

ARON - OPTIONALREGELN

Diese Regeln sind ein Sammelsurium an Ideen für ARON, die entweder zu Genre-spezifisch oder zu komplex für Einsteiger sind, um sie im Hauptdokument einzubinden. Für jemanden der sich mehr mit dem System beschäftigen will, bieten sie aber vielleicht ein paar Anregungen.

ERFAHRUNGSTUFEN

Will man das System nicht nur für Einzelabenteuer, sondern für Kampagnen einsetzen, so erhalten die Charaktere eine „Stufe“ die ihre Erfahrung widerspiegelt. Am Start einer Kampagne beginnen Helden auf „Stufe 1“ und folgen der normalen Charaktererschaffung. Je nach geplanter Länge der Kampagne und dem Erfolg/Misserfolg in den Questen erhöht sich die Stufe nach jeweils 1-3 Abenteuern und haben dabei die Wahl zwischen:

- ❖ einem zusätzlichen Glückspunkt (max. 5)
- ❖ einem zusätzlichen Lebenspunkt (max. 5)
- ❖ eine Erhöhung einer Eigenschaft (max. 4)
- ❖ eine neue Eigenschaft auf 2
- ❖ einer der Gegenstände wird magisch
- ❖ einem hilfreichen Gefährten (Diener, Tiergefährte, freundlicher Geist, etc.)

KLASSISCHER KAMPF

Das Kampfsystem ist stark von Dungeon World inspiriert, bei dem es weder Initiative, Runden noch Monsteraktionen gibt. Falls man aber lieber einen klassischen Kampf mit Runden und Monsteraktionen möchte kann man das auch sehr leicht in Aron verwirklichen.

Kampfaktionen unterscheiden sich nicht großartig von normalen Proben, es gibt jedoch einige Sonderregelungen da beim Kampf das Leben der Charaktere auf dem Spiel steht.

INITIATIVE:

Wenn es nicht klar ist welche der beiden Parteien beginnt, dann würfelt jeder Spieler auf ihre Flinkheit. Spieler die Erfolg hatten, dürfen schon vor den Monstern agieren, danach kommen abwechselnd alle Monster und alle Spieler an die Reihe. Die Reihenfolge der Spieler bzw. Monster untereinander ist nicht fix vorgegeben.

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG:

Der Spielleiter würfelt selbst keine Proben, sondern gibt die Schwierigkeit der Spielerproben vor die durch die Situation, den Aktionen und natürlich den Monstern selbst bestimmt wird. Monster geben je nach ihrer Mächtigkeit die Standardschwierigkeit für den Angriff bzw. die Verteidigung vor (normal, schwer, sehr schwer).

Die Spieler müssen in ihrer Runde gegen die Monster-Verteidigung würfeln um Schaden zu verursachen und in der Monsterrunde gegen dessen Angriff verteidigen.

BEWEGUNG UND ANDERE AKTIONEN:

Man hat in jeder Runde eine Hauptaktion (im Normalfall ein Angriff, ein kurzer Lauf oder ein Zauber), kann jedoch zusätzlich eine kurze Nebenaktionen setzen (ein paar Schritte gehen, eine Waffe ziehen, usw.).

Manche Aktionen sind so lange das sie mehr als eine Runde brauchen, diese haben entweder eine fixe Dauer oder sollten mit einer komplexen Probe abgehandelt werden (Ritual, Entschärfen einer Falle, Einholen eines fliehenden Gegners, etc.).

Befindet man sich im Nahkampf und will Fernkampf/Magie einsetzen oder sich bewegen, dann hat der Gegner einen Freischlag. Man hat jedoch die Möglichkeit sich taktisch ein paar Meter zurückziehen ohne einen Angriff zu verursachen, wenn man dafür seine Hauptaktion opfert.

SCHADEN, HEILUNG UND LEBENSPUNKTE:

Charaktere starten ihre Helden-Karriere mit 3 Lebenspunkten, Monster hingegen variieren je nach ihrer Mächtigkeit: Kanonenfutter 1, Standard 3, Elite 5, Megamonster 10. Angriffe verursachen normalerweise einen Schaden, besonders große Waffen oder gefährliche Attacken können aber mehrere Lebenspunkte kosten.

