

**DIVOKE
POHRANICI**

12

O HRA

Tato "malá" hra vznikla jako herní příspěvek do soutěže RPG kuchyně 2010 pořádanou serverem RPG Fórum.

Jako ingredience byly zvoleny: Hranice, Hvězda a Koruna (více viz kapitola "Ingredience").

Hra Divoké pohraničí se hraje jako mnoho ostatních stolních RPG. Jeden z hráčů se zhostí role Vypravěče, zatímco ostatní se stanou hráči postav Divokého západu - pistolníků, desperátů, strážců zákona nebo cowbojų.

Rozdíl oproti ostatním hrám je, že Divoké pohraničí neaspiruje na dlouhé hraní kampaní, či několikaletou herní vášeň. Zcela jistě nenabízí tolik možností jako "velké hry". Místo toho nabízí jednoduchou a svižnou hru s minimem přípravy a studování pravidel.

Zápletka i postavy jsou předem dané (hráči si vyberou ty které chtějí) a většina pravidel se vejde na jednu stranu. Ten zbytek (většina speciálních pravidel) je pak zapsán u postav a zbraní, které je používají. S užitím stejného systému lze samozřejmě postavit mnoho dalších příběhů a postav, které pak dále rozvedou hraní této „malé hry“.

Systém hry je navržen přesně tak aby odpovídal prostředí Divokého západu. Umožňuje vám zažít rychlé a násilné přestřelky, souboje pistolníků, přepady dostavníků a rychlá pronásledování v sedlech koní.

Hra nepoužívá pro vyhodnocování kostky, ale hracích karty. Ke hře tak budete kromě těchto pravidel potřebovat dva balíčky hracích karet, nějaké papíry a tužky. Každý hráč by měl mít vytištěný vlastní list postavy, nicméně stačí jej jen opsat.

INGREDIENTS

Hranice

Divoké pohraničí. Hra se odehrává na území hraničícím s Indiánským teritoriem. Je to divoký kus země, plný násilí a smrti, kde život nemá žádnou hodnotu. Zákonem je tu puška a revolver. Je to dějiště většiny slavných westernů, je to dějiště příběhů této hry.

Hvězda

Šerifská hvězda. Stříbrná nebo zlatá hvězda připnutá na klopě kabátu označuje šerifa nebo jeho pomocníky. Jsou to bezvýhradní prosazovatelé zákona, úplatní i čestní. Hrdinové této hry se stanou rychle naverbovanými pomocníky, kteří mají dopadnout nebezpečného banditu. Motivací mnohých z nich jsou však pouze peníze...

Koruna

Královská rodina nejvyšších karet v pokeru. Populární hazardní hry hrané na Divokém západě. Tato hra využívá karetních listů ve svých mechanikách...

PROSTŘEDÍ

Děj hry se odehrává na Divokém západě. Na území, kde hraničí území honáků a rančerů s územím krvelačných indiánů, kteří nemají slitování. Svoji cestu si sem razí železnice a s ní přichází zákon a civilizace. Její stavba ale pokračuje vpřed jen velmi pomalu.

Zákon zde má nyní jen velmi malou váhu a často vítězí ten silnější. Přesto se úřad soudce a jeho šerifové snaží, seč můžou, aby prosadili zákony Spojených států. Kromě četných výpadů a přepadů vedených z indiánských území začala území terorizovat krvelačná banda lotra známého jako El Diablo. Dopadnout a postavit před zákon tohoto ďábla se snaží soudce již dlouho, přesto se bandita zdá být nepolapitelným.

Území, po kterých se El Diablo cestuje a provádí své přeputy, je obrovské. Od zasněžených lesů a průsmyků severu, přes rozsáhlá území na hranicích mezi severem a jihem. Jižní cíp jeho teritoria se táhne daleko až na mexické území.

Celé tato rozloha je plná malých městeček a zapadáků, kde je velmi těžké ho vystopovat, přestože se na této rozloze stěží najde banka, kterou by nevy-loupil a obchodní linka, kterou by nepřepadl. Proti jeho řádění je často bezmocná i armáda.

