

Die Legenden von Pharon



Ein regelleichtes, heroisches Fantasy-Rollenspiel

DIE LEGENDEN VON PHARON

- entwickelt von -

Graf Flanf

- Artwork -

Filip Stojak

- Clipart -

**Mad Kaiser &
game-icons.net**

Ziele:

Adaptierung von ARON für Fantasy mit ..

... größerem Fokus auf Magie

... fantastischen Fähigkeiten

... einem dynamischeren Würfelsystem für spannendere Kämpfe und mehr Twists

- Mit Inspiration von -

**FATE, Band of Blades, Powered by the Apocalypse,
Talisman, D&D und mehr.**

Version 2.6 - Dezember 2024

<https://pharon.flanf.net>

flanfi@gmx.net

INDEX

Index	2	Artefakte	13
Einleitung	3	Diverse Regeln	13
Das System	4	Monster	14
Kampf	5	Fallen	15
Charaktere	6	Pharon - Die Welt	16
Talente	8	Anhänge I - Archetypen	20
Zauber	10	Anhänge II - Schatzgenerierung	22
Ausrüstung	12	Anhänge III - Zufallstabellen	23

EINLEITUNG

ÜBERBLICK

Die Welt von Pharon ist ein heroisches, fast märchenhaftes Setting, das dazu einlädt, große Taten zu vollbringen und Helden zu spielen, die das Schicksal der jungen Reiche prägen können.

Das System selbst ist schnell, einfach und erzählerisch, um dieses Flair zu unterstützen und dem Spielleiter so weit wie möglich entgegenzukommen, während es den Spielern ermöglicht, ausgefallene Charaktere zu erschaffen.

Ursprünglich als Fantasy-Auskopplung von ARON gedacht (Fantasy-Aron -> Pharon), liegt der Fokus auf heroischen Fähigkeiten, Magie und Kampf, jedoch weiterhin mit der Absicht, einfach und für Einzelabenteuer geeignet zu sein. Im Laufe der Zeit hat es sich jedoch zu einem "ausgewachsenen" System entwickelt, mit dem man problemlos größere Kampagnen spielen kann.

PHARONS BESONDERHEITEN

- ▶ Benötigt nur eine kleine Handvoll von W6.
- ▶ Die Spieler würfeln alle Proben, was den Spielleiter entlastet und die Spieler beschäftigt.
- ▶ Das Würfelsystem ist schnell und sorgt für viele Wendungen.
- ▶ Kämpfe sind dynamisch, ohne Initiative und sehr schnell, aber tödlich nur dann, wenn es die Geschichte erfordert.
- ▶ Flexible Charaktererschaffung mit selbst definierbaren Elementen und einer größeren Auswahl an Spezial-Talenten.
- ▶ Magie kann beliebig oft verwendet werden, ist jedoch unberechenbar.
- ▶ Die einfachen Monster-Werte erleichtern die Konvertierung von bestehenden Abenteuern.
- ▶ Eine Welt, die ganz am Anfang ihrer Geschichte steht. Sie ist so kurz wie möglich gehalten, jedoch mit viel Abenteuerpotential und vielen Möglichkeiten, eigene Elemente einzubringen. Die Welt und die Regeln sind jedoch nicht voneinander abhängig, falls man lieber ein eigenes Setting verwenden möchte.

STANDARDFASSUNG VS. KURZFASSUNG

Die Standardfassung des Systems ermöglicht größere Abenteuerreihen und Kampagnen mit Elementen wie Steigerungen, Ruhm und einer umfangreichen Auswahl an Talenten, Monstern und anderen Inhalten.

Im Gegensatz dazu liegt der Fokus der Kurzfassung auf schnellen Einzelabenteuern und einem kompakten System. Sie passt auf ein einziges Blatt Papier und enthält nur die essenziellen Regeln für Charaktererschaffung, Ausrüstung, Monster und Fallen, um schnell und einfach losspielen zu können.

DANKSAGUNG

Ich möchte an dieser Stelle meinen herzlichen Dank an meine großartigen und geduldigen Spieler aussprechen, die mir den notwendigen Antrieb und die Erfahrung gegeben haben, um Pharon fertigzuschreiben.

Ein besonderer Dank geht an Astrid, Dominic, Helmut und Nicole, mit denen ich meine erste Pharon-Kampagne leiten konnte. Aber natürlich auch an meine Spieler aus der UDWR- (Chris, Jens, Mad und Robert) und Roll20-Runde (Chris, Jan, Martin und Ole), die immer für ein Abenteuer zu haben waren.

Besonders hervorzuheben ist Filip Stojak, der mir stets mit guten Ratschlägen, interessanten Vorschlägen und seinem beeindruckenden Artwork zur Seite stand.



DAS SYSTEM

NORMALE PROBEN

Man wählt ein passendes Attribut (Charisma, Geschicklichkeit, Klugheit oder Kraft) und wirft entsprechend viele sechsseitige Würfel.

Der höchste Würfel zählt.

Eine 6 zählt als Erfolg, während mehrere Sechsen sogar als großer Erfolg gelten (z.B. mehr Schaden, schneller, etc.).

Eine 4-5 wird als Teilerfolg betrachtet, was entweder einen abgeschwächten Erfolg oder eine Komplikation bedeuten kann, während eine 1-3 als Fehlschlag gilt und das Ergebnis komplett in den Händen des Spielleiters liegt. Als Ausgleich erhält der Spieler potenziell zwei Karma.

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

ERSCHWERNISSE/ERLEICHTERUNGEN

Proben in PHARON können von verschiedenen Faktoren erleichtert oder erschwert werden, wie beispielsweise der Situation, der Ausrüstung, dem Charakterkonzept oder den Fertigkeiten.

Leichte Proben: +1 bis +2 Bonuswürfel

Schwere Proben: -1 bis -2 Würfel

Bei Proben ohne Würfelwurf werden zwei Würfel geworfen, jedoch zählt der schlechtere Wurf.

VARIATIONEN

UNTERSTÜTZUNG

Charaktere können sich gegenseitig helfen, indem sie einem Mitstreiter einen Bonuswürfel verleihen. Allerdings gelten auftretende Komplikationen für alle Beteiligten.

GRUPPENWÜRFE

Bei gemeinsamen Würfeln der Gruppe (z.B. Schleichen, Umschauen, etc.) müssen mindestens die Hälfte der beteiligten Spieler einen Erfolg erzielen, damit die Aktion gelingt. Teilerfolge können Komplikationen verursachen oder als halber Erfolg gewertet werden.

KOMPLEXE PROBEN

Manche Aufgaben erfordern Zusammenarbeit und mehrere Schritte. Die Helden müssen die 1-2 fache Spieleranzahl an Erfolgen erlangen, bevor ebenso viele Fehlschläge passieren. Ein Teilerfolg zählt als Erfolg und Misserfolg.

KOMPLIKATIONEN

Komplikationen stellen einen der faszinierendsten, aber auch anspruchsvollsten Aspekte des Spiels dar.

Es ist wichtig, nicht zu vergessen, dass **Teilerfolge** auch Erfolge darstellen, selbst wenn sie mit kleinen Komplikationen oder Einschränkungen verbunden sind.

Bei **Fehlschlägen** treten größere Komplikationen auf, aber als Spielleiter sollte man darüber nachdenken, wie man die Geschichte dennoch vorantreiben kann. Möglicherweise war die Aktion erfolgreich, führte jedoch zu größeren Problemen oder erfordert eine alternative Herangehensweise.

Grundsätzlich gilt, dass Komplikationen lediglich ein Werkzeug sind und **einfach ignoriert werden können, wenn sie dem Spielspaß im Weg stehen**. Es ist akzeptabel, wenn ein Teilerfolg oder Fehlschlag keine gravierende Konsequenzen hat.

Hier ein paar **Beispiel-Komplikationen** als Stütze:

TEILERFOLGE

- ▷ Die Aktion hat deutlich länger gebraucht.
- ▷ Es wurde viel Lärm verursacht.
- ▷ Der Erfolg ist nur von kurzer Dauer.
- ▷ Man hat sich eine leichte Verletzung erlitten (Schaden oder temporäre Einschränkung).
- ▷ Ein Gegenstand ist beschädigt oder verloren.
- ▷ Eine Fähigkeit ist vorübergehend nicht nutzbar.
- ▷ Eine entfernte Gefahr kündigt sich an.

FEHLSCHLAG

- ▷ Wachen wurden angelockt.
- ▷ Eine schwerwiegendere Verletzung erlitten.
- ▷ Einen wichtigen Gegenstand verloren.
- ▷ Eine Fähigkeit ist länger nicht verwendbar.
- ▷ Jemanden zum Feind gemacht.
- ▷ Die Aktion ging nach hinten los.
- ▷ Die Gruppe wird getrennt/aufgespalten.

KAMPF

REIHENFOLGE

Die Spieler handeln in beliebiger Reihenfolge, während Gegner/Monster nur bei Komplikationen reagieren oder wenn sie ignoriert werden.

Mehrfach attackierte Spieler oder NSC haben jedes mal die Chance, ihren Angreifer zu verletzen.

Monster mit mehreren Attacken verlieren eine pro potentieller Reaktion. Übrig gebliebene Attacken können am Ende der Runde genutzt werden.

ANGRIFFE

Attacken im Kampf werden wie normale Proben behandelt, jedoch mit **Nah- bzw. Fernkampfwürfen**. Bei Komplikationen treten in der Regel die Gegner zur Aktion und verursachen Schaden, nutzen Spezialfähigkeiten usw.

Manche Monster haben eine erhöhte „**Kampfkraft**“ (KK), die Kampfkaktionen der Helden erschweren.

