WHITE GOBLIN GAMES

MARK CHAPLIN

LEIGH CAPLE

REVOLVER 2

SPELREGELS

REVOLVER 2

Een kaartspel van Mark Chaplin & Leigh Caple voor twee spelers vanaf 12 jaar

Inleiding

In **1894** worden de boeren in het dorp **Malpaso** bedreigd door een bende van roofzuchtige dieven onder leiding van de zogenaamde **"General" Mapache**, die voornemens is hun huis en haard te plunderen.

Hun oplossing is om hulp te vragen aan de zeer gewaardeerde, maar in onmin geraakte, **"Padre" Esteban** om te zien of hij enkele revolverhelden kan inhuren, die hen kunnen helpen. Na geld te hebben verdiend tijdens het **"All Rivers" Pokertoernooi**, stelt de **Padre** een groep revolverhelden samen en belast deze met de taak om het dorp te beschermen. De terugreis naar het dorp, die onder meer over de steile **Los Quantos brug** voert, verloopt niet zonder problemen. Bendes van de **General** liggen op de loer en vallen het gezelschap aan. Uiteindelijk bereikt men **Malpaso** en neemt iedereen zijn posities in. De inwoners van het dorp worden naar de **Verlaten Zilvermijn** gebracht om daar te schuilen.

Als de bandieten uiteindelijk aanvallen zijn beide kampen voorbereid. **Mapache**'s mannen vuren de **Gatling Gun** af met alle gevolgen van dien, maar de boeren hebben gelukkig ook niet stil gezeten en hebben een "verrassing" voorbereid. Aan beide zijden zullen slachtoffers vallen in de strijd. Zal het **Mexicaanse leger** op tijd zijn om een einde aan dit bloedbad te maken?

Spelmateriaal

- **1 General Mapache deck met 62 kaarten**
- **1 Padre Esteban deck met 62 kaarten**
- **19 guardiankaarten (7 start guardians en 12 nieuwe rekruten)**
- **9 gebiedskaarten (3 voor de stad Crystal River, 3 voor Cataratas de Buffalo en 3 voor Malpaso)**
- **1 blaas de brug op kaart**
- **1 blaas de tunnels op kaart**
- **1 gatling gun kaart**
- **2 All Rivers Pokertoernooi overzichtskaarten**
- **1 aankomst van het Mexicaanse leger kaart**
- **12 All Rivers Pokertoernooi speelkaarten (6 voor iedere speler)**
- **14 Mexicaanse leger speelstukken**
- **11 "true grit" (extra leven) fiches**
- **4 Malpaso vuurkracht fiches (dubbelzijdig: +1/+2)**
- **9 Mapache vuurkracht fiches (dubbelzijdig: +1/+2)**
- **1 rondesteen**
- **1 spelregelboekje**

Doel van het spel

Revolver 2 is een kaartspel voor twee spelers dat zich afspeelt in het **Wilde Westen**. Eén speler speelt de rol van **General Mapache** ( ) en zijn rovende dieven, terwijl de andere speler als de **Malpaso Guardians** speelt (de boeren van het dorp en de gerekruteerde revolverhelden), die onder leiding van de befaamde **Padre Esteban** het dorp **Malpaso** moeten beschermen.

Om het spel te winnen, moet aan een van onderstaande voorwaarden worden voldaan:

- **De General Mapache speler wint als alle Guardians in het speelveld gedood zijn.**
- **De Malpaso Guardians speler wint als Padre Esteban het slotgevecht in de Verlaten Zilvermijn overleeft als de rondesteen op veld "4" staat in dat gebied.**
- **De Malpaso Guardians speler wint zodra alle speelstukken van de "aankomst van het Mexicaanse leger" kaart zijn verwijderd.**

Voorbereiding van het spel

1. Leg de drie **Malpaso** gebiedskaarten in een rij tussen beide spelers in het midden van de tafel - in deze volgorde, van links naar rechts: **Los Quantos brug**, **Malpaso**, **Verlaten Zilvermijn**.

