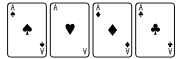
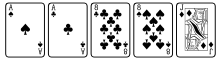


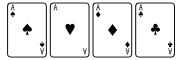
HOYLES BOOK OF GAMES



Beschwörung	Attribut	Geschwindigkeit	Wirkungsdauer	Reichweite	As	Paar	Buben	2 Paare	Drilling	Straight	Flush	Full House	Vierlinge	Straight Flush	Royal Flush
Ace in the Hole	Wissen	10 Minuten	Stufe Tage	Berührung	-	-	-	Ein anderer Zauber kann für andere Personen an einen Gegenstand gebunden werden							
Achilles' Heel	Wahrn.	1 Aktion	Sofort	1m x Stufe	-	-	-	Schwächen eines Monsters herausfinden							
Air Bubble	Geist	1 Aktion	Stufe Minuten	5m x Stufe	Rauch	Gift-, Sumpfgas	Wasser								
Bash	Geist	2 Aktionen	Sofort	25m x Stufe	-	1w6	3w6	4w8	5w8	6w8	7w10	8w10	9w10	10w12	10w20
Beast Master	Schläue	1 Aktion	Konz	5m x Stufe	-	-	1Tier	1w4 Tiere	1w6 Tiere	2w6 Tiere	3w8 Tiere	4w10 Tiere	5w12 Tiere	6w20 Tiere	Alle
Bedazzle	Schläue	1 Aktion	Sofort	2m x Stufe	MW 3	Pro Hand MW +2 Wahrnehmung. Bei Misslingen Blindheit für Stufen Runden (-4 auf alles)									
Black Lightin'	Geist	1 Aktion	Stufe Runden	5m x Stufe	-	W4, C: Stufe w4	W6, C: Stufe w4		W8, C: Stufe w4	W10, C: Stufe w6	W12, C:stufe w6	W20, c:Stufe w6			
Bloodhound	Wahrn.	1 Aktion	Stufe Stunden	5m x Stufe	Richtung	Distanz		Zielbewegung	Aufenthaltort	Tätigkeit					
Bodyguard	Geist	2 Aktionen	Stufe Minuten	Berührung	1 Wunde	2 Wunden	3 Wunden	4 Wunden	6 Wunden	8 Wunden	10 Wunden	14 Wunden	20 Wunden		
Brimstone	Schläue	1 Aktion	Stufe Minuten	5m x Stufe	1w4 Puste/Runde	1w6	1w8	2w6	2w8	2w10 Puste/Runde					
Call O' the Wild	Wissen	2 Aktionen	Konzentration	1mile x Stufe	-	2w4 Mäuse	1w4 Katzen	3w6 Ratten		2w6 Wölfe	1w4 Bären				
Clear Out!	Geist	1 Aktion	Stufe Runden	Selbst	3/50 Pfund	5/100	5/150	9/200	11/250	13/300	15/350	17/400	19/450	21/500	23/550
Confound	Schläue	1 Aktion	1 Runde	5m x Stufe	Nächste Aktion des Zielobjekts wird um 2 pro Blatt schwieriger										
Corporeal Tweak	Schläue	1 Aktion	Konz/Puste	5m x Stufe	-	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Corporeal Twist	Schläue	1 Aktion	Konz/Puste	5m x Stufe	-	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
Critter Ward	Geist	5 Minuten	Stufe Stunden	Berührung	-	-	Hält normale Tiere ausserhalb einer Sphäre mit 2m Radius pro Stufe								
Deadly Creepers	Wissen	2 Aktionen	Konzentration	15m x Stufe	Gras	Gebüsch: 1w4 P	Dickicht: 1w10 P	Setzlinge: 1w6	Kl. Bäume: 2w6	Mi. Bäume: 4w6	Gr. Bäume: 4w8	Ri. Bäumen: 4w12			
Deuces Wild!	Schläue	2 Aktionen	Konzentration	5m x Stufe	-	-	Illusion des Hucksters								
Disrupt	Wissen	2 Aktionen	Sofort	5m x Stufe	Gegen Stufe 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Beliebig
Diversion	Schläue	1 Aktion (AW)	Sofort	5m x Stufe	-	MW +5									
Draw!	Schläue	2 Aktionen	1 Runde	10m x Stufe	1 Karte	2 Karte		3 Karten	4 Karten	5 Karten					
Earshot	Schläue	1 Aktion	Konz/Puste	1mile x Stufe	-	Pro Blatt Reichweite plus Anfangswert. Opfer macht Geist (7), bei Erfolg Vergleichswurf Geist gegen Stufe. Sichtweite oder Gegenstand des Opfers.									
