Rollspel i Drakborgens värld

Drakborgar och Demoner

Text, bild och layout

Dan "Man är ju ingen Anders Jeppsson direkt" Johansson

Speltest

Markus Boman, Johan Eriksson, Kenneth Lundgren, Erik Vallgren,
Andreas Östlund, samt Två orcher

Tack till

Skaparna av Drakborgen
Skaparna av Drakar och Demoner, 3:e utgåvan

Drakborgar och Demoner är ett försök att binda samman det klassiska brädspelet Drakborgen (som gavs ut av Alga) med 80-talsversionen av Äventyrsspels Drakar och Demoner. Man behöver således en kopia av Drakar och Demoner (svarta boken) för att kunna utnyttja denna artikel till fullo. Här och var görs även referenser till Monsterboken I och II, samt Magikerns handbok. Om spelledaren saknar någon av böckerna kan denne säkerligen använda sin fantasi till att fylla ut eventuella luckor.

I slutet av artikeln finns även ett introducerande äventyr som för hjältarna ända in i Drakborgen. Då kan det vara bra att även ha tillgång till Drakborgen, med dess expansion Drakborgen II, för att kunna illustrera hjältarnas väg mot drakguldet. Huvudtanken med artikeln är emellertid att kombinera de båda spelen, och låta spelarna rollspela sig genom Drakborgen, med Drakar och Demoners regler.

Artikeln tillägnas rollspelsföreningen Bosse Bus och Grabbarna Grus, och författades initialt för ett trevligt samkväm inför årsmötet 2014. Alla dog förmodligen.

DIN HJÄLTE

Nedan följer regler för hur man skapar hjältar i Drakborgar och Demoner.

Grundegenskaper

Slås fram som vanligt, eller så kan spelarna få 81 poäng totalt att fördela över de sju grundegenskaperna. Ingen grundegenskap kan sättas högre än till 18, och ingen grundegenskap kan heller vara lägre än 3.

Konvertering

Om spelledaren skulle vilja konvertera hjältarna från Drakborgen (eller expansionen) för att använda till exempel som följeslagare eller spelledarpersoner, eller tvärtom konvertera rollpersoner från Drakar och Demoner för att använda i ett klassiskt parti av brädspelet Drakborgen, kan denne använda tabellerna nedan.

Grundegenskap	Formel
Styrka (STY)	SF x 2
Fysik (FYS)	Fördela KP x 2 på FYS och STO
Storlek (STO)	Fördela KP x 2 på FYS och STO
Intelligens (INT)	TF x 2
Psykisk kraft (PSY)	TF x 2[1]
Smidighet (SMI)	VF x 2
Karisma (KAR)	TF x 2

Hjälteegenskap	Formel
Styrka (SF)	Styrka / 2
Vighet (VF)	Smidighet / 2
Rustning (RF)	*Se avsnittet om rustningar*
Tur (TF)	Psykisk kraft / 2
Kroppspoäng (KP)	(Storlek + Fysik) / 2[2]

Exempel: Riddar Rohan skulle kunna få följande värden: STY 12, FYS 17, STO 17, INT 8, PSY 8, SMI 8, KAR 8.

Färdigheter

Utöver de färdigheter som beskrivs på sidorna 16–22 i Drakar och Demoner introduceras här en ny.

Bärsärkagång

Den som har färdigheten bärsärkagång kan med ett lyckat slag utlösa en väldig vrede som gör rollpersonen starkare och farligare i strid, men som samtidigt grumlar omdömet. Den som går bärsärkagång får +6 på STY, +2 på SMI och –2 på INT, PSY och KAR och gör dessutom +2 i skada i strid (utöver eventuell ökad skadebonus). Det finns dock en

[1] Använd formeln TF x 3 om hjälten har psykisk makt
[2] Använd formeln (Storlek + Psykisk kraft) / 2, om hjälten är magiker

risk att bärsärkagången kan utlösas oavsett om rollpersonen vill det eller inte; om rollpersonen hamnar i strid eller skadas (till exempel i en fälla) måste rollpersonen lyckas med ett motståndsslag med rollpersonens PSY mot svårigheten 10 för att inte automatiskt falla in i bärsärkagång. Bärsärkagång håller i sig i 5 minuter eller så länge en eventuell strid varar.

Yrken

De hjältar som färdas in i Drakborgens mörker är skickligare än nyskapade rollpersoner. Spelaren får välja ut sex av yrkets färdigheter som rollpersonen är expert på. Resten av yrkets färdigheter har rollpersonen normal skicklighet på. En hjälte som är magiker kan välja maximalt 8 valfria besvärjelser. Den magiska bakgrunden avgörs genom att rådfråga tabellen nedan (och ersätter således tabellen på sida 36 i Drakar och Demoner).

Den valda formelns svårighetsgrad	Vald skicklighet: Expert	Normal
1	INT x 4 + 50	INT x 4 + 20
2	INT x 3 + 50	INT x 3 + 20
3	INT x 2 + 50	INT x 2 + 20
4	INT x 1 + 50	INT x 1 + 20
5	INT x 1 + 45	INT x 1
6	INT x 1 + 40	INT x 1/2
7	INT x 1 + 35	–
8	INT x 1 + 30	–
9	INT x 1 + 25	–
10	INT x 1 + 20	–

Utöver de yrken som beskrivs på sida 23–26 i Drakar och Demoner tillkommer ett nytt.

Kamibushi

På Lissanis dimsvepta öar finns ett antal mystiska sekter, vars kall är att träna upp krigare och tjuvar från födseln. Många av dessa blir ytterst skickliga och farliga motståndare, som är experter på såväl vapen och gifter, som att röra sig ljudlöst i skuggorna. Vissa kamibushi, till exempel de som fostras i Ruy-sekten, måste svära att kämpa för rättvisan mot ondskans makter och får därför aldrig skada en oskyldig.