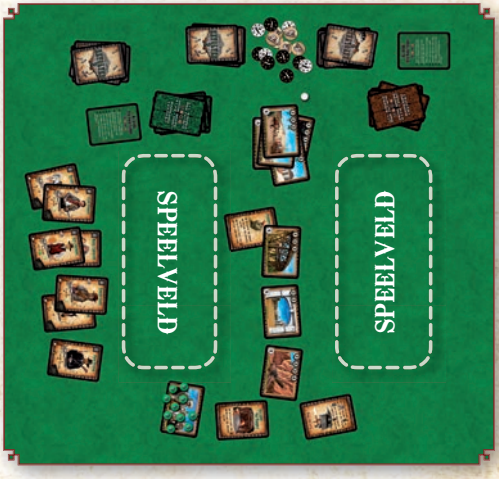
2. Laat links van de **Los Quantos brug** ruimte vrij voor nog drie gebiedskaarten.

3. Leg de "Blaas de brug op" kaart in de buurt van de **Los Quantos brug**.

4. Leg de "**Gatling Gun**" en "**Blaas de tunnels op**" kaarten naast de **Verlaten Zilvermijn** aan het einde van de rij met gebiedskaarten.

5. Leg de "true grit"- en vuurkrachtfiches in een voorraad aan het begin van de rij met gebiedskaarten.

6. De **Malpaso Guardians** speler legt de zeven "start Guardian" kaarten voor zich in het speelveld. Daarna schudt hij de overige Guardiankaarten en legt deze in een gedekte trekstapel voor zich neer. Ten slotte legt hij de "Aankomst van het **Mexicaanse leger**" kaart voor zich neer en legt de 12 speelstukken op deze kaart.



7. Speel het pokertoernooi (zie hierna).

8. Iedere speler neemt het deck dat hoort bij zijn rol, schudt die kaarten en legt ze in een gedekte stapel voor zich neer.

9. Iedere speler trekt vijf kaarten en neemt deze op hand (opmerking: het is mogelijk dat een speler extra kaarten mag trekken vanwege het pokertoernooi).

Pokertoernooi

De uitslag van het pokertoernooi bepaalt de drie startgebieden en wijzigt e.e.a. aan de voorbereiding van het spel.

1. Iedere speler neemt zijn **"All Rivers" pokertoernooi** kaarten, schudt deze en legt één kaart zonder deze te bekijken terug in de doos. De overgebleven kaarten neemt hij op hand.

2. Beide spelers kiezen een kaart uit hun hand en leggen deze gedekt voor zich neer op tafel. Daarna draaien zij de gekozen kaarten gelijktijdig om. De speler die de kaart met de hoogste waarde heeft gespeeld, wint de ronde.

Opmerking: Zie de "All Rivers Pokertoernooi" overzichtskaart voor de regels van deze kaarten.

3. Leg de gespeelde kaarten (uitzondering: **You Cheatin' Dawg!**) af.

Herhaal stap 2 en 3 tot één speler twee rondes heeft gewonnen.

4. Als de **Malpaso Guardians** speler het pokertoernooi wint, leg dan de **Crystal River** gebiedskaarten links van de **Los Quantos brug** - in deze volgorde, van links naar rechts: **Kerk**, **Saloon**, **Beagle's stallen**. Echter als de **General Mapache** speler wint, leg dan de **Cataratas de Buffalo** gebiedskaarten links van de **Los Quantos brug** - in deze volgorde, van links naar rechts: **Bordeel**, **Gevangenis**, **Drankhol**.

5. Bekijk de tijdens het pokertoernooi gespeelde kaarten en voer de tekst op die kaarten uit (zoals extra kaarten aan het begin of vuurkrachtfiches op de **Malpaso** gebiedskaart).

Belangrijk: Zelfs als een speler een ronde heeft verloren wordt de tekst op de kaart toch uitgevoerd.

6. Alle pokerkaarten gaan terug in de doos. Deze worden niet meer gebruikt tijdens het spel.

De kaarten

Speelkaarten:

Iedere speler heeft een eigen deck met kaarten. Alle kaarten hebben dezelfde opbouw qua informatie:

- **Naam van de kaart**
- **Vuurkracht**
- **Kosten**
- **Extra fiches die op de kaart komen te liggen als deze wordt gespeeld**
- **Speciale regels en acties**
- **Kaart type**

Registreer je spel op www.whitegoblingames.nl en ontvang een overzicht van alle kaarten in dit spel.

Guardiankaarten:

De **Malpaso Guardians** speler heeft 19 Guardiankaarten: dit zijn de leden van zijn team. Als er een slachtoffer valt aan zijn zijde – ofwel door het spelen van een kaart door de **General Mapache** speler of vanwege het resultaat van de aanvalsfase – moet hij één van deze Guardians kiezen en uit het spel verwijderen.

