

DIE REGELN

Eine Gruppe kann einen Satz *Kritische Patzerkarten* in ihrem Spiel verwenden, um den Kampf überraschender und gefährlicher zu gestalten. Immer wenn ein SC bei einem Angriffswurf einen Kritischen Fehlschlag aufgrund einer Natürlichen 1 erzielt, kann dieser Spieler eine Karte vom Stapel ziehen und den für diesen Angriffstyp geeigneten Effekt anwenden (Nahkampfangriff, Fernkampfangriff, Waffenloser Angriff oder Zauber).

SONDERREGELN

- Effekte, die nach Stufe skaliert werden, verwenden die Stufe des Angreifers.
- Der SG des Rettungswurfs für den gegen einen SC verursachten Effekt ist ein Schwieriger SG für die Stufe der Kreatur oder der Gefahr. Effekte, die gegen einen Gegner angewendet werden, verwenden den Klassen-SG des SCs.
- Ein Effekt, der bis zur Heilung anhält, endet, sobald das Ziel mittels Wunden versorgen Trefferpunkte wiederhergestellt hat oder die vollen Trefferpunkte erreicht hat und sich 10 Minuten lang ausruht.

DIE TÖDLICHE VARIANTE

Für ein tödlicheres und chaotischeres Spiel kann der SL erlauben, bei jedem Kritischen Fehlschlag eine Karte zu ziehen, nicht nur bei einer Natürlichen 1.

DIE KOMPETENZVARIANTE

Wenn der SC, der NSC oder eine andere Kreatur in dem Angriff, den er oder sie verpatzt hat, den Kompetenzgrad Meister besitzt, können er oder sie zwei Patzerkarten ziehen und einen der beiden aufgelisteten Effekte anwenden. Wenn die Kreatur mit diesem Angriff den Kompetenzgrad Legende besitzt, kann sie drei Patzerkarten ziehen und aus den drei aufgelisteten Effekten einen auswählen.

DIE KRITISCHE-TREFFER-VARIANTE

Wenn ihr die *Pathfinder Kritischen Trefferkarten* verwendet, kann der Spieler jedes Mal, wenn sein SC einen Kritischen Treffer erzielt, eine Karte ziehen und die Karte behalten und stattdessen normalen Schaden verursachen. Dieser Spieler kann später die Kritische-Treffer-Karte abwerfen, um einen Kritischen Fehlschlag zu annullieren, der von seinem SC oder einem anderen SC in der Gruppe gewürfelt wurde.



AUS DEM GLEICHGEWICHT

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsmalus von -2 auf Angriffswürfe.

Nahkampf



EIGENBESCHUSS

Du triffst den Verbündeten, der dem Ziel am nächsten ist.

Fernkampf



ETWAS IST GEBROCHEN

Du erleidest 1W4 Wuchtschaden und kannst diesen Angriff nicht mehr einsetzen, bis du geheilt wirst.

Waffenlos



KRAFTENTZUG

Du verlierst einen vorbereiteten Zauber oder Zauberplatz (der SL entscheidet zufällig).

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



AUSGERUTSCHT

Du erhältst den Zustand Liegend.

Nahkampf



BUMERANG

Du triffst dich selbst anstelle des Ziels.

Fernkampf



VERLETZTES EGO

Du kannst bis zum Ende deines nächsten Zuges oder bis das Ziel bewusstlos geschlagen wurde keine andere Kreatur angreifen.

Waffenlos



NASENBLUTEN

Du erleidest 1 Anhaltenden Blutungsschaden.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



UNENTSCHLOSSEN

Du erhältst den Zustand Kränkelnd 3.

Nahkampf



DURCHEINANDERGEBRACHT

Du kannst bis zum Ende deines nächsten Zuges keine Fernkampfangriffe ausführen.

Fernkampf



EINGERISSENER NAGEL

Wenn du mit einer Klaue oder Faust angegriffen hast, kannst du diesen Angriff bis zum Ende deines nächsten Zuges nicht mehr einsetzen.

Waffenlos



MAGISCHES VAKUUM

Die Effekte aller nützlichen Zauber, die auf dich wirken, enden augenblicklich.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



TOLLPATTSCH

Du lässt die Waffe fallen, mit der du den Angriff ausgeführt hast.