PRAVIDLA

Souboj

Ke hře jsou potřeba dva balíčky karet, které se na začátku hry zamíchají dohromady. Tomuto balíku se říká „velký balík“. Kromě něj má každý hráč před sebou ještě svůj „osobní balík“ – tedy 10 karet rubem nahoru. Odkryté karty se zamíchají do velkého balíku a hráči si za ně vezmou z něj nové (aby vždy před sebou měli 10 karet rubem nahoru). Za cizí postavy, které hraje Vypravěč, si rozdává osobní balíky před sebe v případě konfliktu (a poté tyto osobní balíky zase zamíchá do velkého).

Souboj se odehrává v tzv. kolech. Každý z jeho účastníků si každé kolo vybere, co bude jeho postava dělat (jakou akci si zvolí), výsledky těchto činností se vyhodnotí a pak se pokračuje znovu dalším kolem. Konflikt pokračuje, dokud není jedna ze stran poražena nebo se nerozhodne ustoupit.

Iniciativa

Na začátku každého kola se rozhoduje, co budou jednotlivé postavy dělat. Hráči určí akci pro každou z nich a poté se určí, v jakém pořadí budou tyto akce vyhodnoceny. Každý z účastníků souboje vezme svrchní kartu svého balíku, otočí ji lícem vzhůru a položí na stůl. Akce jsou vyhodnocovány podle hodnoty karet – od nejvyšší k nejnižší. Pokud mají dva účastníci stejnou hodnotu karty, pak jejich akce probíhají zároveň.

Pokud si hráč na iniciativu vytáhne některou z královských karet (Eso, Král, Královna, Kluk), pak ji může v tomto kole použít ke své akci jako jeden úspěch (viz níže).

Bojové akce

Každý z hráčů se rozhodne, co bude jeho postava

dělat. Každá z možných akcí má nějaké následky v herní realitě.

Akce, u kterých je potřeba určit, zda postava uspěla, se postupuje následovně: hráč, který se o akci pokouší, vytáhne ze svého osobního balíku jednu kartu, kterou položí před sebe. K ní pak z velkého balíku může doložit další karty. Karty může přiložit za zbraň, kterou používá v souboji, za použití rysu v kole, za barvitý popis nebo za okolnosti ve hře (vyvýšená pozice, výhoda). Maximálně si z velkého balíku přiloží tedy 4 karty. Každá z královských karet (Eso, Král, Královna, Kluk) je považována za úspěch, jakákoli jiná karta úspěchem není. Pro vyhodnocení akce je důležitý počet úspěchů.

Postava může zaútočit na nějakého svého protivníka. Podle situace ve hře se může rozhodnout udeřit jej pěstí, bodnout jej nožem, hodit po něm tomahavk, vystřelit po něm z revolveru, pušky nebo jiné zbraně. Každá z těchto situací se mechanicky vyhodnocuje stejně, mají ale samozřejmě jiné dopady ve hře.

Každá postava má 4 stavy zranění - otřesen, škrábnutí, zranění a vyřazen. Útočící postava spočítá svůj počet úspěchů a odečte od něj počet úspěchů obránce (obránce může získat úspěchy za kryt nebo použití bodu štěstí). Výsledné číslo znamená počet stavů, které se proškrtnou. Pokud si postava škrtně stav zranění, nesmí další kolo podnikat žádné útočné akce a po proškrtnutí stavu vyřazen je postava vyřazena z konfliktu (je zraněna tak těžce, že již nemůže bojovat, je sražena na zem, do bezvědomí nebo se snaží odplížit do bezpečí... každopádně ale nemůže své protivníky nijak ohrozit). Pokud by se mělo proškrtnout více stavů než kolik jich postava má, je na místě zabita.

Postava se může také přesunout na jiné místo, utíkat plnou rychlostí (na jeho zásah je třeba o 1 úspěch více, ale nemůže další kolo provádět útočné akce), vyrazit dveře, kutálet se stranou, schovat se do krytu (za dočasný kryt si v případě, že na ni někdo pálí, může z velkého balíku líznout kartu; za pevný kryt (cihlová zeď, solidní dubový stůl) pak jeden


automatický úspěch), nasednout na koně nebo z něj sesednout, pokusit se uprchnout z boje nebo provést jakoukoli jinou akci, která vás napadne a dává nějaký smysl. S ostatními hráči se pak můžete dohodnout, co daná akce znamená z mechanického hlediska.

