

# FRONTIER

## 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.

<b>Kampf - Attacke</b>	
01	Der Angreifer schlägt oder schießt daneben. Das neue Ziel muss ermittelt werden. Der Treffer entspricht einer normalen Attacke. Der Angreifer verliert seine Waffe. Besitzt er keine Waffe, verliert er einen anderen Gegenstand.
02	Der Angreifer hantiert falsch mit der Waffe. Die Waffe fällt ihm vor dem Schlag oder Schuss aus der Hand, in ein benachbartes Feld. Der W6 entscheidet, 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 körperlichen Angriff ohne Waffen, zerrt sich der Angreifer diese Körperpartie. Er erleidet – 1 VIT und die Körperpartie ist für einer ¼ Std. lang kaum einsatzfähig; evtl. treten negative WM auf.
03	Der Angreifer verliert das Gleichgewicht und stürzt. Er erleidet – 1 LE. Ein weiterer TW auf FM entscheidet, ob er die Dinge, die er in den Händen trägt fallen lässt.
04	Der Angreifer verliert das Gleichgewicht und stürzt auf den Kopf. Er verliert – 3 LE und wird ohnmächtig. Die VIT sind auf 3. Mögliche Gegenstände fallen ihm aus der Hand.
05	Der Angreifer verletzt sich durch die Waffe selbst. Die Waffe verursacht bei ihm einen normalen Treffer.
06	Der Angreifer verletzt sich durch die Waffe stark. Die Waffe verursacht bei ihm einen guten Treffer.

<b>Kampf - Parade / Ausweichen</b>	
01	Der Verteidiger wird getroffen. Der Verteidiger verliert seine Waffe. Besitzt er keine Waffe, verliert er einen anderen Gegenstand.
02	Der Verteidiger wird getroffen. Außerdem wird dabei seine eigene Waffe zerstört.
03	Der Verteidiger wird getroffen. Der Verteidiger verliert außerdem das Gleichgewicht und stürzt. Er erleidet zusätzlich – 1 LE. Ein weiterer TW auf FM entscheidet, ob er die Dinge, die er in den Händen trägt, fallen lässt.
04	Der Verteidiger wird getroffen. Der Verteidiger verliert außerdem das Gleichgewicht und stürzt auf den Kopf. Er verliert zusätzlich – 3 LE und wird ohnmächtig. Die VIT sinkt auf 3. Mögliche Gegenstände fallen ihm aus der Hand.
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).

SCHAM	
01	Der Zauber misslingt und trifft evtl. eine andere Person. Mit dem Würfel ist zu ermitteln, welche der umherstehenden Personen die Schamanen-Attacke erleidet. Gegen diese Schamanen-Attacke kann sich das neue Opfer nicht wehren. Die Schamane-Attacke entspricht außerdem einem guten Talentwurf.
02	Der Zauber misslingt und trifft evtl. den Schamanen selbst. Sollte es ein Zauber wie Zwangszauber sein, hört der Schamane auf die Person, die als nächstes was sagen wird. Gegen diese Schamanen-Attacke kann sich der Schamane nicht wehren. Die Schamanen-Attacke entspricht außerdem einem guten Talentwurf.
03	Der Zauber misslingt. Der Zauber kommt in der nächsten Std. willkürlich zum Einsatz.
04	Der Zauber misslingt. Der Schamane kann diesen Zauber für die nächsten 24 Std. nicht mehr anwenden.
05	Der Zauber misslingt. Der Schamane kann für die nächsten 24 Std. gar keine Zauber mehr anwenden.
06	Der Zauber misslingt. Dieser Zauber geht dem Schamanen verloren.