- Botanik
- Desarmera/Gillra fällor
- Dyrka upp lås
- Finna dolda ting
- Geografi
- Historia
- Hoppa
- Klättra
- Lyssna
- Läsa och skriva
- Schack och brädspel
- Simma
- Smyga
- Spåra
- Upptäcka fara
- Vapenfärdigheter (max 5 st valfria)
- Värdesätta

Drakborgens hjältar

Om man vill konvertera hjältarna från Drakborgen till Drakar och Demoner så har de följande yrken:

Charak-Hai, vargdödaren: Krigare (Charak-Hai har även färdigheten Bärsärkagång som yrkesfärdighet)
Sigeir Skarpyxe: Krigare
Thargrim den mörke: Riddare
Yushugom Bogd-Uul: Krigare
Riddar Rohan: Riddare
Aelfric Brunkåpa: Munk (Aelfric har även vapenfärdigheten Klubbor som yrkesfärdighet)
Iril Fëaneline: Riddare
Yubara Tori-Jima: Kamibushi
Bardhor Bågman: Krigare
Durim Dolkspänne: Tjuv (Durim har även färdigheten Kastknivar som yrkesfärdighet).
Dzála Náryn av Zimendell: Lärd kvinna
Mrishnahk Magikern: Trollkarl

Vapen och sköldar

Följande vapen förekommer i Drakborgen. Dess motsvarigheter i Drakar och Demoner visas i den andra kolumnen. Vidare beskrivs tre nya vapen nedan.

Föremål i Drakborgen	Föremål i Drakar och Demoner
Armborst	Lätt *eller* tungt armborst
Blåsrör	*Se nedan*
Järnsköld	Stor sköld
Kastdolk	Kastkniv
Kortsvärd	Kortsvärd
Kroksvärd	Kroksabel
Långsvärd	Bredsvärd *eller* Slagsvärd
Läder sköld	Liten sköld
Shuriken	*Se nedan*
Sköld	Medelstor sköld
Spikklubba	Stridsklubba (1H-spikklubba) *eller* Morgonstjärna (2H-spikklubba)
Stav	Trästav eller stav (*se nedan*)
Stenslunga	Slunga
Stridshammare	Stridshammare
Träsköld	Medelstor sköld
Tveeggad yxa	Stridsyxa (1H-yxa) *eller* Tvåhandsyxa (2H-yxa)
Yxa	Handyxa (1H), Stridsyxa (1H) *eller* Tvåhandsyxa (2H)

Blåsrör

Ett ca 60 cm långt rör som används för att blåsa iväg förgiftade pilar. Pilen i sig gör ingen skada, men om den träffar en oskyddad fiende gör den skada enligt de vanliga reglerna för gift på sida 47 i Drakar och Demoner. Om den som träffas bär rustning ska man slå på motståndstabellen, med det alternativa skadevärdet (1) som aktiv och rustningens eller skyddets absorbering på motstånd. Om pilen övervinner rustningen har den antingen lyckats tränga igenom, eller så har anfallaren lyckats finna en glipa i rustningen eller en mjuk punkt i varelsens naturliga pansar. Pilen gör då giftskada som om den träffat en oskyddad fiende. Röret kan även användas som en snorkel under vatten. Blåsrör är en egen vapenfärdighet.

Fattning: 2H
Skada: 0/1
STY-grupp: 1
Typ: T
Vikt: 2
Pris: 50
BV: –
Räckvidd: 20 m

"Det viskas om en hemlig sekt, vars kattlika folk ljudlöst rör sig i de dimmor som insveper Lissanis förbannade öar i evig dis. Dess giftmästare är oöverträffade, och du ser dem aldrig komma. Mången man och kvinna har dragit sitt sista andetag till följd av en förgiftad pil eller kaststjärna."

Stav

En kortare variant av den traditionella trästaven, som kan brukas i en (1) hand i strid.

Fattning: 1H
Skada: 1T6
STY-grupp: 1
Typ: L
Vikt: 1
Pris: 8
BV: 7

Shuriken

En kaststjärna med fyra eller fler uddar. Shuriken kan kastas med färdigheten Kastknivar.

Fattning: 1H
Skada: 1T4
STY-grupp: 1
Typ: L
Vikt: 1/4
Pris: 30
BV: –
Räckvidd: SMI x 1

Rustningar

Tabellen nedan visar Rustningsfaktor (RF) i Drakborgen, och vad denna motsvarar i Drakar och Demoner.

RF	Rustning
3	-
4	Tjockt tyg
5	Läder
6	Läder
7	Ringbrynja *eller* Fjällpansar *eller* Metallpansar
8	Halvrustning
9	Helrustning

Andra föremål

För enkelhetens skull väger varje föremål som inte anges nedan 1/2 BEP.

Amulett

Vikt: 0
Ett lyckat slag mot Upptäcka fara kan ge rollpersonen en förvarning innan denne hänger en eldsamulett, otursamulett eller ond amulett runt halsen.

Eldsamulett: Ett magiskt föremål med ELD E3 som tyvärr drabbar bäraren så snart denne hänger amuletten runt halsen. Amuletten kostar inga kraftpoäng att använda första gången den träder i kraft. Amuletten smälter och blir obrukbar när den gjort verkan första gången.
Flyktamulett: Ett magiskt föremål med MÖRKER E1. Amuletten kostar inga kraftpoäng att använda första gången den träder i kraft. Vill rollpersonen använda den vid ett senare tillfälle kostar det kraftpoäng som vanligt.
Förflyttningsamulett: Ett magiskt föremål med TELEPORTERA E6. Amuletten kostar inga kraftpoäng att använda första gången den träder i kraft. Vill rollpersonen använda den vid ett senare tillfälle kostar det kraftpoäng som vanligt.
Giftamulett: Skrämmer bort jättespindlar.
Levitationsamulett: Ett magiskt föremål med LYFT E6. Amuletten kostar inga kraftpoäng att använda första gången den träder i kraft. Vill rollpersonen använda den vid ett senare tillfälle kostar det kraftpoäng som vanligt.
Lyckoamulett: Skänker bäraren +4 i INT, PSY och KAR.
Otursamulett: Ett magiskt föremål med ELD E1 som tyvärr drabbar bäraren så snart denne hänger amuletten runt halsen. Amuletten kostar inga kraftpoäng att använda första gången den träder i kraft. Amuletten förstörs i explosionen.
Ond amulett: Stryper bäraren! Se regler för vatten på sida 33 i Drakar och Demoner. Rollpersonen får slå på motståndstabellen med sin STY mot 15 en gång varje SR för att försöka slita av den magiskt starka länken. Om länken slits av blir amuletten obrukbar.
Skräckamulett: Orcher som ser amuletten måste omedelbart slå på skräcktabellen (se sida 60 i Drakar och Demoner).
Vridrumsamulett: Fungerar på samma sätt som i Drakborgen.
Värdelös amulett: Fungerar på samma sätt som i Drakborgen.