SCHADEN, HEILUNG UND

TREFFERPUNKTE

Monster und NSCs haben in der Regel 1, 3, 5 oder 10 Trefferpunkte. Angriffe verursachen normalerweise einen Schadenspunkt, der jedoch durch Stunts und der Situation erhöht werden kann.

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 tot und Charaktere bewusstlos. **Bewusstlose Charaktere können im Kampf zwar geheilt werden, bleiben jedoch kampfunfähig.**

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

KOMPLIKATIONEN IM KAMPF

Komplikationen im Kampf haben einen besonderen Stellenwert, da NSCs nur dann handeln, wenn die Spieler inaktiv sind oder eine Komplikation erwürfeln.

Es können alle Arten von Komplikationen verwendet werden, aber in den meisten Fällen werden sie für Monster-/NSC-Aktionen genutzt.

Auch hier sind die Auswirkungen von Teilerfolgen in der Regel schwächer als bei kompletten Fehlschlägen.

Spielleitertip: Durch die Wahl der Komplikationen kann der Schwierigkeitsgrad subtil verändert oder dem Kampf mehr Dynamik hinzugefügt werden.

TEILERFOLGE

- ▷ Schaden.
- ▷ Spezialangriff des Monsters (Festhalten, Umwerfen, Blick-Angriff der Medusa,...).
- ▷ Umzingelnde Gegner verursachen halben Schaden oder führen Spezialangriffe aus.
- ▷ Ein Gegner bewegt sich über das Schlachtfeld.
- ▷ Ein Gegner setzt zu einem starken Angriff an (nächste Konsequenz ist drastisch).

FEHLSCHLAG

- ▷ Schaden UND Spezialangriff.
- ▷ Ruft einen neuen Gegner herbei.
- ▷ Führt einen verheerenden Angriff aus.
- ▷ Gegnergruppe verursacht vollen Schaden.
- ▷ Erhält eine länger anhaltende Verletzung.



CHARAKTERE

ÜBERSICHT

Pharons Helden starten mit:

- ▷ Einem frei wählbaren Konzept.
- ▷ Einer beliebigen Schwäche.
- ▷ Vier Attributswürfel, die auf Charisma, Geschicklichkeit, Klugheit und Kraft verteilt werden können. Diese starten jeweils auf eins.
- ▷ Kampfwerten für Nahkampf und Fernkampf, jeweils auf zwei Würfel und mit drei Trefferpunkten. Ein Würfel kann zwischen Nah- und Fernkampf verschoben werden.
- ▷ Zwei Talente. Man kann ein drittes haben, wenn man auf zwei Attributspunkte verzichtet.
- ▷ Zum Hintergrund passende Ausrüstung.

Im Anhang befinden sich einige Archetypen als Beispiele und zur schneller Charakterwahl.

KONZEPT UND SCHWÄCHE

Das Konzept und die Schwäche sind frei definierbar.

Während das **Konzept** dazu dient, den Charakter grob zu beschreiben (z.B. alter Goldgräber, stolzer Paladin, Schwerttänzer, etc.) und gelegentlich mit Hinweisen oder einem Zusatzwürfel aushilft, verleiht die Schwäche dem Charakter Tiefe und der Geschichte interessante Komplikationen.

Die **Schwäche** (Goldgier, wird Verfolgt, hässliches Aussehen, etc.) erschwert gelegentlich Aktionen oder kann zu dummen Entscheidungen verführen, führt aber oft dazu, dass dem Spieler ein Glückspunkt gutgeschrieben wird.

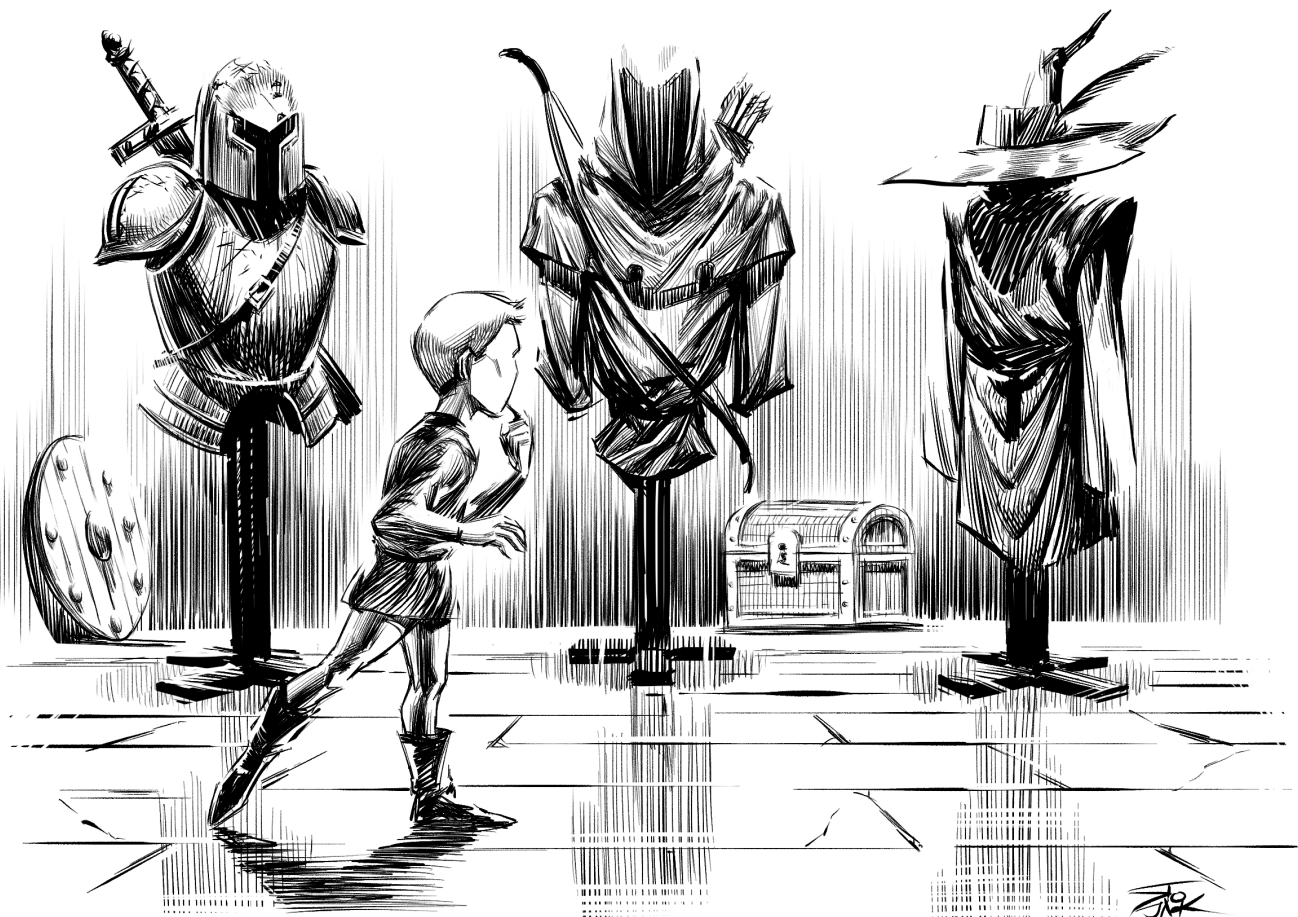
ATTRIBUTE

Die vier **Attribute** beschreiben, wie gut Ein Charakter schwierige Aufgaben erledigen kann. Je mehr Würfel ein Charakter in einem Attribut besitzt, desto höher ist die Chance, eine Probe erfolgreich zu bestehen.

Charisma ist hilfreich, wenn es darum geht, Leute zu überreden oder Zauber und Artefakte zu nutzen.

Geschicklichkeit steht für Geschwindigkeit, Wendigkeit und alles, was Präzision erfordert.

Klugheit zeigt an, wie viel Wissen ein Charakter besitzt, wie leicht er komplizierte Dinge versteht und wie gut er versteckte Details wahrnimmt.



Kraft spiegelt die Stärke, Zähigkeit und Ausdauer des Helden wider.

KAMPFWERTE

Es gibt drei Kampfwerte, die anzeigen, wie gut man Waffen nutzen und wie viel man einstecken kann.

Nah- und **Fernkampf** wird jeweils gewürfelt, wenn man eine entsprechende Waffe nutzt, um ein Ziel zu treffen oder um zu parieren.

Die **Trefferpunkte** sind eine Mischung aus Erfahrung, Zähigkeit und Willenskraft und erlauben es einem, Schaden einzustecken, ohne kampfunfähig zu werden.

TALENTE

Talente ermöglichen besondere Fähigkeiten, die es einem erlauben, Dinge zu tun oder zu haben, die ohne diese Talente nicht möglich wären, wie zum Beispiel Magiebegabung oder einen tierischen Begleiter zu besitzen

Im Kapitel "Talente" werden die häufigsten Talente aufgelistet, jedoch können auch eigene Talente in Absprache mit dem Spielleiter erstellt werden.

FERTIGKEITEN

Charaktere haben die Möglichkeit, durch Talente, Lehrmeister und Erfahrung Fertigkeiten zu erlernen. Diese Fertigkeiten sind ähnlich wie das "Konzept" in manchen Situationen hilfreich, jedoch deutlich spezialisierter.

Beispiele wären Bierbrauen, Geographie, Fallen entschärfen, usw..

AUSRÜSTUNG

Die Helden starten mit Ausrüstung, die zum Konzept und zur Startsituation des Charakters passt. Ein Ritter wird vermutlich ein Pferd und möglicherweise einen Knappen haben, während ein Goldgräber ein paar Goldklumpen und eine Spitzhacke besitzen wird.

Geld wird in der Regel abstrakt gehandhabt. Die meisten Helden starten mit ausreichend Silber, um sich Gasthäuser und Rationen leisten zu können, aber auch das hängt vom Konzept des Charakters und dem geplanten Abenteuer ab.

