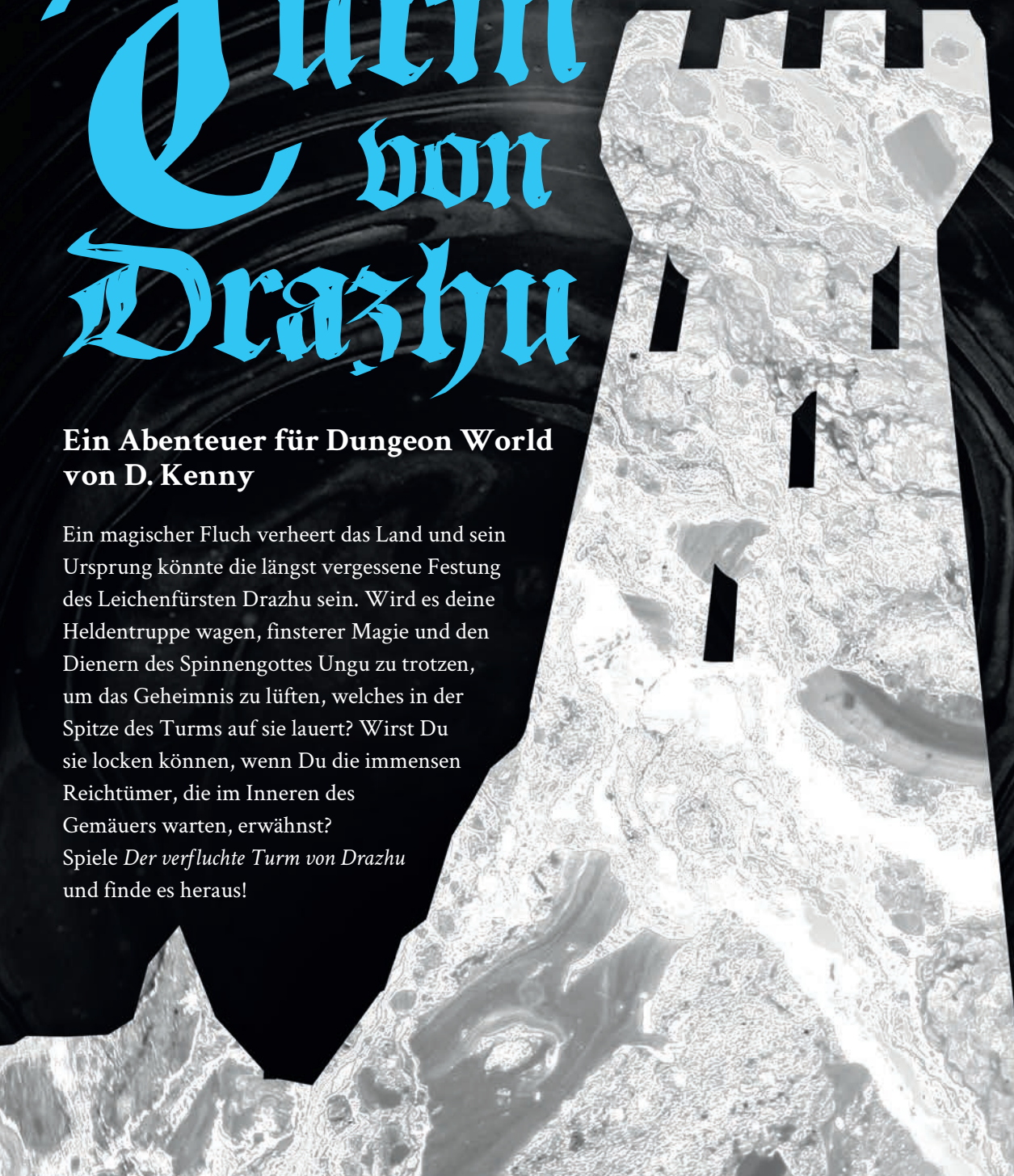


# Der verfluchte Turm von Drazhu

**Ein Abenteuer für Dungeon World  
von D. Kenny**

Ein magischer Fluch verheert das Land und sein Ursprung könnte die längst vergessene Festung des Leichenfürsten Drazhu sein. Wird es deine Heldentruppe wagen, finsterner Magie und den Dienern des Spinnengottes Ungu zu trotzen, um das Geheimnis zu lüften, welches in der Spitze des Turms auf sie lauert? Wirst Du sie locken können, wenn Du die immensen Reichtümer, die im Inneren des Gemäuers warten, erwähnst?  
Spiele *Der verfluchte Turm von Drazhu* und finde es heraus!