Pokud se postava například rozhodne vylézt na střechu, pak se hráči mohou dohodnout, že tím stráví 2 akce, ale získá tím +1 úspěch ke střelbě puškou pro výhodnou pozici.

Štěstí

Hodnota Štěstí představuje osobní štítiko nebo kliku každé z postav. Body lze psát na papír nebo je vyjádřit za pomoci žetonů. Dají se použít dvojnásobkem. Hráč se může rozhodnout zlepšit svou akci utracením jednoho bodu Štěstí. V takovém případě má k akci jeden úspěch navíc. Druhé možné použití je v případě, že na hráče někdo útočí. Hráč pak může použít bod Štěstí a o jedna snížit počet jeho úspěchů. Z toho důvodu se občas vyplatí mít alespoň jeden bod Štěstí v rezervě... nebo naopak svoje štěstí využít při svých akcích. Záleží na vás.

Příklad souboje: Postava Johna Robertsona stojí proti dvěma mexickým banditům. Vypravěč si za každého z nich před sebe rozdává jeho osobní balík. Pak začíná první kolo a hráči se rozhodují, co budou dělat. John chce střílet na jednoho z Mexičanů, ten se rozhodne schovat se do krytu a poslední chce tasit a pálit proti Johnovi. Všichni pak ze svého balíku vyloží jednu kartu, aby určili iniciativu. John má 6, Mexičané 8 a J. Začíná Mexičan, který si vytáhl Kluka a chtěl tasit a ihned pálit (hráči se rozhodnou, že tak má -1 úspěch, ale může ihned střílet). Vytáhne ze svého osobního balíku kartu a přiloží si k ní další za revolver. Jsou to 6 a 8 (žádný úspěch), připočítá jeden úspěch za královskou kartu při iniciativě a odečte jeden za rychlé tasení. Ve výsledku tedy nemá žádný úspěch a minul. Druhý Mexičan, který se chtěl schovat do krytu se rozhodl skočit za bedny na ulici. John je na radě, a protože už měl pistoli taseňou, může pálit bez postihu. Střelí na Mexičana, který je nyní za bednami a otáčí vrchní kartu ze svého balíku. K ní si z velkého



balíku přiloží kartu za revolver a rozhodne se spoléhat se na své štěstí (utrátí bod Štěstí a získá tím úspěch). Karty, které vyložil, jsou E a J – tím pádem 2 úspěchy. Připočítá úspěch za Štěstí a celkem získal 3 úspěchy. Mexičan je v krytu, vezme si proto kartu z velkého balíku a má štěstí, protože je to Královna. Tím snižuje Johnovy úspěchy na 2 a proškrtává si dvě políčka stavu. Kulka ho tak škrábla.

Začíná další kolo a všichni tři opět vytáhnou z osobního balíku kartu, aby určili iniciativu...

Akce s nejistým výsledkem

V případě akcí, kde nejsou protivníky lidé nebo zvířata (kteří by měli vlastní osobní balíček), se postupuje stejně jako v souboji (bez iniciativy), počet úspěchů se ale porovná s nějakým cílovým číslem, které určí Vypravěč pro úspěch.

Příklad akce: Hráč se rozhodne, že jeho postava dojede na koni uhánějící vlak a přeskočí za jízdy ze sedla do vagónu. Vypravěč se rozhodne, že pokud se mu to má povést, potřebuje dva úspěchy. Hráč si vezme osobní balík a vyloží jednu kartu pro akci, pak si z velkého balíku přiloží jednu kartu za svého výborného ryzáka, za kterého zaplatil dvě sta dolarů (karta za „zbraň“) a poslední kartu pak za výhodný terén, kdy může sjet k trati z náspu a získat tak dostatečnou rychlost. Karty jsou E, K a 6. Má tak dva úspěchy a akce se mu podařila.

