

ARON

EINLEITUNG

ARON ist ein einfaches, schnelles und universelles Rollenspiel, das dafür optimiert wurde neuen Spielern unser Hobby zu zeigen und ungewöhnliche Abenteuer zu ermöglichen ohne dem Spielleiter Kopfschmerzen zu bereiten.

Eine weitere Stärke spielt es bei spontanen Abenteuern aus, da die Kurzfassung der Regeln auf eine einzelne Seite passt, die man leicht in der Tasche oder am Smartphone/Tablet verstauen kann und nur sechsseitige Würfel benutzt die in keinem Haushalt fehlen sollten. Somit kann man alles Essenzielle jederzeit bei sich haben und es ist auch eine kleine Abschnitt enthalten der bei Spontanentscheidungen helfen sollte.

Doch eine Warnung vorweg, ARON ist zwar optimal für unerfahrene SPIELER, aufgrund der Offenheit der Genres und vor allem der Charakterkonzepte, ist das Spiel nur für Spielleiter geeignet, die es gewohnt sind spontane Entscheidungen zu treffen und mit ungewöhnlichen Situationen umgehen können.

Der Name des Systems ist übrigens eine Anspielung auf NORA, der Namen meiner Nichte, für die ich dieses System Entworfen habe. Ursprünglich wollte ich es als Akronym verwenden, aber dann aber dann ist mir nichts Vernünftiges Eingefallen... ;)

Mehr zu ARON, wie Charakterzettel, die Kurzfassung, Beispielcharaktere, Genreerweiterungen und mehr, findet man auf: <http://aron.flanf.net>

CHARAKTERERSCHAFFUNG

Einer der wesentlichsten Punkte bei ARON ist, dass es keine Konzept-limitationen gibt, egal ob Ritter, tierischer Begleiter oder Zeichentrickfigur ... alles ist Spielbar, sofern es zum Genre passt. Aus diesem Grund ist der erste und wichtigste Schritt ein interessantes Charakterkonzept zu finden.

Hat man ein Konzept gefunden, dann notiert man sich bis zu drei der wichtigsten Eigenschaften. Die wichtigste erhält den Wert „3“ und die restlichen den Wert „2“ (näheres dazu im Kapitel System). Hat man weniger als drei Eigenschaften, dann kann man den Rest auch während des Abenteuers definieren oder einen eher spezialisierten Charakter spielen der nur zwei Eigenschaften besitzt, diese dafür jedoch mit dem Wert „3“.

Die Eigenschaften sind frei wählbar, sollten aber nicht zu fokussiert sein. Optimal sind Berufe (Waldläufer, Raumschiff-Ingenieur), Rassen/Völker (Zwerg, Fee, Nordvolk) und besondere Fähigkeiten (Eismagier, Superstärke). Besonders vielseitige oder mächtige Fähigkeiten wie Magie und manche Rassen, müssen entweder einen Fokus erhalten (Nekromant, Feuermagier) oder einen Nachteil enthalten (ungeschickter großer Drache, winzige zerbrechliche Fee). Kombinationen von zwei Berufen oder Berufen mit Rassen sollten in die einzelnen Eigenschaften aufgebrochen werden (ein Zwergenkrieger hat die Eigenschaften Zwerg und Krieger, ein Arkaner-Schwertmeister wiederum hat die Eigenschaften eines Magierordens und Schwertmeister). Da die Interpretation der Fähigkeiten recht unterschiedlich gesehen werden kann, sollten die Eigenschaften der Charaktere vor dem Spiel kurz mit dem Meister besprochen und eventuell Notiert werden.

Nachdem man den Charakter nun definiert hat kann man sich noch drei „Glückspunkte“ notieren, die sich am Anfang jedes Abenteuers erneuern. Man kann jederzeit (auch nach einer Probe) einen davon ausgeben um einen Zusatzwürfel zu bekommen. Zusätzlich erhält man noch 3 Lebenspunkte, welche Angeben wie oft man in einem Kampf getroffen werden kann, bevor man bewusstlos zu Boden fällt.

