



Referensdel

Drakborgen Legenden

-Referensdel

4. Labyrinten

Labyrinten är en av de största svårigheterna som väntar din hjälte. Ett virrvarr av mörka mer eller mindre förfallna salar, fuktiga korridorer, högar av gammal bråte och mystiska trappor ned i underjorden.

Som om det inte vore nog så blockeras ofta din väg av bastanta gamla ekdörrar med uråldriga beslag. Ännu värre är de försåtligt upphängda fällgallren av järn som faller ned bakom din rygg. Fällgallren blockerar vägen tillbaka och tvingar dig allt längre in i borgen. Men förtvivla icke, någonstans där inne väntar omätliga rikedomar i den sägenomspunna skattkammaren.

4.1 Fria passager. Grundprincipen i spelet är att utforska borgen, rum för rum. Förflyttningen sker ett drag i taget, från rum till rum genom fria passager (se avsnitt 3.3)

4.1.1 En *fri passage* är en öppning som inte blockeras från något håll. Som fria passager räknas även öppnade dörrar samt trappor och upptäckta lönndörrar.

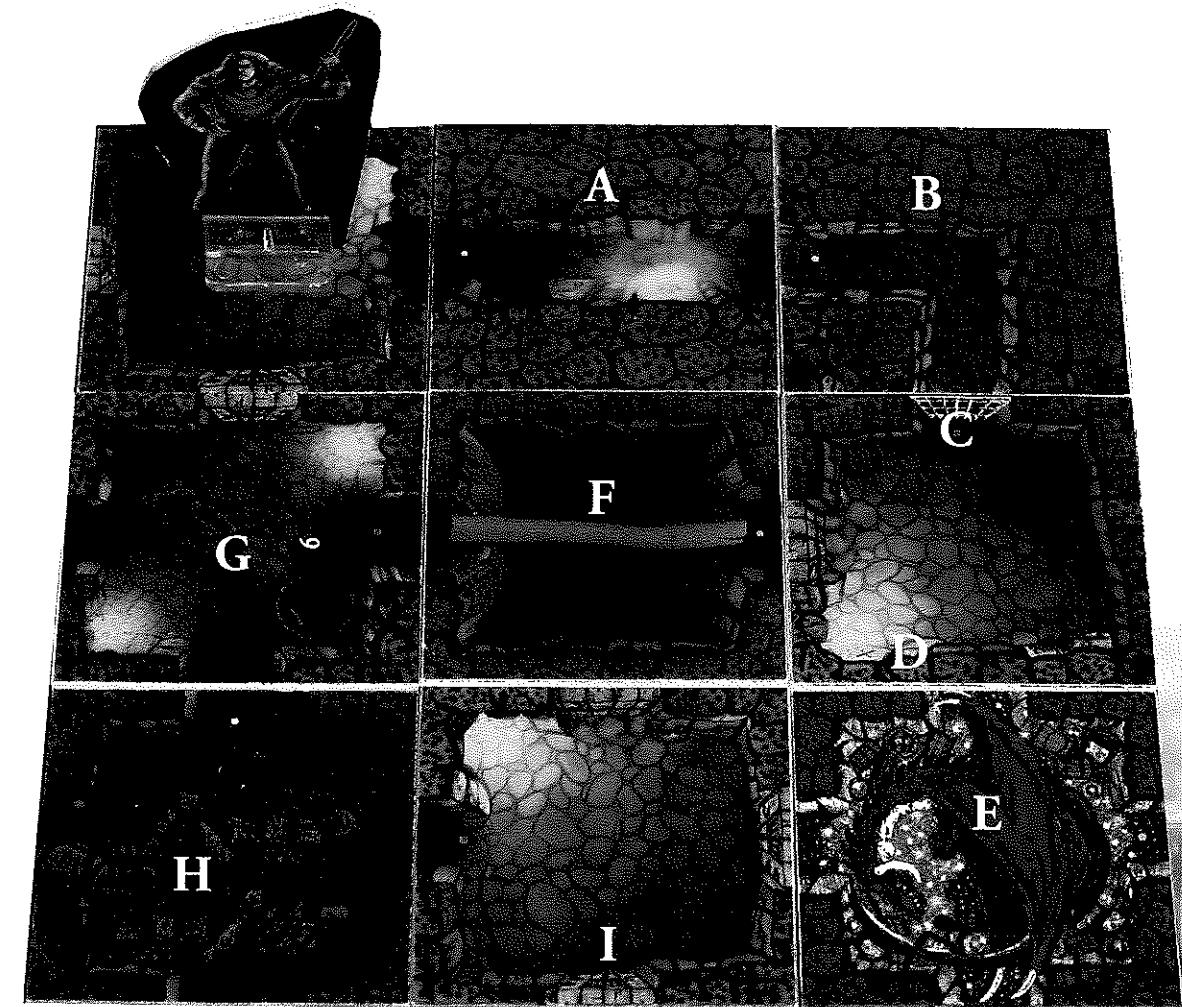
☉ **4.2 Korridorer.** Förflyttning sker ett rum per drag med ett viktigt undantag - *korridorer (gul instegspunkt)*. Om du kommer in i en korridor får du direkt i samma drag gå vidare genom en fri passage till ett angränsande rum. Skulle detta rum också vara en korridor så får du fortsätta ytterligare o.s.v.

4.3 Lönndörrar är dolda passager som inte är så lätta att upptäcka. Något som till en början bara ser ut som en vanlig vägg kan vid närmare undersökning visa sig ha den rätta magiska symbolen. Kom ihåg att lönndörrar bara kan öppnas från den vägg där symbolen sitter. De är alltså i praktiken enkelriktade passager som stängs direkt bakom den som passerar.

4.3.1 Har du genom en lönndörr kommit in till ett oupptäckt rum får du lägga labyrintbrickan åt vilket håll du vill. Genom en lönndörr kan du t.o.m. komma in genom en vägg!

4.4 Dörrar i drakborgen är låsta såvida ingen har lämnat dom öppna med avsikt. Det enklaste sättet att öppna en stängd dörr är att offra en upphittad nyckel, men det går också att fiffla upp lås eller helt enkelt använda ren styrka för att bryta upp en stängd dörr.

4.4.1 För att öppna en dörr med nyckel måste du ha hittat en sådan. Nyckeln kan bara användas en gång (när den använts läggs den på högen för förbrukade rumsbrickor). Dock kan du välja ifall du vill lämna dörren låst eller olåst bakom dig. Om du väljer att låta dörren förbli öppen så markerar du det med en **öppendörr-bricka**. Se bild på nästa sida. Det finns ingen möjlighet att senare under spelet låsa dörren.



Hur många drag behöver Aelfric för att sig till skattkammaren?

Svar: Bara 2 drag! – Första draget går han in i korridoren A till höger och fortsätter in i nästa korridor B för att till slut hamna i rummet C. Bakom honom faller ett fällgaller ned och hindrar honom vägen tillbaka. Aelfric upptäcker lönndörren D i nedre väggen och öppnar den för fri passage till skattkammaren E i nästa drag.

Övriga landmärken är spången F en nedgång G samt bråte H. Frågan är vad som döljer sig bakom dörren I. Saker värda att notera på spelplanen.

4.4.2 En dörr kan också dyrkas eller brytas upp.

För att **dyrka upp en stängd dörr** så måste du testa din psykofaktor PF, genom att **2 gånger i rad kasta T12 under eller lika med PF**. Om T12 skulle visa mer så har uppdyrkningen misslyckats och draget är slut. Du får fortsätta med nya försök drag efter drag tills du antingen lyckas eller tröttnar. Skulle du lyckas dyrka upp dörren så kan du i likhet med punkt 4.4.1 bestämma om du vill lämna dörren öppen eller låst bakom dig.



