

Die Legenden von Pharon

System

NORMALE PROBEN:

Würfle den Attributswert an Würfeln. Der höchste Würfel zählt.

Eine 6 zählt als Erfolg, mehrere 6-en sogar als großer Erfolg (mehr Schaden, ist schneller, etc.).

Ist der höchste Wurf eine 4-5 so hat man einen Teilerfolg erzielt (abgeschwächter Erfolg oder Komplikation), während der Ausgang einer 1-3 komplett in den Händen des GM liegt, dafür der Spieler aber zwei Karma erhält.

In PHARON würfelt immer nur der Spieler, der Spielleiter gibt den Schwierigkeitsgrad vor.

ERSCHWERNISSE/ERLEICHTERUNGEN:

Das Charakterkonzept, die Schwäche, Ausrüstung und Situationen können eine Probe verändern.

Leichte Proben geben ein bis zwei Bonuswürfel, während schwere Proben die Anzahl der Würfel um eins und sehr schwere um zwei verringern.

Ohne Würfel werden zwei Würfeln geworfen, aber der schlechtere zählt.

UNTERSTÜTZUNG:

Andere Charaktere können eine Aktion mit einer passenden Eigenschaft unterstützen und geben so einen Bonuswürfel. Komplikationen gelten dann aber auch für die Unterstützer.

Kampf

REIHENFOLGE:

Die Spieler können in beliebiger Reihenfolge agieren. Monster agieren nur durch Komplikationen oder wenn die Spieler nicht aktiv genug sind.

AKTIONEN:

Aktionen funktionieren im Kampf genau wie in anderen Situationen, werden aber oft auf **Nah- und Fernkampf** gewürfelt. Bei Komplikation verursachen die Gegner Schaden, nutzen Spezialfähigkeiten, usw..

SCHADEN, HEILUNG UND

TREFFERPUNKTE:

Monster und NSCs haben 1, 3, 5 oder 10 Trefferpunkte. Angriffe verursachen normalerweise einen Schaden, kann aber durch Stunts und Situation erhöht werden.

Verliert jemand alle Trefferpunkte, so ist er besiegt. Derjenige der den letzten Schlag gemacht hat, kann entscheiden was mit seinem Gegenüber passiert. Im Normalfall sind Monster Tod und Charaktere Bewusstlos. Bewusstlose Charaktere können im Kampf zwar geheilt werden, bleiben aber Kampfunfähig.

Nach dem Kampf regenerieren Helden ihre Trefferpunkte automatisch, sofern sie ein paar Minuten zum Verschnaufen haben.

Charaktererschaffung

Pharons Helden starten mit:

- ▶ Einem frei wählbaren Konzept.
- ▶ Einer beliebigen Schwäche.
- ▶ Die Attribute Charisma, Geschicklichkeit, Klugheit und Kraft starten mit eins und man kann vier weitere Punkte verteilen.
- ▶ Die Kampfwerte Nah- und Fernkampf auf je zwei Würfel und mit drei Trefferpunkten. Es kann ein Würfel zwischen Nah- und Fernkampf verschoben werden.
- ▶ Zwei Talente oder drei wenn man auf zwei Attributspunkte verzichtet.
- ▶ Zum Hintergrund passende Ausrüstung

Das **Konzept** und die **Schwäche** sind frei definierbar (alter Goldgräber, Schwerttänzer, Angst vor Höhen, wird Verfolgt). Diese erleichtern oder erschweren dazu passende Proben. Für Erschwernisse erhält man meist einen Glückspunkt zum Ausgleich.

Charisma hilft wenn es darum geht Leute zu überreden oder Zauber und Artefakte zu nutzen. **Geschicklichkeit** steht für Wendigkeit, Geschwindigkeit und Präzision.

Klugheit zeigt das Wissen, wie leicht man komplizierte Dinge versteht und einem etwas verstecktes Auffällt. **Kraft** spiegelt die Stärke, Zähigkeit und Ausdauer des Helden wieder.

Talente

HEROISCH

Begabt: Erhält einen Attributspunkt und eine Fertigkeit die wie das Konzept funktioniert aber spezialisierter ist (Kochen, Klettern,..).

Mystischer Athlet: Lläuft zweimal so schnell, springt doppelt so weit und überlebt jeden Fall.

