

Drakborgen

För länge, länge sedan härskade den stora trollkarlen T'siraman över ett helt rike. Han var vida beryktad för den jättelika och ointagliga fästning där han bodde; en svart borg uppe på en bergstopp.

Tusen och femhundra år har passerat sedan hans rike föll samman, och T'siraman är numera bara ett namn och en legend. Men hans väldiga borg – den urgamla Drakborgen – står kvar ännu, lika orubblig som en del av berget självt. Den levde vidare långt efter sin herres död, som om den hade ett alldeles eget liv. Vissa hävdar att monstren som nu vandrar i Drakborgens salar en gång var T'siramans väktare. Andra menar att de drogs dit efter trollkarlens fall. Några få menar att det är före detta lycköskare som irrat sig in i Drakborgen i jakt på skatter, men som nu vandrar dess salar som borgens tjänare.

Otaliga är legenderna om de trolska skatter som gömmer sig i borgens inre, om den fasansfulla drake som vaktar dem, och om borgens evigt föränderliga skepnad. De få som har vågat sig in en bit för att sen ta sig ut igen, berättar att inget är sig likt från dag till dag. Några har hört legender om folk som gått in och kommit ut med konungsliga skatter. Många fler är berättelserna om äventyrare som gått in och aldrig setts åter.

Likt en uråldrig jätte har Drakborgen överlevt många tidsåldrar. För ett tag tycktes det som om borgen slumrade, då berättelserna om rum som vred sig inför ögonen på folk och det eviga vandrandet i Drakborgens underjord avtog och istället ersattes av historier om jättespindlar som härjade i salarna, om gigantiska demoner och minotaurer. Ett tag spreds ryktet att draken själv hade blivit gammal, då man från flera källor fick höra berättelser om folk som faktiskt hade sett henne vaken och arg - och ändå kommit tillbaka för att kunna berätta om det.

*Den tiden tycks vara förbi. Alla byar i närheten kände stöten när Något hände. Vissa svär att de hörde en drakes skrik för sitt liv. Sedan dess vågar sig ingen i närheten. Drakborgens återtog sin forna sits som en skräckinjagande fästning av svart sten, lika otämjbar som ogästvänlig. **Drakborgen hade vaknat ur sin slummer.***

De skämtande fyllesagorna om att vilken bonde som helst kunde ta sig in i Drakborgen och ut igen tystnade, och ersattes av storögda berättelser om guld som glimmade från spirorna, delar av silversmycken som föll ut från de mörka skottgluggarna, och otaliga monsters hånskrattande vrål från salarnas inre. Det var nästan som om Drakborgen vill locka folk att kliva in i dess gap. Alltför många har antagit den återväckta Drakborgens utmaning och begett sig in. Ingen har återvänt.

Som så många andra äventyrare före dig har du valt att trotsa Drakborgens faror, lockad av skatterna som väntar i dess inre. Din familj och hemby är i stor nöd, och även en bråkdel av de skatter som sågs finnas i Drakborgen skulle kunna rädda liv. Så här står du, i det blodröda gryningsljuset nedanför Drakborgens skräckinjagande fasad. Du vet att du måste vara ute före solnedgången, för när natten kommer vaknar fasor som ingen dödlig kan överleva. Du sväljer hårt, fullt medveten om att det här kan vara sista gången du ser solen gå upp.

Förord

Vi som gjort detta paket är gamla *Drakborgen*-entusiaster som länge velat ha bättre fysisk kvalitet på korten i *Drakborgen* – de är svåra att blanda och slits lätt. Vi fick fatt på Anders Jeppsson som tecknat ursprungsbilderna och fick hans tillstånd att använda hans bilder i en ny uppsättning kort. Vi kontaktade även spelskaparen Jakob Bonds och fick samtycke till projektet. Även Dan Glimne gav sitt samtycke.

I samband med att trycka dessa kort ville vi passa på att rätta till vad vi i snart 25 år har känt är *Drakborgens* "repor i lacken" – vissa detaljer kändes tråkiga, och tråkiga i onödan. Framförallt rörde

SPEFF (Svar på Eventuellt Förekommande Frågor)

Fråga: Är Solstenen och Månstenen värda 5 000 gm tillsammans?

Svar: Nej, de är värda 5 000 gm VAR om de är tillsammans, alltså 10 000 tillsammans.

Fråga: Vad händer om man har Feromonamuletten och Sömnringen?

Svar: Feromonamuletten aktiveras, och sen måste man slänga sin Sömnring.

Fråga: Vad händer om man har teleportationsamuletten och fällskyddsringen?

Svar: Teleportationsamuletten händer innan man hinner reagera.

Fråga: Det står inte "behåll detta kort" på Skattkammarkorten. Ska man inte behålla dem?

Svar: Jo, alla Skattkammarkort man drar ska man behålla. Eftersom det är uppenbart att det gäller för alla skattkammarkort så orkade vi bara inte skriva det på dem.

Fråga: Stridspoängen återställs inte förrän i Solfasen... betyder det att jag kan vänta ut en annan spelare som slåss mot ett monster i samma rum, och sen anfalla honom direkt när striden är slut?

Svar: Ja, men tänk på att om ni har kommit överens om att inbördes strider får förekomma, så får du inte stå utanför striden om inte den andra spelaren går med på det.

Fråga: På "Magiskt ljusklot" står det att man inte behöver slå för att gå vilse i Underjorden... vadå Underjorden?

Svar: Vi behöll det gamla ordet för "Katakomberna" på det där kortet så att ni skulle ha något att bli förvirrade över, förstås! [tryckfelsniss]

Fråga: Om man trillar ner i en bottenlös brunn, så dör man ju tekniskt sett inte omedelbart. Man kan ju faktiskt klara sig om man har Skymningsamuletten...

Svar: Hjälten svimmar av chocken och hopplösheten och spelaren blir ordinarie monsterspelare, oavsett vad för amuletter hjälten hade. Har hjälten Skymningsamuletten klarar han sig dock förstås.

Fråga: Får spelaren ta livet av sig för att bli ordinarie monsterspelare? (Om han är typ helt instängd)

Svar: Tekniskt sett, ja. Men är man instängd finns det ändå hopp: Man kan ju tvingas att dra Rumskort, och dessa kan påverka situationen (Magiskt Sug, Våg Ner, Amuletter...).

Fråga: Vad tusan är en kuyashisk förbannelse?

Svar: Kuyashien är ett avlägset rike där befolkningen är känd för att bli moraliskt upprörd när de gjort sitt bästa men ändå inte lyckats komma ända fram.

* Använder man Legenden kommer man att sakna specialrum som vridrum och fällrum. Dessutom är det normalt sett kortare till skattkammaren och rummen är frikostigare med utgångar. Vi rekommenderar att låta *rum som har en döds-kalle på golvet* representera fällrum. Då får man väsentligt fler fällor än i originalspelet, något som väger upp den kortare vägen och avsaknaden av vridrum. Man kan också spela med solskivan istället för solpjäsen om man vill.

HUVUDREGLER

Här beskrivs det man måste veta för att kunna börja spelet. När du läst denna sektion kan du börja spela. Vartefter man går i Drakborgen kommer man att stöta på allehanda specialsituationer. I de allra flesta fall står det på kortet vad som händer. I värsta fall slår man upp dem i Detaljdelen.

Spelets mål

Målet med spelet är att ta sig in i Drakborgen, hitta skatter och ta sig ut igen innan solen gått ner. Den som klarar sig ut med mest värdefulla skatter vinner spelomgången, men målet är även att bräcka sitt personliga rekord. De som har tagit sig ur borgen levande kan läsa av i hjälte Tabellen i reglernas slut hur pass bra det gick för dem.

Mest värdefulla skatter finns inne i skattkammaren i Drakborgens mitt, men det finns också värdefulla saker i de livsfarliga Katakomberna. Man kan även, om man ha tur, hitta värdefulla skatter i kistor och om man letar noga i rummen.

Spelförberedelser

* Duka upp spelplanen och blanda de respektive korthögarna var för sig. Det ska finnas *tolv* högar med kort: **Rumskort, Rumsfällor, Rumsletning, Kistkort, Sökningskort, Dörrkort, Katakombkort, Skattkammarkort, Monsterkort, Drakkort, Amulettkort och Ringkort.**

* Blanda **hjaltebladen** och dela ut så att alla får lika många var. Varje spelare väljer en hjälte och placerar honom/henne i ett valfritt tornrum. Oanvända hjaltar åker tillbaka till asken.

* Dela ut två **Ringkort** till var och en (utom Mrishnahk och Yushugom). Spelarna läser texten på korten och väljer en av dem. Oanvända ringar åker tillbaka till asken.

* Välj vem som ska vara **solansvarig** (förste spelare).

* Ställ solpjäsen på den första orange prick (eller visaren på startläget om du använder *Legendens* solskiva), och tag markörer för kroppsöäng.

* Lägg dubbel-rumsbrickan med **skattkammaren** på dubbelrutan mitt på spelplanen. Om du använder Legenden, ta 8 labyrintbrickor på måfå, blanda med drakrummet och lägg ut dessa nio på mitten av spelplanen.

* Blanda alla rumsbrickor (labyrintbrickor) noga och lägg i en eller flera draghögar.

Hjältarnas värden

Alla hjaltar har olika värden i **Styrka, Vighet, Psyke** och **Rustning**. Dessa fyra kallas för ”**aspekter**”. (I gamla *Drakborgen* hade man Turfaktor men den har i *Drakborgen Återväckt* ersatts av Psyke (som i *Legendens*.)

Kroppsöängen är ett mått på hur bra figuren mår. Alla hjaltar börjar med sin kroppsöäng på max. Vartefter man tar skada sänks kroppsöängen. **Om kroppsöängen når noll har figuren dött och spelaren än ute ur spelet.** Man kan återställa kroppsöäng genom läkande föremål, som drycker, örter eller salva, men **aldrig överskrida sitt startvärde.**

vänds upp där monstret är, så drabbar fällan även monstret, i enlighet med reglerna under ”Flera kort på en gång”. Sen blir det monstermöte som vanligt.

Blir det möte på en **bottenlös brunn** eller **spång** kan det inte bli strid där heller. Monstrena har respekt för avgrunderna och slåss inte nära dem. Om monstret gick in på brickan, håll reda på vilken utgång monstret står. Om monstret kom in i rummet i samma runda som spelaren, och brickan vrids så att monstret kom in via en vägg, faller monstret obevekligen ner. Om monstret stod på rutan redan sedan innan, slumpa vilken utgång monstret hamnar vid. Drag monsterkort, men spelaren kan inte välja ”anfall”. ”Strid” utläses som ”passiv”. Om monstret flyr, och måste hoppa över brunnen för att kunna fly, ska monsterspelaren slå Skicklighetsslag, precis som spelare.

Spindelvävsrum är nästan desamma som bråterum, med skillnaden att monstrena är livrädda för spindelväven (med rätta). Om spelaren fastnar i nätet flyr alla monster som är i rummet omedelbart – de vill inte vara där när spindeln kommer. Om monstret sitter fast i nätet (för att brickan vändes upp på monstret, eller att det var ett Rumskort som orsakade nätet) drar man inte heller något monsterkort, för då har monstret panik och försöker tränga sig igenom nätet för att fly. Bara om varken hjälte eller monster sitter fast i nätet drar man monsterkort, och spelaren får inte välja ”anfall”. ”Strid” läses som ”Passiv”. Om monstret flyr, flyr det *alltid* genom ingången det står vid.

Hur en Ordinarie monsterspelare får flytta monster

Om någon hjälte dött så att dess spelare blivit Ordinarie Monsterspelare, kan denne kommendera *ett* monster per runda att flytta. Monstren flyttar i förflyttningsfasen precis som spelarna gör. **Finns det flera ordinarie monsterspelare får de flytta ett monster var;** ju fler monsterspelare, desto mer rörliga blir monstren. Varje monster får dock bara flytta en gång per runda. Finns det inga ordinarie monsterspelare är det bara kommandon från Monsterkort eller flykt under strid (om man spelar med Legendens stridsregler) som kan få ett monster att flytta sig. Däremot försöker monster alltid att ta sig ur livsfaror, som spindelväv. **Tänk på att monsterspelarna inte styr över monstren helt – Det är fortfarande monsterkort som gäller vid monsternöten.** Monsterspelarna kan bara (i vissa lägen) kommendera vart monstren ska gå.

Om monstret kommenderas att gå över ett hinder måste det precis som spelare slå tärningar för att övervinna hindret för sin förflyttning. **Dörrar och Mörkerrum påverkar däremot inte monster,** de kan se i mörker och alla dörrar öppnar sig för dem.