Nahkampf



GERISSENE SEHNE

Wenn der Angriff eine Waffe aus der Kategorie Bögen verwendet hat, reißt die Sehne. Es sind 3 Interagieren-Aktionen nötig, um dies zu beheben.

Fernkampf



MUSKELRISS

Du erhältst den Zustand Kraftlos 1, bis du geheilt wirst.

Waffenlos



MAGISCHE ERSCHÖPFUNG

Du kannst bis zum Ende deines nächsten Zuges keine Zauber wirken.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



SCHARTE

Deine Waffe erleidet 1W6 Schaden, wobei ihre Härte ignoriert wird.

Nahkampf



BLUTIGE FINGER

Du erleidest 1W4 Anhaltenden Blutungsschaden.

Fernkampf



GEGEN DIE WAND

Du erhältst den Zustand Erschöpft.

Waffenlos



ELEKTRISCHER RÜCKSCHLAG

Du erleidest 2W6 Elektrizitätsschaden.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



ZERBROCHENE WAFFE

Die aktuellen Trefferpunkte deiner Waffe werden bis auf ihren Bruchwert reduziert. Wenn sie bereits Beschädigt ist, erleidet die Waffe 3W6 Schaden, wobei ihre Härte ignoriert wird.

Nahkampf



MEINE MILZ!

Du erhältst den Zustand Verwundet 1 oder dein Zustandswert für Verwundet erhöht sich um 1.

Fernkampf



FRUSTRATION

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsmalus von -2 auf Angriffswürfe.

Waffenlos



DIE BESTIE AUS DEM RISS

Dein Zauber wird zum Zauber *Tier beschwören* desselben Grades. Das Tier greift dich an.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



WEGGESCHLEUDERT

Du lässt die Waffe fallen, die du für den Angriff verwendet hast. Sie landet in einer zufälligen Richtung 1W6×1,50 m von dir entfernt.

Nahkampf



SCHWINDEL

Du erhältst den Zustand Kränkelnd 2.

Fernkampf



OFFENE DECKUNG

Du löst Reaktionen aus, als hättest du eine Bewegungsaktion ausgeführt.

Waffenlos



REFLEKTION

Der Zauber trifft dich selbst anstelle des Ziels.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



MUSKELZERRUNG

Du erhältst den Zustand Kraftlos 2, bis du geheilt wirst.

Nahkampf



UNBEHOLFENE ATTACKE

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Fernkampf



AUF DIE ZUNGE GEBISSEN!

Du erleidest 1 Anhaltenden Blutungsschaden.

Waffenlos



SPONTANE SELBSTENTZÜNDUNG

Du erleidest 2W6 Feuerschaden.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



OFFENE DECKUNG

Du löst Reaktionen aus, als hättest du eine Bewegungsaktion ausgeführt.

Nahkampf



RÜCKENSCHMERZEN

Du erhältst den Zustand Erschöpft.

Fernkampf



MAGENVERSTIMMUNG

Du erhältst den Zustand Kränkelnd 2.

Waffenlos



KRITISCHE RÜCKKOPPLUNG

Du triffst dich selbst anstelle des Ziels mit einem Kritischen Treffer.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



UNBEHOLFENE ANGRIFFE

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Nahkampf



EIGENES AUGE AUSGESCHOSSEN

Du triffst dich selbst anstelle des Ziels mit einem Kritischen Treffer.

Fernkampf



ERMÜDENDE ANGRIFFE

Du erhältst den Zustand Erschöpft.

Waffenlos



ÄTZENDE RÜCKKOPPLUNG

Du erleidest 2W6 Säureschaden.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



EIN SCHWERES SCHWERT

Du erhältst den Zustand Erschöpft.

Nahkampf



SCHLECHT GEZIELT

Wiederhole den Angriffswurf gegen die Kreatur, die dem Ziel am nächsten ist (du selbst ausgeschlossen).

Fernkampf



UNBEHOLFENE ATTACKE

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Waffenlos



BLUTENDE AUGEN

Du erleidest 1W6 Anhaltenden Blutungsschaden.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



RÜCKSCHWUNG

Du fügst anstelle des Ziels dir selbst den normalen Schaden des Angriffs zu.

Nahkampf



WEIT OFFEN

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Fernkampf



GESTOLPERT

Du erhältst den Zustand Liegend.

