

DUNDER & DRAKAR

Ärans och hjältarnas spel på ärans och hjältarnas språk

Kommande produkter

Spelregler

Dunder&Drakar Basregler

Det kompletta rollspelet för heroiska rollfigurer (grad 1-10). Bygg din rollfigur från tio olika raser och femton olika klasser (med fungerande multiklassning).

Dunder&Drakar Expertregler

Påbyggnad för legendariska rollfigurer (grad 11-20). Välj en legendväg som ger din rollfigur nya förmågor och talanger.

Innehåller även tips till spelledaren hur man skapar legendariska äventyr.

Dunder&Drakar Mästarregler

Påbyggnad för episka rollfigurer (grad 21-30). Välj ett episkt öde och forma spelvärldens framtid.

Innehåller även tips till spelledaren hur man skapar episka äventyr och kampanjer.



Snälla, ta mig härifrån

Äventyr

Som drömmar vävas av

*Ett äventyr för 1:a graden
av Mikael Börjesson.*

Ni vaknar upp på ett namnlöst världshus i en namnlös stad. Fast den borde inte vara namnlös. Visst borde ni veta vad den heter? Den verkar så bekant på något vis. Förutom att det springer runt en massa oknytt och ställer till oreda.

Fast stadens namn kan vänta. Nu gäller det att rensa upp den... som ni alltid gör...

Tsamnor Koths glömda valv

*Ett äventyr för 1:a graden
av Michael Mearls.*

Välkommen till ett land av ändlösa äventyr, där vasst stål, starka nerver eller en magisk formel är allt som behövs för att förvandla en enkel bonde till en legendarisk hjälte. Denna modul är skriven i andan av rollspelarens guldålder, då förundran, upphetsning och oförfalskat nöje alltid väntade runt nästa hörn. Den presenterar en tre-nivåers labyrint som tar nybörjarfigurer hela vägen upp till 3:e graden. List, mod och en gnuttur är allt som skiljer mellan seger och förtvivlan. Även om modulen fokuserar på kamp, är den allt annat än en planlös serie av strider. Smarta spelare kommer att hitta situationer som belönar uppfinningsrikedom, planering och god taktik. De som tanklöst rusar fram, kommer snart att behöva skapa sig nya rollfigurer.



Vintervila i Veum

*Ett äventyr för 1:a graden
av Mikael Börjesson
(från GothCon XXXVI).*

Snön faller sakta utanför, men folket i Vårdala har svårt att njuta av den. Vinterhostan har slagit till hårt i år och byns förråd av skogsväna är uttömda. Det finns ju inget mer av växten att finna nu heller, när snötäcket lagt sig tjockt på marken. Utan det te som man brygger på örten, kommer många att duka under av den svåra sjukan.

Om inte...

Det sägs att runt Skogsfruns tjärn växer skogsväna och andra örter i överflöd mitt i vintern. Men vem eller vilka skulle ha mod och styrka nog att ta sig genom vinterskogen? Alla vet ju att vättarna springer omkring där. Och kanske värre saker än så. Finns det verkligen några modiga hjältar här omkring?

Stormens öga

*Ett äventyr för 2:a graden
av Mikael Börjesson
(från GothCon XXXIII)*

Det sägs att alla äventyr börjar på ett världshus – och några lämnar det aldrig. Det här är ett sådant. Innan natten är över kommer vissa kanske att önska att de hade lämnat världshuset i tid.

I dimma död

*Ett äventyr för 7:e graden
av Mikael Börjesson
(från GothCon XXXV).*

Att fira Belmas i Meytura var sannerligen Zarindas bästa förslag på länge, tänkte Thalia. Den här natten är verkligen förtrollad och när dimmorna svepte in staden, kändes det faktiskt som om man förflyttades till en annan värld. En vildare och farligare värld där mystiska ljus dansade runt om staden.

Och alla på festen tycks ha blivit vildare också. Till och med prästen Olgar har släppt loss och dansar runt. Calidor flörtar med damerna som tycks väldigt roande av hans svans. Alven Jonda och dvärgen Altos verkar vara bästa vänner där de virvlar runt på dansgolvet och till och med den lille gnomen Edgar verkade ha glömt sina vanliga rackartyg när jag såg honom senast. När det nu var.

Tusan också, han verkar ha försvunnit. Var är Edgar? Vad har den lille rackaren hittat på nu?

I de blindas rike

*Ett äventyr för 9:e graden
av Mikael Börjesson
(från GothCon XXXIV)*

Det här var det obevekligaste mörker han någonsin skådat. Det lilla ljus de fört med sig föreföll kraftlöst och futtigt och ur



stånd att jaga bort dunklet. Gnomen hade ju varnat dem. Gruppen vilade en stund nu, men inte länge. Snart måste de agera, annars var allt förlorat. De blinda kommer inte att vänta länge till – de kräver sitt blodoffer.