Der Spielleiter kann die Helden je nach Szenario sogar schon mit Artefakten ausstatten.

CHARAKTERHILFEN

NAMEN

MÄNNLICH

Adilan, Attor, Bellinus, Bordat, Cadmon, Cethien, Darius, Deogol, Eder, Edric, Faran, Fredek, Galan, Gildas, Hakon, Hord, Jeloth, Kenric, Kurush, Lar, Letos, Maks, Micolai, Naviel, Oleg, Peri, Rabican, Ragnar, Rodor, Santio, Skapti, Tamaqr, Tellan, Thord, Vartan, Yawen

WEIBLICH

Alyvia, Astalella, Brenna, Brielle, Caylin, Chevonne, Dagda, Dydia, Ellette, Eryke, Galewen, Gyvina, Helinda, Ishara, Jasara, Kathran, Kiro, Kona, Landrea, Laurana, Madora, Melina, Nariasa, Nerine, Odriana, Ogma, Onua, Pari, Regana, Riberta, Sarea, Shaudra, Terentia, Thedela, Vesta, Zawen

BESCHREIBUNGEN

W66 BESCHREIBUNGEN

■ **Aussehen I**

Ängstlich
Ärmlich
Atemberaubend
Beeindruckend
Dick
Dünn

■ **Aussehen II**

Extravagant
Furchteinflößend
Groß
Hässlich
Klein
Wild

■ **Persönlichkeit I**

Angeber
Arrogant
Ausweichend
Beschützend
Direkt
Gelehrt

■ **Persönlichkeit II**

Gesprächig
Optimist
Pessimist
Schüchtern
Selbstsicher
Ungeduldig

■ **Eigenheit I**

Farbenfroh
Humpeln
Laut
Narbe
Noble Kleidung
Parfümiert

■ **Eigenheit II**

Piercings
Selbstgespräche
Stottern
Tattoos
Trinker
Zahn-Halskette

TALENTE

HEROISCH

Ass im Ärmel: Start mit 2 Tränken & Schriftrollen. Je 1 zusätzlich pro Abenteuer.

Bardenmusik: Musik so bezaubernd, dass wilde Bestien besänftigt, Wachen abgelenkt, Massen überzeugt und Herzen erobert werden. Musizieren kann jeder, doch nur der, der die Geheimnisse der Bardenmusik beherrscht, kann dies in den unmöglichsten Situationen versuchen, und einmal pro Abenteuer gelingt dies sogar automatisch. Die Wirkung hält jedoch nicht ewig.

Begabt: Erhält einen Attributspunkt und Fertigkeit.

Dunkelsicht: Sieht im Dunklen (Rasse, Magie oder außerordentliches Training der Sinne).

Glückskind: Startet mit fünf Karma.

Hexenkessel: Kann Tränke ohne Probe identifizieren und aus Monsterteilen Tränke brauen die, die Stärken der Kreatur einfangen. Startet mit zwei Tränken.

Inspirierend: Erhält drei Inspirationswürfel beim Abenteuerstart. Diese können für Verbündete, als Bonuswürfel oder zur Heilung von je zwei Trefferpunkten eingesetzt werden. Der Held erhält ein Karma für jeden Einsatz und einen Inspirationspunkt für jedes Gelage oder Fest.

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

Reichtum: Startet mit meisterhafter Ausrüstung, würfelt mit zwei Würfeln bei Geldproben und der Ruhm steigt oder sinkt um eins.

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

KAMPF

Berserker: Kann jederzeit in Berserkerwut gehen. Für den Rest des Kampfes verursacht man einen Schaden mehr, selbst bei Teilerfolg. Kann aber weder Reden, komplizierte Aktionen machen oder weglaufen.

Beschützer: Kann Schaden von angrenzenden Gefährten auf sich nehmen. Erhält ein Karma für jeden Einsatz.

Duelant: Erwählt ein Ziel und erhält einen Bonuswürfel (oder Bonusschaden) solange er es alleine bekämpft und um sich dorthin zu bewegen.

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

Kriegsherr: Hat zwei Lakaiken (TP 1) die im Kampf unterstützen und sich auch in einen Schlag werfen können. Sie können in einer Ortschaft leicht ersetzt werden. Der Ruhm steigt oder sinkt um eins.

Monsterjäger: Kennt die Schwachstellen der meisten Monster (gilt nicht für Humanoide). Erschwernisse durch Kampfkraft sind um eins reduziert, Schäden um eins erhöht und man erhält die Fertigkeit "Monsterjagd" die bei Schwachstellen finden und Spurenverfolgung hilft.

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

Scharfschütze: Trifft selbst bei einer 1-3. Die Konsequenzen sind aber wie bei einem Fehlschlag.

Spalter: Kann mehrere angrenzende Ziele gleichzeitig Attackieren, ohne Erschwernisse zu haben. Man hat jedoch immer noch die Bedrohung durch mehrere Gegner.

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

MAGIE

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

Formwandler: Kann sich in Tiere verwandeln. Es wird keine Probe benötigt, wenn man sich nur in ein spezifisches Tier verwandeln kann.

Freund der Natur: Kann mit Tieren und Pflanzen kommunizieren.

Hellsicht: Kann dem Spielleiter eine Frage bezüglich des Ausgangs einer Entscheidung stellen. Die Antwort soll kurz aber wahrheitsgemäß sein. Weitere Fragen kosten je ein Karma.

Mystische Kräfte: Beherrscht zwei Zauber ohne Bücher zu brauchen. Kann keine Bücher nutzen und dadurch nur sehr schwer neue Zauber erlernen, erhält aber einen Bonuswürfel zum Zaubern.

Übernatürliches vertreiben: Solange man sich konzentriert, kann kein übernatürliches Wesen (Untoter, Dämon, Feenwesen,..) sich näher als 5m nähern. Mittels Probe kann man versuchen die Kraft zu Verstärken und die Gegner zu bannen.

Verzauberung: Startet mit einem magischen Gegenstand und kann weitere (meist temporäre) Erschaffen indem er sie in magische Essenzen (Drachenblut, Elementar-Feuer,..) taucht und mit einem Klugheitswurf bindet. Jede Essenz kann einmal genutzt werden.

Vertrauter: Ein kleiner magischer Begleiter, mit dem der Magier telepathisch auf große Reichweite und mit anderen per Sprache kommunizieren kann. Kann bei einer längeren Rast neu beschwört werden, falls er stirbt.

Wunderwirker: Gebete können Wunder bewirken, solange sie zu den Domänen und 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.



GLÜCK UND RUHM

KARMA

Pharons Götter achten auf ihre Helden und unterstützen sie mit göttlichem Glück, wenn sie vom Pech verfolgt sind oder heroische Taten vollbringen.

Starten mit null Karma, erhalten jedoch:

- ▷ Zwei Karma pro fehlgeschlagener Probe, in der kein Karma eingesetzt wurden.
- ▷ Ein Karma für gutes Rollenspiel, eine gespielte Schwäche oder heroische Taten.

Anwendungen (jederzeit, so viele man will):

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

RUHM

Heldentum und Ruhm spielen eine bedeutende Rolle in Pharon. Tugendhafte Helden sind beliebt, haben loyale Freunde und erhalten günstigere Einkäufe. Verruchte Helden hingegen können viele Dinge kostenlos erhalten, sind sehr einschüchternd aber laufen Gefahr, dem Namenlosen Gott zu verfallen.

Die Taten müssen sich jedoch erst rumsprechen. Ein Barden, der einen Drink spendiert bekommt oder ein großes Publikum hat, kann dabei helfen. Aber Vorsicht, böse Gerüchte können dies auch schnell ins Gegenteil umkehren.

Charaktere starten mit einem Ruhm von Null. Dieser kann durch heroische und aufopfernde Taten erhöht werden, jedoch durch verruchte Aktionen auch gesenkt werden.

Die Ruhm-Skala reicht von -3 bis +3. Ab +/-2 erhält man bei passenden Proben eine Erleichterung oder Erschwernis und ab +3 („Held“) erhält man sogar Anhänger. Bei -3 („Schurke“) erhält man zwar auch Lakaian, wird jedoch zu einem wahren Bösewicht und Nichtspieler-Charakter.

Tugendhaftes Verhalten: Verteidigung der Schwachen, Verzicht von Belohnungen, Gegner verschonen, Spenden.

Verruchte Aktionen: Schwache nicht schützen, nur für Geld helfen, Gefangene töten, Mord, Folterung.

ZAUBER

Zauber bestehen aus reiner arkaner Macht, die durch Wörter und Symbole gebunden ist, meist in Form von Büchern und Schriftrollen

Bücher enthalten permanente Zauber, können jedoch nur von geschulten arkanen Magiern genutzt werden. **Schriftrollen** hingegen können von jedermann verwendet werden, zerfallen jedoch, sobald sie erfolgreich rezitiert wurden.

Die Zauber selbst besitzen keine festen Regeln, da ihr Kern pures Chaos ist und nur durch Wörter und Gesten in eine vage Form gebracht wird. Das Auslösen von Zauber ist daher mehr Kunst als Wissenschaft, und die Ergebnisse variieren oft stark bei jeder Anwendung.

So kann eine Illusion kann mal nur ein handgroßes statisches Bild sein, aber mit etwas Glück, einer Opferung und einem umfangreichen Ritual kann auch ein permanentes Phantomschloss erschaffen werden.