ZAPLETKA

Do kanceláře šerifa chvatně vešel muž v zaprášeném kabátě a ani se nezdržoval klepáním:

„Pane soudce, už jste to slyšel? El Diablo zastřelil šerifa Winghamu i jeho dva pomocníky!“

Soudce zvedl oči od stolu a zachmuřil se. To byl již třetí šerif, který se pokoušel zatknout nebo zastavit toho zpro-padeného banditu El Diabla a skončil v rakvi. Odložil rozladěně pero:

„Jak se to stalo?“

„Podle všeho El Diablo čekal, že za ním pošlete dalšího šerifa, takže si na ně počíhali v tom úzkém kaňonu u William's creeku a nastražili na ně léčku. Šerif se bránil a pár jich zřejmě i dostal, ale nakonec je prostříleli olovem... co teď budeme dělat, pane? Wingham byl náš poslední oblastní šerif! Už nemáme, koho bychom za tím ďáblem poslali!“


Soudce se chvíli nepřítomně díval z okna na lešení popraviště, které zrovna venku vztyčovali, a pak se pomalu otočil:

„To není tak úplně pravda.“

„Už nemáme nikoho, koho za ním poslat! Wingham byl poslední solidní pistolník, kterého jsme měli. Ostatní místní šerifové nemají ani odvahy ani zručnosti, aby se těm banditům postavili.“

„Tak prostě musíme začít hledat jinde.“

Soudce vstal a z háčku ve zdi vzal klíče od cel...



Soudce Endwill musí zastavit hrozbu El Diablový bandy stůj co stůj, ale všichni tři oblastní šerifové padli v boji se členy jeho loupeživé tlupy. Rozhodl se proto vytáhnout z cely smrti známého pistolníka a lovce odměn McCellena a výměnou za hlavu bandity mu udělit milost. Vzal ho hned do přísahy jako oblastního šerifa a jako zástupce, kteří mu mají v jeho úkolu pomoci, hned vyjmenoval několik dalších zločinců, kteří se rovněž dostali zpoza mříží s vidinou odměny na El Diabla vypsané.

McCellen si připnul zlatou a ostatní stříbrné šerifské hvězdy, usedli na koně a vyrazili vstříc zapadajícímu slunci a divokému pohraničí...

POSTAVY

Na následujících stranách najdete popsány jednotlivé hráčské postavy, které si mohou hráči vybrat. Jedná se o odsouzence, kteří se nacházeli ve vězení ve chvíli, když do něj přišel soudce s nabídkou, která se nedá odmítnout.

Toto rozhodnutí je vysílá na dalekou dobrodružnou cestu, která možná skončí vyplacením odměny za dopadení bandity nebo také smrtí z rukou obávaného El Diabla. Možná budou na své cestě bojovat proti El Diablově loupeživé bandě, možná sami mezi sebou jak budou soupeřit o podíly vyplacené za Mexičanovu hlavu.

Každý z hráčů si vybere jednu z postav popsanych na následujících stranách. Přímo s popisem postavy přichází také soupis rysů a pravidel, kterými se hraní dané postavy řídí - tj. jaké jsou její rysy, jaké je její štěstí a kolik zranění vydrží, předtím než bude vyřazena z boje.

Před tím než vyrazí na cestu, si mohou pistolníci vybrat zbraň ze soudcovy zbrojnice a dostanou také několik dolarů na drobné výdaje.

John McCellen

Pistolník, žoldněř a lovec odměn, dokonce snad i psanec.

Je to bývalý konfederalní důstojník, který po porážce Jihu odešel na západ a začal se živit zbraní. Pro svou odvahu, tvrdohlavost a zručnost s revolverem i puškou se z něj brzy stal respektovaný pistolník a lovec odměn. Většinou pracuje sám a málokdy je ochoten se s někým dělit o odměnu. Podařilo se mu chytit bratry Millerovy, vypátral Williama Booneyho a do vězení dostal Dlouhého Tima Wilsena.

Nosí šedý klobouk a charakteristické červené pončo, pod kterým má u opasku dvojici revolverů. Většinou kouří tenké doutníky a nevytahuje je z úst ani během řeči. Málokdo si ho oblíbil pro jeho lakonickou mluvu a zvláštní smysl pro humor.