Als letztes erhält man noch die Ausrüstung die zum Hintergrund und den Eigenschaften des Charakters passen. Zum Beispiel besitzt ein Ritter ein Pferd, Waffen und eine schwere Rüstung, ein Kapitän ein Schiff mit Crew und ein Magier eine Robe, Bücher und einen magischen Stab. Die Ausrüstung sollte man nur kurz besprechen muss aber nicht unbedingt notiert werden, da sie eher Nebensache sein sollte, es sei denn man hat einen Gegenstand als eine eigene Eigenschaft genommen (Thor's Hammer, futuristische Kampfrüstung,...).

Beispiel: Harok der Zwerge Barbar

Barbar 3 (wilde Attacken, Überleben in der Wildnis, Ausdauer)

Zwerg 2 (klein, bessere Sicht im Dunkeln, Kampf mit Zwergenwaffen, Zäh)

Schmied 2 (Ausrüstung einschätzen und schmieden, Stark, Hitzeresistent)

Glückspunkte: 3; Lebenspunkte: 3

Ausrüstung: große Axt, Schmiedehammer, Lederrüstung, Überlebenausrüstung

SYSTEM

Eine wichtige Grundregel in ARON ist, dass immer nur die Spieler würfeln, egal ob es sich dabei um eine Aktion oder Reaktion handelt. Der Spielleiter muss lediglich den Schwierigkeitsgrad der Proben vorgeben. Das erleichtert die Arbeit des Spielleiters und beschäftigt die Spieler.

NORMALE PROBEN:

Ist es nicht sicher ob ein Charakter eine Aktion auch wirklich schaffen wird, so kann der Spielleiter eine Probe verlangen. Hat der Charakter eine passende Eigenschaft so würfelt er so viele Würfel wie der Wert der Eigenschaft angibt. Falls er keine Eigenschaft besitzt, dann steht ihm nur ein einziger Würfel zur Verfügung. Man hat einen Erfolg errungen wenn der höchste Würfel eine 5 oder mehr zeigt.

Beispiel: Harok muss ein Schwert schmieden, dies ist eine normale Probe auf seine „Schmied 2“ Fähigkeit. Er kann also zwei Würfel werfen, zeigt eine davon eine fünf oder höher, so hat er die Probe geschafft.

ERSCHWERNISSE:

Schwere Proben verringern die Anzahl der Würfel um eins und sehr schwere sogar um zwei. Hat man dadurch keinen Würfel mehr, so ist die Probe automatisch fehlgeschlagen. Mit Glückspunkten oder Unterstützung kann man sich jedoch Zusatzwürfel holen und so unmögliche Proben vielleicht doch noch schaffen.

Beim Schwierigkeitsgrad sollte man nicht das Genre aus den Augen lassen, so ist zum Beispiel ein Fall aus dem dritten Stock in einem Sherlock Holmes Spiel nur sehr schwer abzufangen, in einem High-Cinematic Kung-Fu Abenteuer eine relativ einfache Sache und spielt man einem Road Runner Cartoon nach, dann ist das nicht einmal einen Wurf wert.

Beispiele (für ein klassisches Fantasy Abenteuer):

- **Normale Proben:** eine raue Felswand erklettern, eine einfache Wache belügen, eine kleine Illusion oder normalen Angriffssprüche (Magisches Geschöß) wirken...

- **Schwere Proben:** Einen Adligen überzeugen, einen Zauber wirken der länger anhält oder mehrere Ziele gleichzeitig trifft (Feuerball), zwei Angriffe gleichzeitig machen,...
- **Sehr schwere Proben:** Einen Drachen Angst einjagen, einen Feuerregen beschwören, einen glatten Überhang ohne Ausrüstung erklettern,...

