

MAGIESYSTEM

Grundsätzlich

In Outer West basiert das Magiesystem auf dem Sammeln von Mana, welches das Land emittiert und dessen nutzen/verbrauchen, um magische Handlungen/Effekte zu wirken.

Es gibt ein Mindestmaß an Mana, welches man besitzen muss um überhaupt zaubern zu können, genutztes Mana ist verbraucht und wird entsorgt. Im magischen Auseinandersetzungen entscheidet die Qualität/Energie des eingesetzten Manas darüber wer gewinnt. Der Agierende/Angreifer ist im Vorteil gegenüber dem Reagierenden/Verteidiger. Bei "Gleichstand" gewinnt der Agierende.

Mana

Mana kommt seit Trapper Snakes Reise in Form von speziellen Spielkarten ins Spiel. Es handelt sich um Pokerkarten. Diese werden von der Orga/SL überall gestreut/gesteckt.

Magiebegabte und Magiewirkende können diese Karten sehen und ansich nehmen. Nicht magische Spieler/NSCs können keins von beidem und haben die Spielkarten zu ignorieren.

Auch das Handhaben der Spielkarten, durch magische Charaktere, erscheint nicht magischen Charakteren als arkane unverständliche Handlung. (Die Hexer pflücken unsichtbare Dinge aus der leeren Luft oder bewegen ihre Hände in unverständlichen Zaubereergesten). Mana kann gehandelt, verschenkt oder verloren werden, allerdings nicht gestohlen.

Um einen Char um sein Mana zu erleichtern ist ein Zauber (Mana-ziehen - Ah, der ist noch gar nicht angezeigt :-)) notwendig. Auch bei ohnmächtigen Charakteren. Sobald ein Charakter stirbt, entweicht sein angesammeltes Mana wieder in die Umwelt. Das heißt, die SL nimmt die Karten, das Deck, eines verstorbenen magischen Chars an sich und verteilt sie wieder pöpö in der Welt. Die SL kann auch lange Ohnmächtigen oder stark verletzten Charakteren Teile oder ihr gesamtes Mana entziehen.

Wurde Mana genutzt werden die

eingesetzten Karten der SL abgegeben bzw in den Mage Briefkasten entsorgt. Das Land emittiert 1,1 Pokerdecks pro zaubernden Charakter in der Zeit der Con. Bei der Gesamtzahl an Karten/Mana die ein Charakter besitzt spricht man von seinem Deck. Mana/Karten müssen bei sich getragen werden. Mana darf nicht "gelagert" werden. Mana welches IT nicht bei sich getragen wird oder irgendwo verstaut ist (IT aber natürlich auch OT) verschwindet, es verteilt sich wieder in der Welt,

Genauso Mana, dass von nicht Magiewirkenden länger als 12 Stunden verwahrt wird. Das gilt nicht bei einem Beutel oder einer Jacke etc. den man bei sich trägt und mal kurz ablegt. Wohl aber, wenn man sie längere Zeit irgendwo lagert, verpackt oder liegen lässt und weg geht.

Mana/Karten müssen beim Check Out vorgezeigt/und können abgegeben werden, ihr erhaltet eine Artefaktkarte für Euren Kartenbestand bei Ende des Spiels. Die Manakarten sind nur für die jeweilige Outer West Con gültig. Zaubernde Neuspieler bekommen bei erstmaligen Check In ein paar Handkarten. Spieler die zurückkehren bekommen nach einem Orga-Schlüssel entsprechend ihrem Vorjahres Bestand eine entsprechende Menge an Karten bei Check In. Bei der Ausgabe der Starterdecks (Neuspieler/Wiederkehr) kann die SL IT-Entwicklungen der Spielwelt oder Charakter-spezifische Entwicklungen, in der IT vergangenen Zeit, in Betracht ziehen und die Menge an Mana variieren.

Magiebegabte

Als magiebegabt gelten alle Wesen, welche Magie wahrnehmen können oder selbst magische Wesen sind und nicht nach den Regeln Outer Wests selbst zaubern zu können.

Hierzu zählen grundsätzlich alle Charaktere und Wesen die der Fraktion der **Originees** zugerechnet werden: Kinder Ina Makas, Elfen und deren Verbündete/Parteigänger, denen von einem Geistertänzer die Segnung Aquilankas verliehen wurde, also Vertraute der Ureinwohner und Freunde der Kinder Ina Makas.

Magiebegabte können Mana und magische Handlungen erkennen und Mana sogar einsammeln, sie können es allerdings nicht selbst nutzen. Allerdings verkaufen, verschenken und verlieren, es kann ihnen auch entzogen werden.

Magiewirkende

Magiewirkende sind Hexer, Zauberdoktoren, Schamanen und Geistertänzer (natürlich auch weibliche Formen: Hexen, Zauberheilerinnen, Weise Frauen und Geistertänzerinnen).