# Impressum

## Englische Ausgabe

**Magnum Galaxy Games**

**Text und Layout:** D. Kenny

This supplement relies upon rules and concepts published in *Dungeon World*, by Adam Koebel and Sage LaTorra. It is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 Unported license. All art is from the creative commons.

## Deutsche Ausgabe

**Projektleitung und Produktion:** System Matters Verlag, Jedamzik und Neugebauer GbR

**Redaktion:** Daniel Neugebauer

**Übersetzung:** Christian Braun

**Lektorat:** Tobias Kröger

**Korrektorat:** Stefan Droste

**Illustrationen:** [www.game-icons.net](http://www.game-icons.net) | Chewed Skull von Lorc | Elf helmet von Kier Heyl | Shadow grasp von Lorc | White Tower von Lorc | Book cover von Delapouite | Heavy arrow von Lorc.

**Layout:** Patrick Wittstock

Ein Abenteuer für *Dungeon World* (2018 CC BY SA), inspiriert von Jeremy Strandberg, Jason Lutes, Johnn Four und Jason Morningstar

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag, 2023.

*The Ruined Tower of Drazhu* erschien im Original unter der Creative Commons Attribution 3.0 Unported license.

System Matters Verlag für den Gratisrollenspieltag 2023.

System Matters Verlag | Jedamzik und Neugebauer GbR

Munckelstr. 23 | 45879 Gelsenkirchen

[www.system-matters.de](http://www.system-matters.de) [www.magnum-galaxy-games.itch.io](http://www.magnum-galaxy-games.itch.io)





# Hintergrund

Vor langer Zeit, bevor er zu einem finsternen Leichenfürst wurde, war Drazhu ein Held von großem Ansehen und seine Festung eine Bastion des Friedens und der Sicherheit in einem von Unruhen geplagten Land. All dies änderte sich an dem Tag, als die Diener von Ungu erschienen. In der großen Schlacht zwischen den Schattenelfen von Ungu und Drazhus Kriegern verlor der Held beinahe alles. Sein Ende wäre ihm sicher gewesen, wäre da nicht ein gewaltiges Zauberwerk gewesen, das sich in der Spitze des Turms ereignete.

Während seine Ritter im Sterben lagen, verbarrikadierte sich Drazhu mit seiner neuen Braut, der Zauberin Florimel, im obersten Raum des Turms. Die Schattenelfen, die auf die Tür einschlugen, hatten sich schon fast einen Weg hinein gebahnt, als eine Schockwelle unbändiger magischer Wut aus der Kammer schoss. Drazhus Feinde gefroren und zerbarsten an Ort und Stelle und das ganze Land im Umkreis von mehreren Kilometern erstarrte in klirrender Kälte. In den darauffolgenden Tagen versuchten Überlebende, den Turm zu betreten, fanden aber seine Wände und Türen magisch versiegelt vor.

Dies geschah vor annähernd hundert Jahren. Nur noch wenige erinnern sich an den Turm, er geriet in Vergessenheit und beherbergt nur noch Spinnweben und ruhelose Geister. Die magischen Mauern haben all die Zeit standgehalten, so dass nichts hinein oder hinaus gelangen konnte. In letzter Zeit häufen sich jedoch in den nahegelegenen Dörfern Gerüchte über seltsame Lichter und unheimliche Geräusche, die von den dunklen Ruinen ausgehen. Welche ruchlose Magie erwacht dort aus einem hundert Jahre währenden Schlaf? Welches Übel trachtet danach, auf die ahnungslose Welt losgelassen zu werden? Und welche Schätze warten auf die Wagemutigen, die kühn genug sind, den verfluchten Turm von Drazhu zu betreten?

## Fragen

- ❑ Wo befindet sich Drazhus ehemalige Festung? Beschreibe die imposante Umgebung.
- ❑ Wer hat dich hierhergeführt und was hat man dir über den Fluch erzählt, der auf diesem Ort lastet?
- ❑ Welche Zeichen deuten darauf hin, dass diese einst große Zitadelle vor langer Zeit Schauplatz einer entscheidenden Schlacht war?
- ❑ Welche großen Schätze sollen sich hinter dem schwarzen Tor von Drazhus Bergfried verbergen?
- ❑ Wann ist dir zum ersten Mal bewusst geworden, dass dich hier jemand oder etwas schon einmal besiegt hat?

