

MAGIE-REGELWERK

OUTER-WEST



Dieses Regelwerk wurde erstellt von
den Mitgliedern der Outer-West Orga des Legende-Orga e.V.

2025

VORWORT ZU VERSION 2.0:

Die Welt reagiert auf die Geschehnisse und die Geschehnisse reagieren auf die Welt. Das Sham, in der Sprache der Originees das Wort für Magie, ist in Aufruhr, das Flair durcheinander. Krieg und Schlachten, Tod und Leben, Natur und Fortschritt, der Ausgleich ist gestört.

Daher verändert sich auch dieses Regelwerk. Es basiert auf den Erfahrungen im Umgang mit dem vorherigen Regelwerk der letzten Jahre und den Feedbacks der Teilnehmenden der Outer-West Con-Reihe.

Sollten diese Regeln einen Konflikt mit der bisherigen Spielweise eures Charakters verursachen, bitten wir euch darum, einen möglichst kreativen Weg oder Erklärung sich selbst zu überlegen, mit dem ihr diese Veränderung erklären könnt.

Bitte lasst uns euer Feedback gerne zukommen unter outer-west@legende-orga.de

Viel Spaß mit dem neuen Regelwerk wünscht euch Eure Outer-West Orga!

DIE MAGIE

In Outer West basiert das Magiesystem auf dem Sammeln von Mana, welches das Land emittiert und dessen Nutzen und Verbrauch, um magische Effekte zu wirken. Beim Wirken von Magie beeinflussen die Quantität und Qualität des eingesetzten Manas die Wirkung.

Es gibt ein Mindestmaß an Mana, welches man besitzen muss, um überhaupt zaubern zu können. Genutztes Mana ist verbraucht und wird entsorgt.

MAGIE WAHRNEHMEN

Magie wahrnehmen können alle, die von ihrem Charakterhintergrund sich dazu entscheiden, dies zu können. Zum Beispiel Hexen & Huckster, Zauberdoktoren, Weise Frauen, Schamanen und TraumtänzerInnen.

Alle Charaktere und Wesen, die der Fraktion der Originees zugerechnet werden, können von Natur aus Magie wahrnehmen.

Ebenso können Magische Wesen von Natur aus Magie wahrnehmen.

Alle Charaktere, die Magie wahrnehmen, können sie auch wirken, sofern sie die Zauber kennen und sich dazu entscheiden es zu können.

Warum ihr Zauber kennt, oder gelernt habt, entscheidet ihr für eure Charaktere selbst. Lasst eurer Kreativität freien Lauf.

Zum Beispiel seid ihr als Kind bei den Originees aufgewachsen und der alte Schamane des Stammes hat euch einige Zauber gelehrt.

Als Soldat seid ihr in einer Schlacht verwundet worden, wurdet von der Heilerin eines kleinen Dorfes gesund gepflegt und habt magische Heilung von ihr gelernt.

In der Einöde der Wüste seid Ihr als Eremit nach dem Verzehren von seltsam schmeckenden Kakteen einer unendlich langen Zeit später aufgewacht und konntet plötzlich überall goldene Karten sehen und diese sammeln.

Ihr seid durch den Nebel nach Outer-West gekommen und wart vorher an der Akademie der arkanen Künste als Magier an der Erforschung neuer Zauber beteiligt.

DIE KARTEN

Mana kommt seit Trapper Snakes Reise in der Welt von Outer-West vor. Für Magiewahrnehmende wird diese in Form von goldenen und schwarzen Pokerkarten sichtbar. Die Karten werden von der Orga oder SL überall gestreut und versteckt. Nur jene, welche Magie wahrnehmen, können diese Karten überhaupt sehen und mit diesen interagieren. Die Karten können von ihnen eingesammelt, getauscht oder gehandelt oder sogar gediebt werden. Von Charakteren, die Zauber kennen, werden die Karten als Ressource für das Wirken von Sprüchen oder Ritualen verwendet.

Alle Charaktere, die Magie nicht wahrnehmen, ignorieren die Karten einfach.

Das Handhaben der Spielkarten durch magische Charaktere erscheint nichtmagischen Charakteren als unverständliche Handlung. Die Hexer pflücken unsichtbare Dinge aus der leeren Luft oder bewegen ihre Hände in unverständlichen Zaubergesten.