Waffenlos



IN AUSTRÜSTUNG VERHEDDERT

Du erhältst den Zustand Belastet, bis du 2 Interagieren-Aktionen aufwendest, um dich zu befreien.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



WEIT OFFEN

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Nahkampf



ANGEBROCHEN

Die Fernkampfswaffe (nicht die Munition), die du verwendest, erleidet 1W6 Schaden, wobei ihre Härte ignoriert wird.

Fernkampf



FAUST TRIFFT AUF GESICHT

Du triffst dich selbst mit einem Kritischen Treffer dieses Angriffs.

Waffenlos



DISTANZRISS

Du wirst auf das Feld teleportiert, das am nächsten an das Ziel deines Zaubers angrenzt.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



VERSTAUCHUNG

Du erhältst den Zustand Unbeholfen 2, bis du geheilt wirst.

Nahkampf



UPS!

Du erhältst den Zustand Liegend.

Fernkampf



UNGÜNSTIGE POSITION

Du kannst diesen Angriff bis zum Ende deines nächsten Zuges nicht einsetzen.

Waffenlos



SCHWÄCHUNG DES GEISTES

Du erhältst den Zustand Benommen 2, bis du geheilt wirst.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



ZU VIEL KRAM!

Du verfängst dich in deiner Ausrüstung und erhältst den Zustand Belastet, bis du 2 Interagieren-Aktionen aufwendest, um dich zu befreien.

Nahkampf



VERSTAUCHUNG

Du erhältst den Zustand Unbeholfen 2, bis du geheilt wirst.

Fernkampf



BLUTENDE FAUST

Du erleidest 1W6 Anhaltenden Blutungsschaden.

Waffenlos



SCHWINDELGEFÜHL

Du erhältst den Zustand Kränkelnd 2.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



KREISELNDER SCHWUNG

Du erhältst den Zustand Kränkelnd 2.

Nahkampf



SCHNITT

Du erleidest 1 Anhaltenden Blutungsschaden.

Fernkampf



VERDREHT

Du erhältst den Zustand Belastet, bis du 2 Interagieren-Aktionen aufwendest, um dich zu befreien.

Waffenlos



LEHRLINGSGESTE

Wiederhole den Angriffswurf gegen die Kreatur, die dem Ziel am nächsten ist (du selbst ausgeschlossen).

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



NATÜRLICH IST ES SCHARF!

Du erleidest 1W6 Anhaltenden Blutungsschaden.

Nahkampf



UNGESCHICKTER KLOTZ

Du lässt die Waffe fallen, die du gerade verwendest.

Fernkampf



SCHLAG' DICH NICHT SELBST

Du triffst dich selbst anstelle des Ziels.

Waffenlos



NICHT MICH, DU NARR!

Du triffst den Verbündeten, der dem Ziel am nächsten ist.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



NADELSTICH

Du erleidest 1 Anhaltenden Blutungsschaden.

Nahkampf



VERLORENE MUNITION

Die Munition der Waffe, die du gerade verwendest, fällt aus ihrem Behältnis auf den Boden. Du kannst 1 Interaktion-Aktion aufwenden, um ein Stück Munition aufzuheben, das auf diese Weise verschüttet wurde.

Fernkampf



KLEINE KOSTPROBE

Du triffst einen Verbündeten, der an dich oder das Ziel angrenzt.

Waffenlos



ERMÜDENDER ZAUBER

Du erhältst den Zustand Erschöpft.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



'TSCHULDIGUNG!

Du triffst einen Verbündeten, der an dich oder das Ziel angrenzt.

Nahkampf



AUS DEN AUGEN VERLOREN

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsmalus von -2 auf Angriffswürfe.

Fernkampf



VERSTAUCHUNG

Du erhältst den Zustand Unbeholfen 2, bis du geheilt wirst.

Waffenlos



GESCHWÄCHT

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsmalus von -2 auf Zauberangriffswürfe und Zauber-SG.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



BONK!

Du erhältst den Zustand Betäubt 2.

Nahkampf



IN DEN FUSS GESCHOSSEN

Du erhältst den Zustand Unbeholfen 2 sowie einen Situationsmalus von -1,50 m auf deine Bewegungsrate am Boden, bis du geheilt wirst.

Fernkampf



ÜBERANSTRENGUNG

Du erhältst den Zustand Erschöpft.