Dryck

Vikt: 0
Fungerar på precis samma sätt som i Drakborgen. Ett lyckat slag mot Botanik gör att man kan få reda på effekten av drycken innan man dricker den. Ett lyckat slag mot Upptäcka fara gör att rollpersonen får en dålig känsla av situationen innan denne dricker, om tärningen skulle ha utfallit med resultatet 1, 2 eller 3 (gift).

Fackla

Vikt: 1/4
En typisk fackla brinner i ca 1 timme.

Giftpulver

Vikt: 0
Giftpulver fungerar precis som alla andra gifter (se sid 47 i Drakar och Demoners regelbok). Det är mycket kraftfullt (styrka 15) och kan till och med döda ett troll.

Helande salva

Vikt: 0
Fungerar på precis samma sätt som i Drakborgen.

Helande örter

Vikt: 0
Fungerar på precis samma sätt som i Drakborgen.

Ljusklot

Vikt: 1/2
Ett magiskt klot med besvärjelsen LJUS E1.

Magisk ring

Vikt: 0
Följande magiska ringar existerar i Drakborgens värld. Fler kan förstås förekomma, och då får spelledaren bestämma hur de ska fungera.

Ring som kan påverka väggar: Ett magiskt föremål med STENVÄGG E3.
Ring som skyddar mot rumsfällor: Ger bäraren +50% på Upptäcka fara.
Ring som skänker klarsynthet: Ger bäraren +50% på Finna dolda ting.
Ring som åstadkommer en ljusblixt: Ett magiskt föremål med BLIXT E1. Om en svartalv, ett bergstroll eller en orch träffas av blixten måste denna lyckas med ett slag med PSY mot 15 på motståndstabellen eller fly i skräck.
Ring som återskänker styrka: Läker 5 KP men kan bara användas en gång per dygn. Den har ingen verkan mot gift eller sjukdomar.
Ring som äger förmågan att teleportera: Ett magiskt föremål med TELEPORTERA. Spelaren bestämmer vilken effektgrad ringen ska ha innan spelet börjar, förslagsvis rollpersonens STO/3 avrundat uppåt.
Ring som öppnar en dörr: Ett magiskt föremål med ÖPPNA E1.
Turring: Fungerar på precis samma sätt som i Drakborgen.

Skattkammarkort

Vikt: 1/2 per kort

Trolldomsbok

Vikt: 1/2
Fungerar på samma sätt som i Drakborgen, men resultatet 10 innebär att man drar två skattkort istället för ett om man lyckas med slag mot Finna dolda ting i skattkammaren.

Formler och besvärjelser

Tabellen visar hur Drakborgens besvärjelser kan konverteras till formler i Drakar och Demoner. Tre nya formler presenteras.

Besvärjelse i Drakborgen	Formler i Drakar och Demoner
Stanna tiden	*Se nedan*
Eldklot	ELD
Passera genom väggar	*Se nedan*
Osynlighetsförmåga	OSYNLIGHET
Psykisk makt	*Se nedan*

Passera genom väggar

Räckvidd: Beröring
Varaktighet: 15 min
Svårighetsgrad: 4
Fungerar som besvärjelsen JORDVÄG från Drakar och Demoner Magi (se sida 24 i formelboken). I korthet innebär den att magikern kan passera genom all icke-magisk materia (såsom t ex väggar) med en hastighet av tre rutor per SR.

Psykisk makt

Räckvidd: 3 rutor (9 m)
Varaktighet: Omedelbar
Svårighetsgrad: 3
Magikern spänner ögonen i en annan intelligent varelse och försöker övervinna dennes PSY genom slag på motståndstabellen. Om slaget lyckas måste den förhäxade genast slå ett slag på skräcktabellen (se sida 60 i Drakar och Demoner).

Stanna tiden

Räckvidd: 100 rutor (300 m)
Varaktighet: 10 SR
Svårighetsgrad: 10
Fungerar som besvärjelsen STANNA TIDEN från Magikerns handbok (se sida 75 i den boken). I korthet ger besvärjelsen magikern möjligheten att frysa tiden i ett område med 10 x 10 meters sida. Inget, förutom magikern, kan röra sig där inne och ingen magi har någon verkan så länge besvärjelsen varar. Magikern kan till exempel hugga en tidsfrusen orch, som dock inte tar skada och/eller dör förrän besvärjelsens verkan upphör.

Sagovarelser

Här beskrivs de olika varelser och djur som figurerar i Drakborgen. De strider normalt sett alltid till döden, men undantag finns för mer eller mindre intelligenta motståndare, det vill säga svartalver, bergstroll och orcher. Om rollpersonerna är fler än dessa (eller fler än hälften så många om det gäller svartalver) kan spelledaren sätta typvärdet för varelsernas PSY mot rollpersonernas antal x 2 på motståndstabellen. Om motståndsslaget misslyckas flyr varelserna.

Bergstroll

Se Grottroll på sida 53 i Drakar och Demoner. Översatt till Drakborgens regler skulle ett bergstroll ha följande egenskaper:
SF: 9
VF: 6
RF: 6
TF: 6
KP: 15

Drake

Se Drake på sida 53 i Drakar och Demoner.

Förföljande skugga

Se Mörkgast på sida 91 i Monsterboken II.

Gaddkrälare

En variant på tusenfoting, se information om denna nedan.

Giftormar

Se Giftorm på sida 13 i Monsterboken.

