

# TABELLER

## MONSTRENS ASPEKTER

**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)

## LITEN FLASKA

Du kan dricka ur flaskan endast i början av ditt drag. Du står inte över draget utan fullföljer det som vanligt. En flaska kan bara drickas en gång, släng sen kortet.

- 1: Dödligt gift, du dör omedelbart.
- 2: Kraftigt gift, halvera din KP, avrunda nedåt.
- 3: Gift, du förlorar 2 KP.
- 4: Förriringsdryck, slumpa ut vart din hjälte går i detta drag.
- 5: Förlamningsdryck, stå över en runda.
- 6: Osynlighetsdryck, du är osynlig (ingen kan anfalla dig förutom draken) i 3 drag.
- 7: Styrkedryck, +1 i Styrka. Markera på ditt hjältekort.
- 8: Psykedryck, +1 i Psyke. Markera på ditt hjältekort.
- 9: Stärkande dryck, du läker 2KP.
- 10: Helande dryck, du läker 1/3 av dina förlorade KP avrundat uppåt.
- 11: Kraftigt helande dryck, du läker 2/3 av dina förlorade KP avrundat uppåt.
- 12: Hjältedryck, du helas fullständigt.

## TROLLDOMSBOKEN

Du kan läsa i boken istället för att göra ditt vanliga drag. Läser gör du i kortfasen. Kommer något monster in blir du avbruten. Du får läsa hur många gånger du vill, men bara en gång per runda. Slå T12.

- 1: Du teleporteras till en annan dimension. Huruvida du blir lycklig där eller inte är upp till dig.
- 2: Du åkallar en ond demon Sty 8, Vig 7, Psy 8, Rus 7, KP T12. Strid på liv och död.
- 3: Du teleporteras ner i Katakomberna. Nästa runda får du börja där nere.
- 4: Du åkallar monster in i alla fyra tornrum. Slumpa ut vilken sort det blir (av markmonstren).
- 5: Hamnbyte. Du åkallar en märklig magi och byter form. Släng din figurlapp och dra en ny på måfå.
- 6: Du utlöser Trollkarlens förbannelse.
- 7: Du åkallar en svartalv som blir en trogen följeslagare.
- 8: Boken trollar fram en ny magisk ring åt dig. Drag 2, välj 1 av dem.
- 9: Tidsförskjutning! Solen hoppar T6 steg tillbaka.
- 10: Du får klarsyn. För resten av spelet, drag 2 letningskort/4 skattkammarkort och behåll 1 respektive 2.
- 11: Du helas fullständigt från alla skador, förbannelser och gift. Och skuggan.
- 12: Du teleporteras ner till byn, oskadd, med dina 2 mest värdefulla skatter i behåll.

## RESULTATLISTA

**0 gm:** Du har överlevt, men bara nätt och jämt. Vad värre är, du är nu fattigare än när du kom hit och det är ingen större idé att återvända hem i skam! Du får antingen ge vika för din skräck för Drakborgen och leva ett undanskymt hemlöst liv på de magra pengar dina historier om Drakborgen kan ge, eller uppmana tillräckligt mod, läka dina sår och söka en ny magisk ring så att du kan försöka att ge dig in i borgen igen, och den här gången lyckas eller dö.

**<500 gm:** Lättnaden över att du kommit undan med livet i behåll dämpas av synen av de ynkliga skatter du har att visa upp. Nog för att även detta lilla är till stor hjälp för din familj där hemma, men med de risker du tog... Ett ekande skratt från Drakborgen för tankarna till en utsträckt tunga och du kväver en kuyashisk förbannelse.

**500–1 000 gm:** Din familj blir överlycklig över att du inte bara kommer hem oskadd utan även har med dig så fina skatter att ni kan klara er utan problem i lång tid framöver. Ni bestämmer att även skänka en del av skatterna till traktens backstuga, en gest som rör mängden fattig till tårar och ger dig smeknamnet De svagas beskyddare.