Monsterspelare kan inte motverka ett kommando från ett kort eller regel. Till exempel, om en spelare mött ett monster och Monsterkortet sa att monstret flydde, kommer denna flykt – precis som för spelarna – att fullbordas nästa runda. Det betyder att Monsterspelaren nästa runda inte har någon kontroll över monstrets förflyttning – Monsterkortet bestämde istället.

Monsterspelare kan aldrig få ett monster att fly, eller styra vart det flyr – det bestäms alltid av reglerna (Monsterkort, stridsregler) och slumpen.

Ett monster går aldrig in i skattkammaren eller in i ett spindelnät. De kan gå in i spindelvävsrum, men de stannar vid ingången. Alla monster är livrädda för både draken och spindlarna.

Ingen monsterspelare har något som helst kommando över Jättespindlarna. De rör sig efter en egen agenda: Bara när någon varelse sitter i deras nät.

Samarbetsspel och ensamspel

Om spelarna hellre vill kämpa mot ett gemensamt mål istället för att tävla om vem som får flest skatter, finns det inget som hindrar spelarna från att samarbeta mot Drakborgen. Spelarna får hjälpas åt, gå in i samma rum, slåss mot monster tillsammans, dela upp hittade föremål mellan sig, ha skatter gemensamt, etc. Man kan gå in i varsitt tornrum, och helt enkelt se hur många skatter man får ihop

man vrider inte den som ligger.

Om man kom in i ett vanligt rum ska man dra ett Rumskort för att se vad som finns i rummet. Detta ska man göra även om rumsbrickan redan låg där innan man gick in, och även om det redan stod någon i rummet. I vissa rum ska man dock *inte* dra Rumskort, till exempel vridrum, fällrum, mörkerrum och spånrum - i fällrum ska man exempelvis istället dra en rumsfälla. En förteckning över alla rum finns på **Rumsbrickeförteckningen**.

Om två spelare vill gå in i samma rum under samma runda, kommer de in i rummet samtidigt. De drar bara en rumsbricka, och bara ett rumskort, och bägge råkar ut för det. För vidare beskrivning om vad som händer om många spelare är i samma rum, se vidare i Detaljreglerna.

Rumsletning

Om man under förflyttningen valde att inte flytta, eller om man bara kände på en dörr och den var låst och inte vill lämna rummet via en annan utgång, får man istället **söka igenom rummet genom att dra ett Rumsletningskort**. I de rum där man normalt inte drar rumskort kan man dock inte leta (alltså vridrum, fällrum, mörkerrum...). Undantaget är **bråterum**, där man inte drar rumskort, men faktiskt kan leta.

Man får leta många gånger i ett rum, men bara en gång per runda. Så länge man hittar saker i rummet, får man leta vidare nästa runda om man vill. **Men om man drar Rumsletningskortet "tomt"**, får man inte leta i det rummet mer förrän det har blivit tomt på spelare. (Man kan alltså lämna rummet, och sen komma tillbaka och leta vidare.)

Hittar man en löndörr behåller man kortet och kan gå igenom löndörren *nästa* runda. Man får då välja på vilken vägg man hittade löndörren, dock inte ned i Katakomberna. *Om man spelar utan Drakborgen II/Catacombs, kan man dock tillåta att löndörrar även kan leda ned i Katakomberna. Detta för att göra upp för bristen på nedgångar på rumsbrickorna.*

Att stå över ett drag

I vanliga fall är det meningslöst att stå och göra ingenting. Men ibland tvingas man av en specialeffekt (t.ex. ett Rumskort eller Fällkort) att stå över ett drag, ibland vill man kanske vänta på en annan spelare, och ibland är man helt enkelt totalt instängd och får inte ens leta.

Om ett kort eller speciell effekt har **tvingat en att stå över ett drag** står man bara över draget och inget särskilt händer. Men om man står över ett drag, för att man **väntar eller är instängd**, då **måste man slå T6 – slår man då udda måste man dra ett Rumskort** för att se vad som händer, **även om man står i ett rum där man normalt sett inte drar ett Rumskort!** Man får dock aldrig stå över drag frivilligt i Skattkammaren.

Monsterspelare och när en spelare dör

En del kort nämner "monsterspelaren". Om alla hjältar är i livet, är det alltid spelaren **till vänster om den aktiva spelaren** som är monsterspelare.

Men det händer ofta att hjältarna dör i Drakborgen. Det är det Drakborgen vill – den får nytt liv och kraft av folk som går hädan innanför dess väggar. **Så fort en hjälte dör blandas alla kort som hjälten hade in i varje respektive korthög.** Liket försvinner direkt.

Spelaren blir sen omedelbart "ordinarie monsterspelare" – det är nu alltid han/hon som är monsterspelare. En ordinarie monsterspelares mål är att ta livet av alla kvarvarande spelare! Det kan finnas fler än en ordinarie monsterspelare. Och om man spelar med alternativregeln Irrande Monster, får alla ordinarie monsterspelare flytta runt på de monster som finns på plan.

livsfarliga.

Strid fler mot en eller fler mot fler fungerar precis som i grundreglerna: Alla har varsin stridsskiva men man behöver inte tillfoga skada om man inte vill.

Obeväpnad strid går till som så att man kan enbart göra skada genom att stå på den aspekt som "slår" den andra. Om bägge kombattanter står på samma aspekt och man normalt sett skulle göra skada eller det skulle bli lika, tar man 1SP i skada. Skada från motståndaren vid lika val utdelas som vanligt. Slag i luften fungerar som vanligt.

Alternativ regel: Irrande monster

Denna regelvariant kräver ganska mycket av spelarna – Med monster som irrar runt på spelplanen uppstår en mängd mycket konstiga situationer: Monster som kommer in till spelare, monstermöten i mycket märkliga rum, etc. Helt plötsligt kommer monster att råka ut för allsköns situationer som hittills mest bara drabbat spelare. De allra flesta situationer beskrivs här, men man måste vara utrustad med en god regeltolkningsförmåga, för alla tänkbara situationer kan omöjligt beskrivas. Men kan man, är det värt det. Drakborgen blir en mycket intressant plats med irrande monster, och det blir roligt även för de spelare vars hjälte har dött.

Regelvarianten Irrande Monster går ut på att man har **markörer** (figurer) för de fyra markmonstren **Svartalv, Orch, Skelett** och **Bergstroll** (däremot inte för Katakombmonstren eller Draken; de går inte omkring). Eftersom markörer inte tas bort när rummet blir tomt på spelare betyder det alla alla obesegrade monster blir kvar på plan. Detta gör att Drakborgen blir mer befolkad och livfull, och även lömskare: en Ordinarie monsterspelare får flytta ett monster per runda och jaga spelarna. Dock kräver detta att man har figurer eller markörer för alla fyra markmonstren Svartalv, Orch, Skelett och Bergstroll. Man kan använda pappbrickorna från Legenden eller plastfigurer från andra spel.

Grundprincipen för irrande monster ska ses som att monstren **fungerar nästan som spelare**: De måste slå slå Skicklighetsslag för att övervinna hinder, slå skada för eventuella fällor och så vidare. Detta gäller förvisso även i de vanliga reglerna, men det blir mycket mer påtagligt när monstren även springer runt ensamma på plan. **Dock drar monster aldrig rumsbrickor eller några som helst kort.** Dessutom håller man aldrig reda på ett monsters skador. Ett monster är antingen i prima kondition eller dött.

Huvudsakliga regelskillnader, -påminnelser och -tillägg

"Monster" i de här reglerna syftar bara på de fyra markmonstren Svartalv, Orch, Skelett och Bergstroll.

När någon drar ett rumskort (eller annat kort) med monster, **slänger man kortet direkt och ersätter det med en markör/figur**, precis som man i vanliga reglerna gör med exempelvis Jättespindlar. Dessa markörer tas alltså inte bort även om rummet blir tomt på spelare.

Om en hjälte går in i ett rum där det står ett monster ska han – precis som i grundreglerna – både dra ett Rumskort *och* möta monstret (se sektionen "Flera kort på en gång"). Skillnaden är att detta händer mycket oftare än i grundreglerna, eftersom det är monster lite varstans.

När ett monster flyr, måste man verkligen bestämma *vart* monstret flyr. **Man låter T6 avgöra** vilken utgång monstret flyr ut igenom. Tänk på att **dörrar är legala flyktvägar** för monster, och vägar ner i Katakomberna. Precis som för spelare, så kommer förflyttningen fullbordas först i nästa runda – så om alltså ett monster före eller under strid flyr in i ett rum där det står en annan spelare, kommer det alltså inte bli ett monstremöte direkt, utan först i rundan därefter, och då bara om hjälten är kvar i rummet då. **Om ett monster flyr in i en korridor** som sen delar sig, ska man slumpa vart monstret flyr vidare – precis som spelare stannar de inte i korridorerna.

Att slumpmässigt välja en utgång

Vissa specialregler kräver att man låter slumpen välja en utgång ur ett rum. Finns det bara en utgång blir det förstås alltid den, annars får spelaren låta **T6** avgöra (ej T12, detta på grund av att vissa ringar påverkar T12). Spelaren bestämmer själv vilken utgång som gäller för vilka utfall, enda regeln är att alla utgångar ska ha samma sannolikhet. Observera att en Våg Ner också är en utgång, likaså en funnen Lönndörr som fortfarande är kvar i rummet.

Detaljerad ordning i en spelrunda

I *Drakborgen Återväckt* tänker man sig att **alla spelares drag sker exakt samtidigt**. Men det blir väldigt rörigt runt bordet om alla ska sitta och dra kort samtidigt, så därför gör man sina drag (oftast) i tur och ordning, och det går det lika bra det, så länge spelarna är långt ifrån varandra.

Anledningen till att man föreställer sig att alla spelare gör sina drag samtidigt är att man ibland kan råka hamna i samma rum. **Om två spelare går in i samma rum i samma runda, ska de bägge råka ut för rummets händelser samtidigt**. Det är inte så att en spelare går in och får en fälla över sig, och sen går nästa in i samma rum direkt efter och klarar sig. Istället går de in samtidigt och råkar ut för fällan bägge två. För mer detaljer kring detta, se senare i reglerna. Grundtanken är enkel, men det kan bli ganska rörigt ibland. **Om man inte orkar hålla på med komplexa regler, se helt enkelt till att inte gå in till andra spelare. Gamla Drakborgens regler tillät det inte ens.**

Noga beskrivet är en runda uppdelad i dessa fyra faser:

1: Solfasen. Solpjäsen flyttas enligt reglerna. (Rum utan spelare "nollställs", och alla monsters eventuella skador nollställs också.)

2: Förflyttningsfasen. Det är här alla spelare (och monster) flyttar sina pjäser, eller väljer att stå still (och eventuellt leta). Vissa föremål, som ringar, utnyttjas före förflyttningen. Eventuella hinder i vägen, exempelvis dörrar eller bråte, forcerar man i samband med förflyttningen, se "Dörrar och andra hinder". För att vara riktigt noga är det så att alla *först* ska bestämma vart de vill gå, och *sen* slår man tärningar/drar kort för att se om man övervinner hindren eller inte.

3: Rumsbrickefasen. Alla hjältar som nu står på en tom ruta drar en rumsbricka och placerar den enligt reglerna på spelplanen, och råkar ut för eventuella rumsbricka-händelser. Drar man en korridor får man gå vidare och dra en ny rumsbricka.

4: Kortfasen. Eventuella Rumskort eller Rumsfällor dras. Om Rumskortet visade en kista eller stupad krigare kan man omedelbart dra ett motsvarande kort. Om Rumskortet visade ett monster måste man dra ett Monsterkort. Om man valde att stå still under förflyttningsfasen för att leta, eller om man stod stull utan att leta är det under denna fas som man drar en Rumsletningskort/ev.Rumskort.

Det är i denna ordning saker sker. Observera alltså, att **om man flyttas under rumsbricka- eller kortfasen** (av fällor eller för att man flytt från monster) och hamnar i ett annat rum, **räknas detta som en "förflyttning i förväg inför nästa runda"** – man ska alltså *inte* dra ytterligare brickor eller kort, istället ställer man bara sin pjäs halvvägs till den nya platsen, och det är först *nästa* runda som man "fullbordar" förflyttningen och ska dra brickor och/eller kort. Likaså, om man hittar en lönndörr när man Rumsletar, så får man inte flytta omedelbart – det är först i förflyttningsfasen rundan därpå som man får nyttja lönndörren. Observera att om man trillar ner i Katakomberna under förflyttningsfasen (från en spång) så är ens drag direkt slut – det tar tid att återhämta sig från smällen.

Rumsbrickor

En förteckning över alla rumsbrickor finns på rumsbrickeförteckningen (separat papper).

