

Finsterland

PATZER
von Georg Pils

Manche Gruppen mögen Regeln für Patzer, also Situationen, in denen durch Pech und Ungeschicklichkeit alles schief geht. Mit diesen optionalen Regeln kann das dargestellt werden.

Achtung: Bevor man diese Regeln einsetzt, sollte man die Zustimmung aller teilnehmenden Personen einholen.

Hat man bei einer Probe keine Erfolge, aber Einser gewürfelt, kann das ein Patzer sein. Hat man mehr Einser gewürfelt, als man in der betroffenen Fähigkeit hat, ist es ein Patzer.

Hat man also Athletik: 1 und würfelt einen Einser (und keine Erfolge), ist es kein Patzer. Bei zwei Einsern (und keinen Erfolgen) wäre es einer.

Der Patzer führt je nach Situation zu einem der folgenden Effekte:

- Im Kampf: Man verliert einen Lebenspunkt ohne Schutz. Das kann durch Umknöcheln, Hängenbleiben oder defekte Ausrüstung passieren.
- Bei körperlichen Handlungen: Man fällt zu Boden. Liegt man schon am Boden, verliert man seine nächste Bewegung.
- Bei sozialer Interaktion: Die Einstellung aller anwesenden Nichtspielerfiguren im selben Feld gegenüber dem Charakter verschlechtert sich um eine Stufe. Es wird dadurch ein zusätzlicher Erfolg benötigt, um sie zu überzeugen. Dieser Effekt hält bis zum Ende der Szene.
- Zaubern: Man verliert zwei Magiepunkte. Zusätzlich scheitert der Zauber.
- Wissensfragen: Alle anderen Charaktere benötigen einen zusätzlichen Erfolg, um in der Situation etwas herauszufinden. Der Charakter kann die Probe nicht noch einmal versuchen.
- Technisches: Die Handlung kann nicht wiederholt werden. Wollte man Erfolge sammeln, ist das nicht mehr möglich. Andere Charaktere können es trotzdem probieren.

Der Spielleiter kann sich selbstverständlich eigene Effekte, die passender sind, einfallen lassen.

Alternativ kann man die Spielergruppe bitten, eigene Effekte vorzuschlagen. Werden sie gut ausgespielt, kann man wiederum einen Willenskraftpunkt für die Gruppe springen lassen.