GOLDENE KARTEN

Goldene Karten stehen für reines Mana, so wie es von Trapper Snake in die Welt gebracht wurde. Diese können ohne Nebenwirkungen benutzt werden.

SCHWARZE KARTEN

Schwarze Karten gelten als verunreinigt, manche sagen sie seien mit der Kraft des Guten Mannes übersättigt. Ihr vermehrter Besitz und Einsatz können unerwünschte Nebeneffekte mit sich bringen, vom Kopfweh bis zum vollständigen Verlust geistiger Gesundheit. Pro Zauber mit mindestens einer schwarzen Karte verliert man einen Punkt geistiger Gesundheit.

OPTION FÜR DIENER DES GUTEN MANNES

Für manche Diener des Guten Mannes oder für Kreaturen mit dem Segen des Guten Mannes können die Regeln für goldene und schwarze Karten vertauscht sein. Die Diener des Guten Mannes können schwarze Karten ohne Nebenwirkungen benutzen. Der Einsatz von goldenen Karten verursacht bei ihnen den Verlust geistiger Gesundheit. Pro Zauber mit mindestens einer goldenen Karte verlieren diese einen Punkt geistiger Gesundheit.

KARTEN ZU SPIELBEGINN

Vor Time-In werden von der SL nach Zufall neue Karten als Vorrat für den Start an alle Magie wahrnehmenden verteilt. Karten aus vorherigen Veranstaltungen können nicht eingesetzt oder dem Vorrat zugefügt werden. Gebt diese bitte vor IT bei einer SL oder am gleich beim Check-In ab.

MAGIEVORRAT

Magie wahrnehmende können von ihnen eingesammelte Karten in ihrem Vorrat behalten. Dieser Vorrat wird „Deck“ genannt. Eine Person kann maximal 24 Spielkarten auf einmal in seinem Deck bevorraten. Nimmt die Person mehr auf, verblassen überzählige Karten. Diese sind wie verbrauchte Karten zu behandeln und abzugeben. Dabei entscheidet die Person selbst, welche Karten sie abgeben möchte.

Das Deck verbleibt die gesamte Zeit über bei der Person, die die Karten gesammelt hat.

Eine Person kann maximal 1 Deck besitzen.

Werden Spielkarten irgendwo außerhalb des eigenen Vorrats abgelegt oder verloren oder gehortet, verschwinden sie innerhalb von einer Minute. Die Karten werden von der Welt wieder absorbiert und sind wie verbrauchte Karten zu behandeln.

Karten können gehandelt, verschenkt, verloren oder sogar gediebt werden. Karten, die wie oben beschrieben, verloren oder abgelegt werden, können innerhalb der Minute Wartezeit, die sie noch in der Welt existieren, von jedem Magie wahrnehmenden Charakter an sich genommen und in den eigenen Vorrat aufgenommen werden.

Stirbt ein Charakter, geht sein Magievorrat innerhalb einer Minute wieder zurück in die Welt. Diese werden als „verbrauchte Karten“ behandelt.

VERBRAUCHTE KARTEN

Sobald eine Karte als „verbrauchte Karte“ gilt, scheidet sie aus dem Spiel aus. Verbrauchte Spielkarten müssen im „Magiebriefkasten“ eingeworfen werden. Der Magiebriefkasten ist ein OT-Gegenstand und dient lediglich zur Umsetzung der Magieregeln und um die verbrauchten Karten zu sammeln und durch eine SL wieder ins Spiel zu bringen. Er wird an einer zentralen Stelle aufgestellt und ist IT nicht vorhanden. Das Einwerfen von Verbrauchten Karten ist somit auch ein OT-Vorgang und nicht Teil des Spiels. Die SL leert den Magiebriefkasten regelmäßig und führt die Karten wieder der Welt zu. Nach der Con sind alle Karten im Magiebriefkasten abzugeben bzw. der SL auszuhändigen.

KARTEN EINSETZEN

Um Karten für einen Spruch oder ein Ritual einzusetzen, wählt der Magiewirkende mindestens 5 Karten aus seinem Vorrat und nimmt diese auf die Hand. Dazu darf er seinen gesamten Vorrat durchsuchen, um die passenden Karten auszuwählen.

Zum Wirken von Magie müssen die gewählten Karten mindestens einer Pokerhand entsprechen. Als kleine Hilfe befindet sich am Ende eine Übersicht der Wertigkeiten der Pokerhände.