En ny rumsbricka ska alltid läggas så att **spelaren kommer in från den utgång som har en prick** (eller ett fällgaller). Detta gäller även om man kom in via en **lönndörr**. Om man däremot kommer in

en av de närvarande spelarna har facklan tänd för att rummet ska räknas som "tänt". Dock ska man hålla reda på vilka som har slocknade facklor – kortet "facklan slocknar" ligger kvar framför dem och läggs inte tillbaka i högen förrän alla lyckats tända sin fackla, antingen för att han lyckas i samband med förflyttningen (han får försöka varje förflyttningsfas), eller för att den andra spelaren hjälper honom tända den. Om någon med slocknad fackla åter hamnar i en situation där ingen har tänd fackla/ljusklot, måste han givetvis tända sin fackla igen innan han kan gå vidare.

I **mörkerrum** får hjältarna hålla händer om de vill och då slår de bara en tärning för slumpen. Om någon har ett ljusklot lyser det förstås upp för alla i mörkerrummet.

Om flera fastnat i **spindelväv** måste de försöka ta sig ur var och en för sig. En hjälte som inte sitter fast i nätet *vid dragets början* kan en gång per förflyttningsfas hjälpa en annan som är vid samma utgång att slita sig loss eller tränga sig igenom (han slår också sitt/sina Styrkeslag, och totalt ett/två måste lyckas). Två som redan är loss kan också hjälpas åt att tränga sig igenom nätet (bägge slår två Styrkeslag, totalt två måste lyckas). Däremot kan två som sitter fast vid dragets början *inte* hjälpas åt att slita loss varandra eller tränga sig igenom nätet.

Komplex situation: Flera kort på en gång

Det kan hända att många händelser händer i samma rum i samma runda. Till exempel kan en spelare gå in i ett rum med ett monster, och då ska man dra ett rumskort samtidigt som man träffar på monstret. Eller så vistas två spelare i samma rum och letar i samma runda. Och Durim kan också dra två Rumsletningskort på en gång.

Ordningen är som sådan: **Först faror, sen monster, sist föremål**. Till faror räknas alla fällor, gaddkrälare, facklan slocknar, likätare, förföljande skugga, magiskt sug, spindelväv; alla sådana plötsliga händelser. Till föremål räknas alla kistor, stupade krigare, flaskor, eventuella skatter och dylikt. Alltså: En spelare kan inte plocka upp ett föremål förrän faran är avgjord, och eventuella monster är besegrade. Monster börjar man inte slåss mot förrän faran är avklarad.

Om det är flera faror slumpar man ut vilken som händer först. **Är det flera monster** så drar man ett monsterkort för varje monster (se sektionen om monster). Är det **flera föremål** väljer man vilket man tar först.

Om det är en fara och ett monster drabbar faran även monstret: Monstret måste slå för fällor, vampyrfladdermöss, etcetera. Se sektionen Flera spelare i samma rum. Eftersom monsters KP inte återställs förrän i solfasen, kan det hända att de först blir skadade av en fälla och att det sen blir strid. Eftersom monsters KP inte är fastställd förrän man drar monsterkortet, kan det till och med hända att det inte är förrän spelaren valt reaktion som man vet om fällan dödade monstret eller inte! Monster påverkas förstås *inte* av **slocknade facklor** (de ser i mörker), istället slår de skoningslöst ihjäl hjälten som är i rummet. **Gaddkrälare** struntar i monstren (monster är immuna mot gaddkrälargift). **Likätare** försöker även äta monstren, som precis som en spelare får hjälpa till att mosa dem – monster är dock veka mot likätarna och slår bara ihjäl T6 likätare per rond, men tar skada av dem som vanligt. **En förföljande skugga** drabbar bara *en* hjälte. Var det **spindelväv** man drog sitter monstret fast mitt i också och det kan inte bli strid. Monstret får panik och försöker tränga sig igenom nästet till slumpmässig utgång. Lyckas det flyr monstret illa kvickt. Observera dock att Rumskortet med monster slängs om rummet är tomt på spelare i solfasen.

Alternativ regel: Legendens stridssystem

Stridssystemet från Legendan är mer taktiskt, mer varierat och gör monstren mer unika, eftersom det baseras på kämparnas aspekter. Dessutom fungerar det så att striderna blir allt eller inget – antingen

Misslyckas man att få upp dörren kan man försöka igen rundan därpå. Om rummet med en låst dörr blir tomt på spelare ska man lämna tillbaka dörrkortet med "Låst" på – det är inte säkert att dörren är låst nästa gång man kommer dit, eller ens med samma lås. På samma vis förblir inte en forcerad dörr öppen – nästa som kommer dit måste dra ett nytt dörrkort.

Fällgaller kan bara öppnas med **två lyckade Styrkeslag** i följd. Fällgallret faller sen ner igen - det kan aldrig ställas upp. Observera att på en nydragen rumsbricka hinner man in i rummet innan fällgallret slår igen.

Bråte tar man sig förbi genom ett lyckat **Vighetsslag**, men man behöver inte slå om man lämnar rummet genom samma ingång man kom ifrån. Om man väl börjat klättra i bråten och misslyckas, eller om man **teleporterats** in i bråterummet, sitter man fast mitt i smeten och måste lyckas med ett Vighetsslag för att komma därifrån. Strid kan inte utspelas i bråterum – det är för mycket grejer i det. Om ett monster hamnar i ett bråterum dras inget Monsterkort.

En **bottenlös brunn** (om man överlevt den) behöver man inte ta sig över om man lämnar rummet genom samma ingång man kom ifrån. Vill man hoppa över till andra sidan krävs ett lyckats **Vighets-slag**. Misslyckas man, eller om man **teleporterats** in i rummet, faller man ner och fortsätter falla ända tills solen går ner.

En **spång** måste man inte ta sig över om man lämnar rummet genom den ingång man kom ifrån. Men vill man balansera sig över måste man slå **ett Vighetsslag och ett Psykeslag**. Misslyckas man med **bägge två**, eller om man **teleporterats** in i rummet, faller man ner i Katakomberna och tar T6 skador; se sektionen om Katakomberna. Skattkammarkort tynger också ner en när man går över spänger. För vartannat **Skattkammarkort** man bär på, måste man lägga till 1 till båda tärningsslagen för spångvandring. Övriga skatter räknas inte.

För att tända en **slocknad fackla** säger man tre tal på T6 och slår sen T6. Om man slog ett av de tal man sa, har man tänt facklan och kan gå vidare. Misslyckas man får man inte flytta och draget är över; man får försöka igen nästa runda.

Ett **mörkerrum** är så mörkt att man inte vet var man kommer ut – det avgör tärningen. För att flytta ut ur ett mörkerrum måste man helt sonika låta tärningen avgöra vilken utgång det blir (se "Viktiga generella regler").

Jättespindelnet är en livsfarlig sak att sitta fast i om det finns spindlar i närheten. Ett lyckat **Styrkeslag** för att slita sig loss, **två lyckade Styrkeslag i följd** för att tränga sig igenom nätet. Se sektionen om Jättespindlar.

För att använda en **Portalruna** krävs att det finns minst en annan portalruna på plan, och för att aktivera runan krävs ett lyckat **Psykeslag**. Lyckas slaget, teleporteras man till det andra rummet (finns det fler än ett, väljer man vilken man tar sig till) precis som om man gått dit som vanligt. Misslyckas står man kvar i det förra rummet och inget händer.

Fällor

Fällor råkar man ut för om man drar en **rumsbricka med röd prick** och vit dimma, eller om man letar i rummet och hittar en rumsfälla. De allra flesta fällor är självförklarande. *Observera att några Rumskort regeltekniskt räknas som fällor: Fallucka, Spjutfälla, Taket Rasar och Pilar ur Väggen. Vampyrfladderlös eller sånt är dock inte fällor.*

Generellt är fällor en plötslig händelse som bara händer en gång och kortet slängs därför så fort man är klar med det, även om hjältar är kvar i rummet rundan efter. (Det fortsätter inte att komma pilar ur väggen eller giftormar bara för att man stannar kvar i rummet). **Det enda undantaget är giftig dimma**, som är varaktig och ligger kvar och orsakar sin skada igen på alla hjältar som är i rummet i kortfasen. Den orsakar förstas inte sin skada på den som ligger utslagen.

Komplex situation: Många spelare i samma rum

I *Drakborgen Återväckt* kan flera spelare vistas i samma rum. Om två spelare är i samma rum, eller kan komma att råka gå in i samma rum, kan det bli strul, så man måste vara uppmärksam och noggrann med fasordningen. Turordningen spelarna sinsemellan är inte så fasligt viktig, bara man håller reda på vilka som redan gjort sitt drag och vilka som inte har. Grundprincipen är att det som händer i rummet drabbar **samtliga** i rummet **samtidigt** – fallor drabbar alla, alla måste slåss mot monster, etc. De här reglerna gäller även för spelare som har följeslagarväsen: De drabbas av alla fällor och måste alltid slå för alla hinder. Tänk dock på att följeslagarväsen aldrig drar kort.

Att gå in i och vara i samma rum

Om två eller fler spelare **vill gå in i samma rum** får de göra det. Om de står i olika rum, och skulle vilja gå till ett visst rum, **men inte vill gå dit om den andra går dit**, och de helt enkelt inte kan samsas, måste de "välja dolt" vart de går, med lappar eller något, och sen visa samtidigt.

Om två eller fler spelare går in i samma rum flyttar alla sina pjäser samtidigt till samma ruta och drar *en* rumsbricka (om det inte redan ligger någon där). Om spelarna kom från samma håll läggs rumsbrickan som vanligt, men om spelarna kom från olika håll, slumpar man ut vilken spelare som får pricken på "sin" ingång. *Det här kan skapa situationen där en av spelarna kommer in via en vägg – det är inget konstigt med det, eftersom Drakborgen är full av löndörrar, men den som kommer in via väggen in på en bottenlös brunn eller spångrum faller automatiskt ner.* Därefter drar de ett Rumskort och råkar ut för det allihopa.

Om en eller flera spelare går in i ett rum där en eller flera stod still, drar de som kom in *ett* Rumskort totalt och detta kort drabbar alla i rummet. Om de som stod still i rummet även letade, drabbar även detta/dessa kort alla. Se "Flera kort på en gång". **Om de som stod still redan hade slocknade facklor**, drabbas dock inte de som klev in.

Om spelare går om varandra, alltså går igenom samma öppning/korridor fast åt olika håll, så får de så gärna göra det, då kommer bägge in i rummet som den andra nyss var i. (Tänk bara på att inget av rummen de går in i då har hunnit nollställas.)

Om en hjälte går in i ett rum som en annan samtidigt lämnar, har rummet inte varit tomt på hjältar i solfasen. Detta betyder att allt som var kvar i rummet, som giftgas, monster, eventuella skatter och dylikt, fortfarande är kvar när den nya hjälten kommer in. Han ska givetvis som vanligt dra ett Rumskort som alltså adderas till de eventuella kort som redan var i rummet.

När hjältar i ett rum med andra hjältar, drar kort, drabbar alla globala händelser, som fällor, spindelnet, överfall, facklan slocknar, etcetera alla i rummet. Saker som bara kan gälla en person, som **gaddrälare** och den **förföljande skuggan** drabbar dock bara en, slumpa ut vem det blir. Kommer det **likätare** får alla hjältar (och stridsdugliga följeslagare) slå T12 varje rond för att krossa likätare, så det blir mycket lätt att klara sig från dem. Dock förlorar alla KP varje rond om det finns likätare kvar. **Endast en spelare kan öppna kistor eller söka igenom stupade krigare, och de faror som händer då händer bara den som letar.** Skatter får spelarna dela upp bäst de kan, men man kan inte dela på kort, inte ens myntkort. Man kan, om man vill, gå med på att den som tar risken att öppna kistan/söka (alltså drar kortet), blir den som får skatten, men det är upp till spelarna att bestämma. **Kan de inte samsas om vem som ska ha skatten, får ingen ta den** – skatten ligger kvar i rummet ända tills det är tomt på hjältar och kan därför plockas upp i nästa rundas kortfas om alla hjältar utom en lämnar rummet.

Om en eller flera hjältar får ett monstermöte (oavsett om det drogs ett nytt Rumskort med monster, eller om det stod ett monster i rummet tillsammans med en annan spelare) så blir det som vanligt monstermöte för *alla* i rummet – spelarna får nu försöka komma överens om en reaktion. Kan

för dem som vill bruka det nya stridssystemet. Dessutom har de en "generell kroppsöäng" som man bara använder i det extremt fåtal tillfällen där monster är inblandade i någon skada, men man inte har något monsterkort att tillgå för att det helt enkelt inte är något monsternöte. Inget av markmonstren har några specialattacker (se Strid).

Ett obesegrat monster återställs helt i solfasen. Man håller alltså inte reda på ett monsters KP från runda till runda. Däremot kan det hända, även om det är mycket ovanligt, att de först skadas av en fälla och att det sen blir strid. Det är i varje rundas solfas som monster återställer sina KP, oavsett om de har hjältesällskap eller inte.