**1 000–3 000 gm:** Man häpnar över de rikedomar du drar hem från Drakborgen. Skatterna räcker inte bara till din familj, utan till hela området att klara sig igenom missväxten som drabbat dem. En drabbad adelsfamilj döper sitt nyfödda barn efter dig, och byhjälden som denne fått sitt namn ifrån talar man om länge.

**3 000–5 000 gm:** Du återvänder i triumf till din hemby. Skatterna räcker gott och väl till att klara de kommande hårda vintrarna, och att bygga upp en ståndaktig försvarsmur och vaktkår mot de oknytt och hemsökt byn på sistone. Efter bara ett halvårs arbete kan du lättad konstatera att din by är utom fara, och som byrådets hedersmedlem åtnjuter du bybornas respekt och tacksamhet för resten av din tillvaro.

**5 000–8 000 gm:** Med rätta är du oerhört stolt när du äntligen återvänder till din by. Skatterna du har fått med dig räcker inte bara till att hjälpa din hemby ur sitt trångmål, utan även till långt efterlängtat byggande av en egen kvarn, en ny präktig vattenbrunn och ett eget sågverk som blir starten till att din fattiga hemby gradvis förvandlas till ett blomstrande handelscentrum. Du utnämns till områdets hjälte och räddare och blir riktigt rörd när befolkningen ett år efteråt reser en staty till din ära.

**8 000–11 000 gm:** Skatterna du har med dig hem är av en sådan magnitud att folk först inte tror dig. När man får se att det inte bara räcker till mat och kläder för alla som drabbats av stormarna och reparation av alla skadade hus, utan även till att hjälpa alla byar i området, blir folk som tokiga av lycka. Under ett år och mer råder en frenetisk verksamhet när allt återställs till bättre skick än det var förut och samröret i området förbättras avsevärt. Kungen sänder en delegation som högeligen prisar ditt mod och din driftighet, och ställer många arbetare till ert förfogande. Du tilldelas en ståtlig gård med god bördig mark och utses till områdets beskyddare av kunglig grad.

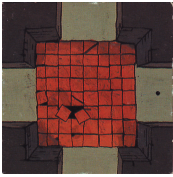
**11 000–14 000 gm:** En levande legend. Det är så man kallar dig redan innan du hunnit hem. När du träder in i din hemby går folk man ur huse och står mållösa och stirrar. Många knäfaller. När du förklarar att skatterna ska användas till byn och området faller många i gråt av lycka över att svält och nöd är över en gång för alla. Under arbetet utnämns du av kungen till hertig över din landsända som nu får bära ditt namn. Denna landsända som länge präglats av fattigdom och rövare blir som pånyttfödd och är inom bara tioalet år känd som ett blomstrande område där var man går säker.

**>14 000 gm:** Berättelserna om din ofattbara bragd kommer att förtäljas i generationer åter. När du återvänder till din hemort kan folk inte begripa vidden av de otroliga rikedomar du kommer med. Byn och hela området är fullkomligt räddat. Efter veckor av uppsluppet firande och glad stämning, besöks du av en ståtlig procession soldater i skinande rustningar. Det är Kungens egna följe. Ditt rykte har nått omkringliggande riken och inför hovföljet från fem länder dubbas du till helig riddare, en post som vissa menar står över själva kungen, utnämns till rikets hjälte och får en hedersplats i hovet. Ditt namn blir synonymt med "mirakulöst hjältedåd", och det är självaste Kungen som i slutet av ceremonin överlämnar hederstrofén: Ett stort drakhuvud i skinande mässing, och under graverat: "Drakborgens Besegrare".