Verbraucht werden von den Karten diejenigen, welche für die Pokerhand benötigt werden.

Beispiel: Der Huckster Big Mike möchte seinen Kumpel mit dem Spruch „Heilung“ heilen. Er wählt 5 Karten aus seinem Vorrat aus, nimmt diese in die Hand und zeigt sie vor. Der Zauber „Heilung“ als Spruch kostet ihn mind. ein Paar. Big Mike wählt dazu zwei Zehner aus. Die beiden Karten, die das Paar in seiner Hand bilden, werden für das Wirken des Zaubers benutzt. Dieses Paar wird dann als verbraucht gezählt und abgelegt. Die restlichen 3 Karten kann er wieder in seinen Vorrat zurücknehmen.

SPRÜCHE UND RITUALE AUF HÖHERER STUFE WIRKEN

Einige Sprüche oder Rituale können auf einer höheren Stufe gewirkt werden, indem der Wirkende mehr Karten dafür einsetzt.

Die höheren Einsätze an Karten oder Komponenten können vom Wirkenden alleine oder im Zusammenspiel mit weiteren Wirkenden erbracht werden.

SPRÜCHE UND RITUALE NACHEINANDER WIRKEN

Sprüche und Rituale, die nacheinander auf verschiedene Ziele gewirkt werden, unterliegen keinen besonderen Einschränkungen.

Um den gleichen Effekt eines Spruchs oder Rituals nacheinander auf das gleiche Ziel zu wirken, muss für das darauffolgende Wirken mindestens eine Dauer von 5 Minuten Abstand zwischen den beiden Zaubern eingehalten werden. Sollten Karten innerhalb der Zeit trotzdem eingesetzt werden, haben sie keine Wirkung, sind aber trotzdem verbraucht.

ZAUBER

Die Liste der Zauber in diesem Regelwerk enthält alle Sprüche und Rituale, die unter den Magie wahrnehmenden bekannt sind. Die Liste wird durch die Orga nur dann erweitert, wenn ein neuer Spruch oder Ritual bekannt wird. Dies kann auf einer Con im Rahmen des IT-Spiels passieren, indem neue Sprüche oder Rituale erforscht oder bekannt werden. Über deren Einsatz und bekannt werden entscheidet die SL. Zusätzlich wird die Liste durch Herausgabe einer neuen Version des Regelwerks erweitert.

SPRÜCHE

Sprüche sind kurze Zauber, die in der Regel direkt gewirkt werden. Sie dienen dazu Magie schnell und unkompliziert einzusetzen.

Effekte von Sprüchen wirken sofort, nachdem sie gewirkt wurden.

Sprüche können in der Grundform wie in der Liste der Zauber beschrieben auf einer einfachen Stufe gewirkt werden. Einige Sprüche können durch Einsatz von mehr Karten und ggf. Komponenten sogar auf einer höheren Stufe gewirkt werden.

RITUALE

Rituale sind Zauber, die besondere Handhabung oder Umstände zum Wirken erfordern. In der Regel benötigen sie mehr Zeit, Aufwand und ggf. auch den Einsatz weiterer Komponenten, um erfolgreich gewirkt zu werden.

SL-Tipp: je besser die Darstellung, desto wahrscheinlicher ist es, dass das Ritual gelingt! Rituale sind großartige Gelegenheiten, um auch andere Spielende mit einzubinden. Das Sham will gesehen und erlebt werden. Allein im stillen Kämmerlein ist das Gelingen einfach unwahrscheinlicher.

Stelle dein Ritual bestmöglich dar (DKWD(Schön)DK), und wirke es idealerweise so, dass andere Spielende es mitbekommen und darauf reagieren oder sogar mitmachen können.

KLEINE UND GROSSE RITUALE

In der Liste der Zauber sind die Rituale als entweder kleine oder große Rituale gekennzeichnet.

Kleine Rituale können ohne SL gewirkt werden, solange die Bedingungen für das Wirken erfüllt sind. Die Bedingungen sind bei der Beschreibung des Rituals enthalten. Über den Erfolg oder Misserfolg entscheiden die Wirkenden selbst.

Große Rituale können nur in Absprache mit einer SL gewirkt werden. Über den Erfolg, Misserfolg, oder ggf. Effekt entscheidet immer die SL.