Waffenlos



NEBENEFFEKT

Du erhältst den Zustand Kränkelnd 1. Du erhältst ebenso den Zustand Benommen 2, bis du geheilt wirst.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



VERHAKTE WAFFE

Du kannst diese Waffe bis zum Ende deines nächsten Zuges nicht für Angriffe einsetzen.

Nahkampf



ERSTAUNLICH WEIT DANEBEN

Du erhältst den Zustand Betäubt 1.

Fernkampf



KNOCHENPRELLUNG

Du erhältst den Zustand Verwundet 1 oder dein Zustandswert für Verwundet erhöht sich um 1.

Waffenlos



JETZT IST ES NOCH GRÖßER

Das Ziel wird wie durch den Zauber *Kreatur vergrößern* des 2. Grades vergrößert.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



MUSIKANTENKNOCHEN

Du lässt einen von dir gehaltenen Gegenstand fallen (der SL entscheidet zufällig).

Nahkampf



NICHT MEIN PONY!

Du triffst den/das nächstgelegene/n Tiergefährten, Reittier oder Vertrauten.

Fernkampf



HÄSSLICHER KOPFSTOSS

Du erhältst den Zustand Betäubt 1.

Waffenlos



ZAUBERBLOCKADE

Du kannst diesen Zauber auf keinem Grad mehr wirken, bis du rastest und das nächste Mal deine täglichen Zauber vorbereitest.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



VERBOGEN

Die aktuellen Trefferpunkte deiner Waffe werden bis auf ihren Bruchwert reduziert. Wenn sie bereits Beschädigt ist, erleidet die Waffe 3W6 Schaden, wobei ihre Härte ignoriert wird.

Nahkampf



DOPPELT VERFEHLT

Wenn dieser Angriff Munition verwendet, verbrauchst du bei diesem Angriff die doppelte Menge an Munition.

Fernkampf



ABGEFANGENE ATTACKE

Dieser Angriff gewährt und löst Zu Fall bringen oder Fortstoßen als Reaktion deines Gegners aus.

Waffenlos



ERSCHÜTTERTES WANKEN

Du erhältst den Zustand Betäubt 1.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



STECKEN GEBLIEBEN

Deine Waffe verhakt sich in einer Oberfläche oder einem Gegenstand in der Nähe. Um sie zu befreien, musst du einen Wurf für Athletik mit SG 20 bestehen, der als Interagieren-Aktion ausgeführt wird.

Nahkampf



BOGENSCHÜTZENARM

Du erhältst einen Situationsmalus von -2 auf Fernkampfangriffe, bis du geheilt wirst.

Fernkampf



AUS DEM GLEICHGEWICHT

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamt 2.

Waffenlos



ZAUBERSCHILD

Das Ziel erhält für 1 Minute einen Zustandsbonus von +2 auf Rettungswürfe gegen Zauber.

Zauber

ZWEITE EDITION



PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



ÜBEL VERRECHNET

Du triffst dich selbst mit einem Kritischen Treffer dieses Angriffs.

Nahkampf



BOCKT WIE EIN MAULTIER

Du erhältst den Zustand Liegend.

Fernkampf



KEINE ÖFFNUNG IN DER DECKUNG

Du kannst diesen Angriff bis zum Ende deines nächsten Zuges nicht einsetzen.

Waffenlos



EINE NIETE GEZOGEN

Du erhältst den Zustand Benommen 1, bis du geheilt wirst.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



ATEM SCHÖPFEN

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamt 2.

Nahkampf



FALSCHER WAFFE

Wenn du einen Angriff mit einer Wurfwaffe ausgeführt hast, wirfst du stattdessen einen Gegenstand deiner Ausrüstung (der SL entscheidet zufällig).

Fernkampf



ZU NAHE HERAN

Dieser Angriff gewährt und löst Ergreifen oder Halt ergreifen als Reaktion deines Gegners aus.

Waffenlos



JETZT SIND SIE STÄRKER

Das Ziel erhält bis zum Ende seines nächsten Zuges einen Zustandsbonus von +2 auf Angriffswürfe.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



RÜSTUNGSSCHLAG

Du fügst deiner Rüstung den normalen Schaden des Angriffs zu, wobei die Härte wie üblich angewendet wird.

Nahkampf



VERLORENER HALT

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamung 2.

