

DEADLANDS

Initiative
Jede Seite benutzt ein eigenes Kartendeck. Neu mischen, falls Stapel aufgebraucht.
Reflexprobe (5): 1 Karte plus 1 Karte pro Erfolg. Vermasselt: Keine Aktionskarten.
Reihenfolge : As, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2; Farbrangfolge: Pik, Herz, Karo, Kreuz
Roter Joker : Immer zuerst, auch bei Unterbrechung.
Schwarzer Joker : Höchste Aktionskarte abgeben, Stapel am Ende der Runde neu mischen.

Mogelkarte
In den „Ärmel“ stecken. Kein Joker. Gilt als höchste Karte. Bei Reaktion auf anderen Kampfteilnehmer erfolgt Einschätzen: <i>Reflexe</i> gegen <i>Reflexe</i> .

Bewegungstabelle					
Aktion	Bewegung	Rennen	Max	B.i.d.H.n.	Puste
Gehen	Gewandtheit	×2	-	w4	1
Klettern	2 + Klettern	nein	8	w2	1
Schwimmen	2+Schwimmen	nein	5	w2	1
Reiten	Reittier	×2	-	w10	1
Last		Gewicht		Bewegung	
Leicht		1,5 × Stärke		× ¾	
Durchschnitt		3 × Stärke		× ½	
Schwer		5 × Stärke		× ¼	

B.i.d.H.n. = Beine in die Hand nehmen, kostet 1 Puste pro **Aktion**. Bewegung wird auf alle Aktionen aufgeteilt.

Willensduelle		
Bluffen	vs.	Einschätzen
Einschüchtern	vs.	Mumm
Verspotten	vs.	Verspotten
Erfolg	Wirkung	
1	Entnervt	-4 nächste Aktion
2	Abgelenkt	+ höchste Aktionskarte weg
3	Gebrochen	+ Schicksalschip ziehen

Schießen	
Geschwindigkeit einer Waffe: Anzahl der benötigten Aktionskarten	
Schüsse pro Aktion: FR (Feuerrate der Waffe)	
EW: 5 + 1 pro RW	
Modifikationen:	
Schrotflinten	Angriff +2 / Schaden Kernschuß +4w6, RW 0 + 3w6...
Schütze rennt	-4
Schütze zu Pferd	-2
Ziel bewegt sich (relativ schneller als 10, 15, 20)	-2 bis -4
Größe des Ziels	-6 bis +6
Schütze verwundet	-1 pro Wundkategorie
Gezielte Schüsse:	
	Unterleib -2
	Beine, Arme -4
	Kopf, Hände, Füße -6
	Augapfel, Herz -10
Zielen: pro Aktion (Maximum +6)	+2
Schnellfeuern (eventuell Würfel auf Ziele aufteilen)	-2
Schießen aus der Hüfte (Waffe mit Geschw. 2 wird Geschw. 1)	-2
Zweihändig, falsche Hand (außer Beidhänder)	-4
Gewehr einhändig	-2
Gewehr einhändig spannen (Zusatzaktion)	Geschicklichkeit (7)

Werfen	
EW: 5 + 1 pro 5 Meter (maximal Stärke-w mal 5)	
Kämpfen	
EW: 5 + Talent des Gegners + Verteidigung der Waffe	
Beidhändig: pro Hand (plus -4 falsche Hand)	-2
Nur Pusteschieden anrichten: Schadenswurf – Konstitutionswurf in Puste	

Abtauchen (höchste Aktionskarte weg)
EW: <i>Ausweichen</i> oder <i>Kämpfen</i> = EW des Gegners

Nachladen
Pro Aktion eine Kugel nachladen. <i>Schnelladen</i> (7) für 2, <i>Schnelladen</i> (9) für 3 Kugeln. Ersatztrommel nachladen: 2 Aktionen oder <i>Schnelladen</i> (5) für eine Aktion.

Schnellziehen
<i>Schnellziehen</i> (5), um Waffe ohne Aktion zu ziehen.

KAMPF

Trefferzonen	
w20	Zone
1-4	Beine (ungerade links, gerade rechts)
5-9	Unterleib
10	Eingeweide: +1 Schadenswürfel
11-14	Arme (ungerade links, gerade rechts)
15-19	Oberleib
20	Rübe: +2 Schadenswürfel
+1/-1	pro Erhöhung (oder 2 Erhöhungen = +1 Schadenswürfel)
+2	Kämpfen
+2	Schütze höher als Ziel
+2	Kernschußweite bei Feuerwaffen (1 Meter)

Deckung / Panzerung				
1-3		Abgelenkt	4-6	Durchschuß
Panzerung		Aufgehaltener Schaden		
1		w4	Knüppel, Messer	
2		w6	Pfeile, Pistolen	
3		w8	Gewehre, Säbel	
4		w10	Büffelflinten	
5		w12	Panzerbrechende Kugeln	
6		w20	Dynamit	

