr och fällgaller

Om en hjälte vill förflytta sig genom en passage som blockeras av både en dörr och ett fällgaller måste försöken göras i tur och ordning (se "Exempel på förflyttning genom dörr och fällgaller" på nästa sida).

Både dörr och fällgaller räknas som separata *hinder*.

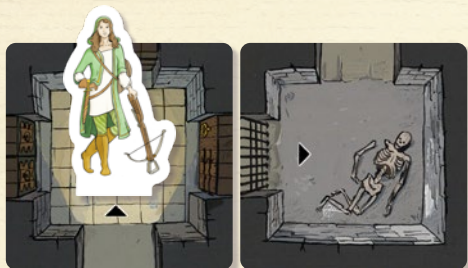
Återvändsgränder

Om samtliga passager blockeras av en vägg har hjälten nått en återvändsgränd. Det enda sättet att då ta sig vidare (förutom att gå tillbaka, om det är möjligt) är att leta efter lönndörrar (se "Leta genom rum" på nästa sida).



Exempel på förflyttning genom dörr och fällgaller

För att komma till det angränsande rummet måste Béla öppna en dörr och lyfta ett fällgaller. Dörren finns i samma rum som Béla, så därför måste hon börja med att försöka öppna den.



Béla drar ett DÖRRKORT och råkar ut för en dörrfälla. Efter att ha tagit skada är Bélas drag över, utan att hon ens nått fram till fällgallret.

I Bélas nästa drag försöker hon igen. Denna gång drar hon ett DÖRRKORT som säger "Öppnar sig" och hon kan nu försöka lyfta fällgallret genom ett SF-slag. Bélas SF-slag är framgångsrikt och hon kan flytta till det angränsande rummet.

Om Béla hade misslyckats med sitt SF-slag för fällgallret skulle hon fått försöka igen i sitt nästa drag. Om hon istället hade velat återvända till rummet hon kom från skulle hon inte behöva dra ett nytt DÖRRKORT.

Leta genom rum

Istället för att flytta till en angränsande ruta i sitt drag kan en hjälte leta genom ett rum efter lönn dörrar eller dolda föremål. Vid sådan rumsletning tar spelaren ett RUMSLETNINGSKORT och följer instruktionerna (se "Följa instruktioner" på sidan 10).

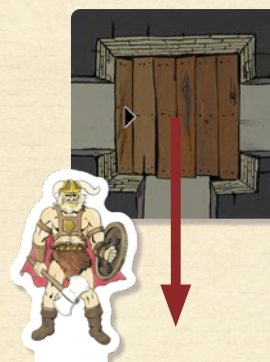
Grundregeln är att rumsletning endast är tillåten i de rum som har en svart riktningssymbol (alltså i de rum där du normalt tar RUMSKORT).

När en hjälte har letat genom ett rum är draget över. Det är normalt inte möjligt att flytta och leta i samma drag.

En hjälte kan bara leta genom ett och samma rum två drag i följd, i det tredje draget måste hjälten förflytta sig. Om en hjälte senare återvänder till samma rum kan det åter letas genom upp till två drag i följd. I det fall en hjälte sitter fast i en återvändsgränd och inte finner någon lönn dörr under sina två försök är hjälten alltså inspärrad och kan bara invänta solnedgången eller hoppas på mirakel.

Om en hjälte letat genom ett rum två drag i följd och den enda giltiga passagen leder till ett rum där en annan hjältefigur redan står, så är hjälten förflyttning blockerad. En blockerad hjälte måste stå över sin förflyttning tills det går att flytta som vanligt igen. Det är dock inte tillåtet att frivilligt stå över sin förflyttning.

Exempel på återvändsgränd



Sigeir flyttar till en tom ruta. Han tar då en slumpmässig rumsbricka.



Rumsbrickan är ett Vridrum. Sigeir kliver in i rummet som vrids 180 grader (alltså ett halvt varv). Alla passager är nu blockerade av väggar, vilket spärrar in honom. I Vridrum kan han dessutom inte leta – så Sigeir kan inget annat göra än att invänta solnedgången och sitt oundvikliga öde. Eller hoppas på ett mirakel.

Följa instruktioner

Oavsett om hjälten flyttar sig eller letar genom ett rum kommer denne förr eller senare att råka ut för instruktioner som behöver följas och effekter som träder i kraft.

Exempel på effekter är skador, att ta ett kort – eller de instruktioner som anges efter "Framgång" och "Misslyckande" vid egenskapsslag.

Sedan effekterna på ett kort eller en rumsbricka har trätt i kraft anses de vara avklarade. När alla effekter på samtliga kort eller rumsbrickor är avklarade är spelarens drag över. Ibland förtydligas det även i instruktionerna att ett drag är över.

Effekterna av en rumsbricka

De flesta rumsbrickor har effekter som träder i kraft så snart en hjälte kliver in i rummet (se "Förteckning över rumsbrickor" på baksidan av regelhäftet).

En del rumsbrickor (och även en del kort) har effekter som gör att hjältar måste stanna kvar i rummet istället för att flytta (som exempelvis *hinder*). Sådana effekter går alltid före de normala förflyttningsreglerna.

Effekterna av ett kort

En del rumsbrickor tvingar spelaren att ta kort från en viss hög när dennes hjälte kliver in i rummet. Instruktionerna på detta kort kan i sin tur tvinga eller erbjuda spelaren att ta ett kort från en helt annan hög. Om instruktionen påbjuder spelaren att "ta" ett visst kort så är detta tvingande. Om instruktionen säger att spelaren "får ta" ett visst kort är det valfritt.

Exempel: En hjälte kliver in på en rumsbricka med en svart riktnings-symbol, vilket betyder att spelaren måste ta ett RUMSKORT för att se vad rummet innehåller. Kortet blir "Stupad krigare", vilket i sin tur ger spelaren möjligheten (dock inget tvång) att ta ett SÖKNINGSKORT.

Vissa effekter dröjer kvar in i spelarens nästa drag (instruktionerna säger då ofta "i nästa drag"). I sådana fall behåller spelaren kortet framför sig som påminnelse om att effekten fortsätter gälla in i nästa drag.

Då en spelare tar ett kort tas normalt det översta kortet i högen. Sedan alla instruktioner lästs och alla eventuella effekter trätt i kraft ska kortet normalt **slängas**, vilket betyder att det läggs tillbaka underst i högen.

En del kort kan dock **behållas** eller ska rentav ligga uppvända vid sidan av spelplanen till dess instruktionerna säger annat.

En del kort **utgår** efter att effekterna trätt i kraft, vilket betyder att det läggs tillbaka i lådan och inte används mer i spelomgången.

Om effekterna av ett taget kort ska **ignoreras** träder de aldrig i kraft: kortet ska då omedelbart slängas.

När någon tar kortet "Blanda igen" ska hela korthögen, inklusive detta kort, blandas om: därefter tas ett nytt kort. Alla kort som inte utgått kan alltså dyka upp igen.



Klassificeringar av effekter

Många kort har klassificeringar, vilket betyder att de har egenskaper som talar om huruvida en viss effekt ska gälla för detta kort. Klassificeringarna är inte bundna till en viss korttyp: en hjälte kan exempelvis hitta ett *föremål* i flera av korthögarna. Det finns många klassificeringar. De viktigaste är:

Dryck: En *dryck* är ett *föremål*. En hjälte kan endast behålla en *dryck* åt gången, övriga *drycker* måste slängas. Om hjälten väljer att använda en *dryck* (se "Dryckestabellen" på sidan 15) görs detta i början av draget. Observera att en hjälte inte får använda en *dryck* om denne är upptagen med något annat i detta drag, till exempel strid med en *spindel*.

Fall: Resultatet av ett misslyckat egenskapsslag: ger antingen skador eller omedelbar död. Att klättra upp efter ett *fall* tar hela nästa drag.

Föremål: Kort som kan plockas upp och behållas, förutsatt att instruktionerna inte säger annat. En del *föremål* kan även användas och effekterna av sådan användning framgår av instruktionerna. Det är tillåtet att slänga *föremål*, om inte kortets instruktioner säger att det inte går att bli av med.

Förvaring: Något slags *förvaring*, till exempel kista eller sarkofag, som öppnas genom att spelaren tar KISTKORT.

Hinder: Ett eller flera objekt med förmåga att blockera en hjältes tilltänkta förflyttning. Exempel på *hinder* är dörr, fällgaller och Rum med bråte. *Fälla* och *Bottenlös brunn* är inte *hinder*.

Händelse: En effekt som normalt inträffar utan att hjälten kan göra något åt det. Ibland påverkar *händelser* flera hjältar samtidigt, oavsett var de befinner sig.

Kvarlevor: *Kvarlevor* av en stupad, till exempel krigare eller äventyrare, som kan undersökas genom att spelaren tar ett SÖKNINGSKORT.

Monster: Ett påtvingat möte med en av varelserna i Drakborgen. De vanligaste valalternativen vid möte med *monster* är att anfalla, avvakta eller fly. Strider med *monster* sköts oftast med hjälp av STRIDSKORT. En varelse som inte är ett *monster* påverkas inte av de effekter som enbart påverkar *monster*. *Exempel: en tusenfoting är ett kryp och ett djur, men inget monster.*

Rep: Ett *rep* är ett *föremål* som gör att en spelare slipper slå VF-slag för att låta sin hjälte klättra upp igen efter *fall*.

Skatt: En *skatt* är ett *föremål* som normalt hittas i Skattkammaren.

Tomt: Ett generellt begrepp som innebär att hjälten inte hittar någonting, och att spelarens drag är över.

Utrustning: *Utrustning* är sådant hjältarna har med sig från spelomgångens start. En del *utrustning* har spelteknisk betydelse, annan har det inte. *Utrustning* kan inte slängas eller förloras, såvida inte *utrustningens* egna instruktioner medger det. *Utrustning* adderar inte till det totala antalet *föremål* en hjälte bär på.

Värdesak: En *värdesak* är ett *föremål* som har ett värde i guldmynt (gm), men som inte är en *skatt*. En *värdesak* adderar ändå till totalsumman när en vinnare ska utses (se "Utse en vinnare" på sidan 13).

Överfall: Ett möte med ett *monster* som normalt resulterar i ett egenskaps-slag för att se hur stora skadorna blir (se "Överfall!" på sidan 11). Därefter fullföljs mötet som vanligt (se "Möten med monster" på sidan 11).

Möten med monster

Om en spelare tar ett kort med klassificeringen *monster* inleds ett möte. Instruktionerna kan vara lite olika, men möten med *monster* leder oftast till strid, såvida inte hjälten eller *monstret* flyr.

Ett möte med ett *monster* består oftast av följande steg:

1. Monsterspelaren utses
2. Hjälten gör sitt val
3. Valet resulterar i strid eller flykt

1. Monsterspelaren utses

När en hjälte möter ett *monster* ska spelaren till höger vid bordet utses till "monsterspelare". Det betyder att denne agerar som *monstret* ifråga till dess mötet är avslutat.

2. Hjälten gör sitt val

Ett möte med ett *monster* ger ofta hjälten några olika val: vanligtvis att anfalla, avvakta eller fly.

Om hjälten väljer att fly måste flykten ske tillbaka till det rum hjälten kom från. Om detta inte är möjligt, till exempel om hjälten kom in i rummet via en löndörr (som slår igen direkt), så måste hjälten istället välja att anfalla eller avvakta. Det går dock att fly tillbaka genom en dörr som precis öppnats (se "Passera genom dörrar" på sidan 8) eller ett fällgaller som precis lyfts (se "Passera genom fällgaller" på sidan 8).

Efter att spelaren bestämt sig för vad hjälten ska göra säger denne detta högt. Om instruktionerna inte säger något annat tar monsterspelaren ett MONSTERKORT och läser tyst under rätt kolumn ("Hjälten anfaller", "Hjälten avvaktar" eller "Hjälten flyr") och rätt *monster*.

3. Strid eller flykt

Om hjälten anfaller eller avvaktar – och instruktionerna säger att *monstret* flyr – så händer inget mer. Draget är över och korten slängs.

Om instruktionerna säger att det blir strid så meddelar monsterspelaren detta, men berättar inte hur många KP *monstret* har (se "Strid med STRIDSKORT" på sidan 14). Det går inte att fly från en strid när den väl börjat.

Om instruktionerna säger att flykt inte är möjlig tillåts vare sig hjälten eller *monstret* att fly.



Exempel på flykt

Aelfric möter ett skelett och försöker fly istället för att anfalla eller avvakta.

Spelaren till höger drar ett MONSTERKORT och läser under kolumnen "Hjälten flyr", vid raden för skelett.

Där står "Hugg T6-2, strid, KP 3". Det innebär att Aelfric först får ett hugg som ger **T6-2 KP** i skada, vilket monsterspelaren meddelar. Aelfric har tur och slår 2. Han tar alltså ingen skada alls av hugget.

Därefter är strid oundvikligt, vilket monsterspelaren meddelar. Monsterspelaren avslöjar dock inte hur många KP skelettet har.

Aelfric misslyckas med sin flykt och tvingas dessutom strida mot skelettet. Ingen bra dag.

Hjälten anfaller	
Svartaly	Flyr
Bergstroll	Strid, KP 2
Skelett	Strid, KP 4
Orch	Flyr
Två orcher	Strid, KP 4
Hjälten avvaktar	
Svartaly	Flyr
Bergstroll	Flyr
Skelett	Strid, KP 4
Orch	Strid, KP 6
Två orcher	Strid, KP 5
Hjälten flyr	
Svartaly	Hugg 1 , strid, KP 1
Bergstroll	Flykten lyckas
Skelett	Hugg T6-2 , strid, KP 3
Orch	Hugg T6 , strid, KP 5
Två orcher	Hugg T6-3 , strid, KP 3

Flykt

Om hjälten valde att försöka fly (och det är möjligt) läser monsterspelaren på MONSTERKORTET under kolumnen "Hjälten flyr" och rätt *monster* (observera att exempelvis *spindlar* har egna flyktregler som framgår av instruktionerna).

Om instruktionerna på MONSTERKORTET säger att "flykten lyckas" så flyttar spelaren sin hjältefigur tillbaka till föregående rumsbricka (utan att ta något RUMSKORT: däremot gäller rumsbrickans eventuella effekter som vanligt), och draget är sedan över.

Om instruktionerna på MONSTERKORTET säger "hugg/flykten lyckas" försöker monstret först hugga hjälten i ryggen och spelaren måste slå för skador. Efter att ha slagit för skadorna flyttas hjältefiguren till föregående rumsbricka, enligt lyckad flykt ovan.

Om det står "hugg/strid" måste spelaren precis som ovan först slå för eventuella skador. Sedan fortsätter draget med att hjälten måste stå kvar och strida. Flykten har då misslyckats.

Överfall!

Om en spelare tar kortet "Överfall!" måste denne genast slå **T12-TF** (se "Tärningskoder" på sidan 5) för att avgöra hur stora skadorna blev.

Därefter följer ett möte med *monstret* som vanligt (se "Möte med monster" ovan), förutom att hjälten inte längre kan välja att avvakta. *Monstret* är ju bevisligen aggressivt.



Skattkammaren

Skattkammaren i Drakborgens mitt vaktas av den sovande drake som gett borgen dess namn. Om en hjälte råkar väcka draken riskerar denne att utsättas för förtärande drakeld, vilket är synnerligen dåligt för hälsan. Skattkammaren är en rumsbricka, precis som andra, men tar upp två rutor istället för en.



I samma drag som en hjälte kliver in i Skattkammaren får denne ta två SKATTKORT som ingen annan får se (såvida spelaren inte väljer att självmant visa dem). Om värdet är högt nog kan det bli aktuellt att flytta ut ur Skattkammaren redan i nästa drag, men först måste spelaren se om hjälten råkat väcka draken i sin jakt efter rikedomar.

Spelaren till höger blandar högen med åtta DRAKKORT och håller fram dem med baksidorna uppåt. Hjälten tar ett av korten och visar det för alla.

Om det är kortet med en sovande drake kan hjälten andas ut: inget händer och draget är över. Kortet med den sovande draken läggs bredvid hjältebrickan och blandas inte in i högen igen, inte förrän Skattkammaren åter är tom på hjältar. Däremot är det tillåtet att på nytt blanda de återstående korten.

I nästa drag kan spelaren välja att låta hjälten stanna kvar i Skattkammaren för att ta ytterligare två SKATTKORT. Spelaren till höger håller då åter fram högen med DRAKKORT, men nu är de bara sju. På så vis ökar risken att draken faktiskt vaknar för varje drag en hjälte stannar kvar i Skattkammaren. Om draken inte vaknar nu heller återstår bara sex DRAKKORT, och så vidare.



Väckt drake

Om någon drar kortet med en väckt drake måste alla hjältar i Skattkammaren genast slänga samtliga SKATTKORT de bär på (dock inga övriga kort). Därefter slår var och en **T12** för att se hur stora skador drakens förtärande eld åsamkat. De hjältar som överlever måste flytta sin hjältefigur ut ur Skattkammaren till en angränsande ruta (hjältarna måste dock välja olika rutor) utan att ta RUMSKORT. Detta görs medsols, men utanför den vanliga turordningen (se "Flera hjältar i Skattkammaren samtidigt" nedan).

När spelaren fått nog och vill kliva ur Skattkammaren gör hjälten det som en vanlig förflyttning, utan att dra vare sig SKATTKORT eller DRAKKORT.

Flera hjältar i Skattkammaren samtidigt

Om flera hjältar är i Skattkammaren samtidigt när draken vaknar måste de ta sig ut ur Skattkammaren till en angränsande ruta utanför den vanliga turordningen.

*Exempel: Rohan och Aelfric är i Skattkammaren, medan Sigeir och Bardhor är någon annanstans på spelplanen. Rohan råkar dra den väckta draken, slänger genast sina SKATTKORT, slår 5 på **T12** och flyttar sin röda markör 5 steg nedåt samt flyttar hjältefiguren ut ur Skattkammaren.*

*Även om det inte är Aelfrics tur efteråt genomför han exakt samma steg direkt efter Rohan (men slår givetvis ett eget slag på **T12**). Därefter fortsätter turen som vanligt med den spelare vars drag det är efter Rohan.*

Blanda tillbaka korten

Så länge det finns minst en hjälte kvar i Skattkammaren blandas inte några DRAKKORT tillbaka i högen. Först när samtliga hjältar åter lämnat Skattkammaren blandas åter alla DRAKKORT, så att näste besökare får välja ur en hög med totalt åtta kort.

