

# Folgen kritischer Treffer und Patzer für OSR-Spiele

Inspiziert von DCC hat sich unser Discord-Communitymitglied Tegres Regeln und Effekte für kritische Treffer und Patzer für OSR-Spiele ausgedacht. Prinzipiell lassen sich die Regeln aber auf alle d20-Spiele anwenden.

## 1W20 Folgen kritischer Treffer

Jedes Mal, wenn ein Angriffswurf eine natürliche 20 zeigt, gelingt dem Angreifer ein kritischer Treffer. Die folgende Tabelle gibt die möglichen Effekte kritischer Patzer wieder.

Barbaren, Kämpfer, Paladine und Zwerge dürfen sich immer ein Ergebnis aussuchen.

Assassinen, Diebe, Schurken und Halblinge dürfen sich ein Ergebnis aussuchen, wenn sie einen hinterhältigen Angriff durchführen.

Zauberkundige, Kleriker, Druiden, Illusionisten, Waldläufer, Elfen und sonstige Zauberwirker dürfen sich ein Ergebnis aussuchen, wenn sie einen Angriff mit einem Zauber durchführen.

Mönche dürfen sich ein Ergebnis aussuchen, wenn sie waffenlos kämpfen.

In allen anderen Fällen sowie für Monster wird mit 1W20 auf der folgenden Tabelle der Effekt des kritischen Treffers ausgewürfelt.

1. Der Gegner geht zu Boden.
2. Der Gegner muss eine Probe auf Moral bestehen oder fliehen.
3. Der Gegner ist für 2 Runden lang blind.
4. Der Angreifer packt den Gegner.
5. Der Angreifer stößt den Gegner 1W4 m in eine von ihm bestimmte Richtung.
6. Der Angreifer erhält +2 auf den nächsten Angriff oder die nächste Aktion.

7. Der Angreifer erhält 1 Runde lang +2 auf seine Rüstungsklasse.
  8. Der Gegner kann 1 Runde nicht handeln, nur sprechen.
  9. Der Gegner wird entwaffnet oder verliert eine seiner natürlichen Waffen.
  10. Der Gegner hat für den Rest des Kampfes nur noch die halbe Bewegungsrate.
  11. Der Gegner erhält -2 auf den nächsten Rettungswurf.
  12. Der Gegner erhält für 2 Runden -2 auf die Rüstungsklasse.
  13. Der Gegner erhält dauerhaft -1 auf die Rüstungsklasse.
  14. Der Gegner verliert seinen Schild.
  15. Der Angreifer erhält einen weiteren Angriff.
  16. Der Angreifer würfelt einen Schadenswürfel mehr.
  17. Der Gegner greift im nächsten Zug das am nächsten stehende Wesen an, egal ob Freund oder Feind.
  18. Der Angreifer erhält 1W6 Trefferpunkte zurück.
  19. Der Gegner offenbart eine Schwachstelle.
  20. Der Angreifer erhält +2 auf den nächsten Rettungswurf.
- Falls ein Ergebnis nicht anwendbar sein sollte, wiederhole den Würfelwurf.

## **1W12 Folgen von Patzern**

Jedes Mal, wenn ein Angriffswurf eine natürliche 1 zeigt, unterläuft dem Angreifer ein Patzer. Der Effekt des Patzers wird mit 1W12 bestimmt.

1. Der Angreifer geht zu Boden.
2. Der Angreifer ist für 2 Runden lang blind.
3. Der Angreifer erhält -2 auf den nächsten Angriff oder die nächste Aktion.

4. Der Angreifer erhält -2 auf den nächsten Rettungswurf.
5. Der Angreifer erhält für 2 Runden -2 auf die Rüstungsklasse.
6. Dem Angreifer rutscht die Waffe aus den Fingern und er schleudert sie ungewollt 1W6 m weg.
7. Der Angreifer kann 1 Runde nicht handeln, nur sprechen.
8. Der Angreifer zerstört zufällig einen seiner Gegenstände.
9. Der Angreifer verletzt sich selbst mit dem unmodifizierten Schadenswürfel seiner Waffe.
10. Der Angreifer verletzt seinen nächsten Verbündeten mit dem unmodifizierten Schadenswürfel seiner Waffe.
11. Der Angreifer hat für den Rest des Kampfes nur noch die halbe Bewegungsrate.
12. Der Angreifer erhält für den Rest des Kampfes -1 auf die Rüstungsklasse.

Falls ein Ergebnis nicht anwendbar sein sollte, wiederhole den Würfelwurf

Autor: Tegres