Verliert ein Monster oder Charakter alle Lebenspunkte so ist es/er besiegt. Derjenige der den letzten Schlag gemacht hat, kann entscheiden was mit seinem Gegenüber passiert. Im Normalfall sind Monster Tod und Charaktere Bewusstlos.

Wie in den meisten Filmen spielen Wunden nach einem Kampf keine Rolle mehr, das heißt man heilt nach einem Kampf komplett (verschnauft sich, verbindet die Wunden, etc.). Wurden bei einer Niederlage permanente Wunden verursacht (z.B. Hand abgehackt) so bleiben diese, die Lebenspunkte erhöhen sich aber trotzdem wieder auf den Standardwert.

***Beispiel:** Harok kämpft gegen zwei Goblins (1 Lebenspunkt, normale Angriff und Verteidigungswerte)*

***Initiative:** Niemand ist überrascht also kann Harok würfeln ob er schneller als die Goblins ist. Harok kann nur einen Würfel werfen da er keine Eigenschaft hat die ihn dabei unterstützt. Er hat Pech und würfelt nur eine 3, die Monster sind damit zuerst dran.*

***Monsterrunde:** Einer der Goblins wirft einen Speer, der andere stürmt ihn kreischend an. Harok muß sich also zweimal gegen die Goblins verteidigen oder erhält jeweils einen Punkt Schaden. Zum Glück sind Zwerge zäh und so darf Harok seine Zwergen-Eigenschaft (2 Würfel) als Verteidigung einsetzen. Die erste Probe schafft er gerade noch, bei der zweiten würfelt er sogar eine 5 und 6 und hat damit einen guten Erfolg. Diesen nutzt er sogleich um den Zweikampf in Richtung des anderen Goblins zu verschieben.*

***Spielerrunde:** Harok schlägt wild seine Axt gegen den Goblin (Barbar 3 -> 3 Würfel). Er hat einen Erfolg und da sein Gegner nur einen Lebenspunkt hat, spaltet er ihn und läuft in Richtung des zweiten Goblins. Wegen des guten Erfolges in der Verteidigung ist er nahe genug das er den zweiten Goblin schon in dieser Runde erreicht obwohl Zwerge eher langsam sind.*

***Monsterrunde:** Ein weiterer Goblin war gut versteckt (wurde vor dem Kampf erwürgelt) und greift im Team gleichzeitig mit dem anderen an. Harok muß in diesem Fall nur einmal verteidigen, hat aber aufgrund der Überraschung und Übermacht eine sehr schwere Probe und deswegen zwei Würfel weniger. Harok setzt einen Glückspunkt ein damit er überhaupt eine Probe würfeln darf (er hätte 0 Würfel), doch er schafft diese Probe trotzdem nicht und erleidet so seinen ersten Schaden.*

Der Kampf geht nun weiter bis eine der beiden Parteien besiegt wurde.

HEROISCHE PROBEN

In einem heroischen Abenteuer in der selbst das unmögliche mit Glück machbar sein soll, kann man einen Würfel werfen, selbst wenn man aufgrund des Schwierigkeitsgrades keinen zur Verfügung hätte, dieser gibt jedoch nur bei einer gewürfelten 6 einen Erfolg.

AUSRÜSTUNG

In ARON wird die Ausrüstung vernachlässigt um das Können des Helden in den Vordergrund zu stellen. Will man die Kampfstile der Helden jedoch ein wenig differenzieren, dann empfiehlt es sich der Ausrüstung eine wichtigere Rolle zuzuweisen.

RÜSTUNG:

- ❖ Keine Rüstung/leicht Gerüstet: keinen Vor- bzw. Nachteil
- ❖ Schwere Rüstung: hält einen Schaden pro Kampf ab, erschwert jedoch Aktionen die Schnelligkeit und Ausdauer voraussetzen
- ❖ Schild: können zweimal den Schaden auf eins Reduzieren bevor sie kaputt sind

NAHKAMPF

- ❖ Zweihandwaffe: Zusatzschaden durch gute Erfolge wird um eins erhöht
- ❖ zwei Nahkampfwaffen: erleichtern* Angriffe um eins
- ❖ Fechtstil (mindestens eine Hand frei): erleichtert* manche Manöver (Gegner Festhalten, Sand in die Augen, aus dem Kampf zurückziehen, etc.)