Fernkampf



VERPRÜGELT

Du erhältst einen Situationsmalus von -2 auf Würfe und Rettungswürfe, bis du geheilt wirst.

Waffenlos



UNERWARTETE ENTLADUNG

Dein Zauber wirkt auf alle Ziele innerhalb von 9 m. Du bist gegen diesen Effekt immun.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



DAS IST ÜBEL

Du erleidest 1W10 Anhaltenden Blutungsschaden.

Nahkampf



WIE KONNTE DAS PASSIEREN?

Wenn dieser Angriff eine Wurfwaffe verwendet und das Ziel die Waffe halten kann, fängt das Ziel die Waffe aus der Luft und führt sie von da an selbst.

Fernkampf



WIRBELWIND DER SCHANDE

Du triffst jede an dich angrenzende Kreatur außer dem Ziel.

Waffenlos



UNGEORDNETE KOMPONENTEN

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamt 2.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



GIB DAS HER

Sofern du nicht einen Reflexwurf bestehst, kommt dein Ziel in den Besitz deiner Waffe.

Nahkampf



ZERBROCHEN

Die aktuellen Trefferpunkte deiner Waffe werden bis auf ihren Bruchwert reduziert. Wenn sie bereits Beschädigt ist, erleidet die Waffe 3W6 Schaden, wobei ihre Härte ignoriert wird.

Fernkampf



SPLITTERNDER BODEN

Du wirbelst eine Staubwolke auf und erhältst dadurch bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Blind.

Waffenlos



JETZT IST ES SCHNELLER!

Das Ziel erhält für 2 Runden den Zustand Beschleunigt.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



SCHILDKRACHEN

Du fügst deinem Schild den normalen Schaden des Angriffs zu, wobei die Härte wie üblich angewendet wird.

Nahkampf



ALLES, WAS DU HATTEST

Du erhältst den Zustand Erschöpft.

Fernkampf



HARTNÄCKIGER GEGNER

Du erleidest 2W6 Stich- oder Hiebschaden (nach Maßgabe des SL).

Waffenlos



JETZT IST ES NOCH HÄRTER

Das Ziel erhält bis zum Beginn seines nächsten Zuges Resistenz 5 gegen allen Schaden.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



ATEMLOS

Du erhältst den Zustand Erschöpft.

Nahkampf



SCHLECHTE AUSRICHTUNG

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsmalus von -2 auf Angriffe mit dieser Waffe.

Fernkampf



ES HAT DEINE FAUST GEBISSEN

Das Ziel fügt dir Bisschaden zu.

Waffenlos



SCHLECHTER TAUSCH

Du triffst, aber du verlierst einen vorbereiteten Zauber oder Zauberplatz des höchsten verfügbaren Grades (du wählst den Zauber).

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



ALLES ODER NICHTS

Du erhältst einen Situationsmalus von -1 auf Angriffswürfe, bis du einen Kritischen Treffer erzielst.

Nahkampf



SEHR NAH AM OHR

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Taub

Fernkampf



SCHMERZHAFTES KRIBBELN

Du erhältst den Zustand Kränkelnd 3.

Waffenlos



WARUM ICH?

Du provoziert Reaktionen, als hättest du eine Bewegungsaktion verwendet.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



SCHLEICHENDES ZÖGERN

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Nahkampf



UNSICHER

Du erhältst einen Situationsmalus von -1 auf Angriffswürfe, bis du einen Kritischen Treffer erzielst.

Fernkampf



LAUTES GEBRÜLL

Du erhältst den Zustand Taub, bis du geheilt wirst.

Waffenlos



FEHLER!

Du fügst anstelle des Ziels dir selbst den normalen Schaden des Zaubers zu.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



JETZT WIRD KASSIERT

Du fügst anstelle des Ziels dir selbst den normalen Schaden des Angriffs zu.

Nahkampf



IN DER SCHUSSLINIE

Du triffst den dir am nächsten stehenden Verbündeten mit einem Kritischen Treffer dieses Angriffs.

Fernkampf



KOPF, GESTATTEN: WAND

Du erhältst den Zustand Betäubt 1.

Waffenlos



HÖRST DU MICH JETZT?

Du erhältst den Zustand Taub, bis du geheilt wirst.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



HAU DEN EIGENEN LUKAS

Du erhältst den Zustand Taub, bis du geheilt wirst.