"Världen måste renas under vintern, eljest få vi endast en besk vår, en förtorkad sommar och en tom skörd.

Rensa luften, rena himlen, tvaga vinden! Slit sten från sten, hud från arm, muskel från ben, och tvaga dem. Tvaga stenen, tvaga benen, tvaga sinnet. Tvaga själen, tvaga dem, tvaga dem!"

Så talade profeten Moloch till folket i staden och de gör sig redo för sitt ohyggliga offer. Kan rollfigurerna öppna deras ögon för det verkliga hotet? Vem är kung i de blindas rike?

Flammarions testamente

(Del 1 av En vintersaga)

Ett äventyr för 11:e graden

av Mikael Börjesson

(från GothCon XXVII)

Högt uppe bland fjällen ligger den idylliska Eldstaden. Dess metaller och smidesprodukter är kända vida omkring och dess vinodlingars produkter avnjuts vid matbord vida omkring. Där lär även finnas den berömda "sovande jungfrun", som bardernas visor förtäljer om.

Någonting verkar dock ha förändrats. Karavanerna har slutat komma ner från bergen. Har hösten till sist kommit till den evigt grönskande dalen? Vilken mörk kraft vill lägga Eldstaden i ruiner?

Av olika anledningar har ni färdats till Eldstaden och fått en chans att kämpa på ljusets sida mot mörker och kyla. Än är inte allt förlorat. Så länge det finns liv finns det hopp!

Döden bär vita slöjor

(Del 2 av En vintersaga)

Ett äventyr för 13:e graden

av Mikael Börjesson

(från GothCon XXVIII)

Minnen som är svåra att bära ensam har fört er samman på värdshuset i Långvila. Tysta stirrar ni ner i era bägare och sveps tillbaka till den dag för ett år sedan då ni kämpade för att rädda den sovande jungfrun och den vackra Eldstaden undan mörker och kyla. Ni har haft framgångar sedan dess, men Eldstadens öde plågar er fortfarande.

En välkänd näsa väcker er ur era grubberier och dess ägare för med sig en vädjan om hjälp. En gåtfull uppenbarelse i vita slöjor, döda gruvarbetare, ett mysterium och en chans att gottgöra sitt förflutna uppe i dessa berg. Vad mer kan man önska sig?

Långt senare skulle ni inse att det fanns mycket mer man kunde ha önskat sig. Men sådana önskingar hade inte kunnat ha någon inverkan på dessa kalla ogästvänliga berg där döden har många skepnader och väntar bakom varje krön... införd vita slöjor.

Det som göms i tö

(Del 3 av En vintersaga)

Ett äventyr för 15:e graden

av Mikael Börjesson

(från GothCon XXIV)

Ni har upplevt många svåra studer tillsammans.

Mörkret har fallit över världen. Rhidres arméer går inte längre att stoppa och frihetens fästen faller en efter en. Hur länge kan ni hålla stånd mot helvetets makter på det lilla värdshus ni förskansat er i? Ingen av er tror att ni kommer att få se solen att gå upp – om den nu någonsin vill visa sig igen.



I de blindas rike

Gothcon XXXIV

I dessa världens sista timmar dyker det upp en person med ett budskap. En osannolik budbärare med ett närmast obegripligt meddelande. Men det ger ändå ett visst hopp. Om ni bara kan ta er genom mörket... till det som göms i tö.

I denna avslutande del av äventyrstrilogin En vintersaga, knyts alla trådar samman och vi kanske till sist kan få se ett lyckligt slut.

eVerktyg

Förberedelserna inför spelandet kan förenklas av dessa elektroniska verktyg.

Figurtecknaren

Skapa en rollfigur och få den utskriven snyggt på papper.

Lagra rollfiguren och ta nya grader när spelledaren gett dig tillräckligt med EP.

Alla talanger är uträknade och klara på pappret, så att du inte behöver slösa tid med matematik vid spelbordet.

Fällgalleriet

Sök bland ett galleri av användbara fällor. Modifiera fällorna uppåt eller neråt i grad. Skapa helt egna fällor och dela dem med andra.

Monstervalvet

Modifiera existerande monster uppåt eller neråt i grad. Alla värden räknas automatiskt om för att stämma med reglerna.

Gör om ett normalt monster till en svärm, en hejduk, en hord, ett elitmonster eller ett solomonster.

Skapa helt egna monster och dela dem med andra.

Dundermakaren

Spelledarens verktyg för att skapa äventyr och kampanjer.

Rollfigurerna från Figurtecknaren, fällorna från Fällgalleriet och monstren från Monstervalvet kan sammanställas här till en spännande helhet.

Vi har fler projekt på gång för 2016, men alla förhandlingar är inte klara ännu, så vi kan tyvärr inte berätta om dem. Fast vi vill ju så gärna...



<http://www.drakar.nu>
dunder@drakar.nu



<https://www.facebook.com/DunderDrakar>
<https://twitter.com/dunderdrakar>