

Patzertabelle

Ein Patzer tritt immer dann auf, wenn bei einem TW eine 20 gewürfelt wird. Ein Patzer stellt stets ein absolut schlechtes Ergebnis in der Situation dar.

- Ein Patzer führt sofort zur Abwertung in dem betreffenden Talent um – 1 Punkt.

In besonderen Situationen muss bei einem Patzer ermittelt werden, welche Folgen das hat. Diese Folgen werden mit dem W6 ermittelt und umgesetzt. Die entsprechenden Situationen sind im Folgenden dargestellt.

Kampf - Attacke	
01	Der Angreifer schlägt oder schießt daneben und verliert seine Waffe. Das neue Ziel muss ermittelt werden. Der Treffer entspricht einer normalen Attacke. Besitz der Angreifer keine Waffe, verliert er einen anderen Gegenstand.
02	Der Angreifer verliert die Waffe. Die Waffe fällt in ein benachbartes Feld oder direkt zu Boden Der W10 entscheidet; bei 5 und 10 fällt sie direkt zu Boden. Der W6 entscheidet außerdem, ob die Waffe in Mitleidenschaft gezogen ist: 1 – 2 = Die Waffe bleibt heil; 3 – 4 = Die Waffe ist defekt; 5 – 6 = Die Waffe ist zerstört. Handelt es sich um einen körperliche Attacke ohne Waffe, zerrt sich der Angreifer seine Körperpartie. Er erleidet – 1 LE und die Körperpartie ist für eine ¼ Std. lang kaum einsatzfähig; evtl. treten negative WM auf.
03	Der Angreifer verliert das Gleichgewicht und stürzt. Er erleidet – 1 TP. Die betroffene Körperpartie muss ermittelt werden. Mögliche Rüstung kann schützen. Ein weiterer TW auf FM entscheidet darüber, ob er die Dinge, die er in den Händen trägt fallen lässt.
04	Der Angreifer verliert das Gleichgewicht, stürzt auf den Kopf und verliert seine Gegenstände aus den Händen. Er erleidet – W6 TP, wie durch einen Knüppel. Der genaue Treffer muss ermittelt werden. Eine mögliche Rüstung kann schützen.
05	Der Angreifer verletzt sich durch die Waffe selbst. Die Waffe verursacht bei ihm einen normalen Treffer. Mögliche Rüstung dezimiert den Schaden.
06	Der Angreifer verletzt sich durch die Waffe stark. Die Waffe verursacht bei ihm einen guten Treffer. Mögliche Rüstung dezimiert den Schaden.

Kampf – Parade (auch beim Ausweichen)	
01	Der Verteidiger wird getroffen und verliert seine Waffe. Besitz er keine Waffe, verliert er einen anderen Gegenstand.
02	Der Verteidiger wird getroffen und seine Waffe wird zerstört. Wollte der Verteidiger lediglich ausweichen, fällt ihm ein Gegenstand dabei aus den Händen.
03	Der Verteidiger wird getroffen, verliert das Gleichgewicht und stürzt. Er erleidet zusätzlich – 1 TP. Die betroffene Körperpartie muss ermittelt werden. Mögliche Rüstung kann schützen. Ein weiterer TW auf FM entscheidet, ob er die Dinge, die er in den Händen trägt, fallen lässt.
04	Der Verteidiger wird getroffen, verliert das Gleichgewicht, stürzt auf den Kopf und verliert seine Gegenstände aus den Händen. Er erleidet – 3 LE und wird ohnmächtig. Sollte der Kopf durch eine Rüstung geschützt sein, dezimiert die Rüstung die TP und der Betroffene wird nicht ohnmächtig.
05	Der Verteidiger wird getroffen und erhält 2 Schocks (und somit auch – 2 VIT).
06	Der Verteidiger wird stark getroffen. Die Attacke des Angreifers fällt um eine Kategorie stärker aus (eine normale Attacke wird zur guten, eine gute Attacke wird zur meisterhaften).

MAG	
01	Der Zauber misslingt und trifft evtl. eine andere Person. Mit dem Würfel ist zu ermitteln, welche der umherstehenden Personen die magische Attacke erleidet. Gegen diese magische Attacke kann sich das neue Opfer nicht wehren. Die magische Attacke entspricht außerdem einem guten Talentwurf.
02	Der Zauber misslingt und trifft evtl. den Zauberer selbst. Sollte es ein Zauber wie Reversibel sein, hört der Magier auf die Person, die als nächstes was sagen wird. Gegen diese magische Attacke kann sich der Zauberer nicht wehren. Die magische Attacke entspricht außerdem einem guten Talentwurf. Sollte es sich beispielsweise um Teleport handeln, entscheidet der Würfel, wohin die Person teleportiert wird.
03	Der Zauber misslingt. Der Magier erhält die Erkrankung Ektonomie. Der W6 entscheidet über die Schwere der Erkrankung: 1 – 3 = Leichte Erkrankung (Kategorie 1); 4 – 5 = Mittlere Erkrankung (Kategorie 2); 6 = Schwere Erkrankung (Kategorie 3).
04	Der Zauber misslingt. Der Magier kann diesen Zauber für die nächsten 24 Std. nicht mehr anwenden.
05	Der Zauber misslingt. Der Magier kann für die nächsten 24 Std. gar keine Zauber mehr anwenden.
06	Der Zauber misslingt. Dieser Zauber geht dem Magier endgültig verloren.

