

# ARON-Fantasy

---

## Einleitung

Ich habe ARON so universell wie möglich gestaltet, damit es keine Restriktionen bezüglich des Genres gibt und so beliebige Einzelabenteuer schnell und einfach gemeistert werden können. Zwar reicht das auch aus um ganze Kampagnen zu spielen, doch viele Meister werden vermutlich mehr Beispiele und Richtlinien hilfreich finden.

Diese Genre-Erweiterung soll helfen ARON an das Fantasy-Genre anzupassen, indem es optionale Regeln anbietet die das Setting-Flair unterstreichen, die typischen Charakter-Eigenschaften aufzeigt, die Monsterliste erweitert und eine Beispiele für Schätze, Charaktere, Zaubersprüche und Schwierigkeitsgrade für Proben gibt.

## Regeln

Ich empfehle die folgenden Regel-Pakete für das Fantasy-Genre (Siehe ARON-Optionalregeln):

### Heroisches Hack'n Slay

- ❖ Ausrüstung
- ❖ Kampfeigenschaften
- ❖ Heldenglück

Diese Regeln sorgen für mehr Balance und einem größeren Unterschied bei den Kampfstilen. Das Heldenglück hilft die häufigeren Kämpfe zu kompensieren.

### „Harte“ Fantasy

- ❖ Tödlicherer Kampf
- ❖ Erschöpfung

Tödlicherer Kampf und Erschöpfung sorgt für das realistische und brutale Flair. Die Spieler geraten schneller in tödliche Gefahr und können nicht von einem Kampf zum nächsten Laufen ohne sich zu verausgaben.

### Old School

- ❖ Ausrüstung
- ❖ Kampfeigenschaften
- ❖ Tödlicherer Kampf
- ❖ Erschöpfung

Durch die Kampfeigenschaften und die Ausrüstung unterscheiden sich die Charaktere mehr, wodurch das Klassen-Feeling unterstützt wird. Tödlicherer Kampf und Erschöpfung sorgt für die hohe Charaktersterblichkeit die früher Üblich war. Ist einem das noch nicht tödlich genug, dann empfehle ich die Glückspunkte ganz zu streichen und Charaktere die auf 0 Lebenspunkte fallen gelegentlich sofort zu töten.

# Eigenschaften

Hier eine Ansammlung an Eigenschaften die sich besonders gut Fantasy eignen und was sie umfassen.

## Klassische Fantasy-Archetypen

In einer klassischen Fantasy Kampagne empfehle ich, dass Charaktere ein oder zwei Archetypen auswählen. Zur Abrundung sollten die weiteren Eigenschaften entweder eine Rasse oder andere Eigenschaften sein.

<b>Barbar</b>	Überleben in der Wildnis, Zähigkeit, Raserei, Stärke
<b>Barde</b>	Soziale Fähigkeiten, umfangreiches Wissen, Musik
<b>Dieb</b>	Heimlichkeit, Schlösser knacken, Leute belügen, Fingerfertigkeit, Fassadenkletterei
<b>Druide</b>	Tiersprache, Verwandlung in Tiere, Überleben in der Wildnis
<b>Jäger</b>	Überleben in der Wildnis, Spurensuche, Heimlichkeit, Scharfschütze
<b>Krieger</b>	Taktiken, Wissen über Gegner und Monster, Zähigkeit, Kampftricks
<b>Magier*</b>	Arkanes und Bücherwissen, Zaubersprüche
<b>Priester*</b>	Wissen über Götter und Untote, Überzeugungskunst, Priesterzauber
<b>Ritter</b>	Leute Beeindrucken, Zähigkeit, Reiten, erhöhter Status, Strategie und Taktik

\*: mächtige Eigenschaft die genauer Definiert werden sollte (Magierschule, Gottheit, etc.)

## Rassen und Völker

Will man das eigene Volk oder die Rasse in den Vordergrund stellen, so empfiehlt es sich eine Eigenschaft dafür zu nehmen. Das ist jedoch keine Verpflichtung, will man einen Wikinger, Elf oder ähnliches nur aus Flair-Gründen spielen so reicht eine einfache Beschreibung.

Oftmals überschneiden sich Völker mit anderen Eigenschaften (Elfischer Druide, Ork Krieger,...). In solchen Fällen empfehle ich den Schwierigkeitsgrad zu senken. Zum Beispiel sollte eine „schwere“ Spurensuche des Jägers für einen Elfischen Jäger nur „normal“ sein solange er im Wald ist.

