

# 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**



## TOLLPATSCH

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

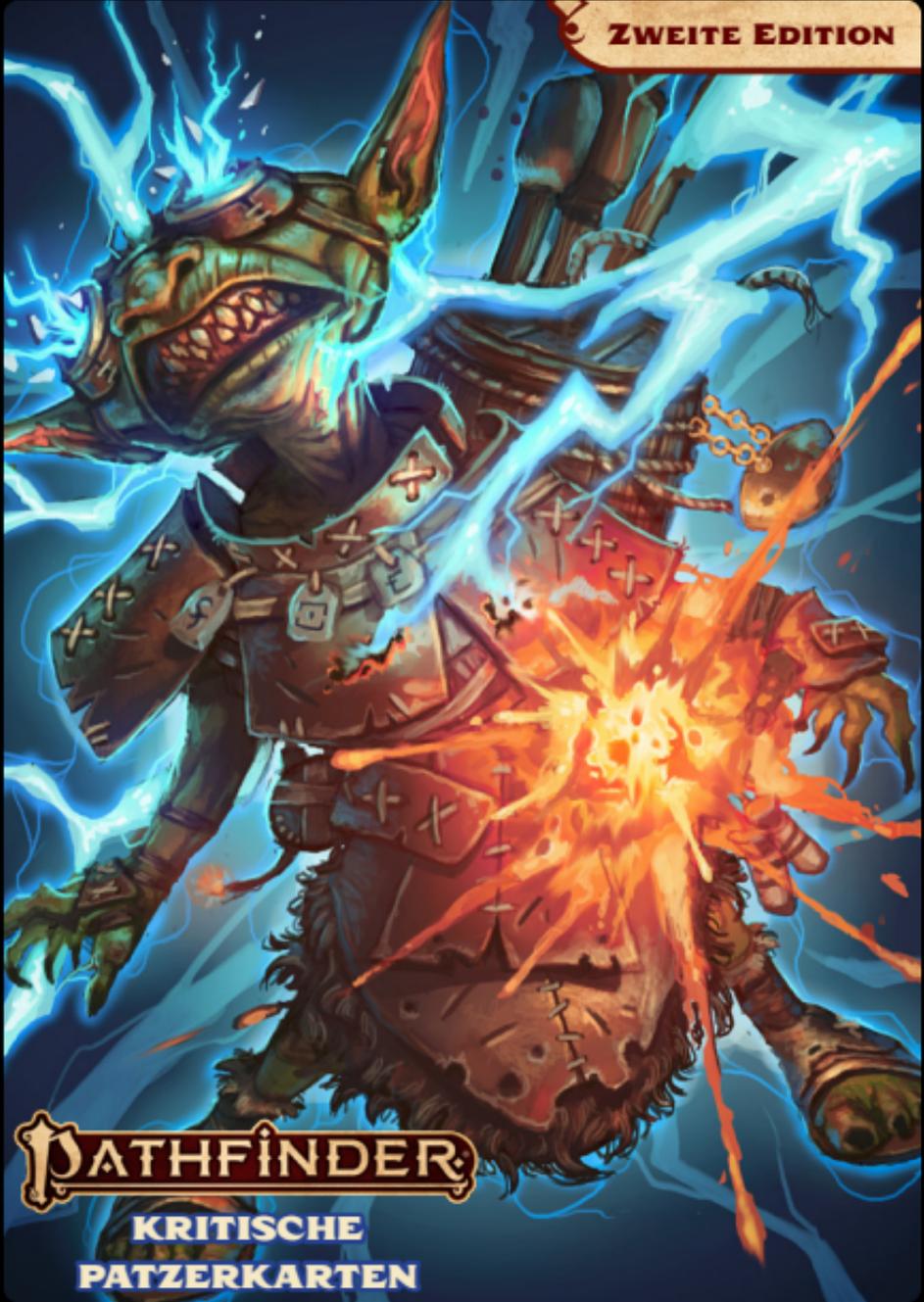