4.4.3 Att bryta upp en dörr fungerar på samma sätt som att dyrka upp dörren (4.4.2) med den skillnaden att du istället två gånger i rad testar din **styrkefaktor SF**. Skulle du lyckas bryta upp dörren så förblir den öppen och omöjlig att åter låsa. En *öppendörr-bricka* placeras ut.

4.5 Fällgaller är upplyfta tills någon passerar in under dem - då de genast faller ned med ett brak och spärrar av återtaget.

4.5.1 Fällgaller på uppvända labyrintbrickor är alltid nedfallna. De kan dock kanske lyftas av en stark hjälte. För att **lyfta ett fällgaller** måste du testa din styrkefaktor SF. Slår du **lika med eller under SF med T12 två gånger i rad** lyckas du lyfta gallret och kan passera som vanligt. Ett upplyft fällgaller faller dock genast ner igen och blockerar öppningen. *Öppendörr-brickor* får därför aldrig placeras på fällgaller. Skulle du misslyckas att lyfta gallret så är ditt drag slut.

○ 4.6 Bråte

Drakborgen var en gång en rik och levande borg där magnifika möblemang prydde marmorgolven i slottsherrarnas gemak. Men mörka tider kom, och i och med T'siramans valde så gjorde bergstrollen sitt intåg i borgen. De här bestarna älskade kala mörka grottor och började att skövla borgen. I vissa salar samlades all forna lyx i berg av bråte.

4.6.1 När du kommer till ett rum med **Bråte** (vit instegspunkt) så ska du inte vända upp rumsbrickan. Den lägger du åt sidan osedd. Ställ hjältefiguren i ingången till rummet. Nästa drag får du avgöra om du vill försöka forcera bråten eller vända om. Om du väljer att vända om så får du nästa spelomgång vända om tillbaka till det rum du kom ifrån. Du får inte göra någon ytterligare förflyttning det draget. Om du däremot väljer att försöka forcera bråten så måste du **slå under eller lika med hjältens VF (vighetsfaktor) med T12** för att lyckas. Lyckas det så forcerar du bråten och fortsätter förflyttningen som vanligt. Skulle du däremot misslyckas så sitter du fast i mitten av bråten. Hjältefiguren placeras mitt i bråterummet för att markera det. I fortsättningen måste du slå under din vighetsfaktor vilken utgång du än väljer. Att vända om utan tärningsslag är alltså inte längre möjligt.

4.7 Katakomberna

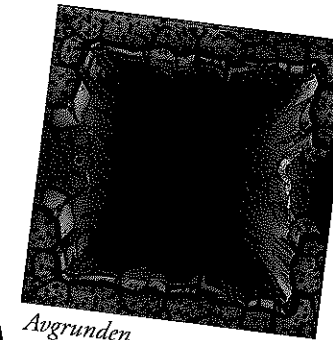
Under Drakborgen finns det utforskade katakomber som kan bli praktiska genvägar under svåra partier i labyrinten ovanför. Problemet är bara att de flesta som vågar sig ned där helt och hållet tappar orienteringen. Många är de som gått ned där och aldrig mer hörts av, andra har irrat omkring i katakomberna i timmar bara för att uttröttade konstatera att de kommit tillbaka till utgångspunkten.



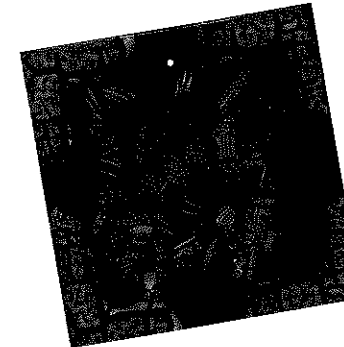
Tovlsidig tärning (T12)



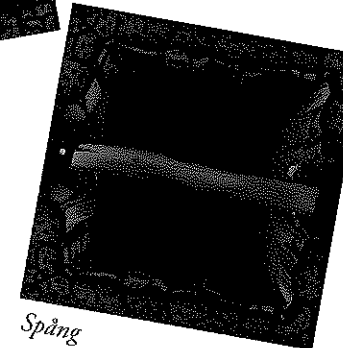
Öppendörr-bricka



Avgrunden



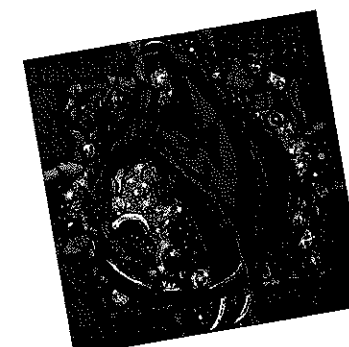
Bråte



Spång



En av nedgångarna till katakomberna



Skattkammaren

4.7.1 Nedgångar (trappor och stegar) finns på vissa labyrintbrickor. De är alla numrerade. En nedgång räknas som en fri passage ut från ett rum. Du kan alltså välja att gå ned i katakomberna och chansa på att senare hitta en trappa upp.

4.7.2 Att du befinner dig i katakomberna markeras med att din hjältefigur flyttas från spelplanen och ställs på hjältekortet.

4.7.3 Har du väl valt att gå ned i underjorden så hittar du inte tillbaka upp till labyrinten förrän du med T12 slår numret på en uppvänd trappa. Varje spelomgång får du **prova att rulla T12 två gånger**. Om du inte lyckas slå numret på en uppvänd trappa så irrar du hjälplöst omkring nere i katakomberna utan att hitta upp. Under din irrfärd omkring i katakomberna är det lätt hänt att du skadar dig. Skulle du när du rullar T12 råka slå 11 eller 12 så blir du av med en KP. Slår du däremot numret på en uppvänd trappa (eller stega) så fortsätter du draget där precis som om du kommit in i rummet på vanligt sätt.

● **4.8 Avgrunden** (svart instegspunkt) kan lätt bli en ofrivillig nedgång till katakomberna. Har du oturen att vända upp labyrintbrickan med avgrunden så **måste du slå T12 under eller lika med din vighetsfaktor**, annars faller du ned. Som salt i såret måste du slå soltärningen och du blir av med lika många KP som tärningen visar solar. Du befinner dig nu i katakomberna - se punkt 4.7.3. *Om inga uppgångar finns uppvända så är det bara att hoppas att någon av motspelarna har artigheten att vända upp lite passande uppgångar. Men om du skulle vara den ende kvarvarande och inga uppgångar finns uppvända så är spelet slut - ingen räddning gives.*

● **4.9 Spång:** (blå instegspunkt) Här är det ingen konst att balansera över om du är tomhänt. Om du däremot kånkar på skatter (som skatter räknas alla föremål värda guldmynt GM) så måste du **slå lika med din PF eller mindre med T12 för varje skatt** du bär med dig. Varje gång du misslyckas så tappar du en skatt ned i katakomberna.

Du kan också välja att hoppa ned tillsammans med dina skatter för att rädda de skatter du tappat, men då måste du senare försöka ta dig ut ur katakomberna (punkt 4.7) på samma sätt som om du trillat ned i en avgrund.

Du kan också välja att avstå från att balansera över spången. Väljer du att avstå så måste du nästa spelomgång vända tillbaka till det rum du kom ifrån. Du får inte göra någon ytterligare förflyttning det draget.

● **4.10 Skattkammaren** (grön instegspunkt) är labyrintens viktigaste rum. Den beskrivs ingående i punkt 9.

5. Skador & Kroppspoäng

Skadad och mörbultad efter envigen med bergstrollet stapplar hjälten fram till en nisch i stenväggen och sjunker stönande ihop. Tiden går och medan han vilar känner han krafterna återvända.