# Das schwarze Tor

Vom Fuße des Bauwerks aus betrachtet scheint sich das Bauwerk endlos in den kristallklaren Himmel zu erstrecken. Zwei zyklopische, schwarze, mit kaltem Eisen beschlagene Türen liegen verschlossen vor dir. Wagst du es, die Schwelle zu Drazhus versiegeltem Turm zu überschreiten?

## Eindrücke

- ☞ Man nimmt das schwache Summen magischer Energie wahr.
- ☞ Zwischen dem Sockel des Turms und den Gebäuden der Stadt tut sich eine breite, tote Schneise auf.
- ☞ Rund um das Tor befinden sich verblasste Runen, die kaum noch zu erkennen sind.
- ☞ Bittere Kälte, die von den Steinen des Turms ausgeht.

## Erkenntnisse

- ☞ Die Runen auf der Schwelle schützen vor Eindringlingen – aber sie halten auch etwas eingeschlossen.
- ☞ Die Türen sind magisch versiegelt, es heißt, dass nur diejenigen eintreten dürfen, die ein Vertrauenspfand Drazhus besitzen.

## Spielzüge

Wenn du **die Runen auf der Tür eingehend betrachtest**, würfle +WE.

- \* Bei einer 10+ ist deine Sicht für einen Moment verschwommen, aber dann kannst du die Runen ohne Probleme lesen.
  - \* Bei 7-9 kannst du die Runen ebenfalls lesen, aber es fühlt sich an, als dringe die Kälte der Wände in deinen Körper und deinen Geist ein. Wenn du dich entscheidest, sie zu entziffern, erleidest du 1W6 Kälteschaden.
  - \* Bei einer 6- erhältst du einen EP und kauerst dich zitternd zusammen.
- Markiere die Beeinträchtigung *Wackelig* und solange du dich nicht wieder aufgewärmt hast, kannst du nur unter großen Schwierigkeiten handeln.

Wenn du **dich der Schwelle mit der Absicht näherst, sie zu überschreiten**, wird dein Kopf von geisterhaftem Geflüster erfüllt, welches dich über deine Absichten für den Meister des Turms ausfragt. Wenn du hartnäckig bleibst, würfle +CH.

- \* Bei einer 10+ erzählst du ihnen, was sie hören wollen: eine wahre Geschichte oder eine gekonnte Lüge deiner positiven Absichten gegenüber Drazhu.
- \* Bei 7-9 sind die Geister deiner Geschichte gegenüber misstrauisch und behalten dich im Auge.
- \* Bei einer 6- erhältst du einen EP und deine unaufrichtigen Absichten werden offenbart: Die Geister verlangen ein Friedensangebot, bevor du eintreten kannst. Es sollte besser etwas Überzeugendes sein.

# Der festsaal

Die schwarzen Türen öffnen sich und enthüllen, dass der einst prächtige Turm zu einem Grab geworden ist. Die Leichen stolzer Krieger liegen verstreut zwischen umgeworfenen Tischen und zertrümmertem Geschirr, ganz so, als wären sie während eines Banketts überfallen worden. Eine breite Steintreppe schmiegt sich an die Innenwand des Turms. Sie windet sich die Wände hinauf, bis sie sich in der wogenden magischen Dunkelheit verliert, die den oberen Turmbereich verdunkelt.

## Eindrücke

- ☞ Eine einst opulente Halle, die von Räubern geplündert und im Chaos versunken ist.
- ☞ Überall liegen verrostete Waffen und Rüstungen, angelaufene Schätze. Hat irgendetwas Nützliches überstanden?
- ☞ Eine beunruhigende Präsenz ist spürbar: Geisterhaftes Geflüster, das Echo mächtiger Gefühle aus längst vergangenen Zeiten.
- ☞ Frische Fackeln qualmen in den alten Wandleuchtern.

## Erkenntnisse

- ☞ Die Krieger verehrten Drazhu und verteidigten ihn bis zum Tode. Vielleicht werden ihre Geister mit jemandem sympathisieren, der beweisen kann, dass er ein Freund ist?
- ☞ Der Kampf gegen Ungu war bereits fast gewonnen, als die Spinnengottheit ihre Falle zuschnappen ließ. Die Soldaten hier waren ihr erstes Ziel.

## Spielzüge

Wenn du **den Leichnam eines von Drazhus Kriegeren berührst**, würfle +IN.

- \* Bei einer 10+ erfährst du durch eine Vision, die letzten Eindrücke eines der gefallenen Soldaten.
- \* Bei 7-9, ebenfalls und der Geist fleht dich um einen Gefallen an, damit seine Seele zur Ruhe kommt.
- \* Bei einer 6- erhältst du einen EP und solltest nun schleunigst handeln, um das Leiden dieses verärgerten Geistes zu lindern und nicht deine eigene Seele zu gefährden.