<b>Elf</b>	Gute Wahrnehmung, Überleben im Wald (Schleichen, Jagen), schnell
<b>Goblin</b>	Klein, Flink, Sicht im Dunklen, rasiermesserscharfe Zähne
<b>Halbling</b>	Robust, Klein, Geschickt, Resistent gegen Magie
<b>Ork</b>	Stark, Einschüchternd, Schmerzunempfindlich, guter Geruchssinn
<b>Zwerg</b>	Zäh, Metall und Steinkunde, gute Sicht im Dunklen, Resistent gegen Magie

## Low-Fantasy

Es gibt unzählige „normale“ Eigenschaften, wie Berufe oder Stand. Hier ein paar Beispiele:

<b>Adeliger</b>	Hoher Status, Viel Geld, Soziales Geschick
<b>Alchemist</b>	Gifte, Tränke, Gefährliche Substanzen
<b>Bauer/Arbeiter</b>	Harte Arbeit, Zäh, Handwerkskunst, Umgang mit Leuten
<b>Gelehrter</b>	Umfangreiches Wissen in allen Gebieten, höherer Status
<b>Heiler</b>	Heilkunst, Kräuterkunde, Wissen über Gifte und Krankheiten
<b>Pirat/Matrose</b>	Schiffskunde, Navigation, Kletterkunst, Schwimmen, Fischen
<b>Sklave/Diener</b>	Harte Arbeit, unscheinbar Wirken, Etikette, Klatsch und Tratsch, Zäh

## Diverses

Eigenschaften können auch spezielle Gaben, magische Ausrüstung, hilfreiche Begleiter uvm. sein, dies sollte jedoch unbedingt mit dem Meister besprochen werden.

# Beispielcharaktere

Die Charaktere haben Kampfeigenschaften angeführt. Werden die Regeln dafür nicht verwendet, dann können diese einfach ignoriert werden.

## Graf Theodore vom Opferfels

Konzept: Ein alter Ritter der sich noch einmal Beweisen möchte.

Ritter 3 (Leute Beeindrucken, Zähigkeit, Reitkunst, höherer Status, Kampfkunst)

alter Graf 3 (hoher Status, Soziales Geschick, wirkt Ungefährlich, viel Erlebt, Vergesslich)

Nahkampf 3 (Waffen), Fernkampf 1 (Waffen), Manöver 2 (Schild und Stärke)

Glückspunkte 3; Lebenspunkte 3

Ausrüstung: Rabenschnabel und Schild, Ritterrüstung, altes Pferd, eine kleine Handvoll Gold

## Cyril

Konzept: Dämonenbeschwörer

Dämonenbeschwörer 3 (Überzeugungskunst, Dämonenbeschwörung, Wissen über andere Ebenen)

Dieb 2 (Heimlichkeit, Schlösser knacken, Leute belügen, Fingerfertigkeit, Fassadenklettern)

Imp – Begleiter 2 (Dämonischer Begleiter der sich unsichtbar machen kann)

Nahkampf 1 (Dolch), Fernkampf 3 (Begleiter oder Höllenfeuer), Manöver 2 (kleine Dämonen)

Glückspunkte 3; Lebenspunkte 3

Ausrüstung: Robe, Stab aus einer Wirbelsäule

## Gerilda

Konzept: Kampfmagierin

Schwertkämpferin 3 (Geschick, Fechtkunst, Leute einschätzen)

Feuermagie 2 (Feuerwände, Feuer erschaffen oder löschen, Gegenstände erhitzen, Arkanes Wissen)

Wanderer 2 (Ausdauer, Allgemeinwissen)

Nahkampf 2 (Schwert), Fernkampf 2 (Feuerpfeile), Manöver 2 (Ausrüstung und Blenderei)

Glückspunkte 3; Lebenspunkte 3

Ausrüstung: 2 Schwerter, Wanderkleidung, Rucksack mit Wanderausrüstung

## Deonel

Konzept: Schattenpriester

Schattenpriester 3 (zweifelhafter Status, Religionskunde, Überzeugungskunst, Schattenwunder)

Assassine 3 (Schleichen, Klettern, Schlösser knacken, Gifte, tödliche Überraschungsangriffe)

Nahkampf 4 (Dolch), Fernkampf 1 (Dolch), Manöver 1 (Dunkelheit erzeugen, Taschenspielertricks)

Glückspunkte 3; Lebenspunkte 3

Ausrüstung: Dolch, Diebeswerkzeug, Ritualmaterialien für Schattengott

# Monster und Fallen

Hier ist eine kleine Ansammlung an typischen Monstern bzw. Vertretern ihrer Rasse.