5.1 Din hälsa räknas i kroppspoäng som förkortas KP. Antalet KP du har representeras av lika många röda plastmarker. Från början har du den KP som finns angiven på ditt hjältekort, men under spelets gång kan den reduceras på grund av skador. Du kan ådra dig skador när du t.ex. drabbas av en lömsk fälla. Du kan bli tvungen att **skadechansa** och till följd av detta kanske du måste betala med KP (röda marker). Om din KP skulle gå ned till noll (om du förlorar din sista röda marker) så har du stupat och spelet är förlorat. Om du dör så får du fortsätta spela som **Monsterspelare**, se punkt 5.5.

5.2 Ett alternativ till förflyttning är att vila för att på så sätt bli kvitt skador du ådragit dig.

5.3 Om du bestämmer dig för att vila en omgång så rullar du soltärningen och får tillbaka lika många KP (röda marker) som den visar solar.

5.4 Du får vila ett eller flera drag i sträck. Du får dock inte göra något annat än vila, så har du t.ex. fastnat i en fälla som du försöker ta dig ur så räknas inte det som vila. Du kan heller inte vila när du befinner dig nere i katakomberna. Observera också att du måste vara skadad för att kunna vila och att du aldrig kan ha fler KP än vad som står på ditt hjältekort.

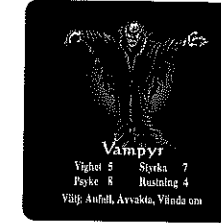
5.5 Monsterspelare. Varje spelare som dör (förlorar alla KP) får en ny roll i spelet – de blir monsterspelare med rätt att varje spelomgång göra ett drag med ett valfritt uppvänt monster. Observera att ett och samma monster inte får flyttas mer än en gång per spelomgång. Om det finns flera monsterspelare så får de alltså inte välja att göra drag med samma monster under samma spelomgång.

5.5.1 Observera att monster aldrig får gå utanför borgen. De vågar sig heller aldrig in i skattkammaren. Om de skulle gå in i ett oupptäckt rum så försvinner de från spelet. Monster har däremot inga problem med att hitta rätt nere i katakomberna. Om du spelar med ett monster i katakomberna så avgör du själv vilken uppvänd uppgång du vill använda.

5.5.2 Monster kan inte fastna i jättespindelnät eller i rum med bråte. Monster som styrs av en monsterspelare kan gå genom dörrar och lönndörrar på samma villkor som hjältar. De kan t.o.m. bryta upp dörrar och försöka lyfta fällgaller.

5.5.3 Spelar du med ett monster så kan du gå in i ett rum där det står en hjälte. Hur ditt monster reagerar avgörs med monsterkort precis som vid vanligt **Möte med monster** (se avsnitt 7). Om ditt monster väljer att fly så flyttas det tillbaka till det rum det kom ifrån. Om monstret flyr mitt under striden (till följd av "3 slag i luften") så flyr monstret genom slumpmässigt vald fri passage.

Rumsbrickorna innehåller för det mesta alla instruktioner du behöver.



Monster	KP	anfall	avvakta	vänd om
Svartelv	2	flyr	strid	passiv
Orch	5	strid	strid	passiv
Jättespindel	4	strid	strid	passiv
Skelett	7	strid	strid	passiv
Varulv	7	strid	strid	passiv
Bergstroll	9	strid	flyr	passiv
Väpnad	9	strid	flyr	passiv
Vampyr	7	flyr	strid	passiv
Minotaur	12	strid	flyr	passiv
Spöktrollare	9	strid	flyr	passiv
Demon	9	strid	flyr	passiv

Monsterkort

6. Rumsbrickor

Hjälten tränger in i ett okänt rum. I det fladdrande skenet från hans fackla skymtar ärrade stenväggar med rester av uråldriga inskriptioner. Han stannar upp, ett dovt morrande hörs och en skugga lösgör sig från dunklet. Monstret sprider en tung och kväljande lukt. Det andas väsende och saliven droppar från dess gula betar.

Hjälten bestämmer sig snabbt för att avvakta och försöka skrämma besten på flykten. Han håller fram sitt glänsande svärd och svänger facklan med den andra handen. Monstret hukar och blottar sina huggtänder innan det grymtande flyr in i skuggorna.

6.1 Om du går in i ett oupptäckt rum så skall du försiktigt lyfta upp de båda brickorna och först titta på den undre d.v.s. labyrintbrickan. Om den har en röd instegspunkt så ska du även vända upp och följa instruktionerna på rumsbrickan. Rumsbrickan talar om vad som finns i rummet, kanske finner du en skatt eller också kanske något finner dig (he he!).

6.2 Följ rumsbrickans instruktioner. På rumsbrickorna står, med få undantag, allt du behöver veta. Utförligare instruktioner behöver du om du t.ex. stöter på ett monster. Monster kan du möta på två sätt. Antingen överrumplar ni varandra, vilket är vanligast, eller så blir du överfallen (se punkt 7).

6.3 En del rum är i praktiken tomma eftersom rumsbrickorna ibland är försedda med något slags förbehåll t.ex.: "Gäller endast om hjälten passerat in genom en dörr". I dessa fall ignorerar du helt enkelt rumsbrickan och lägger den vid sidan om spelplanen på högen med använda rumsbrickor.

7. Möte med monster

Drakeborgen är full av lömska monster som är extra farliga eftersom de också är intelligenta. Det finns elva olika typer av monster, alla med sin egen karaktär. En del monster är aggressiva medan andra är mer avvaktande ondskefulla. Gemensamt för alla monster är att deras beteende beror på hur hjälten agerar vid en konfrontation.

Skulle en strid utbryta så blir det en skoningslös batalj, där inte alltid den starkaste vinner, men ofta den listigaste.

7.1 Om du vänder upp en rumsbricka med ett monster i sätter du fast brickan i en plastfot i rummet bredvid din hjältefigur.

Exempel: Du kommer in i ett oupptäckt rum. Eftersom labyrintbrickan har en röd instegspunkt så tittar du även på rumsbrickan. "Bergstroll" står det. Du har alltså just träffat på ett bergstroll. Du sätter brickan med bergstrollet i en plastfot bredvid din egen hjältefigur i rummet...

7.2 Någon av dina medspelare måste nu ta på sig monstrets roll. I vanliga fall är det spelaren till höger som ska göra det såvida det inte redan finns en eller flera monsterspelare (se punkt 5.5). Spelaren/Monsterspelaren till höger drar ett av monsterkortet utan att visa det för dig. På monsterkortet står alla elva monstertyperna uppräknade och deras reaktioner på hjältens agerande.

7.3 Om det rör sig om överfall så har du inga valmöjligheter. Det blir automatiskt strid - gå till punkt 8.1.

7.4 I annat fall har du nu tre valmöjligheter, att anfalla monstret, att avvakta monstrets reaktion eller att vända om och undvika konfrontation med monstret. Alla alternativen har sina speciella för och nackdelar. Så småningom kommer du att upptäcka att olika typer av monster har olika egenskaper, vissa är stridslystna och andra är mer lättskrämde.

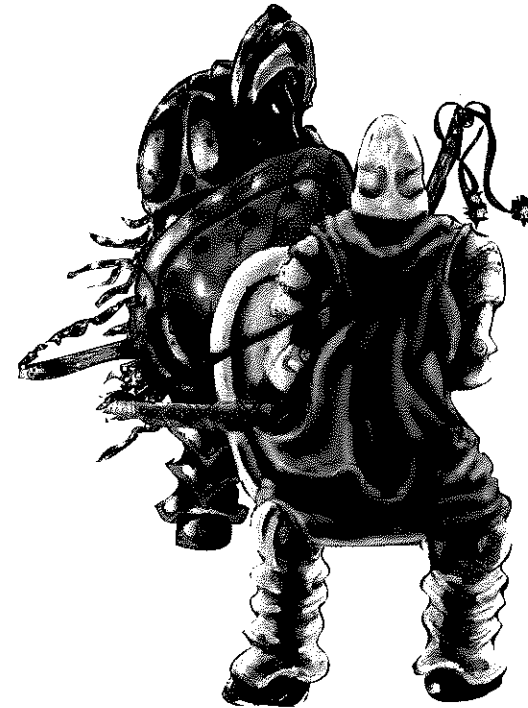
7.5 Säg högt - "anfalla", "avvakta" eller "vända om". Hur monstret reagerar på dessa tre alternativ står angivet i var sin kolumn på monsterkortet. Om du väljer avvakta eller anfalla kan resultatet antingen bli strid med monstret eller att monstret flyr.