- **Overlevingswaarde**
- **Naam van de kaart**
- **Effect van zijn/haar dood**
- **Symbool dat aangeeft dat dit een start Guardian is**

Op elke Guardian staat linksboven een waarde in een grafsteen afgedrukt. Dit is zijn overlevingswaarde. Als er een slachtoffer valt aan de zijde van de **Malpaso Guardians** speler, dan verliest hij altijd de Guardian met de laagste waarde die voor hem ligt. Zijn er meerdere Guardians die daarvoor in aanmerking komen, dan kiest de **Malpaso Guardians** speler zelf welke van deze Guardians omkomt in de strijd.

Voorbeeld: De speler kan niet kiezen voor Guardian met waarde 3 (bijv. ***Chief Kahana Redbow****) als er nog minstens één Guardian met waarde 2 in het spel is.*

Voorbeeld: De ***Malpaso Guardians*** *speler heeft een slachtoffer te betreuren. Hij heeft twee waarde 1 bendeleden. Hij kiest zelf welke van deze twee dood gaat in de strijd.*

Op sommige Guardiankaarten staat welke actie de **Malpaso Guardians** speler moet uitvoeren als dit karakter dood gaat. Voer deze actie uit (voor zover mogelijk) als deze kaart wordt afgelegd.

Gebiedskaarten:

Bij aanvang van het spel (na het **"All Rivers " Pokertoernooi**) liggen zes gebiedskaarten op tafel. Dit zijn de gebieden waar beide kampen het gevecht met elkaar aan gaan. Het geeft ook de tijdlijn van het verhaal van het spel aan.
In de eerste drie gebieden kan de **Malpaso Guardians** speler nieuwe Guardians rekruteren en bepaalt hij of men hier blijft of doortrekt naar het volgende gebied.

Opmerking: Op alle gebiedskaarten staat rechtsonder een volgnummer. Dit geeft aan in welke volgorde deze kaarten komen te liggen bij aanvang van het spel. Er zijn twee sets met 1 t/m 3. Welke set wordt gebruikt, hangt af van de uitslag van het pokertoernooi.

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere ronden. In elke ronde komen beide spelers na elkaar aan de beurt. De **Malpaso Guardians** speler is altijd als eerste aan de beurt. Een speler speelt een volledige beurt en daarna is de andere speler.

Beurtverloop

Een beurt is verdeeld in vier fases:

1. **Verplaats rondesteen (alleen Malpaso Guardians speler)**
2. **Trek twee kaarten**
3. **Speel kaarten**
4. **Aanval (alleen General Mapache speler)**

1. Verplaats rondesteen

Aan het begin van zijn beurt plaatst de **Malpaso Guardians** speler de rondesteen op het volgende veld van het tijdspoor. Als de rondesteen op het laatste veld van een gebied staat, plaatst hij de rondesteen op veld "1" van het volgende gebied.

In de eerste drie gebieden (1 t/m 3) zijn er optionele ronden. Onder deze velden staat een groen cijfer tussen vierkante haken. De **Malpaso Guardians** speler heeft steeds de keuze om de (volgende) optionele ronde te spelen of alle (verdere) optionele ronden over te slaan en de rondesteen op het eerste veld van het volgende gebied te plaatsen.

Opmerking: In zijn eerste beurt plaatst de Malpaso Guardians speler de rondesteen op het eerste veld van het eerste gebied.

Voorbeeld: De rondesteen staat op veld "3" van de Gevangenis. De Malpaso Guardians speler kan kiezen om nog een ronde in dit gebied te spelen en de rondesteen op het vierde veld van deze gebiedskaart te plaatsen, of door te reizen naar het Drankhol.

1a. Trek Guardiankaarten

Als de rondesteen op een van de eerste drie gebieden (**Kerk**/**Bordeel**, **Saloon**/**Gevangenis**, **Beagle's Stallen**/ **Drankhol**) staat, trek dan het aantal Guardiankaarten dat is aangeven onder het veld, waarop de rondesteen staat. Voeg deze nieuwe rekruten toe aan de Guardians die reeds op tafel liggen. Ook in de optionele ronden krijgt men Guardiankaarten.

*Voorbeeld: De rondesteen staat op het tweede veld van het **Bordeel**. De Malpaso Guardians speler trekt één Guardiankaart en legt deze open voor zich neer.*

2. Trek twee kaarten

Trek twee kaarten van je stapel en neem deze op hand.

