WHITE GOBLIN GAMES & REXHRY.CZ

MARK CHAPLIN

REVOLVER

PRAVIDLA HRY

REVOLVER

Karetní hra Marka Chaplina pro dva hráče od dvanácti let

Úvod

Píše se rok 1892. Banka v městečku **Repentance Springs** byla vyloupena. V zuřivé přestřelce, ve které si lupiči snažili prostřílet cestu z města, padli za oběť nemilosrdným vrahům místní šerif **Anton Dreyfus**, učitelka **Sue Daggetov**á a několik dalších nevinných lidí.

Plukovník Ned McReady a jeho muži mají za úkol dopadnout banditu **Jacka Coltyho** – muže tak prohnilého, že by ukradl i mouchu slepému pavoukovi nebo rubáš zemřelému – a vykonat tak spravedlnost.

Obsah

- **1 balíček plukovníka McReadyho (62 karty)**
- **1 balíček Coltyho bandy (62 karty)**
- **16 karet postav banditů**
- **5 karet bojišť**
- **1 karta „Vykolejení vlaku“**
- **1 karta „Mexická hranice“**
- **14 žetonů mexické hranice**
- **6 žetonů opravdové kuráže (život navíc)**
- **6 žetonů síly**
- **1 ukazatel tahu**
- **1 pravidla**

Cíl hry

Revolver je karetní hra pro dva hráče zasazená do prostředí Divokého západu. Jeden z hráčů se ujme role hrdinného **plukovníka Neda McReadyho** a jeho mužů zákona, druhý se postaví do čela známé zabijácké **Coltyho band**y.

Hráči musí k výhře splnit jednu z následujících podmínek:

- **Plukovník McReady vyhraje, když postřílí všechny členy Coltyho bandy.**
- **Plukovník McReady vyhraje, pokud se Cortezovi nepodaří dostat na bojiště „Expres ze stanice Rattlesnake ve 3:15“.**
- **Coltyho banda zvítězí, když Jack „Havran“ Colty dosáhne políčka „4“ na bojišti „Expres ze stanice Rattlesnake ve 3:15“ a přežije tam tah plukovníka.**
- **Coltyho banda zvítězí, pokud se jí podaří odstranit všech 12 žetonů z karty „Mexická hranice“.**

Příprava hry

1. Umístěte pět karet bojišť doprostřed hrací plochy mezi hráče v následujícím pořadí zleva doprava: **„Banka v Repentance Springs“**, **„Whiskey kaňon“**, **„Krkavčí vrch“**, **„Rattlesnake Creek“** a **„Expres ze stanice Rattlesnake ve 3:15“**.
2. Položte ukazatel tahu na políčko „1“ na kartě **„Banka v Repentance Springs“**.
3. Umístěte kartu **„Vykolejení vlaku“** na konec řady vedle karty **„Expres ze stanice Rattlesnake ve 3:15“**.
4. Položte žetony opravdové kuráže a síly na začátek řady. Utvoříte tak jejich zásobu.
5. Před hráče **Coltyho bandy** položte karty šestnácti postav banditů. Tyto představují jednotlivé zabijácké členy Coltyho bandy. Hráč Coltyho bandy si k sobě vezme též kartu **„Mexická hranice“** a položí na ni 12 žetonů. Nakonec přidá jeden žeton na kartu postavy **„Kožka“ Landell**.
6. Každý z hráčů si vezme svůj balíček, zamíchá ho a položí lícem dolů do svého hracího prostoru.
7. Oba hráči si z balíčku vezmou do ruky pět karet, se kterými začínají hru.

Karty

Karty hráčů:

Každý z hráčů má svůj vlastní balíček karet. Všechny karty mají stejnou strukturu:

- **Název karty**
- **Palebná síla**
- **Cena zahrání karty**
- **Další žetony, které jsou na kartu umístěny, když je dána do hry**
- **Speciální pravidla a akce**
- **Typ karty**

Poznámka: *Na konci pravidel najdete přehled všech symbolů použitých ve hře.*

Karty postav banditů:

Hráč **Coltyho bandy** má k dispozici 16 karet banditů. Tyto karty reprezentují jednotlivé postavy jeho bandy. Pokaždé, když je hráči **Coltyho bandy** zabit jeden z banditů, ať již na základě karty zahrané hráčem **plukovníka McReadyho** nebo na základě výsledku fáze útoku, je hráč povinen zvolit si jednu z karet banditů a odhodit ji ze hry.

Každý z banditů má v levém horním rohu uvedeno číslo. To je jeho **hodnota přežití**. Musí-li hráč **Coltyho bandy** vybrat jako oběť jednoho ze svých banditu, je povinen odstranit ze hry banditu s nejnižší hodnotou přežití. Je-li ve hře více banditů s nejnižší hodnotou přežití, může si mezi nimi hráč **Coltyho bandy** vybrat.