# Das Kriegszimmer und die Galerie

Über die Wendeltreppe gelangt die Gruppe in Drazhus Kriegszimmer. Rüstungen und dicke Wandteppiche liegen hier aufgeschlitzt und verteilt herum. In der Raummitte steht ein massiver schwarzer Tisch, der in zwei Hälften gespalten wurde. Spielsteine, die Drazhu und Ungus Armeen repräsentieren, liegen davor verstreut auf dem Boden. Unter ihnen befindet sich eine Handvoll roter Spielsteine mit schwarzen Sternen, dem Symbol der Purpurnen Bruderschaft Krandors. Auf der anderen Raumseite führt eine Reihe von Türen hinaus zur großen Galerie.

## Eindrücke

- ☛ Auf den Wandteppichen sind Schlachtszenen dargestellt, die von großen Siegen längst vergessener Kriege berichten.
- ☛ Frisches, dunkles Blut, sammelt sich auf der Treppe.
- ☛ Auf der Galerie stöhnt jemand vor Schmerzen und spricht in einer seltsamen Sprache.
- ☛ Wiederkehrende Visionen von einem lange zurückliegenden Kriegsrat spielen sich ab, der vom edlen Drazhu angeführt wird.
- ☛ Atem kondensiert, wird es noch kälter?
- ☛ Kampfgeräusche ertönen von oben. Sind es diejenigen, die dich hier einst besiegt haben (siehe auch letzte Frage von S. 4)?

## Erkenntnisse

- ☛ Drazhu war im Begriff, den Krieg zu gewinnen, bis Krandors Bruderschaft für Unzufriedenheit in der Bevölkerung sorgte. Woher kamen diese seltsamen Seher und wohin gingen sie?
- ☛ Die Sprache der Schattenelfen hat immer noch eine gewisse Verbindung zu der ihrer Vorfahren. Für Elfen mag die seltsame Sprache hinter der Tür unheimlich vertraut klingen.

## Entdeckungen

- ☛ Hinter der Galerie liegt ein verwundeter Schattenelf, der von seinen Kameraden zurückgelassen wurde. Wenn du ihm hilfst, wird er dir vielleicht seine Geheimnisse verraten. Vielleicht verrät er dich aber auch bei der ersten Gelegenheit, die er bekommt.

# Drazhus Mausoleum

Weiter oben im Turm tobt ein Kampf in diesem kalten, von Magie geschwärzten Raum. Eine kleine Gruppe von Schattenelfen kreuzt die Schwerter mit den wiederauferstandenen Kriegern aus Drazhus Gefolge. Und hinter Drazhus Todeswache lauert etwas noch Mächtigeres. Auf wessen Seite wirst du stehen?

## Eindrücke

- Ein großer, kreisrunder Raum, Wände aus schwarzem, vereistem Gestein. Die Decke ist ein magisch versiegeltes Portal.
- Grabnischen umgeben den Raum, in denen die gut erhaltenen Leichen von Drazhus besten Kriegern ruhen. In den Nischen glänzen juwelenbesetzte Ringe, feine Rüstungen und makelloser Stahl.
- Ein massiver Sarkophag, kunstvoll aus schwarzer Eiche geschnitzt, bildet das Herzstück des Raumes. Sein Deckel zeigt das Bild eines großen prächtigen Kriegers mit seinen Waffen und seiner Rüstung.
- Eine Inschrift in einer alten Sprache lautet: *„Hier liegt jener, der nie gestorben ist, jener der seine Heimat bis zum Tod und darüber hinaus verteidigt. Hier liegt jener, der nicht ruht, jener der für einen Frieden kämpft, den er vielleicht nie erfahren wird.“*

## Erkenntnisse

- Das in den Sarkophag geschnitzte Schwert ähnelt einer der sagenumwobenen Klingen des Lichts. Es ist das Werk der Hexenschmiede, von denen es heißt, dass ihre Fähigkeiten in der heutigen Zeit von niemanden auf der Welt übertroffen werden.
- Schwache Runen des Schutzes, des Schattens und der Nekromantie säumen den Deckel des Sarkophags.



## Spielzüge

Wenn du **versuchst**, einen der Schätze von einem toten Krieger zu **entfernen, ohne ihn zu stören**, würfle +GE.

\* Bei einer 10+ bekommst du ihn und der Tote rührt sich nicht.