Když pro něj soudce přišel, seděl v cele a čekal pro spor s texaským cowboyem, který skončil soubojem a smrtí zmiňovaného pistolníka. Když se mu tak naskytla příležitost uniknout oprátce a ještě pomstít smrt svého bratra, chopil se jí se vší vervou.

Hodnota štěstí: 2

Dovednosti:

Pistolník:

Pokud střílí revolverem Navy vystřelí všech šest ran najednou, tak se za úspěchy počítají krále a esa (viz pravidla zbraní, následující kapitola).

Umí v tom chodit:

Uprostřed přestřelky zachová chladnou hlavu. Před určením akcí se John může podívat na první tři karty které bude vykládat. Toto může udělat jednou za přestřelku.

Lovec odměn:

Při střelbě na zločince na kterého je vypsána odměna si může otočit jednu kartu navíc.

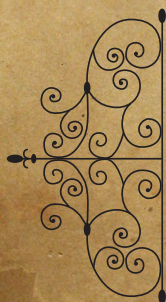
Miguel Rojas

Bandita a ničema.

Miguel je mexický bandita. Svoji kariéru začal, když mu bylo šestnáct a už v osmnácti s kumpány vykradl banku. Prošel několika bandami a naučil se věřit jen sám sobě. Je to cynický lotr, který se vždycky snaží urvat co nejvíc pro sebe a jehož slovo platí jen tak dlouho, dokud je to pro Miguela výhodné.

Na hlavě nosí široké sombrero, přes hrudník má dvojici nábojnicových pásů a je ověšen řadou revolverů a pistolí. Málokdy se myje, do angličtiny míchá španělštinu a barvitě kleje.

Než ho El Diablo podrazil, jezdil Miguel s jeho tlupou, ale právě díky tomuto nekorunovanému králi banditů se Rojas dostal do vězení. Nabídku se mu pomstít, stejně jako peníze za jeho hlavu (a členy jeho bandy) přijal s radostným zaklením.



Hodnota štěstí: 1

Dovednosti:

Arzenál:

Miguel nepotřebuje přebíjet. Když mu dojde olovo v jedné zbrani prostě ji odhodí a zpod svého ponča vytáhne další nabitou pistolí.

Šťastný bastard:

Kdykoli Miguel otočí na kartě 2, může líznout další kartu a zkusit štěstí znovu. Na druhou 2 už se toto pravidlo neaplikuje.

Tuhý kořínek:

Miguel má jakožto Mexičan tuhý kořínek. Pokaždé kdy by měl mimo záběr zemřít tak přežije. (Pokud spadne z útesu, tak se zachrání a podobně.)

Cherrie Tallová

Padlá holubice

Cherrie je prostitutka, tanečnice, falešná hráčka a zpěvačka, která se protlouká Západem, jak jen se dá. Když musí, tak krade z nejedné situace (především po nalezení karet ve svém rukávu) se musela probít, ale nejčastěji zvládá většinu situací pouze svým krásným obličejem, hlubokým výstřihem a vhodně zvoleným úsměvem. Navzdory naivnímu vzhledu je mazaná, rozhodná a tvrdá jako kámen, je-li třeba.

Většinou nosí jako své pracovní oblečení výrazné a velmi neslušné šaty s hlubokým výstřihem, vysokým rozparkem a úsporným užitím materiálu (ze kterých ale dokáže bez námahy vyčarovat der-ringer). Nosí i červený slunečník, kterým se stíní při jízdě na koni.

Do vězení se dostala pro falešnou hru v kostky, a když zaslechla, že McCellen vyráží po stopách El Diabla, rozhodla se ihned využít příležitosti pomstít se lotrovi, který před rokem zastřelil jejího bratra dole v Mexiku.

Hodnota štěstí: 1

Dovednosti:

Sviďná:

Svým pohledem dokáže znervóznit každého chlapa. Jednou za kolo si může s kteroukoli mužskou postavou vyměnit vyloženou kartu. (Kdykoliv mužská postava vyloží na stůl kartu, podá mu Cherrie kartu ze svého balíku, místo té kterou vyložil. Výsledek na této kartě pro něj bude závazný. Cherrie použije jeho výsledek příště když by měla otáčet kartu. Toto může použít jednou za souboj.)