Tierbegleiter: Wird von einem ungewöhnlich intelligenten und treuen Tiergefährten begleitet. Kann mit Lauten und Gesten kommunizieren und über ein mehrstündiges Ritual ein neues Tier binden, das Alte wird dabei entlassen.

KAMPF

Kampftraining: +1 auf Nah- oder Fernkampf, +1 Trefferpunkt.

Rüstungsexperte: +3 Trefferpunkte solange man eine schwere Rüstung oder ein Schild benutzt. Hilft nur bei physischen Angriffen.

Waffenexperte: Erhält zwei temporäre Glückswürfel und einen automatisch gelungenen Waffen-Stunt pro Kampf (Stabhochsprung, Gegner zu Fall bringen, Schild zerstören,..).

MAGIE

Arkane Magie: Kann Zauber aus Büchern wirken und Klugheit start Charisma für Magie verwenden. Startet mit drei Büchern.

Wunderwirker: Gebete können Wunder bewirken, solange sie zu den Wünschen der Gottheit passen. Die Schwere hängt von der Größe des Wunders und Frömmigkeit des Priesters ab.

Zaubertricks: Kann kleine Zaubertricks, wie handgroße Illusionen, Magie Entdecken und Elementarangriffe (zählt wie eine Waffe) wirken. Erfordert meist keine Probe.

Karma

Pharons Götter achten auf ihre Helden. Sollten diese vom Pech verfolgt sein oder durch heroischen Taten auffallen, so unterstützten sie diese mit göttlichem Glück.

Starten mit null Karma, erhalten jedoch:

- ▶ Zwei Karma pro fehlgeschlagener Probe, in der kein Karma eingesetzt wurde.
- ▶ Ein Karma für gutes Rollenspiel, gespielte Schwächen oder heroische Taten.

Anwendungen (jederzeit, so viele man will):

- ▶ Als Bonuswürfel.
- ▶ +1 / -1 Schaden für je zwei Karma.
- ▶ +1 auf einen Würfel für zwei Karma
- ▶ Für kleine Szenenänderungen

Zauber

Zauber bestehen aus purer Arkaner Macht, meist gebunden als Wörter und Symbole.

Bücher beinhalten permanente Zauber, können aber nur von Arkanen Magiern genutzt werden. Schriftrollen kann hingegen jeder nutzen, zerfallen aber sobald sie erfolgreich rezitiert wurden.

Die Zauber selbst besitzen keine festgelegten Regeln, denn ihr Kern ist pures Chaos und wird nur durch die Wörter und Gesten ein eine vage Form gepresst. Sie auszulösen ist dadurch eher eine Kunstform und die Zauber variieren von Anwendung zu Anwendung oft stark.

Nachfolgend sind ein paar der gebräuchlichsten Zauber. Weitere Sprüche können sehr leicht selbst erstellt oder aus anderen Systemen importiert werden.

W66 ZAUBER

Bezauberung	Schlaf
Dornenpeitsche	Schutz vor Bösem
Eismauer	Schweben
Fantastische Illusionen	Segnung
Feenlicht	Spinnweben
Feuerball	Sprachen verstehen
Flammenschwert	Stille
Furcht	Telepathie
Genesung	Tiersinn
Glitzerstaub	Tiersprache
Heldenmut	Unsichtbarer Diener
Identifizieren	Unsichtbarkeit
Klopfen	Untote erwecken
Magie bannen	Vergrößern
Magisches Geschoss	Verkleidung
Mondstrahl	Verwandlung
Nebelwolke	Wasseratmung
Portal verschließen	Wunden heilen



Die Legenden von Pharon

Ausrüstung

Ausrüstungskauf wird über normale Proben statt Geldsummen geregelt. Sollte man Schätze wie Goldbeutel finden, so erhalten diese Bonuswürfel (**Goldwürfel**) die für weitere Käufe aufgebraucht werden können. **Gute Ausrüstung** kann verschiedenste Vorteile geben, unter anderem Bonuswürfel oder Zusatzschaden.

Daumenregel : 1 Silber = 1€, 1 Gold = 100 Silber/€

TRÄNKE

Heiltränke: Heilt sämtliche Trefferpunkte.