\* Bei 7–9 bekommst du ihn oder du vermeidest es, den Leichnam zu stören (du wählst). Wenn du den Leichnam eines von Drazhus Kriegern störst, erhebt er sich als Todeswache.

Wenn du **versuchst**, den **Deckel des Sarkophags anzuheben**, wirst du von stechenden Schmerzen geplagt und du erleidest 1W6 Schaden (ignoriert Rüstung).

Wenn du **es weiter versuchst**, würfle +ST.

\* Bei einer 10+ erhältst du 1 Fortschritt. Wenn du 3 oder mehr Fortschritt hast, hebst du den Deckel des Sarkophags an.

\* Bei 7–9 ebenfalls, aber du erleidest 1W6 Schaden (ignoriert Rüstung). Wenn du den Deckel angehoben hast, erwacht Drazhus Schatten.

## Entdeckungen

☞ Die Vollmondklinge und Drazhus hexengeschmiedete Rüstung



# Die Phylakterionkammer

Der letzte Raum kann nur durch das versiegelte Portal erreicht werden. Öffnen lässt sich der Weg mit der Vollmondklinge, welche dem Sarkophag entnommen werden kann. Einst Drazhus Privatgemach, beherbergt dieser Raum nun sein grauenhaft pulsierendes Phylakterion. Es ist die Quelle der magischen Kälte dieses Ortes und das finstere Geheimnis, das der Turm seit einem Jahrhundert zu schützen und einzudämmen versucht.

## Eindrücke

- ❑ Fahles Licht befleckt und verzerrt alles. Die Zeit ist hier unbeständig.
- ❑ Verdorrte Leichen, ringförmig aufgetürmt, reichen bis zu den skelettierten Überresten von Drazhus Braut.
- ❑ Ihr Trauring pulsiert mit unheimlicher Macht. Könnte dies die Quelle des Bösen sein?
- ❑ Magische und weltliche Schätze liegen verlockend im Raum verstreut umher.

## Erkenntnisse

- ❑ Das Phylakterion eines Leichenfürsten ist ein Objekt großer Macht und großer Bosheit. Es heißt, dass es nur durch die Transmutation mächtiger Emotionen erschaffen werden kann.
- ❑ Die Mittel, mit denen man ein solches Objekt zerstören kann, sind in der Tat selten und nur wenigen Eingeweihten bekannt.
- ❑ Aber wer hat etwas von Zerstörung gesagt? Dies könnte genau das Werkzeug sein, das du benötigst.

## Spielzüge

**Wenn du versuchst, dich Drazhus Braut zu nähern**, verrate, welche große Liebe zerstört wird, wenn du nicht in den Besitz ihres Rings kommst, und würfle +WE.

\* Bei einer 10+ akzeptiert seine Braut deine edle Absicht und erlaubt dir, dich ihr zu nähern.

\* Bei 7–9 wirst du von der Qual, welche die Braut aufgrund ihres verlorenen Geliebten erdulden muss, überwältigt. Du darfst erst wieder handeln, wenn du durch den Schmerz einer Verletzung oder durch die Hilfe deiner Freunde wieder zu Sinnen kommst.

\* Bei einer 6– erhältst du einen EP, bist wie oben benommen und erleidest dauerhaft –1, bis du etwas verzweifelt Rücksichtsloses, aufopferungsvoll Edles oder äußerst Wohltätiges tust.

## Entdeckungen

- ❑ Drazhus Phylakterion: Der Ring seiner Geliebten.
- ❑ Andere große und kleine Schätze, verdorben durch böse Magie?

# Gefahren

Im Inneren des Turms können viele Gefahren lauern. Dies ist nur der Anfang.

## Die Schattenelfen von Ungu (Verschwörer)

**Antrieb:** wachsen und die Mächtigen übernehmen

### Düstere Vorzeichen

- ☞ Die Ruhe der alten Ruine wurde gestört; jemand war vor kurzem hier.
- ☞ Eine verwundete Kreatur ruft um Hilfe und schlägt einen Handel vor. Ist es eine Falle?
- ☞ Die Abmachung wird gebrochen und die wahren Absichten der Schattenelfen enthüllt.
- ☞ Die Elfen ergreifen das Phylakterion und machen sich seine immense Macht für ihre bösen Zwecke zunutze.