MUT	
Hinweis: In allen Fällen erhält der Verängstigte durch den Patzer sofort – 1 MUT und – 1 VIT und künftig eine Angststörung, die sich auf die verursachte Angst bezieht.	
01	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. Wer den TW auf MUT noch nicht durchgeführt hatte, erhält zusätzlich – 1 WM auf den TW auf MUT. Der Reihe nach kann der TW erschwert werden, weil eine Panik ausbricht (je Person, wo der TW misslingt, erhält die nächste Person zusätzlich – 1 WM). Der Verängstigte und alle neu betroffenen Verängstigten müssen mit dem W6 ermitteln, wie sie flüchten: 1 – 4 = Der Charakter schreit einmal auf und flüchtet sofort. Er flüchtet, bis er einen sicheren Schutz gefunden hat. Er würde vor dem Angstausröser immer wieder davon rennen und will ihm nicht begegnen. Innerhalb des aufgefundenen Schutzes kann der Charakter handeln. 5 = Der Charakter erstarrt vor Angst und ist bewegungs- und handlungsunfähig, so lange der Angstausröser in seiner Nähe ist. 6 = Der Charakter wird ohnmächtig. Seine VIT sinkt auf 3.
02	Der Verängstigte schreit auf und flüchtet, wenn es sich beim Angstausröser um eine Kreatur oder Person handelt. Andernfalls erstarrt er vor Angst und ist bewegungs- und handlungsunfähig, so lange der Angstausröser in seiner Nähe ist. Wenn er flüchtet, verliert er alle seine Dinge, die er in den Händen hält und er rennt vor dem Angstausröser davon. Verbirgt er sich irgendwo schützend, ist er dann wieder handlungsfähig.
03	Der Verängstigte schreit auf und flüchtet, wenn es sich beim Angstausröser um eine Kreatur oder Person handelt. Andernfalls erstarrt er vor Angst und ist bewegungs- und handlungsunfähig, so lange der Angstausröser in seiner Nähe ist. Wenn er flüchtet, rennt er so lange davon, bis er ohnmächtig wird, sofern er nicht irgendwie aufgehalten wird. Er verliert dabei nach je 5 Min. – 1 VIT. Der Verängstigte würde nicht wieder zurück in die Nähe des Angstausröser gehen.
04	Die VIT des Verängstigten sinkt auf 3 und er wird auf der Stelle ohnmächtig.
05	Der Verängstigte schreit auf und flüchtet, wenn es sich beim Angstausröser um eine Kreatur oder Person handelt. Kann er nicht flüchten, erstarrt er vor Angst und ist bewegungs- und handlungsunfähig, so lange der Angstausröser in seiner Nähe ist. Wenn er flüchtet, sucht er sich einen Schutz, wo er sich verbergen kann. Er verlässt den Schutz erst wieder, wenn der Angstausröser nicht mehr in der Nähe zu sein scheint.
06	Der Verängstigte mag sich nicht von der Stelle bewegen und uriniert sich ein. Wenn der Angstausröser in seine direkte Nähe kommt, sinkt die VIT des Verängstigten auf 3 und er wird ohnmächtig.



<b>Erste Hilfe</b>	
Hinweis: Der Helfende kann für einer ¼ Std. lang keine medizinische Erste Hilfe mehr ausführen. Der Betroffene kann von einer anderen Person versorgt werden, allerdings ist die Erste Hilfe für die neue helfende Person – 2 WM. Ein möglicher dritter Versuch ist nicht mehr möglich.	
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 wird (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.

<b>Suchen</b>	
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.
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.
05	Der Suchende trifft auf ein totes Tier, das sehr entstellt aussieht. Weil er damit nicht gerechnet hat, erleidet er einen Schreck.
06	Der Suchende fängt sich ein Pathogen ein. Der Erreger wird vom SM ausgewürfelt. Die Auswirkungen kommen erst später zum Tragen, vielleicht auch erst im nächsten Abenteuer.

<b>Rennen</b>	
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 bewegt sich fehlerhaft und erleidet dadurch – 1 LE und – W4 VIT.
03	Der Rennende erleidet leichte Krämpfe. Das kostet ihm – 1 LE und – W4 VIT und er legt für die nächsten 3 Aktionen im Rennen nur die ½ an Felder zurück (es wird gerundet).
04	Der Rennende stolpert und fällt. Er liegt nun am Boden. Er erleidet – 1 LE. Ein weiterer TW auf FM entscheidet, ob er die Dinge, die er in den Händen trägt fallen lässt.
05	Der Rennende stolpert und fällt. Er liegt nun am Boden. Er erleidet – W6 LE und einen Schock. Ein weiterer TW auf FM entscheidet, ob er die Dinge, die er in den Händen trägt fallen lässt.
06	Der Rennende stolpert und fällt und verletzt sich am Kopf. Er erleidet – W6 LE, aber seine VIT sinkt auf 3 und er ist ohnmächtig. Der Betroffene liegt nun ohnmächtig am Boden.