7.6 Att vända om lyckas alltid förutsatt att passagen du kom in genom är fri. Ibland kan det dock hända att monstret följer efter. Nästa spelomgång flyttar du tillbaka din hjältefigur till föregående rum medan monstret blir **uppväckt**, se punkt 7.9. Observera att du inte får göra någon ytterligare förflyttning nästa spelomgång. Om monstret väljer att följa efter så inträffar ett nytt **möte med monster** nästa spelomgång, fast i rummet du kom ifrån.

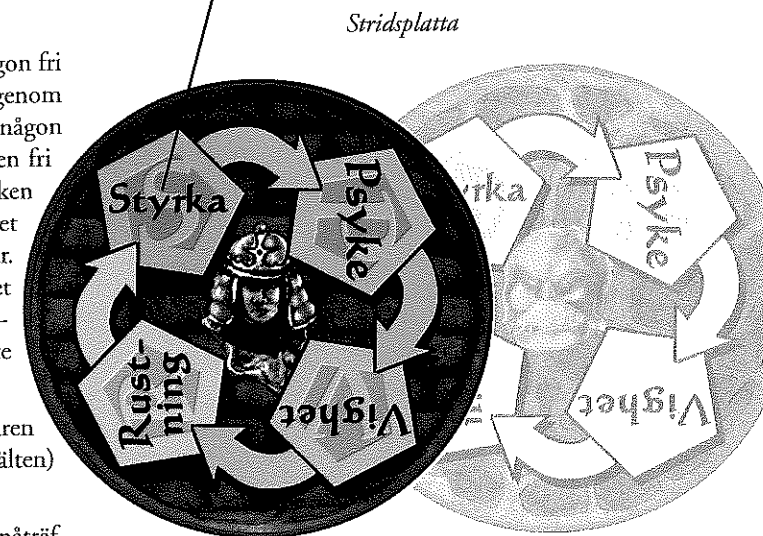
7.7 Observera att monstret bara kan fly om det finns någon fri passage ut från rummet. Och monstret får inte fly ut genom den passage där hjälten kommer in. Om det inte finns någon fri passage så blir det strid ändå. Om det finns mer än en fri passage ut från rummet så får slumpen avgöra genom vilken monstret flyr (se punkt 12.2). Om rummet som monstret flyr till är upptäckt så lämnas monsterbrickan kvar där. Om monstret flyr in i ett icke uppvänt rum så plockas det bort från spelet. Skulle det råka stå en annan hjälte i rummet som monstret flyr till så inträffar direkt ett nytt möte med monster (med en eventuell ny strid).

7.8 Om monstret väljer strid så meddelar monsterspelaren "strid". En strid på liv och död utbryter mellan dig (hjärten) och monstret (se punkt 8.1).

7.9 Om ett levande monster blir kvar i rummet där det påträffades, t.ex. genom att du vänder om, flyr under striden eller stupar, så lämnas monsterbrickan kvar i rummet. Monstret stannar sedan kvar i rummet ända tills någon besegrar det, driver det på flykten, eller tills en monsterspelare väljer att flytta iväg det. Om någon hjälte senare möter monstret så sker ett **möte med monster** precis som vanligt (se punkt 7.1).



De fyra fenhörningarna på stridsplattan representerar de stridandes olika positioner.



Pilarna visar hur de olika stridspositionerna slår. Exempel: En stridande som står på Vighet slår en motståndare på Rustning.

Flyttar någon spelare in sin hjältefigur i ett rum där det redan står ett monster händer precis samma sak som om spelaren vänt upp en rumsbricka med detta monster på. Spelaren väljer mellan att "avvakta", "vända om" eller "anfalla".

7.10 **Överfall.** Ett överfall fungerar i stort sett som ett vanligt "Möte med monster". Den enda skillnaden är att överfall automatiskt leder till strid (se punkt 8). Du kan m a o inte som vanligt välja mellan att avvakta, anfalla eller fly. Om du vill fly får du försöka göra det senare när striden väl har påbörjats.

8. Strid

8.1 Striden sker om stridspoäng (förkortat SP). Stridspoängen representerar ditt taktiska över/underläge i striden. Om du förlorar stridspoäng så betyder det inte att du får fysiska skador, det betyder bara att din position i striden försämrats. Generellt gäller att du i början av striden har lika många SP som du har KP. Varje stridspoäng representeras av en svart plastmarker. Innan striden förser du dig med lika många svarta marker som du har KP (röda marker). Observera att du ibland kan äga speciella (magiska) föremål som gör att du får extra SP. Monsterspelaren ser på monsterkortet hur många SP-markeringar han ska ta.

Exempel: Du är Riddar Rohan och skall strida med en Spökriddare. Tyvärr har du blivit skadad under spelets gång och har bara 3 KP (röda marker) kvar, det innebär att du bara får 3 SP (svarta marker) att strida med. Tursamt nog har du dock tidigare i spelet hittat ett magiskt svärd som ger dig +2 SP d v s två extra svarta marker. När striden börjar har du alltså fortfarande bara 3 KP men hela 5 SP tack vare det magiska svärdet.

8.2 Varje gång du förlorar en stridspoäng måste du betala en svart marker. Om du förlorar alla dina SP är striden förlorad och din hjälte dör, vilket betyder att du dessutom förlorar alla dina KP. Du får nu fortsätta som monsterspelare (se punkt 5.5) Monster fungerar precis som hjälter med undantaget att de inte får **skadechansa** (se punkt 8.11).

8.3 Du tar en stridsplatta och placerar den framför dig på bordet. Ta en av dina svarta SP-markeringar och lägg den på stridsplattan. Den används senare under striden för att visa i vilken position på stridsplattan du befinner dig. Monsterspelaren gör likadant: han förser sig också med en stridsplatta och placerar en av sina SP-markeringar på den. På stridsplattan finns fyra positioner som representerar den stridandes fyra stridsegenskaper, vighet, rustning, styrka och psyke.

Första stridsomgången bestämmer du och din motspelare, i hemlighet, var för sig vilken egenskap du vill starta striden på. Detta markerar man genom att flytta markern till den valda positionen på stridsplattan. Med den ena handen kupad framför stridsplattan döljer ni för varandra var ni placerar era marker.

8.4 Varje stridsomgång börjar med att ni bestämmer, var för sig, vilken egenskap ni vill använda. Detta markeras genom att markern ligger still eller flyttas ett steg åt valfritt håll till en av de två egenskaperna intill. Givetvis döljer ni era drag bakom en kupad hand.

Observera att det bara är tillåtet att gå antingen ett steg åt valfritt håll eller stå still på stridsplattan. Det är sålunda t.ex. förbjudet att gå direkt från VIGHET till STYRKA.

8.5 Betänketiden bör vara omkring 7 sekunder per stridsomgång och den begränsas genom att du och din motståndare räknar högt från ett till sju. Direkt på 7 måste den kupade handen lyftas och visa stridsplattan. Denna tidsgräns är obönhörlig. Skulle du eller din motståndare s.a.s. "inte hunnit tänka klart" så gäller ändå den position på stridsplattan där markern ligger. Om markern rubbats och inte ligger på någon position alls så gäller positionen den hade i den senaste stridsomgången.