Příklad: *Hráč nemůže zabít* ***Manolita****, pokud jsou stále ve hře bandité s hodnotou přežití 0 a 1.*

Příklad: *Hráč musí zabít banditu. Ve hře má stále dva bandity s hodnotou přežití 1. Může si vybrat, který z nich je zabit.*

Někteří členové bandy mají na kartě uveden též speciální efekt, který se pojí s jejich odchodem ze hry. Tento efekt aktivujte poté, co hráč zvolí, že daný bandita bude zabit.

Karty bojišť:

Pět karet bojišť leží v prostoru mezi hráči. Představují místa, na kterých se oba soupeři setkávají. Zároveň představují časovou osu, v jejímž rámci se odehrává příběh hry. Ten začíná vyloupením **banky v Repentance Springs** a končí **odjezdem vlakového expresu ze stanice Rattlesnake ve 3:15**.

Hra

Hra se sestává z jednotlivých tahů. Každý hráč vždy odehraje celý svůj tah předtím, než se dostane na tah soupeř. Hra takto plyne až do okamžiku, kdy jeden z hráčů splní podmínky vítězství. Hráč hrající za **Coltyho bandu** vždy začíná hrát jako první.

Průběh tahu

Tah hráče je rozdělen do čtyř fází:

1. **Posunutí ukazatele tahu** (pouze hráč hrající za **Coltyho bandu**).
2. **Dobrání dvou karet.**
3. **Hraní karet.**
4. **Útok** (pouze hráč hrající za **plukovníka McReadyho**).

1. Posunutí ukazatele tahu

Na začátku každého svého tahu posune hráč **Coltyho bandy** ukazatel tahu o jedno políčko kupředu (doprava). Nalézá-li se ukazatel tahu na posledním políčku současného bojiště, posune jej hráč na políčko s číslem „1“ na následujícím bojišti.

Poznámka: *Políčka označená „–“ se užívají jen v případě, že po zahrání karty dojde k posunu ukazatele zpět po časové ose. Pokud se ukazatel tahu nalézá na takovém políčku, posune jej hráč* ***Coltyho bandy*** *na začátku svého tahu na následující políčko.*

Poznámka: *Políčka s obličeji na kartě bojiště* ***„Rattlesnake Creek“*** *se využívají jen v případě, že jsou* ***„Kotě“ Mackenzieová****, respektive* ***„Kožka“ Landell*** *již zabiti (viz jejich karty)****.***

Důležité: Ve svém prvním tahu hráč **Coltyho bandy** neposouvá ukazatel tahu! Prostě tuto fázi přeskočí.

Příklad: *V minulém tahu se ukazatel dostal na políčko „4“ na bojišti* ***„Banka v Repetance Springs“****. Na začátku následujícího tahu hráč* ***Coltyho bandy*** *posune ukazatel tahu na políčko „1“ bojiště* ***„Whiskey kaňon“****.*

2. Dobrání dvou karet

Hráč si vezme dvě vrchní karty ze svého balíčku a přidá si je na ruku.

Poznámka: *Hráči mohou mít v ruce, kolik chtějí karet. Není stanoven žádný limit počtu karet.*

3. Hraní karet

Hráč může zahrát jakýkoliv počet karet z ruky tak, že je položí na svou stranu současného bojiště (karty, na níž se právě nachází ukazatel tahu).

Pro zahrání karty z ruky je nutné zaplatit cenu vyznačenou na kartě. Cena karty je udána ikonkou na levé straně karty (konkrétně). Cena je zaplacena tak, že hráč odhodí z ruky na odhazovací balíček tolik karet, kolik je číslo na hrané kartě.

Poznámka: *Odhazované karty jsou na odhazovací balíček umístěny lícem nahoru.*

Příklad 1: *Hráč* ***Coltyho bandy*** *chce zahrát kartu* ***„Palte do nich, chlapi!“****, aby odstranil ze hry kartu* ***„Bizony na ně!“*** *na bojišti* ***„Krkavčí vrch“****. Cena karty* ***„Palte do nich, chlapi!“*** *je* *, nemusí tedy odhazovat žádné další karty. Bizoní stádo je tak odstraněno!*

Příklad 2: *Hráč* ***Coltyho bandy*** *chce zahrát kartu* ***„Kulomet“*** *na bojiště* ***„Expres ze stanice Rattlesnake ve 3:15“****. Cena zahrání* ***„Kulometu“*** *je 2, a tak hráč musí z ruky odhodit další dvě karty, aby mohla být karta* ***„Kulomet“*** *zahrána.*

Ve hře jsou tři typy karet:

- **Karty palebné síly:** ***Tyto karty mají bílý nebo černý pokerový žeton v levém horním rohu. Číslo uvnitř tohoto žetonu určuje palebnou (útočnou) hodnotu této karty. Karty palebné síly hráči vykládají na vlastní stranu herní plochy.***
- **Blokovací karty:** ***Tyto karty mají žlutý okraj a jsou vykládány na soupeřovu stranu herní plochy k jednomu z bojišť (nejvýše dvě blokovací karty na jedno bojiště).***
- **Karty s jednorázovým efektem:** ***Vyhodnoťte efekt na kartě a pak ji odhoďte na odhazovací balíček.***

Karty jsou vždy hrány na současné bojiště (pokud text na nich neuvádí jinak). Představte si imaginární sloupec z obou stran každého bojiště, kam jsou karty pokládány.