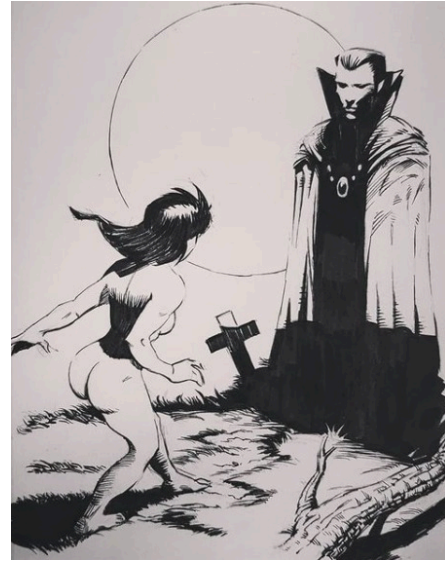
Nachfolgend sind einige der gebräuchlichsten Zauber aufgelistet. Weitere Sprüche können leicht selbst erstellt oder aus anderen Systemen importiert werden.

W66 ZAUBER

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

Wichtig ist der Grundsatz, dass Magie sowohl hohes Risiko als auch große Macht bedeutet. Ein erfolgreicher Zauber kann Horden kleiner Monster verbrennen und ungeahnte Kräfte freisetzen, aber ein misslungener Zauber kann verheerende Folgen für den Magier und seine Freunde haben.

Je mächtiger die Magie, desto schwieriger die Ausführung. So kann die **Verwandlung** eines Menschen in einen Elfen noch ohne größere Erschwernisse gewirkt werden, aber die Verwandlung in eine Schnecke oder gar einen Drachen wird schwierig bis nahezu unmöglich sein.



ZAUBEREFFEKTE

Ein **kritischer Erfolg** führt zu deutlich verstärkten Zaubern oder positiven Nebeneffekten.

Durch einen **Erfolg** verläuft der Zauber wie erhofft, mit nur leichten Variationen durch die chaotische Natur der Magie.

Bei einem **Teilerfolg** wird entweder der Effekt gemindert oder eine Komplikation hinzugefügt. Beispiele dafür sind: der Zauber kann nicht mehr gesprochen werden, es schwächt den Magier, hat unerwartete Zusatzeffekte,....

Misserfolge haben oft dramatische Auswirkungen. Man kann von Glück reden, wenn der Zauber für längere Zeit nicht mehr funktioniert. Es kann genauso passieren das er mit großem Effekt los geht, jedoch gegen den Anwender! Oder es passieren zufällige Effekte wie Dämonenbeschwörung, Teleportation, Seelenwanderung,...

Sollte ein Zauber für eine gewisse Zeit wirken, so ist die **Dauer** im Normalfall eine Szene.

GRIMOIRE DER HÄUFIGSTEN ZAUBER

Bezauberung: Ein intelligentes Wesen hält den Zauberer für einen Freund.

Dornenpeitsche: Ein Angriff der Gegner anziehen oder festhalten kann.

Eismauer: Eine 10m breite Mauer aus Eis. Kann nach belieben geformt werden, solange sie am Boden steht.

Fantastische Illusionen: Erstellt eine große Illusion die sogar Schaden verursachen kann (schlägt jedoch nur Bewusstlos), verschwindet aber bei Berührung.

Feenlicht: Erstellt drei Lichtkugeln, mit der Intensität von Fackeln, die der Magier dirigieren kann. Ist ein sehr einfacher Zauber.

Feuerball: 2 Schaden in einem großen Radius.

Flammenschwert: Beschwört eine feurige Klinge die zwei Schaden macht und selbst Geister verletzen kann.

Furcht: Verursacht Angst in einem großen Bereich vor dem Zauberer.

Genesung: Heilt Krankheiten, Vergiftungen, stoppt kleine Flüche und bannt viele Zaubereffekte.

Glitzerstaub: Lässt Glitzerstaub explodieren. Blendet kurzfristig und erhellt alles darin, incl. Unsichtbares und Geisterhaftes.

Heldenmut: Die Gruppe erhält +1 Trefferpunkte und ist Furchtlos.

Identifizieren: Identifiziert magische Effekte.

Klopfen: Öffnet ein Schloss.

Magie bannen: Stoppt einen Zauber oder unterdrückt Artefakte temporär.

Magisches Geschoss: Erstellt ein Geschoss, dass innerhalb der nächsten Minuten abgeschossen werden kann und sein Ziel automatisch für drei Schaden trifft.

Mondstrahl: Lässt einen kleinen Bereich mit brennenden Licht erstrahlen. Verursacht 1 Schaden, bzw 3 bei Werwesen. Kann langsam bewegt werden.

Nebelwolke: Erstellt eine dichte, große Nebelwolke.

Portal verschließen: Versperrt ein Schloss, so dass es nur mehr mittels einem Passwort oder Schlüssel geöffnet werden kann. Der Gegenstand (Tür, Kiste,..) wird auch deutlich stabiler. Hält bis der Zauber gebrochen wurde.

Schlaf: Setzt Wesen mit einem Gegenwert von 4 Trefferpunkten in Schlaf. Betrifft eine kleine Fläche und trifft die schwächsten Wesen zuerst.

Schutz vor Bösem: Böse Wesen, wie Untote und Dämone, können die bezauberte Person nicht berühren oder mental kontrollieren.

Schweben: Der Magier kann die Zielperson rauf und runter Schweben lassen. Ist deutlich schwieriger auf unwillige Ziele zu zaubern.

Segnung: Die Gruppe erhält einen Pool aus zwei Glückspunkte für die Szene. Die Waffen zählen außerdem als Gesegnet.

Spinnweben: Erschafft dicke, klebrige Spinnweben ein einem 5 m Radius in Sichtweite.

Sprachen verstehen: Versteht alle Sprachen für einen kurzen Zeitraum. Sprechen bzw. schreiben funktioniert jedoch nur sehr gebrochen.

Stille: Versetzt einen Bereich in totale Stille. Verhindert Zauberei und erleichtert das Schleichen.

Telepathie: Kann mit anderen per Gedanken kommunizieren. Durchbricht Sprachbarrieren.

Tiersinn: Kann die Sinne eines berührten Tieres nutzen.

Tiersprache: Kann mit Tieren reden.

Unsichtbarer Diener: Beschwört einen Unsichtbaren Geist der einfache Arbeiten übernimmt.

Unsichtbarkeit: Das Ziel wird Unsichtbar, bis es eine schnelle Bewegung macht (Angriff, laufen,..).

Untote erwecken: Erweckt einen Leichnam zum Un-Leben. Je nach Verfall wird er zum Skelett oder Zombie.

Vergrößern: Vergrößert die die Zielperson auf das doppelte. Alternativ kann es das Ziel auch auf die Hälfte Verkleinern.

Verkleidung: Wirkt eine Illusion mit der das Ziel wie eine andere Person aussieht bzw. sich anhört.

Verwandlung: Verwandelt das Ziel in ein Tier oder Monstrum. Je größer die Verwandlung, desto schwieriger der Zauber. Unwillige Ziele erschweren den Zauber noch weiter.

Wasseratmung: Die Gruppe kann unter Wasser atmen und hat keine Probleme mit Druck.

Wunden heilen: Heilt drei Trefferpunkte auf kurze Distanz.

AUSRÜSTUNG

AUSRÜSTUNG

Ausrüstung hat keine Werte, die passende zur rechten Zeit kann aber einen Bonus gewähren oder eine Aktion überhaupt erst ermöglichen.

Ein Schild das man vor sich hält, während man auf einen Bogenschützen zustürmt, sollte ein oder zwei Bonuswürfel bieten. Hingegen ist es kaum möglich, ein Schloss zu knacken, ohne über entsprechendes Diebeswerkzeug zu verfügen.

MEISTERHAFT AUSRÜSTUNG

Gut verarbeitete Ausrüstung kann verschiedene Vorteile geben, unter anderem Bonuswürfel oder Zusatzschaden.

SILBER UND GOLD

Geld wird in Pharon recht einfach und abstrakt abgehandelt. Die Helden besitzen normalerweise genug Geld um sich über Tavernenbesuche und beim Kauf von Essensrationen, keine Gedanken machen zu müssen.

Teurere Einkäufe erfordern jedoch eine Probe. Normalerweise mit einem einzigen Würfel, erbeutete Schätze (siehe unten) können jedoch aushelfen. Besonders teure Einkäufe erschweren den Wurf entsprechend oder sind für die Helden einfach nicht erschwinglich.

Bei einem **kritischen Erfolg** muss man üblicherweise weniger eingesetzte Geldmittel ausgeben oder erhält was höherwertiges. Für einen **Teilerfolg** erhält man etwas Minderwertiges, macht Schulden oder musst sogar auf illegale Methoden zurückgreifen. Bei einem **Misserfolg** bekommt man den Gegenstand gar nicht oder hat drastische Konsequenzen.

Falls schnell ein Geldwert benötigt wird, gilt die Daumenregel: **1 Silber = 1€ und 1 Gold = 100 Silber/€.**

SCHÄTZE

Findet man größere Geldmengen wie Goldbeutel oder Schatzkisten so gibt man diesem Gegenstand ein oder mehrere Bonuswürfel (**Goldwürfel**), die man für Einkäufe aufbrauchen kann.

Man kann beliebig viele Goldwürfel einsetzen, sie sind aber nach dem Kauf verbraucht, außer man hatte einen kritischen Erfolg oder konnte sich den Gegenstand doch nicht leisten.

Hat man sehr viel Geld angehäuft, können mit der Zeit sogar die Basiswürfel permanent steigen.

VORGEFERTIGTE ABENTEUER UND WELTEN

Nutzt man vorgefertigte Abenteuer oder Welten, bzw will ein detaillierteres System, so kann man natürlich auch einfach dessen Ausrüstung und Goldwerte verwenden.

BEGLEITER / MIETLINGE

Helden haben oft Begleiter, sei es mystische Begleiter oder Mietlinge wie ein Wolf, Feendrache, Söldner oder Träger, die durch Versprechungen, Talente oder schlichtweg Gold angeworben wurden.