8.6 Grundprincipen är enkel, STYRKA slår PSYKE som slår VIGHET som slår RUSTNING som i sin tur slår STYRKA.

Exempel: om du använder din styrka och monstret sin psykiska kraft, så vinner du eftersom STYRKA slår PSYKE.

8.7 När bägge två väljer samma egenskap så räknas de individuella egenskaperna som står på hjälte- resp. monsterkortet. Detta resulterar ofta i riktiga dräpdrag som kommer att avgöra många strider. Vinnaren, den som har det högsta värdet för den valda egenskapen, tillfogar förloraren lika många skador som det skiljer mellan värdena.

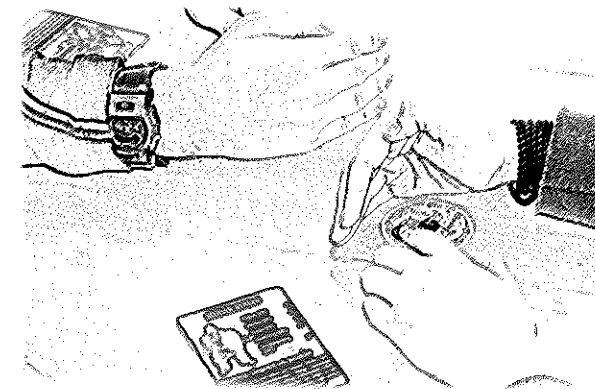
Exempel: Om du och monstret bägge står på VIGHET så förlorar du med lägst VF stridsomgången. Du har 9 i VF och monstret 6. Monstret förlorar därför 3 SP eftersom skillnaden mellan era värden är 3.

Om ni båda istället skulle ha samma värde så tillfogas ingen någon skada. Ett nollresultat på det här viset räknas som en klinch mellan de stridande och inte som ett "slag i luften".

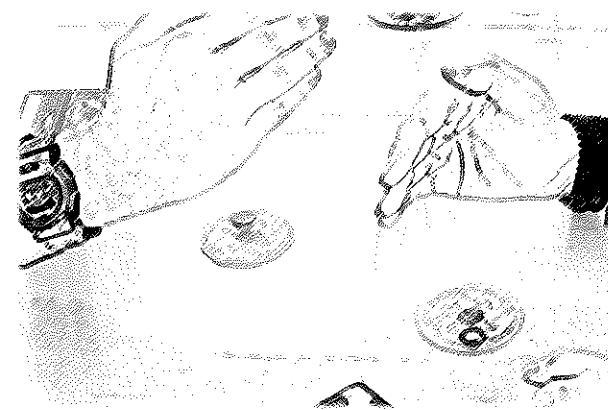
8.8 Många stridsomgångar slutar med att ingen av de stridande når sin motståndare. Detta kallas "slag i luften". T ex om du väljer VIGHET och monstret STYRKA.

8.9 Tre "Slag i luften" i rad demoraliserar monstret i så hög grad att det flyr, se punkt 7.7.

8.10 Grundregeln är att den som förlorar en stridsomgång förlorar en SP (svart marker). Undantag: om de bägge stridande väljer samma egenskap, så förlorar den som har det lägre värdet lika många SP som han har lägre värde för den gemensamma egenskapen. (se punkt 8.7)



– Ett,
två,
tre,
fyra,
fem,
sex,
SJU!



8.11 Skadechansa. En hjälte som förlorar SP har till skillnad från monster en extra valmöjlighet. Hjälten kan för varje SP han förlorar istället välja att *Skadechansa*. Hjältespelaren rullar soltärningen och förlorar lika många SP som tärningen visar solar. Fördelen med att skadechansa är att det ofta inte innebär några skador alls. Soltärningen kan ju visa moln. Nackdelen med att skadechansa är att **varje förlust av SP även innebär förlust av kropps-poäng KP**. Förlust av kropps-poäng innebär fysiska skador som inte är så lätta att läka. Strids-poängen däremot får du ju omedelbart tillbaka om du vinner striden eller lyckas fly.

Exempel: Ridder Rohan förlorar en strids-poäng. Den enda möjligheten han har att slippa betala med en svart SP-marker är att skadechansa. Han rullar soltärningen men tyvärr får han en sol. Det betyder att han förutom en SP, även förlorar en KP.

8.12 Flykt från strid. En hjälte (men inte ett monster) kan försöka fly från en strid om han får ett tillfälligt överläge. Så fort hjälten lyckats skada monstret i en stridsomgång så säger han högt att han försöker fly. Villkoret för att den flyende skall lyckas är att han inte förlorar påföljande stridsomgång samt att det existerar åtminstone en fri passage ut från rummet. Misslyckas flyktförsöket så fortsätter striden som vanligt.

Lyckas flykten så är striden slut och den flyende flyr genom en fri passage ut från rummet. Om flykten sker till ett redan uppvänt rum så får den flyende flytta direkt in i detta för att sedan flytta vidare som vanligt nästa drag. Skulle rummet dit flykten sker istället vara oupptäckt så måste den flyende istället ställa sin spelfigur på utgången han valt för att sedan fullfölja förflyttningen när det blir hans tur nästa spelomgång. Monstret förblir kvar i rummet (se punkt 7.9).

8.13 Striden pågår, i stridsomgång efter stridsomgång tills att någon av de stridande flyr eller stupar. En stridande har stupat när han förlorat alla sina SP eller KP.

8.14 När striden är över läggs ev. monsterkort och rumsbrickor tillbaka i respektive högar. Alla SP-marker läggs tillbaka.

8.15 Om monstret vinner striden får brickan med monstret stå kvar i rummet (enligt punkt 7.9)

8.16 Observera att en hjälte kan stupa innan han förlorat alla sina SP i en strid, detta om han dessförinnan hinner förlora alla sina KP. D.v.s. de röda markerna tar slut innan de svarta.

9. Skattkammaren

Den onde trollkarlen T'siraman lät sina horder av frambesvärjda odjur plundra det en gång rika och blomstrande landet runt Drakborgen och samlade skatterna i en hemlig skattkammare, någonstans djupt inne i borgen. T'siraman själv har för länge sedan dött, men han utsåg en fruktansvärd väktare att svartsjukt vakta de omätliga rikedomarna, nämligen T'siramans mäktigaste tjänare, draken Abrragh. Ett tusenårigt odjur med en urkraft som kan få hela borgen att skälva. Visserligen har draken blivit lite till åren men han är fortfarande en så gott som oövervinnerlig motståndare. Draken ligger likt en tungt flåsande koloss, sovande bland skatterna, de halvöppna ögonen sprider ett sällsamt blekgult ljus, då och då rör han sig oroligt och dova gutturala läten ekar genom borgens ödsliga salar.

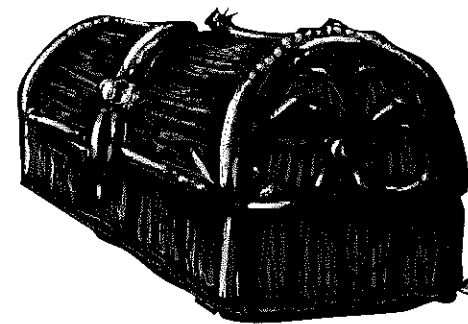
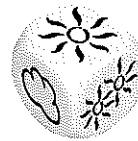
9.1 Om du tar dig in i skattkammaren (**grön instegspunkt**) ska du inte titta på rumsbrickan, du får istället dra ett **skattkammarkort** varje drag du är därinne. Skattkammarkortet innehåller skatter av okänt värde som du får behålla (tills vidare!). Förutom skattkammarkortet måste du även dra ett av **drakkorten**.

9.2 Drakkorten är tolv till antalet. Elva av dessa föreställer sovande drakar, medan det tolfte föreställer en vaken! Så länge du befinner dig i skattkammaren så måste du förutom skattkammarkortet även dra ett nytt drakkort varje gång. Spelaren till höger håller upp drakkorten med endast baksidan synlig. Så länge dessa föreställer sovande drakar så är allting frid och fröjd men skulle du ha det dåliga omdömet att dra kortet med den vakna draken så är du illa ute.