Nahkampf



SCHWACHE VERTEIDIGUNG

Du provozierst Reaktionen, als hättest du eine Bewegungsaktion verwendet.

Fernkampf



GRAUSAMER PATZER

Du triffst einen Verbündeten in Reichweite (der SL entscheidet zufällig) mit einem Kritischen Treffer dieses Angriffs.

Waffenlos



DIE MAGIE IST FORT

Du erhältst einen Situationsmalus von -1 auf Angriffswürfe, bis du einen Kritischen Treffer erzielst.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



GEBEN IST SELIGER

Du triffst dich selbst anstelle des Ziels.

Nahkampf



WAFFENPROBLEM

Wenn der Angriff eine Projektilwaffe verwendet hat, hat die Waffe irgendeine Fehlfunktion. Es sind 2 Interagieren-Aktionen nötig, um diese zu beheben.

Fernkampf



NIESER

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamt 1.

Waffenlos



ZAUBERRAUSCH

Du erhältst den Zustand Benommen 1, bis du geheilt wirst.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



IN DIE HAND GESCHNITTEN

Du erleidest 1W8 Anhaltenden Blutungsschaden.

Nahkampf



UPS!

Du triffst dich selbst anstelle des Ziels.

Fernkampf



EINGEWACHSENER NAGEL

Du erhältst einen Situationsmalus von -1 auf Angriffswürfe, bis du einen Kritischen Treffer erzielst.

Waffenlos



KLAATU VERATA NEKTARINE

Du triffst den dir am nächsten stehenden Verbündeten mit einem Kritischen Treffer dieses Angriffs.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



LÄHMENDE UNENTSCHLOSSENHEIT

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamt 1.

Nahkampf



SEHNENRISS

Du erhältst den Zustand Unbeholfen 2, bis du geheilt wirst.

Fernkampf



STECHENDES VERSAGEN

Du erhältst einen Situationsmalus von -2 auf Angriffswürfe im Zuge dieses Angriffs, bis du geheilt wirst.

Waffenlos



VERFLUCHT

Du erhältst den Zustand Todgeweiht 1.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



KATASTROPHALES VERSAGEN

Du erhältst den Zustand Bewusstlos, bis du aufwachst oder bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Nahkampf



ÜBERS ZIEL HINAUS

Wenn der Angriff eine Wurfwaffe verwendet hat, fliegt die Waffe ihre dreifache Entfernungseinheit weit in einer zufälligen Richtung (nach Maßgabe des SL) davon.

Fernkampf



NICHT DARAN KRATZEN

Du erhältst den Zustand Verwundet 1, oder dein Zustandswert für Verwundet erhöht sich um 1.

Waffenlos



MAGISCH NIEDERGESCHMETTERT

Du erzielst bei deinem nächsten Rettungswurf einen automatischen (aber keinen Kritischen) Fehlschlag.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



DAS SPITZE ENDE DORT HIN

Du erhältst den Zustand Verwundet 1, oder dein Zustandswert für Verwundet erhöht sich um 1.

Nahkampf



TUNNELBLICK

Du erhältst für 3 Runden einen Situationsbonus von +1 auf Angriffswürfe, aber du erhältst ebenfalls den Zustand Auf dem Falschen Fuß.

Fernkampf



KOPF VORAN!

Du erhältst den Zustand Bewusstlos, bis du aufwachst oder bis zum Ende deines nächsten Zuges.

Waffenlos



WILDE MAGIE

Würfle zwei Mal auf der Tabelle für das *Zepter der Überraschung* (GRW S. 560). Du bist das Ziel dieser Effekte.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



GEBROCHENES HEFT

Die aktuellen Trefferpunkte deiner Waffe werden bis auf ihren Bruchwert reduziert. Wenn sie bereits Beschädigt ist, erleidet die Waffe 3W6 Schaden, wobei ihre Härte ignoriert wird. Wenn deine Waffe die Eigenschaft Reichweite besitzt, verliert sie diese.

Nahkampf



ZWEI LINKE HÄNDE

Du erhältst den Zustand Unbeholfen 1, bis du geheilt wirst.

Fernkampf



WUSCH

Du triffst dich selbst anstelle des Ziels.

Waffenlos



ENTZOGENE MAGIE

Du erhältst den Zustand Geschwächt 1.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



NEBEL DES KRIEGES

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Geblendet.