Att möta monster

När man drar ett Rumskort med monster (eller överfall), *eller* om man av någon korteffekt stöter på ett monster (till exempel Benknor i en kista), *eller* om man går in i ett rum där det är ett monster (för att det är en annan spelare där), eller om ett monster kommer in rummet som man själv går in i (till exempel för att man mötte monstret rundan före och flydde, men monstret följde efter), ska **monsterspelaren dra Monsterkort** för att se hur monstret reagerar. **Undantaget är Katakombmonstren** – dem drar man inte Monsterkort för, för dem blir det oftast automatiskt strid mot; man drar hur som helst inga kort för att se hur de reagerar.

Om det var ett **Överfall** ska spelaren först slå för sina skador, och *sen* ska monsterspelaren dra ett Monsterkort.

Spelaren ska därefter säga högt om hon vill **anfälla, avvakta** eller **fly**. Om det var ett **Överfall** kan spelaren dock inte välja "avvakta", och om spelaren **kom in via en löndörr** eller **fällgaller** kan hon inte välja att fly. Monsterspelaren läser *sen* av på kortet hur monstret reagerar, *utan att säga hur många Kroppsöäng monstret har*.

Om det blir **strid**, gå vidare till sektionen för strid. Om monstret är **passivt**, står det bara still och gör ingenting – låt Rumskortet ligga kvar tills rummet är tomt på spelare (Monsterkortet, däremot, slängs. Kommer det in en ny spelare till monstret dras ett nytt Monsterkort). Om monstret **flyr** kan det bara göra det om rummet har **en annan utgång än den spelaren kom in via**. Monster kan fly ut genom dörrar utan problem. Om det inte finns en legal utgång, blir det strid; monstrets Kroppsöäng anges då inom parentes på Monsterkortet. **Om monstret lyckas fly försvinner det. Ett monster som lyckats fly slängs även om den enda flyktvägen är in i ett rum där det står en annan spelare. Detta på grund av att reglerna annars blir onödigt krångliga för något som mycket sällan kommer att hända. För den som vill ha monster som irrar runt på plan, eller prompt vill undvika denna logikhål, finns regelvarianten Irrande Monster sist i regelboken.**

Om spelaren väljer att fly och monstret är passivt, har flykten lyckats. Spelaren går då automatiskt tillbaka till det rum hon kom ifrån. Observera att spelaren fullbordar denna "flykt" först nästa runda (se "Detaljerad ordning i en spelrunda"). Det kan hända att spelaren får ett **hugg i ryggen** och tar skada, det framgår av monsterkortet.

Om spelaren flyr och monstret följer efter, så lyckas flykten också, men både spelare och monster kommer *nästa runda* att komma in i rummet spelaren flydde till – så då blir det monsternöte igen. Monsterkortet för den här rundan slängs, man drar ett nytt nästa runda.

Om spelaren flyr genom en dörr blir det lite speciellt; då måste hon först dra ett Dörrkort och råka ut för eventuella fällor *innan* monsterspelaren läser upp hur det gick. Om monstret är passivt är det passivt, även om dörren var låst eller belagd med fälla. Spelaren blir förstås kvar i rummet.

Observera, att om spelaren avvaktar och monstret är passivt och spelaren letar i rummet nästa runda, så dras inget nytt monsterkort. **Möten sker bara när en spelare går in till ett monster.** Om däremot en annan spelare kommer in i ett rum där det står ett monster och en spelare, då blir det

När man lyckats ta sig upp, oavsett om man klättrade eller teleporterades, ska man först **avgöra exakt var man kommer upp genom att slå T12**. Slår man 9–12 kommer man upp på exakt den ruta där ens pil var, men slår man 1–8 har man hamnat på en av de åtta intilliggande rutorna istället. '1' är norrut, '2' är nordöst, '3' öst, '4' sydöst och så vidare. Om rutan man fått fram är exakt på borgmuren, alltså **en ruta utanför spelplanen**, gäller följande: Om man kom upp via en uppgång, hamnar man ändå inuti borgen: Förskjut uppgångsrutan ett steg så att den är inne på spelplanen. Om man teleporterade sig upp, hamnar man mitt i borgmuren och är stendöd. Om rutan man fått fram är **två rutor eller flera utanför spelplanen**, då har man faktiskt haft turen att komma upp utanför Drakborgen!

Om rutan man fick fram var innanför borgmurarna och man kom upp via en uppgång, tittar man efter om det finns några nedgångar på en av de åtta intilliggande rutorna. I så fall var det där man kom upp. Finns det flera uppgångar i närheten får T12 avgöra vilken det blir. Om man däremot teleporterade sig upp kommer man upp på den ruta man fick fram med T12-slaget, även om det finns nedgångar på någon ruta bredvid.

Ligger det inte redan en rumsbricka där man kom upp så drar man en och lägger den i vilken riktning man vill. Om man inte teleporterades upp ska man också lägga en "väg ner" bricka på rummet (om det inte redan ligger en där). **Först nu ska man slänga alla de Katakombkort som man drog under sin vandring i Katakomberna och som man inte ska behålla, och blanda dem med resten av Katakombdraghögen.** Eller med andra ord, så fort någon lämnar Katakomberna (eller dör där nere) orsakar det en "Blanda igen" för Katakombleden. Sen drar man Rumskort som vanligt.

Skattkammaren och draken

När man kommer in Skattkammaren ska man **inte dra något Rumskort**; istället drar man **två Skattkammarkort** och ser vad man har lyckats roffa åt sig. Skattkammarkorten behåller man alltid, och de kan vara hemliga för andra spelare om man vill (även om man dragit dem utanför Skattkammaren). **Därefter håller monsterspelaren upp de åtta drakkorten och spelaren som är i skattkammaren måste dra ett av dem.** Om den visar en **sovande drake**, lägger man kortet åt sidan och draget är över. I nästa runda kan man lämna skattkammaren, eller stanna kvar. Stannar man kvar ska man dra två nya Skattkammarkort och ett nytt Drakkort – och nu är det bara sju drakkort kvar. Visar det en sovande drake lägger man även det åt sidan och draget är över. Ju längre man stannar i skattkammaren, desto större risk att man väcker draken!

Om det är flera spelare i skattkammaren ska alla förstås dra varsitt drakkort. De drar *först* sina två Skattkammarkort var, och *sen* drar de varsitt drakkort samtidigt. Börjar man slåss i skattkammaren vaknar draken automatiskt. Till skillnad från skatter som hittas i vanliga rum, är skatterna man hittar i Skattkammaren personliga (och hemliga om man vill). Man behöver inte samsas om dem för att få behålla dem.

För varje solfas som skattkammaren är tom på hjältar, återlämnas *ett* av de åsidolagda Drakkorten till högen med Drakkort. Ger man draken lite lugn så sover hon gott igen.

Om draken vaknar blir det hett om örönen – hon vaknar upp, vansinnig över att folk rotar i hennes skatter, och frustar eld i alla riktningar – **samtliga** spelare som är i Skattkammaren måste var för sig slå T12 för att avgöra hur många KP de förlorar i eldstormen. Därefter måste de **omedelbart** fly ut genom valfri utgång. *Den som väljer en utgång med hinder (dörr, fällgaller) blir grillad utan nåd, utan att ens få försöka med hindret.* Givetvis får man fly ut till både upptäckta och oupptäckt rum, men som vanligt fullbordas inte förflyttningen förrän nästa runda. **Följeslagarväsen** följer alltid efter sin herre, men måste som vanligt slå för skadan separat. **Om man vill fly med Skattkammarkort i behåll** måste man slå med T12 över antalet Skattkammarkort man bär på (alla Skattkammarkort räknas.

samtliga spelare var med på det redan innan spelet började. Då gäller dessutom regeln att om det blir strid mot monster i ett rum där det står flera spelare, får ingen spelare ställa sig utanför striden om inte alla spelare som slåss går med på det.

Kampen mot likätare

Om det försar upp likätare ur golvet väntar en obehaglig och ovanlig strid; den utkämpas inte på vanligt vis, **men funkar likadant oavsett om man är beväpnad eller inte.** Monsterspelaren slår först T6 och T12 och lägger så många likätarbrickor på planen. Så många likätare kommer upp ur stengolvet. Därefter slår spelaren T12 – så många likätare lyckas hon knuffa ner. Finns det nu likätare kvar förlorar hon 2KP denna första rond. Sen kommer det T6+1 likätare upp ur hålet igen, och spelaren får återigen slå T12 för att se hur många hon knuffar ner. Finns det fortfarande likätare kvar förlorar hon 1KP. Sen kommer det återigen upp T6+1 likätare, och hon knuffar ner T12 stycken; finns det kvar några förlorar hon 1KP och så vidare ända tills spelaren lyckas knuffa ner alla. När hon knuffat ner alla kan hon stampa igen golvplattan så att det inte kommer upp fler likätare, och striden är då över. **Man kan inte fly från likätarstriden.**

Kampen mot överrumplingsskelett

Brottningskampen mot överrumplingsskelett är lite speciell. Blir man överrumplad, ska man först slå T6 för att avgöra hur många KP skelettet har. Därefter utkämpas hela striden, rond för rond, med **Styrkeslag** oavsett om man är beväpnad eller inte (man brottas bara). Varje gång spelaren lyckas, förlorar skelettet 1KP, annars förlorar spelaren 1KP. Fortsatt tills någon är död. **Man kan inte fly från överrumplingsskeletten.**

Jättespindlarna och jättespindelnet

Jättespindlarna är speciella monster - de flyttar aldrig på sig om ingen sitter fast i något av deras nät. De räknas inte som monster och en Ordinarie Monsterspelare får inte flytta på spindlar när inte reglerna säger till.

Möter man en spindel händer ingenting – den bara sitter där. Man sätter en **spindelmarkör** i rummet, men man drar inget monsterkort och spindeln är alltid passiv. **En spindel anfaller aldrig, kan aldrig anfallas, deltar aldrig i någon strid och är immun mot alla fällor.**

Om en spelare drar ett **Rumskort eller rumsbricka med spindelnet**, har denne fastnat i nätet, och draget är över – spindelneten är regeltekniskt sett *hinder*, och dem tar man itu med i samband med förflyttning, så det blir först nästa drag som spelaren får försöka ta sig loss. *Om det var ett Rumskort, ska man genast lägga en extra spindelnätsbricka på rumsbrickan, som för resten av spelet räknas som ett spindelvävsrum (se rumsbrickeförteckningen).* Det krävs ett lyckat **Styrkeslag för att slita sig loss** och gå tillbaka till rummet man kom ifrån, och **två lyckade Styrkeslag i följd för att tränga sig igenom** nätet och ta en annan utgång. Har man väl börjat tränga sig igenom, kan man inte längre bara slita sig loss. Om **spindelnetet redan låg där** när man gick in, fastnar man *inte* av att gå in, men man måste ändå tränga sig igenom om man vill gå igenom rummet. Om man **teleporterades** in i rummet sitter man fast i mitten och måste tränga sig igenom, oavsett om brickan redan låg där eller inte.

I varje **förflyttningsfas** som börjar med att någon varelse sitter fast i ett spindelnet (även om han tar sig loss samma runda), kommer **alla jättespindlar att springa mot det nätet.** Sitter flera varelser fast, springer spindeln mot det närmaste nätet med någon i. Monsterspelaren väljer ut den snabbaste vägen. *Observera: Eftersom det är i rumsbrickefasen eller kortfasen som folk fastnar i nätet, börjar spindlarna springa först rundan efter att en hjälte fastnat.*

Spindlarna är snabba, starka och mäktiga. **De springer två rum i taget** så länge de springer över upptäckta rum. Över **upptäckta rum** springer de bara ett rum i taget. Upptäckta rum har utgångar i alla fyra riktningar. Precis som för spelare är korridorer "extradrag". **Spindlar går automatiskt igenom alla dörrar och fällgaller utan att behöva slå någon tärning.** Dock slöar dörrarna och gallren ner dem lite – de kan inte springa två rum i samma runda som de öppnar en dörr eller galler. Bottenlösa brunnar, spänger, mörkerrum, fällrum eller bråterum påverkar inte spindlar; de kan klättra på väggar och sånt. Inga kort dras för spindeln. De struntar i alla monster på vägen, och även alla hjältar som inte sitter fast i nät.

Om en spindel i kortfasen står i ett rum med spindelväv som det fortfarande sitter fast någon varelse i, blir denne **skoningslös uppäten.** Åtandet sker i kortfasen; om varelsen hann ta sig loss i samma förflyttningsfas som spindeln hann dit, blir han/hon inte uppäten.