LISTE DER ZAUBER

HEILUNG

Stellt Lebenspunkte wieder her. Krankheiten, Vergiftungen und deren Effekte werden geheilt. Bei der Wirkung als Ritual schließen sich Wunden, Körperteile können regeneriert werden. Krankheiten, Vergiftungen und deren Effekte werden geheilt.

SPRUCH

Einfache Stufe

Effekt: Heilt einen Lebenspunkt, heilt schwache Vergiftungen, verschließt Wunden

Dauer: sofort

Karten: mind. 1 Paar

Höhere Stufe

Effekt: Heilt 2 Lebenspunkte auf einmal, heilt Vergiftungen, verschließt Wunden, heilt Knochenbrüche und schwere Verletzungen,

Dauer: sofort

Karten: mindestens 1 Paar oder höher und zusätzlich 2 weitere Paare oder höher

KLEINES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: Heilt 3 Lebenspunkte, heilt starke Vergiftungen, verschließt Wunden, heilt Knochenbrüche und schwere Verletzungen, Heilt Krankheiten und Vergiftungen und deren Effekte

Dauer: 5 Minuten. Die Wirkung setzt mit Ende des Rituals ein

Karten: mind. 1 Straight oder höher

Komponenten: eine Naturkomponente, die Lebenskraft symbolisiert

GROSSES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: Heilt alle Lebenspunkte auf einmal, heilt schwerste Vergiftungen, verschließt Wunden, heilt Knochenbrüche und schwere Verletzungen, Heilt alle Krankheiten und Vergiftungen und deren Effekte, heilt schwerste Verletzungen, Regeneriert ein Körperteil,

Dauer: mind. 10 Minuten. Die Wirkung setzt mit Ende des Rituals ein

Karten: mindestens 1 Vierling oder höher

Komponenten: ein guter Schluck Whisky, ein gereinigter Platz als Unterlage, eine starke Naturkomponente, die Lebenskraft symbolisiert.

Höhere Stufe

Effekt: einen Körper vollständig regenerieren und von der Schwelle des Todes zurückholen. Soll sogar um einige Jahre verjüngend wirken

Dauer: unbekannt

Karten: unbekannt

Komponenten: unbekannt

GEISTERRÜSTUNG:

Fügt dem Ziel Schutzpunkte hinzu. Bei Treffern werden die Schutzpunkte vor den Lebenspunkten abgezogen. Nach Abzug aller Schutzpunkte durch Treffer wird auch der Zauber entfernt.

Besonderheit: Ein Ziel kann immer nur den Effekt eines einzigen Spruches oder Rituals gleichzeitig haben. Mehrfache Anwendung hintereinander auf das gleiche Ziel ist möglich, es wird jedoch nur der höchste Effekt berücksichtigt.

SPRUCH

Einfache Stufe

Effekt: Fügt dem Ziel einen Schutzpunkt hinzu.

Dauer: sofort, hält bis zu 12 Stunden

Karten: mind. 1 Drilling oder höher

Höhere Stufe

Effekt: Fügt dem Ziel zwei Schutzpunkte hinzu.

Dauer: sofort, hält bis zu 12 Stunden

Karten: mindestens 1 Drilling oder höher und zusätzlich 2 weitere Drillinge oder höher

KLEINES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: Fügt dem Ziel drei Schutzpunkte hinzu, zusätzlich wird ein Sanity-Schutzpunkt hinzugefügt

Dauer: 5 Minute, hält bis zu 12 Stunden

Karten: mind. 1 Vierling oder höher

Komponenten: ein harter, metallischer Gegenstand

GROSSES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: unbekannt

Dauer: unbekannt, soll bis zu 24 Stunden halten

Karten: unbekannt

Komponenten: unbekannt

Höhere Stufe

Effekt: unbekannt

Dauer: unbekannt, soll bis zu 24 Stunden halten

Karten: unbekannt

Komponenten: Vermutlich unter anderem ein Barren reinstes Schiez-Eisen

WINDSTOSS

Erzeugt einen kräftigen Windstoß, der Personen zurücktreiben oder bei größerer Stärke auch Hindernisse umfegen kann.