Gzin-shaugh-gzin

En slags jättelik mask som sägs leva i Drakborgens underjordiska gångar. Om man stöter på en sådan finns inget annat att göra än att vända om. Masken kan visserligen dödas (om någon hugger i masken måste alla som ser på omedelbart slå ett slag för PSY eller inte drabbas av äckel när slem och galla sprutar som får rollpersonerna att stå stilla och kräkas i 1T4 SR) men dess jättelika

kroppshydda ligger alltjämt kvar och spärrar vägen.

Jättespindel

Se Jättespindel på sida 52–56 i Monsterboken II.

Likätare

Se Likätare på sida 57 i Drakar och Demoner. Översatt till Drakborgens regler skulle en likätare ha följande egenskaper:
SF: 6
VF: 2
RF: 3
TF: 2
KP: 14

Oracaz

En oracaz är ett ödledjur som enligt legenden skapades ur drakägg under de mörka tidsåldrarna. Dessa mytiska varelser är trogna sin herre eller mästarinna i strid och dessutom skickliga på att upptäcka faror och varna.

STY	2T6+3	(10)	SB	0
STO	4T6	(14)	KP	14
FYS	4T6	(14)		
SMI	5T6	(18)		
INT	5			
PSY	3T6	(11)		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	70%	1T6
1 Bett	70%	1T8

Naturligt skydd: 7 poängs legendariskt oracaz-fjäll.
Förflyttningsförmåga: L10
Yrken/Färdigheter: Hoppa 90%, Klättra 90%, Lyssna 50%, Upptäcka fara 90%.
Övrigt: Oracazen lyssnar bara till sin herre eller mästarinna, och lyder ofta automatiskt enkla order som ”buss på” eller ”sitt”. Mer komplicerade order kräver ett slag på motståndstabellen, där oracazen använder sin INT för att förstå dem. Spelledaren bestämmer svårighetsgraden genom att rådfråga tabellen på sid 14 i Drakar och Demoners regelbok.

Orch

Se Orch på sida 58 i Drakar och Demoner. Drakborgens orcher har läderrustningar som skydd, och strider med kroksabel (70%), förgiftad dolk (55%, giftet har styrka 1T10), och liten sköld (55%).

Rash-kharg

Ett intelligent monster som lever i tunnlarna under Drakborgen. Man kan köpslå med monstret för att få fri lejd, och utgångspriset är då 1T10 x 100 gm per person. Monstret är mycket farligt i strid, även för en större grupp hjältar.

STY	4T6	(14)	SB	0
STO	3T6	(11)	KP	11
FYS	3T6	(11)		
SMI	4T6	(14)		
INT	4T6	(14)		
PSY	4T6	(14)		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	55%	1T6
1 Bett	55%	1T8

Naturligt skydd: 1 poängs skinn.
Förflyttningsförmåga: L10
Yrken/Färdigheter: Hoppa 90%, Klättra 90%, Köpslå 90%, Värdesätta 90%.
Övrigt: Rash-karghen är otroligt snabb och kan undvika ett anfall genom ett lyckat slag mot Hoppa eller Klättra. För varje attack utöver den första under en SR minskar chansen att lyckas med –10%.

Råttor

Se Råttflock på sida 23 i Monsterboken.

Skelett

Se Skelett på sida 61 i Drakar och Demoner. Drakborgens skelett har pälstrasor som skydd (räknas som 1 poängs Tjockt tyg), och strider med kortsvärd (55%) och medelstor sköld (55%).

Skorpion

Se Skorpion på sida 24 i Monsterboken.

Svartalv

Drakborgens svartalver är en slags mindre kusiner till Drakar och Demoners svartalfer (se Svartalf på sida 61 i Drakar och Demoner). De är fega och lömska stackare som lever i mörkret av insekter, råttor och varandra.

STY	1T6+1	(5)	SB	0
STO	1T4+1	(4)	KP	6
FYS	2T6	(7)		
SMI	4T6	(14)		
INT	2T6+3	(10)		
PSY	2T6	(7)		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	40%	1T6
1 Spark	40%	1T6

Naturligt skydd: 0
Förflyttningsförmåga: L10
Yrken/Färdigheter: Jägare, Stråtrövare eller Tjuv.
Övrigt: Svartalverna använder sällan vapen, men då det händer är det vanligtvis träklubba (15%) eller någon dolk (15%) som de stulit.

Tusenfoting

En slags maskliknande djur med många ben och vassa gaddar som en oförsiktig rollperson lätt kan bli biten av. Tusenfotingen har 1 Bett 95% som naturligt vapen. Om bettet lyckas ska man slå 1T10, och om siffran är högre än offrets eventuella rustnings absorption så tar denne effekterna av tusenfotingens gift. Annars händer inget. Giftet har 1T12 i styrka.

Vampyrfladdermöss

Se Fladdermussvärm på sida 23 i Monsterboken.

Inuti Drakborgen

Inte bara monster utgör en utmaning för rollpersonerna inuti fästet: själva borgen utgör också en formidabel motståndare i sig själv.

Bottenlös brunn

Här och var inuti Drakborgen finns brunnar till synes utan botten. De är svårt att hoppa över sådana brunnar (kräver vanligtvis ett lyckat slag mot Hoppa) och den som misslyckas faller handlöst mot sin död. Ett bättre sätt att ta sig över är att bygga någon form av provisorisk bro, eller låta den vigaste i sällskapet hoppa över med ett rep som de andra kan använda för att klättra över.

Mörkerrum

Vissa rum är försänkta i magiskt mörker, närmare bestämt MÖRKER E3. Facklor är helt oanvändbara i dessa rum, men ett magiskt ljusklot kan tvinga undan mörkret om användaren lyckas övervinna MÖRKER-graden med LJUSets dito.