## SPONTANE SELBSTENTZÜNDUNG

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

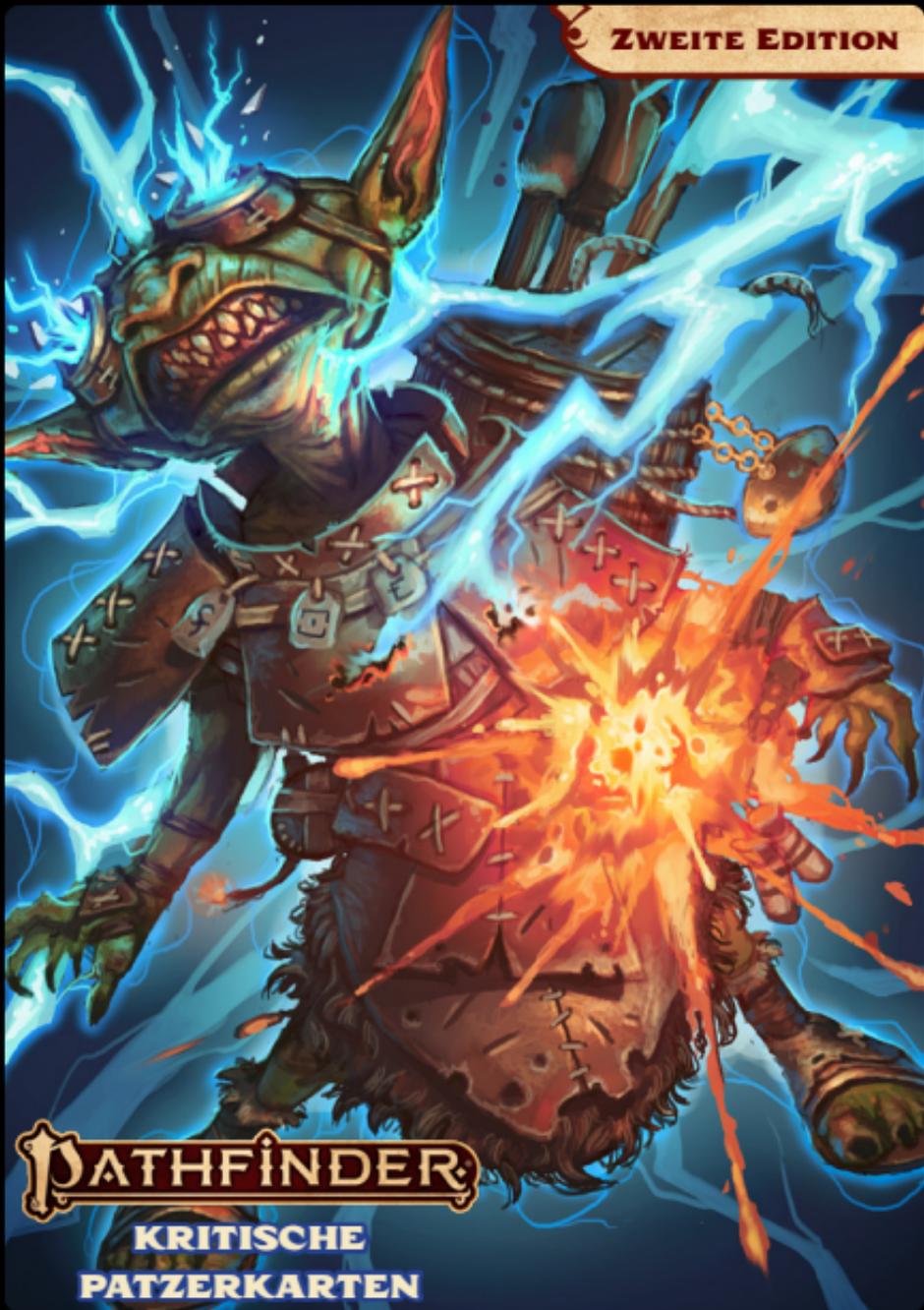


## KRITISCHE RÜCKKOPPLUNG