**Drohendes Unheil:** Die Diener von Ungu erstrahlen wieder in ihrem alten, furchtbaren Glanz.

## Drazhus Phylakterion: Der Ring seiner Geliebten (Artefakt mit Bewusstsein)

**Antrieb:** einen würdigen Träger finden

### Düstere Vorzeichen

- ☞ Mit kalter, schleichender Magie werden Eindringlinge abgeschreckt.
- ☞ Visionen vom Niedergang eines längst verstorbenen Helden suchen Eindringlinge heim.
- ☞ Ein Möchtegern-Anwärter muss gegen einen mächtigen Wächter antreten.
- ☞ Ihre Entschlossenheit wird mit der Aufforderung, eine wahre Liebe zu offenbaren, getestet.

**Drohendes Unheil:** Der Ring weist den Anwärter zurück und Drazhus Bosheit bleibt ungehemmt.

### Einsätze

- ☞ Wer wird den Ring für sich beanspruchen und wie wird dessen große Macht von seinem neuen Träger genutzt werden?
- ☞ Wird die Gruppe rechtzeitig entkommen, um Drazhus böse Machenschaften zu stoppen?

# Bestiarium

## Drazhus Schatten

*Einzelgänger, Intelligent, Adlig, Furchterregend*

Die Vollmondklinge (höchster von 2W12+1 Schaden) *Durchdringung 2, Kurz, Brutal*

12 TP Rüstung 3

**Besonderheit:** Untot, Aura kalten Grauens

Drazhu band seinen Schatten an diesen Ort, um über das schreckliche Geheimnis jener Kammer in der Turmspitze wachen zu können. Dieser ist der Hüter der letzten verbliebenen Reste all seiner Güte und wird seine Aufgabe bis ans Ende der Zeit erfüllen.

*Instinkt:* Die Geheimnisse seines Meisters schützen

- ☞ Kämpfe mit übernatürlichem Geschick
- ☞ Pariere alle Angriffe, außer den schwersten
- ☞ Teleportiere dich durch Schatten hindurch
- ☞ Versammle die Totenwache um dich herum

## Drazhus Totenwache

*Gruppe, Intelligent, Organisiert*

Schwert oder Speer (höchster von 2W8 Schaden) *Durchdringung 1, Kurz oder Lang*

8 TP Rüstung 2

**Besonderheit:** Untot

Krieger unter Drazhus Kommando, die selbst im Tod noch immer loyal sind.

*Instinkt:* Die Feinde ihres Meisters töten

- ☞ Greife mit militärischer Präzision an
- ☞ Wehre alle Schläge außer den tödlichsten ab
- ☞ Gruppiere dich, um den Feind zurückzudrängen

*Namen von Totenwachen: Folgret, Sahde, Dismere, Laris, Shulak, Hafnyss, Morin, Greaif*



## Schattenelfenräuber

*Gruppe, Intelligent, Organisiert*  
Vergiftete Klinge (1W8+1 Schaden) *Kurz,*  
Handarmbrust (1W8 Schaden) *Nah*  
6 TP Rüstung 1

**Besonderheit:** Von Ungu gesegnet

Die Schattenelfen, die durch ihre Verehrung des Spinnengottes Ungu in Dunkelheit gehüllt sind, streben nach nichts anderem, als ihre Netze aus Täuschung und Verrat über die ganze Welt auszubreiten.

*Instinkt:* Etwas Gutes korrumpieren

- ☞ Betäube ihre Sinne mit Gift
- ☞ Verstricke mittels Illusionen
- ☞ Gleite in die Schatten

*Namen von Schattenelfen: Xin, Kutor, Harakas, Dirig, Langur, Kiron, Canik, Sylvis, Nakaf, Jirmok*



# Entdeckungen

Füge weitere Entdeckungen, Schätze usw. hinzu, wenn du es für richtig hältst. Im Verfluchten Turm wartet viel Beute auf dich!

## Drazhus Zauberbuch

*3 Anwendungen, 1 Gewicht*

Die Seiten von Drazhus Zauberbuch knistern vor Macht und arkane Symbole tanzen über die zerbröckelnden Seiten.

Wenn du **versuchst, aus Drazhus Zauberbuch zu lesen**, würfle +IN.

\* Bei einer 10+ darfst du einen Zauberspruch deiner Stufe oder niedriger wirken.

\* Bei 7-9 ebenfalls, aber du musst zusätzlich einen Effekt aus der folgenden Liste auswählen.

\* Bei einer 6- erhältst du einen EP, verbrauchst 1 Anwendung und die SL führt einen Spielzug aus.

☞ Um den Zauber zu entfesseln wird 1 Anwendung verbraucht.

☞ Du öffnest dich einer übernatürlichen Gefahr.

☞ Die Wirkung des Zaubers ist viel stärker oder schwächer als beabsichtigt.