Für sie gilt natürlich alles, was auch für Magiebegabte gilt, doch sie können eben auch das Mana nutzen um Zauber zu wirken. Magiewirkende welche aus anderen Welten kommen, können in Outer West erst mal nicht zaubern. Sie bemerken die Magie, können das Mana aber nicht sehen oder nutzen. Sie müssen erst lernen mit der örtlichen Magie umzugehen (Sehen können, sammeln können, nutzen können). Dies bedarf einer Absprache mit der Orga/SL.

Klerikale/Schamanische Magie/Voodoo

Magische oder klerikale Effekte die durch durch Glauben, Anrufung von Gottheiten, Loas, Dämonen, Geistern, Rituale erwirkt werden, bedürfen der Klärung/Bewertung durch die SL und sind in Outer West nie plötzlich oder instantan einsetzbar. Hier gilt, formuliere der SL was du vor hast/erreichen willst (eventuell gibt diese eine Einschätzung der Erfolgsaussichten), stelle dein Ritual bestmöglich dar (DKWDDK), erfahren von der SL was passiert. Auch mit Göttern und Geistern assoziierte Handlungen, die einen quasi magischen Effekt haben sollen, die sich auf Götter und Geister beziehen die in Outer West endemisch oder zugezogen sind, werden genauso behandelt, die Erfolgsaussichten sind hier wahrscheinlich größer. Grundsätzlich dominieren in Outer West der Glaube an "den guten Mann" oder monotheistische Götter in verschiedenen Konfessionen (bei den Siedlern/Unionlern) und die große Mutter/Schildkröte Ina Maka und den Aantou und seinen Aantou-ba, sowie Guter und Böser Geist, bei den Originees.

Zaubern

Es gibt eine begrenzte Anzahl an Zaubern welche der gute Mann den Zaubernden als Werkzeuge geschaffen hat (siehe unten). Generell gilt. Um einen Zauber wirken zu können, muss man eine Hand bilden können, also faktisch mindestens fünf Karten/Mana besitzen. Wer weniger als fünf Karten besitzt kann keinen Zauber wirken, auch wenn er die Gesamtstärke an Mana aufbringen könnte um einen Zauber zu wirken...drei Asse sind toll, wenn ich aber nur drei Karten habe, nützen sie mir nichts.

Ausser, dass ich damit handeln/tauschen/schenken kann. Weiterhin gilt generell verbrauchte/s Mana/Karten werden vernichtet der SL abgegeben bzw in den Magie Briefkasten geworfen. In einer Hand gelten die Karten, welche die höchste Siegkombination (Auseinandersetzung) oder deren Wert die Punkte die notwendig sind für das ausführen eines Zaubers ergeben, als verbraucht und werden zerstört. Der Rest darf wieder eingesteckt werden. Es darf überzahlt werden. Bei zu wenig Manastärke / Punkte auf der Hand scheitert der Zauber.

Beispiel A: Der Hexer Jones will einem Gegner schaden, er führt den Zauber entsprechend aus und zeigt dabei seine Hand: **5♥ 6♣ 9♦ 10♥ J♠** er benötigt 21 Mana um den Schaden zu wirken. Er legt nun die **5♥ 6♣ 10♥** ab, die **9♦ J♠** steckt er wieder zu seinem Deck. Der Gegner erleidet 1 Schaden.

Beispiel B: Schamane Chillender Bär, möchte seinen Gegner in Schlaf versetzen, dieser möchte sich Magisch wehren. Hungriges Eichhörnchen deckt **10♠ 10♥ J♦ 8♣ 6♥**, ein Paar Zehner. Sein Opponent, Chillender Bär, hat **Q♣ Q♥ Q♠ A♥ 4♣**, ein Damen Drillig. Jeder muss die Karten entsorgen welche die höchst mögliche Kombination in dieser Hand ergeben. Also Hungriges Eichhörnchen die beiden Zehner und Chillender Bär die drei Damen. Chillender Bär kann nicht nur zwei Damen abgeben, weil diese ja auch gereicht hätten um HEs zwei Zehner zu schlagen und der Mindestanforderung des Zaubers genügt hätten. Dann schläft Hungriges Eichhörnchen ein.

Ein Zaubernder kann alle neun Zauber beherrschen, oder aus IT-Gründen nur/erst ein Paar, oder eben einen bestimmten nicht. Bitte spricht euch mit der Orga/SL ab, DKWDDK. Zauberer bekommen eine Zauberkarte auf der, in Kurzform, die Zauber mit ihrer Mindestanforderung und Auswirkung stehen. Auf ihr ist auch markiert welche Zauber man beherrscht. Die SL kann sich die Karte jederzeit zeigen lassen. Sie darf in das Spiel eingreifen und zB. Zauber als erlernt markieren oder verlieren lassen. In der folgenden Beschreibung der Zauber finden sich deren Beschreibung, Ausführung, Mindestkosten und Auswirkung.