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

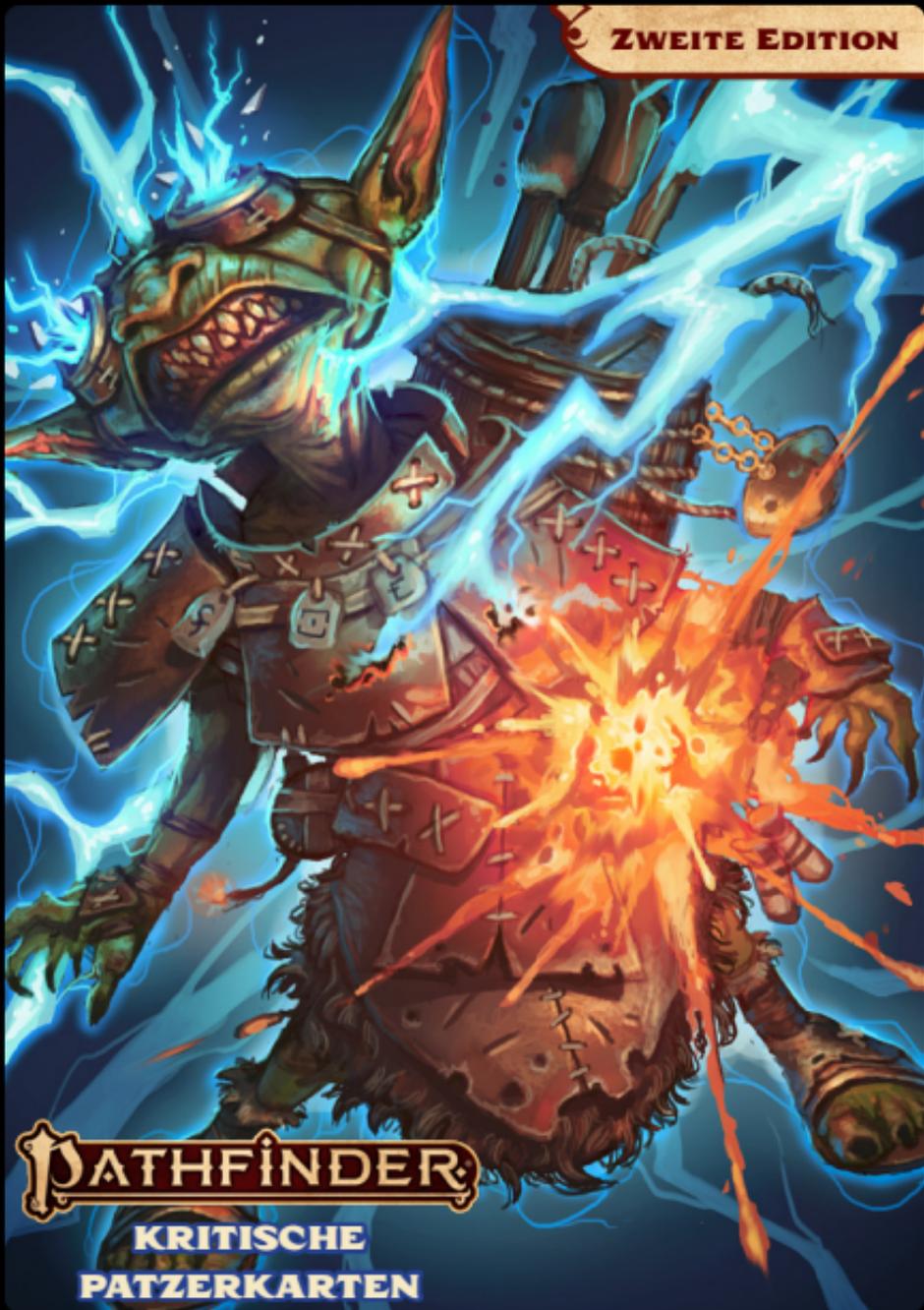


## ÄTZENDE RÜCKKOPPLUNG

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