UNTERSTÜTZUNG:

Andere Charaktere können eine Aktion unterstützen wenn sie eine passende Eigenschaft besitzen und geben dadurch einen Bonuswürfel. Normalerweise ist es nicht möglich, mehr als einen Zusatzwürfel durch Unterstützung zu erhalten.

RISKANTE MANÖVER:

Manchmal muss man ein Risiko eingehen um Erfolg zu haben. Macht man ein riskantes Manöver (klettert auf den Riesen, Magie mit ungebändigter Macht wirken), so kann man einen größeren Effekt erzielen oder eine erschwerte Probe um einen Faktor erleichtern, ein Fehlschlag hat dann jedoch Konsequenzen (Zauber geht nach hinten los, man stürzt ab, usw.).

GUTE ERFOLGE:

Einen „guten Erfolg“ hat man errungen wenn zwei Würfel eine 5 oder höher zeigen. Ein guter Erfolg zeigt an das die Aktion besonders schnell fertig war, sie besser ausgeführt wurde oder andere bei ihren Proben unterstützt. In einem Kampf kann man ein spezielles Manöver durchführen, zum Beispiel verursacht man einen Schaden mehr, erlaubt einen weiteren Angriff gegen ein neues Ziel, drängt den Gegner zurück oder entwaffnet ihn.

GRUPPENWÜRFE:

Macht ein Großteil der Gruppe einen gemeinsamen Wurf (Schleichen, schauen sich um,...), so müssen mindestens die Hälfte der Spieler einen Erfolg haben, damit die Aktion gelingt.

Diese Regel ist wichtig um zu verhindern, dass gewisse Aktionen automatisch ge- oder misslingen, sobald sich eine größere Gruppe daran beteiligt. Wenn fünf Helden gleichzeitig schleichen, sollte nicht ein einzelner Wurf für den Fehlschlag aller sorgen, bzw. sie automatisch jedes Geheimnis aufdecken, wenn sie gemeinsam einen Raum untersuchen.

KOMPLEXE PROBEN:

Manche Aktionen sind zu interessant, zu wichtig oder zu komplex als sie mit nur einen Wurf zu beenden, für solche Fälle gibt es die komplexen Proben (Unschuld vor Gericht beweisen, sich in eine Burg schleichen, Wettlauf,...).

Um eine komplexe Probe zu schaffen, muss die Gruppe so lange ihre Fähigkeiten einzusetzen bis sie je nach Komplexität eine gewisse Anzahl von Erfolgen (5-10) gesammelt hat, bevor ihnen drei Teilproben misslingen. Ein Guter Erfolg bei einer Probe gibt meist einen Bonuserfolg. Ein Fehlschlag der komplexen Probe sollte die Gruppe nicht umbringen, aber sehr wohl in Schwierigkeiten bringen (Einkerkerung, einen zusätzlichen Kampf, keine Unterstützung, Verrat,...).

KAMPF

In ARON gibt es nur wenig Unterscheidung zwischen Kampf und anderen Situationen. Der Spielleiter beschreibt die Situation und die Helden führen Aktionen aus um die Gefahr zu meistern. Es wird dabei keine fixe Struktur (Reihenfolge, Aktionslängen,...) vorgegeben, doch die Helden müssen Vorsichtig sein denn Fehlschläge haben oft verheerende Auswirkungen.

REIHENFOLGE:

Im Kampf gibt keine besondere Reihenfolge, ein Charakter kann durchaus auch mehrere Aktionen hintereinander ausführen bevor ein anderer einschreitet. Die Spieler sind dennoch gut beraten sich so gut wie möglich zu unterstützen, denn jede Aktion trägt ein hohes Risiko.

Die Aktionen gehen normalerweise von den Spielern aus, es sei denn die Spieler gehen nicht aktiv genug gegen die Monster vor oder eine Aktion misslingt.