**Specialbonus: [gulddäppla + spira + krona]:** När de värsta festligheterna lagt sig, får du plötsligt besök av tre högtidliga, kåpklädda skepnader – två kvinnor och en man. De kommer från ett avlägset rike som i femhundra år saknat rättmätig regent. De faller på knä inför dig, räcker över ett uråldrigt, bleknat pergament och förklarar att stjärnorna sade dem att deras härskare har återfötts. Pergamentet visar åldrade avteckningar som är identiska med äpplet, spiran och kronan du fann i Drakborgen, och förklarar att den som återfinner dessa tre, är den av ödet utvalda rättmätiga härskaren över deras land. Till din förvåning nickar du, förstår och accepterar, för du har redan känt av skatternas märkliga kraft. Efter flera månaders strapatsrik med spännande färd sitter du på tronen och regerar över ett fridsfullt och vackert bergsrike.

# Rumsbrickeförteckning

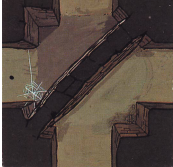
(Bildexemplen kommer från svenska originalutåvan)



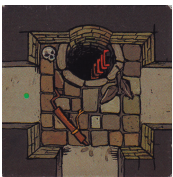
**Normalt rum** Svart ingångsprick. Dessa är de vanligaste rummen, och de kan se ut på många olika sätt. I dessa rum drar man ett Rumskort för att se vad som händer. **I normala rum kan man leta.**



**Fällgaller** Ingen ingångsprick. Om brickan var nydragen slår fällgallret ner bakom en – man hinner alltså in i rummet innan det faller ner. Vill man ta sig igenom fällgallret kräver det **två lyckade Styrkeslag i följd**. Förutom att det är ett fällgaller i rummet räknas det som ett **normalt rum**.



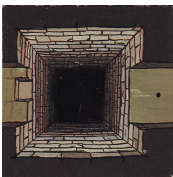
**Delat rum** Rummet är delat i två delar; i övrigt ett **normalt rum**. Rumskortet en spelare drar gäller bara för den sektion hon är i. Skiljeväggen kan bara passeras om man hittar en lönn dörr – först då får man tillgång till de andra två utgångarna. Man stannar *inte* i den andra sektionen bara för att man passerar skiljeväggen. Två varelser i olika sektioner av rummet betraktas som om de står i två olika rum – de kan inte assistera varandra eller slåss. Två spelare som samtidigt träder in i detta rum men i olika sektioner, drar *varsitt* Rumskort som ej påverkar varandra.



**Väg ner:** Grön ingångsprick. Detta är ett **normalt rum** som har en väg ner i **Katakomberna**. Förutom denna nedgång är det ett normalt rum.



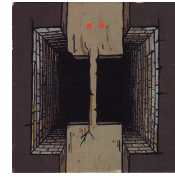
**Korridor** Gul ingångsprick. Spelaren drar inget Rumskort utan går istället vidare. Gå ett steg till, dra en ny rumsbricka om det behövs, placera den enligt reglerna och så vidare. Om korridoren slutar i en dörr, fällgaller eller vägg måste man stanna; öppna dörren eller gallret eller vända om gör man nästa runda. Man får stanna i en korridor av fri vilja (men det vill man i stort sett aldrig), men **man får aldrig vända helt om** i en och samma runda. **Man kan inte leta i korridorer.**



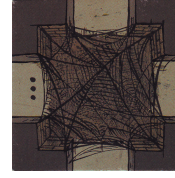
**Bottenlös brunn** Om brickan är **nydragen** måste man **omedelbart lyckas med ett Vighetsslag** för att inte trilla ner. Om man misslyckas, faller man ner och faller vidare ända tills solen går ner. Om slaget lyckas får man välja om man hoppade över eller stod kvar på den sida man kom från. Om brickan är **gammal** behöver man inte slå ett Vighetsslag när man kommer in, men man måste hålla reda på vilken sida man är. Om man vill till andra sidan måste man lyckas med ett Vighetsslag. Se sektionen "Dörrar och andra hinder". Om man **teleporterats** in i en bottenlös brunn, eller av galna anledningar kommer in från sidan, faller man alltid ner. **Man kan inte leta i dessa rum.**



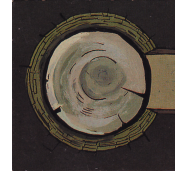
**Skattkammaren** Om man kommer in i skattkammaren drar man inte något Rumskort. Istället drar man två Skattkammarkort och ett Drakkort. Se vidare sektionen om Skattkammaren. **Man kan inte leta i Skattkammaren** (annat än efter skatter).



