

## Patzer und kritische Treffer

19.05.2023

Das Schicksal will es, daß auch den besten Krieger in der Hitze des Gefechtes nicht alles gelingt, oder sogar der tumbste Knappe einen meisterlichen Treffer landet. Die Würfel zeigen solche Ereignisse an, wenn auf dem W20 eine 1 oder eine 20 erscheint.

Egal was die Zuschläge oder Abzüge sagen: Diese Zahlen stehen für sich. Eine 1 ist ein sogenannter Patzer, der für den Akteur zu einem unschönen Ereignis führt. Im Falle des Kampfes verwenden wir im Ewigen Kodex dafür die untenstehende Tabelle, die es uns erleichtert rasch aus einer Reihe von Ereignissen jenes zu ermitteln, was eintritt.

Bei einer 20, einem kritischen Treffer, sieht es so aus:

Eine 20 ist immer ein Treffer! Auch dann, wenn die RK des Ziels so hoch ist, das sie theoretisch nicht erreicht werden kann. In diesem Fall ist die 20 aber noch nicht kritisch. Der Angreifer darf aber noch einmal würfeln und sollte dann die 20 erneut fallen, ist er kritisch!

Im Falle eines kritischen Treffers darf der/die Schadenswürfel zweimal gewürfelt werden.

Die Boni auf den Schaden werden nicht verdoppelt.

Es wird in jedem Fall ein **Wunde** angerichtet, egal wie hoch die Schadenspunkte ausfallen.

*Wunde* bedeutet, die Verletzung ist so tief und nachhaltig, daß man einen Malus von -2 auf alles erleidet, was ab nun gewürfelt wird! Auf Treffer, Schaden, Rettungswürfe, Attributs- und Fertigkeitwürfe etc.pp.

## Rettungswürfe

Man kann auch bei Rettungswürfen patzen oder einen meisterlichen Erfolg haben.

Ein Patzer bedeutet hier die Verdoppelung aller Auswirkungen auf das Opfer (v.a. der SP).

Bei einem meisterlichen Erfolg werden die Auswirkungen hingegen nicht nur halbiert (falls sie nicht ganz abgewehrt werden), sondern sogar geviertelt, nämlich nur die Hälfte der Hälfte durchgelassen.

## Putzer (2W6)

Wurf	Ereignis
2	<b>Dramatisches Ereignis:</b> vom Master zu inszenieren oder Wurf wiederholen
3	<b>Sturz:</b> Der Held stolpert und büßt in dieser und der folgenden Runde seine Initiative und 4 Pkt. RK ein.
4	<b>Griff verloren:</b> Durch einen Schlag oder Block hat der Held den festen Griff um seine Waffe fast verloren. Er muß erst nachgreifen, ehe er wieder richtig zuschlagen kann. Der nächste Treffer (in dieser <u>oder</u> der folgenden Runde) richtet nur den halben Schadenswürfel der Waffe an (alle Boni werden ignoriert). Bei Kämpfern ohne Waffe tritt Nr. 9 in Kraft.
5	<b>Waffe verloren:</b> Die Waffe fliegt 2W6 Meter in eine zufällige Richtung. Bei Kämpfern ohne Waffe tritt Nr. 9 in Kraft.
6	<b>Verkeilt:</b> Der Angreifer hängt mit seiner Waffe / Rüstung im Gegner fest. Sein Gegner kann normal angreifen, während der Held in dieser und der nächsten Runde -6 auf alle Würfe und -4 auf seine RK erhält und sich in der nächsten Runde nicht bewegen kann.
7	<b>Waffe zerstört:</b> magische Waffen sind nicht betroffen. Es tritt Pkt. 9 in Kraft, ebenso bei Kämpfern ohne Waffe.
8	<b>Kameraden getroffen:</b> Der Schlag trifft den nächsten Kameraden mit voller Wucht. Im Zweifel jenen der am höchsten auf W6 würfelt. Ist keiner in der Nähe, tritt Nr. 3 in Kraft
9	<b>Selbst verletzt:</b> nur der reine Waffenschaden + magischer Boni
10	<b>Auf dem Präsentierteller:</b> Der SC erhält einen zusätzlichen Angriff in dieser Runde mit +4 auf den Treffer!
11	<b>Glückstreffer:</b> Doch noch getroffen aber nur halber erwürfelter Schaden ohne Magie und ohne Boni
12	<b>Geschenk der Götter:</b> Echten kritischen Treffer gelandet!

Siehe auch: <https://www.youtube.com/watch?v=2h2DYYGS-i0>

## Kritische Treffer

### **Die natürliche 20 I.**

Ein kritischer Treffer ist dann nicht gegeben, wenn der SC, NSC (oder Monster) schon eine >20< brauchen, um das Ziel überhaupt zu treffen. Im Falle eines solchen Treffers mit einer *natürlichen 20* darf der Trefferwurf wiederholt werden. Fällt bei diesem zweiten Wurf eine >20<, dann zählt dies als kritischer Treffer.

### **Die natürliche 20 II.**

Nach wie vor ist eine natürliche 20 ein herrlicher Treffer und nach wie vor ist ein Wurf auf *körperlichen Schock* notwendig, um durch den Schock nicht für 2W4 Runden bewusstlos zu werden. (OPTIONAL)

In jedem Fall ist ein solcher Schlag ein deftiger Treffer, der eine gehörige **Wunde** hinterlässt und nicht ohne Spuren bleibt:

Für jeden solchen Schlag erleidet der SC/NSC einen aufaddierenden Malus von -2 auf seine RK, TW und Schaden. Sind Attributswürfe fällig bevor das Opfer einer Heilung unterzogen wurde, so sind diese ebenfalls erschwert. Rettungswürfe bleiben unberührt.

**Mehrere Wunden addieren sich auf!**

**Die natürliche 20 III. (OPTIONAL)**

Nichtmagische Rüstungen verlieren bei einem solchen Treffer einen Punkt ihrer RK, wenn kein RW gegen *zerstörerischen Schlag* gelingt. Magische Rüstungen sind nicht betroffen.

**Die natürliche 20 IV (OPTIONAL)**

Der Wurf auf *körperlichen Schock* wird modifiziert, wenn das Opfer größer ist, als der Angreifer. Mit jeder Größenkategorie wird der Wurf um 30% erleichtert. Konstrukte, Golems, Untote und Drachen müssen überhaupt keine Schockwürfe ausführen! Untote, Konstrukte und Golem erleiden auch keine Wunden.

**Schaden an Ausrüstung (OPTIONAL)**

Nimmt ein Charakter durch einen magischen Angriff oder eine Falle basierend auf Feuer, Kälte, Säure, Blitz, Sturz, *massiver Treffer* 20 oder mehr SP (netto nach seinem RW), kann das dazu führen, daß er Rettungswürfe für seine Ausrüstung ablegen muß.

Fällt bei einem RW eine  $>1<$ , muß immer für die Ausrüstung gewürfelt werden.

\*\*\*