AKTIONEN:

Aufgrund der Gefahr und dem Stress haben im Kampf alle Fehlschläge negative Konsequenzen. Befindet sich der Held in Reichweite eines Monsters, dann heißt der Fehlschlag meist dass er von diesem getroffen wurde. Steht man zu weit weg (Fernkampf, Magie, etc.) dann nutzen die Monster diese Schwäche aus um näher zu kommen oder sie über die Ferne zu attackieren falls sie die Option dazu haben, alternativ tritt ein anderen negativer Effekt ein (Zauberpatzer, trifft einen Freund, lenkt jemanden ab, etc.).

Häufige Aktionen im Kampf sind Angriffe, Zurückwerfen eines Gegners, Schützen eines Freundes, Rückzug aus dem Nahkampf, Zauberei, Tricks oder sein eigenes Monsterwissen zu befragen. Viele Monster haben eine erhöhte „Kampfkraft“ die, die meisten Aktionen gegen sie erschweren.

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 jemand alle Lebenspunkte 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.

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 betritt zusammen mit dem Magiers Darius die alten Hügelgräber und treffen dort auf zwei Goblins (1 Lebenspunkt) die gerade ein paar Untote erwecken.

Ohne groß Nachzudenken stürmt Harok vor und schwingt seine Axt gegen den näheren der beiden Goblins (Krieger 3 -> 3 Würfel). Er hat einen Erfolg und da sein Gegner nur einen Lebenspunkt hat, spaltet er ihn und läuft gleich weiter in Richtung des zweiten Goblins. Da sich dieser jedoch hinter einem großen Knochenhaufen befindet muss er erstmals dieses Hindernis überwinden, wobei er jedoch fehlschlägt, weshalb der Goblin die Zeit hat ein Skelett (1 Lebenspunkt) zu beleben, das ihn auch gleich mit seinen knöchernen Krallen schlägt (1 Schaden).

Darius regiert sofort und wirft ein Magisches Geschoß (Sternen-Magier 2) auf den Untoten. Darius hat einen großen Erfolg und so durchschlägt das Geschoß den Goblin und kann es zusätzlich noch gegen den letzten Grünhäuter lenken, der kurz darauf, mit verbrannter Brust, zu Boden geht.

Nach dem Kampf heilt Darius den erlittenen Schaden bei einer kurzen Verschnaufpause. Auch wenn dieser Kampf anfänglich sehr einfach wirkte, taten sie gut daran so schnell und energisch zu reagieren, mit jedem Fehlschlag und mit jedem verstrichenen Moment wären es mehr Skelete geworden und die Benachbarten Orks hätten alarmiert werden können..

AUSRÜSTUNG

Einkäufe werden per Eigenschaftswurf geregelt (der Preis bestimmt den Schwierigkeitsgrad). Bekommt man während der Abenteuer besonders viel Geld oder verliert sein Hab und Gut, dann sollten die Helden eine eigene "Geld"-Eigenschaft erhalten.

Mit genügend Vorbereitungszeit kann man natürlich auf diese Regelung verzichten und fixe Preise/Belohnungen vorgeben, für spontane Abenteuer ist das aber meist nicht möglich.

Die Ausrüstung kann verschiedene Effekte haben, manche Gegenstände geben einen Zusatzwürfel oder erhöhen den Schaden. Magische Gegenstände haben meist recht mächtige Fähigkeiten, sind jedoch nur limitiert einsetzbar (1/Kampf, 1/Abenteuer, nur einmal verwendbar,...)

AUSRÜSTUNGSBEISPIELE:

- ❖ besonders gute Dietriche: ein Bonuswürfel um Schlösser zu Knacken
- ❖ Schriftrolle der sicheren Rückkehr: nur einmal verwendbar; Teleportiert die Gruppe Heim
- ❖ Feuerschwert: kann einmal pro Kampf einen Gegner in Brand stecken (erleichtert Aktionen gegen ihn).

DER ENTSCHEIDUNGSWURF

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

Ist die Chance für ein Ja oder Nein nicht 50/50 (zum Beispiel ist es eher unwahrscheinlich das eine Tür aus Metall ist), dann werden ein oder zwei zusätzliche Würfel verwendet, wobei der höchste bei einer großen Wahrscheinlichkeit oder niedrigste bei einer kleinen gilt.