9.3 Chansen att väcka draken ökar med varje drag du är inne i skattkammaren eftersom de dragna drakkorten inte blandas tillbaka så länge någon hjälte befinner sig inne hos draken. Därför kan det vara ett listigt drag att tillfälligt gå ut ur skattkammaren för att s.a.s. få draken att sova lugnare igen. Så fort skattkammaren är tom (fri från hjältar) så skall nämligen de dragna drakkorten blandas tillbaka bland de övriga.

9.4 Flera hjältar kan givetvis vara inne i skattkammaren samtidigt, men betänk att alla måste dra drakkort. Larmet från flera skattsökare väcker draken på nolltid!

9.5 Om draken vaknar så händer följande: Drakbrickan vändes så att den visar den eldsprutande draken. Ingen spelare som befinner sig inne i skattkammaren får längre ta några skattkammarkort utan måste, när det blir hans tur, försöka fly (eller slåss!). För varje spelvarv han misslyckas med att fly (eller besegra draken!) måste han utstå drakens flammande andedräkt och ådra sig det antal skador (förlust av KP) som anges av antalet solar vid ett slag med soltärningen.



9.6 För att fly måste du slå under din vighetsfaktor (VF) en gång för dig själv och en gång för varje skattkammarkort du bär på. Innan varje nytt försök att fly får du slänga valfritt antal skattkammarkort. Slängda skattkammarkort läggs tillbaka underst i högen med skattkammarkort.

9.7 Misslyckas flyktförsöket får du försöka igen nästa spelomgång och nästa och nästa så länge du har KP kvar!

9.8 Lyckas flyktförsöket så får du fly, med de skattkammarkort du fortfarande bär på, ut ur skattkammaren genom valfri fri passage. Då fortsätter du draget som vanligt.

10. Draken

När draken väl har blivit väckt så förblir han vaken. Han vaktar svartsjukt sin skatt och den som fortfarande vill förse sig av skatterna blir tvungen att dräpa honom.

10.1 Strid med draken liknar den mot vilket monster som helst med undantaget att monsterspelaren (medspelaren till höger) inte drar något monsterkort. Drakens främsta vapen är dess flammande andedräkt som gör att hjälten förlorar 1 SP (alternativt skadechansa) en gång per drag utöver de skador som uppstår i själva striden. Detta oavsett om han lyckas tillfoga draken någon skada eller ej.

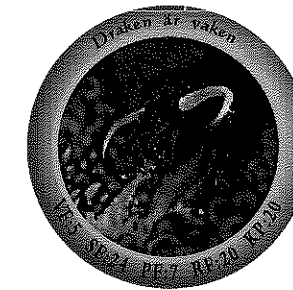
Drakens värden finns angivna på Drakbrickan, de är Vighet 5, Styrka 24, Psyke 7, Rustning 20 samt KP 20! Spelaren till höger blir monsterspelare och striden fortsätter tills någon av de stridande stupar eftersom flykt inte är möjlig!

10.2 En hjälte som inleder en strid mot en sovande drake får chansen att utdela första hugget. För att avgöra hur många KP Draken förlorar slå T12 och dra av 5 från resultatet. Slår du alltså under eller lika med 5 så tar Draken ingen skada alls.

10.3 Om Draken överlever striden mot hjälten så är han givetvis att betrakta som vaken. Eftersom draken i likhet med övriga monster inte får några bestående skador av en strid så är hans KP oförändrad. För konsekvenserna av att väcka draken (se punkt 9.5).

För att ha någon chans alls mot detta fruktansvärda monster så måste hjälten ha funnit magiska rustningar och vapen samt para skicklighet med en osannolik tur.

10.4 Om draken är död så är det fritt fram att länsa skattkammaren. Ingen spelare kan dock ta mer än två skattkammarkort per drag.



Draken vaknar
Alla stackare som ertappas inne i skattkammaren får känna på drakens vrede. (se reglerna punkt 9.5)

11. Jättespindelnät

Hjälten fastnar i fångstnätet av en "Horniculis Giganticus Bestialis". Dessa enorma grottspindlar är helt blinda men de har en utmärkt hörsel och känner instinktivt när ett byte har fångats. Då är tiden knapp för den stackare som har fastnat. Ingen hjälte har en chans mot en Horniculis när den vädrar middag.

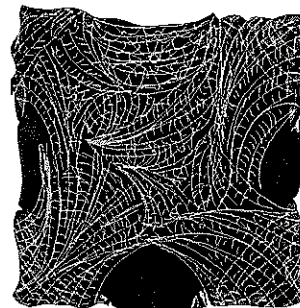
11.1 På rumsbrickan står det mesta du behöver veta, om än något komprimerat. Du placerar ut en spindelnätsbricka i rummet. I ditt nästa drag kan du sedan bestämma dig för om du vill försöka forcera nätet eller bara ta dig loss. Du annonserar detta högt och måste sedan slå under eller lika med din SF med T12 två gånger för att forcera nätet och fortsätta vidare genom rummet. För att bara ta dig loss och vända åter till rummet du kom ifrån så behöver du bara slå under eller lika med din SF en gång med T12.

11.2 Forcerar du nätet plockas spindelnätsbrickan bort från spelet och rummet är tomt. Om du bara tar dig loss sitter spindelnätet kvar i rummet.

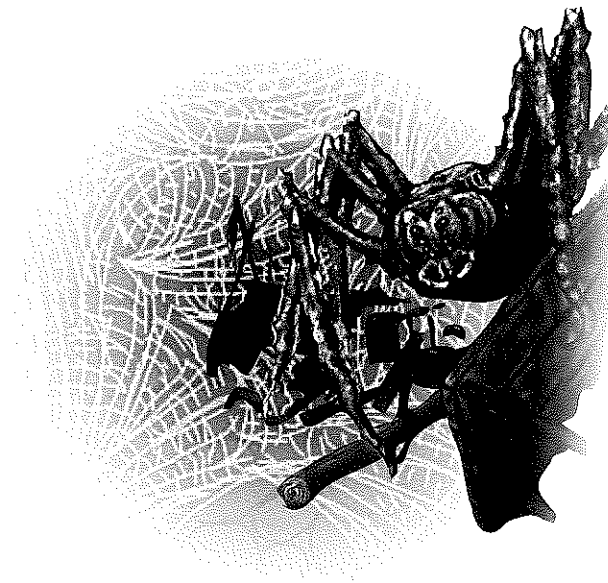
11.3 För varje drag som du sitter fast i nätet så flyttas alla uppvända jättespindlar två rum i taget av "spindelspelaren" i ett försök att komma åt bytet (rollen som spindelspelare går först och främst till en eventuell monsterspelare enligt punkt 5.5 och i andra hand till medspelaren till höger). Spindlarna får gå den väg som spindelspelaren finner för gott, dock endast genom uppvända rum genom fria passager. Spindlarna kan till och med gå genom lönn dörrarna om spindelspelaren lyckas upptäcka dem.

11.4 Observera att spindlarna aldrig angriper någon, med undantag av de stackare som har fastnat i deras nät.

11.5 Om du fortfarande sitter fast i nätet när spindeln kommer dit så blir du ovillkorligen uppäten.



Spindelnätsbricka



12. Kommentarer till vissa brickor och kort

12.1 Teleportering. På vissa kort och brickor står det om att hjältar eller monster på magisk väg trollas bort till ett angränsande rum. Vilket rum det blir bestäms av T12 enligt riktnings Tabellen på baksidan.