Nahkampf



DAS GEHT INS AUGE

Dein Angriff prallt ab und trifft dich in der Nähe deines Auges. Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Blind.

Fernkampf



VERSTAUCHTER FINGER

Du triffst das Ziel mit dem geringstmöglichen Schaden, den du mit diesem Angriff verursachen kannst. Du erleidest den normalen Schaden des Angriffs.

Waffenlos



ALLES ZU BEFÜRCHTEN

Du erhältst den Zustand Verängstigt 3.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



ZIEL' AUF DIE AUGEN

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Geblendet.

Nahkampf



EINGEKLEMMTER FINGER

Du erleidest 1W6 Anhaltenden Blutungsschaden.

Fernkampf



FRISCHER WIND

Du kannst bis zum Ende deines nächsten Zuges nicht dasselbe Ziel erneut angreifen.

Waffenlos



GERADE WAR'S NOCH DA ...

Dein Ziel wird bis zum Ende seines nächsten Zuges oder bis es eine feindselige Aktion ausführt unsichtbar.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



ABSCHLAG

Deine Waffe fliegt 1W4×1,50 m in einer zufälligen Richtung (nach Maßgabe des SL) davon.

Nahkampf



SO VIEL BLUT

Du erhältst den Zustand Kränkelnd 3.

Fernkampf



UNBEABSICHTIGTE BEWEGUNG

Du wirst 3 m in eine zufällige Richtung (nach Maßgabe des SL) bewegt. Diese Bewegung löst Reaktionen aus.

Waffenlos



ES GLÄNZT SO!

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Blind.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



SCHLECHTER GRIFF

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsmalus von -2 auf Angriffswürfe mit dieser Waffe.

Nahkampf



HÄH?

Du erhältst den Zustand Verwirrt.

Fernkampf



AUGENSCHWELLUNG

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Geblendet.

Waffenlos



WEGGESPRENGT

Du musst einen Willenswurf bestehen oder wirst $1W6 \times 1,50$ m in die Luft geschleudert (oder in eine zufällige Richtung nach Maßgabe des SL, wenn du fliegst).

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



DAS WAR SO GEPLANT

Du wirst 3 m in eine zufällige Richtung (nach Maßgabe des SL) bewegt. Diese Bewegung löst Reaktionen aus.

Nahkampf



VERSCHÄTZE ENTFERNUNG

Bis zum Ende deines nächsten Zuges sind alle deine Entfernungsmali verdoppelt.

Fernkampf



KEINE SCHWACHSTELLE

Du erleidest 1W6 Anhaltenden Blutungsschaden und kannst diesen Angriff bis zum Ende deines nächsten Zuges nicht mehr einsetzen.

Waffenlos



WIE IST DAS PASSIERT?

Du beschwörst einen Nebel herauf (wie durch den Zauber *Stinkende Wolke*), der auf einer Ecke deines Feldes zentriert wird (der SL entscheidet zufällig).

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



FRISS DRECK

Du erhältst den Zustand Liegend und erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Blind.

Nahkampf



ÜBERKOMPENSIERT

Deckung gewährt einen Situationsbonus von +4 auf die RK gegen deine Fernkampfangriffe für 1 Minute.

Fernkampf



SCHMECKT JA FURCHTBAR!

Wenn dies ein Bissangriff (oder etwas Vergleichbares) war, erhältst du den Zustand Kränkelnd 3.

Waffenlos



SELTSAME ÜBERTRAGUNG

Du verlierst einen vorbereiteten Zauber oder Zauberplatz (der SL entscheidet zufällig). Dein Ziel kann diesen Zauber in seinem nächsten Zug wirken, selbst wenn es eigentlich keine Zauber wirken kann. Dabei verwendet es deine Stufe, deinen Zauberangriffsmodifikator und Zauber-SG.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



WIDER DIE FINSTERNIS

Deine Gegner erhalten dir gegenüber bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verborgен.

Nahkampf



ZIEL' NÄCHSTES MAL BESSER

Bis zum Ende deines nächsten Zuges erfordern deine Angriffe eine zusätzliche Aktion.

Fernkampf



BRUTALER ZUSAMMENPRALL

Du musst einen Zähigkeitswurf ablegen. Wenn du ihn bestehst, erhältst du den Zustand Betäubt 1. Wenn er dir misslingt, erhältst du den Zustand Betäubt 2.