Opmerking: Je mag zoveel kaarten op hand hebben als je wilt. Er is geen handlimiet.

3. Speel kaarten

Je mag een aantal kaarten naar keuze uit je hand spelen aan jouw zijde van het gebied waar op dit moment de rondesteen staat.
Om een kaart te kunnen spelen, moet je de kosten van de kaart betalen. De kosten van een kaart zijn aangegeven aan de linkerkant van de kaart (bijv 1). Betaal de kosten door dit aantal kaarten uit je hand op je aflegstapel te leggen.

Opmerking: Afgelegde kaarten komen open op de aflegstapel te liggen.

*Voorbeeld 1: De Malpaso Guardians speler wil "**Shotgun loaded with silver dollars"** spelen om **"Los Tiburon"** te verwijderen bij de Gevangenis. De kosten voor **"Shotgun loaded with silver dollars"** zijn 0, dus hoeft hij geen kaarten af te leggen. De bende legt het loodje!*

*Voorbeeld 2: De **Malpaso Guardians** speler wil **William Weston** spelen bij de **Saloon**. De kosten voor deze kaart zijn 2, dus moet hij twee andere kaarten uit zijn hand afleggen. Wanneer hij deze kaart in de **Zilvermijn** zou spelen, zou hij geen kaarten hoeven af te leggen.*

Er zijn drie soorten kaarten:

- **Vuurkracht: Op deze kaarten staat een wit of een zwart pokerfiche linksboven op de kaart. De waarde in het pokerfiche is de vuurkracht van deze kaart. Deze kaarten speel je altijd aan jouw zijde van een gebied.**
- **Blokkade: Deze kaarten hebben een oranje kader. Je speelt deze kaarten aan de zijde van je tegenstander (maximaal 2 blokkades per gebied).**
- **Eenmalig effect: Voer de tekst op de kaart, zover als mogelijk is, uit. Leg de kaart daarna op de aflegstapel.**

Kaarten worden altijd bij het huidige gebied (het gebied waar de rondesteen op staat) gelegd (tenzij de tekst op de kaart iets anders zegt). Stel je daarbij voor dat er een denkbeeldige kolom is boven en onder elk gebied waar de kaarten komen te liggen.
De **Malpaso Guardians** speler heeft een limiet van 3 kaarten. Dit betekent dat hij maximaal drie kaarten aan zijn zijde van een gebied kan hebben liggen. Wanneer er drie kaarten aan zijn zijde bij een gebied liggen, dan mag hij daar geen kaarten meer leggen (tenzij hij vrijwillig een vuurkrachtkaart van zichzelf bij dat gebied aflegt of een kaart iets anders zegt).
De **General Mapache** speler heeft geen limiet (maar zijn tegenstander kan wel kaarten spelen, die zijn mogelijkheden beperken).

*Opmerking: De **General Mapache** speler kan blokkades spelen in een gebied naar keuze aan de zijde van zijn tegenstander. Deze kaarten tellen mee voor de limiet van drie kaarten. Hij kan echter geen blokkades spelen in een gebied waar reeds drie kaarten liggen.*

*Opmerking: De **Malpaso Guardians** speler kan nog wel kaarten met een eenmalig effect spelen wanneer hij de limiet van een gebied heeft bereikt.*

Op vele kaarten staan speciale regels. Deze regels zijn van kracht op het moment dat de kaart gespeeld is. Deze regels gelden voor het huidige gebied (tenzij de kaart iets anders zegt). De tekst achter het symbool geeft aan wat je moet doen als deze kaart in het speelveld komt te liggen.
Opmerking: Voer de tekst op de kaarten altijd, zover als mogelijk is, uit. Op de achterzijde van deze spelregels staat een overzicht van de gebruikte symbolen.