Hráč **Coltyho bandy** má limit tří karet. To znamená, že na každé bojiště může umístit maximálně tři karty palebné síly. Poté, co na bojišti leží již tři karty, nemůže na něj zahrát další kartu palebné síly, pokud neodstraní jednu z již zahraných karet ze hry nebo na kartě není uvedeno jinak.

Důležité: Hráč hrající za **plukovníka McReadyho** nemá žádný takový limit!

Poznámka: *Hráč **plukovníka McReadyho** může hrát blokovací karty do herního prostoru hráče **Coltyho bandy**. Tyto karty se započítávají do limitu tří karet jeho soupeře. Nemůže ale zahrát blokovací kartu na bojiště, kde již tři karty leží!*

Poznámka: *Hráč **Coltyho bandy** může stále hrát karty s jednorázovým efektem, i když již dosáhl limitu tři karet palebné síly pro současné bojiště.*

Mnoho karet má v textovém políčku ve své spodní části uvedeny speciální efekty. Všechny tyto efekty jsou vyhodnoceny ihned po vstupu karty do hry. Efekty se vztahují na současné bojiště (pokud text na kartě neuvádí jinak). Symbol na kartách palebné síly značí, že hráč má vykonat akci v okamžiku, kdy vyloží kartu z ruky na bojiště.

Jednou zahrané karty zůstávají na bojišti po zbytek hry a nemohou být přesunuty na jiná bojiště. **Výjimku tvoří následující případy:**

- **Hráč se rozhodne odhodit jednu ze svých vlastních karet palebné síly ve hře ze současného bojiště na svůj odhazovací balíček.**
- **Karta je odstraněna soupeřem (efektem jím zahrané karty).**
- **Hráč zahraje kartu, která přímo říká, že je možné posunout kartu na jiné bojiště či ji odhodit.**

Vykolejení vlaku:

Jakmile hráč **Coltyho bandy** nastoupí **do expresu vyjíždějícího ze stanice Rattlesnake ve 3:15**, může aktivovat kartu **„Vykolejení vlaku“**. Smí tak učinit jen jednou za hru. Vykolejení způsobí obrovskou srážku a zničí všechny vyložené karty (hráči odstraní všechny karty z obou stran hrací plochy a hráč **Coltyho bandy** i všechny stále živé bandity).

Pokud chce hráč **Coltyho bandy** někoho zachránit (a to musí, protože by jinak prohrál!), musí odhodit jednu kartu za každého banditu, kterého chce nechat naživu. Hráč hrající za **plukovníka McReadyho** nemůže zachránit žádnou z vyložených karet.

Poté, co je karta **„Vykolejení vlaku“** zahrána, je odstraněna ze hry.

Opravdová kuráž:

Na některé postavy může být ve chvíli, kdy se dostanou do hry, nebo během hry umístěn žeton opravdové kuráže . To znamená, že daná postava má život navíc. Pokud má být postava zabita, odstraňte místo toho žeton a nechte ji ve hře. Pokud má být postava zabita podruhé, je odstraněna ze hry.

4. Útok

Hráč hrající za **plukovníka McReadyho** se během každého svého tahu může pokusit zabít jednoho banditu, ovšem pouze za předpokladu, že má vyšší palebnou sílu než **Coltyho banda**.

Důležité: V každém tahu, kdy hráč **plukovníka McReadyho** nedokáže zabít ani jednoho banditu (nejen ve fázi útoku, ale i zahráním karty v předchozí fázi), je odstraněn jeden žeton z karty **„Mexická hranice“**.

Útok probíhá tak, že oba hráči porovnají palebnou sílu, kterou mají na své straně současného bojiště. Hráč **plukovníka McReadyho** sečte palebnou sílu svých karet (strážců zákona, bizonů atd.). Hráč **Coltyho bandy** udělá to samé (s kartami koltů, kulometů atd.) a k výsledku přičte obrannou sílu současného bojiště (číslo v černém pokerovém žetonu v levém dolním rohu).

Pokud je na současném bojišti **celková palebná síla strážců zákona vyšší než celková síla Coltyho bandy**, musí hráč **Coltyho bandy zabít jednoho z banditů**.