Skattkammaren

Varje minut som en rollperson tillbringar med att söka efter skatter i drakens kammare får denne slå ett slag för Finna dolda ting. Om slaget lyckas får rollpersonen dra ett skattkort, annars hittar rollpersonen bara koppar- och silvermynt (så mycket som han/hon kan bära). Varje

rollperson ska dessutom slå ett slag för Smyga. Varje rollperson som misslyckas med detta utöver den första ger draken en kumulativ modifikation på +5% att vakna. Draken som dväljs i Drakborgen sover för det mesta. Den har därför –50% på att upptäcka någon som rotar omkring i dess skatthög utan att vara försiktig. Draken har även halv chans på Upptäcka fara, om en rollperson skulle vara galen nog att försöka attackera den när den sover. Efter en eventuell strid somnar draken om relativt omgående (hjältarna är ett smärre irritationsmoment för den legendariska varelsen), undantaget om den skadats, då den kommer att vara fortsatt vaken hela dagen och natten.

Fällor

Dörrfälla (kniv): Ett knivblad far ut mot rollpersonens handflata. Rollpersonen som försökte öppna dörren ska slå 1T10, och om siffran är högre än offrets eventuella rustnings absorption så tar denne 1T6 i skada.
Dörrfälla (sax): Handtaget ger vika och en slags djävulsk rävsax hugger om rollpersonens hand. Rollpersonen som försökte öppna dörren ska slå 1T10, och om siffran är högre än offrets eventuella rustnings absorption så tar denne 1T6 i skada.
Explosion: En explosion utlöses med en oerhörd knall! Fungerar som en EXPLOSION E1, se Drakar och Demoner Magi (Formelboken), sida 25.
Fallucka: Rollpersonen måste lyckas med ett slag mot SMI eller falla ner i Drakborgens källare. Rollpersonen tar normalt sett 1T6 KP skada av fallet, om SMI-slaget misslyckas.
Giftig dimma: En gråblå dimma sipprar fram ur golv och väggar. Fungerar som ett GASMOLN E1, se Drakar och Demoner Magi (Formelboken), sida 46.
Kistfälla: Vassa spikar skjuter ut ur kistans lock. Rollpersonen som öppnade locket ska slå 1T10, och om siffran är högre än offrets eventuella rustnings absorption så tar denne 1T4 i skada.
Pilar ur väggen: Pilar skjuter ut ur små gluggar i väggarna så snart som någon hunnit halvvägs in i rummet. Alla som befinner sig där löper 75% risk att träffas av minst en pil. En pil gör 1T12 i skada men rustningar skyddar som vanligt. De är dessutom 25% chans att en pil som skulle ha träffat rollpersonen istället träffar en eventuell sköld.
Spjutfälla: De spjutspetsförsedda väggarna börjar röra sig mot personerna i rummet med oroväckande hastighet. Enda sättet att hindra den från att sluta sig är att hitta den dolda stenplatta som kan stoppa dem. För detta krävs ett lyckat slag mot Finna dolda ting. Om rollpersonerna misslyckas spetsas de på spikarna och krossas sedan mellan väggarna.
Taket rasar: Ett muller hörs, grus och småsten börjar falla från taket som dessutom spricker upp med oroväckande hastighet. En rollperson kan chansa på att springa igenom rummet eller tillbaka. Oavsett vad denne väljer så krävs ett slag mot SMI x 5% eller Hoppa för att hinna. Annars får rollpersonen sten och bjälkar över sig och får samtidigt 1T6 i skada (3T6 i skada om denne inte ens försökte akta sig utan stod kvar i rummet). Rustningar hjälper inte.

ONDSKAN VAKNAR

Det är höst i landet. Trädens löv har gulnat och Gräset i dalgången krusas i vinden som vinterns härold blåser allt kallare för var dag som går. Ni har vandrat samman sedan Trollkarlsbro, där ni först sågs på Silverne Tuppen. Legenden förde er dit, profetian om borgen och dess skatter som av någon ödets sällsamma nyck nådde era öron på var sitt håll i världen. Så ni började vandra, först ensamma, sedan samman.

På eftermiddagen bestiger ni en brant som nästan aldrig tycks ta slut, men så äntligen öppnar sig en vy över dalgången och ni får syn på en by långt där nere. Bland skogsdungar och snår ligger den och trycker som ett skrämt djur, ty på en bergstopp i fjärran ser ni silhuetten av ett fäste svart som natten, vars tinnar och torn reser sig mot den mulnande himlen likt en jägare på väg att utdela nådastöten, men liksom hejdat sig i hugget för att njuta av bytets dödskamp. Drakborgen!

Ni har hört legenderna om de sagolika guldskatterna inne i Drakborgen – men också om de monster och fällor som vaktar rikedomarna, och om de hjältar som gick in men aldrig återvände. Ni är hjältar, och ni har beslutat er för att trotsa farorna.

Inledning

Detta äventyr låter rollpersonerna spela Drakborgen med Drakar och Demoners regler. Äventyret tar sin början i byn Törnesnår, men leder dem så småningom på farliga vägar till Drakborgens portar, och vidare in i dess mörka hallar.

Tanken med äventyrets inledning är inte att bjuda rollpersonerna några oöverstigliga utmaningar, istället ge dem möjlighet att bekanta sig med sagorna om fästet, och kanske finna allierade? Det viktigaste syftet är att skapa en stämningsfull inledning till det riktiga äventyret, som börjar inuti borgen.

Solens gång

Nedan finns en tänkt tidslinje om hur långt rollpersonerna kan ha hunnit vart dygn, men den är bara ett förslag och en hjälp för spelledaren att strukturera rollpersonernas färd mot den fasansfulle T'siramans forna boning.

Tid	Tänkbara händelser
Dag 1	Rollpersonerna når Törnesnår
Natt 1	Sover på Draken
Morgon 2	Bud om orchernas attack
Dag 2	Gråklippa och/eller Brunkåpornas kloster
Natt 2	Klippan nedom Drakborgen
Dag 3	Drakborgens portar
Dag 1	Rollpersonerna når Törnesnår

Törnesnår

I byn Törnesnår, belägen ungefär fem dagsmarscher från staden Trollkarlsbro, bor getbönder och en och annan hantverkare. Det vilar något skrämt över byborna, som möter resande med misstänkta blickar och allvarsamma ord.