SPRUCH

Einfache Stufe

Effekt: Ein naher Gegner wird einige Meter zurück getrieben

Dauer: sofort

Karten: mindestens 1 Paar oder höher

Höhere Stufe

Effekt: Bis zu drei nahe Gegner werden einige Meter zurückgetrieben

Dauer: sofort

Karten: mindestens 1 Paar oder höher und zusätzlich 2 weitere Paare oder höher

GROSSES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: eine Struktur oder Hindernis bis zur Größe eines Wagens oder Tor werden umgefegt

Dauer: 10 Minuten. Die Wirkung setzt mit Ende des Rituals ein

Karten: mindestens 1 Vierling oder höher

Komponenten: eine Handvoll Bohnen; eine Komponente, die Wind symbolisiert

GEISTERGESCHOSS

Schleudert ein unsichtbares Geschoß, welches bei einem Gegner Schadenspunkt verursacht wie der Treffer durch eine Revolverkugel (auf Zuruf)

SPRUCH

Einfache Stufe

Effekt: Fügt dem Ziel einen Schadenspunkt zu

Dauer: sofort

Karten: mindestens 1 Drilling oder höher

Komponente: zu Revolver geformte Hand und Ausruf "PENG!"

Höhere Stufe

Effekt: Fügt dem Ziel zwei Schadenspunkte zu

Dauer: sofort

Karten: mindestens 1 Drilling oder höher und zusätzlich 2 weitere Drillings oder höher

GROSSES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: gerüchteweise von Henkern der Inquisition unter Verschluss gehalten, auch als "Geisterkanonenkugel" bekannt; soll bei bis zu 10km weit entfernte Ziele betreffen können

Dauer: unbekannt

Karten: unbekannt

Komponenten: unbekannt, gerüchteweise eine Haarlocke oder Fingernagel des Ziels

SCHLAF

Versetzt ein Ziel in Schlaf, bei stärkeren Anwendungen auch in koma-ähnliche Zustände

KLEINES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: ein Ziel wird in Schlaf versetzt, kann durch kräftiges Schütteln oder laute Geräusche geweckt werden

Dauer: 5 Minuten, Effekt wirkt bis zu einer halben Stunde

Karten: mind. 1 Straight oder höher

Komponenten: ein in Alkohol getränktes Tuch

Höhere Stufe

Effekt: ein Ziel wird in tiefen Schlaf versetzt, kann nicht einfach geweckt werden.

Dauer: 5 Minuten, Effekt wirkt bis zu einer Stunde

Karten: mindestens 1 Straight oder höher und zusätzlich 2 weitere Straights oder höher

Komponenten: ein in Alkohol getränktes Tuch, eine Daunenfeder

TELEPORT

Der Wirkende öffnet ein Dimensionstor zwischen den Welten und stellt eine Verbindung dazwischen her, um augenblicklich von einem zu einem anderen Ort zu gelangen. Das Ziel wird an einen anderen Ort versetzt. Zum Ausspielen bitte in die Hände klatschen, "Teleport" rufen, sich auskreuzt auf kürzesten Weg zum Zielort gehen, dort auskreuzen und in die Hände klatschen.

SPRUCH

Einfache Stufe

Effekt: Teleportiert den Magie Wirkenden bis zu 10m, Zielort muss gesehen werden können.

Dauer: sofort

Karten: mindestens 1 Drilling oder höher

Höhere Stufe

Effekt: Teleportiert den Magie Wirkenden bis zu 30m, Zielort muss gesehen werden können.

Dauer: sofort

Karten: mindestens 1 Drilling oder höher und zusätzlich 2 weitere Drillings oder höher

KLEINES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: Teleportiert den Magie Wirkenden oder eine freiwillige Person oder einen Gegenstand bis maximal Körpergröße bis zu 10km weit

Dauer: vermutlich 5 Minuten, Effekt tritt am Ende des Rituals ein

Karten: unbekannt

Komponenten: unbekannt, aber vermutlich muss der Zielort bekannt sein und dort vorab etwas getan werden

Höhere Stufe

Effekt: Teleportiert den Magie Wirkenden und mehrere zusätzliche Personen oder Gegenstände bis zu 10km

Derzeit ist nicht bekannt wieviele Personen teleportiert werden können

Dauer: 5 Minuten, Effekt tritt am Ende des Rituals ein

Karten: unbekannt

Komponenten: unbekannt, aber vermutlich muss der Zielort bekannt sein und dort vorab etwas getan werden; pro Person wird ebenfalls eine bestimmte Komponente nötig sein

GROSSES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: es soll eine Variante geben unter Verschluss der Armee, um Truppen über weite Strecken teleportieren zu können

Dauer: unbekannt, vermutlich wird ein Dimensionstor länger aufrechterhalten

Karten: unbekannt

Komponenten: unbekannt, aber vermutlich muss der Zielort bekannt sein und dort vorab etwas getan werden

WAFFE SEGNETN / KUGEL SEGNETN

Manchmal möchte man die Kraft seiner Waffen stärken gegen mächtige Gegner. Eine Kugel oder gar eine Waffe kann gesegnet werden, damit sie mehr Schaden verursacht.