## Schattensehne

*Wichtig, Brutal, 1 Gewicht*

Es heißt, dass dieser Bogen aus dem Kernholz der letzten Hexeneiche gefertigt wurde und vor übelriechender magischer Kraft nur so strotzt. Das Ziehen der unsichtbaren Sehne geschieht auf eigene Gefahr.

- Ein schwarzer Bogen ohne Sehne. Wenn der Bogenschütze den Bogen spannt, erscheint eine knisternde schwarze Sehne samt einem Pfeil aus blutroter Energie. Dieser Bogen benötigt keine Munition, da der Pfeil aus dem Blut des Bogenschützen erzeugt wird. Wenn du mit der Schattensehne schießt, verlierst du 1 TP und fügst deiner Waffe die Eigenschaften *Wichtig* und *Brutal* hinzu.



## Münze der Abend- und Morgendämmerung

*0 Gewicht*

Auf der einen Seite dieser Goldmünze ist eine strahlende Sonne abgebildet und auf der anderen Seite ein unheilvoller sichelförmiger Mond.

- Einmal am Tag kann der Träger diese Münze in die Luft werfen. Wirf eine Münze – bei Kopf füllt die Münze die unmittelbare Umgebung mit blendendem weißem Licht. Bei Zahl wird die unmittelbare Umgebung in pechschwarze Dunkelheit getaucht. Der Lichteffekt hält gerade so lange an, dass der Anwender eine entscheidende Aktion durchführen kann.

## Ein Symbol von Ungu

*1 Gewicht*

Ein schweres Silberschmuckstück in Form einer Spinne mit 16 ineinander verschlungenen Beinen.

- Pulsierend vor verdorbener Magie; welche Pforten mag es öffnen und welcher Fluch mag auf ihm liegen?

## Drazhus hexengeschmiedete Rüstung

*Getragen, Rüstung 3, 2 Gewicht*

- ☞ Wenn sie von einem Krieger mit reinem Herzen und großem Mut getragen wird, ist diese Rüstung leicht wie eine Feder (0 Gewicht). Wenn deine Motive selbstsüchtig sind, ist sie immer unpassend und *Schwerfällig*.

## Die Vollmondklinge

*Kurz, Durchdringend 2, 0 Gewicht*

- ☞ Sie ist leicht wie eine Feder
- ☞ Wenn du beim *Hauen & Stechen* eine 12+ würfelst, dann würfle für den Grundschaden zweimal und nimm das bessere Ergebnis.
- ☞ Sie flößt allen Kreaturen der Finsternis Angst ein.

## Drazhus Phylakterion: Der Ring seiner Geliebten

*Getragen, 1 Gewicht*

Als der tödlich verwundete Drazhu sah, wie seine Geliebte von Ungus Meuchelmördern erschlagen wurde, ließ er all seinen Schmerz und Hass in dieses Symbol ihrer Liebe fließen. So wurde der Leichenfürst geboren und die Diener von Ungu wurden besiegt.

- ☞ Wenn du es wagst, den Ring der Geliebten von Drazhu zu tragen, beschreibe eine schmerzhafteste Erinnerung an einen Verlust aus deiner Vergangenheit, beantworte alle Fragen des SL dazu und nimm 1 Macht.

- ☞ Wenn du **deinen Schmerz in den Ring kanalisierst**, würfle +Macht.

\* Bei einer 10+ wählst du zwei Optionen aus der folgenden Liste oder du gibst 1 Macht aus, um drei Optionen auszuwählen.

\* Bei 7-9 wählst du eine Option aus oder du gibst 1 Macht aus, um zwei Optionen auszuwählen.

- ☞ Der Effekt ist grausam und schockierend (Brutal und Furcht).

- ☞ Der Effekt hat eine größere Reichweite (Fern).

- ☞ Der Effekt wirkt auf mehrere Ziele gleichzeitig (Gebiet).

- ☞ Du kannst den Effekt mit ein wenig Mühe aufrechterhalten.

- ☞ Du wendest die Kraft mit größerer Präzision an.

\* Bei einer 6- erhältst du einen EP, verlierst 1 Macht und die SL führt einen Spielzug aus.

☐ Für gewöhnlich kann die Energie des Rings dazu verwendet werden, jemanden oder etwas, der oder das, schwächer ist als man selbst.

☐ Wenn du den Ring fütterst, indem du deinem Appetit auf Rache und Zerstörung frönst - ohne Rücksicht auf die Konsequenzen, erhältst du 1 Macht (maximal 3) und die SL führt einen harten Spielzug aus.