Det är högst ovanligt, men det kan faktiskt hända att även monster fastnar i spindelväv. Spindlar gör ingen åtskillnad, de springer mot nät med monster i också. Monsterspelaren ska slå för att monstret försöker ta sig ur, en gång per runda (tränga sig igenom nät gör monster bara när de inte har några andra alternativ). Tänk dock på, att Rumskortet med monster slängs om rummet är tomt på spelare i solfasen. Man gör inget undantag från den regeln bara för att monstret sitter i ett spindelnet.

Magiska amuletter

De magiska amuletterna som hittas i Drakborgen är ofta mycket mäktiga – men man vet inte riktigt vad de gör.

Om en spelare hittar en amulett ska **monsterspelaren dra det översta amulettkortet** och läsa det tyst. På kortet står först när amuletten träder i kraft, och vad den får för effekt. Efter att ha studerat monsterspelarens ansiktsuttryck får sen spelaren välja om hon vill ta på amuletten eller inte. Om hon inte gör det visas inte amulettkortet upp, men spelaren kan behålla amuletten och ta på den senare om hon vill. **Om hon tar på den måste spelaren som läste amulettkortet hålla reda på när amuletten träder i kraft.** När den träder i kraft ska spelaren läsa upp vad som händer, och sen ge amulettkortet till dess ägare.

Om en spelare har hittat **två amulethalvor** kan hon försöka passa ihop dem. Slå en tärning. Slår hon jämt har hon lyckats, slår hon udda passade inte halvorna. Hon får bara försöka en gång. Om hon lyckas är det bara att hurra – då får hon dra de fyra översta korten ur amulettbögen och välja vilken hon vill ha. Om en spelare har två halvor som inte passar och hittar en tredje halva, får hon försöka passa ihop den nya halvan med bägge av de förra - två tärningslag alltså. Man får ha hur många amuletter som helst.

Teleportation

Vissa korteffekter; amuletter, ringar eller Rumskort, har effekten att man blir *teleporterad*. Teleportation sker rakt igenom alla väggar och sådant, och kan även ske diagonalt. Texten på korten förklarar hur teleportation sker; ibland teleporteras man i sidled, ibland från Katakomberna upp på markplan, ibland ner i Katakomberna.

Kom här ihåg den detaljerade fasordningen: **Om teleportationen skedde i förflyttningsfasen**, är den bara en fortsättning av förflyttningen, och man ska dra bricka och kort och så. Men **om den skedde i rumsbricke- eller kortfasen** så är den en "förflyttning i förväg inför nästa runda"; ens drag är då över och det inte förrän nästa runda som förflyttningen verkligen fullbordas.

Om man teleporteras till en **upptäckt ruta** ska man dra rumsbricka som vanligt, men **får då lägga den hur man vill** – teleportation har ingen "ingångsriktning". Tvärtom, att teleporteras in i ett



Drakborgen Återväckt

En spelvariant för **Drakborgen** och **Drakborgen II**.
av Simon Lundström och Erik Zetterberg
med idéer av Patrik Edén

Regelhäfte
version 0.95

Drakborgen och **Drakborgen II** uppfanns av **Jakob Bonds** och **Dan Glimne**.

Drakborgen Legenden utvecklades av **Jakob Bonds** och **Gustav Bonds**.

Originalteckningar: © **Anders Jeppsson**. Använda med tillstånd.

Extra teckningar samt klippande: **Joakim Berg**, **Simon Lundström** och **Tomas Hammar**.



Alla kort utom nedanstående undantag är i helhet skapade av **Anders Jeppsson**.

Rumskort - Jättespindelnät Bild: Anders Jeppsson. Tillägg: Tomas Hammar

Rumskort - Portalruna Bild: Anders Jeppsson. Tillägg: Simon Lundström

Rumskort - Magiskt sug Bild: Anders Jeppsson. Effekt: Simon Lundström

Sökning - Nyckel Bild: Anders Jeppsson och Tomas Hammar

Sökning - Huvudnyckel Bild: Anders Jeppsson och Tomas Hammar

Sökning - Amulett Bild: Anders Jeppsson. Klippning: Simon Lundström

Sökning - Skatt Bild: Anders Jeppsson. Klippning: Simon Lundström

Sökning - Magisk ring Bild: Anders Jeppsson. Klippning: Simon Lundström

Rumsletning - Fälla Bild: Anders Jeppsson. Effekt: Tomas Hammar

Rumsletning - Dold skatt Bild: Anders Jeppsson. Klippning: Simon Lundström

Kistkort - Skatt Bild: Anders Jeppsson. Klippning: Simon Lundström

Kistkort - Alvring Bild: Anders Jeppsson. Klippning: Tomas Hammar

Kistkort - Liten hög med skatter Bild: Anders Jeppsson. Klippning: Simon Lundström

Kistkort - Alvbrynja Bild: Joakim Berg

Kistkort - Magiskt svärd Bild: Joakim Berg

Kistkort - Dödskallegjalm Bild: Joakim Berg

Kistkort - Alvstövlar Bild: Joakim Berg

Kistkort - Magiskt ljusklot Bild: Joakim Berg

Katakomberna - Atervändsgränd Bild: Anders Jeppsson. Klippning: Simon Lundström

Katakomberna - Rättinvasion Bild: Anders Jeppsson. Justering: Tomas Hammar

Katakomberna - Lucka med rep Bild: Anders Jeppsson och Tomas Hammar

Katakomberna - Lucka i taket Bild: Anders Jeppsson. Klippning: Tomas Hammar

Katakomberna - Taket rasar Bild: Anders Jeppsson. Klippning: Tomas Hammar

Katakomberna - Draklik Bild: Anders Jeppsson och Simon Lundström

Katakomberna - Lindormen Bild: Anders Jeppsson och Simon Lundström

Katakomberna - Makabert fynd Bild: Anders Jeppsson och Simon Lundström

Katakomberna - Din by behöver dig Bild: Anders Jeppsson och Simon Lundström

Katakomberna - Förhäxande vampyr Bild: Joakim Berg

Katakomberna - Gammalt lik Bild: Joakim Berg

Katakomberna - Skeletthänder Bild: Joakim Berg

Katakomberna - Väg upp med dörr Bild: Simon Lundström

Katakomberna - Väg upp (trappa) Bild: Simon Lundström och Anders Jeppsson

Katakomberna - Tentakler ur vattnet Bild: Simon Lundström

Katakomberna - Fasansfullt skrik Bild: Simon Lundström

Katakomberna - Panisk skräck Bild: Simon Lundström

Katakomberna - Balrogen Bild: Simon Lundström

Korten trycktes på Offason AB, Box 114, 280 22 Vittsjö, www.offason.se

totalt. Man kan också ha flera spelare som samarbetar, och en som tar rollen som ordinarie monsterspelare redan från början. Det kan vara spännande att se hur mycket skatter man kan komma ut med tillsammans!

Men även om man samarbetar får man givetvis absolut inte avslöja amuletterna för varandra. Och om man inte har en ordinarie monsterspelare bör man istället spela man med stridsreglerna för ensamspel – men vi har inte kommit på några bra än; det kommer.

Man kan spela Drakborgen **helt ensam mot borgen**, som en patiens, och ha som mål att komma ut med så mycket skatter som möjligt. Eftersom **strider** och **amuletterna** kräver en annan spelares närvaro måste man dock använda andra regler just där.

Hittar man en **amulett** i ensamspel och tar på den, ska man slå T6. Slår man 1 fick man veta vad amuletten var, vänd då på kortet och läs. Slår man 6 var det automatiskt en dödsfälla och man är ute ur spelet. Slår man 2–5 fick man aldrig veta vad amuletten var och den är bara att slänga.

Strid går till så här: Kom på något bra stridssystem som baseras på aspekterna och där en tärning också spelar roll. För Katakombkortet tentakler från vattnet, slumpa med en T6 vad monsterspelaren väljer av sten, sax eller påse.

det Underjorden från *Drakborgen II*, men också rent generellt att spänningen i spelet blev mindre när man förlorat så pass mycket tid att man inte hann in i skattkammaren. Vi ville att spänningen skulle bestå, även om solen var fyra steg från slutet och man hade fem rum kvar.

När vi väl höll på införlivade vi några av idéerna från *Drakborgen Legendens*, vars helhet vi inte kände var lika spännande som originalet, men som innehöll många bra idéer. Resultatet blev *Drakborgen Återväckt*; gamla *Drakborgen* med några av *Legendens* regler inkluderade.

Reglerna är på ytan i stort sett identiska med gamla *Drakborgen*. Under ytan är det dock skillnader, framförallt för att (i likhet med *Legendens*) det nu är tillåtet att vara flera spelare i samma rum. Men det är också ändringar i själva kortlekarna – vi har lagt till och dragit ifrån; exakt samma Drakborg är det inte. *Drakborgen*-veteraner som kan originalreglerna utantill kan behöva skumma igenom denna regelbok lite snabbt för att kontrollera förändringarna; framförallt fungerar Jättespindlarna och Katakomberna helt annorlunda (reglerna för spindlarna är från *Legendens*, Katakomberna vårt eget påhitt). Kortändringar som inte påverkar reglerna, men väl spelet som så, finns huvudsakligen bland Kistkorten, men även bland Sökningskorten och Rumsletningskorten. Det är nu också vanligare att dörrar öppnas (det var löjligt låg sannolikhet i originalet – bara 33%)

Den här regelboken innehåller också två omfattande variantregler: stridssystemet från *Legendens* och konceptet "irrande monster", också från *Legendens*. Dessa två regler innebär dock en hel del strul och dessutom krav på extra pjäser, och kan nog bara smältas av hårdkokta *Drakborgen*-entusiaster. Därför är regelboken utformad så att man bara tar med dem om man vill.

Vad man behöver

För att spela *Drakborgen Återväckt* behöver man förutom dessa kort och denna regelbok givetvis spelplan, rumsbrickor och pjäser från *Drakborgen* eller *Drakborgen Legendens* och helst även *Drakborgen II*. Norska, danska, tyska eller engelska utgåvor (Games Workshop (GW) eller Fantasy Flight Games (FFG)) går utmärkt.

Förutom **spelplan**, **brickor**, **pjäser** och **tärningar** behöver man följande:

–Fyra eller fem markörer för "jättespindelnet" (om man inte använder FFG). Man kan använda brickor från *Legendens*.

–Tre eller fyra markörer för "Jättespindlar". Man kan använda rumsbrickor från *Legendens*.

–Tre markörer för "portalruna" – färgade glasstenar går utmärkt.

–Fyra eller fem "väg ner"-brickor – gärna de från *Drakborgen II* eller GW *Catacombs* eller FFG

–Två eller tre "katakompilar" – gärna de från *Drakborgen II* eller GW *Catacombs* eller FFG.

–C:a 30 "likätarmarkörer" – gärna de från *Drakborgen II* eller GW *Catacombs*.

–Räknepluppar för figurernas vapen: pilar, kaststjärnor, kastdolkar. Tändstickor duger.

–Markörer för kroppspoäng. Vanliga glasstenar eller plastbrickor eller vad som helst.

–Vill man spela med det **nya stridssystemet** behöver man fyra "stridsskivor", gärna de från *Legendens*. Man behöver också varsin markör för stridsskivorna, en kroppspoängsplupp går bra.

–Vill man spela med **irrande monster** behöver man monsterpjäser – tre, helst fyra svartalver, skelett och bergstroll, och fem eller sex orcher. Man kan använda brickorna från *Legendens* eller plastfigurer från valfritt spel.

* Spelar man med första utgåvan men saknar *Drakborgen II*/GW *Catacombs* kommer man att sakna nedgångar till Katakomberna. Tips är att då räkna lönnörrar som att man kan använda dem för att gå ner i Katakomberna.

* Använder man FFG bör man ta bort de fyra "Jättespindelnet"-korten från Rumskorten, eftersom den utgåvan har näten förtryckta på rumsbrickorna. Man kan spela med FFGs variant av solpjäsen om man vill.

Monster kan stå på och gå i oupptäckta rum, men de drar ingen Rumsbricka. För monster räknas oupptäckta rum som att de har utgångar i alla riktningar, även nedåt i Katakomberna.

Monstermöte blir det inte bara om en spelare kommer in till ett monster, utan **även om ett monster går in till en spelare**. Eller **om monster och hjälte går in i samma rum** samma förflytningsfas. Om Monsterkortet för sådana monstermöten (alltså om det var monstret som gick in till hjälten, eller både hjälte och monster som gick in i samma rum samtidigt) säger att monstret flyr, räknas det i bägge lägen **som om monstret kom in i efterhand**; alltså blir alla utgångar ur rummet legala flyktvägar för monstret (även den som spelaren kom in via), precis som om det flyr mitt under en strid.