<b>Klettern</b>	
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 dadurch – 1 LE. Ein TW auf VIT entscheidet darüber, ob sich der Betroffene dadurch einen Erreger einfängt. Der Kletterer ist keinen Meter weit vorwärts gekommen. (Sollte der Kletterer an der ermittelten Körperpartie eine Rüstung tragen, ist diese an der Stelle komplett zerstört.)
03	Der Kletterer erleidet leichte Krämpfe. Das kostet ihm – 1 LE und – W4 VIT und er kommt in dieser Aktion nicht weiter vorwärts.
04	Der Kletterer fällt und liegt danach am Boden. 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. Der TW auf FM entscheidet darüber, ob der Kletterer die Dinge, die er in seinen Händen hielt, fallen gelassen hat. (Bei einer entsprechend größeren Spezies fällt der Sturz eine Kategorie geringer aus, als gerade beschrieben)
05	Der Kletterer fällt und liegt danach am Boden. Bei einem Sturz von unter 2 m erleidet der Kletterer – W6 TP. Bei einem Sturz von 2 – 5 m Höhe erleidet der Kletterer – 2W6 TP. Bei einem Sturz von 5 – 10 m Höhe erleidet der Kletterer – 3W6 TP. Usw. Der TW auf FM entscheidet darüber, ob der Kletterer die Dinge, die er in seinen Händen hielt, fallen gelassen hat. (Bei einer entsprechend größeren Spezies fällt der Sturz eine Kategorie geringer aus, als gerade beschrieben)
06	Der Kletterer fällt und liegt danach am Boden. Er ist auf den Kopf gefallen und hat dadurch – W6 TP erlitten und seine VIT ist auf 3 gesunken. Dadurch ist der Kletterer ohnmächtig geworden. Mögliche Dinge, die der Kletterer in seinen Händen hielt, hat er durch den Sturz fallen gelassen.

<b>Wettfahrten</b>	
01	Die Kutsche kommt aus der Bahn, fängt sich aber wieder. Sie kommt kein Feld vorwärts.
02	Die Kutsche gerät ins Rutschen. Die Pferde kommen die nächsten W6 Aktionen ein Feld weniger vorwärts.
03	Die Kutsche kommt aus der Bahn. Sie gerät es ein Feld rechts oder links in Fahrtrichtung. Die Kutsche braucht die kommende Aktion, um wieder in die Spur zu kommen.
04	Die Kutsche erleidet ein Radbruch. Sie ist nicht mehr einsatzfähig, bis sie repariert wurde.
05	Ein Pferd oder das Pferd hat sich vertreten und lahmt. Die Kutsche kann mit dem Pferd am Wettrennen nicht mehr teilnehmen.
06	Der Kutscher stürzt von der Kutsche und verletzt sich durch den Sturz mit W6 TP. Die Auswirkungen sind aus der Trefferliste, am Beispiel eines Knüppels zu entnehmen.

<b>Wettsaufen</b>	
01	Der Trinker verschüttet ein wenig von seinem Getränk und versaut dadurch seine Klamotten. Sein Kontrahent könnte darauf bestehen, dass der Trunk wiederholt werden muss.
02	Der Trinker verschluckt sich und muss schwer husten. Er erleidet – 1 LE und erhält auf den nächsten TW zusätzlich – 2 WM.
03	Der Trinker bekommt einen Schluckauf. Er erleidet – 1 VIT und erhält auf alle nächsten TW beim Wetttrinken zusätzlich – 1 WM.
04	Dem Trinker wird übel. Er erleidet – 1 VIT.
05	Dem Trinker wird übel und muss sich übergeben. Er erleidet – 1 LE und – 1 VIT.
06	Dem Trinker wird extrem schwindelig und schwarz vor Augen. Seine VIT sinkt auf 3 und er wird ohnmächtig.