Wunden			
Gesamtschaden durch Größe des Ziels teilen. Ergebnis gleich Anzahl der Wunden an Zone. Pusteverlust nicht offen würfeln. Blutung beachten.			
1	Leicht		[1w6]
2	Schwer		[1w8]
3	Ernst (1 Puste/Runde)		[1w10]
4	Kritisch (2 Puste/Runde)		[1w12]
5	Verstümmelt (3 Puste/Runde)	Kopf, Leib: tot	[1w20]

Schockprobe (EW: Konstitution)	
Nach jeder Verwundung oder, wenn geschockt, jede Aktion gegen schwerste Wunde würfeln. Vermaselte Probe: 1w6 Stunden bewußtlos.	
Erschöpft	3
Leicht	5
Schwer	7
Ernst	9
Kritisch	11
Verstümmelt (Arm, Bein)	13

Pusteverlust
[1w4] nach Treffer ohne Schaden. Erreicht Charakter 0 oder weniger, ist er erschöpft (s.o.). Keine Aktionen mehr. Pro negativer Puste (Ursprungswert) erhält der Charakter eine Wunde.

Heilen
5 Minuten: EW: <i>Medizin</i> (3): Erschöpfung heilen

Heilungstabelle:	
Erschöpft	3
Leicht	5
Schwer	7
Ernst	9
Kritisch	11
Verstümmelt (nur Blutung)	13

Innerhalb der goldenen Stunde: EW: *Medizin*: Allgemein (bis Schwer) oder Chirurgie (bis Kritisch). Bei Erfolg eine Stufe geheilt. Ansonsten alle 5 Tage pro Zone EW: *Konstitution*.

Glückschips			
Weiß:	Ein zusätzlicher Würfel (beliebig viele)		
Rot:	Bonuswürfel addieren, aber SL zieht Chip		
Blau:	Wie Rot, SL zieht keinen Chip		
Legende:	Wie Blau oder Komplettwiederholung		
Chip	Neutralisierung		Kopfgeldpunkte
	Wunden	Puste	
Weiß:	1	5	1
Rot:	2	10	2
Blau:	3	15	3
Legende:	4	20	4

Spieler können Chips an Mitspieler weitergeben, müssen aber zusätzlich einen gleichartigen Chip abgeben.

DEADLANDS

Modifizierte Rückschlagtafel für Huckster

Probe vermasselt:2[w6]+4..... 6-16
 Schwarzer Joker:2[w6] 2-12
 Roter Joker:2[w6]+8 10-20
 Beide Joker:2[w10] 2-20

Wurf	Wirkung
2	Der Zauber mißlingt. Der Huckster erleidet einen Wahnsinn nach der Irrsinn-tabelle für verrückte Wissenschaftler.
3	Der Zauber mißlingt. Der Huckster verliert eine Koordinationsstufe des verwendeten Attributes.
4	Der Zauber mißlingt. Der Huckster verliert eine Stufe in diesem Zauber.
5	Der Huckster kann für die Dauer der Spielsitzung den betreffenden Zauber nicht mehr wirken.
6	Der Huckster wird für 2w6 Aktionsrunden bewußtlos. Sofortige oder permanente Zauber glücken noch, während aufrechterhaltene Zauber zusammenbrechen.
7	Der Huckster verliert für die Dauer der Spielsitzung eine Stufe in diesem Zauber.
8	Der Zauber wird verzerrt und bewirkt (wenn möglich) das Gegenteil.
9	Der Huckster erleidet eine Wunde am Kopf für 4w6 Schaden. Der Zauber mißlingt bei eintretender Bewußtlosigkeit.
10	Der Huckster erleidet eine Wunde am Leib für 3w6 Schaden. Der Zauber mißlingt bei eintretender Bewußtlosigkeit.
11	Der Huckster verliert 3w6 Puste. Der Zauber mißlingt bei eintretender Bewußtlosigkeit.
12	Der Huckster muß von jedem der drei Glückschiptypen einen Chip abgeben. Hat er keine Chip eines Typs, dürfen Sie dafür einen Glückschips ziehen.
13	Der Huckster muß seinen höchsten Glückschip abgeben. Hat er keinen, dürfen Sie zwei Glückschips ziehen.
14	Der Huckster muß seinen niedrigsten Glückschip abgeben. Hat er keinen, dürfen Sie einen Glückschip ziehen.
15	Der in jedem Fall erfolgreiche Zauber erzeugt das Abbild einer schrecklichen Kreatur, welche nur der Huckster sieht. Er muß auf der Terrortabelle und bei Mißlingen auf der Schreckenstabelle würfeln. Ziehen Sie eine Karte vom Stapel, um die Terrorstufe (1-6) zu ermitteln: Kreuz, Karo, Herz, Pik, roter und schwarzer Joker.
16	Der Huckster erhält eine kurze Vision, welche ihn für 2 Aktionsrunden handlungsunfähig macht. Geben Sie einen leicht verschlüsselten Abenteuerhinweis.
17	Der Huckster muß bis zum Ende der Spielsitzung (maximal aber drei Stunden) alle Asse aus seinem Magiedeck entfernen.
18	Die sich aus dem Blatt ergebende Stufe des Zaubers wird um eine Stufe erhöht. Ziehen Sie fünf Karten, ignorieren Sie dabei Joker. Der Huckster wird selbst von seinem Zauber (jedoch mit ihren Karten) betroffen (s. Verzerrung).
19	Die sich aus dem Blatt ergebende Stufe des Zaubers wird um zwei Stufen erhöht. Ziehen Sie sechs Karten, ignorieren Sie dabei Joker. Der Huckster wird selbst von seinem Zauber (jedoch mit ihren Karten) betroffen (s. Verzerrung).
20	Der Manitou des Zaubers wird frei und manifestiert sich in der realen Welt. Bestimmen Sie seine Stärke anhand einer Karte: Kreuz, Karo, Herz, Pik, roter und schwarzer Joker.