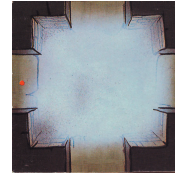
**Spänger** Två röda ingångsprickar. Här dras inget Rumskort. Inget händer denna runda, men spången är ett *hinder* inför nästa förflyttning: för att komma över till andra sidan måste man slå ett **Vighetsslag** och ett **Psykeslag**, med +1 på bägge slagen för vartannat **Skattkammarkort** man har, och **ett av slagen måste lyckas**. Om man misslyckas med *bägge två*, eller om man **teleporterats** in i rummet, eller av galna anledningar kommer in från sidan, trillar man ner i Katakomberna, tar T6 skador (se "Katakomberna") och ens drag avslutas direkt. **Man kan inte leta i spånrum.**



**Spindelväv** I rum med spindelväv (antingen den förtryckta, eller brickor som fått en extra spindelvävsbricka) drar man *inget* Rumskort. Om brickan är nydragen, eller om man teleporterats in i rummet, fastnar man i nätet utan nåd. Se sektionen om Jättespindlar. Är brickan dock gammal fastnar man inte i nätet direkt när man går in, men om man vill förbi nätet, måste man lyckas med två Styrkeslag i följd. **Man kan inte leta i spindelvävsrum.**



**Vridrum** I vridrum drar man *inte* Rumskort. Om brickan är **nydragen**, skall man lägga den så att man kommer in genom den enda ingången, och därefter kommer rummet att vrida sig: Slå en tärning. 1–2: rummet vrider sig ett kvarts varv medsols, 3–4: rummet vrider sig ett halvt varv, 5–6: rummet vrider sig ett kvarts varv motsols. Ett gammalt vridrum vrider sig inte igen, hur ofta man än går in i det. Hamnar man i ett vridrum som vrider sig rakt in i en vägg – så synd. **Man kan inte leta i vridrum.**



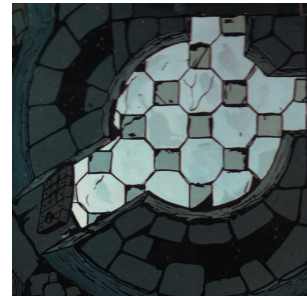
**Fällrum** Röd ingångsprick (och vit dimma). Om brickan är **nydragen** ska man dra det översta **Rumsfällkortet**, men om den är **gammal är fällan redan utlöst** och rummet är ett vanligt rumt – dra istället ett Rumskort. **Man kan leta i fällrum.**



**Bråterum:** Här drar man *inte* ett Rumskort. Bråten påverkar en inte när man kommer in i rummet, men för att komma förbi den i nästa drags förflyttning måste man lyckas med ett **Vighetsslag**. Misslyckas man blir figuren kvar (se "Dörrar och andra hinder"). Inga strider kan utspelas i ett bråterum - monster som hamnar i bråterum står bara mitt i bråten och kan inte slåss. **I bråterum kan man leta.**



**Mörkerrum** Blå ingångsprick. Rummet är becksvalt; inte ens facklan hjälper (men ljusklot gör). Man drar inget Rumskort. Ingenting händer denna runda, men när man flyttar nästa runda måste man treva sig fram, och tärningen får avgöra vilken utgång det blir. Se "slumpa en utgång". **Får man sällskap av ett monster i ett mörkerrum är man förlorad. Man kan inte leta i mörkerrum** (även om man har ljusklot).



**Tornrummen** är tomma och räknas som **korridorer**. Man behöver inte stanna i dem och man drar inga Rumskort och kan inte heller leta.

**Utanför Drakborgen** är det helt händelselöst. Man drar inga Rumskort, men så fort man går ut ur Drakborgen avslutas ens tur. Nästa tur kan man gå in genom valfritt tornrum igen.