LP = Lebenspunkte, KK = Kampfkraft

## Humanoide

Elf (Bogenschütze)	LP 3	schwer im Wald zu entdecken, Fernkampf
Goblin	LP 1	ein „Goblin-Mob“ verursacht 2 Schaden und hat KK=schwer
Halbling (Sheriff)	LP 3	Reitet meist auf Pony (erhöhte Mobilität)
Hobgoblin	LP 3	
Kobold	LP 1	verwenden oft Gift (Probe auf Zähigkeit oder +1 Schaden)
Mensch (Magier)	LP 3	beherrscht Effekte je nach Magie (Flächenangriffe, Heilung, Illusionen..)
Mensch (Wache)	LP 3	
Oger	LP 5	2 Schaden, kann zwei Angrenzende Gegner gleichzeitig attackieren
Ork	LP 3	KK= schwer
Troll	LP 3	KK= schwer, Regeneriert 1 Schaden/Runde, Feuer verursacht +1 Schaden
Zwerg (Krieger)	LP 5	

## mystische Kreaturen

Drache	LP 10	KK=schwer, 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	LP 5	besitzt mystische Kräfte zur Heilung und Kontrolle des Waldes, kann von Menschen mit reiner Seele angelockt oder geritten werden
Höllenhund	LP 3	KK=schwer, kann Feuerodem gegen eine kleine Gruppe einsetzen, immun gegen Feuer
Medusa	LP 5	KK=schwer, Bogen, Blickangriff: jeder der sie sieht (meist bei einer Aktion Gegen sie) muss eine schwere Probe auf Willenskraft/Magieresistenz Gelingen oder kann die Beine für ein paar Minuten nicht mehr bewegen, sind die Beine schon gelähmt dann versteinert der ganze Körper permanent
Rieseadler	LP 3	können geritten werden, bevorzugen Angriffe aus der Luft, können jemanden Packen und aus großer Höhe für 3 Schaden fallen lassen (1. Fehlschlag = gepackt werden, 2. Fehlschlag = Sturz)
Riesenkralke	LP 10	KK=schwer, 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	LP 5	können jemanden einspinnen (keine Aktion bis sich dieser Befreit hat), Gift verursacht Zusatzschaden wenn kein k ein Zähigkeitswurf gelingt
Schleimmonster	LP 5	sind kaum zu entdecken (sehr schwerer Wurf), kann jemanden Einhüllen, Eingehüllte Kreaturen erhalten bei jeder Aktion einen Schaden (egal wer diese macht oder ob sie von Erfolg gekrönt ist)
Wyvern	LP 5	KK=sehr schwer, kann Fliegen, Giftstachel verursacht Zusatzschaden wenn kein Zähigkeitswurf gelingt, Wyvern können geritten werden wenn sie von kleinauf von dem Reiter aufgezogen wurden

## Untote

Geist	LP 3	Immun gegen nicht-magischen Schaden, verursachen Horror
Lich	LP 5	KK= schwer, Nekromantie-Zauber
Skelett	LP 1	Spitze Waffen verursachen einen Schaden weniger, keine Intelligenz
Vampir	LP 5	KK= sehr schwer, Verwandlung in Nebel oder Fledermaus, erfolgreicher Angriff regeneriert einen Lebenspunkt, Sonnenlicht ist tödlich
Zombie	LP 5	Gute Erfolge töten den Zombie sofort, keine Intelligenz

## Fauna und Flora

Bär	LP 5	verursacht zwei Schaden
Krokodil	LP 3	KK=schwer, können einen unter Wasser ziehen (jede Aktion verursacht einen Schaden, egal wer sie durchführt), schwer zu entdecken
Piranha-Schwarm	LP 3	KK=sehr schwer (normal gegen Flächenangriffe), Attackiert alle Ziele in Reichweite
Tiger	LP 5	KK=sehr schwer
Tödliche Pflanzen	LP 3	Würgen oder Sperren einen Gegner ein, Angriffe gegen gefangene Ziele verursachen 2 Schaden , sehr schwer zu entdecken
Wolf	LP 3	ein erfolgreicher Angriff reißt den Gegner zu Boden, 2 Schaden gegen Ziele am Boden

## Fallen und andere Gefahren

Blitzbarriere	LP 5	undurchdringliche und Schmerzhaftes Barriere, kann nur mittels Magie entschärft werden
Fallgrube	LP 1	verursacht zwei Schaden oder längerfristige Verletzung
Giftnadel	LP 1	beschützt Schlösser, Zähigkeitswurf erforderlich: bei Erfolg verursacht er sofortige Bewusstlosigkeit, bei Misserfolg die volle Wirkung des Gifts
Mystischer Kristall	LP 5	KK=schwer, muss mit Willensstärke verteidigt werden. Der Kristall versucht alle Helden in Reichweite zu hypnotisieren, beim ersten Misserfolg wird der Held hypnotisiert und muss bevor er weitere Aktionen Setzt eine weitere Willensstärkeprobe schaffen oder erhält einen Schaden Und wird beim Verlust aller Lebenspunkte permanent Wahnsinnig, bei Erfolg bricht die Hypnose
Schussfalle	LP 3	Kampfkraft=schwer, Attackiert sobald man den gefährdeten Bereich Betritt, vermittelt eventuell Gifte