Sie helfen den Helden oft mit Unterstützungswürfel aus, haben ein oder drei Trefferpunkte (je nach Kampfkraft) und zwei Würfel in ihren spezialisierten Fähigkeiten. Man sollte aber darauf achten, dass die Begleiter die Charaktere nicht überschatten.

Es reicht, sich einfach den Namen, Trefferpunkte und Spezialkenntnisse zu notieren.

HÄUFIGE MIETLINGE UND BEGLEITER

Alchemist: (sehr teuer) TP 1, Tränke herstellen und Identifizieren

Heiler: (teuer) TP 1, Zauber: Wunden heilen, Genesung

Lakei: (normal / Talent) TP 1, Nah- und Fernkampf

Söldner: (teuer) TP 3, Nah- und Fernkampf, Wache halten

Tierbegleiter: (Talent) siehe Monsterliste

Träger: (billig) TP 1, Schleppen

Vertrauter: (Talent) TP 1, menschliche Intelligenz, können oft fliegen oder sich gar unsichtbar machen

MIETLINGE ANWERBEN

Mietlinge anzuwerben erfordert eine Charismaprobe, die mit Goldwürfel erleichtert werden kann. Je spezialisierter oder gefährlicher die Arbeiten, desto schwieriger der Wurf. Manchmal kann man aber auch Söldner mit Versprechungen oder mit Anteilen an den Schätzen anheuern.

ARTEFAKTE

Hier sind ein paar Beispiele. Im Anhang befindet sich ein **Schatzgenerator**, mit dem man weitere Artefakte schnell erstellen kann.

Kann ein magischer Gegenstand Zauber hervorrufen, so erhält der Besitzer einen Bonuswürfel für den Einsatz.

TRÄNKE

Heiltränke: Heilt alle Trefferpunkte.

Stärketrank: Steigert Kraft um zwei.

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

Verwandlungstrank: Verwandelt den Trinkenden für eine Stunde in eine Ratte (Varianten mit anderen Tieren existieren).

RÜSTUNGEN

Drachenschild: Macht einen Immun gegen Feuer.

Mithril Kettenhemd: Behindert nicht und Schützt einmal im Kampf vor einem Treffer.

Täuschende Rüstung: Sieht auf Wunsch wie normale Kleidung aus. Trefferpunkte +1

Verstärkte Plattenrüstung: +2 Trefferpunkte

WAFFEN

Blitzhammer: Kehrt sofort zurück wenn er geworfen wurde. Blitze umspielen den Hammerkopf, was vor allem im Wasser Sekundäreffekte auslösen kann.

Bogen der Scharfschützen: +1 Schaden

Flammenschwert: Gibt Licht, Wärme und kann Sachen in Brand setzen.

Totenbann: Zwei Bonuswürfel gegen Untote.

DIVERSE GEGENSTÄNDE

Flöte des Rattenfängers: Beschwört und kontrolliert alle Ratten in Hörweite. Die Kontrolle stoppt, sobald die Musik aufhört.

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

Spiegel-Pergamente: Zwei Pergamente, die alles sofort auf die andere kopieren egal wo sie ist. Irgendwann geht jedoch der Platz aus.

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

DIVERSE REGELN

STEIGERUNGEN

Attribute, Talente, Kampfwerte und Fertigkeiten erhält bzw. erhöht man über Lehrmeister, Artefakte oder spezielle Belohnungen.

ERFAHRUNG (OPTIONAL)

Man kann **Fertigkeiten** aber auch durch Erfahrung erlernen. Am Ende einer Session kann man eine Fertigkeit, passend zu einem besonders denkwürdigen Erfolg oder Misserfolg, erlernen.

Drei Fertigkeiten können außerdem gegen eine **Attributssteigerung** eingetauscht werden, sie müssen jedoch zum Attribut passen.

DER ENTSCHIEDUNGSWURF

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



MONSTER

Der **Wert in Klammer** [] entspricht den Trefferpunkten der Kreatur. **Kampfkraft (KK)** gibt an wie schwer Kampfkraften sind, KK-1 erschwert Angriffe und Verteidigungen um eins, KK-2 wiederum um zwei.

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

Horden (min 5) an Gegnern können sich zu **Mobs** zusammenschließen. Dabei erhöhen sich die Trefferpunkte um zwei und sowohl Kampfkraft als auch Schaden steigen um eins.

HUMANOIDE

Drachenblut [3]: Speit und sind immun zu Feuer.

Echsenmenschen [3]: Atmen unter Wasser.

Elf (Bogenschütze) [3]: Schwer zu Entdecken.

Goblin [1]: Schließen sich oft zu Mobs zusammen.

Halblings Sheriff [3]: Reitet auf einem Pony.

Hobgoblin [3]

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

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

Mensch (Priester) [3]: Angesehen und gelehrt. Manche wirken sogar Wunder.

Mensch (Ritter) [5, KK-1]: Hoher Status.

Mensch (Wache oder Bandit) [3]

Oger [5]: Verursacht zwei Schaden oder einen Angriff auf mehrere Ziele in Keulenreichweite.

Ork [3, KK-1]

Zwerg (Krieger) [5]

MYSTISCHE KREATUREN

Drache [10, KK-2]: Flugfähig, kann zweimal mit seinen Klauen attackieren und zusätzlich entweder einmal mit seinem Biss (2 Schaden) oder mit seinen Feuerodem (attackiert eine kleine Gruppe)

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

Erdelementar [5, KK-1]: Kann in Fels verschwinden, Steinwände erstellen und Erde bewegen.

Feurelementar [3, KK-2]: Schon seine Nähe verursacht Schaden. Kann Flächen attackieren.

Fleischgolem [5]: Viele Körperteile, die bei Treffern abfallen und selbstständig kämpfen. Diese halten jeweils einen Treffer aus.

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 Versteinerung ein.

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

Troll [5, KK-1]: Regeneriert ein Schaden pro Runde, Feuer verursacht +1 Schaden.

Werwolf [5, KK-1]: Kann nur von Silberwaffen und Magie verletzt werden. Ist unter Tags ein Mensch. Sein Biss ist Ansteckend.

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.

TEUFEL UND DÄMONE

Sind unverwundbar gegen normale Waffen. Nicht jedoch gegen versilberte und verzauberte.

Balor [10, KK-2]: Lord über dämonische Herscharren. Hat eine tödliche Feuer-Aura. Kann Fliegen und Wünsche erfüllen.

Imp [1]: Klein, fliegend und kann sich unsichtbar machen. Verbünden sich oft mit Magiern.

Schattendämon [3, KK-1]: Bewegen sich körperlos durch alles hindurch. Im Schatten unsichtbar, aber Empfindlich gegen grelles Licht.

Schwertdämon [5, KK-1]: Kann mit seinen vier Armen zweimal zuschlagen.

Succubus [3]: Verwandeln sich in Schönheiten. Ihr Kuss entzieht einem Energie und ihr Flüstern kann Leute in ihren Bann ziehen.

TIER- UND PFLANZENWELT

Bär [5]: Verursacht zwei Schaden.

Baumhirte [10, KK-1]: Unglaubliche Stärke, Herr über die Wälder, aber sehr langsam.

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. Attackiert alle Ziele in Reichweite

Riesenkrake [10, KK-1]: Hat vier Attacken, kann statt einer Attacke jemanden 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, Ruderboot 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 keine Kraftprobe gelingt.

Tiger [5, KK-2]: Sehr schnell, gute Kletterer und springen oft ihre Gegner an.

Tödliche Pflanzen [3]: Verschlingen oder Sperren einen Gegner ein. Angriffe gegen gefangene Ziele verursachen 2 Schaden. Sehr schwer zu entdecken.

Wildschwein [3]: Reißt Leute mit ihren Hauern mit. Verursacht zwei Schaden sobald es verletzt ist und lässt vom seinen Angreifer nicht mehr ab.

Wolf [3]: Ein erfolgreicher Angriff reißt den Gegner zu Boden. Zwei Schaden gegen Ziele am Boden.

UNTOTE

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

Ghul [3]: Sein Biss kann paralisieren.

Leichnam [5, KK-1]: Beherrscht mächtige Nekromantie Zauber. Seine Nähe entzieht Leben.

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.

FALLEN

Der **Wert in Klammer** [] 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.

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

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.

Gasfalle [3]: Längere Zeit in der Nähe verbleiben oder anstrengende Tätigkeiten (wie Kampf) verursachen Schaden oder Bewusstlosigkeit. Kann mit Kraft (temporär) widerstanden werden.

Mystischer Kristall [5, FK-2]: Wird per Charismaprobe verteidigt. 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 bei Verlust aller Trefferpunkte Wahnsinnig. Bei Erfolg bricht die Hypnose.

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

Wandernde Wände [speziell]: Man droht von den Wänden erdrückt zu werden. Ist eine komplexe Probe (einfache Spieleranzahl) um sie möglichst schnell zu deaktivieren. Bei Misserfolg erhält man massive Konsequenzen (Schaden, Gefangename), bevor man sich doch noch im letzten Moment retten konnte oder gerettet wurde.



PHARON - DIE WELT

DIE JUNGE WELT DES HELDENTUMS

Pharon ist eine noch sehr junge Welt, voller Heldentum und Pionierdrang. Bis vor kurzem ein Spielball der Götter, haben die Menschen nun endlich ihr Schicksal in eigener Hand.