MUT	
Hinweis: In allen Fällen erhält der Verängstigte eine Angststörung, die sich auf die verursachte Angst bezieht.	
01	Der Verängstigte will dem Angstauslöser aus dem Weg gehen und sich dem Angstauslöser nicht stellen. Sollte er vom Angstauslöser angegriffen werden, würde er lediglich parieren.
02	Der Verängstigte überträgt die Angst auf seine Gruppe. Jeder aus der Gruppe muss noch mal einen TW auf MUT würfeln, um die Situation zu bestehen. Die TW finden statt, wenn die Personen jeweils an der Reihe sind. Handelt es sich um einen Schreck, ist darauf zu achten, dass eine Panik entstehen kann. Die nächste Person erhält dann bereits – 1 WM usw. Außerdem verursacht ein Schreck besondere Abzüge und eine entsprechende Flucht (W6: 1 – 4 = Flucht; 5 = Erstarrung; 6 = Ohnmacht).
03	Der Verängstigte schreit auf und flüchtet, bis er vor dem Angstauslöser in Sicherheit ist. Bei diesem Angstverhalten ist der Charakter noch in der Lage, einem Angriff durch Ausweichen zu parieren.
04	Der Verängstigte erstarrt vor Angst. Würde der Verängstigte erfolgreich attackiert werden oder wird er von dort fortgezogen oder anders aus der Starre befreit, wäre die Angststarre danach aufgehoben. Er würde sich aber dennoch nicht trauen, gegen den Angstauslöser vorzugehen.
05	Der Verängstigte erstarrt vor Angst und urinert sich dabei ein. Würde der Verängstigte erfolgreich attackiert werden oder wird er von dort fortgezogen oder anders aus der Starre befreit, wäre die Angststarre danach aufgehoben. Er würde sich aber dennoch nicht trauen, gegen den Angstauslöser vorzugehen.
06	Der Verängstigte wird ohnmächtig (W6 x ¼ Std.)

Erste Hilfe (MED)	
Hinweis: Der Helfende kann für eine ¼ Std. lang keine Erste Hilfe mehr ausüben.	
01	Die Erste Hilfe misslingt. Der Betroffene erleidet – 1 LE. Das Erste-Hilfe-Material wird unbrauchbar oder geht kaputt.
02	Die Erste Hilfe misslingt. Der Betroffene erleidet – W6 LE. Anhand der Trefferliste ist am Beispiel Skalpell zu ermitteln, welche Auswirkungen der Treffer hat. Der Treffer findet dort statt, wo auch die Erste Hilfe angewendet wurde (evtl. muss die Körperpartie genauer mit dem Würfel ermittelt werden).
03	Die Erste Hilfe misslingt. Der Betroffene erleidet – 1 LE. Der Helfer verletzt sich selbst auch und erleidet – W6 LE. Anhand der Trefferliste ist am Beispiel Skalpell zu ermitteln, welche Auswirkungen der Treffer hat und wo sich der Helfer verletzt hat.
04	Die Erste Hilfe misslingt. Der Betroffene erleidet – 1 LE. Der Helfer ist schockiert und muss sich übergeben und erleidet – 1 LE und – 1 VIT.
05	Die Erste Hilfe misslingt. Der Betroffene erleidet – 1 LE. Jemand, der in sichtbarer Nähe steht, ist dadurch schockiert und muss sich übergeben und erleidet – 1 LE und – 1 VIT.
06	Die Erste Hilfe misslingt. Der Betroffene erleidet – 1 LE. Der Helfer verletzt sich selbst und erleidet – W6 LE. Anhand der Trefferliste ist am Beispiel Skalpell zu ermitteln, welche Auswirkungen der Treffer hat und wo sich der Helfer verletzt hat. Der Betroffene hat das irgendwie wahrgenommen und erhält darum die Angststörung Iatrophobie.