Om ett monster kommer in till en eller flera hjältar som Rumsletar, dras både Rumsletningskort och monsterkort, se sektionen "Flera kort på en gång". Om ett monster kommer in till en hjälte/hjältar som alla försöker tända sina facklor, slås hjältarna ihjäl.

Om ett monster möter en hjälte mitt under sin förflyttning, för att de så att säga "går in till varandra", kommer monstret backa tillbaka och följa hjälten in i det rum hjälten går in i. Om ett monster stöter på **en spelare som står still i en korridor** (ovanligt men tekniskt möjligt) stannar monstret i korridoren (det blir monstermöte) och får inte gå vidare förrän nästa runda.

Monster kan aldrig gå in i skattkammaren. De vet instinktivt var den är, och en flyktväg som bara leder till skattkammaren är *aldrig* en legal flyktväg för ett monster.

Monster som hamnar i Katakomberna tas bort – de dör inte, men försvinner.

Två monster i samma rum påverkar inte varandra – de slåss inte inbördes.

Monstermöten i konstiga rum

Med irrande monster kan det mycket väl hända att det blir monstermöten i rum där det normalt inte blir det, nämligen i rum där man inte drar Rumskort. Det kan också hända att mötet sker i ett hittills oupptäckt rum; att hjälten alltså först måste dra en rumsbricka för att se vilket sorts rum mötet sker i. Då finns det två situationer, antingen stod monstret där sedan en tidigare runda (brickan "vänds upp på monstret"), eller så gick monstret in i rummet i samma runda som spelaren gjorde.

Det är bara om monstret gick in i rummet i samma runda som spelaren, som man håller reda på från vilken ingång monstret kom. Brickan placeras alltid såsom spelaren kom in. Om monstret kom in i rummet från en annan riktning än spelaren kan det hända att monstret kom in via en vägg men det är helt i sin ordning; däremot får vissa rum konstiga effekter då; där gäller samma regler som om två spelare går in i samma rum samtidigt men från olika håll – kommer någon in från sidan på en bottenlös brunn eller spång, så faller de automatiskt ner.

För det **delade rummet** gäller så att om monstret och hjälten kom in i olika sektioner av rummet, så sker inget möte.

För **bråterum** gäller att de är alldeles för stökiga för att strid ska kunna ske. Om monstret klev in i ett gammalt bråterum/nätrum står det bara kvar vid sin ingång och går inte längre in, även om det är en spelare vid samma ingång. Om rummet vändes upp rakt på monstret räknas det som om monstret teleporterats in i bråten/nätet: Det sitter fast mitt i. Monsterkort dras som vanligt, men spelaren kan inte välja "anfall". Resultatet "strid" ska läsas som "passiv". Om monstret flyr, flyr den alltid igenom utgången den står vid om det är en tillåten utgång. Annars slumpar man först utgång, därefter ska monsterspelare slå Vighetsslag för om monstret lyckas fly. Misslyckas det sitter det bara fast i bråten och morrar ("passiv").

I **korridorer** kan det bli monstermöten om man vänder upp en korridor på en oupptäckt ruta där det stod ett monster. I dessa ovanliga lägen måste spelaren stanna i korridoren och ha ett monstermöte.

Fällrum är ju vanliga rum om de är gamla, då blir det vanligt monstermöte. Om fällrummet däremot

Tärningslag - skador och skicklighetslag

Tärningarna som används i Drakborgen Återväckt är en **T6** (sexsidig) och en **T12** (tolvsidig). Den sexsidiga (T6) används mest för att avgöra skada eller välja rum eller riktning på måfå. När man slår för skada, till exempel "T6–2" eller "T12–Rustning" och resultatet blir under noll, räknas det som noll.

Den tolvsidiga tärningen (T12) används vid så kallade skicklighetslag, alltså Styrkeslag, Psykeslag, Vighetsslag och Rustningslag. Att "lyckas med ett Vighetsslag" betyder att slå den tolvsidiga tärningen och slå **lika med eller lägre än** sin Vighet. Slår man högre än sitt värde har man misslyckats.

En spelrunda

1: Solpjäsen flyttas av solansvarig.

Solpjäsen flyttas normalt ett steg på solskalan. Men om den står på **en av tre sista prickarna** (orange eller röd) ska man slå T6. Visar den 1–2 ska solpjäsen flyttas så många steg. Visar den 3–6 flyttas inte solpjäsen alls. (*Om man spelar med Solskivan från Legenden, slår man soltärningen varje runda och flyttar visaren lika många steg som tärningen visar solar.*) **Om solpjäsen hamnar på döds-kallen eller förbi den**, har samtliga spelare som fortfarande är kvar i Drakborgen dött skoningslöst och utan nåd. Och obehagligt.

2: Spelarna gör sina drag.

Varje spelare får nu antingen **flytta ett steg** eller **leta i rummet de står**. Det spelare ingen roll i vilken ordning spelarna gör sina drag (de händer samtidigt), men för enkelhets skull gör man dem i tur och ordning medsols runt bordet.

* **Flytta ett steg**: Spelaren flyttar sin pjäs ett steg till en intilliggande ruta, drar en rumsbricka om det inte redan låg en där, och sen (oftast) ett Rumskort. Se "Förflyttning" nedan.

* **Leta**: Spelaren drar då ett Rumsletningskort. I vissa rum får man dock inte leta. Se "Rumsletning" nedan.

Man får också stå still och göra ingenting. Gör man det måste man slå T6 – slår man udda måste man dra ett Rumskort, även om man står i ett rum där man normalt sett inte skulle dragit ett Rumskort. Se "Stå över ett drag" nedan.

När alla spelare gjort, flyttas solpjäsen igen, och alla spelare gör sina drag, sen flyttas solpjäsen igen och så vidare, ända tills antingen solen går ner eller det inte är någon spelare kvar i Drakborgen.

Förflyttning

När man flyttar får man givetvis bara gå igenom **tillåtna utgångar** - man kan inte gå rakt igenom väggar eller diagonalt. Om man är helt instängd kan man stå still och rumsleta, och hoppas på att hitta en löndörr – gör man det får man använda den som utgång rundan därpå.

Om det finns något **hinder i vägen** (till exempel en dörr eller en hög med bråte, eller man måste balansera på en spång) så måste man tackla det problemet i samband med förflyttningen. Om man misslyckas med att klara sig igenom hindret får man inte flytta, utan blir kvar i det rummet där man stod. Det räknas fortfarande som att man har flyttat – man får alltså inte välja en annan utgång eller leta. Enda undantaget är om man bara kände på en dörr (drog ett Dörrkort) och den var låst – då får man ändra sig och välja en annan utgång, alternativt leta. För en förteckning över alla hinder, se "Dörrar och andra hinder" bland Detaljreglerna.

Kommer man in på en tom (oupptäckt) ruta ska man dra en rumsbricka. Man ska då placera den så att man "kom in" från den **ingång som har en prick** (eller ett fällgaller). Om det redan ligger en rumsbricka på den ruta man går till, ska den ligga kvar där den ligger. Man drar inte en ny, och

överlever man helt, eller så går man oskadd ur striden. Det tar ungefär lika lång tid att utkämpa en strid (aningen längre), men är lite mer komplicerat. De som vill använder det.

Vad som förändras i grunden – stridspoäng

* Ignorera alla spelares och varelsers specialattacker. De används inte.

* När det blir strid ska bägge kämpar ha en så kallad **stridsskiva**; de från Legendan blir bra, annars kan man göra egna. Man behöver också en liten markör att lägga på stridsskivan.

* I strid förlorar man inte Kroppspoäng, utan **Stridspoäng**. **För alla monster gäller att KP = SP**. De får alltså lika många SP som det står KP på korten. **Men spelarna börjar istället varje strid med hälften så många Stridspoäng som de har Kroppspoäng**, avrundat uppåt. (Har man 15KP börjar man alltså varje strid med 8SP). Det lättaste sättet är att helt enkelt ta hälften av sina kroppspoängspluppar när striden börjar, och låta dem representera Stridspoäng.

* **Tappar man alla sina Stridspoäng under en och samma strid är man död**. Men om man överlever striden har man inte förlorat några Kroppspoäng – och **alla ens Stridspoäng återställs i Solfasen**. Nästa strid (förutsatt att den inte börjar under samma runda) börjar man åter med lika många Stridspoäng som hälften av ens Kroppspoäng avrundat uppåt. På så vis blir inte striderna "sakta nednötande" på samma vis – ens Kroppspoäng före strid är ett mått på hur länge man orkar hålla ut i strid, men om man håller ut har man klarat sig oskadd.

* Observera dock att alla skador utanför strid, och före striden, som skador från överfall eller hugg i ryggen (om spelaren flydde) räknas som Kroppspoängsskada. Det är när striden börjar som man håller på med SP.

* Det **Magiska Svärdet** blir förändrat – från att ge en specialattack ger det istället +3 Stridspoäng.

* Förutom vanliga strider utkämpas även kamperna mot **likätare** och **överrumplingsskelettet** med Stridspoäng. Allt annat, som skador från fällor och enskilda monster (och överfall), är fortfarande KP.

Hur strid går till

Istället för att välja sten, sax eller påse varje rond, döljer kämparna sin stridsskiva med ena handen och väljer en av aspekterna att lägga sin markör på. Första stridsronden får man lägga markören var som helst. Precis som för vanlig strid bör det gå fort: Räkna snabbt ett-två-tre och på "tre" ska bägge kämpar lyfta handen för att visa vilken aspekt de valt.

Grundprincipen är som sten-sax-påse, fast med fyra alternativ: **Styrka tar Psyke tar Vighet tar Rustning tar Styrka**. Den som "träffar" gör 1SP i skada på motståndaren. **Om kämparna valt samma aspekt jämför man kämparnas värden i den aspekten**. Den som har högst gör **mellanskillnaden i skada**. (Har bägge lika högt blir ingen skadad). Om kämparna valde motsatta sidor på stridsskivan (t.ex. Styrka och Vighet) kallas detta för "slag i luften" – ingen tar skada.

Sen döljer kämparna stridsskivan med handen igen och det räknas till tre. **Men från och med andra stridsronden får man inte längre välja vilken aspekt som helst**; istället får man bara **flytta ett steg på stridsskivan eller stå kvar**. Man får alltså inte flytta från Psyke till Rustning direkt. Så fortsätter man tills någon vunnit eller flytt.

Om striden är mot ett monster och det blir **slag i luften tre gånger i följd**, flyr monstret. Under strid gäller även ingången som hjälten kom in via som godtagbar flyktväg för monstret: Så länge striden inte utspelas i en återvändsgränd med fällgaller så flyr monstret; släng kortet med monstret på. Även Rash-Khargen i Katakomberna flyr efter tre slag i luften i följd. **Spelare kan fly** på samma vis som enligt de vanliga stridsreglerna: Säg "jag flyr" i en rond där man tillfogat skada. Man gör då ingen skada, sen spelar man nästa stridsrond. Blir man då inte skadad har flykten lyckats. Flyr man genom en dörr och det är en dörrfälla så räknas fällskadan på Stridspoängen – vilket gör dem

DETALJREGLER

Den här delen beskriver samtliga regler, övergripande och i detalj. Den beskriver också ovanliga men tänkbara situationer och hur man ska lösa dem. Det kan vara bra att skumma igenom den här delen när man fått lite haj om spelet, men den är huvudsakligen tänkt som uppslagsbok, varför det finns mycket medveten redundans – man ska hitta det man söker var man än letar.

Viktiga generella regler

"Blanda igen" – och avsaknaden av slänghögar för korten

I *Drakborgen Återväckt* finns inga "slänghögar" för respektive korttyp. När ett kort slängs ska det istället läggas underst i sin draghög. När någon drar kortet "Blanda igen" ska hela draghögen blandas (inklusive kortet "Blanda igen") och sen ska ett nytt kort dras. Katakomberna och Skattkammarkorten har inga "Blanda igen". Katakombkorten blandas när någon lämnar Katakomberna eller dör där nere. Skattkammarkorten blandas bara om när någon som äger Skattkammarkort dör.

Väderstreck i Drakborgen

För vissa specialregler måste man ange väderstreck. Den sida av spelplanen som har solskalan är **söder** (solen är ju i söder!) (På Legendans spelplan står det vilken sida som är norr).

Drakborgens yttermurar

För några händelser, som viss teleportation eller uppgång ur Katakomberna, ska man ibland låta tärningen avgöra var man hamnar och då kan man hamna utanför spelplanen. Grundregeln är att **Drakborgens yttermur är en ruta tjock**. Teleporteras man in i yttermuren är man död. **Men två rutor eller mer utanför spelplanen är alltså utanför själva borgen** och hamnar man där har man kommit ut ur Drakborgen.