Earthwrack	Wissen	2 Aktionen	Sofort	5m x Stufe	Erdbeben/ Erdveränderungen je nach Blatt.										
Eye Spy	Wahrn.	1 Aktion	Konzentration	Selbst	Rundumsicht										
Filibuster	Charisma	1 Aktion	Konzentration	2m	-	Ziel muss Wahrnehmung (3) gelingen. Bei besserem Blatt MW +2									
Flypaper Fingers	Geist	1 Aktion	Stufe Minuten	Berührung	-	-	Klettern beliebig hoch.								
Foil	Schläue	1 Aktion (AW)	Sofort	5m x Stufe	Gegen Stufe 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Beliebig
Forget	Charisma	1 Aktion	Permanent	1m	1 Runde	1 Minute	5 Minuten	10 Minuten	1 Stunde	6 Stunden	1 Tag	1 Woche	1 Monat	6 Monate	1 Jahr
Fortitude	Geist	2 Aktionen	Stufe Minuten	5m x Stufe	+5 Puste	+10 Puste		+15 Puste	+25 Puste	+40 Puste					
Fortune Teller	Wahrn.	5 Minuten	Sofort	1m	Zukunftssicht je nach Blatt. Bei unwilligen Zielen Vergleichswurf Geist.										
Gambler's Luck	Geist	1 Aktion	Permanent	Berührung	-	-	2 weisse Chips		2 Weisse, 1 Rot	2W, 1R, 1Blauer					
Gateway	Wissen	2 Aktionen	Konzentration	1mile x Stufe	-	-	-	Der Zauberer kann durch jedes künstliche Tor ein vorher ausgewähltes Zieltor durchschreiten							
Geyser	Wissen	3 Aktionen	1 Runde	20m x Stufe	-	4w4		5w6	6w6	6w8	7w10	8w10	9w10	10w12	11w12
Ghost Rider	Geist	1 Minute	Stufe Stunden	Berührung	-	-	Geisterpferd		Realeres Pferd						
Ghost Trail	Schläue	1 Aktion	Stufe Stunden	Berührung	Gegen Sicht	Gegen Geruch		Falsche Spur							
Graveyard Mists	Wissen	2 Aktionen	Stufe x 10 Minuten	5m x Stufe	Sichtweite: 20m	10m		3m	1,5m	0,5m					
Hard Water	Geist	2 Aktionen	Konzentration	50m x Stufe	Zähes Wasser	Sirupartig		Gelatineartig		Fast fest					
Helpin' Hand	Schläue	10 Minuten	Permanent	1m	Erschöpft		Leicht	Schwer	Ernst	Kritisch					
Hex Sense	Wahrn.	1 Aktion	Stufe Runden	25m x Stufe	Magie	Magietyp		Art der Magie	Exakter Spruch	Verbleibende Spruchdauer					
Home Ground	Wahrn.	2 Aktionen	Stufe Stunden	Selbst	100m Radius	500m	1mile	2miles	5miles	10miles	20miles	50miles			
Howl	Geist	1 Aktion	Sofort	Selbst	1w4 Puste	1w6		2w6	3w8	4w8					
Hunch	Wahrn.	10 Sekunden	Sofort	Selbst	Vergangenheit eines Wesens oder Gegenstand sehen, der berührt wird.										
Hunger Pangs	Geist	1 Aktion	Sofort	5m x Stufe	Vergleichswurf Geist (Huckster pro Blatt über As +2). Differenz verliert Ziel an Puste (bis auf 1). Bei Puste 1 hat Ziel unbändigen Hunger.										