Solens gång

Efter solnedgången och mörkrets inbrott förvandlas Drakborgen till ett inferno. Ingen vet exakt vad som sker, men klart är att ingen hjälte överlever en natt i Drakborgen.

En viktig faktor i spelet är alltså solens gång: alla spelare har högst 26 spelrundor på sig att ta sig in i Skattkammaren och ut ur borgen igen. Detta representeras av soluret som har 26 steg samt ett extra steg med en döds-kalle på slutet.

Förstespelaren inleder första spelrundan och ansvarar därefter för att solens gång sköts korrekt.

Före första spelrundan placeras den gula solmarkören på det första steget, och därefter gör alla varsitt drag. Den andra spelrundan inleds med att förstespelaren flyttar den gula solmarkören ett steg framåt mot döds-kallen, sedan gör alla åter varsitt drag. Så fortsätter spelet till dess solmarkören når döds-kallen eller samtliga spelare antingen dött, spärrats in eller tagit sig ut.

Varje spelare måste nå ett av tornrummen (vilket som helst) innan solen går ner. Vid inledningen av den 27:e spelrundan går solen ner och markören flyttas till döds-kallen. Alla som är kvar i Drakborgen har då förlorat spelet.

Ta sig ut ur Drakborgen

Till slut kommer varje spelare att vilja låta sin hjälte ta sig ut ur Drakborgen. De enda utgångarna är de tornrum som hjältarna tog sig in genom. En hjälte som kliver in i ett tornrum kan omedelbart välja att lämna Drakborgen och räkna samman värdet av sina rikedomar.

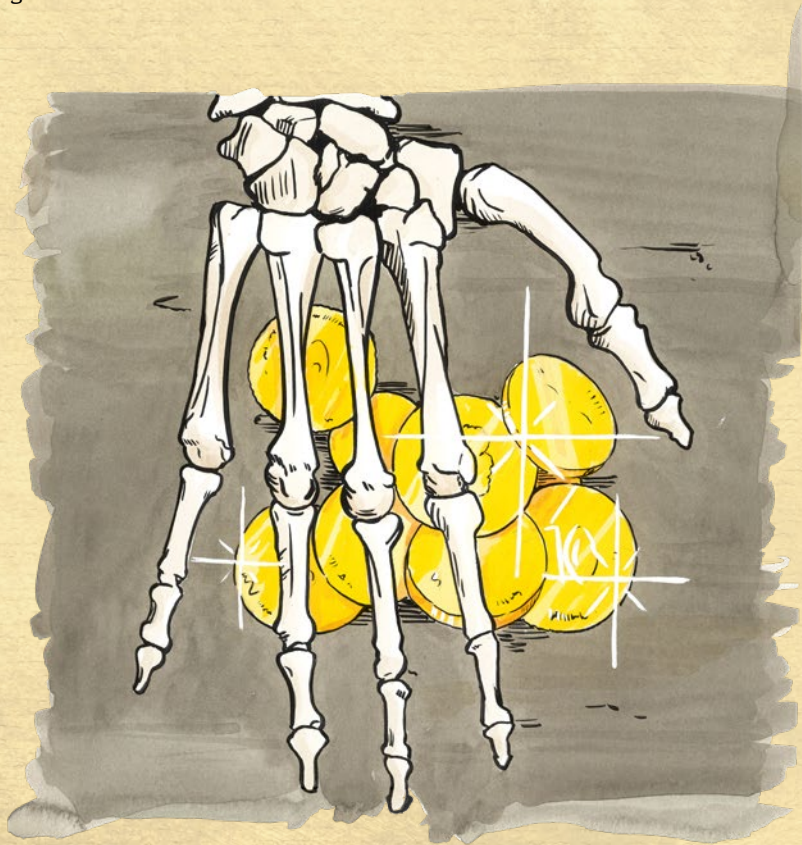
Om hjälten väljer att inte lämna Drakborgen efter att ha klivit in i ett tornrum måste denne istället i samma drag välja en annan passage in i ett annat rum. Tornrum ger samma "gratisdrag" som en Korridor.

En hjälte måste inte lämna Drakborgen genom samma tornrum som denne startade från: vilket tornrum som helst fungerar.

När en hjälte till slut lämnar Drakborgen ska spelaren ta bort sin hjältefigur från spelplanen. De effekter som säger "vid utgång" träder då i kraft. En hjälte kan inte återvända in i Drakborgen efter att ha lämnat. Spelaren får då istället avvakta till dess spelomgången är slut och en vinnare utses (se "Utse en vinnare" här bredvid).

Oavsett om förstespelaren lämnat Drakborgen eller ej måste denne fullfölja sitt uppdrag att sköta solens gång fram till dess spelomgången är slut.

En hjälte får lov att lämna Drakborgen även om denne inte har någon *skatt* eller *värdesak*. Det är också tillåtet att lämna Drakborgen utan att ha besökt Skattkammaren. En hjälte kan dock inte utses till vinnare utan några *föremål* som har ett värde i guldmynt (gm), såvida inte särskilda kortinstruktioner säger annat.



Utse en vinnare

Spelomgången är slut när solmarkören når dödsfallen eller samtliga spelare antingen dött eller tagit sig ut ur Drakborgen.

När spelomgången är slut ska alla spelare vars hjältar tagit sig ut ur Drakborgen räkna samman det totala värdet (i guldmynt) av de *skatter* och *värdesaker* som hjälten lyckats samla ihop. Då avslöjas även vilka SKATTKORT varje hjälte fått med sig från Skattkammaren. Den spelare vars hjälte fått ihop det högsta sammanlagda värdet är vinnaren.

Alla eventuella effekter som träder i kraft "vid utgång" ska vara avklarade innan det totala värdet räknas samman. Eventuella kvarvarande effekter träder i kraft för spelarna i turordning.

Om två eller flera hjältar nått samma totala värde vinner den spelare vars hjälte har det enskilt mest värdefulla *föremålet*. Om det fortfarande är lika vinner den spelare vars hjälte har flest *skatter*. Om det fortfarande är lika vinner den spelare vars hjälte har flest *värdesaker*. Om det fortfarande är lika får dessa spelare dela på vinsten.

Om ingen hjälte lyckas ta sig ut med minst ett *föremål* av värde i guldmynt (gm) vinner Drakborgen.

Ibland vinner den hjälte som lyckas ta sig ut ur Drakborgen med en simpel *värdesak*. Ibland vinner den hjälte som kommer ut med famnen full av *skatter*. En fin tradition är att föra en rekordlista över vunna spelomgångar för att se vem som är den mest framgångsrika hjälten genom tiderna. På www.drakborgen.com finns sådana listor att ladda ned.

Några taktiska råd

Drakborgen kräver mer skicklighet än många kanske tror efter en genomspelning eller två. Visst spelar slumpen in, men det gör den även i verkliga livet.

Den huvudsakliga utmaningen är den begränsade tiden: 26 rundor från soluppgång till solnedgång. Detta gör att hjältarna noggrant bör välja sin väg till och från Skattkammaren. Vågar de ta en teoretiskt kortare men okänd väg, där ännu inga rumsbrickor ligger, eller en längre där det ligger uppvända brickor? Vågar de exempelvis försöka gå tillbaka genom ett Mörkerrum (se "Förteckning över rumsbrickor" på regelhäftets baksida)?

Ett test av spelarens skicklighet sker i möten med *monster*. *Monstrets* reaktion på hjältens val är inte slumpmässig: det finns ett mönster som går att upptäcka. Och förmågan att besegra ett *monster* i strid är ett test av spelarnas skicklighet i förhållande till varandra.

En tredje utmaning är att hålla huvudet kallt i Skattkammaren. Ju längre hjältarna stannar kvar, desto fler och mer värdefulla *skatter* hittar de – men samtidigt har solen sin gång, och draken kanske plötsligt vaknar ...

Strid med STRIDSKORT

Strid utkämpas under ett antal stridsronder som pågår till dess hjälten eller *monstret* är besegrat. En stridsrond kan gå till på olika vis, beroende på instruktionerna, men det vanligaste är att hjälten och *monstret* strider med hjälp av STRIDSKORT. Korten representerar de anfall hjälten och *monstret* gör mot varandra.

Monsterspelaren tar fram en monsterbricka (se "Monsterbrickan" på sidan 5) och placerar en svart spelmarkör på rutan som visar siffran noll. När *monstret* tar skada flyttas den svarta spelmarkören uppåt, från noll. Anledningen till detta är att hjälten inte ska veta hur många KP *monstret* har, förrän det är besegrat. Det ger en extra krydda åt striden att ingen mer än monster-spelaren på förhand vet hur hårt motstånd *monstret* kommer att ge.

Striden kan börja.

Exempel på strid

Riddar Rohan möter ett bergstroll och väljer att anfalla. Spelaren till höger vid bordet drar översta MONSTERKORTET och meddelar att det blir strid, men talar inte om att bergstrollet har 4 KP.

Den svarta markören ställs på monsterbrickans första steg, siffran noll. Rohan och bergstrollet tar sina respektive STRIDSKORT och striden kan börja.

Först visar Rohan sitt A-kort och monster-spelaren sitt C-kort: Rohan är träffad och får 1 KP i skada.

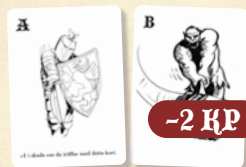
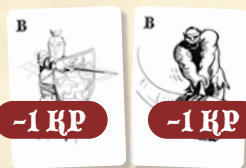
I nästa stridsrond visar båda stridande B-korten: båda får 1 KP i skada.

I tredje stridsronden visar Rohan sitt A-kort igen och monsterspelaren sitt B-kort. På Rohans A-kort står att han ger +1 i skada om han träffar med detta kort, så bergstrollet får 2 KP i skada och har nu totalt 3 i skada.

I den fjärde stridsronden visar monster-spelaren sitt B-kort och Rohan sitt C-kort: Rohan får ytterligare 1 KP i skada. Detta är ett tufft bergstroll!

I den femte stridsronden visar Rohan sitt C-kort och monsterspelaren sitt A-kort. Bergstrollet får ytterligare 1 KP i skada och är nu uppe i 4, vilket är exakt den KP bergstrollet har enligt kortet.

Monsterspelaren meddelar besviket att bergstrollet segnar ner och är besegrat. Striden är över, liksom Riddar Rohans drag. RUMSKORT och MONSTERKORT läggs tillbaka underst i respektive hög.



Så fungerar strid med STRIDSKORT

Både hjälten och monsterspelaren tar fram sina tre STRIDSKORT vilka är märkta med A, B eller C. Varje stridande *monster* har sin egen uppsättning kort. Korten hålls väl synliga i handen med baksidorna upp.

Varje stridsrond är indelad i tre steg som måste genomföras i ordning. Dessa steg upprepas till dess antingen hjälten eller *monstret* är besegrat. Alla stridsronder genomförs i ett och samma drag.

Stridsrondens tre steg är följande:

1. Välj STRIDSKORT
2. Visa och jämför valda kort
3. Dela ut skador

1. Välj STRIDSKORT

Spelaren med hjältefiguren väljer ett av sina tre kort och håller fram det med baksidan uppåt. Därefter väljer monsterspelaren på samma vis ett av sina kort och håller fram det med baksidan uppåt.

2. Visa och jämför valda kort

Båda spelarna vänder samtidigt sina valda STRIDSKORT och jämför dem. Om korten visar samma bokstav (A, B eller C) har ingen träffat med sitt anfall.

Om korten visar olika bokstäver har någon fått in en träff med sitt slag, enligt följande mekanik:

- A träffar B
- B träffar C
- C träffar A

3. Dela ut skador

Om korten visar **samma** bokstav får både hjälten och *monstret* 1 KP i skada. Hjältens röda markör flyttar ett steg nedåt på KP-mätaren, och *monstrets* svarta markör flyttar ett steg uppåt på monsterbrickan.

Om korten visar **olika** bokstäver får den som blir träffad 1 KP i skada plus eventuella bonuseffekter: om det träffande kortets instruktioner säger att det ger ytterligare skada (exempelvis +1) får förloraren ytterligare KP i skada enligt instruktionerna.

Dessa tre steg upprepas i varje stridsrond till dess hjälten har noll KP kvar, eller *monstrets* skador är lika med eller högre än *monstrets* KP (som ju endast monsterspelaren känner till).

När *monstret* är besegrat läggs respektive STRIDSKORT åt sidan, och draget är över.

Kom ihåg: strider med STRIDSKORT är ett taktiskt skicklighetsspel, utan vare sig tärningar eller slump.

Övriga regler

Följande sektioner behandlar de regler i Drakborgen som inte tagits upp tidigare i detta regelhäfte.

Slå för egenskaper

Varje hjälte har fyra egenskaper som representeras av fyra egenskapsvärden: Styrkefaktorn (SF), Vighetsfaktorn (VF), Rustningsfaktorn (RF) och Turfaktorn (TF). Ju högre egenskapsvärde, desto bättre är hjälten på denna egenskap. Dessa egenskapsvärden gör att hjälten klarar sig bättre eller sämre i olika situationer, och varje spelare bör ta hänsyn till dem vid spelets många val-situationer.

Ibland behöver spelaren slå en tärning och jämföra resultatet med någon av hjälten egenskaper i ett egenskapsslag. En instruktion kan till exempel lyda "Slå **SF** med **T12**": detta betyder att spelaren ska försöka slå under eller lika med hjälten Styrkefaktor (SF) med en tolvsidig tärning (**T12**). Om slaget lyckas räknas testet som "framgång", och om slaget inte lyckas räknas testet som ett "misslyckande". Instruktionerna berättar vad som sker beroende på utfall.

Observera att en hjältes egenskapsvärde (inklusive modifikationer) aldrig kan understiga 1 eller överstiga 12, oavsett hur många modifikationer hjälten har.

Observera även att en negativ modifikation (svart tärning) aldrig kan understiga -6, och att en positiv modifikation (vit tärning) aldrig kan överstiga +6.

Drakborgen har speltestats noggrant så att de olika kombinationerna av egenskaper, Kroppspoäng (KP) och vapen ger de olika hjältarna ungefär samma chans att överleva och lyckas med sitt uppdrag.

Exempel på egenskapsslag (ruta)

Sigrunn råkar ut för en fälla och måste slå VF med **T12** för att undvika den. Hon har Vighet 5, vilket alltså blir tufft. Sigrunn slår 8 med **T12** och ska därför följa instruktionerna för vad som händer vid misslyckande. Förmodligen kommer det att göra ont.

När en hjälte dör

Att en tapper hjälte möter sin död i Drakborgen hör tyvärr till vanligheterna. Det finns många sätt att dö på, exempelvis att falla ner i en Bottenlös brunn eller spärras in utan att kunna ta sig ut. Ett annat vanligt sätt är att helt enkelt få så många skador att Kroppspoängen (KP) når noll.

En död hjältefigur tas genast bort från spelplanen och alla kort läggs underst i sin respektive hög. Hjaltebrickan plockas därefter ur hjältebasen för att påminna spelaren att spelomgången är över. En död hjälte kan inte längre påverka spelet på något vis.

Om samtliga går med på det kan utslagna spelare agera monsterspelare under resten av spelomgången.

Riktningar

På spelplanen finns en kompassros som pekar ut väderstrecken. När en instruktion refererar till ett väderstreck (norr, söder, öster eller väster) är det kompassrosens väderstreck som gäller.

Hela

Under en spelomgång ges det flera möjligheter att hela sin hjälte, vilket alltså betyder att den röda spelmarkören flyttar uppåt lika många steg som hjälten helar KP. Instruktionerna kommer att tydligt tala om hur många KP en hjälte helar när så sker. En hjälte kan aldrig hela förbi det startvärde som finns angivet på hjältebrickan (se "Så fungerar hjältebrickan" på sidan 7).

Magiska ringar

Glöm inte bort att varje spelares hjälte har fått en MAGISK RING som kan hjälpa i en del trängda situationer. En ring kan bara användas en enda gång. Hur hjälten använder den står angivet i instruktionerna för varje ring. Instruktionerna för respektive MAGISK RING är alltid synliga för samtliga spelare.

Dryckestabellen

Om en effekt refererar till Dryckestabellen ska du slå **T12** i början av ditt drag och läsa av resultatet nedan:

- | | |
|-----|--------------------------------------|
| 1 | Ögonblicklig död. |
| 2 | Halvera din KP (avrunda nedåt). |
| 3 | Gift, minska din KP med 2. |
| 4-8 | Ingen effekt. |
| 9 | Hela 1 KP. |
| 10 | Hela upp till 2 KP. |
| 11 | Hela upp till 3 KP. |
| 12 | Stärkande dryck, hela upp till 4 KP. |



Hjältarna i Drakborgen

Riddar Rohan
Starrhjärte

När det är ditt drag:

- Flytta till en angränsande ruta.
- Ta en rumbericka om rutan är tom. Läs rumberickans effekter.

ELLER

- Leta genom rummet.
- Ta ett RUMSLETNINGSKORT. Du kan endast leta i rum med svart symbol. Du kan högst leta två drag i följd.



Kroppspåslag | KP 17

Styrka SF	Vighet VF	Rustning RF	Tur TF
6	4	9	4

Riddar Rut
Starrhjärte

När det är ditt drag:

- Flytta till en angränsande ruta.
- Ta en rumbericka om rutan är tom. Läs rumberickans effekter.

ELLER

- Leta genom rummet.
- Ta ett RUMSLETNINGSKORT. Du kan endast leta i rum med svart symbol. Du kan högst leta två drag i följd.



Kroppspåslag | KP 17

Styrka SF	Vighet VF	Rustning RF	Tur TF
6	4	9	4

Siggeir Skarpyxe
Starrhjärte

När det är ditt drag:

- Flytta till en angränsande ruta.
- Ta en rumbericka om rutan är tom. Läs rumberickans effekter.

ELLER

- Leta genom rummet.
- Ta ett RUMSLETNINGSKORT. Du kan endast leta i rum med svart symbol. Du kan högst leta två drag i följd.



Kroppspåslag | KP 16

Styrka SF	Vighet VF	Rustning RF	Tur TF
7	5	6	5

Sigrunn Sköldhross
Starrhjärte

När det är ditt drag:

- Flytta till en angränsande ruta.
- Ta en rumbericka om rutan är tom. Läs rumberickans effekter.

ELLER

- Leta genom rummet.
- Ta ett RUMSLETNINGSKORT. Du kan endast leta i rum med svart symbol. Du kan högst leta två drag i följd.