Värdshuset Draken

Byns värdshus har två våningar och är uppfört i fläckad sten. Från en utskjutande bjälke ovanför dörren hänger en snidad drake från två rep och gungar en aning i vinden. Innanför dörren finns en liten hall med en vapenstuga. En kort trappa leder ner i skänkrummet som inretts med sex bord och har plats för någonstans mellan trettio och fyrtio gäster. Ett kök finns också på nedervåningen. Den låga övervåningen utgörs av en stor sovsal, ett förråd och ett par avträden, vars hål vetter ut mot baksidan av huset.

Värdinnan, som lystrar till namnet Sirja, serverar öl och soppa, berättar att sovsalen är städad och uppbäddad, och att de bör uppehålla sig i skänkrummet ikväll, skulle de vara hugna att höra Klokfruns sagor.

När solen gått ned så kommer Klokfrun äntligen till värdshuset, och med henne berättelser och sagor från fordom. Byborna har hört dem mången gång, men kurar ändå ihop sig runt elden och ölstopen för att höra henne berätta.

”För länge, länge sedan, i De Mörka Tidsåldrarna, härskade T’siraman Trollkarlen. Hans välde sträckte sig långt bortom den här dalen, långt bortom byarna Törnesnår och Gråklippa, ända till havet i väster och utmarkerna i öster. Ingen vet var han kom ifrån, i vissa sagor berättas det att han föddes ur ett drakägg, andra – än mörkare sägner – viskar om honom som självaste djävulens son. Hans makt var enorm! Med svärd och stav styrde han över allt levande och allt dött därtill. Han var ingen god man, ja gudarna vet om han ens var mänsklig? Han utplundrade landet; omätliga var de rikedomar hans fogdar lät forsla upp till Drakborgen, hjärtat i T’siramans välde. Drakborgen ja, äldre än trollkarlen själv, men under De Mörka Tidsåldrarna växte den, som om den frodades av det blod som spilldes på dess svarta murar, som om den andades den sorg och fasa som den unkna luften bakom dess portar blev allt tyngre av för vart årtionde som gick under Trollkarlens välde. Dess torn spirade likt svarta rosor i den mull under vilken T’siramans fiender vilade. Det sägs att det slöts pakter där inne i mörkret, oheliga förbund som än i dag upprätthålls, trots att De Mörka Tidsåldrarna sedan länge är svunna.

Legenderna berättar om de sagolika guldskatter som ska finnas inne i de mörka salarna, men borgen ruvar på dem som vore de hennes söner och döttrar. Det har hänt några gånger under min livstid att äventyrare begett sig uppför berget, men slika dårar kommer aldrig åter. Trollkarlen lämnade djävulska fällor efter sig och en armé av namnlösa varelser vars enda syfte med sin hädiska existens är att vaka över T’siramans arvedelar. Bakom den svarta stenen väntar inget annat än er död.

Om jag kunde skulle jag be er vända åter där ni kom ifrån, men vem lyssnar på en gammal käring i dessa dagar? Dock – en bit bröd och ett stop öl vill jag be er om, som tack för min dystra berättelse.”

Under natten härjas rollpersonerna av drömmar om vad som komma skall. De vrider och vänder sig bland svettiga lakan och filtar, och mer än en gång vaknar de av att någon i ressällskapet skriker rakt ut i sömnen.

Onda tidender om morgonen

När solen äntligen jagat natten väck bereds rollpersonerna en morgonvard i skänkstugan. Under målet, som består av bröd och getost, störs de av upprörda röster och rop från byns allmänning.

En ung man står på knä och dricker ymnigt ur en liten flaska någon räckt honom. Mellan klunkarna kommer så hans hemska berättelse: Han är från Gråklippa, byn längre uppåt dalen. Under natten anfölls byn av orcher. Männen och kvinnorna gjorde motstånd, men orcherna blev dem övermäktiga, särskilt då svartfolken hade ett bergstroll i följe. Var orcherna kom ifrån vet han inte, kanske norrifrån andra änden dalgången, men han fruktar det värsta, att de återupptagit vistelse i den fruktade Drakborgen. Mannen tror att de kommer att slå till igen inom kort, kanske mot Brunkåpornas kloster, kanske mot Törnesnår.

Gråklippa

Röken stiger från resterna av byn, och den stickande doften av brand och förödelse når rollpersonerna en bra stund innan de når fram till de sotiga resterna av vad som en gång var en fattig men stolt by. Några överlevare har sökt sig tillbaka till ruinerna och försöker förgäves rädda något ur askan. Ett par av dem har bundit en sårad svartalv mellan sig, som förgäves försöker undkomma de bleka solstrålarna. Det är osämja om vad man ska göra av svartalven, och vissa förstår inte varför man inte redan slagit ihjäl den. Rollpersonerna kan ingripa här, till exempel genom att förhöra svartalven (vilket dock kräver ett stort mått av teckenspråk, då den endast utstöter läten på svartfolkens tungomål), eller köpa den och ta den med som vägvisare då de kanske anar att den sett Drakborgens inre.

Överlevarna kan upplysa rollpersonerna om att det finns två vägar härifrån som leder till det fasansfulla fästet: en kortare genom dalen, och en lite mindre och något längre stig, som tar vägen förbi Brunkåpornas kloster. Flera vädjar om att rollpersonerna ska tala vid Brunkåporna och höra om de kan sända helare eller annan hjälp till Gråklippa i denna svåra stund, eller åtminstone nämna dem i sina böner? Orchernas många och tunga spår leder emellertid bort längs den större vägen, mot den del av dalen där stigen finns mot klippan som leder upp till Drakborgen.

Oavsett vilken väg rollpersonerna väljer kommer de inte att kunna utforska Drakborgen idag. Ingen mänsklig varelse överlever natten där inne, och de gör bäst i att försöka forcera dess portar när solens första strålar når dalen.

Brunkåpornas kloster

En stenig stig tar rollpersonerna upp mot en bastant byggnad av sten och trä, skulle de välja den vägen. Ekporten ser stadig ut, och rollpersonerna misstänker av valvets storlek och konstruktion att den också skyddas av någon form av fällgaller som kan sänkas ned om det skulle behövas. Spejare i bruna kåpor får troligtvis syn på rollpersonerna innan de får syn på dem (munkarna har Finna dolda ting 55%, men utkikstornen ger en modifikation på ytterligare +25%).