Hurry up!	Schläue	1 Aktion	Stufe Runden	1m	+4m	+8m	+12m	+16m	+20m						
Impostor	Schläue	1 Aktion	Konz/Puste	Berührung	-	Ganzkörperillusion. Zauber gibt +5 auf Verkleiden, pro Blatt über Paar +2 dazu.									
Incognito	Schläue	1 Aktion	Konzentration	Berührung	Geist MW 3	MW 5	MW 7	MW 9	MW 11						
Interpret	Wahrn.	2 Aktionen	Stufe x 5 Minuten	Selbst	Einfache Worte	Sprachstufe 1		Stufe 2	Stufe 3						
Kentucky Windage	Schläue	1 Aktion	Stufe Runden	1m	Gleicht pro Batt -2 aus. Alle 1er beim Schadenswurf weiterwürfeln.										
Lethargy	Geist	1 Aktion	Stufe x 5 Minuten	5m x Stufe	Ziele machen Wurf gegen Geist (3), pro Blatt über As MW +2. Bei Misslingen tritt Lethargie ein.										
Looking Glass	Wahrn.	5 Minuten	Stufe Minuten	5mile x Stufe	-	-	Visuelle Überw.	+Ton				Durchgang			
Long-Winded	Wahrn.	2 Aktionen	Stufe Runden	1mile x Stufe	Emotionen	Ein Satz		Nachricht	Beidseitige Kom.						
Martyr's Mirror	Geist	1 Aktion	Stufe x 2 Runden	Selbst	Schaden: 6	12		18	30	42	48	60			
Mind Tweak	Schläue	1 Aktion	Konz/Puste	5m x Stufe	-	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8
Mind Twist	Schläue	1 Aktion	Konz/Puste	5m x Stufe	-	-1	-1	-2	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8
Mirage	Schläue	2 Aktionen	Konz/Puste	5m x Stufe	Standardobjekt	Einfaches Obj.	Normales Obj	Kompl. Obj.	Normale Obj.	Kompl. Objekte	Extrem Komplex				
Missed Me!	Schläue	1 Aktion	Konz/Puste	Selbst	-	MW +5									
Necromancer	Geist	1 Aktion	Stufe x 5 Runden	1m	-	-	-	Ein Toter, der innerhalb der letzten Runde verstorben ist, kann untot gemacht werden.							
Nightmare Realm	Geist	1 Aktion	Stufe Minuten	15m x Stufe	Furcht +1	+2	+3	+4	+5						
Old-Timer	Geist	1 Tag	Permanent	Selbst	-	Verlängert das Leben um ein Jahr. Bei Backlash: -1 Jahr.									
Parch	Geist	1 Aktion	Sofort	15m x Stufe	1 Puste	1w4 Puste		1w6 P	2w6	4w6	5w6	6w6	7w6		
Pardners	Wissen	1 Aktion	Spezial	3m	Teamzauberei										
Penetratin' Gaze	Wahrn.	1 Aktion	Konz/Puste	25m x Stufe	Dunkelheit	Nebel	Rauch, Wasser	Dicke Kleidung	5cm Holz	2cm Metall					
Penny Ante	Schläue	1 Aktion	1 Runde	5m x Stufe	Pro Blatt MW -2 (niemals unter MW3)										
Phantasm	Schläue	1 Aktion	Sofort	5m x Stufe	Terror 3	5		7	9	11	13				
Phantom Fingers	Geist	1 Aktion	Puste	5m x Stufe	Kleiner Ball	Pistole	Gewehr	Gatling-Gewehr	Person	Eiserner Safe	Wagen	Baum	Auto	Herrenhaus	Zug
Playin' Possum	Schläue	1 Aktion	Stufe x 10 Minuten	Berührung	Ziel ist offensichtlich Tot. Pro Blatt +2 auf Medizinwurf (gegen Schläue)										
Poltergeist	Geist	1 Aktion	Sofort	10m x Stufe	1w6	2w4	3w6	5w6	5w8	6w8	5w8	8w10			
Power Struggle	Geist	1 Aktion	Puste	5m x Stufe	Einem Verdammten den mentalen Kampf gegen seinen Manitou ermöglichen (oder umgekehrt)										
Private Eye	Wahrn.	1 Aktion	Konz/Puste	1mile x Stufe	-	Pro Blatt Reichweite plus Anfangswert. Opfer macht Geist (7), bei Erfolg Vergleichswurf Geist gegen Stufe. Sichtweite oder Gegenstand des Opfers.									