Unsichtbarkeitstrank: Unsichtbar für eine Stunde oder bis der bezauberte laut bzw. schnell Agiert.

ARTEFAKTE

Drachenschild: Macht einen Immun gegen Feuer.

Flammenschwert: Gibt Licht und Wärme. Kann Sachen in Brand setzen.

Hexenstab: Kann die Zauber Stinkende Wolke und Furcht einmal am Tag wirken.

Totenbann: Waffe mit zwei Bonuswürfel gegen Untote.

Verstärkte Plattenrüstung: +2 Trefferpunkte

Wasserring: Kann unter Wasser Atmen und Schwimmen wie ein Fisch.

Monster

Monster mit **mehreren Attacken** können eine pro Spielerhandlung einsetzen. Sind nach den Aktionen der Spieler noch welche übrig, so können sie diese nach Belieben einsetzen.

Der **Wert in []** gibt die Trefferpunkte an oder wie viele Erfolge es braucht eine Falle zu entschärfen, **Kampfkraft (KK)** zeigt wie schwer Kampf- oder Entschärfungsaktionen sind. KK-1 erschwert Angriffe und Verteidigungen um eins, KK-2 wiederum um zwei.

HUMANOIDE

Elfische Bogenschützen [3]: schwer im Wald zu Entdecken

Goblin [1]: können sich zu Goblin-Mob's zusammenschließen die zwei Schaden verursachen und KK-1 haben.

Halblings Sheriff [3]: reitet auf Pony

Hobgoblin [3]

Kobold [1]: verwenden oft Gift (+1 Schaden bei einer großen Komplikation)

Mensch (Magier) [3]: Häufig im Besitz von Zauberbüchern, Schriftrollen und Artefakten.

Mensch (Wache) [3]

Ork [3, KK-1]

Troll [5, KK-1]: regeneriert 1 Schaden/Runde, Feuer verursacht +1 Schaden

Zwerg (Krieger) [5]

MYSTISCHE KREATUREN

Drache [10, KK-2]: Flugfähig, zwei Attacken mit seinen Klauen und zusätzlich entweder einmal mit seinem Biss (2 Schaden) oder mit seinen Feuerodem (angreift eine kleine Gruppe)

Einhorn [5]: besitzt mystische Kräfte zur Heilung und Kontrolle des Waldes, kann von Menschen mit reiner Seele angelockt oder geritten werden

Höllenhund [3, KK-1]: kann Feuerodem gegen eine kleine Gruppe einsetzen, immun gegen Feuer

Medusa [5, KK-1]: Bogen, Blickangriff: jeder der sie sieht muss eine schwere Probe auf Charisma schaffen oder kann seine Beine für ein paar Minuten nicht mehr bewegen. Wird der Blick nicht abgewendet tritt Lähmung und schlussendlich Versteinigung ein.

Riesenadler [3]: können geritten werden, bevorzugen Angriffe aus der Luft, können jemanden Packen und aus großer Höhe für 3 Schaden fallen lassen (1. Konsequenz gepackt werden, 2. Sturz)

Riesenkralke [10, KK-1]: hat vier Attacken, kann statt einer Attacke jemanden versuchen festzuhalten (kann keine Aktionen machen bis derjenige sich befreit hat) oder ein Schiff zu attackieren (jeder muss einen Wurf machen um nicht über Bord zu fallen, Ruderbot hält 1 Attacke aus, Fischerboote 3, Schiffe 5 und Kriegsschiffe 10)

Riesenspinne [5]: können jemanden einspinnen (keine Aktion bis sich derjenige befreit hat), Gift verursacht Zusatzschaden wenn kein Zähigkeitswurf gelingt

Schleimmonster [5]: sind kaum zu entdecken (schwerer Wurf), kann jemanden Einhüllen, Eingehüllte Kreaturen erhalten bei jeder Aktion einen Schaden, egal wie erfolgreich sie ist

Wyvern [5, KK-2]: kann fliegen, Giftstachel verursacht Zusatzschaden, wenn keine Kraftprobe gelingt, Wyvern können geritten werden, wenn sie von Kleinauf vom Reiter aufgezogen werden

UNTOTE

Geist [3]: Immun gegen nicht-magischen Schaden. Verursachen Horror.