Kroppspåslag | KP 16

Styrka SF	Vighet VF	Rustning RF	Tur TF
7	5	6	5

Bardhor Bågman
Starrhjärte

När det är ditt drag:

- Flytta till en angränsande ruta.
- Ta en rumbericka om rutan är tom. Läs rumberickans effekter.

ELLER

- Leta genom rummet.
- Ta ett RUMSLETNINGSKORT. Du kan endast leta i rum med svart symbol. Du kan högst leta två drag i följd.

Armborst
Använd mot monster före sista (ej överfall).

- T6 Svartab, och eller bergstroll

	Sköld	Jättepinhel
1	Miss	Miss
2	Miss	Miss
3	T6/2 KP	Miss
4	T6/2 KP	T6/2 KP
5	Diol*	T6/2 KP
6	Diol*	Diol

* Mot två orchen -3 KP



Kroppspåslag | KP 11

Styrka SF	Vighet VF	Rustning RF	Tur TF
3	8	5	7

Béla Snabbshähta
Starrhjärte

När det är ditt drag:

- Flytta till en angränsande ruta.
- Ta en rumbericka om rutan är tom. Läs rumberickans effekter.

ELLER

- Leta genom rummet.
- Ta ett RUMSLETNINGSKORT. Du kan endast leta i rum med svart symbol. Du kan högst leta två drag i följd.

Armborst
Använd mot monster före sista (ej överfall).

- T6 Svartab, och eller bergstroll

	Sköld	Jättepinhel
1	Miss	Miss
2	Miss	Miss
3	T6/2 KP	Miss
4	T6/2 KP	T6/2 KP
5	Diol*	T6/2 KP
6	Diol*	Diol

* Mot två orchen -3 KP



Kroppspåslag | KP 11

Styrka SF	Vighet VF	Rustning RF	Tur TF
3	8	5	7

Aelfrie Brunkåpa
Starrhjärte

När det är ditt drag:

- Flytta till en angränsande ruta.
- Ta en rumbericka om rutan är tom. Läs rumberickans effekter.

ELLER

- Leta genom rummet.
- Ta ett RUMSLETNINGSKORT. Du kan endast leta i rum med svart symbol. Du kan högst leta två drag i följd.



Kroppspåslag | KP 15

Styrka SF	Vighet VF	Rustning RF	Tur TF
4	7	4	8

Astrid Gråsynter
Starrhjärte

När det är ditt drag:

- Flytta till en angränsande ruta.
- Ta en rumbericka om rutan är tom. Läs rumberickans effekter.

ELLER

- Leta genom rummet.
- Ta ett RUMSLETNINGSKORT. Du kan endast leta i rum med svart symbol. Du kan högst leta två drag i följd.



Kroppspåslag | KP 15

Styrka SF	Vighet VF	Rustning RF	Tur TF
4	7	4	8

Armborst

Bardhor Bågman och Béla Snabbshähta bär varsitt armborst. För detta vapen gäller särskilda regler. Ett armborst är ett avståndsvapen som går att använda mot *monster* före strid, dock inte under själva striden.

När en hjälte med armborst möter ett *monster* kan denne avfira en pil istället för att göra sitt val (se "Hjälten gör sitt val" på sidan 11).

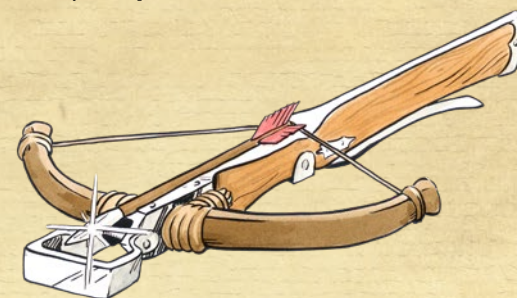
För att i detta läge ta reda på *monstrets* KP tar monstretspelaren ett MONSTERKORT och läser under kolumnen "Hjälten anfaller" och rätt *monster*. Om *monstret* inte flyr hinner hjälten skjuta ännu en pil före själva striden (detta är dock frivilligt).

För att avfira en pil slår spelaren **T6** och läser av tabellen på hjältebrickan. I denna tabell framgår om pilen träffar och hur många KP i skada den gör.

Spelaren minskar därefter resursmätaren för armborstpilar med 1 på hjältebrickan genom att flytta den gröna markören ett steg nedåt för varje avfyrad pil.

Hjälten hinner inte använda armborstet vid *överfall*.

Bortskjutna pilar kan inte återfås.



Sluta läsa här ...

... om detta är första gången ni spelar. Dessa regler är allt ni behöver för att sätta igång.

Resten av regelhäftet handlar om expansionerna *Drakborgen II* och *Drakborgen III*. Dessa bör ni försöka er på först när ni till fullo behärskar grundspelet.

Må lyckan stå hjältarna bi - och draken sova tungt.



DRAC BORGEN II

Regler

Drakborgen II

Legenden om Drakborgen fortsätter

Drakborgens ärrade murar färgades på ett ögonblick blodröda av de första solstrålarna som bröt fram mellan de svarta bergstopparna. En plötslig frisk vind blåste bort nattens tunga andedräkt. En ensam fågel började sjunga i närheten samtidigt som morgonsolen upplöste dimmorna i dalen.

Iril, prinsessa av det avlägsna Nardhuinar, såg upp mot borgens silhuett. Hennes blick var beslutsam under det stripiga håret. Inte förrän hon fyllt tjugo år hade hon fått tillåtelse att gå utanför det egna slottet, då hennes synska mor ända sedan Iril var barn drömt om hennes förestående död. Under hela sin uppväxt hade prinsessan därför tränats till en stridsmaskin och var som ett resultat vida känd för sin snabbhet, sitt vassa svärd och sin snabba slunga.

– Tänk att sådana skatter fortfarande finns därinne, sade Iril till den gamle mannen vid sin sida.

Mrishnahk skakade sorgset på huvudet och insåg att den unga kungligheten inte längre lyssnade till hans varningar. Han var den siste av en urgammal magikerorden, vars ovärderliga skatter en gång tagits ifrån dem och nu påstods finnas djupt inne i Drakborgen. Nu verkade det som att hans berättelser om borgens fasor bara hade ökat hans följeslagerskas aptit på äventyr.

– Morgonen är här. Mot skattkammaren! ropade prinsessan och lät solen reflekteras i det dragna svärdet.

Trollkarlen svarade med en subtil svepande rörelse med sin stav, och uttalade en knappt hörbar besvärjelse.

– Du överlever inte länge utan magi, ropade han efter henne.

– Försök inte gamle man, skrattade Iril. Du vill bara ha rikedomarna för dig själv – och dessutom har jag ju min magiska ring!

Medan det stolta Nardhuinars vindsnabba tronarvinge sprang iväg, vandrade Mrishnahk med bestämda kliv uppför branten. På motsatt sida kunde han urskilja ytterligare två högresta figurer närma sig. Tiden att utmana Drakborgen var inne, men vilket pris skulle den gamla skräckinjagande fästningen kräva denna gång?

Introduktion

Efter att ryktena om framgångsrika hjältar hade börjat viskas fram, växte legenden om Drakborgen och spreds till även de mest avlägsna riken. Enstaka guldskatter som återbördats från skattkammaren attraherade äventyrare och lycksökare från världens alla hörn. Att flertalet hjältar aldrig återvänt var det ingen som skänkte särskilt många tankar. Drakborgen blev det ultimata styrketestet för uttråkade och ärelystna mästerkämpar inom sitt gebit.

Eftersom ingen, trots sitt hjältemod, kunde överleva natten i Drakborgen koncentrerades alla försök till det fåtal dagar om året då solen lyser som längst. Noggranna astrologiska metoder användes för att dra nytta av minsta gnuttas solljus, och förberedelserna var minutiösa.

Och det behövdes: för det talades om att världen under Ath Ungol ånyo hade öppnats – och att de mörka djup som T'siraman Trollkarlen en gång bragt till ytan åter var blottlagda. Vad som doldes i denna avgrund visste ingen. Men du – i egenskap av äregirig äventyrare vars väg kantats med framgång – är på väg att ta reda på det.

Spelöversikt

Drakborgen II är den första expansionen till Drakborgens grundspel. Denna expansion utökar spelet med åtta nya hjältar, men också med en helt ny dimension: det är nu möjligt att ta sig ner under Drakborgen för att antingen hitta fler skatter – eller rentav finna en snabbare väg till skattkammaren.

Drakborgen II förutsätter grundläggande kunskap om reglerna till Drakborgen. De nya korten har instruktioner som förklarar det mesta varje spelare behöver veta, men framförallt underjorden och de nya hjältefigurerna ställer något högre krav.

För enkelhets skull finns korta effekt- och regelbeskrivningar på varje hjältebricka, men varje hjälte har även en egen uppsättning detaljerade regler som förklaras i detta regelhäfte (se "De nya hjältarna" på sidan 23).

Som bas för *Drakborgen II* ligger grundspelet som också beskrivs i detta regelhäfte. Expansionen utgörs av de tillägg och undantag som vi redogör för här. Alla originalhjältar från grundspelet fungerar givetvis även i *Drakborgen II*.

Hur skilja expansioner och grundspelet åt?

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



Drakborgen II



Drakborgen III

Innehåll

Drakborgen II innehåller följande komponenter:

- 8 hjältefigurer (6 manliga och 2 kvinnliga)
- 8 hjältebrickor
- 98 kort, bestående av:
 - 12 rumskort
 - 8 skattkort
 - 2 fällkort
 - 2 kistkort
 - 32 underjordskort
 - 12 rumsletningskort
 - 15 stridskort
 - 11 amulettkort
 - 4 kort med magiska ringar
- 20 rumsbrickor
- 5 golvbrickor
- 4 pilbrickor
- 1 tiosidig tärning (T10)

Hjältefigurer

Till Drakborgen II hör sex manliga och två kvinnliga hjältar. Dessa representeras på spelplanen av varsin hjältefigur (se "De nya hjälterna" på sidan 23). Sätt varje hjältefigur i en plastfot så att den kan stå upprätt.



Hjältebrickor

Varje hjälte har också en hjältebricka med den information som du behöver för att spela med respektive hjälte. De nya hjälterna har mer eller mindre speciella förmågor och *utrustning* (se "Förmågor och utrustning" här nedan) jämfört med originalhjälterna i Drakborgens grundspel. Rekommendationen är att prova en ny hjälte i taget för att spelarna ska kunna vänja sig vid alla särskilda situationer som kan uppstå.

Kort

De nya korten i Drakborgen II blandas in i sina respektive högar (se dock "RUMSKORT" på nästa sida). Dessutom tillkommer två nya korthögar, UNDERJORDSKORT och AMULETTKORT (se nästa sida) utöver de ursprungliga tio. Det ska alltså totalt ligga 12 olika korthögar lätt åtkomliga för samtliga spelare.

Förmågor och utrustning

Redan i Drakborgens grundspel finns exempel på hjältar som har särskild *utrustning*: Bardhor och Béla har ett armborst som avståndsvapen. I expansionerna har flera hjältar sådan särskild *utrustning* och dessutom även flera särskilda förmågor (se "De nya hjälterna" på sidan 23).

1. En del *utrustning* kräver ändliga resurser: de försvinner gradvis vid användning. Shuriken hanteras exempelvis på resursmätaren (se "Så fungerar hjältebrickan" på sidan 7) med en **grön** spelmarkör. Det finns fler hjältar i Drakborgen II som använder hjältebrickans resursmätare på liknande vis.
2. I Drakborgen II finns även särskilda förmågor och *utrustning* som förbrukas direkt: sådana hanteras på hjältebrickans förbrukningsmätare (se "Så fungerar hjältebrickan" på sidan 7) med en eller flera **blå** spelmarkörer.

Läs reglerna för varje ny hjälte noggrant och håll koll på vilken mätare som hanterar vad.

Yūbara Tori-Jima
Se fullständiga regler på sidan 24

Förbli död
■ Välj dött tal på T6; monster spelaren gissar.
► Bergstroll/orch: 2 gissningar.
Svarstall/skelett: 3 gissningar.
Alla fel: ignorera monstret.

Undvika överfall
■ Vid överfall, slå T6.
■ Jämt: ignorera överfallet.
Udda: du blir överfallen.
Fullfölj sedan mötet som vanligt.

Shuriken
Används mot monster före eller under strid (ej vid överfall).
■ Anfäll: kasta 1–4 shuriken (slå T6).
► T6 Svartall Bergstroll Orch Skelett Jättespindel

1	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss
2	Miss	0	Miss	Miss	Miss
3	Miss	-1	-1	0	Miss
4	-1	-1	-2	0	Miss
5	-2	-2	-3	-1	Död
6	Död	Död	Död*	-2	Död

* Mot två orcher: -3 KP.

Blåsor med giftpulver (magiskt)
■ Ignorera monster (ej odöd/överfall). Slå T12.
► 1: miss.
2–12: träff.

Styrka | SF 4 Vighet | VF 10 Rustning | RF 4 Tur | TF 5

Kroppspöning | KP 10

RUMSKORT

I *Drakborgen II* medföljer 12 nya RUMSKORT som blandas in i den befintliga korthögen. I samband med detta bör en del tidigare RUMSKORT sorteras ut för att balansera faror och ofarligheter. För ett tuffare motstånd används dock samtliga kort.

Sortera ut dessa kort från Drakborgens grundspel:

- 1 "Jättespindel"
- 1 "Vampyrfladdermöss"
- 1 "Orch"
- 1 "Skelett"
- 1 "Svartälv"
- 1 "Bergstroll"
- 1 "Facklan slocknar"

MAGISK RING

I *Drakborgen II* medföljer fyra nya kort med en MAGISK RING som hjältarna har att välja på innan spelomgången börjar, precis som i grundspelet (se "Förberedelser" på sidan 6). Instruktionerna för respektive ring är alltid synliga för samtliga spelare.

AMULETTKORT

Amuletter är *magiska föremål* som hjältarna kan hitta under sina äventyr i Drakborgen. Amuletter skiljer sig från MAGISKA RINGAR i det att de: 1) oftast har permanenta effekter (kortet utgår inte efter användning) och 2) effekterna normalt inte är kända för spelaren förrän de träder i kraft (se "De magiska amuletterna" på sidan 30).

UNDERJORDSKORT

Underjorden är ingången till de dolda djup nedanför världen, i vilka T'siraman Trollkarlen sägs ha nedstigit för att öppna upp passagerna. Somliga säger att än i dag dvärls T'siramans makt där, långt nere i avgrunden; medan andra menar att där återfinns endast portarna till helvetet.

Underjorden i *Drakborgen II* representeras av UNDERJORDSKORT som en spelare tar (istället för RUMSKORT) när dennes hjälte förflyttar sig nere i mörkret (se "Underjorden" på sidan 28).



ÖVRIGA KORT

I *Drakborgen II* medföljer även:

8 SKATTKORT, 2 FÄLLKORT, 2 KISTKORT och 12 RUMSLETNINGSKORT. Dessa blandas in i respektive korthögar från Drakborgens grundspel. Inga kort behöver sorteras ut för balansens skull.

Rumsbrickor

I *Drakborgen II* medföljer 20 nya rumsbrickor som läggs i den medföljande påsen tillsammans med rumsbrickorna från Drakborgens grundspel (se "Förteckning över rumsbrickor" på baksidan av regelhäftet). Det totala antalet rumsbrickor i påsen ska då vara 135.

Golvbrickor

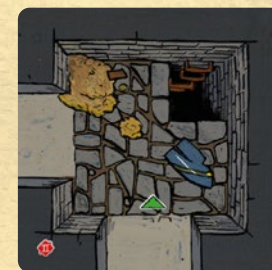
En golvbricka påminner om en rumsbricka, men representerar enbart själva innehållet i ett rum; inte dess väggar eller passager. En golvbricka tas normalt inte på måfå, utan placeras ovanpå en rumsbricka och ersätter då rummets innehåll (se "Effekterna av en golvbricka" på sidan 21). Golvbrickornas namn skrivs ut med stor bokstav.

Pilbrickor

En pilbricka används för att hålla reda på i vilken riktning (norr, söder, öster eller väster) en hjälte förflyttar sig när denne tagit sig ner i underjorden (se "Underjorden" på sidan 28). Så snart hjälten tagit sig upp ur underjorden igen tas pilbrickan bort från spelplanen.

Tiosidig tärning

I *Drakborgen II* medföljer en tiosidig tärning (kallad **T10**). Den ersätter inte **T6** och **T12**, utan fungerar som ett komplement för att fintrimma utfallet av vissa egenskapstest eller *händelser*.



Följa instruktioner i Drakborgen II

Drakborgen II använder sig av samma instruktioner och effekter som Drakborgens grundspel. Dessutom adderas några nya, vilka tas upp i denna sektion.

Effekterna av en golvbricka

Drakborgen II introducerar golvbrickan, vilken påminner om rumsbrickan. Golvbrickan, precis som rumsbrickan, ligger normalt kvar under återstoden av spelomgången såvida inte instruktionerna säger annat.

De två stora skillnaderna mellan en golvbricka och en rumsbricka är att:

1. En golvbricka representerar bara själva innehållet i ett rum, inte dess väggar eller passager. Golvbrickan placeras ovanpå rumsbrickan på vilken hjältefiguren står, och täcker rummets innehåll.
2. En golvbricka tas inte på måfå, utan placeras ut när instruktionerna påbjuder det.

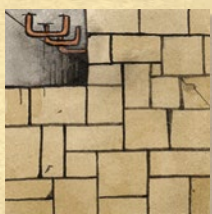
När en golvbricka placeras ovanpå en rumsbricka ersätts inte bara innehållet i rummet, utan även riktningssymbolen göms. Det innebär att rumsbrickans riktningssymbol upphör att gälla så länge golvbrickan ligger kvar.

Exempel: Rut förflyttar sig till en tom ruta och tar en slumpvald rumsbricka med svart riktningssymbol. Därefter tar hon ett RUMSKORT som säger "Väg ned". Hon tar golvbrickan Väg ned och placerar ovanpå rumsbrickan och döljer därmed den svarta riktningssymbolen. Så länge golvbrickan ligger ovanpå rumsbrickan ska därför inga fler RUMSKORT tas på denna rumsbricka. Det går heller inte längre att leta i rummet.