FERNKAMPF

- ❖ Schwere Fernwaffe (Bogen, Blaster): Zusatzschaden durch gute Erfolge wird um eins erhöht
- ❖ Genaue Fernwaffe (Armbrust, Laser): erleichtert* Angriffe um eins
- ❖ einhändige Fernwaffe: erleichtert* manche Manöver (Bewegung, Rückzug, auf großen Gegner klettern, etc.)

**Erleichterungen können Erschwernisse kontern, jedoch keine Bonuswürfel geben.*

TÖDLICHERER KAMPF

Verliert ein Charakter alle Lebenspunkte so wird er Bewusstlos und muss am Ende jeder Spielerrunde würfeln ob er verblutet (eine Probe auf seine Zähigkeit). Ein Außenstehender kann versuchen ihn zu stabilisieren, bei einem Erfolg müssen keine Proben mehr abgelegt werden. Bei einem guten Erfolg gegen das verbluten oder beim Stabilisieren, erhält der Charakter einen Lebenspunkt zurück und erwacht.

GLÜCKSPUNKTVARIANTEN

Glückspunkte eignen sich wunderbar für kleine Belohnungen und zur Steuerung des Spiele-Flairs, um das zu verdeutlichen gibt es hier ein paar Varianten dazu. In allen Varianten gilt, dass ein Spieler sein Glückspunkt-Maximum nicht überschreiten darf und den Überschuss an andere Spieler abgeben muss.

GLÜCKSBELOHNUNG: Die Helden erhalten Glückspunkte als Belohnung für gut gespielte, sehr clevere oder besonders unterhaltsame Aktionen. Das soll ermutigen sich ein wenig mehr in die Rolle zu versetzen und ungewöhnliche Lösungen zu suchen.

HELDENLÜCK: Die Spieler erhalten einen Punkt nach besonders wichtigen Szenen zurück. Das erhöht die Überlebensfähigkeit der Spieler und erlaubt es öfters waghalsige Aktionen zu riskieren. Diese Regel eignet sich deshalb besonders für Cinematische, Actionreiche Abenteuer.

KARMAREGEL: Ausgegebene Glückspunkte bekommt der Spielleiter, der kann sie wiederum einem Spieler geben um dessen Aktion zu erschweren oder besondere Fähigkeiten gegen ihn auszulösen (Drachennodem, Geistige Übernahme, etc.). Damit müssen die Spieler sehr gut abwägen ob sie sich lieber auf ihr Können oder auf ihr Karma verlassen wollen und als Spielleiter hat man ein gutes Mittel zum Steuern der Dramaturgie.

KAMPFEIGENSCHAFTEN

In kampflastigen Genres empfiehlt es sich die Kampffähigkeiten von den regulären Eigenschaften zu lösen um die Balance zwischen den Charakteren zu wahren und dafür zu sorgen, dass sich niemand in den Kämpfen langweilt. Die Kampfeigenschaften werden für die regulären Angriffe und Manöver eingesetzt, während die normalen Eigenschaften für nicht-kampf Situationen und für ungewöhnliche Aktionen verwendet werden.

Die Charaktere werden wie üblich erschaffen, erhalten aber zusätzlich die drei Kampfeigenschaften Nahkampf, Fernkampf und Manöver mit jeweils einem Würfel, auf die sie noch drei weitere beliebige Verteilen können. Die Kampfeigenschaften können je nach Charakterkonzept frei beschrieben und wie normale Eigenschaften bis zu 4 Würfeln gesteigert werden.

Nahkampf wird für Nahkampfangriffe und Paraden verwendet (andere zu schützen fällt unter Manöver), Fernkampf wird für Fernkampfangriffe gewürfelt und Manöver für die meisten nicht-Angriffsaktionen (Ausweichen, Bewegung, Blocken, Tricks, usw.) genutzt.