Lich [5, KK-1]: Nekromantie Zauber. Nähe entzieht Energie.

Skelett [1]: Spitze Waffen verursachen einen Schaden weniger. Besitzt keine Intelligenz.

Vampir [5, KK-2]: Verwandlung in Nebel oder Fledermaus. Ein erfolgreicher Angriff regeneriert einen Trefferpunkt. Sonnenlicht ist tödlich.

Zombie [3]: Kritische Erfolge töten den Zombie sofort. Keine Intelligenz.

FAUNA UND FLORA

Bär [5]: verursacht zwei Schaden

Krokodil [3, KK-1]: Können einen unter Wasser ziehen (jede Aktion verursacht einen Schaden, egal wer sie durchführt), schwer zu entdecken.

Piranha-Schwarm [3]: Haben KK-2 gegen Einzelattacken. Angreift alle Ziele in Reichweite

Tiger [5, KK-2]: Schnell, gute im klettern und springen.

Tödliche Pflanzen [3]: Würgen oder Sperren einen Gegner ein, Angriffe gegen gefangene Ziele verursachen 2 Schaden, sehr schwer zu entdecken

Wolf [3]: ein erfolgreicher Angriff reißt den Gegner zu Boden, zwei Schaden gegen Ziele am Boden

Fallen

Der **Wert in []** gibt die Anzahl der benötigten Erfolge und die **Fallenkomplexität (FK)** den Schwierigkeitsgrad an.

Fallen haben meist zwei Effekte. Schaden für Kämpfe und längerfristige Nachteile für Szenen außerhalb des Kampfes.

Fallgrube mit Speerspitzen [1]: Verursacht zwei Schaden oder eine Verletzung welche schnelle Bewegungen bis zur nächsten längeren Rast behindert. Nach auslösen der Falle ist sie automatisch deaktiviert

Energiefeld [5]: Verursacht Schaden oder Bewusstlosigkeit bei Berührung. Ist Unsichtbar und kann nicht mit Gewalt durchbrochen werden.

Schussfalle [3, FK-1]: Attackiert sobald man den gefährdeten Bereich betritt. Verursacht Schaden oder überträgt ein Gift.

Mystischer Kristall [5, FK-2]: Muss per Charismaprobe verteidigt werden. Der Kristall versucht alle Helden in Sichtweite zu hypnotisieren. Beim ersten Misserfolg wird der Held hypnotisiert und kann keine Aktionen mehr setzen, nach jedem weiteren Misserfolg erhält er einen Schaden und wird beim Verlust aller Trefferpunkte wahnsinnig. Bei einem Erfolg bricht die Hypnose.

Spezielle Proben

GRUPPENWÜRFE:

Macht mehrere Spieler einen gemeinsamen Wurf (Schleichen, umschauen,...), so müssen mindestens die Hälfte einen Erfolg haben, damit die Aktion gelingt. Teilerfolge verursachen Komplikationen oder zählen als halber Erfolg.

KOMPLEXE PROBEN:

Um eine komplexe Probe zu schaffen müssen die Helden, je nach Komplexität ein- oder zweifache Spieleranzahl Erfolge sammeln, bevor ebenso viele Fehlschläge passieren. Ein Teilerfolg zählt meist als Erfolg und Misserfolg gleichzeitig.

Der Entscheidungswurf

Diese Würfeltechnik ist eine kleine Hilfe bei spontanen Entscheidungen. Man stellt sich eine Frage und wirft einen Würfel, der mit der Tabelle verglichen wird.

Ist die Chance nicht 50/50, dann werden ein oder zwei zusätzliche Würfel verwendet, wobei der höchste bei einer großen Wahrscheinlichkeit oder niedrigste bei einer kleinen gilt.

Erg. Ausgang	Bsp: Ist die Tür bewacht?
6 Ja und...	Wachen und eine Patrolie
5 Ja	Es gibt Wachen
4 Ja, aber	Unaufmerksame Wachen
3 Nein, aber	Keine Wachen, aber Kameras
2 Nein	Es gibt keine Wachen
1 Nein und...	Nur eine offene Tür

Die Legenden von Pharon V2.5
von Graf Flanf

<https://pharon.flanf.net>
flanfi@gmx.net