

## DØDEN RIDER ALTID MED

### En kort introduktion til Deadlands reglerne

Deadlands Reloaded adskiller sig ikke meget fra andre rollespil, og trods sine små særlige kendetegn, læres de grundlæggende regler nemt.

På de næste par sider, kan du læse lidt om de vigtigste regler - og afslutningsvis er der et par Cheat Sheet sider med opremsning af de vigtigste regler og kampmanøvrer.

Har du lyst til at få et mere indgående kendskab til reglerne, kan jeg kun anbefale at købe Savage Worlds grundbogen og Deadlands Reloaded setting-bogen.

#### Overordnet

Alle spilpersonerne har 5 Attributes:

- Strength
- Agility
- Smarts
- Spirit
- Vigor

I modsætning til så andre spilsystemer, er Traits (Attribute og Skills) ikke et tal, men er i stedet en typer terning fx d6 eller d10.

#### Test af Trait

Når du skal teste en Trait (altså en Attribute eller Skill), slår du bare den terning, der er angivet. Helte har også d6 ekstra, når de tester Traits, og beholder altid den højeste terning af dem de slår.

Den normale sværhedsgrad er 4 + det løse. Det betyder, at det ofte er sværere end 4 at ramme nogen med en revolver - måske løber kujonen væk fra dig eller du har solen i øjnene.

Af og til skal du teste to Traits mod hinanden - fx Strength vs Strength eller Notice vs Stealth.

**Ace:** Slår du max på terningen (fx 6 på en d6), har du lavet et Ace, og slår terningen igen så længe du bliver ved at slå max. Til sidste ligger du summen sammen, for at få et resultat.

**Raise:** Klarer du en test med 4 eller mere, er det klarer med et Raise. Nogle slag skal klares med et Raise - mens fx et angreb giver mere skade med et Raise.

#### Sex, blod og sved

Udover Traits er der en gruppe Stats, der bliver beregnet ud fra Traits:

- Pace (hurtighed til fods)
- Parry (evne til at undgå slag)
- Toughness (evne til modstå skade)
- Charisma (evne til at påvirke folk)
- Grit (stålsathed overfor farer).

#### Ingen Hitpoints!

Det gør ondt, at blive ramt. Ofte gør det endda så ondt, at du ikke kan kæmpe videre, selvom du er langt fra at dø.

Det betyder, at hver gang du bliver ramt, bliver du automatisk Shaken - det dækker over at være påvirket af smerte, frygt eller bare almindelig fortumlethed.

Til at holde styr på hvor skadet du er, har du Wound Status - der samtidig giver -1 til alle terningslag per Wound du har.



#### Odds

Til glæde for spillere og spilledere med interesse for tal, er hermed en oversigt over sandsynligheder...

Trait/ TN:	Statister			Wild Cards		
	4	8	12	4	8	12
d4	25%	6%	2%	63%	19%	4%
d6	50%	14%	3%	75%	25%	5%
d8	63%	13%	8%	81%	25%	10%
d10	70%	30%	9%	85%	38%	12%
d12	75%	42%	8%	88%	50%	11%



### Wild Cards og statister

Reglerne opererer med to typer af roller. Heltene og de vigtigste bipersoner er Wild Cards, og spiller stort set efter de samme regler. Alle de andre bipersoner er kun statister, og stiller ikke krav om at blive forkælet med særlige regler - i kamp er statister nemme at skaffe af vejen, ligesom de sjældent er en forhindring for heltens vej igennem fortællingen.

### Poker jetoner og spillekort

Deadlands reglerne gør flittig brug af spillekort og poker jetoner: initiativ fasen styres med spillekort og alle helte har "Fate Chips", som kan redde dem.

### Fate Chips

Der er tre slags Chips: hvide, røde og blå. Hver spiller begynder med tre Chips, der repræsenterer en kombination af held, skæbne og helte-faktor. Spillederen starter med en pulje Chips lig antallet af spillere, ligesom at samtlige Wild Card bipersoner har deres egne to Chips.