# Drazhus Fluch

Für weitere Abenteuer in Drazhus verfluchter Welt würfelt ihr 8W6 und ordnet sie abwechselnd den untenstehenden Fragen zu. Jede 1 wird erneut gewürfelt und die restlichen 2 Würfel werden beiseite gelegt.

## Was ist hier vor kurzem geschehen?

2. Eine große und blutige Revolte
3. Eine verheerende Seuche
4. Hungersnot durch eine schreckliche Dürre, Überschwemmung oder Fäulnis
5. Eine Prophezeiung von einem bevorstehenden Untergang oder einer bevorstehenden Erlösung
6. Die Entdeckung alter Ruinen, die mit unheimlicher Macht pulsieren

## Was ist hier nicht so, wie es zu sein scheint?

2. Der König tanzt an fremden Fäden
3. Der wirbelnde Nebel, er scheint lebendig
4. Du besitzt ein gefährliches, wertvolles Geheimnis
5. Seit deiner Ankunft hier gibst du vor, auf der Seite des Feindes zu stehen
6. Eine bösartige Macht hat einen alten Orden korrumpiert

## Wer oder was hat hier wirklich die Kontrolle?

2. Chaos und eine auf Rache sinnende Bevölkerung
3. Der Fluch, der kürzlich auf der Gruppe lastete
4. Dunkle Mächte im Purpurtempel von Krador
5. Der verdorbene Leichenfürst Drazhu
6. Ein großes Übel von jenseits dieser Welt

## Wonach sollte ich Ausschau halten?

2. Umherstreifende Banden von Goblinbanditen
3. Perdix-Soldaten, die das Kriegsrecht durchsetzen
4. Die wiederbelebten Körper der kürzlich Verstorbenen
5. Unnatürliche Bestien, durch Magie entsteht
6. Der Kult von Ungu, der danach jagt, was ihm gehört

## Was ist hier nützlich oder wertvoll für uns?

2. Ein Mob, der verzweifelt nach Führung sucht
3. Lossëhel, die legendäre Klinge
4. Ein unwahrscheinlicher Verbündeter, der den geheimen Weg kennt
5. Ein Gefallen, den dir die verstorbene Spinnenhexe Florimel schuldet
6. Der Orden des silbernen Stachels

## Was wird jetzt geschehen?

2. Die Naturgewalten drohen mit der Vernichtung
3. Eine Gruppe schwarzer Reiter will euch abfangen
4. Ein verräterisches Komplott nähert sich seiner Vollendung
5. Eine radikale Sekte bedroht den Status quo
6. Ein Ungeheuer von jenseits dieser Welt taucht aus den Tiefen unter der Hauptstadt auf

Wenn allen Fragen ein Würfel zugeordnet wurde, werden die beiden verbleibenden Würfel beiseitegelegt und die Ergebnisse werden verwendet, um die Welt zu beschreiben.

## Ausgangssituation

Stelle nun eine oder alle der nächsten Fragen:

- ❏ Wer von euch, wenn überhaupt, hat das Sagen?
- ❏ Wer von euch ist gebürtig aus diesem Land? Was ist aus eurer Heimat geworden?
- ❏ Wer von euch sind alte Freunde?
- ❏ Wer von euch ist eindeutig fehl am Platz in diesem Land? Was kennzeichnet euch als Außenseiter?
- ❏ Warum seid ihr an diesen Ort gekommen?

Zum Schluss werden die beiden verbleibenden Würfel zusammengezählt:

- ❏ Bei einer 10+ beginnt ihr das Spiel mit der Initiative - es gibt eine Gelegenheit, die ihr ergreifen könnt, Zeit, einen Plan zu schmieden, und/oder eine Schwachstelle, die ihr euch zu Nutze machen könnt.
- ❏ Bei 7-9 beginnt ihr das Spiel mit der Gefahr im Nacken, aber die Dinge sind noch nicht aus dem Ruder gelaufen - die Lage ist jedoch angespannt!
- ❏ Bei einer 6- sitzt ihr in der Klemme oder ihr seid auf der Flucht.

Der Spielleiter legt die Szene fest. *Was tut ihr?*



## **Bisher für Dungeon World erschienen:**

Dungeon World (2017)

Diener der Aschenkönigin (2017)

20 Dungeon Starter (2017)

Verhängnisvolle Weiten (2019)

Klassenpaket 1 (2019)

Klassenpaket 2 (2020)

10 Abenteuer-Almanache (2021)



**SYSTEM MATTERS**  
VERLAG