Hezká tvář:

Cherrie nikdy nemusí za nic platit, vždycky se najde nějaký blbec který útratu zatáhne...

Femme fatale:

Každý chlap který se Cherrie zamiluje skončí špatně.

Dva nože

Indiánský stopař

Dva nože je Čejen, a jako mladík se účastnil nájezdů proti Vraním indiánům a ostatním sousedům. Jeho šípy si získaly respekt mezi nepřáteli. Poté, co podlehl kouzlu ohnivé vody, jeho kmen ho vyhnal a Dva nože odešel k bílým, aby sloužil jako průvodce a stopař.

Většinou nosí tradiční indiánské oblečení s perem vetknutým do vlasů a nerad používá střelné zbraně. U pasu nosí tomahawk a dva dlouhé nože. Na svém vytrvalém indiánském mustangovi nepoužívá sedlo ani ostruhy.

Ve vězení seděl za výtržnosti a opilství. Dobře zná velkou část oblasti, ve které El Diablo působí a protože se mu nechtělo shnít za zdmi vězení, rozhodl se ke skupině přidat.

Hodnota štěstí: 3

Dovednosti:

Tichý:

Indián se v krajině dokáže ke každému (kromě jiného indiána) přiblížit nepozorovaně zezadu, bude-li si to přát...

Lučištník:

Dva nože může v boji použít svůj lovecký luk. Funguje jako opakovací puška, ale je dokonale neslyšný.

Cesta válečníka:

Pokaždé když Dva nože otočí na kartě eso, může otočit další kartu. Bude-li na ní úspěch získal dva nože další úspěch. Na další eso už neotáčí znovu.

PROTIVNÍCI

Do cesty se může propagonistům dostat celá řada protivníků, mohou vypadat jako hrášské postavy a mít podobná pravidla. Nebo si může vyperavěč vybart z níže popsaných postav:

-El Diablo

Hodnota štěstí: 3

Dovednosti:

Pistolník

Umí v tom chodit

Arzenál

Šťastný bastard

Tuhý kořínek

-Bandita tvrd'ák

Hodnota štěstí: 0

Dovednosti:

Pistolník

Arzenál

Řadový protivník:

S takovými jako je bandita tvrd'ák si poradí správně hrdinové snadno. Má pouze dvě pole poškození (stačí dva úspěchy aby byl vyřazen ze hry).


-Bandita

Hodnota štěstí: 0

Dovednosti:

Postradatelný:

Takových jako je Bandita je všude plno. Může být nahrazen kdykoli. V příběhu slouží pouze proto, aby ho hrdinové odstřelili. Má pouze jedno pole poškození (stačí jeden úspěch aby byl vyřazen ze hry).



-Indiánský válečník

Hodnota štěstí: 0

Dovednosti:

Tichý

Lučištník

Řadový protivník

-Indián

Hodnota štěstí: 0

Dovednosti:

Postradatelný

Lučištník



-Pinkerton

Hodnota štěstí: 0

Dovednosti:

Pistolník

Lovec odměn

Řadový protivník

-Pomocník dobrovolník

Hodnota štěstí: 0

Dovednosti:

Lovec odměn

Postradatelný

ZBRANĚ

Pistole

- Colt Navy (kalibr .36)

Nejoblíbenější zbraň pistolníků a banditů, kteří nosí jeden nebo dva „námořníky“ stále při ruce.

Při použití revolveru na krátkou vzdálenost si hráč může líznout kartu. Hráč se také může rozhodnout, že jeho postava bleskově vystřelí všechny kulky v šestiraňáku proti nepříteli. Postava v takovém případě nemůže příliš mířit, ale vychrlí vstříc protivníkovi lavinu olova. V takovém případě před sebe položí šest karet a za úspěch se počítá každá karta Krále nebo Esa. Revolver se poté musí znovu nabít (postava musí strávit jedno kolo nabíjením zbraně, aby mohla opět střílet).

- Colt Army (kalibr .44)

Známý a široce používaný revolver, který s velkým úspěchem užívala unionistická armáda.