- Alle Chips kan bruges til at lave et Re-roll på en Trait test. Brug altid det bedste resultat.
- Røde Chips kan også bruges til at slå en ekstra d6, der lægges til et slag for at teste en Trait. Men spillederen får lov til at trække en Chip til sin pulje.
- Blå Chips kan bruges som de røde, men uden spillederen får en Chip.

### Skills

Der er ikke mange forskellige Skills - i stedet dækker de fleste Skills meget bredt - og det der falder udenfor, kan normalt dækkes ind under Common Knowledge.

Et par Skills fortjener at få et par ord med, mens resten er selvforklarende.

**Common Knowledge:** Dækker viden om de ting, det må formodes at spilpersonen kender til. Er en slags Profession eller Background Skill, og kan derfor dække forskellige ting fra spilperson til spilperson.

**Fighting:** Bruges til alle former for angreb i nærkamp - både næver og knive.

**Gambling:** Dækker både skak og poker. En nem måde at afgøre en halv times pokerspil er at aftale en indsats (normalt \$5), teste Gambling og så lade taberen betale vindere difference i deres test x indsatsen (nummer 2 får fra anden sidste osv). Det giver +2 at snyde, men 1 på Skill terningen betyder at man bliver afsløret.

**Gather Information (Streetwise) og Research (Investigation):** Dækker indsamling af informationer ved henholdsvis at tale med folk eller søge i skriftlige kilder.

**Guts:** Evnen til at kontrollere sin frygt. Nogle monstre har Fear X, hvor X lægges til sværhedsgraden for Guts. **Fear Level**, lægges til sværhedsgraden for succes; **Grit** lægges til som bonus til Guts.

**Intimidation og Taunt:** Kan bruges til at lave Test of Wills angreb.

**Notice:** Bruges til teste både generel opmærksomhed såvel som evnen til at gennemsøge et lokalt eller gerningssted for gemte ting og sager.

**Persuasion:** Evnen til at overtale folk, lyve, forhandle, etc.

**Shooting:** Bruges til angreb med alle slags skydevåben fra bue til geværer.

**Stealth:** Alt hvad der er lusket at gøre - lige fra snige/gemme til lommetyveri.

**Throwing:** Bruges til alle typer af angreb med kastevåben - samt til alle andre handlinger hvor der kastes og gribes.



## Duel

Selvfølgelig er der et sæt regler til at udkæmpe dueller i Deadlands...

**Face Off:** Duellisterne stiller sig op inden for Short Range af deres skydevåben. Hver duelist får to kort på hånden, der holdes skjult. Herefter udkæmper de en mental duel - ved at teste Intimidation eller Taunt. Den som taber, trækker først i duellen og får -2 på sit Shooting. Ved uafgjort får hver duelist et ekstra kort, og de tester igen, indtil der er en vinder.

**Luck of the Draw:** Spillederen (eller en spiller der ikke er med i duellen) trækker tre kort og ligger dem på bordet. Herefter trækker han langsomt yderligere to kort.

Ud fra disse kort + de kort duellisterne har på hånden, skal hver prøve at lave den bedste pokerhånd.

Efter de første tre kort er lagt, kan en af duellisterne vælge at skyde, eller også vente til efter det første ekstra kort er lagt frem. Der skal selvfølgelig senest skydes, når det femte og sidste kort er spillet.

**Reach for it!** Hver duelist kan vælge at satse på at skyde hurtigt (og få -2 Shooting) eller tage sig tid til at sigte.

**Swapping Lead:** Duellister der satser på hurtighed skyder først, dernæst dem der sigter - har begge duellister valgt at gøre det samme, skyder de samtidig.

Der laves et normalt Shooting test, og hvis en duelist rammer, giver han normal skade + 1d6 for hver rang hans pokerhånd er bedre end modstanderens!

Herefter kan duellisterne vælge at fortsætte kampen ved at trække Initiative kort og tage normale Actions.

## Huckster

I Deadlands får Hucksters deres magi fra at studerer Hoyles Book of Games, hvor de lærer at spille poker mod dæmoner med sjælen som indsats.