Rennen	
01	Der Rennende stolpert, fängt sich aber wieder. Er kommt allerdings nur 1 Feld vorwärts. Trägt er einen möglichen Gegenstand bei sich, fällt ihm dieser aus der Hand. Bei möglichen mehreren Gegenständen muss mit dem Würfel ermittelt werden.
02	Der Rennende stolpert und verknickt sich einen Fuß und erleidet – 1 LE. Er kommt nur 1 Feld vorwärts.
03	Der Rennende erleidet leichte Krämpfe. Das kostet ihm – 1 LE und – 1 VIT. Er legt für die nächsten W6 Aktionen im Rennen nur die ½ an Feldern zurück (es wird gerundet).
04	Der Rennende stolpert und stürzt. Er erleidet – 1 TP. Die betroffene Körperpartie muss ermittelt werden. Mögliche Rüstung kann schützen. Ein weiterer TW auf FM entscheidet darüber, ob er die Dinge, die er in den Händen trägt fallen lässt.
05	Der Rennende stolpert, stürzt und verliert seine Gegenstände aus den Händen. Er erleidet – W6 TP, wie durch einen Knüppel. Die betroffene Körperpartie muss ermittelt werden. Eine mögliche Rüstung kann schützen.
06	Der Rennende stolpert, stürzt auf den Kopf und verliert seine Gegenstände aus den Händen. Er erleidet – W6 TP, wie durch einen Knüppel. Die betroffene Körperpartie am Kopf muss ermittelt werden. Eine mögliche Rüstung kann schützen.

Klettern	
01	Der Kletterer kann sich nur schwer halten. Er kommt nur 1 m weit vorwärts. Trägt er einen möglichen Gegenstand bei sich, fällt ihm dieser aus der Hand. Bei möglichen mehreren Gegenständen muss mit dem Würfel ermittelt werden.
02	Der Kletterer bewegt sich fehlerhaft, rutscht teilweise ab und schrammt sich eine Körperpartie auf. Er erleidet – 1 TP. Die genaue Körperpartie muss ermittelt werden. Eine mögliche Rüstung kann schützen. Er kommt in dieser Aktion nicht weiter. Ein TW auf VIT entscheidet darüber, ob sich der Betroffene dadurch einen Erreger einfängt.
03	Der Kletterer erleidet leichte Krämpfe. Das kostet ihm – 1 LE und – 1 VIT und er kommt in dieser Aktion nicht weiter vorwärts.
04	Der Kletterer fällt. Bei einem Sturz von unter 2 m erleidet der Kletterer – 1 TP. Bei einem Sturz von 2 – 5 m Höhe erleidet der Kletterer – W6 TP. Bei einem Sturz von 5 – 10 m Höhe erleidet der Kletterer – 2W6 TP. Usw. Die genaue Körperpartie muss ermittelt werden. Die Auswirkungen bis 2 m sind aus der Liste für leichte Schlagwaffen zu entnehmen, bei 2 – 5 m aus der Liste für mittlere Schlagwaffen und darüber hinaus aus der Liste der schweren Schlagwaffen. Eine mögliche Rüstung kann schützen. Bei einem Sturz von bis zu 2 m, entscheidet der TW auf FM darüber, ob der Kletterer die Dinge, die er in seinen Händen hielt, fallen gelassen hat. Bei einem Sturz aus größerer Höhe, fallen ihm die Dinge aus den Händen.
05	Siehe 04, allerdings fallen die TP eine Kategorie schlechter aus.
06	Siehe 04, allerdings fallen die TP zwei Kategorien schlechter aus.

Suchen	
01	Der Suchende findet nichts und verliert eine Sache, die er bei sich trägt. Was der Suchende verliert wird ausgewürfelt.
02	Der Suchende stößt sich beim Suchen den Kopf und erleidet – 1 TP. Die genaue Körperpartie am Kopf muss ermittelt werden. Eine mögliche Rüstung kann schützen.
03	Der Suchende bewegt sich falsch und erleidet Schwindel: – 1 VIT.
04	Der Suchende klemmt sich einen Finger: – 1 TP und eine ¼ Std. lang – 1 WM auf die entsprechenden Handhabungen. Außerdem schreit der Suchende darum einmal laut auf. Sollte der Suchende eine Rüstung an der Hand tragen, erleidet er keinen Abzug und ist lediglich kurz erschrocken.
05	Der Suchende trifft auf ein totes Tier, das sehr entstellt aussieht (oder etwas anderes Furchterregendes). Weil er damit nicht gerechnet hat, erleidet er einen Schreck.
06	Der Suchende fängt sich ein Pathogen ein. Der Erreger wird vom SM ausgewürfelt. Der W6 entscheidet über die Schwere der Erkrankung: 1 – 3 = Leichte Erkrankung (Kategorie 1); 4 – 5 = Mittlere Erkrankung (Kategorie 2); 6 = Schwere Erkrankung (Kategorie 3).

Wettsaufen

Siehe Sonderregeln zum Wettsaufen!