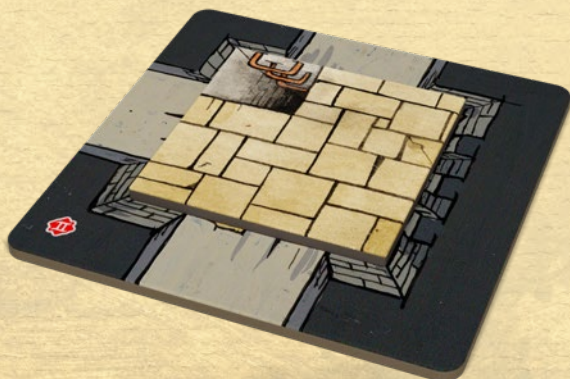
Kort som säger att spelaren ska placera en golvbricka på spelplanen har ofta klassificeringen *särskild plats*. Detta är en klassificering som främst andra expansioner använder sig av (se "Vad är en särskild plats?" på sidan 35), men som spelar mindre roll i Drakborgen II. I andra expansioner kan det även medfölja fler golvbrickor och särskilda platser.



Rumsbricka



Golvbrickan Väg ned



Överrumpling!

Om en hjälte råkar ut för en *överrumpling* har denne varit oförsiktig nog att låta sig attackeras bakifrån av ett *skelett* och måste då brottas med enbart sin styrka som vapen.

En hjälte hinner normalt inte använda sig av *föremål*, *utrustning* eller särskilda förmågor före eller under en *överrumpling*, såvida inte hjälstens regler säger annat (se "De nya hjältarna" på sidan 23).

Innan striden börjar slår spelaren öppet **T6** för att bestämma hur många KP *skelettet* har.

Striden delas upp i stridsronder, vilka upprepas i ett och samma drag till dess någon är besegrad.

I början av varje stridsrond slår spelaren sin SF med **T10**. Vid framgång får *skelettet* 1 KP i skada. Vid misslyckande får hjälten 1 KP i skada.



Nya klassificeringar av effekter

Drakborgen II för med sig en del nya klassificeringar, till exempel:

Amulett: Se "De magiska amuletterna" på sidan 30.

Likätare: Antalet *likätare* som väller upp ur golvet kontrolleras enklast med den medföljande monsterbrickan.

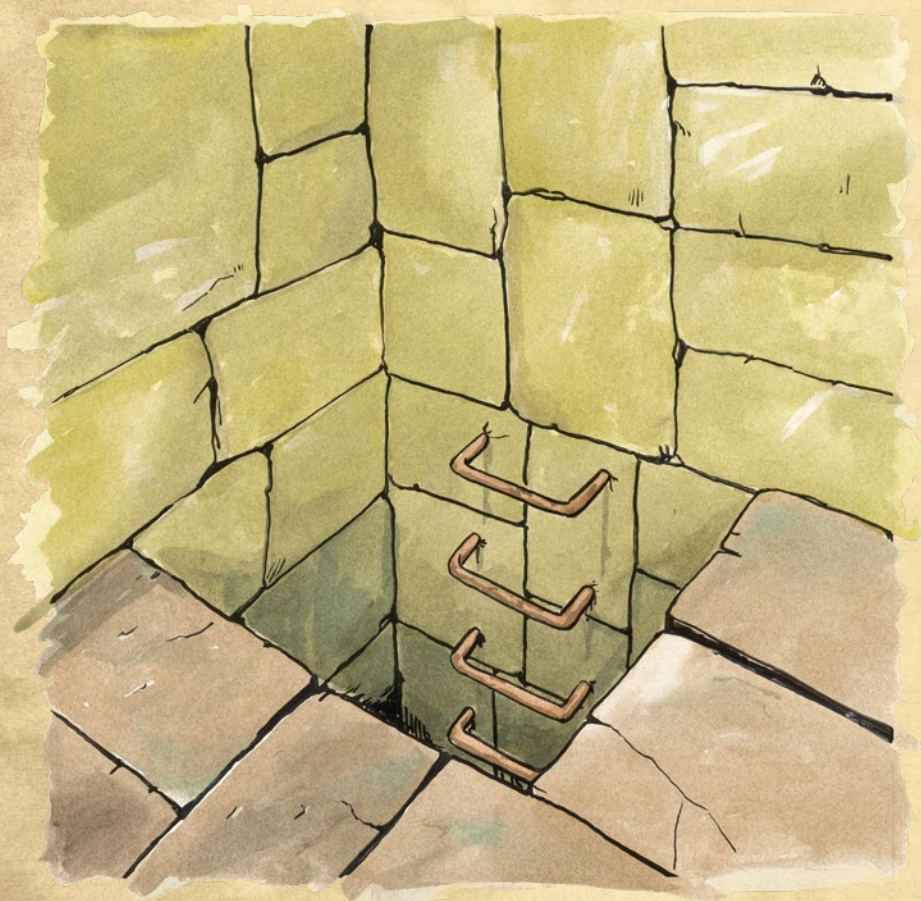
Nedgång: En *nedgång* gör att en hjälte kan ta sig ner i underjorden i sitt nästa drag (se "Underjorden" på sidan 28). En *nedgång* markeras antingen med en rumsbricka (se "Förteckning över rumsbrickor" på baksidan av regelhäftet) eller en golvbricka (se "Effekterna av en golvbricka" på föregående sida) som ligger kvar under resten av spelomgången.

Teleportera: Se "Teleportering" här bredvid.

Underjord: Alla kort med klassificeringen *underjord* representerar saker som sker i underjorden (se "Underjorden" på sidan 28).

Uppgång: En *uppgång* gör att en hjälte kan ta sig upp ur underjorden och tillbaka in i *Drakborgen* i sitt nästa drag (se "Underjorden" på sidan 28).

Överrumpling: Om en hjälte råkar ut för *överrumpling* har denne varit oförsiktig nog att låta sig attackeras bakifrån av ett *skelett* (se "Överrumpling" på föregående sida).



Teleportering

Att *teleporteras* är att *magiskt* förflytta sin hjälte från en plats till en annan.

Om det redan ligger en rumsbricka där hjälten hamnar ligger den kvar som den är. Om rutan hjälten *teleporterats* till är tom tar spelaren en slumpvald rumsbricka ur påsen precis som vanligt, men placerar den i valfri riktning.

Spelaren tar inget RUMSKORT efter *teleportering* om denne redan tidigare under draget tagit ett, och inte heller om *teleporteringen* sker i en annan spelares drag.

Däremot träder rummets effekter i kraft som vanligt (se "Förteckning över rumsbrickor" på baksidan av regelhäftet), med följande undantag:

- Om hjälten hamnar på en Korridor är draget över. I detta fall får hjälten inget "gratisdrag".
- Om hjälten hamnar på en Bottenlös brunn *faller* denne ner och är ute ur spelet.
- Om hjälten hamnar på en Bro *faller* denne ner och tar skada enligt instruktionerna.
- Om hjälten dyker upp i ett Rum med bråte eller Spindelnät har denne fastnat och måste inleda sitt nästa drag med att försöka ta sig loss.
- Om hjälten hamnar i Skattkammaren tar spelaren inga SKATTKORT i detta drag, men måste genast ta ett DRAKKORT.
- Om hjälten hamnar i *Drakborgens* yttermur krossas denne av stenmassorna och dör omedelbart.
- Om hjälten hamnar i ett tornrum gäller samma effekter som om denne nyss klivit in i ett tornrum från en angränsande ruta (se "Ta sig ut ur *Drakborgen*" på sidan 13).
- Om det redan står en annan hjältefigur på rutan som en hjälte *teleporterats* till (förutom Skattkammaren eller tornrum) måste tärningsslaget som orsakade *teleporteringen* slås om. Om det inte var ett tärningsslag som orsakade *teleporteringen* måste spelaren istället välja en angränsande ruta.

Effekter av de nya korten

De nya korttyper som introduceras i *Drakborgen II* är UNDERJORDSKORT och AMULETTKORT. Effekterna av dessa kort träder i kraft precis som vanligt.

Vissa effekter dröjer sig kvar in i kommande drag (instruktionerna säger då ofta "i varje drag"). I sådana fall behåller spelaren kortet framför sig som en påminnelse om att effekten fortsätter gälla.

En del effekter är avhängiga huruvida något är "i spel" eller inte. Om en figur eller en bricka finns på spelplanen, eller om ett kort ligger uppvänt bredvid någon av spelarnas hjältebaser, räknas dessa komponenter som att de är i spel. Ett kort som ligger nedåtvänt är inte i spel.

De nya hjältarna

Det medföljer åtta nya hjältar i *Drakborgen II*. De har alla mer eller mindre speciella förmågor och utrustning (se "Förmågor och utrustning" på sidan 19) jämfört med originalhjältarna i Drakborgens grundspel.

Denna sektion är en presentation av alla nya hjältar:

Yūshugom Bogd-Uul

Särskilda förmågor: Principfast

Utrustning: Tre långsvärd

Styrka (SF)	6
Vighet (VF)	6
Rustning (RF)	6
Tur (TF)	5

Kroppspoäng (KP): 19

Principfast (särskild förmåga)

Din religion och ditt asketiska leverne har gjort dig till en mångsidig och uthållig krigare utan några egentliga svagheter. Du sätter din tillit till din träning och dina långsvärd eftersom din tro förbjuder dig att ha att göra med övernaturliga ting.

Begränsningar: Din hårda övertygelse och principfasthet kommer med en kostnad: du tillåts inte använda *magiska föremål*. Du får därför inte någon MAGISK RING i början av spelet och du får heller inte ta upp några *magiska föremål* du hittar på vägen: ignorera dessa kort.



Durim Dolkspänne (har inga STRIDSKORT)

Särskilda förmågor: Dyrka dörrar och Finna dolda ting

Utrustning: Fyra dolkar

Styrka (SF)	3
Vighet (VF)	9
Rustning (RF)	4
Tur (TF)	7

Kroppspoäng (KP): 10

Dyrka dörrar (särskild förmåga)

När du får DÖRRKORTET "Förblir stängd" räknas detta som "Öppnar sig" och du kan därmed fortsätta din förflyttning i samma drag. *Dörrfällor* påverkar dig som vanligt.

Finna dolda ting (särskild förmåga)

När du letar genom ett rum får du ta ett eller två RUMSLETNINGSKORT i samma drag, men båda korten gäller i tur och ordning. Du får fortfarande leta högst två drag i följd.

Dolkar (utrustning) Resursmätare

En dolk är både ett närstrids- och avståndsvapen.

Närstrid: Om du har minst en dolk kvar kan du använda den i vanlig strid mot ett *monster*: du säger då A, B eller C högt istället för att använda STRIDSKORT (men regelmässigt räknas det som att du har STRIDSKORT). Monsterspelaren använder STRIDSKORT som vanligt.

Efter varje avslutad stridsrond kan du välja att kasta en dolk (se nedan).

Kasta dolk: När du möter ett *monster* kan du välja att kasta upp till fyra dolkar direkt i följd, vilket räknas som anfall på MONSTERKORTET. Efter ett *överfall* hinner du bara kasta en dolk, vilket också räknas som anfall. Det går även att kasta en dolk efter varje avslutad stridsrond under en närstrid (se ovan). Minska resursmätaren med 1 på din hjältebricka för varje kastad dolk.

Skada: När du kastar en dolk mot ett *monster* väljer monsterspelaren dolt ett STRIDSKORT, och du säger högt två av bokstäverna A, B och C. Om någon av bokstäverna matchar monsterspelarens dolda STRIDSKORT träffar du och *monstret* får **T6 KP** i skada (undantag: *skelett*: **T6-2 KP**, *spindel*: dör direkt). I annat fall missar du och får själv **1 KP** i skada i en motattack.

Ammunition: När striden är slut kan du leta upp dina dolkar: slå **T6** för varje kastad dolk. Vid jämnt slag hittar du dolken. Vid udda slag har du förlorat dolken. Du förlorar alltid kastade dolkar i underjorden. Om du förlorat samtliga kastdolkar tvingas du fortsättningsvis till obeväpnad strid (se "Obeväpnad strid" på sidan 30).



Yübara Tori-Jima

Särskilda förmågor: Undvika överfall och Förbli dold

Utrustning: Kroksvärd, shuriken och blåsrör med giftpulver

Styrka (SF)	4
Vighet (VF)	10
Rustning (RF)	4
Tur (TF)	5

Kroppspoäng (KP): 10

Undvika överfall (särskild förmåga)

Du har blixtnabba reflexer och därmed en möjlighet att undvika överfall.

Användning: Om du skulle råka ut för ett överfall slår du T6. Vid jämnt slag hann du upptäcka faran i tid och kan ignorera överfallet: möt monstret som vanligt. Vid udda slag blir du överfallen, enligt instruktionerna.

Förbli dold (särskild förmåga)

Du kan gömma dig bland skuggorna så att du blir nästan osynlig.

Användning: Du kan, om du vill, gömma dig och undvika en del monster (dock inte alla). När du möter bergstroll, orcher, svartalver eller skelett väljer du dolt en siffra på T6 och lägger tärningen under din kupade hand. Spelaren till höger gissar två olika tal (bergstroll/orch) eller tre olika tal (svartalv/skelett). Har monsterspelaren inte gissat rätt kan du ignorera monstret, annars möter du monstret som vanligt.

Shuriken (utrustning) Resursmätare

Shuriken är ett avståndsvapen som går att använda mot monster, både före och under strid. När du möter ett monster kan du välja att kasta dina shuriken direkt, vilket då räknas som anfall på MONSTERKORTET, eller avvakta och kasta dina shuriken om det blir strid. Du kan alltid kasta upp till fyra shuriken i följd.

Anfall och skada: Slå T6 och läs av tabellen nedan. Minska resursmätaren med 1 på din hjältebricka för varje kastad shuriken.

	Svartalv	Bergstroll	Orch	Skelett	Jättespindel
1	Miss	Miss	Miss	Miss	Miss
2	Miss	0	Miss	Miss	Miss
3	Miss	-1	-1	0	Miss
4	-1	-1	-2	0	Miss
5	-2	-2	-3	-1	Död
6	Död	Död	Död*	-2	Död

* Mot två orcher räknas 6 i tabellen ovan som -3 KP.

Begränsningar: Du hinner inte kasta någon shuriken vid överfall (såvida du inte lyckades undvika det, enligt ovan).

Ammunition: Kastade shuriken är förlorade och kan inte återfås.

Blåsrör med giftpulver (magisk utrustning) Förbrukningsmätare

Ditt blåsrör är ett nästan osvikligt vapen med ett magiskt giftpulver. Blåsrör med giftpulver är effektivt mot alla monster (utom odöda och immuna mot magi). Så snart du möter ett monster kan du välja att använda blåsröret direkt, vilket då räknas som anfall på MONSTERKORTET. Du kan inte använda blåsröret när striden väl börjat.

Anfall och skada: Ta bort den blå spelmarkören från förbrukningsmätaren och slå T12: om du slår 1 missar du, annars träff. Vid träff dödar giftpulvret omedelbart.

Begränsningar: Blåsröret med giftpulver går bara att använda en gång per spelomgång. Om du redan plockat bort den blå spelmarkören från förbrukningsmätaren går detta vapen inte att använda.

Du hinner inte använda ditt blåsrör vid överfall (såvida du inte lyckades undvika det).

Thargrim den mörke

Särskilda förmågor: Läka och Injaga skräck

Utrustning: Långsvärd och sköld

Styrka (SF)	7
Vighet (VF)	4
Rustning (RF)	8
Tur (TF)	5

Kroppspoäng (KP): 13

Läka (särskild förmåga)

Du äger förmågan att hela KP genom meditation.

Användning: Hela 1 KP för varje drag du står över och mediterar. Du kan inte göra något annat medan du mediterar.

Injaga skräck (särskild förmåga)

Du kan Injaga skräck i monster (utom djur och odöda) så att de flyr, hellre än möter dig. Denna förmåga går även att använda efter ett överfall. Observera att Injaga skräck är en särskild förmåga och som sådan inte är magisk.

Användning: Så snart du använder Injaga skräck minskar du din KP med 1 på grund av ansträngningen. Slå fyra gånger med T6 och addera talen. Om summan blir 12 eller högre räknas det som framgång och monstret flyr. Om summan blir lägre än 12 räknas det som misslyckande och du får T6 KP i skada (T6-3 för svartalv). Därefter gäller kortets instruktioner som vanligt.

Att använda Injaga skräck räknas som anfall: om monstret inte flydde på grund av din förmåga kan det hända att det ändå flyr när monsterspelaren läser av MONSTERKORTET.

Begränsningar:

Om flykt ej är möjlig misslyckas du automatiskt.



Iril Fëaneline, prinsessa av Nardhuinar

Särskilda förmågor: Springa snabbt

Utrustning: Långsvärd, sköld och stenslunga

Styrka (SF)	4
Vighet (VF)	8
Rustning (RF)	5
Tur (TF)	6

Kroppspoäng (KP): 12

Springa snabbt (särskild förmåga)

Om du bär på högst åtta föremål och rör dig på redan uppvända rumsbrickor får du i ditt drag göra två förflyttningar i följd, men tar inget RUMSKORT i första rummet.

Användning: Du måste säga högt i början av ditt drag att du springer. Du kan inte springa genom dörrar, fällgaller eller andra hinder – det är dock tillåtet att avsluta ditt drag vid ett hinder. Du får springa över en Bottenlös brunn eller Bro, förutsatt att du klarar VF-slaget (med T12 i båda fallen). En Korridor ger fortfarande ett "gratisdrag".

Begränsningar: Vid möte med monster måste du stanna och följa instruktionerna: du hinner då inte använda stenslungan. Vid överfall slår du istället T12-4 för skador. Om du blir skadad av en fälla får du 2 KP extra i skada. Du ignorerar alla föremål, kvarlevor och förvaring. Händelser och besvärjelser påverkar dig som vanligt.

Stenslunga (utrustning)

Stenslunga är ett avståndsvapen som går att använda mot vissa monster. Du hinner bara med ett skott per strid, i början av striden. När du möter ett monster kan du välja att skjuta direkt, vilket räknas som anfall på MONSTERKORTET. Du kan också välja att avvakta och skjuta först om det blir strid, för att sedan gå i närstrid med STRIDSKORT.

Anfall och skada: Slå T10 för att träffa, och sedan eventuellt T6 för skador. Se tabellen nedan.

	Svartalv	Bergstroll	Orch	Skelett	Två orcher
Träff (T10)	minst 8	minst 3	minst 6	minst 5	minst 5
Skador	T6	T6-3	T6-2	T6-3	T6-2

Begränsningar: Du hinner inte använda stenslungan vid överfall.