Beschwörung	Attribut	Geschwindigkeit	Wirkungsdauer	Reichweite	As	Paar	Buben	2 Paare	Drilling	Straight	Flush	Full House	Vierlinge	Straight Flush	Royal Flush



HOYLES BOOK OF GAMES



Beschwörung	Attribut	Geschwindigkeit	Wirkungsdauer	Reichweite	AS	Paar	Buben	2 Paare	Drilling	Straight	Flush	Full House	Vierlinge	Straight Flush	Royal Flush
Quicksand	Wissen	2 Aktionen	Permanent	10m x Stufe	-	1m tief	2m	3m	4m	5m	6m				
Rainmaker	Wissen	10 Minuten	Stufe Stunden	1mile x Stufe	Pro Blatt eine Wetterstufe in Richtung Orkan.										
Paisin' the Pot	Schläue	1 Aktion (AW)	Sofort	5m x Stufe	+1	+1 Erfolg	+2	+3	+4	+5					
Rapid Fire	Wissen	1 Aktion	Stufe Runden	5m x Stufe	+2	+3	+4	+5							
Reanimate	Schläue	5 Minuten	Permanent	1m	Erschöpft	Leicht	Schwer	Ernst	Kritisch	Verstümmelt					
Rust	Wissen	1 Aktion	Permanent	20m x Stufe	-1 Fehlfunktion	-2	-3	-4	-5	-8	-10	-12	-14	-16	Kaputt!
Safecracker	Wissen	1 Aktion	Sofort	Berührung	Knoten	Einf. Schlösser	Kompl. Schlösser		Mehrere	Magische					
St. Elmo's Fire	Geist	1 Aktion	Stufe Stunden	Berührung		Magisches Licht									
Sandstorm	Wissen	1 Aktion	Konz/Puste	25m x Stufe	-	Sandsturm, Wurf Konstitution (5), sonst 1 Puste und -2. Pro Hand über Paar MW +1									
Sandman	Geist	1 Aktion	Stufe x 15 Minuten	5m x Stufe	Schlafzauber. Opfer macht Wurf Konstitution (3) pro Blatt MW +2										
Sculptor	Wissen	2 Aktionen	Puste	Berührung	Huckster kann sich durch Stein "arbeiten". Pensum ist etwa ein 1/8 Kubikmeter.										
Sheep's Clothing	Schläue	1 Aktion	Konzentration	1m	Schlüssel, Karte	Messer, Derringer	Dynamitstange	Pistole, Bowiem.	Schlange, Tomah.				Kleiner Hund		
Sirocco	Wissen	2 Aktionen	Stufe Minuten	1m	-	10 miles/h	20	30	40	50	70	90			
Shadow Man	Schläue	1 Aktion	Konzentration	Selbst	-	Schleichen +5	+7	+9	+11	+13	+15	+17	+19	+21	+23
Shadow Walk	Schläue	1 Aktion	Sofort	Selbst	2m	5m	10m	20m	50m	100m	200m		1mile	Sichtweite	
Silver-Tongued Devil	Charisma	1 Aktion	Stufe Minuten	Berührung	-	+5 „Belabbern“	+7	+9	+11	+13	+15	+17	+19	+21	+21
Siren Song	Charisma	1 Aktion	Konz/Puste	10m x Stufe	Sirenenengesang, welcher magisch anzieht. Wurf Geist (3), pro Hand MW +2. Kampf bricht Zauber, bei Gefahr neuer Wurf mit +3.										
Skinchange	Wissen	5 Minuten	Stufe Stunden	Selbst	-	-	-	Katze, Rabe, Schlange, Wolf	Nur Zauberer, keine Ausrüstung.	Bei schwarzem Joker auch Mentalität des Tieres.					