Ergebnis	Ausgang	Beispiel: Ist die Tür Bewacht?
6	Ja und..	Es gibt nicht nur Wachen, sondern auch eine Patroli in der Nähe
5	Ja	Es gibt Wachen
4	Ja, aber	Es gibt Wachen, aber sie sind unaufmerksam
3	Nein, aber	Es gibt keine Wachen, aber Sicherheitskameras
2	Nein	Es gibt keine Wachen
1	Nein und..	Es gibt keine Wachen und die Tür steht einen Spalt offen

MONSTER UND FALLEN

MONSTER

Alle Monster haben Lebenspunkte (LP) angegeben, manche besitzen auch eine Kampfkraft die (fast) alle Aktionen gegen diese Erschweren. Viele Monster haben zusätzlich noch besondere Fähigkeiten (Flug, Feuerodem). Können Monster mehrere Attacken gleichzeitig machen, dann erhält derjenige der den Fehlschlag gemacht hat den ersten Treffer automatisch, gegen die anderen Angriffe können die Spieler sich jedoch verteidigen (Erfolgt=Verteidigt, Misserfolg=Treffer).

Goblin (ungerüstete Banditen, kleine Weltraummonster, ...):

LP 1

Erfahrener Ork (erfahrene Banditen, Raufbolde, ...):

LP 3, Kampfkraft: schwer

Wolf (und andere Raubtiere):

LP 3, ein erfolgreicher Angriff reißt den Gegner zu Boden, 2 Schaden gegen Ziele am Boden

Golem (Roboter, ...):

LP 5, Kampfkraft: sehr schwer, Immunität gegen nicht-physische angriffe (Feuer, Gift,...)

Drache:

LP 10, Kampfkraft: schwer, kann Fliegen, kann zweimal mit seinen Klauen attackieren und zusätzlich entweder einmal mit seinem Biss (2 Schaden) oder mit seinen Feuerodem (attackiert eine kleine Gruppe).

Medusa:

LP 5, Kampfkraft: schwer, Bogen, Blickangriff: jeder der sie sieht (meist bei einer Aktion gegen sie) muss eine schwere Probe auf Willenskraft/Magieresistenz schaffen oder kann die Beine für ein paar Minuten nicht mehr bewegen, sind seine Beine schon gelähmt dann versteinert der gesamte Körper permanent.

FALLEN

Viele Fallen werden wie Monster gehandhabt, jedoch müssen diese statt mit Angriffen meist mit regulären Fertigkeiten (z.B.: Diebes- oder Schmiedekunst) „bekämpft“ werden. Fallen sollten nicht nur einen Schaden sondern auch einen Effekt besitzen, im Kampf reicht meist der Schaden um sie gefährlich zu machen, außerhalb sind längerfristige Effekte, aufgrund der schnellen Heilung, wichtiger (Gifte, Verletzungen, Trennung der Gruppe, usw.).

Fallgrube mit Speerspitzen

LP 1, verursacht 2 Schaden oder eine Verletzung welche schnelle Bewegungen bis zur nächsten längeren Rast behindert, nach auslösen der Falle ist sie automatisch deaktiviert

Schussfalle

LP 3, Kampfkraft: schwer, Attackiert sobald man den gefährdeten Bereich betritt, verursacht 1 Schaden oder überträgt ein Gift

Mystischer Kristall

LP 5, Kampfkraft: schwer, muss mit Willensstärke verteidigt werden

Der Kristall versucht alle Helden in Sichtweite zu hypnotisieren, beim ersten Misserfolg wird der Held hypnotisiert und muss bevor er weitere Aktionen setzt eine weitere Willensstärke-Probe machen, bei einem weiteren Misserfolg erhält er einen Schaden und wird beim Verlust aller Lebenspunkte wahnsinnig, bei einem Erfolg bricht die Hypnose.