Při použití revolveru na krátkou vzdálenost si hráč může líznout kartu, stejně jako při použití v souboji zblízka (revolver je těžký a rána s ním opravdu bolí).

- Reb

Konfederační (rebelský; odsud název zbraně) revolver, který byl pro nedostatek surovin vyráběn z nekvalitních materiálů.

Při použití revolveru na krátkou vzdálenost si hráč může líznout kartu. Revolver je ale tak nevyzpytatelný, že v případě, že tato karta bude Eso, může si hráč dolíznout ještě jednu, pokud je ale 2 nebo 3, pak se revolver zasekne a musí se přebít (postava musí strávit jedno kolo přebíjením zbraně, aby mohla opět střílet).

- derringer

Malá pistole, která se dá ukryt do rukávu, za podvazek nebo do kapsy a poté vytáhnout v nečekanou chvíli.

Derringer se nedá použít v souboji (má dostřel s bídou pár kroků), nicméně, pokud ho postava použije proti nic netušícímu protivníkovi (ležícímu například nahému v posteli), pak je tento bez dalšího zabit. Po použití se musí přebít, aby se z něj dalo znovu střílet.

Pušky

- puška

Mnoho rozdílných druhů mušket, loveckých a jednoranných pušek.

Při použití do 600 metrů si hráč může líznout kartu. Po výstřelu musí pušku nabít (postava musí strávit jedno kolo nabíjením zbraně, aby mohla opět střílet).

- Henryho opakovací puška

Slavná opakovací puška, která je synonymem zlaté éry Divokého západu.

Při použití do 600 metrů si hráč může líznout kartu.

- puška Sharps

Vynikající puška, kterou za války používali ostrostřelci a se kterou se dá přesně pálit na vzdálenost přes kilometr.

Při použití do 1200 metrů si hráč může líznout kartu. Po výstřelu musí postava pušku nabít (musí strávit jedno kolo nabíjením zbraně, aby mohla opět střílet).

- brokovnice

Puška na brokové náboje, která dokáže na kratší vzdálenosti nadělat strašnou spoušť.

Na krátké vzdálenosti si hráč může líznout dvě karty, na střední pak jednu. Po výstřelu musí postava pušku nabít (musí strávit jedno kolo nabíjením zbraně, aby mohla opět střílet).

- upilovaná brokovnice

Na špatnou stranu téhle brokovnice s upilovanou hlavní se rozhodně nechcete dostat.

Při použití do tuctu kroků si hráč může líznout tři karty. Po výstřelu musí postava pušku nabít (musí strávit jedno kolo nabíjením zbraně, aby mohla opět střílet).

PRVKY

Hra pracuje s žánrem westernu, který zobrazuje dobytí „Divokého pohraničí“ nebo také divočiny civilizací, ústřední vládou a osadníky, kteří odsud vytlačili původní obyvatele. Tento konflikt je jedním z důležitých prvků hry. V těchto odlehlých oblastech má zákon malou moc a zdejší lidé se raději řídí vlastními zákony, které nejsou nikde napsány. Neváhají vzít zákon do vlastních rukou, protože zde je spravedlností pistole v rukou silnějšího. Hlavním hrdinou příběhu většinou bývají hrdinové (cowboyové nebo pistolníci), kteří putují divočinou a krásnou, ale nebezpečnou krajinou od města k městu. Bojují s různými padouchy a nejsou součástí civilizované společnosti, ale následují vlastní kód cti. Žijí totiž v místech, kde život nemá žádnou cenu.

Ve hře se promítnou prostředí v širé a prázdné krajině – příkladem můžou být osamocené ranče, sruby, pevnůstky federální armády na hranicích, indiánské vesnice, stará puebla, vodopády, strmé srázy, pouště a kaňony, stará misie, mexické vesnice nebo malá zaprášená městečka Západu. V těchto městech je většinou saloon (který je ústředním místem, kam všichni zamíří, protože je místem, kde do sebe po dlouhé cestě může hodit nějaký alkohol, poslechnout si hudbu v podobě rozvrzaného piana, zahrát si poker nebo se uvolnit s prostitutkami), obchod (kde jsou k nalezení všechny druhy zboží, které jsou zde k dostání) a šerifův úřad s několika celami (kdy v přední místnosti má šerif nohy na stole a před ní visí plakáty s obličejmi hledaných zločinců). V některých městech, kam dorazila civilizace, může být navíc železniční stanice, nevěstinec, banka a vězení. Občas i kostel nebo i škola, ale to spíše jen výjimečně.