Ved at lokke dæmonerne til et spil, kan en Huckster - ved at besejre dem i poker - tvinge dem til at adlyde ham.

Hucksters betaler for deres magi med dyrebare Power Points (og tester deres Spellcasting mod formularens sværhedsgrad) - eller ved at prøve lykken i et spil poker mod en dæmon.

**Bagslag:** Der er altid en risiko for at en Spell giver bagslag - det sker enten når terningen fra et Spellcasting test slår 1 eller Hucksteren bruger en Joker til en pokerhånd. Hucksteren bliver Shaken og kan i værste fald miste forstaden (Spillederen har en grim Backfire Table).

**Spil med Djævelen:** Hucksteren vælger en Spell og hvor mange Power Point der skal bruges. Så trækker han fem kort + 1 kort per Grit. Ud fra de kort, laver han den bedst mulige pokerhånd (Jokere kan bruges som valgfri kort).

Hvis Hucksteren trækker en poker hånd, der er god nok, så lykkedes det at kaste den valgte Spell uden at betale "rigtige" Power Points.

Men hvis det fejler - eller du bruger en Joker - giver det bagslag (og et test på Backfire Table).

## Pokerhænder for grønne spillefugle

Rang/Hånd	Huckster effekt
1: Et enkelt Es	1 Power
2: Et par	2 Power
3: Par knægt el. bedre ("Jakcks")	3 Power
4: To par	4 Power
5: Tre ens	5 Power
6: Straight	6 Power
7: Flush	7 Power
8: Fuldt hus	7 Pow. og 2x Duration
9: Fire ens	7 Pow. og 10x Duration
10: Fem ens (m. Joker)	7 Pow. og kan i 24 timer tænde/slukke Spell.
11: Straight Flush	Som 5 ens + Fate Chip.





### Initiative

- Wild Cards + NPC grupper får et kort.
- Joker: Kan handle når som helst; har +2 til alle Traits og Damage slag.
- Bland kort efter en Joker.
- Rækkefølgen er ♠, ♥, ♦ og ♣.

### Movement

- Alle kan bevæge sig op til deres Pace og bagefter tage en Action.
- Det er muligt, at tage flere Actions, men det giver -2 til alle Trait test for hver ekstra Action.
- Running tæller som en ekstra Action; lægger normalt d6 til Pace.

### Fighting

- Angriberen laver et enkelt angreb med sin Fighting Skill. Hvis slaget er lig eller højere end modstanderens Parry, rammer angrebet.
- Et Raise giver +1d6 Damage.

### Shooting

- Angriberen laver et enkelt angreb med sin Shooting Skill. Hvis slaget er lig eller højere end 4 (samt evt. modifikationer for afstand, dækning mm.), rammer angrebet.
- Et Raise giver +1d6 Damage.

### Damage

- Er Damage lig eller højere end ofrets Toughness, bliver ofret Shaken.
- Wild Cards får et Wound, for hvert Raise skaden overstiger deres Toughness.
- Wild Cards der er Shaken, og får et Wound, hvis de bliver Shaken en gang mere som resultat af et angreb.
- Statister er slået ud af kampen, hvis de får et Wound.

### Non-Lethal Damage

- KO slag slår dig ud i 1d6 timer.

### Wounded

- Wild Cards kan tåle op til tre Wounds.
- Wild Cards har -1 per Wound til alle Trait test.
- Får et Wild Card mere end 3 Wounds, er han bevidstløs og ude af kampen.

### Shaken

- Shaken er ensbetydende med snitsår, knubs eller bare at være fortumlet.
- Shaken opstår oftest som resultat af Damage, men kan også komme som følge af frygt eller Test of Wills.
- Effekten af Shaken er, at du ikke kan tage andre Actions end at bevæge dig med halv Pace.
- Begynder du en tur som Shaken, prøver du automatisk at komme dig ved at teste Spirit.
- Raise gør du kan handle i samme tur.