Unzählige Gefahren, Geheimnisse und Relikte wurden von den Göttern zurückgelassen, noch dazu ist die Welt fast gänzlich unterkundet. Nun ist die Zeit für mutige Recken gekommen, um sich einen ruhmreichen Namen zu machen und in die Geschichte Pharons einzugehen

GESCHICHTE

DIE SPIELWIESE DER GÖTTER

Die Götter sind in vielen Dingen wie die Sterblichen. Sie experimentieren gerne, wollen aber ihre Prunkstücke nicht gefährden. Darum haben sie vor langer Zeit eine Welt erschaffen mit der sie Experimentieren und sich darin austoben können.

Doch wie man sich vorstellen kann, war das Leben auf dieser Welt eine wahre Hölle. Innerhalb eines Atemzuges konnten Berge verschwinden, Völker geboren, Plagen ausgelöst und Monstren erschaffen werden.

PHARON'S AUFSTAND

Das änderte sich, als Pharon, ein junger menschlicher Held, einen Gott zum Duell herausforderte. Alles was Pharon verlangte war Respekt gegenüber den Bewohnern der Welt. Dies weckte die Neugier der Götter und einem Spektakel waren sie nie abgeneigt.

Es kam jedoch wie es kommen musste, Pharon fiel. Mit seinem letzten Atemzug holte er aber noch zu einem mächtigen Hieb aus und stieß dem überraschten Kontrahenten sein Schwert in die Seite.

Pharons Leben war zu Ende, doch hatte er mit seinem Opfer bewiesen das die Bewohner keine schlichten Spielzeuge waren.

Es entbrannte eine kurzer aber brutaler Kampf zwischen den Göttern um die Welt, doch schlußendlich entschieden sie, dass es besser ist zu ihren eigenen Welten zurück zu kehren, als über diesen zu kämpfen.

Sie liesen Elyra zurück die der Welt neues Leben schenken sollte. Rhaos bekam die Aufgabe die interessanten Seelen zu ihnen zu schicken und Pharon selbst, wurde zu einem Gott und Schutzpatron der Welt erhoben.

Der bezwungene Gott hingegen löschte in seiner Scham und Wut, seinen eigenen Namen aus dem Gedächtnis aller Lebewesen. Seitdem sinnt er in den Schatten darauf, die Welt ins Chaos zu stürzen.

HEUTE (50 NACH PHARON)

Die letzten Jahrzehnte war vom Aufbau geprägt. Die Menschen haben zusammengefunden und mit schier endloser Kraft und unbändigen Willen sich einen eigenen Platz auf Pharon geschaffen. Eine alte Stadt wurde neu aufgebaut und die umgebenden Ländereien weitgehend von Monstern und anderen Gefahren befreit.

Die Ära des Neuaufbaus ist jetzt vorüber und nun ist die Zeit der Helden gekommen, um neue Grenzen zu erforschen, Gefahren zu beseitigen, Geheimnisse aufzudecken und Relikte zu bergen.

RELIGION

Vier Götter, der heldenhafte Pharon, die liebliche Elyra, die alles sehende Ratte Rhaos und der schattenhafte Namenlose beherrschen das Pantheon Pharons. Doch viele kleine Götter und mächtige Naturgeister sind allorts zu finden.

PHARON

Held Pharons, Gott der Stärke und Paragon der Tugenden

Der Namensgeber und oberste Gottheit der Welt. Wird allorts als Befreier verehrt und als Schutzpatron der Unterdrückten und Leuten in Not angebetet.

Es gibt jedoch noch zahlreiche Individuen und Rassen, die den alten Göttern loyal sind und in Pharon ihren größten Widersacher sehen.

ELYRA

Göttin der Liebe, Lust und heilenden Kräften

Eine der großen alten Götter. Verzaubert von der jugendlichen Energie der Welt, ist sie verblieben um das verursachte Leid zu heilen und ihr zu neuer Schönheit zu verhelfen.

Sie ist sehr beliebt, egal ob bei jungen Liebenden oder wenn es darum geht um reiche Ernte zu beten.

Doch ihre Anhängerschaft ist stark zersplittert. Es gibt ständige Streitigkeiten was Sittlich ist, wie oft man Heiraten darf, Akzeptanz gleichgeschlechtlicher Liebe und selbst ob Kriminelle geheilt werden dürfen, waren schon Gründe für eingeschlagener Köpfe.

RHAOS

Göttliche Ratte der Toten, Geheimnisse und des Rechts

In seiner eigenen Welt ein unwichtiger, kleiner Gott, wuchs auf Pharon zu einer großen Rolle auf.

Er kennt jedes Geheimnis und bestimmt mit diesem Wissen, wo die Seelen nach ihrem Tode hinkommen.

Die interessantesten Seelen führt er nach dem Tod in die Welten der alten Götter, wo sie in einem zweiten Leben diesen Dienen können. Den Rest sendet er zu Elyra wenn sie gut, zu Pharon wenn sie Heldenhaft oder verfüttert sie an den Namenlosen wenn sie verrucht waren.

Nicht nur wird er für Nachsicht nach dem Tode angebetet, sondern auch für Rechtsprechungen um dunkle Geheimnisse freizulegen und Lügner mit Verdammnis zu strafen.

DER NAMENLOSE

Gott der Korruption, Rache und Chaos

Ehemals ein glorreicher Gott. Doch als Pharon ihn im Zweikampf besiegte, wurde er sprichwörtlich zu einem Schatten seiner selbst.

Aus Scham löschte er seinen Namen aus dem Gedächtnis aller Lebewesen, doch alles was es bewirkte war, dass er nun niemanden mehr hatte der ihn Anbetete.

Nun agiert er aus den Schatten heraus, um alles Leben zu korrumpieren und so seine Wut an der Welt auszulassen. Sein ultimatives Ziel ist es die Welt so weit ins Chaos zu stürzen, bis die Menschen eingestehen müssen, dass er der stärkste aller Götter ist.

DIE UNZÄHLIGEN

Vielerorts werden alte Götter noch aus Furcht oder Tradition verehrt. Aber es sind tatsächlich noch viele kleine gute wie böse Götter verblieben, in der Hoffnung in Pharon eine ruhmreichere Rolle zu erhalten, als in ihrer ursprünglichen Heimat.

Des Weiteren sind viele Naturgeister erwacht, die durch die unverbrauchte, vitale Welt fast gottgleiche Kräfte besitzen.

DAS KERNREICH

Land der Helden und Hoffnung

Nach dem Historischen Kampf Pharons, pilgerten die Menschen von nah und fern zu dem Ort des Geschehens. Viele verblieben und bauten ein neues Reich aus den Ruinen der alten Zeit auf.

König Gregory Calliwell hat die Menschen über die letzten Jahrzehnte geleitet und Stabilität gebracht Doch der beliebte Regent ist schon sehr alt und wird wohl nicht mehr lange Herrschen können. Ob seine kriegerische, undiplomatische Tochter Sigrun das Reich zusammen halten kann, wird erst zeigen. Zumindest spekulieren schon viele damit, dass neue Machtgefüge ausnützen zu können.

Das Kernreich ist noch klein, nicht breiter als ein Wochenritt, aber geprägt von Kameradschaft, Mut und Expansion. Nachdem es noch keine festgelegten Grenzen gibt, gibt es auch kein stehendes Heer, aber eine Menge mächtiger Helden und eine Miliz mit herausragender Moral steht jederzeit Bereit um Gefahren jeder Art zu bekämpfen.

WICHTIGE ORTE

Hauptstadt Calliwell: war ursprünglich eine Stadt-Ruine, in der Nähe des legendären Kampfplatzes, die sich die Bewohner zu eigen machten. Entsprechend gibt es noch viel unerforschtes Gebiet in und unterhalb der Stadt. Alte Geister leben Seite an Seite mit den Bewohnern, es gibt aber einen Einsatztrupp von Geisterjägern falls einer dieser Wahnsinnig oder ein böser Geist freigelegt wird. Ist nach dem König Gregory Calliwell benannt.

Dämmerbucht: Ein rauer Ort voller Halunken und verlorenen Seelen. Als der einzig große Hafen im Kernreich, ist es der Sprungpunkt von riskanten Expeditionen die, in der Hoffnung auf Schätze und unentdeckte Länder, den Gefahren des kaum bekannten Wirbelmeeres trotzen.

Eisenfeste: Festung in Nähe einer ertragreichen Mine. Hauptquelle für die Metalle des Reiches, hat sogar ein paar Zwerge angelockt. Die besten Schmiede des Reiches sind in der Festung zu finden.

Flüstertal/Pechberge: Ein unglaublich gefährliches Gebirge, mit übernatürlichen Wetterphänomenen umschließt ein legendäres Tal. Dort soll Pharon's Schwert von einer gottgleichen Kreatur geschmiedet worden sein.

Götterhöhle: Ein gigantisches Gewölbe, in denen die Götter Experimente mit den gefährlichsten Kreaturen und Artefakten betrieben haben. Ein beliebtes Ziel für Forscher und Monsterjäger, aber keiner konnte bislang herausfinden wie tief die Gewölbe gehen und kaum wird die Höhle verlassen, verstecken sich neue lichtscheue und menschenverachtende Kreaturen darin. Ein Magierturm inklusive kleinem Dorf steht in der Nähe, um die Höhle zu untersuchen und im Notfall für ausbrechende Gefahren bereit zu sein.

Phlandorf: Ein Dorf am Rande des Reiches, mit vielen geheimnisvollen Landschaftsmerkmalen. Unter anderem eine riesige, unzerstörbare Hand die aus dem Boden ragt, unterirdischen Quellen die man in der hiesigen Herberge nutzen kann und ein offener Tempel über dem eine kleine magische Sonne schwebt. Genaueres dazu findet man im exzellenten „Sly Florish Fantastic Adventures“.