Brunkåporna förhör sig om rollpersonernas ärenden vid klostret, och kan släppa in dem om de lämnar sina vapen utanför klostrets murar. De ges enkel mat och får kallt vatten att dricka, men munkarna tycks ogina till annan hjälp än kloka ord och välsignelser utan verkan.

Aelfric Brunkåpa

Rollpersonerna iakttas på avstånd av en munk, som utöver sin bruna kåpa är klädd i enkla hosor och sandaler. Ansiktet pryds av ett tjockt skägg och han tycks uppenbart intresserad av besökarna. Om rollpersonerna inte talar med honom nu kommer han att följa efter dem på avstånd efter det att de lämnat klostret.

Mannens namn är Aelfric Brunkåpa, och är annorlunda i sinnet än de flesta av sina bröder. Han är inte den sortens man som gömmer sig bakom väggar av sten när folket ber om hjälp och han är inte någon som i lönn tvivlar på gudarnas förmåga att beskydda honom i hans kamp mot ondskan. När han får höra om svartfolkens attack på byn i dalen vill han förhindra att det händer igen, och det enda sättet kan vara att följa orchernas spår och se till att de nedgörs eller bortjagas. Aelfric är vänsterhänt, ty i den handen håller han en spikklubba. I den högra handen bär han en stav, som han ibland för att överraska använder som vapen.

Aelfric har följande grundegenskaper och färdigheter:

STY	8	KP	15
FYS	15	SB	-
STO	15		
INT	16		
PSY	16		
SMI	14		
KAR	16		

Vapen	Anf	Par	Skada
Stridsklubba	80%	80%	1T8
Stav	50%	50%	1T6

Skydd: 1 poäng tjockt tyg
Färdigheter: Botanik 50%, Första hjälpen 80%, Historia 50%, Hoppa 80%, Lyssna 80%, Läsa och skriva 50%, Simma 50%, Upptäcka fara 80%, Zoologi 50%. Aelfric kan vidare förstå ett antal Främmande språk, till 50%.

Klippan under borgen

På eftermiddagen, eller aftonen (beroende på om rollpersonerna tagit vägen via Brunkåpornas kloster) når sällskapet klippan under borgen. Orchernas spår leder tydligt uppför en stig som klättrar längs bergssidan på ett grovt och oberäkneligt sätt. Vid det här laget bör man veta att natten inte är någon tid för att dväljas kring borgen. Rast, vila och sömn är således det bästa, och att stiga upp några timmar innan soluppgången för att bestiga berget under hundvakten.

Lätena rollpersonerna hör under natten är obeskrivliga. Omänskliga skrin skär genom mörkret, förnuftsstridiga dofter och syner drabbar både vakande och drömmande. Efter midnatt bryter ett oväder ut, där blixtar i blått, grönt, guld och rött klyver himlen, och ett frätande surt regn gör alla tältlösa våta och kalla intill märgen. Alla som vistas vid klippan under borgen måste någon gång under natten slå ett slag för PSY mot 10 på motståndstabellen, eller tvingas slå på skräcktabellen. Fler än en rollperson lär springa skrikande ut i mörkret, bort från Drakborgen, för att inte ses igen förrän framåt morgontimmarna till, då hålögda, bleka och darrande.

Mot trollkarlens fäste

”Stigen slingar sig uppför den svarta klippan som vrider sig i onaturliga former, ett groteskt torn av sten som klättrar allt högre. Stenen är hal och nattkylan sänder ilningar längs era ryggar. Då och då hörs nattfåglarnas skrik. Drakborgens svarta murar försvinner utom synhåll för att dyka upp igen lika plötsligt i det kalla månskenet, allt större och mer hotande ju längre upp längs klippan ni kommer.”

Bakhållet

Plötsligt viner en pil förbi huvudet på en av rollpersonerna. Gutturala skrik hörs när tre svartalver och två orcher kastar sig fram ur ett bakhåll, understödda av två bågskyttar som fattat posto bakom ett stenblock. Svartfolken har lämnat dessa sju styggelser som vakter, för att själva kunna färdas ostört in i den gamla borgen som de nu gjort till sin bas.

Fiende	KP	Vapen	Att	Par	Skada	BV	Skydd
Enögd orch	11	Kort Båge	45%	-	1T6+1	-	2 poängs läder
Sadistisk orch	12	Kort Båge	55%	-	1T6+1	-	-
Galen orch	10	Kroksabel Medelstor sköld	50% -	45% 35%	1T8+2	15	1 poängs tjockt tyg. Absorb-ering 12
Skabbig orch	13	Träklubba	50%	25%	1T6	7	-
Vild svartalv	6	Kortsvärd	35%	25%	1T6+1	15	-
Skränig svartalv	7	2 Klor	45%	-	1T6	-	-
Livrädd svartalv	5	2 Klor	40%	-	1T6	-	-

Porten till ondskans salar

"Till sist når ni toppen av klippan, stigen vrider sig två varv runt stenen och planar ut på en platå, fri från växtlighet. Här och var ligger benknotor, och en grinande tom skalle hälsar er från skaftet på en torr påle, fastkilad i en spricka kanske till varning."

Här finns tydliga spår av ett större orcherband, som nyligen måste ha slagit läger här. En av de försvunna byborna från Gråklippa kan också återfinnas här, död och skändad. Om någon lyckas med Finna dolda ting kring kroppen så kan denne dra ett söknings-kort.

Från platån löper en smal stenbro över en till synes bottenlös klyfta. Den fäster i borgens svarta mur, möter en port ovan vilken en ögonprydd sköld sitter. Dess vakande blick tycks fäst på rollpersonerna. Läs följande:

"Så nu står ni här, i det blodröda gryningsljuset nedanför Drakborgens skräckinjagande fasad, redo att gå in. Ni vet att före solnedgången måste ni vara ute igen, för ingen mänsklig varelse kan överleva natten därinne. Och ni vet också att den här dagen kanske blir den sista i era liv."