Om ett monster trollas bort så måste det hamna i ett uppvänt rum. Om monstret hamnar i ett oupptäckt rum eller utanför spelplanen så tas det bort från spelet. Om en hjälte hamnar i ett oupptäckt rum så får han vända upp rummet och vrida det åt vilket håll han vill. Han behöver alltså inte ta hänsyn till instegspunkten. Observera att en hjälte som teleporteras skulle kunna råka hamna utanför borgen. När en hjälte trollats iväg är hans drag slut. Nästa gång det är hans tur så kommer han in i det nya rummet och får inte göra någon ytterligare förflyttning i det draget.

12.2 Slumpmässig förflyttning. I vissa fall förekommer anvisningar om att en hjälte eller ett monster skall flytta ut från ett rum rent slumpmässigt. Om det finns mer än en fri passage ut ur rummet så bestäms val av passage på följande sätt: Spelaren (vars tur det är) pekar på varje fri passage i valfri ordning och namnger var och en med en siffra: "ett...två...tre..." o.s.v. (Han säger en siffra för varje passage). Sedan slår han T12. Är det två fria passager så betyder ett slag på 1-6 att hjälten/monstret går ut genom passage nr.1; 7-12 att hjälten/monstret går ut genom passage nr.2. Är det tre fria passager betyder ett slag på 1-4 passage nr.1; 5-8 passage nr.2; 9-12 passage nr.3. Är det fyra fria passager betyder ett slag på 1-3 passage nr.1; 4-6 passage nr.2; 7-9 passage nr.3; 10-12 passage nr.4.

Observera att monster bara förblir på spelplanen om de går in i uppvända rum. Skulle de (på grund av slumpen eller på grund av en monsterspelarens önskan) gå in i ett rum som inte är uppvänt så tas de bort från spelet.

12.3 Makt över monster. I vissa fall säger ett kort att du på något sätt fått kontroll över ett monster. Monstret följer då efter dig vart du än går i labyrinten. Monstret inverkar aldrig på spelet annat än om det blir strid. Blir det strid kan du låta monstret strida i ditt ställe. Monstret kan inte skydda dig från fällor, kan inte fastna i spindelnät mm. Monstret är bara med dig helt passivt som en skugga. En strid där du låter ett monster strida i ditt ställe går, med vissa undantag, till som vanligt. Kom ihåg att monster inte får skadechansa. Monster flyr inte heller medvetet från en strid (undantag punkt 8.9). Om monstret dör så måste du genast själv hoppa in i striden. Du får i den första stridsomgången välja en ny position på stridsplattan.

13. Avancerade regler

Om du har spelat drakborgen ett antal gånger och känner dig hemma med de vanliga reglerna så finns det anledning att prova att spela enligt de avancerade reglerna. De avancerade reglerna öppnar upp spelet för mer samarbete mellan hjältarna och strider där flera hjältar och/eller monster kan vara inblandade.

13.1 Förflyttningsfas och Händelsefas

Enligt de avancerade reglerna delar man upp varje spelomgång i två faser - en förflyttningsfas och en händelsefas. Detta innebär att alla spelare i början av en spelomgång gör sina förflyttningar i tur och ordning. Däremot väntar man med att vända upp eventuella rumsbrickor eller avgöra möten med redan uppvända monster. När alla spelare har gjort sina förflyttningar så börjar händelsefasen. Då fortsätter alla spelares drag precis som de skulle gjort om man spelat enligt de vanliga reglerna. Faserna är simultana för spelare som befinner sig på samma ställe eller följs åt när de går.

Exempel: Riddar Rohan befinner sig i samma rum som Aelfric Brunkåpa. Aelfric är spelare nummer 1 och inleder förflyttningsfasen genom att markera vilket rum han vill gå till. Rohan som är spelare nummer 3 säger att han följer med Aelfric. Detta innebär att Rohan får göra sin förflyttning innan spelare nummer 2. Aelfric och Rohan kommer även samtidigt att "stöta på" det som väntar i det nya rummet (en skatt, ett monster etc.) Även under händelsefasen kommer Rohan att agera före spelare nummer 2 eftersom han befinner sig i samma rum som Aelfric ("spelare nummer ett")

Detta system med två faser innebär alltså att flera hjältar kan följas åt in i ett rum och tillsammans möta det som finns därinne. Spelar man med de vanliga reglerna så kommer alltid den hjälte som först kommer in i ett rum att ensam få slåss mot ett eventuellt monster därinne. När näste hjälte kommer in i rummet är den eventuella striden redan avgjord.

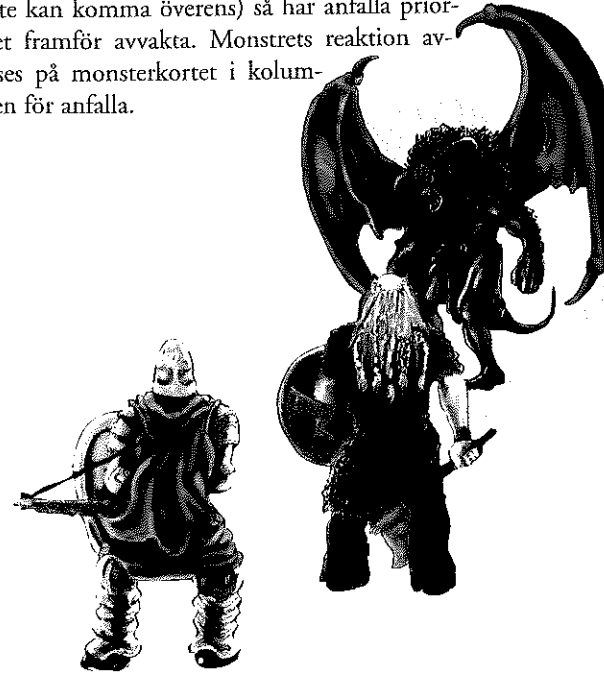
Eftersom faserna är simultana för spelare som befinner sig på samma ställe så finns det inget självklart sätt att avgöra vem som får lägga beslag på en eventuell skatt som uppträcks när flera hjältar följs åt in i ett rum. Hjältarna måste komma överens sinsemellan om vem som ska få ta skatten.

Till förflyttningsfasen räknas även allt som enligt de vanliga reglerna äger rum innan själva förflyttningen som t.ex. fritagningsförsök från jättespindelnät eller från rum med bråte eller försök att öppna stängda dörrar och fällgaller.

13.2 Möte med monster

Vid möte med flera monster i samma rum så avgörs deras reaktion ett och ett. M.a.o. kan det t.ex. ske så att något monster flyr och de andra stannar kvar.

Om flera hjältar kommer in i ett rum med ett monster så behöver inte alla agera likadant. Någon hjälte kanske väljer att vända om medan de andra väljer avvakta eller anfalla. Om hjältarna av någon anledning skulle välja att agera olika (för att de inte kan komma överens) så har anfalla prioritet framför avvakta. Monstrets reaktion avläses på monsterkortet i kolumnen för anfalla.



13.3 Multipel strid – strid mellan fler än två.

Det finns inget som hindrar att t.ex. två eller tre hjältar strider tillsammans mot ett monster. I vissa fall kan det dessutom bli så att en hjälte måste slåss mot två monster samtidigt. En strid mellan flera hjältar och monster följer samma grundprinciper som en vanlig strid. I en strid där flera hjältar strider tillsammans mot ett monster så har hjältespelarna var sina stridsplatta. Resultatet av en stridsomgång avgörs genom att titta på stridsplattorna var för sig. De som slåss på samma sida i striden får inte titta på varandras stridsplattor utan måste agera oberoende av varandra.

I exemplet nedan visas några olika situationer som skulle kunna uppstå i en strid med t.ex. två hjältar (Riddar Rohan och Sigeir Skarpyxe) på den ena sidan och ett monster (en demon) på den andra.

De tre spelarna väljer positioner på sina stridsplattor oberoende av och dolda för varandra. Alla tre avslöjar samtidigt sina positioner...