Ammunition: Stenslungan har obegränsat med ammunition, småsten finns ju överallt.



Chäräk-Hai, vargdödaren

Särskilda förmågor: Bärsärkagång

Utrustning: Yxa och stridshammare

Styrka (SF)	8
Vighet (VF)	5
Rustning (RF)	6
Tur (TF)	4

Kroppspoäng (KP): 16

Bärsärkagång (särskild förmåga)

Du kan gå bärsärkagång – frivilligt eller ofrivilligt – och blir då en fruktansvärd motståndare, men med sviktande omdöme.

Användning: Så snart du råkat i strid mot ett monster eller skadats av en dörrfälla ska du slå T6. Vid 5-6 utlöses din bärsärkagång. När du går bärsärkagång vänder du på din hjältebricka där de nya effekterna finns angivna.

Effekter vid bärsärkagång

- ♦ Öka din KP med 4* (ej över maxvärdet, minska igen när du blir normal).
- ♦ Du åsamkar dubbel skada när du träffar ett monster med dina STRIDSKORT.
- ♦ Du dödar spindlar på 2-6 med T6 (men får 1 KP i skada vid 1).
- ♦ Du hugger ner två extra likätare i varje stridsrond.
- ♦ Du slår in en dörr eller lyfter ett fällgaller genom att slå 2-12 med T12.
- ♦ Du tar RUMSKORT och UNDERJORDSKORT som vanligt, men går automatiskt till anfall mot alla monster.
- ♦ Du tar inga SKATTKORT i Skattkammaren, istället tar du två DRAKKORT.
- ♦ Du ignorerar alla föremål du stöter på (men behåller de du har).
- ♦ Du tar inga KISTKORT, SÖKNINGSKORT eller RUMSLETNINGSKORT.
- ♦ Du går inte ner i underjorden frivilligt men försöker ta dig upp om tillfälle ges.
- ♦ Du avslutar automatiskt din bärsärkagång vid "Facklan slocknar" (men inte i Mörkerrum). Om så sker: vänd tillbaka hjältebrickan.

Special: Vid bärsärkagång slår du T6 i början av varje drag. Vid 6 avslutas din bärsärkagång och du vänder tillbaka hjältebrickan. Vid 1 tappar du helt kontrollen och spelaren till höger bestämmer din förflyttning.

Du kan också frivilligt (en gång per drag) hetsa dig själv till bärsärkagång genom att slå T6. Vid 3-6 utlöses din bärsärkagång.

* Observera att när du avslutar din bärsärkagång ska din KP-mätare åter minskas med 4 steg. Skulle detta resultera i att du hamnar på 0 KP innebär det att du omedelbart dör av utmattning.



Dzála Náryn av Zimendell (har inga STRIDSKORT)

Särskilda förmågor: Besvärjare och Oracazmästare

Magi: Ljusklot

Utrustning: Helande salva

Styrka (SF)	2
Vighet (VF)	6
Rustning (RF)	3
Tur (TF)	8

Kroppspoäng (KP): 6

Besvärjare (särskild förmåga)

Du är magiker och behärskar *magiska* besvärjelser.

Begränsningar: Du har inga vapen, och därmed inga STRIDSKORT. Om du av någon anledning råkar i strid utan din oracaz tvingas du till obehäpnad strid (se "Obehäpnad strid" på sidan 30).

Oracazmästare (särskild förmåga)

I en kedja har du ett mycket sällsynt och speciellt djur: en oracaz.

Användning: Detta sällsynta djur kommer att vara dig troget intill döden. Den kommer att kämpa för dig och varna för *fällor* i din väg. Så länge du har din oracaz vid din sida ökar dessutom din VF med 3. Eftersom du och din oracaz är två olika varelser har ni separata KP. Din oracaz KP hanteras av KP-mätaren, medan dina egna KP hanteras av resursmätaren. Det är viktigt att skilja på dessa två.

Special: Observera att du normalt slår två gånger för *händelse*, *fälla*, Bottenlös brunn och Bro: en gång för dig och en gång för din oracaz. Ni utsätts alltså för separata skador och effekter (förutom *dörrfälla*, *trampfälla* och *kistfälla*, vilka enbart drabbar dig). Modifikationer av egenskapsvärden gäller enbart dig. Effekter som kräver Turfaktor drabbar också enbart dig.

Om du *faller* ner i underjorden klättrar oracazen frivilligt efter (utan skador), vilket du också får göra om oracazen skulle *falla*. Om du blir *teleporterad* kommer oracazen att *teleporteras* med dig.

Ljusklot (*magi*)

Du bär med dig ett *magiskt* ljusklot som skydd mot mörkret.

Användning: Klotet gör att du kan ignorera alla *händelser* som innebär att facklan slocknar. Du kan också ignorera effekterna av Mörkerrum.

Helande salva (*utrustning*) Förbrukningsmätare

Du har med dig en helande salva gjord på örter från det fjärran Jarsama.

Användning: Den helande salvan återställer antingen dina KP helt, eller helar din oracaz med **3 KP** (välj vilket). Ta bort den blå spelmarkören från förbrukningsmätaren och stå över ett helt drag medan du använder salvan. Du kan inte göra något annat medan du applicerar salvan.

Begränsningar: Den helande salvan går bara att använda en gång per spelomgång. Om du redan plockat bort den blå spelmarkören från förbrukningsmätaren går salvan inte att använda.

Oracaz

Särskilda förmågor: Styrka, Varna och Strid

Styrka (SF)	5
Vighet (VF)	9
Rustning (RF)	8
Tur (TF)	—

Kroppspoäng (KP): 14

Styrka (särskild förmåga)

En oracaz är mycket aggressiv och kan undanröja de flesta *hinder* i din väg.

Användning: För att förstöra en dörr eller ett fällgaller: slå oracazens SF med **T10** för att passera. I de situationer som kräver SF-slag är det oracazens SF som gäller, inte din egen (såvida inte din SF vid tillfället är högre än oracazens).

Varna (särskild förmåga)

En oracaz är väldigt uppmärksam och varnar dig vid fara genom att väsa ilsket.

Användning: När du vill flytta till en angränsande tom ruta ställer du först din hjältefigur vid passagen som vetter mot den ruta du vill nå. Spelaren till höger tar sedan en slumpvald rumsbricka åt dig, tittar på den och lägger den nedvänd på rutan. Om rumsbrickan är en Rumsfälla, Bottenlös brunn eller ett Vridrum är grundregeln att spelaren till höger ska väsa som en oracaz, annars inte.

Men ... ibland tar din oracaz fel: spelaren till höger slår först dolt en **T10**. Om det blir **1** kommer din oracaz att istället göra tvärtom: väsa när det är säkert och förbli tyst vid fara.

Om du vill kliva in i rummet vänder du upp rumsbrickan och går in som vanligt. Om du inte vill kliva in i rummet kan du ställa dig vid en annan passage och upprepa proceduren.

Om du inte vill kliva in i det rummet heller står du kvar och ditt drag är över. Låt de nedvända rumsbrickorna ligga kvar.

Special: Om du vid något tillfälle ändå skulle råka ut för en *fälla*, slå **T12**. Vid jämnt slag hinner din oracaz varna dig och du kan ignorera *fällan*.

Begränsningar: I det fall du precis klivit genom en lönndörr hinner din oracaz inte varna dig: alla instruktioner gäller då som vanligt.

Strid (särskild förmåga)

Så länge den lever tar din oracaz alla strider i ditt ställe, enligt de instruktioner som gäller för *monstret* (till exempel *jättespindel*).

Anfall och skada: När du står inför strid med STRIDSKORT, och har din oracaz vid din sida, kan du bara välja anfall eller avvakta: din oracaz vägrar fly. En oracaz har inga STRIDSKORT, istället slår både du och spelaren till höger en tärning i varje stridsrond, vilket räknas som obehäpnad strid.

Din oracaz slår den tärning som dess KP indikerar: **7–14 KP (T12)**, **4–6 KP (T10)**, **1–3 KP (T6)**.

Monsterspelaren slår **T6** för *svartalv/bergstroll*, **T10** för *skelett/orch* och **T12** för övriga.

Den som slår lägst tar **1 KP** i skada (plus eventuella bonuseffekter) och vid lika förlorar båda **1 KP**. Upprepa varje stridsrond till dess någon är besegrad.

Special: *Överrumpling* gäller som vanligt, men din oracaz slåss för dig med sin SF. Däremot varnar din oracaz dig för *överfall*: detta kort gäller istället som ett vanligt möte med ett *monster* (se dock "Begränsningar" ovan).



Mrishnahk magikern (har inga STRIDSKORT)

Särskilda förmågor: Besvärjare och Principfast

Magi: Osynlighet, Gå genom väggar, Stanna tiden, Eldklot och Fördriva monster

Utrustning: Helande örter

Styrka (SF)	1
Vighet (VF)	4
Rustning (RF)	3
Tur (TF)	6

Kroppspoäng (KP): 14

Besvärjare (särskild förmåga)

Du är magiker och behärskar *magiska* besvärjelser. Av dina fem besvärjelser kan du bara använda en i taget, dock finns det ingen gräns för hur många besvärjelser du får använda per drag. Markera med grön spelmarkör på resursmätaren vilken besvärjelse du använder för tillfället.

Begränsningar: Du har inga vapen och därmed inga STRIDSKORT. Om du av någon anledning råkar i strid tvingas du till obehäpnad strid (se "Obehäpnad strid" på sidan 30).

Vid *överrumpling* får du genast **T6 KP** i skada på grund av din stridsovana.

Principfast (särskild förmåga)

Eftersom du enbart förlitar dig på din egen magi får du inte någon MAGISK RING i början av spelet. Du kommer inte heller att bry dig om de *magiska föremål* du hittar på vägen: ignorera dessa kort.

Osynlighet (magi)

Du kan göra dig osynlig för att ignorera ett *monster*, även de som är *immuna mot magi*. Medan du är osynlig kan du inte råka ut för vare sig *överfall* eller *överrumpling*.

Användning: I samma ögonblick som du blir osynlig minskar du din KP med 2. Du kan fortsätta att vara osynlig i flera drag i följd: minska då din KP med 1 i början av varje drag. Kom ihåg att ange detta högt i början av varje drag.

Begränsningar: Alla *händelser* och *fällor* påverkar dig som vanligt. Om du blir *överfallen* medan du är synlig hinner du inte göra dig osynlig: däremot kan du efter *överfallet* göra dig osynlig (eller använda andra besvärjelser) för att ignorera mötet. Om du, medan du är osynlig, använder en annan besvärjelse måste du åter bli synlig.

Gå genom väggar (magi) Förbrukningsmätare

Du äger förmågan att kunna passera rakt igenom en vägg och ut på andra sidan.

Användning: Ta bort den blå spelmarkören från förbrukningsmätaren och använd besvärjelsen i början av ditt drag, innan du gör något annat. I detta drag kan du förflytta dig till en angränsande ruta (ej diagonalt), oavsett väggar eller *hinder*. Besvärjelsen kan även användas för att förflytta dig rakt genom yttermuren och ut ur Drakborgen (dock inte omvänt).

Begränsningar: Denna besvärjelse går bara att använda en gång per spelomgång. Om du redan plockat bort den blå spelmarkören från förbrukningsmätaren går denna besvärjelse inte att använda.

Du måste ha minst **6 KP** kvar för att kunna gå genom väggar.

Stanna tiden (magi)

Du äger förmågan att stanna tiden och får då göra flera drag i följd, utan att vare sig solen eller andra spelare får röra på sig. Du tar dock RUMSKORT som vanligt.

Användning: Besvärjelsen måste användas i början av ditt drag, innan du gör något annat. För varje drag du gör medan tiden stannat minskar du din KP med 1 på grund av ansträngningen.

Medan tiden stannat vrids inte Vridrum (förrän tiden satt igång igen) och Korridorer ger inga "gratisdrag". Mörkerrum fungerar dock som vanligt. Dessutom ignorerar du alla varelser, *händelser*, *besvärjelser*, *förbannelser* och *fällor*.

Begränsningar: Om du, medan du stannat tiden, använder en annan besvärjelse kommer tiden att sätta igång igen omgående. Du måste alltid avsluta denna besvärjelse med ett normalt drag då tiden åter är igångsatt.

Eldklot (magi)

Du äger förmågan att när som helst slunga ett eldklot som förintar (ignorerar) ett *hinder* eller *monster*. Denna besvärjelse går även att använda efter ett *överfall* eller vid *överrumpling*.

Användning: Du kan slunga ett eldklot mot alla *monster* du möter för att besegra dem före strid. Ett eldklot undanröjer även alla *hinder* för fri passage.

Begränsningar: Så snart du använt ett eldklot är ditt drag över. Efter att du använt ett eldklot måste du vila ut och stå över ditt nästa drag. Du kan inte göra något annat medan du vilar.

Eldklot har ingen effekt på draken eller varelser som är *immuna mot magi*.

Fördriva monster (magi)

Du kan ingjuta skräck i *monster* (dock ej *djur* eller de som är *immuna mot magi*) så att de flyr. Denna besvärjelse går även att använda efter ett *överfall* eller vid *överrumpling*.

Användning: Så snart du använder denna besvärjelse minskar du din KP med 1 på grund av ansträngningen. Denna besvärjelse räknas som anfall: låt monster-spelaren läsa av MONSTERKORTET vid rätt rad och kolumn. Om *monstret* inte flyr direkt, slå **T10**. Om du slog högre än *monstrets* KP flyr det, annars står det kvar. Du har då möjlighet att använda andra besvärjelser.

Begränsningar: Om flykt ej är möjlig misslyckas du automatiskt

Helande örter (utrustning) Förbrukningsmätare

Du har med dig helande örter.

Användning: Helande örter går att använda var som helst, utom i Skattkammaren. Ta bort den blå spelmarkören på förbrukningsmätaren och stå över ett helt drag: antingen helar du **3 KP** eller så chansar du och helar **T6 KP**.

Begränsningar: Helande örter går bara att använda en gång per spelomgång. Om du redan plockat bort den blå spelmarkören från förbrukningsmätaren går de helande örterna inte att använda.



Underjorden

Underjorden är passagen in till Världsdjupen, i vilka T'siraman Trollkarlen en gång sägs ha nedstigit för att långt därnere öppna dem. En hjälte kan frivilligt bege sig ner i underjorden för att antingen söka värdefulla skatter, eller rentav finna en snabbare väg till Skattkammaren. En hjälte kan även ofrivilligt hamna i underjorden via *fällor*, *teleportering* eller *fall*.

Ta sig ner i underjorden

När en hjälte finner en *nedgång* (via en rumsbricka, ett RUMSKORT eller RUMSLETNINGSKORT) kan denne i sitt nästa drag ta sig ner i underjorden och fortsätta sin förflyttning där. Även om hjälten väljer att inte ta sig ner i underjorden ligger *nedgången* kvar (om inte instruktionerna säger annat).

En hjälte kan även ofrivilligt hamna i underjorden via en *fälla* (till exempel en fallucka) eller genom ett *fall* (till exempel från en Bro). Efter att ha slagit för eventuella skador och andra effekter fortsätter hjälten i nästa drag att förflytta sig i underjorden (se "Förflytta sig i underjorden" nedan), såvida denne inte istället väljer att försöka klättra upp igen. En hjälte kan även frivilligt ta sig ner i underjorden från en Bro, och slipper då fallskador.

Bestämma riktning

Så snart en hjälte hamnat i underjorden ska spelaren i samma drag lägga sin pilbricka på den rumsbricka där hjälten tog sig ner (såvida denne inte ramlat ner och genast kan ta sig upp igen). Samtidigt tar spelaren också bort sin hjältefigur från spelplanen och ställer den åt sidan.

Spelaren låter pilbrickan peka i den riktning hjälten tänker förflytta sig i nästa drag: norr, söder, öster eller väster. Pilbrickans riktning kan därefter inte ändras, såvida inte instruktionerna tillåter det.

Pilbrickan påverkar inga andra spelare som senare anländer till detta rum och det är tillåtet för flera spelare att ta sig ner i underjorden via samma *nedgång* i ett senare skede.

Förflytta sig i underjorden

I underjorden kan en hjälte varken förflytta sig eller leta på samma vis som uppe i Drakborgen. I underjorden tas heller inga rumsbrickor ur påsen.

Så länge en hjälte är i underjorden ska spelaren som sin förflyttning ta ett UNDERJORDSKORT. Dessa kort fungerar ungefär likadant som RUMSKORT och har liknande instruktioner som behöver följas, samt effekter som träder i kraft.

Skillnaden är att UNDERJORDSKORT inte ska slängas efter att deras effekter är avklarade: istället lägger spelaren dem på hög framför sig till dess att hjälten tagit sig upp ur underjorden igen.

Ta sig upp ur underjorden

När en hjälte finner en *uppgång* har denne möjlighet att ta sig upp ur underjorden i sitt nästa drag. En del *uppgångar* innebär en enkel klättring, medan andra kräver egenskapsslag och eventuellt särskilda *föremål*.

Om en hjälte väljer att inte ta sig upp ur underjorden fortsätter spelaren att ta UNDERJORDSKORT i sitt nästa drag. Det går dock inte att backa tillbaka till *uppgångar* som tidigare passerats. Även uppe i Drakborgen är en *uppgång* alltid tillfällig och förblir inte på plats. En hjälte kan alltså inte i ett senare drag ta sig ned igen via samma *uppgång*.

När en hjälte tar sig upp ur underjorden måste spelaren först bestämma läge för att se vilken ruta hjälten befinner sig rakt under (se "Bestämma läge" på nästa sida).

Så snart spelaren vet på vilken ruta hjälten dyker upp ska pilbrickan tas bort från spelplanen och hjältefiguren ska åter placeras på spelplanen. Därefter slänger spelaren sina UNDERJORDSKORT (förutom eventuella *föremål*) och blandar korthögen.

Om det redan finns en existerande *nedgång* på en angränsande ruta (även diagonalt) dyker hjälten upp på den rutan istället. Om det finns flera *nedgångar* på angränsande rutor bestämmer spelaren själv var hjälten dyker upp.

Om en hjälte dyker upp på en ruta där det redan står en annan hjältefigur (med undantag för Skattkammaren och tornrummen) måste spelaren slå på nytt för att bestämma ett annat läge.

Om en hjälte tar sig upp i en hopplös situation (till exempel ett Vridrum som vetter rakt mot en vägg) får hjälten klättra ner direkt igen (inga tärningsslag behövs). Spelaren markerar då åter riktningen med pilbrickan, men slänger ändå sina hopsamlade UNDERJORDSKORT.