"Du drar i järnringen på den tunga porten, och förvånansvärt lätt svänger den upp. Ni höjer era facklor och skådar in i det ruvande mörker där få satt sin fot på ett årtusende och det är som om själva borgen håller andan, som om den vet och har väntat på er..."

– Ur "Drakborgen"

”Ni träder in i en jättelik sal som måste ta upp kanske hela våningen, det är svårt för att inte säga omöjligt att se slutet på den i mörkret. Grå, ofantliga pelare stävar upp mot taket beläget långt ovanför. Gobelänger pryder väggarna, stora tunga bonader som var och en bär det enda ögat i silver mot blå bakgrund. Allt är täckt av damm och spindelväv, det är tydligt att ni är de första att träda in i hallen på mycket länge.”

I hallens hörn finns trapphus som vart och ett tillåter rollpersonerna att ta sig upp mot Drakborgens övre våningsplan.

I Drakborgens våld

Här fortsätter äventyret, som ett parti Drakborgen, men där man även fortsättningsvis använder sig av Drakar och Demoners regelverk. Kommer spelarna någonsin att se solen igen, eller ska de slukas av Drakborgens mörker? Den som lever får se, men de gör bäst i att vända ut innan natten kommer…

…för ingen mänsklig varelse kan överleva natten därinne.

Appendix A

Nedan listas Drakborgens hjältar från bäst till sämst i de fyra olika Hjälte-egenskaperna.

Styrka

Charak-Hai, vargdödaren	8
Sigeir Skarpyxe	7
Thargrim den mörke	7
Yushugom Bogd-Uul	6
Riddar Rohan	6
Aelfric Brunkåpa	4
Iril Fëaneline	4
Yubara Tori-Jima	4
Bardhor Bågman	3
Durim Dolkspänne	3
Dzála Náryn av Zimendell	2
Mrishnahk Magikern	1

Vighet

Yubara Tori-Jima	10
Durim Dolkspänne	9
Bardhor Bågman	8
Iril Fëaneline	8
Aelfric Brunkåpa	7
Yushugom Bogd-Uul	6
Dzála Náryn av Zimendell	6
Sigeir Skarpyxe	5
Charak-Hai, vargdödaren	5
Thargrim den mörke	4
Riddar Rohan	4
Mrishnahk Magikern	4

Rustning

Riddar Rohan	9
Thargrim den mörke	8
Sigeir Skarpyxe	6
Yushugom Bogd-Uul	6
Charak-Hai, vargdödaren	6
Bardhor Bågman	5
Iril Fëaneline	5
Durim Dolkspänne	4
Aelfric Brunkåpa	4
Yubara Tori-Jima	4
Dzála Náryn av Zimendell	3
Mrishnahk Magikern	3

Tur

Aelfric Brunkåpa	8
Dzála Náryn av Zimendell	8
Durim Dolkspänne	7
Bardhor Bågman	7
Iril Fëaneline	6
Mrishnahk Magikern	6
Yushugom Bogd-Uul	5
Thargrim den mörke	5
Sigeir Skarpyxe	5
Yubara Tori-Jima	5
Charak-Hai, vargdödaren	4
Riddar Rohan	4

Kroppspoäng

Yushugom Bogd-Uul	19
Riddar Rohan	17
Charak-Hai, vargdödaren	16
Sigeir Skarpyxe	16
Aelfric Brunkåpa	15
Mrishnahk Magikern	14
Thargrim den mörke	13
Iril Fëaneline	12
Bardhor Bågman	11
Durim Dolkspänne	10
Yubara Tori-Jima	10
Dzála Náryn av Zimendell	6

Index

Din hjälte

GRUNDEGENSKAPER ____ I
Konvertering ____ *I*
FÄRDIGHETER ____ I
Bärsärkagång ____ *I*
YRKEN ____ II
Kamibushi ____ *II*
Drakborgens hjältar ____ *III*
VAPEN OCH SKÖLDAR ____ III
Blåsrör ____ *III*
Stav ____ *IV*
Shuriken ____ *IV*
RUSTNINGAR ____ IV
ANDRA FÖREMÅL ____ V
Amulett ____ *V*
Dryck ____ *V*
Fackla ____ *V*
Giftpulver ____ *V*
Helande salva ____ *V*
Helande örter ____ *VI*
Ljusklot ____ *VI*
Magisk ring ____ *VI*
Skattkammarkort ____ *VI*
Trolldomsbok ____ *VI*
FORMLER OCH BESVÄRJELSER ____ VI
Passera genom väggar ____ *VII*
Psykisk makt ____ *VII*
Stanna tiden ____ *VII*
SAGOVARELSER ____ VII
Bergstroll ____ *VII*
Drake ____ *VII*
Förföljande skugga ____ *VII*
Gaddkrälare ____ *VII*
Giftormar ____ *VII*
Gzin-shaugh-gzin ____ *VII*
Jättespindel ____ *VIII*
Likätare ____ *VIII*
Oracaz ____ *VIII*
Orch ____ *VIII*
Rash-kharg ____ *VIII*
Råttor ____ *IX*
Skelett ____ *IX*
Skorpion ____ *IX*
Svartalv ____ *IX*
Tusenfoting ____ *IX*
Vampyrfladdermöss ____ *IX*
INUTI DRAKBORGEN ____ IX
Bottenlös brunn ____ *IX*
Mörkerrum ____ *IX*
Skattkammaren ____ *IX*
Fällor ____ *X*

Ondskan vaknar

INLEDNING ____ XI
Solens gång ____ *XI*
TÖRNESNÅR ____ XII
Värdshuset Draken ____ *XII*
Onda tidender om morgonen ____ *XIII*
GRÅKLIPPA ____ XIII
BRUNKÅPORNAS KLOSTER ____ XIII
Aelfric Brunkåpa ____ *XIII*
KLIPPAN UNDER BORGEN ____ XIV
MOT TROLLKARLENS FÄSTE ____ XIV
Bakhållet ____ *XIV*
Porten till ondskans salar ____ *XV*
I DRAKBORGENS VÅLD ____ XVI