KLEINES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: Segnet eine Patrone / ein Geschöß; verursacht bei einem Treffer einen Schadenspunkt mehr

Dauer: 5 Minuten, Effekt tritt am Ende des Rituals ein; hält bis zu 24 Stunden

Karten: mind. 1 Straight oder höher

Komponenten: etwas Feuerwasser

Höhere Stufe

Effekt: Segnet eine Feuerwaffe für bis zu 6 Schuss oder eine Nahkampfwaffe für einen Kampf; verursacht beim Treffen einen Schadenspunkt mehr

Dauer: 5 Minuten, Effekt tritt am Ende des Rituals ein; hält maximal bis zu 24 Stunden

Karten: mind. 1 Straight oder höher

Komponenten: etwas Feuerwasser und eine Prise Silberstaub

GROSSES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: Segnet eine große Waffe wie eine Kanone oder Maschinengewehr; Treffer aus der gesegneten Waffe verursachen eine größere Wirkung.

Dauer: 10 Minuten, Effekt tritt am Ende des Rituals ein; hält maximal bis zu 24 Stunden

Karten: mind. 1 Straight Flush oder höher

Komponenten: Waffe muss vor dem Ritual ordentlich gepflegt und gewartet werden; ein Shot gutem Feuerwasser, eine Prise Silberstaub und ein öliges Tuch

WIEDERERWECKEN

Jemand vom Weg zu Mors Marias Hallen zurückholen. Das Ziel, das vom Wirkenden wiedererweckt werden soll, darf maximal 24 Stunden tot und nicht stark verwest sein.

GROSSES RITUAL

Höhere Stufe

Effekt: Erweckt eine Person wieder, welche maximal 24 Stunden tot und nicht stark verwest ist. Die Person wacht auf mit einem Lebenspunkt und fühlt sich die ersten Minuten noch schwach und verwirrt.

Dauer: mind. 15 Minuten, Effekt tritt am Ende des Rituals ein

Karten: mind. 3x Vierling oder höher

Komponenten: Der Körper des Toten oder zumindest ein Teil des Körpers des Toten muss vorhanden sein; geweihtes Wasser oder gesammelte Trauertränen einer sehr vertrauten Person des Toten; Opfergaben für die Wächter der Schwelle zu Mors Marias Hallen; mindestens zwei Magie wirkende müssen das Ritual durchführen.

CALLING THE DEAD

Mit einer verstorbenen Person Kontakt aufnehmen in Mors Marias Hallen. Ob die Person dann mit einem reden möchte und wie lange, hängt wohl vom Verhandlungsgeschick der Beteiligten ab.

GROSSES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: Mit einer verstorbenen Person Kontakt aufnehmen

Dauer: 10 Minuten, Effekt tritt am Ende des Rituals ein

Karten: mind. ein Vierling/Poker oder höher; mind. eine schwarze Karte muss dabei sein

Komponenten: ein Gegenstand aus dem Besitz des Toten oder ein Körperteil/Haarlocke/Knochen; zwei alte Silbermünzen

HEX / FLUCH

Einen Fluch auszusprechen über jemand oder etwas ist im Äußersten Westen eine ernste Angelegenheit und wird nicht leichtfertig gemacht. Denn jeder Fluch bedeutet auch einen Preis, welchen man selbst zahlen muss.

So wie jeder Fluch einzigartig ist, ist es auch jedes Ritual dazu. Es ist auf jeden Fall ein Großes Ritual dafür notwendig.