Waffenlos



KRAFTTRANSFER

Der begünstigende Zauber mit dem höchsten Grad, der aktuell auf dich wirkt, wird auf dein Ziel übertragen.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



BITTE WAS?

Du erhältst den Zustand Verwirrt.

Nahkampf



SCHLAG' MICH NICHT!

Bis zum Ende deines nächsten Zuges, wann immer du mit einem Fernkampfangriff gegen einen Gegner, der an irgendeinen deiner Verbündeten angrenzt verfehlst, triffst du stattdessen einen dieser angrenzenden Verbündeten (der SL entscheidet zufällig).

Fernkampf



EINGEKLEMMTER NERV

Du erhältst einen Situationsmalus von -3 m auf deine Bewegungsrate am Boden sowie den Zustand Unbeholfen 1, bis du geheilt wirst.

Waffenlos



MENTALER AUSRÜTSCHER

Du wirst bis zum Ende deines nächsten Zuges durch das Ziel Fremdgesteuert.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



FALSCHES ENDE

Wenn du eine Hiebwaffe verwendest, erleidest du 1W6 Hiebschaden und 1 Anhaltenden Blutungsschaden.

Nahkampf



GEISTERHAFTER WIND

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsmalus von -2 auf Fernkampfangriffe.

Fernkampf



ÜBERDENKE DAS

Dein Ziel erhält bis zum Ende deines nächsten Zuges einen Situationsbonus von +2 auf seine RK gegen Angriffe, die du gegen es ausführst.

Waffenlos



SCHWÄCHEANFALL

Du erhältst den Zustand Benommen 2, bis du geheilt wirst.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



VIBRATION

Wenn du eine Wuchtwaaffe verwendest, lässt du diese Waaffe fallen und erhältst den Zustand Kraftlos 2, bis du geheilt wirst.

Nahkampf



RÜCKSTOSS

Du wirst 1,50 m rückwärts gestoßen und erhältst den Zustand Liegend.

Fernkampf



DURCHSTOCHENER FUSS

Du erleidest 1W4 Anhaltenden Blutungsschaden. Bis dieser Effekt endet, erhältst du einen Situationsmalus von -3 m auf deine Bewegungsrate am Boden.

Waffenlos



MENTALER RÜCKSCHLAG

Du erhältst den Zustand Benommen 3, bis du geheilt wirst.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



BÖSE GESTÜRZT

Du erhältst den Zustand Liegend sowie bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsamt 1.

Nahkampf



BEIM SCHUSS VERRENKT

Du erhältst einen Situationsmalus von -3 m auf deine Bewegungsrate am Boden sowie den Zustand Unbeholfen 1, bis du geheilt wirst.

Fernkampf



HEFTIGES GERANGEL

Du erhältst den Zustand Unbeholfen 1 sowie den Zustand Kraftlos 2.

Waffenlos



EXPLODIERENDER SCHÄDEL

Du musst einen Zähigkeitswurf ablegen. Wenn du ihn bestehst, erleidest du 3W6 Mentalen Schaden. Wenn er dir misslingt, explodiert dein Kopf und du stirbst.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**



WER WAR DAS?

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Verlangsam 1.

Nahkampf



DOPPELT SEHEN

Du erhältst bis zum Ende deines nächsten Zuges den Zustand Geblendet.

Fernkampf



ABGEBROCHENER ZAHN

Du erhältst einen Situationsmalus von -2 auf Angriffswürfe, bis du geheilt wirst.

Waffenlos



FRAGMENTIERTE MAGIE

Dein Ziel erhält den Effekt des Zaubers *Spiegelbilder*.

Zauber

ZWEITE EDITION

PATHFINDER

**KRITISCHE
PATZERKARTEN**

Author: Stephen Radney-MacFarland

Illustrator: Yanis Cardin

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game (Second Edition).

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc., as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns), artworks, characters, dialogue, locations, organizations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous Open Game Content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity or External Tools (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Core Rulebook (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Authors: Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland, and Mark Seifter.

Pathfinder Critical Fumble Deck (Second Edition) © 2019, Paizo Inc.; Author: Stephen Radney-MacFarland.

Deutsche Ausgabe **Pathfinder Kritische Patzerkarten** © 2020 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

Übersetzung: Kai Großkordt; Lektorat: Peter Basedau