Drakborgen – ständigt föränderlig bakom ryggen på hjältarna

De flesta händelser i Drakborgen är plötsliga och kortvariga. Man drar ett kort, utför vad som står på det och sen slängs det. Ibland hittar man kort som man får (eller ska) behålla. Men några – föremål som spelaren hittar men inte plockar upp, eller dörrar som visar sig vara låsta, eller monster som bara står och stirrar – är kvar i rummet, **men bara så länge någon spelare är där**. När ett rum är tomt på spelare, slängs alla kort som hade med rummet att göra (eventuella markörer är kvar). Som exempel, har man dragit ett Dörrkort med texten "Låst" så är den dörren låst så länge någon spelare är kvar i rummet – man drar inga nya Dörrkort för den dörren. Låt kortet ligga kvar på spelplanen som påminnelse. Men när rummet är tomt på spelare, så slängs kortet – nästa gång man kommer dit kanske dörren inte alls är låst.

Det här är en generell regel som gäller för alla kort som dras: De gäller så länge någon spelare är i rummet – men inte längre än så. **Regeltekniskt sett "nollställs" ett rum om det inte är någon spelare i rummet när solpåsen flyttas**. Med andra ord, om en spelare går in i ett rum i samma runda som någon annan lämnar det, så räknas det alltså *inte* som om det har varit tomt på spelare, för solen har inte flyttats mellan att spelarna gjort sina drag. Är det då kvar ett varaktigt kort i rummet (t.ex. en kista som den förre spelaren inte öppnade, eller ett monster som var passivt) så får denne nya rumsbesökare chansen istället.

Vissa Rumskort, som Jättespindlar eller Portalrunor, gör att man ska lägga en **markör i rummet**; i så fall slängs kortet direkt; då har man istället markören som visar vad som finns där. **Markörer ligger kvar i rummet vare sig det är spelare där eller inte**.

de inte komma överens, måste spelarna välja samtidigt. Om spelarna väljer olika reaktion gäller att **Anfall har högst prioritet, därefter Avvakta och sist Fly**. Om en hjälte väljer Fly och den andra Avvakta, så tittar man alltså under "Avvakta". **Om det blir strid, lyckas ändå alltid ett underprioriterat val om hjälten vill** – om en hjälte valde anfall, och en annan valde avvakta och den tredje valde att fly, och det blev strid, så lyckades den som flydde att fly om han vill, och den som avvaktade kan stå utanför striden om han vill. De kan dock välja att delta i striden i alla fall, men de får inte ändra sitt val om det inte blev strid. Om alla spelare flydde, och åt olika håll, och monstret följer efter, slumpar man med T6 vem som monstret följer efter, likaså slumpar man vem som får ett hugg vid flykt.

Om flera spelare i samma rum väljer att leta drar de varsitt Rumsletningskort. **Tusenfotingen** är personlig och biter bara den som drar det kortet. **Rumsfällan** drabbar givetvis alla i rummet. Skatter går till den som hittar den. **Lönngångar** kan alla använda rundan därpå. Om den ena drabbas av **Överrumpling** kan den andra spelaren hjälpa till att brotta skelettet, alltså två Styrkeslag varje rond. Om det råder tvivel om vilket kort som händer först, se "Flera kort på en gång". **Om någon av spelarna hittar "tomt" får ingen av dem fortsätta leta** – låt kortet ligga kvar på plan som påminnelse, tills rummet är tomt på spelare.

Om man vill gå **tillsammans i Katakomberna** slår man bara *ett* tärningslag för att se hur man villar bort sig, och bägge spelare går åt det hållet. De drar *ett* Katakombkort. Om två går i Katakomberna in på samma ruta i samma runda, så möts de, precis som på markplan, och drar ett Katakombkort tillsammans. Rundan därefter får de, om de vill, komma överens om vilken spelares riktningsspil de ska följa, och gå tillsammans.

Att lämna samma rum – vilka hinder man kan samarbeta om

Om två spelare vill lämna samma rum får de komma överens om hur de ska gå. Om det blir situationen "Jag följer efter dig" – "Då går jag dit istället" – "Då går jag också dit" – "Då går jag dit istället" – "Då går jag också dit" så får man lösa det på ett moget sätt. Det finns inget som hindrar en spelare från att följa efter en annan.

Om det finns *hinder* i vägen för den riktning som fler än en spelare vill ta, gäller följande:

Dörrar: Endast *en* spelare drar *ett* Dörrkort och drabbas av eventuella fällor – spelarna får inte dra ett dörrkort var. Om dörren är låst kan **alla** spelare få pröva sina nycklar (var för sig), men endast *en* spelare kan dyrka. Tvinga upp dörren med våld kan de bara samarbeta om om bägge spelare har det som förmåga. Alla får slå sina två Styrkeslag, och det räcker med att sammanlagt två slag lyckas. Likaså för **fällgaller:** Alla som vill ut genom gallret slår sina två Styrkeslag, och det räcker om sammanlagt två av slagen lyckas.

För **bråte, bottenlösa brunnar och spänger** måste varje spelare slå täringen var för sig. De som lyckas, eller inte behöver slå för att de redan står vid utgången de vill gå till, kan förstås vänta på de som fortfarande inte övervunnit hindret, men de får inte leta bara för att de väntar – alla spelare måste flytta – eller välja att stå still – samtidigt, så man kan alltså inte först se om den fastlåsta spelaren lyckas eller inte, och därefter välja om man ska leta eller inte. Huruvida man vill gå eller stå still beslutas först i förflyttningsfasen.

För **portalrunor** måste bägge slå var och en för sig, men då kan de som lyckas *inte* vänta på de som misslyckades – teleporteras gör man så fort man har lyckats.

För **slocknade facklor** måste alla spelare med släckt fackla försöka var för sig att tända sin. **Om en spelare har tänd fackla eller magiskt ljusklot**, lyser det dock upp rummet för alla i rummet, och de behöver inte stå över en runda även om de misslyckas att tända sin. En tänd fackla kan tända alla andras facklor automatiskt, men ett ljusklot kan det inte. Folk med slocknade facklor kan följa efter en hjälte med tänd fackla/ljusklot utan att behöva lida kvalen för slocknad fackla – det räcker med att

på en redan lagd rumsbricka, ska man inte vrida den bara för det - en lagd rumsbricka ligger där den ligger.

Om man **teleporteras in på en rumsbricka**, kommer man inte från något håll – istället får man välja helt hur man vrider brickan innan man råkar ut för brickans effekter. **Man hamnar per automatik mitt på brickan** – mitt i eventuell bråte eller spindelväv. Teleporteras man in i ett rum med bottenlös brunn eller spång faller man oundvikligen ner.

Vissa rumsbrickor får endast effekt om de drogs samma runda. Till exempel, ett fällrum som man nyss drog utlöser en fälla (spelaren måste dra ett Rumsfällkort). Men om brickan redan låg på spelplanen när man gick in på den, är fällan utlöst och man ska inte dra en ny. Rumsbrickor som drogs precis innan man gick in på dem (alltså samma runda) kallas "**nydragna**". De som drogs under en tidigare runda kallas "**gamla**".

Rumskort

Rumskort ska man alltid dra när man går in i ett normalt rum, oavsett om rumsbrickan är nydragen eller inte, och **oavsett om det redan finns spelare eller monster i rummet**. Man drar också Rumskort i ett gammalt (ej nydraget) fällrum. Däremot drar man *inte* Rumskort om man står kvar i ett rum utan att flytta, oavsett om man försökte flytta eller valde att inte göra det. Rumskorten är i det mesta självförklarande; men vissa har vidare beskrivning i reglerna.

Observera att Rumskort tekniskt sett är kvar i rummet ända tills det är tomt på spelare, se "Viktiga generella regler".

Dörrar och andra hinder

Om något **hindrar en spelares förflyttning** tas detta itu med precis före förflyttningen, och är en del av förflyttningsfasen. Ofta ska man dra ett kort eller slå en täring för att se om man lyckas. Exempel på hinder i *Drakborgen Återväckt* är **dörrar, fällgaller, bråte, bottenlösa brunnar, spänger, slocknade facklor, mörkerrum, jättespindelnet och portalrunor**.

Om man lyckas klara hindret är det bara att flytta sin pjäs som man ville. Om man misslyckas får man inte flytta, **men det räknas som att man har flyttat**. Man får alltså inte byta riktning, eller välja att leta i rummet istället; försöket att forcera hindret räknas som att det har tagit tid. **Man drar heller inget nytt Rumskort** eftersom man inte kom in i ett nytt rum. **Det enda undantaget** är om man drar ett Dörrkort med "Låst" och genast väljer att helt strunta i dörren.

Dörrar känner man på genom att dra ett **Dörrkort**. Om dörren öppnar sig kan man gå vidare utan problem (man får inte ångra sig och ta en annan utgång). Är dörren belagd med **fälla** tar man skadan som kortet anger, ens drag är över och *kortet slängs* – man får försöka igen med dörren nästa drag. Om dörren är **låst**, ska kortet ligga kvar på plan så länge någon spelare är kvar i rummet – man ska inte dra nya Dörrkort för den dörren, utan kan nu bara öppna dörren med **nyckel, dyrkning** eller **våld**, och man får göra ett försök direkt efter att man dragit kortet med låst dörr – **men bara ett försök, sen är draget över**. Man kan också välja att strunta i den låsta dörren och gå någon annanstans, alternativt leta i rummet. Om man vill öppna en låst dörr och har en **huvudnyckel** får man automatiskt upp dörren. Har man bara en **vanlig nyckel**, måste man slå man en täring. Slår man *jämt* funkar nyckeln, slår man *udda* funkar den inte – har man en annan nyckel får man genast försöka med den också, annars är draget är över. Man får bara testa varje nyckel en gång (men kommer man tillbaka samma dörr senare i spelet och den är låst igen, får man givetvis försöka med nycklarna igen då). Vill man **dyrka upp dörren** måste man lyckas med **två Psykeslag i följd**. **Forcera dörren med våld** kan bara specialhjältar göra, och de måste lyckas med **två Styrkeslag i följd**.

även de man fann utanför Skattkammaren, dock räknas inte skatter från övriga kort). Man får slänga så många Skattkammarkort man vill innan man gör detta försök. Om man misslyckas, snubblar man av skatterna och får en eldstorm till på sig – ytterligare T12 i skada. Överlever man det också, får man försöka fly igen. Allt detta händer under en och samma spelrunda, ända tills alla spelare är ute ur skattkammaren eller döda.

När väl draken är vaken somnar hon inte igen förrän *alla* åtta Drakkort är återlämnade. I samma solfas som det åttonde Drakkortet återlämnas, somnar draken igen. **Om en spelare anfaller Draken**, eller går in i Skattkammaren medan draken är vaken, blir hon omedelbart grillad – men kan glädja sig åt att han eller hon i alla fall blev till lite näring i en sekelgammal drakes mage.

Följeslagarväsen

Följeslagarväsen är varelser som följer med hjältarna. En av hjältarna, **Dzala Naryn**, har med sig sin **oracaz** från början, och man kan också hitta en **dödskallehjäl** och kontrollera ett monster, och det finns en **skelettamulett** som gör att man kan kontrollera alla skelett man hittar.

Generellt för följeslagarväsen är att de betraktas som **en extra spelare som spelaren styr**, men som i stort sett alltid följer sin herre. De råkar ut för fällor precis som sin herre, de måste även övervinna alla hinder som måste övervinnas var för sig, som spänger, brunnar, och liknande. **Alla "personliga" tärningsslag slås alltså separat för följeslagaren**. Se även sektionen om flera varelser i samma rum. Ett följeslagarväsen kan normalt sett hjälpa sin herre med samma saker som en annan spelare kan hjälpa till med: öppna fällgaller, eller slita loss sin herre från spindelväv (om de inte sitter fast själva). Däremot kan följeslagarväsen normalt *inte* tända slocknade facklor, dyrka upp lås eller hitta i mörkerrum.

Man drar aldrig några kort för följeslagarväsen; de kan inte heller leta i rum. Även om ett följeslagarväsen är i ett annat rum än sin herre, drar man aldrig brickor eller kort för dem.

Följeslagarväsen kan gå in i skattkammaren, men de håller sig stilla och gör ingenting. De kan inte leta efter skatter och man drar inga Drakkort för dem.

Följeslagarväsen som kan slåss, slåss på ens sida och ger därför spelaren en stor fördel i strid: Spelaren med följeslagarväsen får alltså slåss för två figurer. Man kan också välja att bara låta sitt följeslagarväsen slåss åt en, och inte delta i striden själv alls (förrän ens följeslagare stupar, förstås, då tvingas man in i striden).

Följeslagare har Kroppspoäng precis som spelare, men observera att *monsters* KP återställs till sitt maxvärde i solfasen, även om de är följeslagare till hjältar. Har man alltså skaffat sig ett skelett, orch, svartalv eller bergstroll som följeslagare, så läker dessa följeslagare alla sina skador i början av varje runda.