Exempel 1: Rohan står på Styrka, demonen står på Psyke och Sigeir står på Vighet. Det som händer nu är att Rohan tillfogar demonen en skada (eftersom Styrka slår Psyke) och demonen i sin tur tillfogar Sigeir en skada (eftersom Psyke slår Vighet).

Exempel 2: Både Rohan och Sigeir står på Styrka och demonen står på Psyke. Demonen förlorar nu 2 strids-poäng (eftersom både Rohan och Sigeir tillfogar demonen var sin skada).

Exempel 3: Alla tre spelarna står på rustning. Rohan tillfogar demonen 2 skador eftersom demonen har 2 mindre i Rustning än Rohan. Demonen tillfogar samtidigt Sigeir 1 skada eftersom Sigeir har 1 mindre i Rustning. Observera att demonen skadar Sigeir även om han samtidigt skulle dö av den skada han tillfogas av Rohan.

En stridande som skadar en motståndare genom att orsaka förlust av Stridspoäng kan alltid välja att annullera skadan. Av den anledningen behöver inte hjältar som slåss på samma sida i striden skada varandra. I exempel 3 ovan så orsakar Rohan egentligen Sigeir en förlust av 3 SP (Rohan har 3 mer i Rustning), men eftersom Rohan strider på samma sida som Sigeir så väljer Rohan naturligtvis att annullera den skadan. Notera att detta stridssystem faktiskt medger strider där alla slåss mot alla.

13.4 Multipel strid – med en enda stridsplatta. Om flera monster slåss på samma sida i en strid men det bara finns en enda monstrespelare så kan den monstrespelaren kontrollera alla monster med en enda stridsplatta. På samma sätt kan en hjältespelare som förutom sin hjälte även kontrollerar någon slags stridsduglig medhjälpare kontrollera båda dessa med en enda stridsplatta. Om du kontrollerar flera stridande med en enda stridsplatta så har du ändå bara en enda marker. Denna marker representerar alla dina stridande. M.a.o. måste alla dina stridande välja samma stridsposition. I övrigt fungerar striden precis på samma sätt som angivits ovan (se punkt 13.2).

13.5 Kaosregler – Att tillåta strider mellan hjältar. Att tillåta strider mellan olika hjältar är ingen nödvändig del av de avancerade reglerna. För att denna möjlighet ska finnas så måste alla spelare vara överens om det innan ett spelparti inleds. Att spela Drakborgen med Kaosregler är en spännande spelvariant för erfarna spelare som helt förändrar de speltaktiska förutsättningarna. För att vinna Drakborgen med Kaosreglerna krävs stor skicklighet att bedöma när det är dags att ingå överenskommelser och allianser med sina medspelare och när det är läge att bryta dem.

Frågor och svar

Fråga: Alla vägar djupare in i borgen är blockerade – vad skall jag göra?

Svar: Gå ut ur borgen. Marken utanför räknas också som ett rum. Gå sedan i nästa drag in i ett annat tornrum – kanske går det bättre där.

Fråga: Kan jag vända om när jag möter ett monster, även om jag gått in igenom en dörr?

Svar: Javisst – eftersom en dörr du precis har passerat måste vara öppen och m.a.o. betraktas som en fri passage. Hade det emellertid varit ett fällgaller så hade du inte kunnat vända om.

Fråga: Måste jag flytta om jag kan?

Svar: Nej – naturligtvis inte. Ofta kan det vara bättre att stanna och vila om man är skadad. Man säger ”jag vilar” – rullar soltärningen – och får tillbaka lika många KP-markar som solar.

Fråga: Kan jag ”vila” utanför borgen?

Svar: Så klart du kan. Marken utanför borgen räknas som ett rum med undantaget att man inte får dra något rumskort.

Fråga: Om två hjältar följs åt in i ett rum, och ett fällgaller faller ned – hinner då bägge in?

Svar: Ja – två eller fler hjältar som följs åt – hinner alla in i rummet innan fällgallret faller ner.

Fråga: Om två hjältar följs åt in i ett rum där det ligger en skatt – vem får då skatten?

Svar: Enligt standardreglerna får den som går först alltid vända rumsbrickan och får ta konsekvenserna av det – vare sig det gäller skatter, fällor eller monster. Enligt de avancerade reglerna drabbas alla av fällor och monster och får sinsemellan bestämma vem som skall ta eventuella skatter! Kan man inte komma överens så får man antingen rulla tärning, strida om skatten, eller låta den vara.

Fråga: Min hjälte dog. Är spelet slut för mig nu?

Svar: Nej, spelet är inte slut. Nu fortsätter du att spela som Monsterspelare. Varje spelomgång när det är din tur så har du möjlighet att göra ett drag med valfritt uppvänt monster (om det finns några). Dessutom så blir det du som får ta på dig rollen som motståndare när de andra hjältarna hamnar i strid med monster. ”Som monsterspelare kan du inte längre vinna spelet – men du kan ju satsa på oavgjort”

Fråga: Kan hjältar slåss mot varandra?

Svar: I standardreglerna så är strider mellan hjältar inte tillåtna. Om alla spelarna är överens om det innan ett parti börjar så finns det möjlighet att spela Drakborgen med de s.k. Kaosreglerna, då är strider mellan hjältar tillåtna.

Fråga: Kan man hindra en annan hjälte från att följa efter?

Svar: Om två hjältar står i samma rum så är det den hjälte som sitter först i turordningen som först bestämmer till vilket rum han vill gå. Tyvärr kan han inte hindra den andre hjälten från att följa efter.

Fråga: Varför ska man högt räkna till 7 varje stridsomgång under en strid?

Svar: Om det inte skulle finnas någon tidsbegränsning så skulle striderna dra ut alldeles för mycket på tiden. Innan den första stridsomgången ska börja så bör de stridande ha lite tid på sig att hinna undersöka vilka svagheter och styrkor som motståndaren har, men efter det så är det viktigt att hålla sig strikt till tidsbegränsningen.



Fler frågor och svar på
www.drakborgen.nu

Labyrintbrickor		
Instegspunkt	Åtgärd	
● Rum	Läs rumsbricka för att se vad rummet innehåller.	
○ Korridor	Släng rumsbricka - flytta vidare genom valfri fri passage.	
○ Bråte	Släng rumsbricka - välj vänd om eller forcera ($T12 \leq VF$). Misslyckas du så fastnar du i bråten - se regel 4.6.	
● Avgrund	Släng rumsbricka - välj hoppa över ($T12 \leq VF$) eller fall ned. Faller du ned - se regel 4.8.	
● Spång	Släng rumsbricka - välj vänd om eller balanserar över. För varje skatt du bär över spången ($T12 \leq PF$) eller tappa ned skatten - se regel 4.9.	
● Skatt-kammare	Släng rumsbricka - välj vänd om eller gå in - se regel 9.	

Lyfta fällgaller	Öppna dörr
$T12 \leq SF$	Bryta upp låset $T12 \leq SF$ 2 ggr
2 ggr	Dyrka upp låset $T12 \leq PF$ 2 ggr

Riktningstabell

T12 bestämmer riktningen

Monstertabell				
	Vighet	Styrka	Psyke	Rustning
Bergstroll	3	8	4	5
Demon	7	9	11	7
Drake	5	24	7	20
Jättespindel	4	5	6	5
Minotaur	6	10	5	6
Orch	6	5	4	5
Skelett	3	5	7	6
Spökriddare	5	8	8	10
Svartalv	9	3	4	2
Vampyr	5	7	8	4
Varulv	7	6	6	4
Välnad	6	6	9	5

Bestäm lönn dörrssymbol

Rulla T12 innan spelet startar för att bestämma vilken symbol som gäller.

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



© Brio AB 2002
© Jakob Bonds