Snake Oil	Schläue	1 Aktion	Stufe Minuten	1m	Auswirkungen -1	-2	-3	-4	-5						
Soul Blast	Geist	1 Aktion	Sofort	50m x Stufe	1w4 Puste	1w6	3w6	4w8	5w8	6w8	7w10	8w10	9w10	10w12	10w20
Soul Burst (Flaeche)	Geist	2 Aktionen	Sofort	25m x Stufe	-	1w4 Puste	2w4	3w6	4w8	5w8	6w10	7w12	8w12	9w12	10w20
Spirit Coils	Geist	1 Aktion	Stufe x 2 Runden	5m x Stufe	Fessel: MW 3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23
Spiritual Disfavor	Geist	1 Aktion (AW)	Sofort	5m x Stufe	-	+1 AP	+2	+3	+4	+5					
Swamp Gas	Wissen	1 Aktion	Stufe Runden	25m x Stufe	-1/7 Kein Schaden	-2/7 1w4 Puste	-2/7 1w6	-3/7 2w4	-3/7 2w6	-4/7 3w6	-5/7 4w6	-5/7 5w8	-6/7 6w8	-6/7 7w10	-8/7 8w10
Talisman	Wissen	2 Tage	Permanent	Berührung	Herstellung magischer Artefakte. Entscheidung des Spielers.										
Tall Tales	Charisma	1 Aktion	Konzentration	5m x Stufe	-	Wahn.: MW 3	5	7	9	11					
Temptation	Geist	1 Aktion	Sofort	5m x Stufe	-	Glaube: MW 5	7	9	11						
Texas Twister	Wissen	2 Aktionen	Konzentration	20m x Stufe	-	-	Wirbelsturm, für Aktionen Wurf Konstitution (9), Schussmodifikation: -2. Geschwindigkeit 20.								
Thunderclap!	Wissen	2 Aktionen	Sofort	25m x Stufe	-	Konst.: MW 3	5	7	9	11	13	15	17	19	21
Timeslip	Schläue	1 Aktion	s. Hand	Selbst	-	1 Runde	2 Runden	5 Runden	1 Minute	10 Minuten	1 Stunde	1 Tag	1 Woche	1 Jahr	
Touch O' Death	Geist	1 Aktion	Sofort	Berührung	-	-	Konst.: MW 9 (pro Hand +2). Erfolg: 3w6 Puste, Misserfolg: Konstitution -1 Würfeltyp, danach 2. Wurf, bei Misserfolg: Herzanfall.								
Trinkets	Wissen	2 Aktionen	Stufe Runden	Berührung	Streichholz	Karte	Derringer, Messer	Pistole	Für spezielle Gegenstände werde höhere Blätter benötigt.						
Truthsayer	Wahn.	1 Aktion	Stufe x 2 Runden	3m	Der Huckster kann erkennen, ob das Ziel Lügt.										
Two of a Kind	Schläue	1 Aktion	s. vorh. Zauber	s. vorh. Zauber	-	-	Erfolg, ein anderer Zauber wird exakt kopiert (innerhalb einer Runde und RW 5m pro Stufe)								
Vittles	Wissen	10 Minuten	Permanent	Berührung	1 Mahlzeit	3	Pro Hand +2 Mahlzeiten. Nach Stufe Tagen müssen trotzdem Hungerwürfe gemacht werden.								
Warnin' Bells	Wahn.	1 Aktion	Sofort	10m x Stufe	Pro Hand können 2 Personen aus einer Überraschung gerissen werden und führen einen ganz normalen Reaktionswurf durch (alle bereits verfallenen Karten werden abgelegt.)										
Watchdog	Wahn.	5 Minuten	Stufe Stunden	Berührung	-	Wurf gegen Wahrnehmung (5), pro höherer Hand -2. Radius ist 3m pro Stufe.									