Zeltstadt: Eine sich ständig wandelnde Zeltstadt aus Pilgern der ganzen Welt, um der Stätte des Kampfes Pharon's zu huldigen. Unter den Pilgern mischen sich viele Händler und Leute die neues über die unerforschten Ländern von den weit gereisten Pilgern lernen möchten. Zu Ehren des legendären Kampfes, werden hier oft Gladiatorenkämpfe ausgetragen.

WICHTIGE PERSONEN UND GRUPPEN

König Gregory Calliwell: Alter, sehr beliebter Regent. Gutherzig, mutig, gerecht, wird aber vermutlich nicht mehr allzu lange leben.

Kronprinzessin Sigrun Calliwell: Ernsthaft, kriegerisch und keine Geduld für Diplomatie. Aber durchaus gerecht und versucht dem Wohl der Menschen zu dienen.

Die königlichen Zwölf: Leibwachen des Königs und Einsatztrupp wenn große Gefahren aufbrechen. Angeführt von der Kronprinzessin besteht es aus den besten Kämpfern des Landes inklusive den Zwillingen Gorwen und Goran, zwei Elfen mit unglaublicher Arkaner Kraft.

Heilige Lyetta: Eine enorm einflussreiche Priesterin und Sprachrohr zu den Göttern. Betet zum ganzen Pantheon und kämpft mit ihren Paladinen gegen den Einfluss böser Götter.

Victor Stahl: Legendärer Schmied. Nach einen Unfall fertigte er sich eine permanente Stahlmaske an und trainiert die besten Schmiede in der Eisenfeste. Erzeugt mit gelegentlich auch magische Ausrüstung für ruhmreiche Helden.

Alris Blitzglut: Wohl die mächtigste Magierin des Landes. Sinnt auf Rache gegen Aryndor, die sie als Kind ihren Eltern entrissen haben. Hat oft Aufträge für Helden.

Baugilde: Die einflussreichste und wohlhabendste Gilde. Ihr Hauptaugenmerk gilt der Erschließung alter Ruinen zum Neuaufbau.

ANGRENZENDE REICHE

ARYNDOR

Gebirgsstadt der Magie

Inmitten eines unzugänglichen Gebirges, brannten ein paar Magier ein Kloster in den Felsen um Ruhe und Sicherheit zu bekommen. Dies lockte recht schnell weitere Magier mit ihren Familien und Gefolge an. So wurde recht schnell aus dem Kloster, eine kleine, aber sehr mächtige Stadt.

Hier horten sie ihre Funde, experimentieren mit neuen Zaubern und erstellen Artefakte. Die Stadt ist wahrlich Fantastisch, mit Wachgolems, Untoten Arbeitern, magischen Laternen und elementaren Zäunen.

Es herrscht jedoch ein großes Arm- und Reich-Gefälle zwischen Magiern und den „Mundis“, die zu etlichen Aufständen geführt haben. Die Bronzearmee konnte die Aufstände jedoch jedes Mal schnell eindämmen.

Berüchtigt sind sie auch für die Aryndorischen Hexensucher, welche die umgebenden Länder nach Kinder mit magischen Talenten absuchen und von ihren Familien freikaufen oder notfalls brutal entführen.

DAS SPIEGELREICH

Land des Kampfes und Tyrannei

So genannt wegen seiner Spiegelartigen Seen, aber auch weil es genau das Gegenteil der Kernreiches darstellt. **König Burlac der Befreier**, einst ein gefeierter Held, sitzt nun als Tyrann am Thron, der von seinen zwölf Mystikern am Leben gehalten hat.

Der Herrscher will durch Stärke das Land schützen und aufbauen. Greift aber zu drakonischen Maßnahmen und dunkler Mächte, um die Kraft für die Verteidigung gegen die gigantischen Monstern des Meeres und den Gefahren des Landes zu haben. Doch was passiert, wenn die Gefahren abebben, wird er sich dann gegen das Calliwell wenden?

DAS FREIE LAND

Land ohne Grenzen

Außerhalb des Kernreichs gibt es zahlreiche Stämme und herumziehende Banden die sich keinen Gesetzen oder Herrschern unterwerfen wollen.

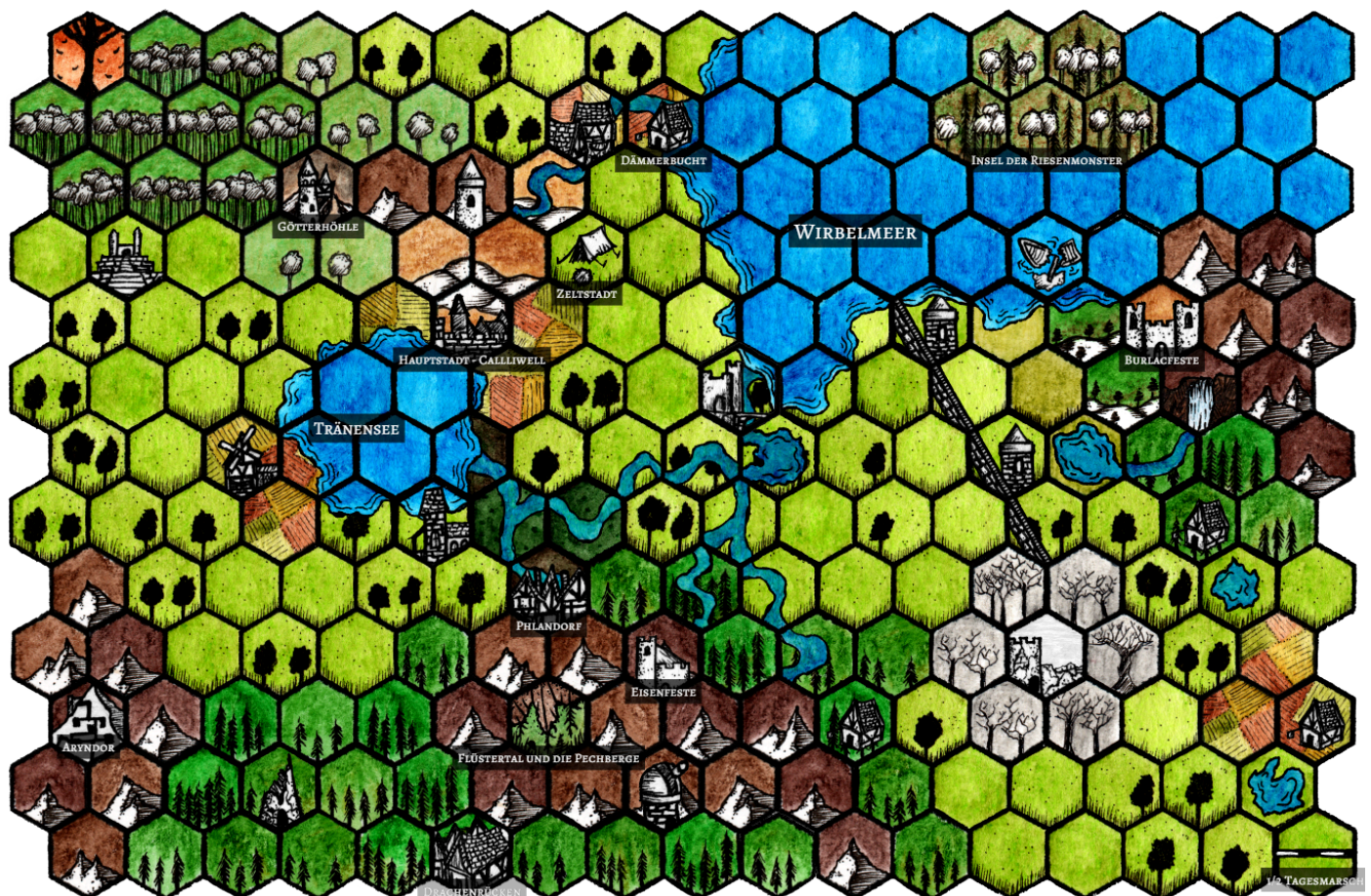
Um in den sehr unterschiedlichen Landstrichen mit ihren zahllosen Gefahren zu überleben, haben sie sich sehr unterschiedlich angepasst. Oft greifen sie zu brutalen Riten um die hiesigen Monster und Götter zu besänftigen.

Im Gegensatz zu den anderen Ländern, gibt es hier einen starken Einfluss von Feen, Elfen, Zwergen, Orks und anderen nicht-menschlichen Völkern.

ANDERE VÖLKER

Auch wenn das Kernland fast gänzlich von Menschen bewohnt ist, gibt es unzählige weitere Völker, wie Elfen, Zwerge und Baumhirten. Jedoch haben diese ihre eigenen Reiche, fernab der Menschen, gegründet.

Wenn Menschen und anderen Völker aufeinander stoßen, so ist das oft mit Neugierde, aber auch einer guten Portion Vorsicht. Zu oft gab es da schon tödliche Missverständnisse.