Gespeelde kaarten blijven tot het einde van het spel bij een gebied liggen en mogen niet worden verplaatst naar een ander gebied, tenzij:

- **je besluit om een vuurkrachtkaart van jezelf bij het huidige gebied op de aflegstapel te leggen;**
- **de kaart wordt vernietigd door je tegenstander;**
- **je een kaart speelt, die zegt dat je een kaart naar een ander gebied mag verplaatsen of mag verwijderen.**

Opmerking: Als een speler een kaart moet verwijderen bij een gebied (als gevolg van het effect van een kaart) dan kiest de speler die de kaart speelde (en daarmee het effect veroorzaakte) welke kaart moet worden verwijderd.
*Belangrijk: Als een Guardian wordt gedood, dan kiest de **Malpaso Guardian** speler welke Guardian wordt afgelegd!.*

Buskruit / kogels

Op sommige kaarten staan extra voorwerpen: de **Malpaso Guardians** speler heeft **buskruit** en de **General Mapache** speler heeft **kogels**. Deze kaarten kun je spelen als vuurkracht- of eenmalig effectkaart, of je kunt het buskruit en de kogels gebruiken voor speciale acties op de **Los Quantos brug** of in de **Verlaten Zilvermijn**.
Belangrijk: Als je deze kaarten aflegt om de voorwerpen op de kaart te gebruiken, dan wordt het effect van de kaart niet uitgevoerd.

Je kunt het buskruit en de kogels op elk moment tijdens je beurt in de betreffende gebieden gebruiken. Je mag op de gebruikelijke wijze kaarten spelen, voordat en nadat je deze voorwerpen hebt gebruikt.

Los Quantos brug

Als de rondesteen op de **Los Quantos brug** staat, kan de **Malpaso Guardians** speler in zijn beurt kaarten uit zijn hand met in totaal twee buskruit symbolen afleggen om de brug op te blazen. Dit heeft als gevolg dat alle vuurkrachtkaarten die aan de zijde van de **General Mapache** speler bij dit gebied liggen, worden afgelegd. De **Malpaso Guardians** speler hoeft geen kaarten te verwijderen bij dit gebied. De brug kan slechts eenmaal tijdens het spel worden opgeblazen.
Opmerking: De overige ronden worden op de gebruikelijke wijze gespeeld na het opblazen van de brug.

*Voorbeeld: De rondesteen staat op het tweede veld van de **Los Quantos brug**. **General Mapache** heeft een totale vuurkracht van zes en met slechts één vuurkrachtkaart aan hun zijde van dit gebied maken de **Malpaso Guardians** geen schijn van kans. Hij besluit om de brug op te blazen en legt daartoe **Telegram** en **Chinese Celestials** op de aflegstapel. Alle kaarten aan de andere zijde van de brug gaan naar de aflegstapel. Daarna draait hij de kaart om en plaatst de rondesteen op het tweede veld. Dit geeft weer wat ruimte en verkleint de kans op een succesvolle aanval in deze en de volgende ronde in dit gebied tijdens de aanvalsfase.*

Verlaten Zilvermijn

Als de rondesteen op de **Verlaten Zilvermijn** staat, kan de **Malpaso Guardians** speler in zijn beurt kaarten uit zijn hand met in totaal twee buskruit symbolen afleggen om een deel van de mijn op te blazen. Dit heeft als gevolg dat alle vuurkrachtkaarten die aan de zijde van **General Mapache** bij dit gebied liggen, worden afgelegd. De **Malpaso Guardians** speler hoeft geen kaarten te verwijderen bij dit gebied. Elke ronde in dit gebied kan een deel van de mijn worden opgeblazen. De beurt wordt na het opblazen op de gebruikelijke wijze uitgespeeld.

*Voorbeeld: De **Malpaso Guardians** speler legt **William Weston** (met daarop twee buskruit symbolen) op de aflegstapel om alle boeven bij dit gebied te verwijderen. Hij houdt twee andere kaarten met buskruit symbolen op hand. Deze heeft hij misschien nodig om zijn tegenstander in een volgende ronde in dit gebied te grazen te nemen.*

In de **Verlaten Zilvermijn** kan de **General Mapache** speler de gevreesde "**Gatling Gun**" inzetten om Guardians te doden. Per vuurkrachtkaart aan zijn zijde van dit gebied mag de **General Mapache** een kaart met kogels uit zijn hand afleggen. Elke kogel die op deze wijze wordt afgelegd doodt één Guardian.

Opmerking: Op sommige kaarten staan twee kogels x2. Als zo'n kaart wordt afgelegd, dan worden er twee Guardians gedood.