Whirlpool	Wissen	2 Runden	Konzentration	25m x Stufe	-	15m Radius	Pro Hand +5m Radius. Schwimmer haben Wurf Schwimmen (11). Boote haben Wurf Fahren (7), +2 pro Hand über Schiffsgröße								
Wildfire	Geist	1 Aktion	Sofort	10m x Stufe	-	Gras, Papier	-	Zweig	Leichte Kleidung	Haar, Kleidung	Möbel	Baumstamm	Bäume	Tiere	Alles
Widow's Web	Geist	2 Aktionen	Stufe x 5 Runden	5m x Stufe	Stärke MW 5	Pro Hand MW +2.									
Beschwörung	Attribut	Geschwindigkeit	Wirkungsdauer	Reichweite	AS	Paar	Buben	2 Paare	Drilling	Straight	Flush	Full House	Vierlinge	Straight Flush	Royal Flush
Trick	Attribut	Wirkungsdauer	Reichweite	Beschreibung											
Bandage	Schläue	Permanent	Berührung	Stoppt automatisch alle Blutungen des Ziels											
Bar	Schläue	Konzentration	3m	Verstärkung einer Tür, -5 auf alle Stärkewürfe der Gegner											
Beggars's Banquet	Schläue	Permanent	2m	Eine Mahlzeit enthält einen guten Geschmack und ein angenehmes Aroma											
Calling Card	Schläue	Permanent	Berührung	Auf der Bildseite einer Spielkarte hinterlässt der Huckster eine „Signatur“											
Coffin Varnish	Geist	Sofort	1m	Superkaffee. Gibt +4 für Wachbleibenwürfe und bringt Betrunkenen wieder auf die Beine											
Compass	Wahn.	Sofort	Selbst	Genau das: für eine Aktion gibt es alle Richtungen genau an.											
Copy	Wissen	1 Runde	1m	Macht eine „schlechte“ Kopie einer Seite – leeres Papier muss vorhanden sein.											
Dowse	Wahn.	5 Minuten	Würfel x 5m	Ein Viertelliter Wasser aus der nächsten Wasserquelle											
Envision	Wahn.	1 Runde	Würfel x 1m	Durchsicht durch eine Spielkarte oder eine Westentasche											
False Face	Schläue	5 Minuten	Selbst	Veränderung des Gesicht, nur für oberflächliche Betrachter geeignet. Prinzipiell +2 auf Darbietung											
Flare	Wissen	Konzentration	Würfel x 1m	Verstärkung einer Flamme (Leuchtkraft) um 150%											
Flicker	Wissen	Konzentration	Würfel x 1m	Licht wird eine Runde lang gedimmt.											
Forecast	Wahn.	Sofort	Selbst	Wettervorhersage für Stufe Stunden											
Groom	Schläue	Sofort	Selbst	Entfernt sofort allen Schmutz aus Kleidern oder Gesicht und Haaren											
Guesstimate	Wahn.	Sofort	Selbst	Gibt Schwierigkeit einer Aufgabe an.											
Hesitate	Charisma	Sofort	Würfel x 1m	Verringert die nächste Aktionskarte des Opfers um eine Stufe!											
Ignite	Geist	Sofort	Berührung	Entzündet sofort ein leicht entflammbares Objekt											
Likker Up	Geist	1 Stunde	Würfel x 1m	Erhöht Alkoholkonzentration im Blut											
Palm	Schläue	Sofort	Berührung	Ein Objekt aus der Hand in die Tasche oder umgekehrt.											
Preserve	Wissen	1 Tag	Berührung	Konserviert organische Stoffe für einen Tag.											
Reload	Schläue	1 Aktion	Berührung	3 Kugeln nachladen. Kugeln müssen vorhanden sein.											
Shatter	Geist	Sofort	Würfel x 1m	Kleines Objekt (Glas) kann zerstört werden.											
Shout	Schläue	1 Runde	Selbst	Der Huckster kann 200m weit rufen											
Sound	Schläue	Sofort	Würfel x 1m	Kleines Geräusch. Komplexere Geräusche erfordern Wurf Schläue (7), auf keinen Fall laute Geräusche oder Stimmen.											
Whisper	Wahn.	1 Runde	5m	Nachrichtenübertragung an eine bestimmte Person											
Will O' the Wisp	Geist	Konzentration	10m	Kleines Licht entsteht											