I underjorden kan en hjälte inte färdas längre än till Drakborgens yttermurar. Skulle spelaren ha tagit så många UNDERJORDSKORT att hjälten når utanför yttermuren när denne bestämmer sitt läge, så räknas bara antalet rutor fram till yttermuren. En hjälte kan inte dyka upp utanför yttermuren. Däremot kan en hjälte dyka upp i något av tornrummen och är därmed tekniskt sett ute ur Drakborgen (men kan ta sig in igen i nästa drag).



Bestämma läge

1	2	3	4	12 5-6	7	8	9	10
1	2	3	4	11 5-6	7	8	9	10
	1	2	3	10 4-7	8	9	10	
	1	2	3	9 4-7	8	9	10	
	1	2	3	8 4-7	8	9	10	
		1	2	7 3-8	9	10		
		1	2	6 3-8	9	10		
		1	2	5 3-8	9	10		
		1	2	4 3-8	9	10		
			1	3 2-9	10			
			1	2 2-9	10			
			1	1 2-9	10			
								

Uppgångstabellen används för att bestämma en hjältes läge, det vill säga exakt vilken ruta som hjälten kommer att dyka upp på.

Antalet UNDERJORDSKORT spelaren har samlat framför sig bestämmer hur många rutor hjälten har förflyttat sig i pilbrickans riktning.

Ett slag med **T10** bestämmer hur pass mycket hjälten avvikit från riktningen. Läs av i tabellen för att se på vilken ruta hjälten dyker upp.

Exempel: Durim har hittat en uppgång och vill klättra upp ur underjorden. Han har samlat ihop sex UNDERJORDSKORT (inklusive uppgången) och slår 2 på **T10**. Durim dyker då upp sex rutor framåt (i pilbrickans riktning) och en ruta åt vänster.

Han tar en slumpvald rumsbricka och får ett Mörkerrum, vilket gör att han i nästa drag måste slå för var han kommer ut. Han slänger alla sina UNDERJORDSKORT, utom en skatt han hittat och behåller.

Ta sig upp på en uppvänd rumsbricka

Om det redan ligger en uppvänd rumsbricka på den ruta där en hjälte dyker upp gäller brickan som vanligt (se "Förteckning över rumsbrickor" på baksidan av regelhäftet), men observera att:

- Vid möte med *monster* kan din hjälte välja att fly, men flykten måste då ske tillbaka ner i underjorden.
- Om hjälten dyker upp i en Bottenlös brunn eller Bro måste spelaren slå på nytt för att bestämma läge (se till vänster).
- Om hjälten dyker upp i Skattkammaren tar spelaren inga SKATTKORT i detta drag, men måste genast ta ett DRAKKORT.
- Om hjälten dyker upp i ett Rum med bråte eller Spindelnät har denne fastnat och måste inleda nästa drag med att försöka ta sig loss.
- Om hjälten dyker upp på en särskild plats gäller samma regler som vid teleportering (se "Vad är en särskild plats?" på sidan 35).

Ta sig upp på en tom ruta

Om en hjälte dyker upp på en tom ruta ska spelaren genast ta en slumpvald rumsbricka ur påsen och placera den i valfri riktning (se "Förteckning över rumsbrickor" på baksidan av regelhäftet).

Effekterna av denna rumsbricka fungerar precis som vanligt (se "Ta sig upp på en uppvänd rumsbricka" ovan), men observera att:

- Om hjälten dyker upp i en Bottenlös brunn eller en Bro måste spelaren slänga tillbaka rumsbrickan och ta en ny.
- Om hjälten dyker upp i en Rumsfälla utlöses *fällan* som vanligt.



Övriga regler

Följande sektioner behandlar de regler i *Drakborgen II* som tidigare inte tagits upp i detta regelhäfte.

De magiska amuletterna

I Drakborgen finns ett antal *magiska amuletter* med mycket kraftfull magi. Dessa legendsusade *föremål* sägs T'siraman Trollkarlen själv ha samlat ihop efter att ha lagt fjärran kungariken och mäktiga magikergillen under sig i det som kallas De Mörka Tidsåldrarna.

Om en hjälte hittar en *amulett* ska spelaren till höger ta översta AMULETTKORTET och läsa det, men inte avslöja vad det står. Spelaren vars hjälte hittade *amuletten* ska nu välja om hjälten ska hänga *amuletten* om halsen (använda den) eller slänga bort den (underst i högen). En *amulett* får endast behållas om den används. Om *amuletten* används behåller spelaren kortet som gav *amuletten* medan spelaren till höger behåller AMULETTKORTET.

Spelaren till höger har nu som uppgift att hålla reda på när *amuletten* träder i kraft, vilket står i instruktionerna på AMULETTKORTET. På samma kort står även exakt den text som ska läsas upp när detta sker (inom citationstecken). På AMULETTKORTET står även angivet den effekt som *amuletten* för med sig, vilken oftast är permanent.

Så snart en *amulett* trätt i kraft är dess effekt inte längre hemlig, och spelaren vars hjälte har *amuletten* om halsen får därför överta AMULETTKORTET. Kortet som gav *amuletten* och AMULETTKORTET räknas nu som ett och samma *föremål*. Det kan hända att en spelare aldrig får reda på vad *amuletten* gör, i det fall den inte träder i kraft under spelomgången.

En hjälte får när som helst slänga en *amulett* om inte instruktionerna säger annat. En hjälte får endast bära (använda) en *amulett* i taget.

Om en hjälte hittar två amulethalvor kan dessa sättas ihop för att bilda en *amulett*. Spelaren ska då själv ta tre AMULETTKORT och får välja att behålla (använda) ett av dem.

Obeväpnad strid

En hjälte som går till strid utan vapen räknas som obeväpnad. Obeväpnad strid är såklart inte att föredra, men det finns fortfarande en möjlighet att gå segrande ur striden.

En hjälte som tvingas till obeväpnad strid slår **T6** i varje stridsrond.

Monsterspelaren slår också en tärning. Vilken tärning är beroende av vilket *monster* hjälten möter. Monsterspelaren slår **T6** för *svartalv/bergstroll*, **T10** för *skelett/orch* och **T12** för övriga *monster* (utom *spindel*, se nedan).

Den som slår lägst räknas som träffad och får **1 KP** i skada (plus eventuella bonuseffekter) och vid lika förlorar båda **1 KP**. Upprepa varje stridsrond i samma drag till dess någon är besegrad.

Att strida obeväpnad mot en *spindel* är inte att rekommendera: hjälten måste i detta fall försöka fly genom att slå **T6**. **1-2:** flykten lyckas. **3-6:** **1 KP** i skada. Upprepa varje stridsrond till dess hjälten lyckas fly eller är besegrad. En hjälte kan alltså normalt inte besegra en *spindel* i obeväpnad strid.

Överrumpling gäller som vanligt, oavsett om hjälten är obeväpnad eller ej (se "Överrumpling" på sidan 21).

Monster utan STRIDSKORT

En del *monster* har inga egna STRIDSKORT och finns inte medräknade i de tabeller som beräknar utfall av hjältarnas förmågor eller *utrustning*. I vissa fall anger instruktionerna dock att ett *monster* "slås som" något annat *monster*, till exempel "slås som skelett".

I dessa fall använder monsterspelaren de STRIDSKORT som instruktionerna anger, och eventuella tabeller läses av vid det angivna *monstret* istället.

Att ett *monster* "slås som" ett annat *monster* betyder inte att de två varelserna är likadana eller delar samma klassificering: det anger bara vilka STRIDSKORT som ska användas och hur spelaren ska läsa av tabeller och resultat. Att "slås som" ett visst *monster* innebär dock inte att du ska använda det angivna *monstrets* tärning vid obeväpnad strid. Använd då tärningen för övriga *monster*.

Exempel: Thargrim möter Rash-Kharg i underjorden och tvingas till strid. Rash-Kharg har inga egna STRIDSKORT, men instruktionerna säger att monstret "slås som skelett". Monsterspelaren tar fram skelettets STRIDSKORT och förbereder sig för strid.

Thargrim vill dock använda sin förmåga Injaga skräck, vilket går bra: Injaga skräck fungerar inte på odöda (vilket skelett är), men Rash-Kharg är inte en odöd – alltså får Thargrim använda sin särskilda förmåga.

Trolldomsboktabellen

En av de nya *skatterna* är Ishantis Trolldomsbok, vilken inte har något bestämt värde i guldmynt (gm). Om en hjälte hittar trolldomsboken får denne öppna och läsa ur boken i början av sitt drag: därefter slängs kortet.

Hjälten får dock inte ta med sig och behålla trolldomsboken: släng kortet vid nästa förflyttning.

Om hjälten läser ur trolldomsboken, slå **T12** och läs av tabellen nedan:

1-2 Draken vaknar omedelbart och sprutar sin eld. Om du befinner dig i Skattkammaren dör du, övriga hjältar i Skattkammaren följer instruktionerna för väckt drake som vanligt.

3-4 När du uttalar formeln får du en chock: **T6 KP** i skada.

5-9 Du finner formeln på sidan oläslig.

10 Du blir plötsligt klarsynt: ta hädanefter fyra SKATTKORT i varje drag du befinner dig i Skattkammaren, men behåll bara två.

11 Du känner dig mirakulöst helad. Återställ alla dina KP.

12 Du teleporteras omedelbart ut ur Drakborgen, men får bara med dig två skatter. Behåll två skatter och släng resten.





A dramatic illustration of a massive, dark stone castle with a red sky. A green dragon with yellow wings is perched on the top of the castle. The title 'Dragon Borgen III' is written in a stylized, green, gothic font. Below it, the word 'Regler' is written in a white, gothic font. In the foreground, there are jagged, brown rock formations. A small figure of a person is visible on a ledge on the left side of the castle. A black dragon is flying in the sky on the right side.

Dragon Borgen III

Regler

Drakborgen III

Legenden om artefakterna

"Upproret inträffade en sen natt. De sammansvurna var tungt beväpnade och trängde sig in i T'siramans boning, men hur många de än var kunde de inte övervinna hans magi. Det sägs att T'siraman var klädd i en speciell dräkt vilken slungade ut trådar som fick hjärtat att stanna på dem som trådarna nuddade vid, och att han vaktades av två flygande metallföremål, inte större än humlor, som snabbare än ögat kunde uppfatta för kors och tvärs och genomborrade attentatsmännen i bröstkorgen och i huvudet.

Upprorets följdverkningar kom att dränka Sandakhan i blod. Under de närmaste dygnet sökte T'siramans liktorer upp och dödade utan barmhärtighet dussintals personer; blotta misstanken att de hade stått attentatsmännen nära var skäl nog. Och så, plötsligt, avled även den unge autarken Aegilus själv – tagen av daga, påstods det genast, av ytterligare andra upprorsmän; men om det må var och en tro vad han vill. Det utlöste ännu en hämndvåg från T'siraman och hans liktorer, som förutom att göra sig skyldiga till en sannskyldig terror nu även förstörde många av byggnaderna i Sandakhan.

Nu hade T'siraman oinskränkt makt. Människor började lämna Sandakhan, det långa förfallet inleddes, och sakta föll ett mörker över landet. Och T'siraman, som börjat få tillnamnet Trollkarlen de gånger man med fruktan i stämman framvisade hans namn, kom med påbudet att det på en bergstopp långt borta från huvudstaden skulle påbörjas bygget av ett mäktigt, ointagligt fäste som skulle bli hjärtat i hans nya välde: det fäste som du känner som Drakborgen."

Fritt ur Berins berättelse

Introduktion

När Mrishnahk, den siste magikern av De Grå, triumferande klev ut ur Drakborgen bjöd han på storslagna berättelser i dagarna tre inför hoven från Nardhuinar, Cincoria och Lissani. Den gamle mannen viftade klenroget bort alla frågor om guld och ädla stenar, och återkom ständigt till den del av berättelsen som för alltid skulle förändra synen på Drakborgen bland världens visa män och kvinnor.

– Jag fann Ishantis Trolldomsbok. Den har tillhört min egen ordens sedan länge bortglömda bibliotek och har sedan den blev stulen varit försvunnen i ett drygt årtusende. Det finns inte bara guld i Ath Ungol! Borgen gömmer även ovärderliga artefakter, äldre än själva tidsåldrarna, förkunnade han med barsk röst.

Regenter och hövitsmän försökte förstå innebörden av vad den gamle mannen sagt, men deras intresse vändes åter mot guldets när Rezavin, Nardhuinars konung, begärde att få se boken – och fick till svar att Ishantis bok dyker upp och försvinner som den behagar.

I bakgrunden inleddes dock en febril aktivitet: hovmagiker, rådgivare och ståthållare förstod exakt vad detta sällsamma vittnesbörd innebar, och flertalet brevdvor släpptes lösa mot skyarna redan samma kväll. Ath Ungol, den skräckinjagande Drakborgen, var gömstället för flera av historiens mest fantastiska magiska artefakter, om vilka legenderna berättar att en del brukades av T'siraman själv ...

Spelöversikt

Drakborgen III är den andra expansionen till Drakborgens grundspel. Denna expansion utökar spelet med fyra nya hjältar, men även med nya särskilda platser och en helt ny typ av föremål i form av magiska artefakter. Dessa kan hittas på olika platser i Drakborgen och är kraftfulla hjälpmedel som dock inte sällan kräver något tillbaka av den som vill nyttja dem.

Drakborgen III förutsätter grundläggande kunskap om reglerna till Drakborgen samt expansionen *Drakborgen II*. De nya korten har instruktioner som förklarar det mesta spelaren behöver veta, men framförallt de nya särskilda platserna ställer något högre krav.

För enkelhets skull finns korta effekt- och regelbeskrivningar på varje hjältebricka, men varje hjälte har även en egen uppsättning tydliga regler som förklaras i detta regelhäfte (se "De nya hjältarna" på sidan 36).

Som bas för *Drakborgen III* ligger grundspelet och *Drakborgen II*, tillsammans med de tillägg och undantag som vi redogör för i denna expansion. Alla originalhjältar från grundspelet fungerar givetvis även med *Drakborgen III*. Denna expansion kräver heller inte *Drakborgen II*, även om det såklart är roligast att spela med alla expansioner samtidigt.

Hur skilja expansioner och grundspelet åt?

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



Drakborgen II



Drakborgen III

Innehåll

Drakborgen III innehåller följande komponenter:

- 4 hjältefigurer
- 1 kattfigur
- 4 hjältebrickor
- 11 monsterfigurer
- 4 stridsplattor
- 56 kort, bestående av:
 - 15 rumskort
 - 5 skattkort
 - 2 dörrkort
 - 7 kistkort
 - 5 sökningskort
 - 6 rumsletningskort
 - 6 stridskort
 - 10 artefaktkort
- 12 golvbrickor

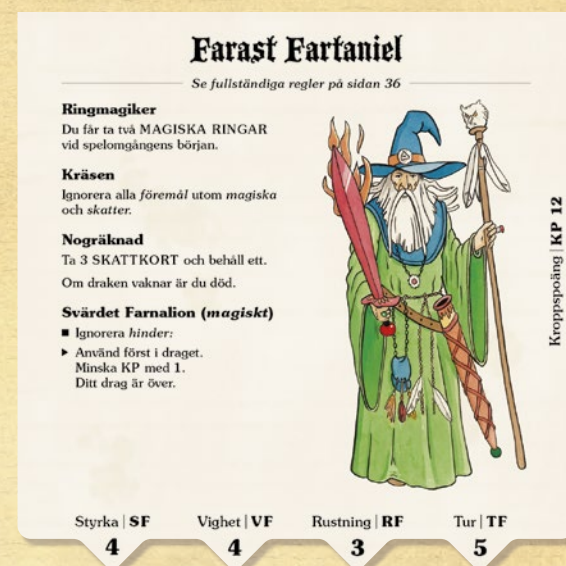
Hjältefigurer

Till *Drakborgen III* följer fyra nya hjältar (samt en kattfigur!). Dessa representeras på spelplanen av varsin hjältefigur (se "De nya hjältarna" på sidan 36). Sätt varje figur i en plastfot så att den kan stå upprätt.



Hjältebrickor

Varje hjälte har också en hjältebricka med den information som behövs för att spela med respektive hjälte. De nya hjältarna har mer eller mindre speciella förmågor och utrustning (se "Förmågor och utrustning" på sidan 19) jämfört med originalhjältarna i *Drakborgens* grundspel. Rekommendationen är att prova en ny hjälte i taget för att spelarna ska kunna vänja sig vid alla särskilda situationer som kan uppstå.



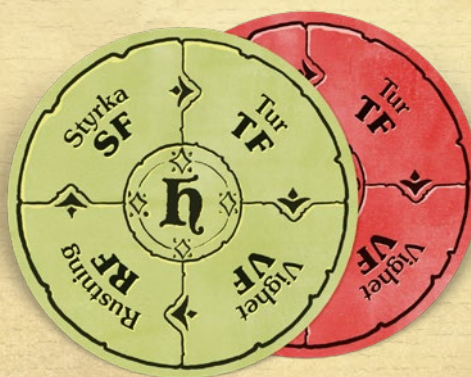
Monsterfigurer

Till *Drakborgen III* följer även 11 monsterfigurer (2 orcher, 2 bergstroll, 2 svartalver, 2 skelett och 3 jättespindlar). Dessa medföljer spelet för att spelarna ska kunna hitta på egna husregler, men de går även att använda i andra *Drakborgen*-expansioner.



Stridsplattor

För att kunna använda de alternativa regler som tillåter flera hjältefigurer i samma rum behöver även de alternativa stridsreglerna användas (se "Alternativa regler" på sidan 38). Båda dessa regeltillägg är konstruerade av Jakob och Gustav Bonds och är hämtade från spelet *Drakborgen Legenden*. Till dessa regler behöver varje spelare en stridsplatta, vilket ersätter STRIDSKORTEN i strid. Stridsplattan har en hjältesida och en monstersida.



Kort

De nya korten i *Drakborgen III* blandas in i sina respektive högar. Dessutom tillkommer en ny korttyp, ARTEFAKTKORT, med 10 unika kort (se "Effekterna av en artefakt" på sidan 35), utöver de ursprungliga korten.



RUMSKORT

I *Drakborgen III* medföljer 15 nya RUMSKORT som blandas in i den befintliga korthögen. 9 av dessa kort är *särskilda platser* (se "Vad är en särskild plats?" på nästa sida). Övriga 6 RUMSKORT finns till för att balansera korthögarna.