***Příklad 1: Plukovník McReady** má na bojišti **„Banka v Repentance Springs“** dvě karty – **„Zástupce“** (se silou 2) a **„Lovce lidí“** (se silou 1). Jeho celková útočná síla je tak 3. Na druhé straně leží pouze karta **„Speciál ráže .38“** (se silou 1). Síla* **Coltyho bandy** *je tedy celkem 1, jelikož bojiště **„Banka v Repentance Springs“** má obrannou sílu 0. Hráč **Coltyho bandy** tak musí zabít jednoho banditu.*

***Příklad 2: Plukovník McReady** má na bojišti **„Expres ze stanice Rattlesnake ve 3:15“** karty **„Zástupce“** (síla 2) a **„Prvního zástupce Charlieho Weatherse“** (síla 3). Jeho útočná síla je 5. Na druhé straně má **Colty** kartu **„Déšť kulek“** (síla 3) a dvě karty **„Speciál ráže .38“** (každou se silou 1). Jeho celková síla je tak 6, neboť bojiště **„Expres ze stanice Rattlesnake ve 3:15“** mu k jeho palebné síle přidává svou obrannou sílu 1. To znamená, že strážci zákona v tomto tahu selhali. Zároveň to znamená, že je odstraněn jeden žeton z karty **„Mexická hranice“** (pokud strážci zákona nezabili jednoho z banditů v předchozí fázi).*

Konec hry

Hráči se střídají ve svých tazích tak dlouho , dokud jeden z nich nesplní jeden z výše uvedených cílů hry.

Často kladené otázky

Vždy respektujte text uvedený na kartách a snažte se jej maximálně dodržovat. Význam použitých symbolů naleznete na zadní straně těchto pravidel.

V následující části naleznete vysvětlení karet, na nichž je uveden speciální text.

Coltyho banda

♦ „Kožka“ Landell

Pokud je z této karty odstraněn žeton opravdové kuráže předtím, než se ukazatel tahu dostane na bojiště **„Rattlesnake Creek“**, hraje se na tomto bojišti o jeden tah navíc. Pro tento tah použijte políčko s odpovídajícím obličejem. „Kožka“ po odstranění žetonu stále žije. I pokud je následně zabit, tah navíc se hraje.

♦ „Kotě“ Mackenzieová

Pokud je tato postava zabita předtím, než se ukazatel tahu dostane na bojiště „**Expres ze stanice Rattlesnake ve 3:15“**, hrají se na bojišti **Rattlesnake Creek** dva tahy navíc. Použijte pro ně políčka s odpovídajícím obličejem.

♦ Cortez

Pokud tato postava stále žije, když se ukazatel tahu dostane na kartu **„Expres ze stanice Rattlesnake ve 3:15“**, dejte na ni jeden žeton . Pokud má hráč poté zaznamenat ztrátu (a všechny karty s hodnotou přežití 3 jsou pryč), může žeton odstranit. **Cortez** ještě není zabit.

♦ Bruno „Kurník“ Caple

Pokud je tato postava zabita, nesmí být dále hrány karty **„Šestiraňák Peacemaker ráže .45“**. Již zahrané karty **„Šestiraňák Peacemaker ráže .45“** se ze hry neodstraňují.

Balíček Coltyho bandy

♦ Dynamit

Můžeš zabít jakékoliv množství postav. Souhrnná palebná síla strážců zákona nesmí překročit 3. Tato karta nesmí být použita na bojišti **„Banka v Repentance Springs“**.

Poznámka: *Žetony síly na kartách jsou započítávány do palebné síly karty, na které leží.*

♦ Palte do nich, chlapi!

♦ Sežer si to, gringo!

♦ Tak pojďte, vy mizerní skunkové, podám si vás všechny!

Zabij jednu či dvě postavy . Poté jsou tyto karty odstraněny ze hry.

Poznámka: *Pokud chceš zabít postavu, která má na sobě žeton , odstraň tento žeton z karty. Postava sama není zabita. Můžeš využít druhé zabití (máš-li ho) na tu samou kartu.*

♦ Sbalte se, mizíme!

Posuň ukazatel tahu o jedno políčko doprava.

Důležité: Kartu není možné využít k tomu, abyste se dostali na další bojiště. Pokud je ukazatel tahu na kartě zcela vpravo, kartu nelze použít.

♦ Bleskové reflexy

Můžeš zahrát tuto kartu, pokud bys měl ztratit jednoho ze svých banditů během fáze útoku v průběhu soupeřova tahu. Banditu zahráním karty zachráníš. **„Bleskové reflexy“** poté odhoď na odhazovací balíček.

Důležité: *Útok selhal! Pokud hráč **plukovníka McReadyho** nedokázal zabít žádného z členů tvé bandy během třetí fáze (zahrávání karet), můžeš odebrat žeton z karty **„Mexická hranice“**, protože ve svém tahu nezabil žádného banditu.*

♦ Adios, amigo!

Zabij **Neda McReadyho**. Kartu smíš zahrát na kterékoliv bojiště, i na to, na kterém plukovník právě není. Abys ho zabil, stačí, když je kdekoliv ve hře (vyložen na jakémkoliv bojišti). Žetony opravdové kuráže se v tomto případě nepočítají. Plukovník je na místě mrtev. Po zahrání karty „**Adios, amigo!“** si vždy dobereš kartu, a to i když plukovníka nezabiješ.

♦ Sedlové brašny

Vybereš si jednu z vyložených karet ve hře (mimo **„Kulometu“**) a vezmeš si ji do ruky.

Poznámka: *Pokud později kartu opět zahraješ, musíš znovu zaplatit její cenu!*

♦ Vyhoďte to do vzduchu!