*Voorbeeld: De **General Mapache** speler heeft drie vuurkrachtkaarten bij de Verlaten Zilvermijn liggen. Hij besluit om de **Gatling Gun** te richten op zijn tegenstander. Hij mag drie kaarten afleggen, maar hij heeft slechts twee kaarten met kogels. Hij legt **"Angel" La Motte** op de aflegstapel. Op deze kaart staan twee kogels, dus twee Guardians worden gedood. Het effect op de kaart wordt genegeerd.*

*Opmerking: Guardians die op deze wijze worden gedood voorkomen ook dat er een speelstuk van de "**Aankomst van het Mexicaanse leger**" wordt verwijderd aan het einde van fase 4.*

True grit

Op sommige personages komt – tijdens het spel of wanneer ze in het spel komen – een fiche te liggen. Dit betekent dat deze personages een extra leven hebben. Wanneer zo'n personage de eerste keer dodelijk wordt getroffen, dan verwijder je het fiche van de kaart en blijft de kaart liggen. De volgende keer dat dit personage getroffen wordt, zal hij wel sneuvelen.

4. Aanval

Aan het einde van zijn beurt mag de **General Mapache** speler proberen een Guardian te vermoorden door gebruik te maken van zijn vuurkracht.

*Belangrijk: Elke ronde (en niet alleen in deze fase) waarin de **General Mapache** speler geen Guardian doodt, wordt er een speelstuk van de "**Aankomst van het Mexicaanse leger**" kaart verwijderd.*

Beide spelers bepalen hun totale vuurkracht aan hun zijde van het huidige gebied. De **General Mapache** speler telt al zijn vuurkracht (van bendeleden, voertuigen, enz.) bij elkaar op. The **Malpaso Guardians** speler doet hetzelfde met zijn vuurkracht (van wapens zoals **Colt Army Revolver**, enz.) en telt daarbij de verdedigingswaarde van het huidige gebied (wit pokerfiche in hoek linksonder plus evt. vuurkrachtfiches op deze kaart) op.
Als bij het huidige gebied de vuurkracht van **General Mapache** groter is dan die van de **Malpaso Guardians**, dan gaat er een Guardian dood.

*Voorbeeld 1: De **General Mapache** speler heeft **The Rurales** (vuurkracht 1) en de **Los Tiburon** (vuurkracht 2) bij de **Saloon** gespeeld. Zijn totale vuurkracht is drie. Aan de overzijde van dit gebied heeft de **Malpaso Guardians** speler slechts een **Cutthroat Razor** (vuurkracht 1) liggen en aangezien de verdedigingswaarde van de **Saloon** twee is, is zijn totale vuurkracht dus drie. Omdat de **General** in deze ronde geen Guardian heeft gedood en daar nu weer niet in slaagt, wordt er één speelstuk van het "**Mexicaanse leger**" verwijderd.*

*Voorbeeld 2: De **Malpaso Guardians** speler heeft geen vuurkrachtkaarten bij de Kerk liggen. Zijn vuurkracht is, vanwege de verdedigingswaarde van dit gebied, twee. Zijn tegenstander heeft **Pancho Flores** (vuurkracht 3) gespeeld en wint het gevecht. De **Malpaso Guardians** speler moet één Guardian die voor hem ligt afleggen.*

Einde van het spel

Het spel gaat door totdat een van de spelers volgens één van de voorwaarden heeft gewonnen.

Colofon

Spelontwerp: Mark Chaplin en Leigh Caple
Illustraties: Chechu Nieto | **Grafisch ontwerp**: Chechu Nieto en Xavier Carrascosa
Redactie spelregels: Jeroen Hollander | **Projectmanager**: Jonny de Vries | © 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

Dankwoord

Ik wil mijn vrienden en familie enorm bedanken voor hun hulp bij het maken van dit spel. Een speciaal woord van dank gaat uit naar mijn (gevederde) meiden Bubbles, Hex, Emma Frost en Dax (die geen True Grit fiche had toen ze het juist nodig had) en mijn (veerloze) jongens Zachary en Leo die alles geweldig maken. En natuurlijk bedank ik mijn geweldige vrouw Kathryn wiens liefde, ondersteuning en ontelbare cakes dit spel mogelijk maakten. Ik had het niet zonder jou voor elkaar gekregen.

Bedankt!
Andrew Davis, Corvayn Esdren, Kate Hooley, Mike Gale, Jonathan Kidsley, Art Vandelay, Edward Chaplin, Charlotte Chaplin-Hooley, Shelby Overman, Steve Jackson, Johnnie Walker en iedereen die helpt bijgedragen aan dit spel.
Een speciaal woord van dank gaat uit naar de BGG community, in het bijzonder Rauli Kettunen, 'Ninjadorg', Bas Damoiseaux, Scott Wheelock, Thomas Buttner, en al die geweldige testspelers bij White Goblin Games.
Enorme dank gaat uit naar Sergio Leone, Clint Eastwood en Sam Peckinpah.

