

# ARON - KURZFASSUNG

## CHARAKTERERSCHAFFUNG

Die Charaktere starten mit:

- ▶ Einer Eigenschaft auf 3
- ▶ Entweder einer zusätzlichen Eigenschaft auf 3 oder zwei auf 2
- ▶ 3 Glücks- und 3 Lebenspunkten
- ▶ Zum Hintergrund passender Ausrüstung

Die Eigenschaften sind frei definierbar (Rasse, Beruf,...), besonders Mächtige müssen jedoch einen gewissen Fokus (Feuermagier) oder einen Nachteil (ungeschickter Drache) haben. Man kann eine oder mehrere Eigenschaften auch erst während des Abenteuers definieren.

Glückspunkte regenerieren sich zwischen den Abenteuern und können jederzeit für einen Zusatzwürfel ausgegeben werden.

## SYSTEM

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

### NORMALE PROBEN:

Man würfelt den Eigenschaftswert an Würfeln. Oder nur einen wenn man keine passende Eigenschaft besitzt.

Zeigt der höchste Würfel eine 5 oder 6 so hat man einen Erfolg. Erreichen sogar zwei oder mehr Würfel eine 5+, dann hat man einen besonders guten Erfolg erzielt (erhöht Schaden, gibt mehr Informationen, etc.).

### ERSCHWERNISSE:

Schwere Proben verringern die Anzahl der Würfel um eins und sehr schwere um zwei. Ohne Würfel ist die Probe automatisch Misslungen.

### UNTERSTÜTZUNG:

Andere Charaktere können eine Aktion mit einer passenden Eigenschaft unterstützen und geben so einen Bonuswürfel.

### RISKANTE MANÖVER:

Man kann ein riskantes Manöver machen, um einen größeren Effekt zu erzielen oder eine erschwerte Probe um einen Punkt zu erleichtern. Ein Fehlschlag hat dann jedoch größere Konsequenzen.

### GRUPPENWÜRFEL:

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.

### KOMPLEXE PROBEN:

Um eine komplexe Probe zu schaffen müssen die Helden, je nach Komplexität 5-10 Erfolge sammeln, bevor ihnen drei Teilproben misslingen.

## KAMPF

### REIHENFOLGE:

Die Spieler können in beliebiger Reihenfolge (auch mehrfach hintereinander) agieren. Monster agieren nur bei Fehlschlägen von Spielern oder wenn die Spieler nicht aktiv genug sind.

### AKTIONEN:

Aktionen verursachen bei einem Fehlschlag einen Treffer von einem Gegner oder eine anderen Nachteil (wird umzingelt, lenkt Gefährten ab,...). Manche Monster haben eine erhöhte „Kampfkraft“ die, die meisten Kampfactionen erschweren.

### SCHADEN, HEILUNG UND LEBENSPUNKTE:

Monster haben 1, 3, 5 oder 10 Lebenspunkte. Angriffe verursachen normalerweise einen Schaden.

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.

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

## AUSRÜSTUNG

Ausrüstungskauf wird über normale Proben statt Geldwerte geregelt. Sollte man viel Geld anhäufen oder verlieren, so erhalten die Helden eine neue „Geld“-Eigenschaft, die unabhängig von der Stufe steigen und sinken kann. Gute Ausrüstung kann verschiedenste Vorteile geben, unter anderem Bonuswürfel oder Zusatzschaden.

## DER ENTSCHEIDUNGSWURF

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

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

Erg.	Ausgang	Bsp: Ist die Tür Bewacht?
6	Ja und..	Es gibt Wachen und eine Patrolie
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 eine offene Tür

## MONSTER UND FALLEN

### MONSTER

Bei Mehrfachangriffen ist nur der erste Treffer, gegen den Spieler mit dem Misserfolg, automatisch. Die anderen Angriffe können noch verteidigt werden.

**Kanonenfutter:** LP 1

**Kobold:** LP 1, verwenden oft Gift (Probe auf Zähigkeit oder +1 Schaden)

**Polizist, Stadtwache:** LP 3

**Ork:** LP 3, Kampfkraft: schwer

**Oger:** LP 5, 2 Schaden, kann alle umstehenden Gegner gleichzeitig attackieren

**Golem/Roboter:** LP 3, Kampfkraft: sehr schwer, Immunität gegen nicht-physische Angriffe (Feuer, Gift,...)

**Medusa:** LP 5, Kampfkraft: sehr schwer, Bogen, Blickangriff: jeder der sie ansieht muss eine schwere Probe auf Willenskraft oder Magieresistenz schaffen oder kann seine Beine für ein paar Minuten nicht mehr bewegen. Sind seine Beine schon gelähmt dann versteinert den gesamten Körper permanent.

**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 (angreift eine kleine Gruppe)

### FALLEN

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

**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

**Energiefeld:** LP 5, verursacht 2 Schaden oder Bewusstlosigkeit bei Berührung. Ist unsichtbar und kann nicht mit Gewalt durchbrochen werden.

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

**Mystischer Kristall:** LP 5, Kampfkraft: sehr schwer, muss mit Willensstärke verteidigt werden. Der Kristall versucht alle Helden in Sichtweite zu hypnotisieren, beim ersten Misserfolg wird der Held hypnotisiert und kann keine Aktionen mehr setzen, nach jedem weiteren Misserfolg erhält er einen Schaden und wird beim Verlust aller Lebenspunkte wahnsinnig. Bei einem Erfolg bricht die Hypnose.