Trogna följeslagarväsen (som Oracazen) kommer generellt sett aldrig att lämna sin herres sida, ens på kommando. Om de skulle skiljas från sin herre genom teleportation, eller för att de faller ner i en fallucka och herren inte hoppar efter, kommer de i varje förflytningsfas att springa mot sin herre enligt samma regler som när jättespindlar springer – de kan alltså även röra sig över oupptäckta rutor. Däremot måste de olikt spindlar oftast slå tämning för alla eventuella hinder på vägen. Exakta regler för vilken väg bortkomna trogna följeslagarväsen tar är omöjligt att formulera, men den hårda grundprincipen är "kortast möjliga" – och de föredrar upptäckta rum.

Kontrollerade följeslagarväsen kallas även **slavar** (till exempel monster som kontrolleras med dödskallehjälmen eller skelettamuletten) och de följer sin herre som trogna följeslagare, men de kan oftast kommenderas att gå till ett annat rum. Om en slav i kortfasen befinner sig i ett annat rum än sin herre, bryts kontrollen.

Det finns ingen gräns för hur många följeslagarväsen man kan ha.

Pilar ur väggen och **giftormar** ger den skada som sägs på kortet. Sen slängs det.

Om man råkar ut för en **explosion** tar man omedelbart 4KP i skador och måste stå över en runda. Man slungas också ut ur rummet via en slumpmässigt vald utgång. Kortet slängs.

Giftig dimma ger både skada och tvingar spelaren att stå över ett visst antal rundor. Man slår alltså sammanlagt två tärningslag. Fällkortet ligger kvar ända tills rummet är tomt på hjältar, men det orsakar ingen skada på hjältar som ligger utslagna i rummet, och observera att fällan händer i kortfasen. När en hjälte väl har stått över det antal rundor som dimman orsakat, hinner han alltså ut ur rummet innan han drabbas igen. Om han däremot stannar och letar i rummet, drabbas han igen.

En **fallucka** kan man undvika genom ett lyckat **Vighetsslag**. Lyckas man händer ingenting, luckan stängs och kortet slängs. Om man misslyckas faller man ned, tar T6 i skada och hamnar i Katakomberna. Nästa drag kan man antingen fortsätta i Katakomberna (se sektionen om Katakomberna) eller, om man har ett rep, klättra upp igen. Detta klättrande räknas som ett rums förflyttning och kräver ett lyckat **Vighetsslag**. Lyckas man kommer man upp i rummet man föll ifrån, och drar ett Rumskort som vanligt.

Om **taket rasar** löper man risk att dö på fläcken. Först ska man säga ett tal på antingen T6 eller T12 (kortet avgör vilket) och slå tärnningen – slår man siffran man sa har man blivit krossad under rasmassorna. Överlevde man raset ska man slå vilka skador man får, enligt kortet. Kortet slängs därefter.

Om man råkar på en **spjutfälla** har man redan utlöst den, och spjutväggarna börjar närma sig för att krossa spelaren... men man kan stoppa dem genom att trampa på rätt platta i golvet. Monsterspelaren väljer i smyg 1, 2 eller 3 på T6 och lägger under sin kupade hand, och spelaren får två chanser att gissa. Spelaren säger först en siffra mellan 1 och 3. Om hon gissat rätt är fällan desarmerad. Men om hon gissar fel ska monsterspelaren le demoniskt och säga "feeeel...!" och så får spelaren en chans till. Gissar hon fel andra gången har väggarna krossat henne och hon är ute ur spelet. När fällan desarmerats eller slagit igen, slängs kortet.

Monster

Drakborgen är full av hemska varelser och oknytt. Orcher, skelett, jättespindlar, vampyrfladdermöss, rättor, giftormar, skorpioner, för att inte tala om draken själv!

Men det är inte samma regler för alla varelser. Vissa varelser orsakar bara skada, vissa kräver bara speciella Skicklighetsslag för att undvika, och så vidare. Deras specialregler står på korten, och de räknas egentligen inte som "monster". Det som menas med "monster" i dessa regler är **de varelser som man kan utkämpa vanlig strid emot**, nämligen **Svartalv, Orch, Skelett** och **Bergstroll**. Katakombmonstren **Rash-Kharg** och **Lindormen** är också monster, men de är lite speciella.

Dessa varelser är inte "monster": Jättespindlar, Draken, Vampyrfladdermöss, Giftormar, Skorpioner, Rättor, Gaddräglare, Likätare, Balrogen, Tusenfoting, Förhäxande vampyr m.m.

Skelettet på Rumsletningskortet Överrumpling är regeltekniskt ett monster (Hjälmen och Skelettamuletten funkar mot det), men striden mot detta skelett är helt annorlunda än vanlig strid.

Monster har precis som spelarna värden i de fyra aspekterna Styrka, Vighet, Psyke och Rustning. Detta är för de situationer då spelfigureras specialförmågor påverkas av monstrens aspekter (och i de mycket ovanliga men tänkbara fall där monstren måste undvika faror). De används också i strid

Svartalv: Styrka 3, Vighet 9, Psyke 7, Rustning 3 [inga] (Generell KP 2)
Bergstroll: Styrka 11, Vighet 3, Psyke 4, Rustning 5 [inga] (Generell KP 6)
Skelett: Styrka 5, Vighet 6, Psyke 8, Rustning 4 [inga] (Generell KP 4)
Orch: Styrka 7, Vighet 5, Psyke 4, Rustning 6 [inga] (Generell KP 4)

rum räknas det som om man **kom in mitt i rummet** – och det kan vara riktigt illa. Teleporteras man in i **bråte** eller **spindelväv** sitter man fast mitt i. Teleporteras man in över en **bottenlös brunn** trillar man obevkligen ner. Detsamma om man teleporteras in över en **spång**, men då faller man bara ner i Katakomberna. Teleporteras man till en korridor fortsätter man att gå precis som vanligt.

Om man ska slå en tärning för att se vart man teleporteras kan det hända att man hamnar **utanför spelplanen**. Som tidigare angivet är Drakborgens yttermurar är en **ruta tjocka** – så om man teleporteras precis **en ruta utanför spelplanen** har man teleporterats rakt in i stenmassorna och är död. Om man däremot teleporteras **två rutor utanför spelplanen** har man hamnat utanför Drakborgen.

Katakomberna

Katakomberna i *Drakborgen Återväckt* är mycket farliga, men fulla av skatter. De kan också för första gången i Drakborgens historia erbjuda en utgång ur Drakborgen.

Att komma ner i Katakomberna

Om man börjar sitt drag i ett rum med en **väg ner**, kan man gå ner i katakomberna direkt. Man tar då bort pjäsen från spelplanen, ersätter den med en pilmarkör som man ställer i den riktning man vill gå, och fortsätter enligt "Gå i katakomberna" nedan.

Man kan också **falla ner** i Katakomberna, via en falllucka eller från en spång. Då tar man alltid **T6 i skada** och ens drag är slut. Nästa runda kan man antingen gå vidare i Katakomberna (ta bort spel-pjäsen från plan, ersätt med pilmarkör i valfri riktning), eller så kan man, **om man har ett rep**, klättra upp igen – detta kräver ett lyckat Vighetsslag. Då kommer man upp på samma ruta man trillade ner ifrån, och var det ett normalt rum, drar man Rumskort. Repet behåller man.

Man kan också bli **teleporterad** ner i Katakomberna. Då tar man ingen skada, men kan inte heller klättra upp. Om teleportationen inte skedde i förflytningsfasen, är draget över och först i nästa runda kan man börja gå. Ersätt spel-pjäsen med en Katakombpil och ställ den i valfri riktning.

Gå i Katakomberna

Varje runda man ska gå i Katakomberna får man först **justera sin pils riktning maximalt ett kvarts varv** om man vill. Därefter måste man slå T6 för att se om man bibehåller sin riktning – det är lätt att tappa orienteringen där nere. Slår man 1 vrids pilen ett kvarts varv motsols, och slår man 6 vrids pilen ett kvart varv medsols.

Därefter flyttar man pilen ett steg i sin riktning och drar ett Katakombkort. Kortet är självförklarande. Vissa är monster, men inga monsterkort dras – reaktionen står på kortet. **Katakombkorten slänger man inte; istället låter man dem ligga framför sig tills vidare.** De kort man ska behålla lägger man vid sitt hjälteblad som vanligt.

Att komma upp ur Katakomberna

Man kan bara komma upp ur Katakomberna om man drar ett **Katakombkort med en uppgång** (eller om man teleporteras upp) – **man kan inte komma upp bara för att ens pil befinner sig rakt under en uppgång som syns på spelplanen.**

Hittar man en uppgång, kan man **nästa** runda försöka gå upp ur Katakomberna. Vissa uppgångar kräver skicklighetsslag eller Dörrkort. Om man misslyckas med att komma upp är draget över. Man drar inget nytt Katakombkort och får om man vill försöka ta sig upp igen nästa runda. **Om man tar sig upp med hjälp av sitt eget rep har man kvar det även efteråt** (man knyter loss det).

Observera att om man teleporterar sig upp i kortfasen, så fullbordas inte förflyttningen förrän nästa runda.

monstermöte (för samtliga i rummet) – se då under "Många spelare i samma rum".

Att möta mer än ett monster i taget

Om det är mer än ett monster (till exempel två orcher), ska monsterspelaren dra **ett monsterkort per monster** (håll reda på vilket som hör till vilket monster). Spelaren säger vad han väljer, och monsterspelaren läser av alla monsters reaktioner. Varje monster reagerar var för sig, **men inget monster kan vara passivt om ett annat monster börjar slåss**. Alla passiva monster går då in i strid, med den KP som anges inom parentes på monsterkortet.

Strid

Strid mot monster utkämpas sten-sax-påse, stridsrond efter stridsrond, ända tills striden är över. Det är inte en stridsrond per spelrunda, utan man fortsätter tills striden är slut, alltså någon har dött eller flytt. Monsterspelaren får ta rollen som monster.

Varje stridsrond består av en "sten-sax-påse" och bör gå ganska fort. För snabbhets skull, se till att bägge stridskämpar har bra tillgång till sina KP-markörer för att snabbt kunna markera sina förluster. På ett-två-tre ska bägge kämpar visa sten, sax eller påse med handen. Sten besegrar sax, som besegrar påse, som besegrar sten. Den som "förlorar" tappar 1 KP. Varje spelare, och vissa monster, har dessutom en specialattack som gör dubbel skada. Om bägge kämpar visar samma gör bägge skada.

Fly under strid

Vill spelaren fly under strid säger man det direkt efter en stridsrond där man åsamkade skada på en fiende, och sen utkämpar man nästa stridsrond. Man kan då inte åsamka någon skada, men *om man lyckas med att inte bli skadad* i rondon, har flykten lyckats och man får då fly igenom vilken utgång som helst, dock inte fällgaller. Man kan **fly genom en dörr**, och drar då ett Dörrkort. Är det låst eller en dörrfälla misslyckas flykten och man måste fortsätta striden (dörrfällan gör skada som vanligt). Monsterspelaren kan inte välja att fly (men om man spelar med Legendens stridsregler kan de tvingas att fly). *Observera att flykt-förflyttningen inte fullbordas förrän nästa spelrunda.*

Strid med fler än två

Strid flera mot flera utkämpas också sten-sax-påse rond för rond. Finessen ligger i att man inte behöver utdela skada på dem man inte vill. Om två spelare slåss mot en orch, till exempel, och spelare A visar sten, och spelare B och orchen visar sax, så åsamkar spelare A skada på orchen, men inte på spelare B (om han inte vill). Samma sak gäller om två monster (t.ex. två orcher) slåss mot en ensam spelare – orcherna samarbetar och skadar inte varandra. Med det här systemet kan man slåss flera stycken, alla mot alla, om man vill. (Om monsterspelaren måste kontrollera fler än två monster kan det bli jobbigt på grund av avsaknaden av en tredje hand. I så fall får man lösa det med kort eller något.) **Flykt** sker på samma vis som i strid en mot en.

Obeväpnad strid

Obeväpnad strid går till så att man dels inte har någon specialattack, och dels förlorar rondon om bägge parter visar lika. Man är i ett farligt underläge obeväpnad!

Strid mellan spelare

Tekniskt sett är strid mellan spelare fullt möjligt. Dock förändrar det spelet ordentligt, eftersom det bästa sättet att komma ut med flest skatter då blir att stå och trycka i ett torrhum och anfalla dem som kommer tillbaka från skattkammaren. Dessutom är figurenas stridsförmåga absolut inte balanserad för att inbördes strider ska vara rättvisa. **Därför är strid spelarna emellan inte tillåtet om inte**