ANHÄNGE I - ARCHETYPEN

ABENTEURER

Konzept: optimistischer Glücksritter

Schwäche: Neugierig

Charisma ●●●
Geschicklichkeit ●●
Klugheit ●●
Kraft ●●



Talente: Begabt, Glückskind

Kampf: Nah 2, Fern 2, Trefferpunkte 3

Fertigkeiten: Glücksspiele

Ausrüstung: Degen, Armbrust, Lederrüstung, Werkzeug, Spielkarten, Überlebensausrüstung

BARDE

Konzept: musikalischer Reisender

Schwäche: das andere Geschlecht

Charisma ●●●
Geschicklichkeit ●●
Klugheit ●●
Kraft ●



Talente: Bardenmusik, Inspirierend

Kampf: Nah 2, Fern 2, Trefferpunkte 3

Ausrüstung: Rapier, Musikinstrumente, Überlebensausrüstung

HEXER

Konzept: Streuner mit Feenpakt

Schwäche: Furchtlos

Charisma ●●●
Geschicklichkeit ●●
Klugheit ●
Kraft ●●



Talente: Mystische Kräfte (Glitzerstaub, Bezauberung), Vertrauter (kleine Fee)

Kampf: Nah 2, Fern 2, Trefferpunkte 3

Ausrüstung: Schwert, Lederrüstung und Überlebensausrüstung

BARBAR

Konzept: unbeugsamer Barbar

Schwäche: Unzivilisiert

Charisma ●
Geschicklichkeit ●●
Klugheit ●
Kraft ●●●●



Talente: Berserker, Spalter

Kampf: Nah 3, Fern 1, Trefferpunkte 3

Ausrüstung: Zweihänder, Lendenschurz, Wurfspere, Überlebensausrüstung

DRUIDE

Konzept: Verteidiger der Natur

Schwäche: Weltfremd

Charisma ●●
Geschicklichkeit ●●
Klugheit ●●
Kraft ●●



Talente: Freund der Tiere und Pflanzen, Formwandler

Kampf: Nah 3, Fern 1, Trefferpunkte 3

Ausrüstung: Stab und selbstgemachte Kleidung

MAGIER

Konzept: magisch talentierter Bücherwurm

Schwäche: Geistesabwesend

Charisma ●●
Geschicklichkeit ●●
Klugheit ●●●
Kraft ●



Talente: Arkane Magie, Zaubertricks

Kampf: Nah 1, Fern 3, Trefferpunkte 3

Ausrüstung: Stab, Karten, Überlebensausrüstung, Zauberbücher: Magisches Geschoss, Feenlicht, Schlaf

PRIESTER

Konzept: Pharon Priester

Schwäche: Beschützer der Schwachen

Charisma	●●●
Geschicklichkeit	●
Klugheit	●●
Kraft	●●



Talente: Wunderwirker, Inspirierend

Kampf: Nah 2, Fern 2, Trefferpunkte 3

Ausrüstung: Priesterliche Robe, Hammer, Bandagen, Gebetsbuch, Überlebensausrüstung

RITTER

Konzept: verstoßener Ritter

Schwäche: Ehre wichtiger als Leben

Charisma	●●
Geschicklichkeit	●●
Klugheit	●
Kraft	●●●



Talente: Kampftraining, Reich (Ruhm +1)

Kampf: Nah 3, Fern 2, Trefferpunkte 4

Ausrüstung: meisterhaftes Schwert, Schild, Armbrust mit Bolzen, Plattenrüstung, Pferd und Überlebensausrüstung

WALDLÄUFER

Konzept: von Wölfen aufgezogener Jäger

Schwäche: strenger Tiergeruch

Charisma	●
Geschicklichkeit	●●●
Klugheit	●●
Kraft	●●



Talente: Tierbegleiter, Mystischer Athlet

Kampf: Nah 1, Fern 3, Trefferpunkte 3

Ausrüstung: Langbogen mit Pfeilen, Kurzschwert, Überlebensausrüstung und „Reißer“ ein Wolf.

ELF

Konzept: mystischer Elf

Schwäche: geht alles langsam an

Charisma	●●
Geschicklichkeit	●●●
Klugheit	●●
Kraft	●



Talente: Scharfschütze, Zaubertricks

Kampf: Nah 1, Fern 3, Trefferpunkte 3

Ausrüstung: Rapier, Elfenbogen, kleine Harfe, Überlebensausrüstung

HALBLING

Konzept: Halbling auf einer Quest

Schwäche: ewig Hungrig

Charisma	●●
Geschicklichkeit	●●●
Klugheit	●●
Kraft	●



Talente: Glückskind, Inspirierend

Kampf: Nah 1, Fern 3, Trefferpunkte 3

Ausrüstung: Kurzschwert, Schleuder, feste Kleidung, Kochgeschirr, Überlebensausrüstung

ZWERG

Konzept: mürrischer Zwerg

Schwäche: Gold und BIER!

Charisma	●
Geschicklichkeit	●●
Klugheit	●●
Kraft	●●●



Talente: Dunkelsicht, Kampftraining

Kampf: Nah 3, Fern 2, Trefferpunkte 4

Ausrüstung: Axt, Armbrust, Kettenhemd, Schild, Minen- und Überlebensausrüstung

ANHÄNGE II - SCHATZGENERIERUNG

Die folgenden Tabellen sollen helfen, Artefakte und Schätze zu generieren.

DER BEUTEWURF

Durchsucht man eine Person, Mobiliar oder Raum, dann fragt man sich oft ob man etwas Wertvolles findet.

In diesem Fall empfiehlt sich folgende Methode: **Man würfelt mit einem Würfel, bei einer 4-5 gibt es etwas Gold (1 Goldwürfel), während eine 6 ein Wurf auf die Schatztafel erlaubt.**

Bei einem großen Schatz kann man öfters auf die Schatztafel würfeln lassen.

SCHATZTABELLE

- 1 Viel Geld / Juwelen (1W6+1 Goldwürfel)
- 2 1-3 Tränke (Heilung oder Zauber)
- 3 1-2 Schriftrollen
- 4 Hinweis¹ oder Schatzkarte²
- 5 Magischer Gegenstand
- 6 Persönlicher³ oder mag. Gegenstand

1: Geheimtür, Schwäche,...

2: Neues Abenteuer mit Chance auf großen Schatz

3: Siehe persönliche Schatztafel

PERSÖNLICHE SCHATZTABELLE

Spieler können sich eine persönliche Tabelle mit Schatzwünschen erstellen, die bei einer gewürfelten sechs auf der Schatztafel genutzt werden kann.

Diese dürfen jedoch lediglich einen gut klingenden Namen, aber noch keine spezifischen Fähigkeiten fixiert haben. Die Helden haben Gerüchte von diesen Artefakten gehört, aber die Überraschung ob sie genauso sind wie gedacht bleibt für den Moment der Entdeckung.

Beispiele wären „Der blutige Hornhelm“, „Engelswirn“, Sternenklinge, usw.

Mit dieser Tabelle haben die Helden eine Chance auf einen sehr persönlichen Schatz und es ist gleichzeitig eine Inspiration für den Spielleiter.

ARTEFAKTE

Mit Hilfe dieser drei Tabellen kann man leicht und schnell, magische Gegenstände erschaffen.

AUSSEHEN

- 1 Grob
- 2 Meisterhaft
- 3 Arkane Symbole
- 4 Religiöse Zeichen
- 5 Ungewöhnliche Größe
- 6 Diabolisch

W66 GEGENSTÄNDE

■ Rüstungen

Leichte Rüstung
Schwere Rüstung
Schild
Helm
Umhang
Handschuhe

■ Waffen

Schwert
Axt
Speer
Dolch
Bogen
1-6 Pfeile

■ Dinge zum Anziehen

Krone
Maske
Amulett
Ring
Gürtel
Stiefel

■ Besonderes I

Beutel
Buch
Feder
Flöte
Hammer
Handspiegel

■ Besonderes II

Heiliges Symbol
Kerze
Lampe
Laute
Pfeife
Puppe

■ Besonderes III

Schädel
Schlüssel
Schmuckkästchen
Sphäre
Statue
Zauberstab

BESONDERHEIT (2W6)

- 2-3 Karma
- 4 Attributsbonus
- 5 Talent
- 6-8 Zauber (Wurf auf Zaubertabelle)
- 9 Schaden (Bonus oder Schadenseffekt)
- 10 Trefferpunkte
- 11-12 Elementarer Effekt

ANHÄNGE III - ZUFALLSTABELLEN

Diese Tabellen dienen sowohl der Inspiration als auch als Stütze beim Improvisieren.

STECKBRIEFE

Falls die Helden auf Kopfgeldjagd gehen wollen gibt es hier ein paar nützliche Tabellen.

STECKBRIEFE

Auftraggeber	Belohnung
Gilde	Kleine Prämie
Niedriger Adelige	Mittlere Prämie
Hoher Adel	Große Prämie
Reicher Bürger	Magischer Gegenstand
Verzweifelter Bürger	Titel oder Bündnis
Wache	Ein Gefallen
Verbrechen	Letzter Aufenthaltsort
Mord	Wald
Raub	Gebirge
Diebstahl	Ruinen
Fälschung	Höhle
Verrat	eigener Stützpunkt
Entführung	nächstes Dorf/Stadt
Zielperson - Teil 1	Zielperson - Teil 2
monströser	Krieger
fieser	Schurke
geheimnisvoller	Hexer
unauffälliger	Bewohner
verstoßener	Adeliger
brutaler	Bandenanführer

TAVERNEN

Inspiration und Namen für eine Taverne gebraucht? Ich hoffe diese Tabellen helfen dabei.

Zu beachten ist das man nur die Kategorien würfeln sollte, die auch wirklich gebraucht / gewünscht sind. Nicht jede Taverne braucht ausgefallene Klientel oder Besonderheiten.

Ach ja, bei den Namen müssen die Artikel, je nach Bedarf, angepasst werden.

TAVERNEN

Name - Teil 1	Name - Teil 2
Zur goldenen	Hase
Der rostige	Wildschwein
Der Held und der	Drachen
Königs-	Säufer
Bettler-	Braten
Zum Glücklichen	Maid
Besonderheit	Wirt
Abstieg in Dungeon	Große Familie
Winzig / Riesig	Nicht-Mensch
Viel Magie	Grobschlächtig
Glücksspieltournier	(Über-)Freundlich
Musik und Tanz	Gelangweilt
Arenakämpfe	Alter Veteran
Clientel	Wie voll?
Monster	Leer ... zu leer
Alle Schichten	Stammkunden
Säufer und Arme	Zum Bersten voll
Familien	Tavernenschlägerei
Adelige / Reiche	Event .. Füllt sich schnell
Helden	Bürgertreffen