Odstraníš ze hry dva členy své bandy a všechny strážce zákona na soupeřově straně současného bojiště.

Poznámka: *Efekty na kartách zabitých banditů musí být vyhodnoceny!*

♦ Písečná bouře

Polož tuto kartu k současnému bojišti. Soupeř na něm má limit pouze dvou karet. Pokud tam již leží dvě karty a více, nesmí se tam hrát již žádné další karty. Přebytečné karty se neodstraňují.

♦ Dvouhlavňový Derringer model 1866

Tuto kartu můžeš zahrát na současné bojiště. Nepočítá se do limitu tří karet. Zahráním derringeru je tak možné mít více než tři karty na bojišti.

Poznámka: *Derringer se do limitu nepočítá ani na bojištích, na která byla zahrána blokovací karta.*

♦ Musíme se odtud prostřílet!

Zahraj kartu na současné bojiště a získej palebnou sílu 1, **NEBO** zahraj kartu jako jednorázovou a odstraň jednu blokovací kartu.

♦ Winchestrovka

Zahraj kartu na současné bojiště a získej palebnou sílu 1. Můžeš odhodit jednu kartu z ruky, abys zabil jednoho ze strážců zákona na současném bojišti.

♦ Jacksonovic klan

Tuto kartu můžeš zahrát na současné bojiště za cenu odhození tří karet. Pokud zahraješ tuto kartu na bojiště **„Expres ze stanice Rattlesnake ve 3:15“**, je její cena 0. Jacksonovic klan nemůže být strážci zákona zničen, protože je velmi odolný. Jediný způsob, jakým může být klan odstraněn ze hry, je zahrání karty **„Vykolejení vlaku“** hráčem **Coltyho bandy**.

Balíček plukovníka McReadyho

♦ Plukovník McReady

Tuto kartu můžeš zahrát na současné bojiště za cenu odhození tří karet. Pokud zahraješ tuto kartu na bojiště **„Rattlesnake Creek“** či **„Expres ze stanice Rattlesnake ve 3:15“**, je její cena 0. Když zahraješ tuto kartu, hráč **Coltyho bandy** musí vždy zabít jednoho banditu.

♦ Josie „Trefa“ Loganová

Tuto kartu smíš zahrát na jakékoliv bojiště. Zahraješ-li ji na následující bojiště, přidej na ni .

♦ Apačský zvěd

Tuto kartu smíš zahrát na jakékoliv bojiště. Zahraješ-li ji na následující bojiště, přidej na ni .

♦ Quincy „Pavouk“ Whitmore

Je-li tato karta ve hře, můžeš ve fázi 3 (hraní karet) odhodit jednu kartu a přesunout Quincyho na vedlejší bojiště.

♦ Kaktusové pole
♦ Průsmyk
♦ Indiánská rezervace
♦ Vratký most

Tyto karty můžeš položit na jakékoliv bojiště na stranu svého soupeře. Snižují mu limit karet, které může na dané bojiště zahrát, o jednu kartu.

♦ Ty se nikdy nepoučíš!

Posuň ukazatel tahu o jedno políčko doleva. Na bojišti se hraje o tah navíc.

Důležité: Ukazatel tahu není možné vrátit na předchozí bojiště. Pokud je ukazatel tahu na prvním políčku na bojišti (nejvíce vlevo), kartu nelze zahrát.

♦ Tos nečekal, co?

Zahráním této karty můžeš přesunout jednu postavu z jakéhokoliv bojiště na současné bojiště.

♦ Došly ti náboje, co, kamaráde?!

Na současném bojišti můžeš zničit jednu kartu **„Kulomet“**. Poté si vezmi jednu kartu (dokonce i tehdy, když není **„Kulomet“** zničen).

♦ To byl úplně nový klobouk!

Tuto kartu můžeš zahrát, když soupeř ve svém tahu zahraje kartu **„Palte do nich, chlapi!“**. Soupeř minul. Po zahrání kartu odhoď na odhazovací balíček.

♦ Konečně jsi tady, parde!

Vezmi z odhazovacího balíčku jednoho a přidej si ho do ruky.

Poznámka: *Zahraješ-li tuto kartu na bojiště, musíš její cenu zaplatit ještě jednou.*

♦ Uf… bylo to jen škrábnutí!

Vezmi z odhazovacího balíčku postavu jednoho a umísti ho zdarma na současné bojiště. Nesmíš si vzít kartu do ruky na pozdější zahrání či ji odhodit, abys zaplatil za jinou kartu.

Děkujeme!

Leigh Caple, **Andrew Davis**, **Corvayn Esdren**, **Kathryn Caple**, **Kate Hooley**, **Mike Gale**, **Jonathan Kidsley**, **Art Vandelay**, **Edward Chaplin**, **Shelby Overman**, **Madeleine Poulter**, **Jack Daniels** a všem dalším, kteří se podíleli na hře.

