

PÄTZERTABELLE

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. Besitzt 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. Besitzt 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).

PSI	
01	Die Psinetik misslingt und trifft evtl. eine andere Person. Mit dem Würfel ist zu ermitteln, welche der umherstehenden Personen die psinetische Attacke erleidet. Gegen diese psinetische Attacke kann sich das neue Opfer nicht wehren. Die psinetische Attacke entspricht außerdem einem guten Talentwurf.
02	Die Psinetik misslingt und trifft evtl. den Psinetiker selbst. Sollte es eine Psinetik wie Reversibel sein, hört der Psinetiker auf die Person, die als nächstes was sagen wird. Gegen diese psinetische Attacke kann sich der Psinetiker nicht wehren. Die psinetische Attacke entspricht außerdem einem guten Talentwurf. Sollte es sich beispielsweise um Teleport handeln, entscheidet der Würfel, wohin die Person teleportiert wird.
03	Die Psinetik misslingt. Die Psinetiker 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	Die Psinetik misslingt. Der Psinetiker kann diese Psinetik für die nächsten 24 Std. nicht mehr anwenden.
05	Die Psinetik misslingt. Der Psinetiker kann für die nächsten 24 Std. gar keine Psinetiken mehr anwenden.
06	Die Psinetik misslingt. Diese Psinetik geht dem Psinetiker 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 uriniert 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	
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 entsetzt 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).



Fahrzeuge fahren	
<p>TW auf Fahrzeuge werden meistens zu Beginn der Fahrt gemacht oder wenn es während der Fahrt aufgrund besonderer Umstände nötig ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ein höherer RS, z. B. bei gepanzerten Fahrzeugen, könnte die TP dezimieren. - Fahrzeuge besitzen eine Gehäusestärke (GST), vergleichbar mit der LE von Menschen. Ein Auto besitzt 50 GST und ein Motorrad 25 GST). Entsprechend der GST kann es TP vertragen. - Fahrzeuge besitzen RS, mit der die Attacke, auch die Folgen eines Patzers dezimiert werden können. 	
01	<ul style="list-style-type: none"> • Das Fahrzeug gerät aus der Bahn. • Das Fahrzeug erleidet keinen Schaden, benötigt aber W4 Aktionen, um wieder anzuspriegen.
02	<ul style="list-style-type: none"> • Das Fahrzeug fährt irgendwo gegen. • Bei Wettfahrten kollidiert es mit einem Fahrzeug, wenn dieses sich daneben befindet. • Das Fahrzeug erleidet 10 TP. • Mögliche Insassen erleiden einen Treffer, wie durch einen Ellbogenschlag (2 / 3 / 3+W6 TP). Der TW auf GL entscheidet, wie gut der Treffer ausfällt: Bei einem meisterhaften TW entsteht kein Treffer; ein guter TW bewirkt einen leichten Treffer; ein normaler TW bewirkt einen mittleren Treffer; ein misslungener TW bewirkt einen schweren Treffer. Die Körperpartie muss ermittelt werden. Mögliche Rüstung dezimiert die TP. • Bei einem Motorrad fällt der Fahrer vom Fahrzeug. • Das Fahrzeug benötigt W4 Aktionen, um wieder anzuspriegen.
03	<ul style="list-style-type: none"> • Wie 02, jedoch ... <ul style="list-style-type: none"> ◦ Das Fahrzeug erleidet 20 TP. ◦ Die Insassen wären von einem Treffer wie durch einen Stein betroffen (3 / 4 / 4+W6 TP).
04	<ul style="list-style-type: none"> • Wie 02, jedoch ... <ul style="list-style-type: none"> ◦ Das Fahrzeug erleidet 30 TP. ◦ Die Insassen wären von einem Treffer wie durch einen Knüppel betroffen (4 / 5 / 5+W6 TP).
05	<ul style="list-style-type: none"> • Wie 02, jedoch ... <ul style="list-style-type: none"> ◦ Das Fahrzeug erleidet 20 TP. ◦ Die Insassen wären von einem Treffer wie durch einen Rohr betroffen (5 / 6 / 6+W6 TP).
06	<ul style="list-style-type: none"> • Wie 02, jedoch ... <ul style="list-style-type: none"> ◦ Das Fahrzeug erleidet 20 TP. ◦ Die Insassen wären von einem Treffer wie durch einen Streithammer betroffen (6 / 7 / 7+W6 TP). ◦ Außerdem entscheidet ein TW auf GL darüber, ob Fahrer und evtl. Beifahrer aus dem Fahrzeug katapultiert wurden.

Trefferzonen ermitteln

- Zuerst wird mit dem W4 die Seite ermittelt: 1 = Front; 2 = Fahrerseite; 3 = Beifahrerseite; 4 = Heck.
 - Danach wird mit einem W4 oder W8 die genaue Fahrzeugpartie ermittelt (siehe Grafik)
- Ein normales Fahrzeug besitzt + 6 BS und + 8 RS.
- Ein gepanzertes Fahrzeug besitzt + 10 BS und + 20 RS.