Revolver 2: Last Stand at Malpaso

Personage & bende biografieën en locatie historie

Padre Esteban

Pablo Esteban wilde altijd al goedhartig zijn, zelfs voordat hij de **Padre** werd. Geïnspireerd door de deugdzaamheid die hij overal zag, door de natuur en de natuurlijke ordening in alles, was hij als jonge man op pad gegaan om mensen dichter bij de **Heer** te brengen.

Het mocht niet zo zijn. Na een twist met **Trey Jackson** over de amoureuze aandacht van zijn rondborstige vrouw **Marjie**, werd het duidelijk dat **Pablo** weinig talent had als predikant. Hij verliet het rechte pad, en door een fortuinlijke speling van het lot werd hij kampioen in het kaartspelen, al behield hij wel zijn gewaden, zijn titel en zijn geloof. **Cribbage**, **Euchre**, **Trumps**, **Bezique**, **Five-Card Draw**, **Pai-Gow**, **Sheepshead**, **Whist**... Hij speelde alles zolang andermans geld in het spel was. En zo begonnen de misverstanden. Hij won opvallend vaak, werd regelmatig voor valsspeler en sjacheraar uitgemaakt, en moest de meeste potjes afsluiten met een revolver op tafel. Zijn tegenspelers wilden en konden niet begrijpen dat alles mogelijk was met de Heer aan je zijde. En een ruiten aas in je mouw...

Daarom was hij constant onderweg: van stadjes met tinmijnen naar stadjes met zilvermijnen, van kleine goudkoorts dorpen naar **Mohave** nederzettingen, van een klooster in de heuvels bij Apache Peak naar de stal van een Ierse landgoed eigenaar. Waar hij ook was kaartte hij, en hij bleef maar winnen. Soms, als evangelist, moest hij een biecht aanhoren, of een verwarde jonge man adviseren, of uit Het Boek lezen voor degenen die de woorden wilden horen, of een pak slaag uitdelen aan degenen die dat verdienden.

Tot hij op een nacht hoorde dat een splintergroepering van het Mexicaanse leger, geleid door een onzalige generaal genaamd **Mapache**, de kleine gemeenschap in **Malpaso** bedreigde – waar de dorpelingen hem onderdak hadden verleend toen hij het hard nodig had. De wanhopige boeren hadden geen geld, geen wapens, en de zilvermijn was opgedroogd.

Zij smeekten **Pablo** om ze te helpen met dit probleempje. Dan zouden zijn zonden hem vergeven zijn. In zijn hart wist **Pablo** dat ze gelijk hadden.

Per slot van rekening had hij nog steeds de Heer aan zijn zijde, een bewerkte stapel kaarten in zijn rugzak, en een **Joslyn Army** revolver in zijn zak.

Jed 'Unlucky' Buckley

Jed Buckley was de gelukkigste jongen op aarde. Het ging hem allemaal voor de wind, al zagen mensen vooral de negatieve kant. Zo vonden zij het onfortuinlijk toen een biervat ontplofte dat zijn vader's paard deed schrikken, zijn vader van het paard wierp en hem in stukken tot aan de countygrens meesleepte. Zagen zij niet in dat het verzekeringsgeld genoeg was voor **Jed** en zijn moeder om een paardenranch te kopen? En toen de **Sioux** oorlogen uitbraken en zijn moeder neergeschoten werd terwijl zij een vruchtentaart voor zijn 21ste verjaardag aan het bakken was, zag niemand dat zijn inkomen drastisch omhoog ging doordat hij zijn paarden kon verhandelen aan beide partijen in het conflict. En later, toen het **Amerikaanse leger** zijn ranch plunderde en zijn paarden in beslag nam als bijdrage aan de gevechten tegen de Indianen, stapte **Jed** over naar wapens en leerde hij schieten. Zodoende werd hij verliefd op een verpleegster in het leger, **Daisy Cottonseed**. Hij was de gelukkigste jongen ooit! En toen **Daisy** omkwam tijdens een brand in haar ouderlijk huis, aangestoken door een bandiet genaamd **General Mapache**, wist hij dat er een positieve kant aan de zaak zat. Hij moest alleen nog ontdekken welke...