Zvláštní díky patří komunitě **BGG**, zvláště nápomocni byli **Pete Mancini**, **Mark Llewellyn**, **Aron Clark**, **‘Ninjadorg’**, **Ben Turner**, **Hernan Ruiz**. V neposlední řadě pak děkujeme i lidem, kteří hru pro **White Goblin Games** testovali.

Zvláštní díky patří **Jamesovi Cameronovi** – bez jeho představivosti a mistrovství by tato hra nikdy nevznikla.

Autoři

Tvůrce hry: Mark Chaplin | Ilustrace: Chechu Nieto | Grafický design: Chechu Nieto a Xavier Carrascosa

Vedoucí projektu: Jonny de Vries | Kniha pravidel: Jeroen Hollander | © 2011 White Goblin Games

Český překlad: Martin Hrabálek a David Muller | Grafická úprava: Jiří Tomášek a Štěpán Vašut | © 2011 Rexport, s. r. o

www.REXhry.cz
© 2011 Rexport, s. r. o
Pod licencí udělenou
White Goblin Games
© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

Životopisy postav

Jack „Havran“ Colty

Jackova matka umřela při porodu, ale to není ten pravý důvod, proč se z něj stal padouch. Ne, vyvrhela z něj udělalo až to, když na vlastní oči viděl, jak banda lumpů prostřílela jeho otce jako řešeto. A to jen proto, aby se zmocnila jeho farmy. Od té doby Jack již nikdy nestál na správné straně zákona. Vlakové loupeže a krádeže dobytka ve velkém se staly jeho každodenním chlebem. **Havran** ani trochu nevěří pohádkám o novém zachránci města a nad sklenkou bourbonu často utrousí poznámku, že má důkazy svědčící o špinavých kšeftech a zvláštních úmrtích, které dláždily cestu **plukovníka McReadyho** ke slávě…

„Kožka“ Landell

Kožka byl původně lovec kožešin stejně jako jeho otec. Ale když zjistil, že to víc vynáší, dal se na dráhu dostavníkového lupiče. Bobrů si při tom užil taky dost. K **Havranovi** se přidal poté, kdy celou jeho bývalou bandu rozprášili v jedné jediné krvavé přestřelce u **řeky San Pedro**. Ze svých lupů dokázal **Kožka** uspořit slušné jmění. Problém je v tom, že vzhledem ke svým častým opiovým večírkům si jeho drogou zmámený mozek nepamatuje, kde ty prachy schoval.

Cortez

Cortez se stal členem **Jacksonovic klanu** odměnou za to, jak dobře klanu jeho indiánský otec z kmene Mohavů sloužil v průběhu občanské války. Stále si uchovává úzké vazby ke svému kmeni i k Jacksonům, i když je dlouhodobě „vypůjčen“ **Havranovi**, který kryje různé akce Jacksonovic klanu. Sbírá prsty svých nepřátel.

Annie „Mamá“ McGrawová

Annie bývala šampiónkou v pokeru v městečku Jerome, proslavenou svým agresivním stylem. Její život ale změnil, když její manžel spolu s osmnácti dalšími dělníky zahynul o Velikonocích při důlním neštěstí v Arizoně. **Annie** se šesti dětmi na krku nezbylo, než se zaprodat do jeromského nevěstince (toho nejhoršího zrna). Především v sezoně honáků dobytka se její dveře netrhly a chlapi se střídali jeden za druhým. Žádné z jejích dětí se nedožilo ani deseti let, všechny zemřely na různé nemoci. To v ní zničilo všechny mateřské sklony, po kterých jí zůstala jen přezdívka „Mamá“. A tak, když si majitelka nevěstince vzala místního boháče a své ovečky propustila, vše, co **Annie** zbylo, byl její pudlík Russel. A tehdy potkala Jacka, který ji naučil, jak se vydělává na živobytí s bouchačkou v ruce…

Bruno „Kurník“ Caple a Josie „Nožka“ Newcombeová

Kurník a **Nožka** jsou notoricky známá dvojka, která terorizovala obyvatele **La Paz** na řece **Colorado**. Únosy a vydírání jim vydělaly víc peněz než blízké stříbrné a měděné doly. Jednoho dne však byli dopadeni místním kazatelem a jeho věřícími, Josie v přestřelce přišla o nohu a Bruna pověsili živého na nejbližší strom, aby se na něm pomalu usmažil. V noci jej zachránil **Havran**, ale další tři dny se musel schovávat ve smradlavém kurníku. Tam přežil do čtvrtého dne, kdy tasil zbraň, tentokrát už ale pro **Havrana**. Od té doby je členem gangu. A **Nožka**? Ta se musela naučit chodit s levou nohou stlučenou z toho, co zbylo z kříže kazatelova kostela…

Missy Jamesonová

Missy byla dříve skutečnou dámou. Starala se o bohatou tetu, která jí zajistila řádné vychování, včetně lekcí šermu a piána. Když ale teta zemřela, její statek se záhadně stal majetkem **plukovníka McReadyho**. Missy utekla a přísahala, že se pomstí a vezme si zpět, co jí patří. Ráda se pak přidala ke **Coltymu**, jehož nenávist k plukovníkovi byla známá. Stala se v gangu mistryní nože, s čímkoliv s čepelí to vážně umí. A stále zůstává dámou. Dodržuje zvyk, že bouchačka k večeři nepatří, a před spaním si vždy z rukou nejprve umyje krev.