V příběhu se většinou objevují prvky, jako jsou divocí Indiáni (kteří skalpují nepřátele a krutě mučí

zajatce), zbraně a přestřelky, koně, pronásledování a honičky, vlaky a vlakové loupeže, přepady dostavníků, vyloupení banky, bandity a gangy psanců, hnaní dobytka a kravská města, psanci a šerifové, falešná hra karet, barové bitky a rozbíjení stolů o protivníky a dechberoucí prostředí divočiny.

S pomocí těchto pravidel můžete hrát i mnoho dalších příběhů než jen jediný zde uvedený. Můžete například zkusit odehrát následující:

- bývalý velitel z občanské války, se kterým bojovali bok po boku a někteří mu dluží za svůj život, požádá postavy o pomoc

(Na začátku hry mohou hráči odehrát scénu bitvy, kdy všichni v šedých kabátech a pod prostřílenou vlajkou Konfederace společně brání linii proti unionistickému útoku. Nepřátelé v modrých uniformách se ve velkých počtech snaží přebrodit mělkou říčku, dělostřelecká palba, nájezd jízdy, zoufalá obrana proti přesile... pokud je některá z postav v této úvodní scéně těžce zraněna/vyřazena/měla by padnout, pak hru začíná vyléčená (protože od konce války uběhla nějaká doba), ale má nějaké dlouhodobé potíže ze zranění (jedno oko, napadá na zraněnou nohu, přišla o končetinu, chybí mu pár prstů, zjizvená tvář, staré zranění, které mu občas způsobuje problémy nebo mu zabraňuje jet dlouho na koni, etc..)

- šerif s několika pomocníky přijíždí do města ovládaného všemocným a nemilosrdným rančerem, který ovládá celý kraj, aby zatkli jeho syna pro vraždu. Nikdo se neodváží postavit se rančerovi, který je rozhodnut ochránit svého potomka za každou cenu, a strážci zákona jsou sami proti všem.

- postavy jsou kovbojové (nebo možná i psanci, kteří prchají před zákonem), které si najal starý předák, aby odehnali jeho mnohasethlavé stádo do kravího města skrze nebezpečný terén, indiáni jsou na válečné stezce, Apačové, Mescalerové a Navajové, kteří se dosud nevzdali a nezavřeli je do rezervace, přepadají všechny bílé bez rozdílu a blíží se zima (a s ní nedostatek zásob, takže tučné kravské stádo je

vítanou kořistí). Přes hranici útočí mexičtí banditi, ve vzduchu jsou první vločky sněhu a stezky jsou obtížně sjízdné, zatímco zloději dobytka a různí zločinci jsou na každém kroku. Dostat tohle stádo v pořádku a včas na poslední vlak z Wichity je práce pro železné chlapy...

- postavy jsou McGregorové, známí kovbojové a trochu i pistolníci, kteří přijeli do okrajového zapadákova zachránit svého nejmladšího bratra, který se pustil do nerozvážného souboje s jedním z rodiny Leneryů, známých zlodějů koní a ničemů (kteří ale hrozbami a strachem ovládají kus pohraničí). Henry Lenery byl v souboji zabit, nejmladší McGregor (který je stálý magnet na problémy) je těžce zraněn a není nějakou chvíli schopen převozu. Leneryové sebrali dohromady svoje jezdce, dohromady několik tuctů tvrdých, divokých pistolníků a vyrazili pomstít svého příbuzného. Postavy přijely do města jen asi s denním náskokem...

- postavám, jakožto psancům se podařilo vyloupit banku, ale nyní mají v patách šerifa s několika Pinkertony, narychlo svolanou domobranou a dokonce i kavalerii. Jejich jedinou šancí je uniknout do Mexika, ale cesta je dlouhá a vede skrz indiánské teritorium...

... a nebo mnohé další. Hodně štěstí, cizinče.