GROSSES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: individuell

Dauer: individuell

Karten: individuell

Komponenten: individuell, der Wirkende wird einen Preis zahlen müssen, je stärker der Fluch, desto höher wird der Preis sein

FLUCH BRECHEN

Ein Klassiker unter den Ritualen; hebt die Wirkung von Flüchen auf

KLEINES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: hebt die Wirkung eines einfachen Fluches auf

Dauer: 5 Minuten, Effekt tritt am Ende des Rituals ein

Karten: mind. 1 Straight oder höher

Komponenten: ein Stück Seil, welches am Ende des Rituals durchtrennt wird

Höhere Stufe

Effekt: hebt die Wirkung eines mittleren Fluches auf

Dauer: 5 Minuten, Effekt tritt am Ende des Rituals ein

Karten: mind. 1 Straight oder höher und zwei zusätzliche Straights oder höher

Komponenten: ein Stück Seil einer Galgenschlinge, welche am Ende des Rituals durchtrennt wird

GROSSES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: hebt die Wirkung eines starken Fluches auf

Dauer: 10 Minuten, Effekt tritt am Ende des Rituals ein

Karten: mind. 1 Vierling oder höher

Komponenten: eine Galgenschlinge, die bereits einmal verwendet wurde, welche am Ende des Rituals durchtrennt wird

BESCHWÖRUNG DER LINKEN UND RECHTEN HAND DES GUTEN MANNES

(... Bruder, sag mir, willst du das wirklich tun?)

Details sind unbekannt, soll aber in Junction schon einmal durchgeführt worden sein

GROSSES RITUAL

Höhere Stufe

Effekt: Beschwört die linke und die rechte Hand des Guten Mannes für die Unterstützung bei einer Aufgabe

Dauer: unbekannt

Karten: unbekannt; wird aber sicherlich nur mit schwarzen Karten funktionieren

Komponenten: unbekannt; vermutet wird unter anderem Bohnen mit Speck und Whiskey, am Ende des Rituals müssen unter den am Ritual teilnehmenden sowie den Zuschauern gegenseitige Ohrfeigen verteilt werden

SEELENRÜCKFÜHRUNG

Um freiwillige Seelen, Geister oder ähnliches, welche sich in den äußersten Westen verirrt haben oder hier festhängen, weiter zu schicken, wo sie hingehören, ist ein großes Ritual notwendig. Details sind unbekannt, soll aber in Junction schon einmal durchgeführt worden sein.

GROSSES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: Rückführung einer Seele, Details unbekannt

Dauer: unbekannt

Karten: unbekannt

Komponenten: unbekannt, es soll wichtig sein, Ereignisse aus dem Leben bzw um den Tod der Seele zu erfahren.

EXORZISMUS NACH B. SINGER

Laut den verschollenen Aufzeichnungen eines bestimmten B. Singer soll ein Exorzismus eines Geistes, welcher sein Unwesen treibt und nicht freiwillig gehen möchte, möglich sein. Details unbekannt, soll aber in Junction schon einmal durchgeführt worden sein.

GROSSES RITUAL

Einfache Stufe

Effekt: Exorzismus eines Geistes, Details unbekannt, je nach Geist verschiedene Nebeneffekte möglich

Dauer: unbekannt

Karten: unbekannt, wird aber nur mit goldenen Karten funktionieren

Komponenten: Unterhose muss über Hose getragen werden, eine Bade Ente, Wirkender muss sich waschen, Gesänge

UNTOTEN ERSCHAFFEN

Es soll mithilfe eines Rituals möglich sein, selbst die Kraft des Guten Mannes zu nutzen, um Untote zu erschaffen. Details sind leider unbekannt.

Großes Ritual

Höhere Stufe

Effekt: Erschaffung von Untoten, Details unbekannt

Dauer: unbekannt

Karten: unbekannt; wird aber nur mit schwarzen Karten funktionieren

Komponenten: unbekannt; auf jeden Fall passende Anzahl an Leichen oder Knochen

♠ ♥ **POKER** ♦ ♣
HAND RANKINGS

 Royal Flush	10♥ J♥ Q♥ K♥ A♥
 Straight Flush	4♣ 5♣ 6♣ 7♣ 8♣
 Four of a Kind	K♠ K♥ K♣ K♦ 3♠
 Full House	10♥ 10♠ 10♦ A♠ A♣
 Flush	10♠ K♠ 2♠ 6♠ 7♠
 Straight	7♣ 8♠ 9♦ 10♠ J♥
 Three of a Kind	5♠ 5♥ 5♣ J♦ A♦
 Two Pair	A♠ A♥ 3♣ 3♠ J♣
 One Pair	Q♦ Q♥ 2♥ 8♠ 9♣