Manolito

Manolitův otec si za mexické války vybral špatnou stranu. Po válce ho odsoudili na 50 let za činy, které údajně spáchal a které mu až do jeho smrti nikdo neprokázal. Malého **Manolita** vychovaly dvě staré panny, které ze své chatrče na kraji prérie čas od času vyrazily na nějakou tu loupež. Samozřejmě za pomoci místních indiánů. **Manolita** vždy učily, že peníze mají svou cenu. Na tuto lekci si vzpomněl, když **plukovník McReady** a další strážci zákona vypsali odměnu 5000 $ na Jackovu hlavu a jeho bandu…

„Kotě“ McKenzieová

Kotě je tak trošku záhadou. Nikdo neví, odkud se vzala a ani proč se připojila ke **Coltymu**. Někdo říká, že je to jeho nevlastní sestra, někdo zas, že bývalá láska. Nikdo neví, proč se jí říká **Kotě**. A nikdo se ani raději neptá. Protože všichni ví moc dobře, že **Kotě** má na svědomí více lidí, než celý zbytek bandy dohromady.

Harry „Eso“ Houndy

Když její otec zemřel na syfilis, mladá **Henrietta** věděla, že místní nedopustí, aby ranči šéfovala ženská. A tak se z **Henrietty** stal **Harry**, naučila se nosit kalhoty a jezdit na koni obkročmo. Problém je, že být chlapem se jí zalíbilo natolik a dělala to tak dlouho, že už skoro zapomněla, jaké to je být ženou. Ale koupat se chodí vždycky sama…

Salomon „Profesor“ Mason a Lenny „Čuňas“ Mason

Masonovi byli normální farmářská rodinka. Profesor (přezdívku získal proto, že měl jako jediný v okruhu padesáti mil doma jinou knihu než Bibli) a jeho dva synové se na dráhu zločinu dostali po sérii nájezdů na jejich farmu. Podle povídaček to byli přímo muži zákona, kdo si tyto útoky u místních křiváků objednával. A tak jednoho dne **Čunasovi** ruply nervy, vzal nabitou brokovnici a vydal se s ní na policejní stanici. V přestřelce sice nikdo nezahynul, ale dva zranění šerifové stačili k tomu, aby se stal psancem…

Micky „Kocábka“ Mason

Čuňasův mladší bratr **Micky** byl **Coltyho** věrným druhem už ve chvíli, kdy byli tak malí, že se ještě mohli vestoje schovávat v prérijní trávě. Od těch dob toho spolu zažili hodně a jen o málu z toho by mohli vyprávět šerifům. **Micky** je Coltymu tak věrný, že by se pro něj nechal i střelit. A jednoho dne ta kulka jistě přiletí…

Sir Marmaduke Poncenby Smythe

Marmadukovi rodiče byli otroci na farmě bohatého farmáře z **Alabamy**, který se o své lidi staral lépe než o svoji rodinu. Bohužel pro ně přišlo zrušení otroctví, a tak museli Alabamu opustit. Vyhladověli a strádající skončili ve sběrném táboře na severu USA. **Marmaduke** se tak narodil sice svobodným, ale velmi hladovým rodičům, kteří vzpomínali na pána natolik v dobrém, že dítěti dali jméno po něm. Nakonec zemřeli hlady, když byly synovi tři roky. **Marmadukův** život byl od té chvíle jedno velké dobrodružství, učil se na kazatele i na špiona konfederačních sil. Jacka potkal ve chvíli, kdy ho málem oběsili za to, že měl techtle mechtle se ženou bílého horníka.

Břitva

Břitva je ďábelské a agresivní psisko, které je asi nejvěrnějším členem bandy. Jackovi zachránil život tolikrát, že by na spočítání nestačily ani prsty obou rukou. Kdysi v Alamu dokonce přímo před salónem vyrval hrdlo kočímu dostavníku.

„Poupě“ McReadyová

Plukovníkova divoká dcera vždycky věděla, že některé z činností jejího otce nejsou tak úplně košer. A když bylo důkazů více, než dokázala snést, utekla raději za láskou svého života – za **Havranem**.

Plukovník Ned McReady

Nikdo moc neví o plukovníkově minulosti, nicméně je známo, že v nedávné době se stal bohabojným, čestným a zásadovým mužem, který záhadným způsobem přišel ke spoustě peněz. A zároveň též vítanou vzpruhou pro skomírající městečko, ve kterém pomalu odeznívá zlatá horečka. Vždy byl ve správnou dobu na správném místě. Například poté, co starosta zemřel za dosti zvláštních okolností při důlním neštěstí, byl tak hodný a ujal se vlády nad městem.

Bankovní loupež!