ARTEFAKTKORT

Artefakter är kraftfulla *magiska föremål* som spelarnas hjältar kan hitta under sina äventyr i Drakborgen.

Se "Effekterna av en artefakt" på nästa sida.

ÖVRIGA KORT

I *Drakborgen III* medföljer även: 5 SKATTKORT, 2 DÖRRKORT, 7 KISTKORT, 5 SÖKNINGSKORT och 6 RUMSLETNINGSKORT.

Dessa blandas in i respektive korthögar från Drakborgens grundspel.

En kort behöver sorteras ut för balansens skull.

Golvbrickor

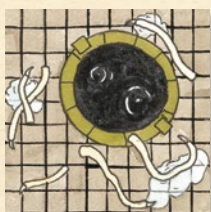
En golvbricka påminner om en rumsbricka, men representerar enbart själva innehåll i ett rum; inte dess väggar eller passager. En golvbricka tas normalt inte på måfå, utan placeras ovanpå en rumsbricka och ersätter då rummets innehåll (se "Effekterna av en golvbricka" på sidan 21). Golvbrickornas namn skrivs ofta ut med stor bokstav.

Brunn



Brunn med tentakler som sprider ut sig över golvet.

Ofarlig brunn



Samma brunn med avhuggna tentakler, rummet är nu ofarligt.

Nya golvbrickor

I *Drakborgen III* introduceras nio nya golvbrickor i sju unika varianter. En del golvbrickor har både fram- och baksida: instruktionerna på korten talar normalt om vilken sida som ska vara vänd uppåt.

Om en hjälte teleporteras till någon av dessa golvbrickor gäller instruktionerna som vanligt, med undantag för Brunn och Avgrund där hjälten dör direkt.

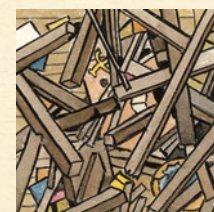
Golvbrickan med spindelnät används inte i *Drakborgen III*, utan finns till för kommande expansioner eller egna husregler.

Hemlig kammare



Kammare med allehanda mystiska föremål.

Inrasad kammare



Inrasad kammare, samma regler som Rum med bråte (se baksidan av regelhäftet).

Bronsstaty



Tyst sal med en bronsstaty i mitten. Om någon redan tagit diamanten är rummet ofarligt.

Bottenlöst hål



Bottenlöst hål, samma regler som Bottenlös brunn (se baksidan av regelhäftet).

Järnstaty



Mörk sal med en järnstaty i mitten.

Besegrad staty



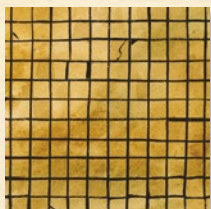
Förvriden järnstaty på golvet, rummet är nu ofarligt.

Avgrund



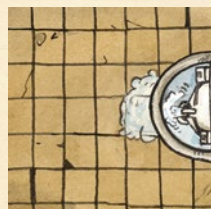
Avgrund som delar rummet mitt itu.

Vanligt golv



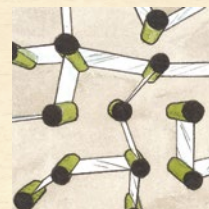
Vanligt golv, rummet är nu ofarligt.

Fontän



Rum med fontän vid ena väggen.

Spegelsal



Speglar i förvirrande gångar och vinklar.

Krossade speglar



Rum med mängder av krossat spegelglas, rummet är nu ofarligt.

Vad är en särskild plats?

En *särskild plats* är en klassificering (Se "Klassificeringar av effekter" på sidan 10) som främst dyker upp via RUMSKORT som instruerar spelaren att "markera rummet" med en viss golvbricka. Den innebär normalt att spelaren placerar golvbrickan ovanpå en befintlig rumsbricka och därmed ersätter rummets innehåll (se "Effekterna av en golvbricka" på sidan 21).

Om kortet som beskriver en *särskild plats* har specifika instruktioner eller effekter läggs kortet i en av de särskilt markerade kortrutorna på spelplanen väl synligt för alla, till dess instruktionerna säger annat.

På en *särskild plats* tas inga RUMSKORT: istället gäller den *särskilda platsens* instruktioner hädanefter alla hjältar som i kommande drag kliver in i rummet.

Exempel: Farast kliver in på en tom ruta. Han får en rumsbricka med svart riktningssymbol och tar ett RUMSKORT med titeln "Hemlig kammare". Han placerar golvbrickan med samma namn ovanpå rumsbrickan och följer instruktionerna på RUMSKORTET, vilket han sedan lägger väl synligt i en ruta på spelplanen märkt "Särskild plats" till dess instruktionerna säger att det ska slängas eller utgå. Hädanefter gäller denna golvbricka alla de hjältar som kommer in i rummet.

Särskilda platser kan dyka upp på redan uppvända rumsbrickor och förändra hela rummet i ett slag. Detta är helt i sin ordning, och bara ännu ett exempel på den mystiska och föränderliga borgens märkliga överraskningar.

Det går inte att leta i ett rum med en *särskild plats* såvida inte instruktionerna uttryckligen tillåter rumsletning, och då får hjälten fortfarande bara leta maximalt två drag i följd.



Följa instruktioner i Drakborgen III

Drakborgen III använder sig av samma instruktioner och effekter som *Drakborgens* grundspel och *Drakborgen II*. Dessutom adderas några nya, vilka tas upp i denna sektion.

Effekterna av en artefakt

Drakborgen III introducerar *artefakter*, vilka är särskilt kraftfulla *magiska föremål* som spelarnas hjältar kan hitta under sina äventyr i *Drakborgen*.

Alla *artefakter* är *föremål* och alla *artefakter* är även *magiska*. En hjälte kan bära och använda hur många *artefakter* som helst samtidigt, men tänk på att de är relativt sällsynta.

De tre stora skillnaderna mellan en *artefakt* och andra *föremål* är att:

1. Varje *artefakt* är unik.
2. En *artefakt* ger ofta rejäla fördelar eller förmågor till hjälten.
3. En *artefakt* kräver ofta sitt pris av brukaren, eller lever på annat sätt sitt eget liv och kan sällan tämjäs till fullo av användaren.

En del *artefakter* har permanenta effekter. Det betyder att *artefakten* knyter sig till sin brukare och vägrar att släppa taget. Normalt innebär detta att hjälten aldrig kan bli av med *artefakten*, åtminstone inte förrän denne lämnat *Drakborgen*.

Observera att en *artefakt* inte är en *skatt*, och oftast inte ens en *värdesak*. Det finns dock alternativa regler i *Drakborgen III* som gör att *artefakter* har en betydande roll när det gäller att utse vinnaren (se "Den heliga resan" på sidan 38).

Immun mot magi

En del *föremål*, *utrustning* och särskilda förmågor är *magiska*. Ett *magiskt föremål* eller *utrustning* klassificeras som *magisk(t)*, medan en *magisk förmåga* klassificeras som *magi*.

Om en varelse är *immun mot magi* kan *magiska föremål*, *utrustning* eller förmågor inte skada, döda eller få den att fly. Varelsen påverkas dock av sådana *magiska effekter* som varken skadar, dödar eller driver till flykt, till exempel osynlighet eller stannad tid, såvida inte instruktionerna säger annat.

Exempel 1: Mrishnahk har stött på en märkelig järnstaty med en mycket stor rubin som enda öga. Han rör vid den stora stenen, och i samma stund vaknar järnkolossen till liv och anfaller. Statyn är immun mot magi, vilket gör att magikerns eldklot och förmåga att fördriva monster inte fungerar. Han tvingas därför till att bli osynlig eller gå i obeväpnad strid eftersom han inte har några STRIDSKORT och flykt ej är möjlig.

Exempel 2: Thore har klivit in i ett rum med en särskild plats, en brunn ur vilken det hänger slappa tentakler. Han råkar trampa på en av tentaklerna och tvingas till strid mot faran i vattnet. Thores spjut är, sin kraft till trots, inte magiskt – det är förbannat. Den varelse som tentaklerna sitter på är immun mot magi, men inte mot förbannelser: alltså gäller effekten (som omedelbart besegrar ett monster) som vanligt och spjutet splittras. Tentaklerna besegras omgående och flyr ner i det mörka vattnet – men Thore är hädanefter obeväpnad.

De nya hjältarna

Det medföljer fyra nya hjältar i *Drakborgen III*. De har alla mer eller mindre speciella förmågor och *utrustning* (se "Förmågor och utrustning" på sidan 19) jämfört med originalhjältarna i Drakborgens grundspel.

Denna sektion är en presentation av alla nya hjältar i ungefärlig stigande komplexitetsordning.

Farast Fartaniel

Särskilda förmågor: Ringmagiker, Kräsen och Nogräknad

Utrustning: Svärdet Farnalion och ekstav

Styrka (SF)	4
Vighet (VF)	4
Rustning (RF)	3
Tur (TF)	5

Kroppspoäng (KP): 12

Ringmagiker (särskild förmåga)

Du samlar på alla former av saker och ting med *magisk* effekt. Du får ha två MAGISKA RINGAR med dig in i Drakborgen.

Begränsningar: Den andra ringen väljs efter det att alla andra spelare valt sin MAGISKA RING.

Kräsen (särskild förmåga)

Du ignorerar alla *föremål* som inte är *magiska* eller *skatter*.

Nogräknad (särskild förmåga)

När du står i Skattkammaren får du ta tre SKATTKORT per drag, men behåller bara ett (oavsett om någon effekt tillåter dig att ta fler). Släng de kort du inte vill ha.

Begränsningar: Att vara nogräknad har ett pris: i det fall draken vaknar åter den upp dig innan du hinner reagera. Övriga spelare i Skattkammaren hanterar den väckta draken som vanligt.

Svärdet Farnalion (*magisk utrustning*)

Det magiska svärdet Farnalion flamlar som eld när det används i strid och kan även undanröja *hinder* i din väg. Farnalion ger +1 KP i skada varje gång du träffar en motståndare i strid med STRIDSKORT A och B.

Användning: Du får använda Farnalion i början av ditt drag för att undanröja (ignorera) ett *hinder* så att du fritt kan passera i nästa drag.

Begränsningar: Så snart du använt Farnalion för att undanröja *hinder* minskar din KP med 1 på grund av ansträngningen, och ditt drag är över.

Om en motståndare i strid är *immun mot magi* ger Farnalion ingen skada: Farast tvingas då istället slåss med sin stav som skadar **1 KP** (ingen bonusskada). Vid strid med din stav säger du A, B eller C högt istället för att använda STRIDSKORT (men regelmässigt räknas det som att du har STRIDSKORT). Monsterspelaren använder STRIDSKORT som vanligt.



Ragnar av Gandril

Särskilda förmågor: Ohelig allians

Utrustning: Runsvärd

Styrka (SF)	4
Vighet (VF)	8
Rustning (RF)	7
Tur (TF)	4

Kroppspoäng (KP): 11

Ohelig allians (särskild förmåga)

Din impulsivitet och rastlöshet har gjort att du ingått en pakt med demonen som bebor ditt runsvärd: det gör dig nästan oövervinnerlig så länge du är i hans gunst.

Användning: Varje gång du tar skada kan du, om du vill, slå din VF med **T12**. Vid framgång ignorerar du skadan helt. Vid misslyckande tar du full skada och dessutom ytterligare **-1 KP**. Undantag: om du slår **12** på VF-slaget ovan (oavsett framgång) tar du full skada och dessutom ytterligare **-2 KP**.

Begränsningar: Denna förmåga låter dig endast undvika förlust av KP som uttryckligen orsakats av skada. Om en effekt exempelvis säger åt dig att "minska" ett visst antal KP räknas detta inte som en skada.

Runsvärd (*magisk utrustning*)

I ditt runsvärd bor demonen Angantyr. I strid styr han över både svärdet och dig. Som belöning delar han med sig av den livskraft han stjälar när du besegrar ett *monster*. Du måste dock inte strida med ditt runsvärd: du får välja obehäpnad strid.

Anfall och skada: Angantyr tillåter inget annat val än anfall när du möter ett *monster* oavsett om du strider med STRIDSKORT eller i obehäpnad strid.

Livskraft: Varje gång du besegrar ett levande *monster* (alltså ej *odöd*) i strid med STRIDSKORT låter Angantyr dig hela **1 KP**.

Begränsningar: Varje gång du besegrar *odöda* i strid med STRIDSKORT förlorar du **1 KP** då Angantyr tar livskraft av dig istället. Om en motståndare i strid är *immun mot magi* ger ditt runsvärd ingen skada: Ragnar tvingas då istället till obehäpnad strid (utan STRIDSKORT).



Thore Kopparsköld

(har inga STRIDSKORT)

Särskilda förmågor: Spiritus Familiaris

Utrustning: Förbannat spjut, kopparsköld och katten Buster

Styrka (SF)	6
Vighet (VF)	5
Rustning (RF)	5
Tur (TF)	4

Kroppspoäng (KP): 14

Spiritus Familiaris (särskild förmåga/*utrustning*) Förbrukningsmätare

Du har en följeslagare av det ovanligare slaget: en lyckobringande katt vid namn Buster som en gång tillhört en ond trollpacka.

Så länge du inte släppt lös Buster räknas han som *utrustning* (och kan därmed inte bli skadad) och ökar din TF med 4. Så snart du släppt lös Buster försvinner denna bonus och Buster blir en spelfigur med **1 KP**.

Användning: Du kan bara plocka upp eller släppa lös Buster i början av ditt drag, innan du gör något annat. Så snart du släppt lös Buster placerar du kattfiguren på spelplanen i samma rum som du själv. Före din egen förflyttning får du, om du vill, förflytta Buster. Han tar rumsbrickor som vanligt och placerar dem enligt riktningssymbolen, men tar aldrig RUMSKORT. Buster ignorerar även alla effekter av fällgaller, Mörkerrum, Bråte, Bro, *särskilda platser*, draken och Skattkammaren. Han får dock "gratisdrag" i Korridorer, precis som en hjältefigur.

Efter Busters förflyttning börjar din förflyttning och du kan då välja att flytta efter honom – eller göra något annat – i ditt drag. Buster kan endast plockas upp och åter bli en del av din *utrustning* om båda spelfigurerna står i samma rum. Buster kan inte gå lös i underjorden. Buster kan dock följa med dig ner i underjorden som *utrustning*. Buster *teleporteras* tillsammans med dig om han räknas som *utrustning*, annars inte.

Buster undviker alla skadliga effekter av *händelser*, *besvärjelser*, *djur* och *monster* (inklusive *överfall* och *överrumpling*) och skadas inte av en *fälla* som utlösts av en hjälte. Du påverkas dock som vanligt.

Buster får lov att befinna sig i samma rum som andra hjältefigurer. Andra hjältar kan dock inte plocka upp eller interagera med honom på något sätt.

Begränsningar: Buster dör omedelbart om han som rumsbricka tar en Rumsfälla (rummet är därefter ofarligt) eller Spindelnät. Han kan inte passera dörrar eller Bottenlösa brunnar (men slipper VF-slag). Han kan inte bära föremål. Han kan heller inte leta.

Vid Busters död: ta bort den blå spelmarkören från förbrukningsmätaren för att visa att han är borta.

Förbannat spjut (*utrustning*) Förbrukningsmätare

För länge sedan, när du tillhörde Nternyseas livgarde, blev du belönad för dina insatser med ett vackert spjut: du fick dock lova din kapten att bara kasta det "vid största fara".

Så länge du har spjutet i din ägo ökar det din SF med 2 och du får även lägga +2 till ditt tärningsslag vid obehäpnad strid.

Användning: Spjutet är ett osvikligt vapen som en enda gång kan kastas för att automatiskt besegra ett *monster*, även de som är *immuna mot magi*. Ta bort den blå spelmarkören på förbrukningsmätaren så snart ett *monster* besegrats med hjälp av spjutet. Om du inte kastar spjutet tvingas du till obehäpnad strid.

Begränsningar: Spjutet är förbannat och splittras så snart det kastats. Om du redan plockat bort den blå spelmarkören från förbrukningsmätaren går detta vapen inte att använda och ger heller inga bonuseffekter.



Nea Solsvans

(har inga STRIDSKORT)

Särskilda förmågor: Besvärjare

Magi: Levande hår och Samla kraft

Utrustning: Chakram

Styrka (SF)	3
Vighet (VF)	6
Rustning (RF)	4
Tur (TF)	8

Kroppspoäng (KP): 11

Besvärjare (särskild förmåga)

Du är magiker och behärskar *magiska* besvärjelser.

Begränsningar: Du har inga närstridsvapen, och därmed inga STRIDSKORT. Om du råkar i strid används reglerna för obehäpnad strid, men du strider alltså med ditt levande hår (se nedan).

Levande hår (*magi*) Resursmätare

Ditt kraftfulla hår är levande och kontrolleras helt av dig på *magisk* väg. Denna *magi* gör att du kan välja att i ett helt drag öka din SF med X, där X är kraften i ditt hår på resursmätaren. *Exempel: om resursmätaren står på 3 har du 3 plus 3 i SF, alltså totalt 6 (plus eventuella övriga modifikationer).*

Anfall och skada: Du strider med ditt hår enligt reglerna för obehäpnad strid (se "Obehäpnad strid" på sidan 30), men kan lägga till kraften i ditt hår till tärningsslaget. *Exempel: om resursmätaren står på 2 slår du T6+2.*

Monsterspelaren slår tärning enligt instruktionerna. Du strider även mot *spindlar* på samma vis (de använder då **T6** och har **1 KP**).

Begränsningar: I slutet av det drag du använt dig av styrkan i ditt hår (även i strid) minskar du resursmätaren med 1 (flytta den gröna markören 1 steg nedåt). SF-modifikationen gäller dock under hela ditt drag.

Om din motståndare är *immun mot magi* kan du inte lägga till din hårkraft, utan tvingas till obehäpnad strid som vanligt eller använder din chakram (se nedan).

Samla kraft (*magi*)

Du besitter förmågan att samla kraft i ditt hår genom att meditera.

Användning: När du samlar kraft ökar du kraften i ditt hår med 1. Stå över ett helt drag medan du samlar kraft. Du kan inte göra något annat medan du samlar kraft. Du kan inte samla kraft förbi startvärdet.

Chakram (*utrustning*) 2 × Förbrukningsmätare

Chakram är ett avståndsvapen som går att använda en gång mot *monster* före strid, dock inte under själva striden. När du möter ett *monster* kan du välja att kasta direkt, vilket räknas som anfall. Du kan också välja att avvakta, och kasta först om det blir strid.