Pokerblätter der Huckster

As	Ein As
Paar	Zwei gleiche Karten
Buben	Zwei Buben oder höhere Karten
2 Paare	Zweimal zwei gleiche Karten
Drilling	Drei gleiche Karten
Straight	Fünf Karten in Reihe beliebiger Farbe
Flush	Fünf beliebige Karten gleicher Farbe
Full House	Ein Drilling und ein Paar
Vierlinge	Vier gleiche Karten
Straight Flush	Fünf Karten in Reihe gleicher Farbe
Royal Flush	Obersten fünf Karten gleicher Farbe

Mummproben und Terror

EW	Würfel	Beschreibung
3	[1w6]	Beschreibung einer seltsamen Kreatur, eklige Wunde
5	[2w6]	Toter Körper mit normalen Wunden, eine seltsame Kreatur
7	[3w6]	Bizarre Kreatur (wütender Grizzly), grauenvolle Leiche
9	[4w6]	Übernatürliche grauenhafte Kreatur, zerstückelte Leiche
11	[5w6]	Einzigartiges Monster, Massenblutbad
13	[6w6]	Etwas, von dem die Menschheit nichts wissen sollte
Patzter gibt +[1w6], Mummproben ohne Verletzungsauswirkungen		
Probe	Ereignis	
1-3	Unwohl: Nächste Aktionskarte weg	
4-6	Übel: Nächste Aktionskarte weg, -2 für Rest der Runde	
7-9	Ganz anders: Alle Aktionen weg, [1w6] Puste, -2 für Rest der Begegnung bzw. bis Mummprobe bestanden (einmal pro Aktion)	
10-12	Gänsehaut: Alle Aktionen weg, [1w6] Puste, -2 für Rest der Begegnung	
13-15	Weiche Knie: Alle Aktionen weg, [1w6] Puste, möglicherweise Erbrechen oder Flucht, keine Aktionen bis Mummprobe bestanden, danach -2 für Rest der Begegnung (-2 kann durch weißen Chip aufgehoben werden)	
16-18	Schwächeanfall: Wie <i>Weiche Knie</i> aber [3w6] Puste. EW (7) <i>Glaube</i> , bei Mißlingen <i>Glaube</i> -1.	
19-21	Schwache Phobie: Wie <i>Weiche Knie</i> plus Irre (2 Punkte), gibt -2, wann immer Ursache vorhanden ist	
22-24	Schwere Phobie: Wie <i>Schwache Phobie</i> aber Irre (5 Punkte) und <i>Mumm</i> (9), um etwas gegen Ursache (mit -2) unternehmen zu können	
25-27	Körperliche Veränderung: Wie <i>Schwache Phobie</i> plus kleiner körperlicher Defekt.	
28-30	Das große Zittern: Wie <i>Schwere Phobie</i> . <i>Geist</i> (9), bei Mißlingen permanent eine Stufe Geschicklichkeit Verlust, sonst nur für 1w6 Tage.	
31-35	Herzanfall: [3w6] Puste Verlust. <i>Konstitution</i> (9). Gelingen <i>Schwere Phobie</i> . Mißlingen <i>Konstitution</i> permanent minus eine Stufe, neuer Wurf gegen (9). Mißlingen Tode-seintritt, falls nicht <i>Medizin</i> (11) innerhalb 2w6 Runden.	
36+	Körperliches Altern: Wie <i>Herzanfall</i> plus ein Jahr.	

Verdammte

- Ignorieren Blutungen und Pusteverlust, außer bei magischen oder geistigen Anstrengungen.
- Ignorieren zwei Stufen an Wundmodifikationen. Nur tödliche Treffer am Kopf töten einen Verdammten.
- Riechen nach Verwesung, was mit Wahrnehmung (5) erkannt werden kann.
- Alle Proben mit Tieren erhalten -2.
- Natürliche Heilungsproben einmal am Tag.
- Schneid +1.

Kraft	Geschw.	Stufen	Beschreibung
Gespent	2	1-5	Geist, kostet 5 bis 1 Puste pro Runde.
Katzenaugen	2	1-5	Entfernung, Wärme, Nacht, Dunkelheit, Seelensicht
Krallen	1	1-5	+1w4, +1w6, +1w8, +1w10, +1w12
Seelenfresser	1	1-3	Puste 1:1; 1 Wunde:5 Puste; +1 Stärke:5 Puste
Übermensch	-	1-3	Attribut +Stufe
Zusammenflicken	-	1-5	Schnelle Heilung: 12, 6, 3, 1 Stunde, 10 Minuten