Jack Colty byl **Nedem McReadym** pozván na schůzku tváří v tvář, jež se měla odehrát beze zbraní v místní bance. Dopis byl doručen holubičkou, ale **Havran** tušil, že to rozhodně není holubice míru. Vzal si s sebou na schůzku celou svoji bandu. Pro bohabojného plukovníka to musel být šok, když po **Havranově** boku spatřil svou vlastní dceru!

V nastalé přestřelce **Colty** dobře viděl, jak plukovníkovi muži zastřelili šerifa, což bude později hozeno na něj. Stejný osud potkal i nebohou učitelku, která se k boji nachomýtla čistě náhodou.

Jen **Ned McReady** sám a hrstka jeho vybraných ví, že plukovník nechce svou zrádnou dceru zpět. Chce ji vidět mrtvou. Tak by si to přece přál i Bůh…

Repentance Springs

Zlato bylo v oblasti poprvé nalezeno v roce 1882 **Billem „Králem“ Stevensem**. Ten při jízdě po stezce zahlédl odlesky zlata ležícího na zemi. A okamžitě zažádal o svůj kus země. Brzy se přidali další zlatokopové a mladé městečko **Repentance Springs** výrazně ožilo.

V roce 1883 byl postaven **Marstenův hotel**, který se stal domovem pro mnoho zlatokopů. V průběhu let byl útočištěm mnoha vrahů a podrazáků, ale žádný z nich se nemohl měřit s **Nedem McReadym**, který bydlel a úřadoval v pokoji 237.

Bill Stevens neměl dostatek peněz, aby rozjel pořádný byznys. A tak v roce 1889 prodal svůj claim **Judgi Esdrenovi** a **Thomasi Blackberrymu**. Ti jej obratem prodali **důlní společnosti Bayhorse**. U nově vzniklého dolu byl postaven **tábor Charlotte** a městečko se rozrostlo natolik, že založilo vlastní poštovní stanici.

Kromě krvavých záležitostí mezi **McReadym** a **Coltym** byl jedinou událostí, která se dostala za hranice kraje, už jen únos **Emmy Torrenceové**. Tu unesli jako malou dívku **Apačové** poté, co zmasakrovali její rodinu. Nato ji prodali **Mohavům**, mezi kterými žila pět let. V roce 1902 byla Emma zachráněna blízko **Whiskey kaňonu**.

Rattlesnake Creek

Předtím, než se z **Rattlesnake Creek** stalo nejživější město ve státě, patřilo území apačským kmenům, které odtud ještě dříve vytlačily kmen **Pimů**. Přestože se jedná o suchý region posetý lávovými kameny, Apačové zde dokázali najít dostatek zvěře pro lov. Region však nikdy nebyl příliš obydlený. To vše se změnilo s prvním nálezem zlata v blízkých kopcích zvaných **Red Oak Mountains**.

Zlato jako první našel **Ed Baxter**, údajně utečenec z texaského vězení. O svůj nález se podělil se svým přítelem **„Krouťákem“ Hooleym**. Zatímco Hooley byl nadšený, Baxter neměl o zlato přílišný zájem a brzy zmizel. Tím nález přenechal svému hamižnému příteli, který prý zezadu zastřelil třináct lidí, z toho dva bělochy.

Zpráva o zlatu se brzy rozkřikla a do roku vznikl nový těžařský tábor v podobě stanového městečka. Dostal název **Stinking Rock** podle okolo protékajícího špinavého potůčku, nad kterým se tyčila podivně vypadající skála. V roce 1881 byla založena poštovní stanice a nově postavené budovy začaly nahrazovat stany a z desek stlučené příbytky. Město rychle rostlo a rozšiřovalo se tak, že brzy mělo čtvery noviny, dva hotely, tři kostely, pilu, banku, divadlo, železniční stanici, nájemní stáj a množství různých salónů a herních doupat.

„Krouťák“ Hooley v mezičase založil dva doly – **Důl Dixie** a **Jižní důl Dixie**. Hora, pod kterou bylo zlato nalezeno, byla pojmenována podle **Jeffersona**. Těžař nakonec práva na těžbu zlata prodal za půl milionu dolarů a postavil si nový ranč, do kterého si přivedl mladou pěknou nevěstu jménem **Jane**, dceru zámožného truhláře, která nadevše milovala gin.

Přehled symbolů

Karta postavy (palebné síly) strážce zákona.

Karta palebné síly banditů.

Postava bandity.

+1

O jeden tah více na současném bojišti – posuň ukazatel tahu o jedno políčko doleva.

−1

O jeden tah méně na současném bojišti – posuň ukazatel tahu o jedno políčko doprava.

Palebná síla navíc – umísti tento žeton na kartu. Palebná síla této postavy je o jedna vyšší.

Opravdová kuráž – umísti tento žeton na kartu. Postava má o jeden život více.

Odolnost – tato karta nemůže být soupeřem zničena.

Efekt karty do hry – když je tato karta zahrána z ruky do hry, vyhodnoť ihned tento efekt.

Odhoď jednu kartu.