Anfall och skada: Slå TF med **T12**. Vid framgång får monstret hela differensen i skada. *Exempel: om du har TF 8 och slog 5 får monstret 3 KP i skada.* Vid misslyckande träffar inte kastet och du tar då bort en blå spelmarkör från förbrukningsmätaren.

Begränsningar: Din chakram går sönder om du missar för ofta. Om alla blå spelmarkörer saknas på förbrukningsmätaren går detta vapen inte längre att använda.

Du hinner inte använda din chakram vid ett *överfall*.



Alternativa regler

Följande sektioner behandlar de alternativa regler i *Drakborgen III* som kan användas om man vill. I allmänhet ställer alternativa regler något högre krav på spelarna, men gör också spelet rikare och mer intressant.

”Död eller ära”

Att ta sig ut ur Drakborgen utan en *skatt* ger ingen ära. Den spelare vars hjälte har samlat ihop det högsta totala värdet måste även ha med sig minst en *skatt*. I övrigt är vinstkravet detsamma (se ”Utse en vinnare” på sidan 13).

Demontabellen

Om en hjälte hittar flaskan med ”Djimmi demonen” får denna plockas upp och behållas. Om hjälten väljer att släppa lös demonen görs detta i början av draget, innan hjälten gjort något annat.

Om hjälten släpper ut demonen, slå **T10** och läs av tabellen nedan:

- 1 *Demonen flyr. Flaskan går i kras.*
- 2 *Skattkammaren flyttar två steg åt ett håll du bestämmer (rutorna där den hamnar måste vara tomma).*
- 3 *Alla rumsbrickor utan figurpjäs på sig slängs tillbaka i påsen (ej Skattkammaren).*
- 4 *Ta lika många rumsbrickor som det finns spelare och placera ut dem uppvända på valfria tomma rutor.*
- 5 *Tiden går baklänges! Från och med nu sker solens gång bakåt och den som inte hunnit ut när solen når startpunkten är död.*
- 6 *Alla hjältefigurer byter plats med varandra. Du väljer hur bytena sker.*
- 7 *Alla spelare tar i turordning varsitt ARTEFAKTORT.*
- 8 *Alla spelare tar i turordning varsitt SKATTORT. Men du får ta ett extra!*
- 9 *Alla hjältar byter våning: de som är i borgen teleporteras rakt nedåt (bestäm riktning) och de som var i underjorden teleporteras rakt uppåt (bestäm läge).*
- 10 *Du får en önskan: välj valfri effekt från Demontabellen.*

”Den heliga resan”

Hjältarnas mål är inte guld och ädla stenar. Bland konungariket världen över smids storslagna planer för T’siramans legendospunna *artefakter*. Den spelare vars hjälte tar sig ut med flest *artefakter* vinner spelet. Om två eller flera hjältar har lika många *artefakter* utses vinnaren bland dessa som vanligt genom att räkna ut det högsta totala värdet (se ”Utse en vinnare” på sidan 13).

”Dödlig drake”

Om draken vaknar har varje spelare en teoretisk chans att döda den. Alla förlorar som vanligt först sina SKATTORT samt måste ta skada av elden. Efter detta har dock alla hjältar i Skattkammaren möjlighet att besegra draken i strid. Varje hjälte spelar en stridsrond i taget medsols.

Draken strider mot alla i turordning med STRIDSKORT (slåss som *skelett*), men flyr aldrig. Draken har 20 KP och skadar 3 KP vid träff. Draken är *immun mot magi* och räknas varken som *monster* eller *djur*. Monsterspelaren styr dock draken som ett *monster* i strid (se ”strid med STRIDSKORT” på sidan 14).

Om draken besegrats får varje hjälte hädanefter ta upp till fyra SKATTORT per drag men behöver inte längre ta DRAKKORT.

”Låsta dörrar”

Dörrar tillåter bara ett försök att öppna dem: om en spelare tar DÖRRKORTET med titeln ”Förblir stängd” räknas dörren som låst och inga fler försök tillåts förrän hjälten lämnat platsen.

Alternativa stridsregler

De alternativa stridsreglerna tar något längre tid, men gör å andra sidan att striden blir mer taktisk och *monstren* mer unika. I de alternativa stridsreglerna används inte Kroppspoäng (KP) som vinstmätare: istället används Stridspoäng (SP).

Stridspoängen representerar den stridandes taktiska över-/underläge i striden. Om en hjälte förlorar stridspoäng betyder det inte fysiska skador, det innebär att dennes position i striden försämrar.

Generellt gäller att en hjälte inleder striden med hälften så många SP (avrunda uppåt) som denne har KP. Monsterspelaren ser på monstertabellen (se nästa sida) hur många SP *monstret* ska ha, och markerar dem fullt synligt på monsterbrickan med en svart markör.

Spelarna håller enklast reda på sina hjältars SP med varsin **T10**.

Om en hjälte (såväl som ett *monster*) förlorar alla SP i en strid är denne besegrad och död: men om en hjälte överlever striden har denne normalt inte förlorat några KP. Alla skador utanför strid kostar dock KP som vanligt. En hjältes SP återställs helt vid solens gång (se ”Solens gång” på sidan 12).

Istället för STRIDSKORT använder sig alla stridande parter av en **stridsplatta** och en **spelmärk** (färgen kvittar): hjältespelaren använder hjältesidan, och monsterspelaren använder monster-sidan. Varje stridsrond placerar spelarna dolt en märk på någon av de fyra egenskaperna på sin stridsplatta: i första rondan får märkören placeras var som helst på plattan, i nästkommande ronder får märkören bara flyttas ett steg i endera riktning.

Grundprincipen på stridsplattan är följande: varje egenskap träffar den egenskap som ligger till höger (i pilens riktning), men blir träffad av den egenskap som ligger till vänster (mot pilens riktning).

Den som valt en egenskap som blir träffad förlorar SP istället för KP. Normalfallet är –1 SP för en träff, men vissa monster (exempelvis draken) skadar mer än så. Om egenskaperna valt **mot-satta sidor** sker ett slag i luften, och ingen tar skada. Om båda valt **samma egenskap** träffas den som har lägst egenskapsvärde och denne förlorar lika många SP som mellanskillnaden. Därefter är rondan slut och nästa rond börjar: kom ihåg att märkören då endast får flyttas ett steg i endera riktning (den kan dock även stå kvar).

Exempel 1: Rohan placerade sin märk på SF, och monstret på TF: monstret träffas och förlorar 1 SP.

Exempel 2: Rohan placerade sin märk på RF och det gjorde skelettet också. Rohan har RF 9 och skelettet RF 4, alltså träffas skelettet. 9 minus 4 är 5: skelettet förlorar därför 5 SP.

Flykt

Om det sker slag i luften tre ronder i följd tröttnar *monstret* och flyr (om det är möjligt).

En hjälte kan också fly under en strid (förutsatt att det finns en giltig flyktväg) genom att säga detta högt direkt efter en avslutad stridsrond under vilken motståndaren träffats. Motståndaren förlorar då inga SP alls denna rond – och om hjälten inte tar skada i nästa stridsrond lyckas flykten.

Elera hjältar i samma rum

De alternativa förflyttningsreglerna tillåter flera hjältar i samma rum, och att hjältar kan samarbeta (eller vända sig mot varandra) precis som de vill. Grundmekaniken består av att draget delas upp i en frivillig **Förflyttningsfas** och en eventuell **Händelsefas**.

Förflyttningsfasen innebär att alla spelare i början av en spelrunda i tur och ordning får göra sina förflyttningar till en angränsande ruta. Två eller flera spelare kan välja samma ruta, men tar ännu ingen rumsbricka i det fall rutan är tom. Att försöka passera ett *hinder* sker i Förflyttningsfasen.

Händelsefasen inleds med att varje spelare antingen ska ta en rumsbricka (på tom ruta) eller låta rummets effekter träda i kraft (på uppvänd rumsbricka). Denna fas genomgås samtidigt för de hjältefigurer som befinner sig i samma rum, utom i Skattkammaren (där vanlig turordning gäller som vanligt).

Exempel: Rohan (förstespelaren) och Aelfric har i Förflyttningsfasen flyttat till samma tomma ruta. I Händelsefasen inleder Rohan sitt drag (eftersom han är förstespelare), men han tar då en rumsbricka som gäller för både honom och Aelfric. Om rumsbrickan låter honom ta RUMSKORT gäller detta också för båda hjältarna: Aelfric får alltså ingen egen Händelsefas i detta drag.

Dessa alternativa regler med två faser innebär att flera hjältar kan följas åt in i ett rum och tillsammans möta det som finns därinne. Reglerna bör därför användas tillsammans med de **alternativa stridsregler** (se föregående sida) som tillåter strid med flera hjältar samtidigt.

De flesta effekter drabbar alla hjältar i samma rum samtidigt (men med separata tärningsslag). Några undantag är *överfall*, *kryp*, *dörrfälla*, *kistfälla* och *trampfälla* vilka enbart gäller den person som tagit kortet. *Överrumpling* ignoreras helt: möt *skelettet* som vanligt. Varje gång ett val ska göras måste spelarna komma överens om vem som ska göra något (till exempel ta KISTKORT). Eftersom faserna är simultana finns det inget självklart sätt att avgöra vem som får plocka upp och behålla ett *föremål*. Spelarna måste även då komma överens sinsemellan: observera att eventuella tvister kan resultera i strid mellan två hjältar.

Vid **strid mellan två hjältar** gäller all *utrustning* och alla förmågor som vanligt, såvida inget annat överenskommits före spelomgången. Detta gör att en del hjältar blir farligare motståndare än andra. Klassificeringen *monster* gäller för alla hjältar som strider mot varandra: i tabeller eller regeleffekter ska en hjälte räknas som en *orch*, såvida inte särskilda instruktioner säger annat.

En hjälte kan plocka upp och behålla en död hjältes *föremål* (såvida inte instruktionerna säger annat) om de båda befann sig på samma ruta när hjälten dog. I annat fall plockas hjältefiguren bort från spelplanen och dennes *föremål* slängs.

Vid **förflyttning i underjorden** kan två eller flera hjältar också gå tillsammans: men om de skiljs åt måste de genast bestämma sitt läge (se "Bestämma läge" på sidan 29) och markera riktning med pilbrickan på nytt. Därefter kommer hjältarna inte att stöta på varandra igen förrän båda åter tagit sig upp i Drakborgen.

Exempel: Rohan och Sigeir strider tillsammans mot två orcher, vilket totalt ger fyra stridande parter. Rohan väljer SF och Sigeir väljer TF. Rohan skulle kunna träffa Sigeir, men väljer att inte göra det (de äventyrar ju tillsammans). Orch 1 väljer TF och orch 2 väljer RF. Rohan träffar orch 1 som förlorar 1 SP, men blir själv träffad av orch 2 och förlorar också 1 SP. Sigeir och orch 1 har båda valt TF, vilket gör att Sigeir träffar med 1 SP (5 minus 4 är 1).

En eller flera hjältar kan välja att avstå från en strid mot ett eller flera *monster*, förutsatt att minst en hjälte deltar i striden. Den hjälte som väljer att avstå från en strid kan inte hoppa in mitt i striden: däremot måste denne hjälte fortsätta striden om de stridande hjältarna skulle besegras.

Obeväpnad strid

I obeväpnad strid är en hjälte i underläge: det innebär att denne inte träffar genom att ha valt samma egenskap som motståndaren. Om båda stridande valt samma egenskap, och hjälten har högst eller lika egenskapsvärde, förlorar hjälten ändå 1 SP. Om *monstret* har högst värde förlorar hjälten mellanskillnaden i SP som vanligt.

Monstertabellen

Observera att nedanstående värden endast ersätter grundspelets instruktioner vid närstrid. I det fall en hjälte använder ett avståndsvapen eller särskild förmåga för att skada *monstret* före strid, ska *monstrets* SP minska med lika mycket. "Två orcher" hanteras som två separata *orcher* i strid (men monsterspelaren tar bara ett MONSTERKORT).

	SF	VF	RF	TF	SP
Svartalv	3	9	3	7	KP
Bergstroll	11	3	5	4	KP+3
Skelett	5	6	4	8	KP
Orch	7	5	6	4	KP
Jättespindel	2	10	3	4	2
Rash-Kargh	5	7	5	8	10-X*
Tentakler	10	8	3	5	KP+1
Järnstaty	8	4	10	4	KP+2
Draken	12	5	8	7	KP

* Se kortinstruktionerna

Exempel: Béla skjuter på ett bergstroll före strid och skadar 1 KP. Monsterspelaren ser att bergstrollet enligt MONSTERKORTET har 2 KP, vilket alltså efter skadan är reducerat till 1 KP. Bergstroll ska ha en SP som motsvarar KP+3: alltså har bergstrollet 4 SP i början av striden (1+3).

Strid mellan flera

Det går utmärkt att låta flera vara med i en strid med dessa alternativa stridsregler. Alla har varsin stridsplatta och en hjälte behöver inte träffa en annan hjälte om denne inte vill, men alla val på stridsplattan är fortfarande dolda och får inte avslöjas på förhand. Alla genomförda träffar har effekt, även om det innebär att en part träffar flera motståndare samtidigt.

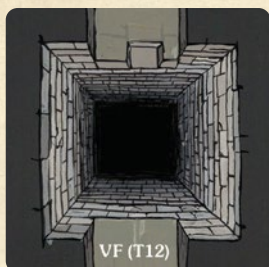
Förteckning över rumsbrickor

Drakborgen



Vanligt rum (svart riktningsymbol ▲)

Ta ett RUMSKORT. Du kan leta i alla vanliga rum som har en svart riktningsymbol.



Bottenlös brunn

Ta inget RUMSKORT. Slå istället genast din VF med **T12** för att se om du lyckas hoppa över. Om du förflyttat dig hit via en lönnörr eller teleportering misslyckas du automatiskt. Du kan inte leta i en Bottenlös brunn. Bottenlös brunn räknas inte som hinder.

Framgång: fortsätt din förflyttning som vanligt i nästa drag, men du tappar **T6-2** slumpvalda föremål i hoppet.

Misslyckande: fall mot din död.



Rum med bråte

Ta inget RUMSKORT. I nästa drag får du välja om du vill gå tillbaka eller försöka forcera bråten för att passera.

För att forcera, slå din VF med **T12**. Bråte räknas som ett hinder. Du kan inte leta i ett Rum med bråte.

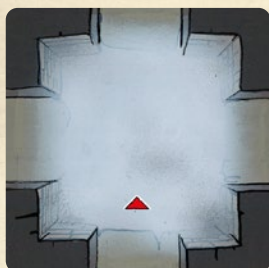
Framgång: fortsätt din förflyttning via valfri passage.

Misslyckande: du kan inte passera. Vänd tillbaka eller försök forcera bråten igen nästa drag.



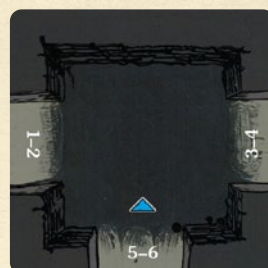
Korridor (gul riktningsymbol ▲)

Ta inget RUMSKORT. Du får genast göra en ny förflyttning i samma drag (även kallat "gratisdrag"). Du kan inte leta i en Korridor.



Rumsfälla (röd riktningsymbol ▲)

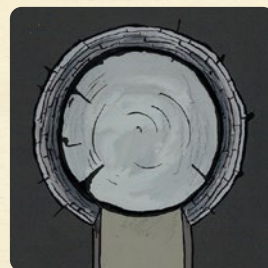
Ta inget RUMSKORT. Ta istället genast ett FÄLLKORT. När fällans effekter är avklarade är ditt drag över. En Rumsfälla utlöses endast i det drag då rumsbrickan placeras ut: efteråt är rummet ofarligt. Du kan inte leta i en Rumsfälla. Rumsfälla räknas inte som hinder.



Mörkerrum (blå riktningsymbol ▲)

Ta inget RUMSKORT, ditt drag är över. I ett Mörkerrum lyser facklan så svagt att du tappar orienteringen.

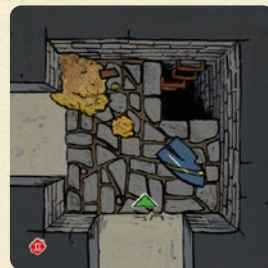
I nästa drag slår du med **T6** för att se var du kommer ut. Du kan inte leta i ett Mörkerrum.



Vridrum

Ta inget RUMSKORT. När du kliver in i rummet vrids det ett halvt varv: detta gör att du aldrig kan gå tillbaka samma väg. Detta rum vrids endast det drag då rumsbrickan placeras ut: efteråt ligger rummet stilla. Du kan inte leta i ett Vridrum.

Drakborgen II



Väg ned (grön riktningsymbol ▲)

Ta inget RUMSKORT. En Väg ned markerar en nedgång.

I nästa drag kan du välja att antingen ta dig ner i underjorden, eller fortsätta din förflyttning som vanligt.

Du kan inte leta i ett rum med Väg ned.



Spindelnät (vit riktningsymbol ▲)

Ta inget RUMSKORT. I nästa drag får du välja om du vill gå tillbaka eller försöka forcera spindelnätet för att passera.

För att forcera, slå din SF med **T12**. Du kan inte leta i ett rum med Spindelnät. Spindelnät räknas som ett hinder.

Framgång: fortsätt din förflyttning via valfri passage.

Misslyckande: du fastnar och måste slå din SF med **T12** i början av varje nytt drag till dess du lyckas och kan fortsätta.



Bro

Ta inget RUMSKORT. En smal bro löper över en avgrund. I samma drag kan du antingen försöka balansera dig över, eller låta bli och stå kvar. Du kan inte leta i ett rum med Bro.

Om du försöker balansera dig över, slå din VF med **T10**.

Om du bär på alltför många föremål får du en negativ modifikation till din Vighetsfaktor, enligt tabellen nedan.

Framgång: fortsätt din förflyttning i nästa drag.

Misslyckande: fall med **T10** KP i skada. Dessutom förlorar du **T6-2** slumpvalda föremål i mörkret. Ditt drag är sedan över. I nästa drag måste du fortsätta i underjorden. Du kan inte klättra upp ur avgrunden med VF-slag, inte ens med ett rep.

2-4 föremål -1 VF

5-8 föremål -2 VF

9+ föremål -3 VF