Beispiele:

- ❖ Ritter: Nahkampf 3 (Waffen), Fernkampf 1 (Waffen), Manöver 2 (Stärke und Rüstung)
- ❖ Nekromant: Nahkampf 1 (Todesgriff), Fernkampf 3 (Skelet-Minions), Manöver 2 (Magie und Einschüchterung)
- ❖ Barbar: Nahkampf 4 (alles was er in die Finger bekommt), Fernkampf 1 (Steine), Manöver 1 (reine Zähigkeit und Glück)

VOR- UND NACHTEILE

In ARON stehen alle Eigenschaften für Fähigkeiten/Fertigkeiten mit denen man mittels einer Würfelprobe auf diese eine Herausforderung lösen kann (Schleichen Taschendiebstahl, Überredung, etc.). Manche Eigenschaften beschreiben jedoch Vor- und Nachteile des Charakters, die zwar andere Proben verändern können, auf die man jedoch selbst nie würfeln würde um Schwierigkeiten zu überwinden (persönliches Ziel, fehlende Körperteile, etc.).

Mit dieser Optionalregel kann man Eigenschaften als Vor- oder Nachteil deklarieren, wodurch man sie zwar nicht mehr für Würfelproben einsetzen darf, aber dafür andere Vorteile bringen. Zumindest eine Eigenschaft muss jedoch eine klassische Eigenschaft bleiben.

VORTEILE: Vorteile sind Eigenschaften die nur der reinen Unterstützung dienen, wie zum Beispiel ein magischer Gegenstand, ein Diener oder ein bestimmtes Schicksal. Kommt ein Vorteil zum Einsatz, dann erhält der Held einen Bonuswürfel für die Aktion. Die doppelte Höhe der Eigenschaft gibt an wie oft man den Vorteil pro Abenteuer nutzen darf.

Beispiel: Segnung eines Kriegsgottes 2 -> erhält bis zu vier mal pro Abenteuer einen Bonuswürfel in Kämpfen

NACHTEILE: Kommt ein Nachteil zum Einsatz, dann erschwert sich die Szene, als Ausgleich erhält man jedoch einen Glückspunkt. Die Höhe der Eigenschaft gibt an wie man pro Abenteuer, die Erschwernis ignorieren kann (und trotzdem einen Glückspunkt erhält).

Beispiel: Angst vor Ungeziefer 2 -> alle Szenen in der Nähe von Ungezielfern sind erschwert, aber geben einen Glückspunkt. Zweimal pro Abenteuer kann er seine Angst überwinden und den Abzug ignorieren, erhält den Glückspunkt aber trotzdem.

ERSCHÖPFUNG

Diese Optionalregel ist für Campaigns die einen gewissen Realismus widerspiegeln sollen und für die es wichtig ist das die Helden nicht ewig auf den Beinen bleiben können (Erkundungsmissionen, Horrorgenre,...).

Die Charaktere erhalten bei dieser Optionalregel den Wert Ausdauer der den Lebenspunkten entspricht. Nach jedem Kampf in dem ein Held Schaden bekommen (egal wieviel) hat verliert er einen Ausdauerpunkt, ebenso können gewisse Situationen und Proben Ausdauer kosten (Gewaltmarsch, über einen reißenden Fluss Schwimmen,...).

Hat man alle Ausdauerpunkte verloren so sind alle Aktionen Erschwert. Weiterer Ausdauerverlust hat normalerweise keine Auswirkungen, je nach Ursache kann dies aber Variieren (Hunger, Durst, schleichende Krankheit,...)

Mit genügend Ruhe, meist ist ein mehrstündiger Schlaf nötig, erhält man seine Ausdauerpunkte wieder zurück. Je nach Ursache der Erschöpfung kann dies aber Variieren, ist man zum Beispiel erschöpft weil man Tagelang nichts gegessen hat, dann nützt auch der beste Schlaf nichts wenn man nicht vorher den Magen gefüllt hat, ist es durch eine Krankheit braucht es eventuell eine deutlich längere Ruhephase und Medizin.