### Aftermath

- Et succesfyldt Healing test, med ofrets Wound Penalty som øget sværhedsgrad, fjerner et Wound. Hvert Raise fjerner yderligere 1 Wound.
- Statister der er Incapacitated tester Vigor for at se om de dør eller lever.

### Fate Chips

- Hver spiller begynder med tre Chips.
- Alle Chips kan bruges til at lave et Reroll på en Trait test. Brug altid det bedste resultat.
- Alle Chips kan også bruges til at komme ud af Shaken status.
- Alle Chips kan bruges til et Soak Roll.
- Røde Chips kan bruges til at slå en ekstra d6, der lægges til et slag for at teste en Trait. Men spillederen får lov til at trække en Chip til sin pulje.
- Blå Chips kan bruges som de røde, men uden at spillederen får en Chip.

### The Soak Roll

- Umiddelbart efter at et Wild Card har fået et Wound, kan han bruge en Chip til at prøve at fjerne det, ved at teste Vigor. En succes fjerner et Wound fra den pågældende omgang Damage.
- Hvert Raise på et Soak Roll fjerner yderligere et Wound fra angrebet.
- Hvis et Soak Roll fjerner alle Wounds fra et angreb, undgå et Wild Card at blive Shaken.



### Aim

- +2 Shooting / Throwing næste runde, hvis du ikke bevæger dig.

### Area Effect Attacks

- Alle under en Template får Damage.
- Cover tæller som Armour;
- Angreb der ikke rammer, afviger med d6 for Throw og for Shooting er det d10 x 1/2/3 for Range S/M/L.

### Called Shot Modifier

- Arm/ben -2
- Hovedet -4 (+4 Damage)
- Lille mål -4
- Meget lille mål -6

### Defend

- +2 Parry; Kan ikke tage andre Actions.

### Disarm

- -2 Attack; Den ramte tester Strength vs Damage eller taber sit våben.

### Double-Tap

- Affyrer 2 skud. +1 Attack og Damage.

### The Drop

- +4 Attack og Damage.
- Attack har Initiative som Hold.

### Fanfire

- Affyrer 2-6 skud med -4 Shooting.

### Full Defense

- Test Fighting og hvis resultatet er højere end Parry, erstater det Parry i en tur.
- Kan ikke tage andre Actions.

### Ganging Up

- +1 Fighting for hver angriber.

### Grappling

- Test Strength vs Strength.
- Et Raise medfører Shaken.

### Hold/Interrupt

- En Action kan holdes tilbage indtil tiden til at handle er den rette.
- Interrupt kræver Agility vs Agility test.

### Multiple Action / Two Weapons

- -2 til hver Action
- -2 til handlinger med kejhånd.

### Prone

- Giver Medium Cover mod skydning.
- -2 Fighting og Parry i nærkamp.

### Ranged Weapons in Melee

- Kun pistoler.
- For at ramme Test Shooting mod Parry.

### Shooting

#### Cover

- Light -1
- Medium -2
- Heavy -4

#### Darkness

- Dim -1
- Dark -2 (max Range 10)
- Pitch Darkness -4

#### Range

- Medium -2
- Long -4

### Reload

- Tager en hel Action.
- Kan med Speed Load Cylinder skyde samme tur med -2 Shooting.

### Test of Wills

- Test Intimi. vs Spirit *eller* Taunt vs Smarts
- +2 til næste Action mod ofret.
- Et Raise medfører Shaken.

### Touch Attack

- +2 Fighting hvis du bare vil røre.

### Trick

- Test Agility vs Agi. *eller* Smarts vs Sma.
- Ofret får -2 Parry indtil næste Action.
- Et Raise medfører Shaken.

### Unarmed Defender

- Angreb med våben får +2 Fighting.

### Unstable Platform

- -2 Shooting.
- Køretøjer/ridedyr er Unstable platform.

### Wild Attack

- +2 Fighting; +2 damage; -2 Parry.

### Withdrawing from Melee

- Modstandere i nærkamp får et ekstra angreb.