Reiten	
01	Das Tier stolpert, fängt sich aber wieder. Es kommt allerdings nur 1 Feld vorwärts.
02	Das Tier stolpert, fängt sich aber wieder. Es kommt allerdings nur 1 Feld vorwärts. Der Reiter fällt dabei vom Pferd. Er erleidet durch den Sturz – W6 TP. Die Auswirkungen sind in der Trefferliste anhand leichter Schlagwaffen zu entnehmen.
03	Das Tier stolpert, fängt sich aber wieder. Es kommt allerdings nur 1 Feld vorwärts. Der Reiter fällt dabei vom Pferd. Er erleidet durch den Sturz – 2W6 TP. Die Auswirkungen sind in der Trefferliste anhand mittlerer Schlagwaffen zu entnehmen.
04	Das Tier stolpert, fängt sich wieder, erleidet aber eine Muskelverletzung und ist W6 Std. lang nicht mehr einsatzfähig.
05	Das Tier stolpert und stürzt samt Reiter. Das Pferd erleidet einen Bruch. Es ist nicht mehr einsatzfähig. Der Reiter fällt dabei vom Pferd. Er erleidet durch den Sturz – W6 TP. Die Auswirkungen sind in der Trefferliste anhand leichter Schlagwaffen zu entnehmen.
06	Das Tier stolpert und stürzt samt Reiter. Das Pferd erleidet einen Bruch. Es ist nicht mehr einsatzfähig. Der Reiter fällt dabei vom Pferd. Er erleidet durch den Sturz – 2W6 TP. Die Auswirkungen sind in der Trefferliste anhand leichter Schlagwaffen zu entnehmen.

Kutschfahrt	
01	Ein Tier schnell auf Grund eines Schrecks auf. Die Kutsche kommt in der Sekunde nicht vorwärts.
02	Die Tiere schrecken auf und rennen unaufhaltsam mit der Kutsche durch die Landschaft. Die Tiere rennen samt Kutsche in eine Richtung, die vom Würfel bestimmt wird (W6): 1 – 2 = diagonal links; 3 – 4 = geradeaus; 5 – 6 = diagonal rechts. Nach jeweils 10 Sek. kann der Kutscher erneut versuchen, die Tiere zu beruhigen, indem ihm der TW auf Kutschfahrt gelingt.
03	Eine Leine reißt und ein Tier ist dadurch befreit und rennt vor Schreck davon. Bei voller Fahrt und wenn nur ein Tier vor der Kutsche angespannt war, fährt die Kutsche noch ungebremst weiter.
04	Die Deichsel bricht und die Tiere rennen vor Schreck samt der Anspannung von der Kutsche davon. Bei voller Fahrt fährt auch die Kutsche noch ungebremst weiter.
05	Ein Tier knickt um, fällt und wird von der Kutsche überrollt. Die Kutsche kommt zum Stehen. Das Tier kommt zu Tode.
06	Ein Rad bricht. Die Kutsche kann so nicht mehr weiterfahren. Bei voller Fahrt entscheidet der TW des Kutschers auf GL: Misslingt der TW stürzt die komplette Kutsche um. Die Tiere stürzen ebenso und für jedes Tier muss ein eigener TW auf GL gelingen, sonst ist das Tier tot. Die Insassen erleiden durch den Sturz 2W6 TP wie durch eine mittlere Schlagwaffe.

Gefecht – Attacke mit Artillerie	
01	Der Angreifer schießt daneben. Das neue Ziel muss ermittelt werden. Der Treffer entspricht einer normalen Attacke. Die Gefechtswaffe ist danach defekt.
02	Der Angreifer schießt daneben. Das neue Ziel muss ermittelt werden. Der Treffer entspricht einer guten Attacke. Die Gefechtswaffe ist danach zerstört.
03	Die Gefechtswaffe geht beim Schuss kaputt (= defekt). Die Waffe ist nicht mehr einsatzfähig. Der Schuss hat keine weiteren Auswirkungen.
04	Die Gefechtswaffe geht beim Schuss kaputt (= zerstört). Die Waffe ist nicht mehr einsatzfähig. Der Schuss hat keine weiteren Auswirkungen.
05	Die Gefechtswaffe geht beim Schuss kaputt (= zerstört). Die Waffe ist nicht mehr einsatzfähig. Der Schuss verursacht einen Treffer gegen das eigene Gebäude oder Schiff an. Der Treffer ist wie ein normaler Treffer zu werten bzw. wie die Auswirkungen im Streufeld.
06	Die Gefechtswaffe geht beim Schuss kaputt (= zerstört). Die Waffe ist nicht mehr einsatzfähig. Der Schuss verursacht einen Treffer gegen das eigene Gebäude oder Schiff an. Der Treffer ist wie ein guter Treffer zu werten bzw. wie die Auswirkungen im Zentrum.