Auseinandersetzung

Will ein Zaubernder einen Zauber auf einen anderen Magiebefähigten wirken, darf dieser sich wehren, Showdown. Man kann sich mit Einsatz von Magie gegen alle Zauber wehren, egal ob man eben diesen selbst beherrscht oder nicht. Verteidigt sich ein Magiewirkender allerdings erfolgreich gegen einen Zauber der auf ihn gewirkt wird und beherrscht den Zauber selbst, kann er diesen nun auf seinen Angreifer wirken, throw back. Beherrscht er den Zauber nicht, hat er sich lediglich erfolgreich gewehrt.

Wirkt ein Zaubernder einen Zauber auf einen Anderen an führt er die Handlungen die zu diesem Zauber gehören entsprechend aus. Wenn der angegriffene Ebenfalls sein Deck zückt und "vade retro" sagt kommt es zum Showdown. Hier kann es zur Bulletime kommen, generell sollten andere Spieler die Dauer des Showdowns nicht nutzen um anderweitig gegen die Zaubernden vor zu gehen oder in den Konflikt einzugreifen. Das Herausbilden der Hand passiert in einem Wimpernschlag, auch wenn es mal eine kurze Weile dauern mag,

Für Außenstehende sind die Zaubernden nicht lange am Rumwühlen, es gilt das einfach zu ignorieren. Für direkte Beteiligte, an einem Tisch in einem Gespräch zB, verläuft die Zeit in diesem Moment einfach kurz sehr langsam.

In dynamischen Kämpfen gelten für den Schadenszauber nochmal vereinfachte/schnelle Regeln.

Showdown

Beide bilden eine Hand und decken diese dann auf. Es müssen beide Hände komplett vorgezeigt werden. Die wirkenden Karten werden entsorgt. Der mit der höheren, den Mindestanforderungen entsprechenden, Kombination gewinnt den Showdown und darf seinen Zauber wirken, ihn abwehren, oder zurück wirken.

Will ein Zaubernder ein niedrigeres Blatt spielen als er mit seinen Karten bilden kann, weil er zum Beispiel zu wenige Karten hat um seine Hand passend zu variieren, dann muss er bevor der Gegner seine Karten aufdeckt, dies Ankündigen und sagen welche Kombination er spielt (Highcard xy, zwei Zehner oder so, obwohl er noch drei Zehner und zwei Buben auf der Hand hat, ein Full House. (Grund hierfür könnte sein das er wirklich nicht mehr Karten hat, aber nicht weil er sich wehren möchte, diese seine "letzte Hand" komplett vernichten will). Der Gegner darf dann nichts mehr an seinem Deck verändern und beide Decken auf.

Zauber

Schaden

Heilen

Gift

Schlaf

Der Zaubernde versetzt den Bezaubernden 10 Minuten in Schlaf. Dieser ist zu Erst sehr Tief, wird dann Normal und zum Ende sehr leicht. Der Zauber kann wiederholt angewendet werden. Kostet aber immer wieder die Mindestanforderung an Mana, schlafend kann sich der Bezaubernde nicht verteidigen.

Handlung: der Zaubernde weist seine Hand vor und spricht beruhigende Worte: "Hypnos ruht an den Gestaden der Lethe", "Istima benetze deine Augen" oder "Ruhe friedlich, Wüstenprinzessin", sagt "Schlaf, 10 Minuten" an und macht eine Geste des über die Augen Wischens (bitte dem Gegenüber nicht wirklich ins Gesicht fassen!) Der Bezauberte schläft ein.

Um den Zauber zu wirken müssen mindestens 21 Punkte/Stärke Mana, und in einer Auseinandersetzung wenigstens ein Pärchen, geboten/genutzt werden.

Schutz

Der Zaubernde erhöht die Lebenspunkte eines Anderen oder von sich selbst um 1 für die nächsten 24 Stunden. Anders als beim Heilen kann er damit die gesamten Lebenspunkte über dessen Maximum heben. Gehen diese Lebenspunkte verlustig kann derjenige allerdings wieder nur bis auf sein natürliches Maximum heilen. Dieser Zauber kann noch zwei Mal wiederholt werden, dann nimmt kein Körper noch mehr Schutz an. Man kann also hiermit einem Char nicht mehr als +3 Lebenspunkte geben. Auch nicht von verschiedenen Zaubernden.

Handlung: Der Zaubernde hält seine Hand offen und reißt die Arme hoch über den Bezauberten. Er spricht ermutigende Worte: "Der Gute Mann hält seine Hand über dich, Schwester!", "Guter Geist schirmt deinen Rücken!", "Das Leben findet in die herrliche Heimstatt!", sagt "Schutz, +1 Leben für 24 Stunden" an und lässt "die Energie in den Bezauberten strömen".

Um den Zauber zu wirken sind mindestens 33 Punkte Mana notwendig.

Beeinflussung

“In Sabaoth Metatron mein Freund, höre, ich sage Dir...” oder auch “Vernimm oh Bruder/Schwester, die Worte des Aantou Devo aus meinem Mund”

Magie-ziehen

Instant-erschaffen

Entzaubern/Zauber brechen

Instant-Zauber

Lucky Shot

Entzaubern/Zauber brechen

Heilung +1

Schutz