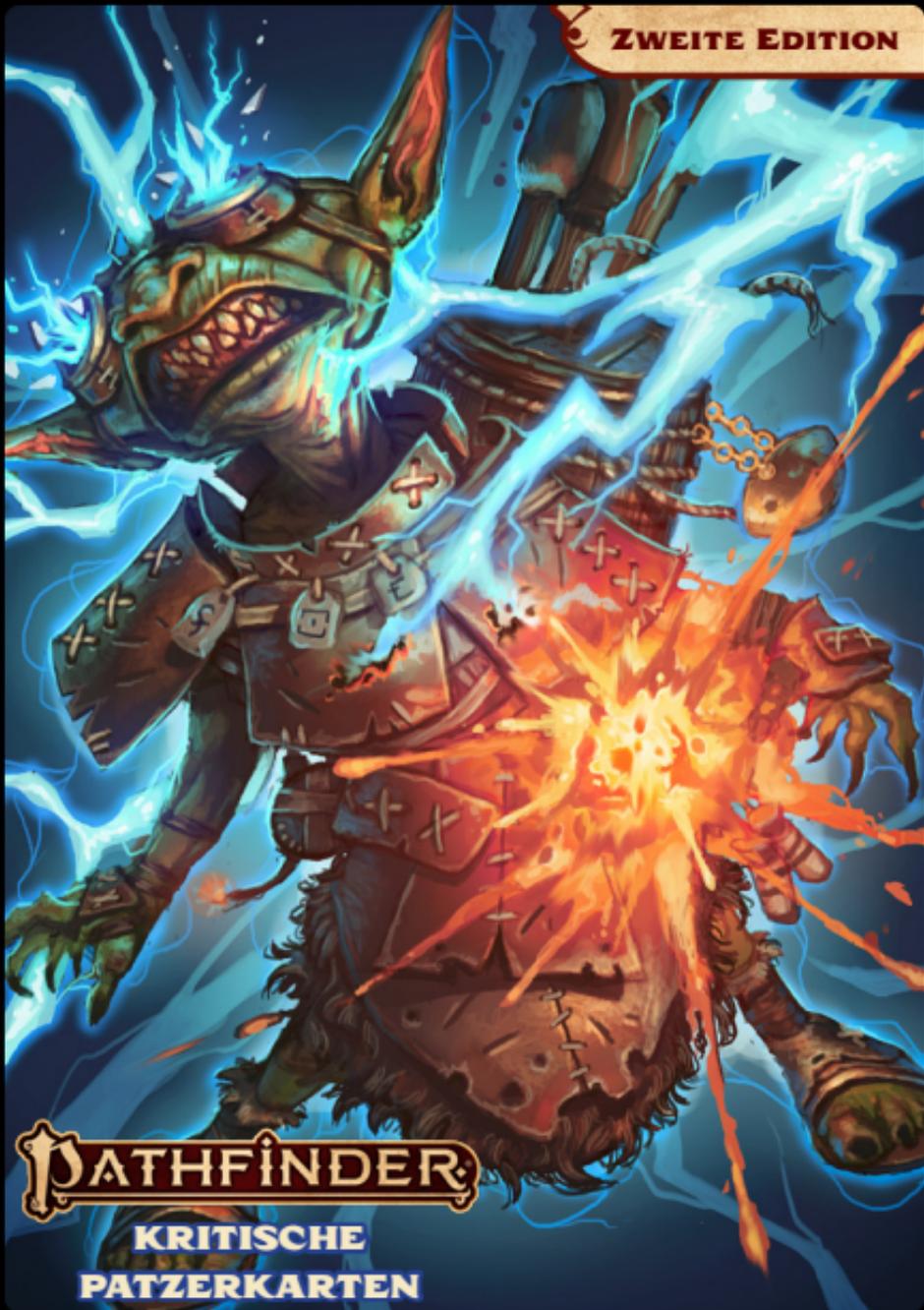


## BLUTENDE AUGEN

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 Wurfwanne 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