



DRÖK BORGEN

Återväckt



The illustration shows a stone archway leading to a castle entrance. A bright yellow glow emanates from the archway. In the foreground, a small figure in a red tunic stands on a stone path. The sky is a deep red, and the castle walls are made of grey stone blocks. A small figure with a skull on its head is visible on the left side of the wall.

Introduction

For every tale of artifacts and gold, a glimmer of hope sparked among all who listened around fireplaces across the land. Greed and wine added to their courage, and the very thought of the riches inside Drakborggen had many adventurers head for the legendary castle. A few fortunate ones had made it out alive with some treasures to show for. None of these brave souls would ever be the same, but that did not stop others from dreaming.

In time, Drakborggen was not only filled with treasure, but also with the bones of heroes that never returned. Tales about fallen warriors, with backpacks full of riches they were never able to use, grew as popular as the tales about the treasure chamber itself.

But that which sleeps shall one day wake up. That which slumbers for a thousand years may be forgotten over time, but the activities in and around Drakborggen risk waking something up. Lately, stifled screams can be heard at night,

not from the tormented souls who ventured into the darkness, but from something else.

Deep below, at the very foundation of our world, someone or something is slowly waking up. Should we not have disturbed this unholy place? Did the greed of the brave heroes disturb something better left alone?

Components

Drakborgen Återväckt contains:

- 1 Rule booklet
- 50 Cards, consisting of:
 - 6 rumskort
 - 2 dörrkort
 - 6 kistkort
 - 3 sökningskort
 - 4 rumsletningskort
 - 18 underjordskort
 - 9 amulettkort
 - 2 magisk ring

Game Overview

Drakborgen Återväckt is the third expansion to the basic game of *Drakborgen*. This expansion adds 50 new cards, among which additions to the catacombs, keys, and new rules for spiders.

Drakborgen Återväckt is based on an unofficial Swedish variant of *Drakborgen* from 2010, created by Simon Lundström and Erik Zetterberg.

This expansion requires that you master the basics of the rules of *Drakborgen* and the expansion *Drakborgen II* (and preferably also *Drakborgen III*).

All new cards have ruling that explain most of what is needed, but the new rules for spiders require some experience from the players.

The rulings of this expansion only deal with new components and its ruling. For all other rule purposes, see the main rule booklet.

All previous heroes from the basic game can naturally be played with *Drakborgen Återväckt*. This expansion does however require the catacomb rules from *Drakborgen II* to work properly.

How to separate this expansion from the basic game?

Once cards and room tiles from *Drakborgen Återväckt* have been mixed with the basic game, it can be difficult to separate them, should you wish. Therefore, all cards that belong to this expansion are clearly marked with an expansion symbol that distinguishes them from those that belong to the basic game and other *Drakborgen* expansions.



Drakborgen
Återväckt

Cards

The new cards of *Drakborgen Återväckt* are shuffled into their respective decks.

RUMSKORT

Drakborgen Återväckt introduces 6 new RUMSKORT that are shuffled into the deck. All these cards alter the rules of *jättespindel*, or *giant spider* (see “The new spiders in *Återväckt*” on [page 10 in this booklet](#)).

If you use these cards, you will need to sort out the following cards from the basic game:

- ♦ 3 ”Jättespindel”



UNDERJORDSKORT

Drakborgen Återväckt contains 18 new UNDERJORDSKORT (see "Catacombs" on page 28 in the rules) that are shuffled into the deck. The total number of UNDERJORDSKORT should then be 50.

The catacombs in *Drakborgen Återväckt* are more dangerous than before. But, there are also more rewards for the daring.

OTHER CARDS

Drakborgen Återväckt also contains:

- 2 DÖRRKORT
- 6 KISTKORT
- 3 SÖKNINGSKORT
- 4 RUMSLETNINGSKORT
- 9 AMULETTKORT
- 2 MAGIC RINGS.

These are shuffled into their respective deck from the basic game. No other cards need to be sorted out for sake of balance.

5☒

In the basic game, a *jättespindel* (giant spider) is a *monster* that attacks heroes.

In *Drakborgen Återväckt*, a *spider* does not attack and it cannot be attacked. Instead, the spider figure (a component in *Drakborgen III*) is placed on the game board.

The spider will remain idle on that space until one or several heroes are stuck in a Spider web, and have failed to cut themselves loose. This triggers all *spiders* to move.

If all *spiders* are already in play, ignore the card.

A Spider web is marked on the game board with either a room tile from *Drakborgen II* or a floor tile (see "What is a *särskild plats*?" on page 35 in the rules) from *Drakborgen III*.

If one or several spiders reach a hero that is stuck in a spider web, that hero is killed and eaten.

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



Så fungerar spindelnät

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

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

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

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

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

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

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

Spindelnät räknas som ett *hinder*.



Alternativ Trolldomsbok

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

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

Alternativ Dryckestabell

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