Felipe Espinosa

Felipe groeide op als een beest in de bergen nadat zijn vader levend was opgegeten door een man die behalve laarzen van alligatorleer niks aan had. Hij wist weinig van de wereld en leefde op wat hij kon doden of pakken uit het stadje, droeg vastgebonden riet of gestolen lappen, en verzon zijn eigen taal. De inwoners van **Malpaso** noemden hem **'The Hill Rat'** en probeerden hem beschaving bij te brengen. Hij werd regelmatig geadopteerd door verschillende gezinnen en kreeg steeds een andere naam, maar het leidde tot niets – hij ontsnapte altijd, en de namen bleven nooit hangen. Toch was hij lang niet dom, en uiteindelijk is hem het **Engels** bijgebracht door **Padre Esteban**.

Kort daarna werd hij opgenomen in een nieuw gezin, geciviliseerd, en in 1885 kreeg **Felipe** een baan bij de general store van **Crystal Rivers**, waar hij werkte voor **Grant McLaine**.

Ook leerde hij omgaan met een revolver, wat spoorwegwerker **Howdy Sladen** op dodelijke wijze moest ondervinden. Vanaf dat moment noemde niemand hem **'Hill Rat'** meer.

Leo 'Babyface' Parker

De oudste en virielste man met een revolver die **Padre Esteban** kon vinden. Heeft moeite om zijn mond te houden, vooral als het om de dames ging. Helemaal sinds zijn amoureuze doelwit, **Blossom**, hem een klap in het gezicht gaf in een bar vol met doorgewinterde cowboys.

Maria Canalejas

Nadat de man van **Maria Canalejas** geëxecuteerd werd door de **Yuma indianen** omdat hij met hun vrouwen sliep, nam ze een kat om hem te vervangen. Toen de **Yuma** haar kinderen één voor één vermoordde, verving ze elk kind met een kat. Nu zijn de katten haar beste vrienden, en haar wilde wachters. Het lijkt er niet toe te doen dat alleen zij ze kan zien...

Clay Boone

Clay **Boone**, de **'Beeston' Kid**, en **Zuco Riley** hadden samen een circusact waarbij zij, drie lilliputters, zich verkleedden als één reusachtige man. Echter, toen de **Louisiana Travelling Show of the Strange and Marvellous** overvallen werd door bandieten ingehuurd door de rivaliserende **Mississippi Feast of the Macabre**, stal **Clay** een revolver en schoot zijn weg naar vrijheid. **Zuco** niet, en al overleefde hij de overval, er werd in saloon bars gefluisterd dat hij het speelding van een **Spaanse** prinses was geworden. De **'Beeston Kid'** werd wel gedood tijdens de overval, door een beroepscrimineel genaamd **Joey Adams** – die later 15 jaar moest brommen in de **San Manzanillo** gevangenis voor een ander vergrijp.

Clay vond het leven als lilliputter buiten het circus zwaar. Hij verdiende geld door piano te spelen, en af en toe als bounty hunter op te treden – met enig succes. De vluchtelingen waar hij op jaagde hadden **Clay**'s spoorzoektalent meer in acht moeten nemen, in plaats van te lachen om zijn lengte.

Ingesloten, kon **Clay** vechten als een **Kilkenny** kat, en hij was een heer van het eerste uur.

'De mysterieuze man van de wildernis'

Door Rachael Tyrell – Western Morning Star

Ik pakte de trein van kwart over drie naar het stadje. Ik was op zoek naar het verhaal achter de man die zich kleedde in berenvellen, en bekend werd toen hij een gehucht met drie gezinnen redde uit de klauwen van een bende bandieten en veedieven, zoals bericht in deze krant enige maanden geleden.

Nadat ik in het **'Broken Spur'** hotel was ingecheckt, deed ik rondvraag naar deze onverklaarbare man van de bergen – die alleen bekend was als **"Andrews"** of **"Grizzly Andrews"**. De enige persoon in het hele stadje die iets over deze man kwijt wilde, was de **Marshall Silas Mabry** van **Tombstone County**. Dit is wat hij te zeggen had:

"De man van de bergen? – Nou bijna alles wat over hem gezegd wordt, zijn geruchten en verhalen uit de tweede hand, maar eigenlijk weet niemand veel over waar hij vandaan kwam. Het enige dat ik zeker weet is dat hij twee keer per jaar – in de lente en herfst – met zijn twee honden het stadje inloopt om zijn berenvellen, zakjes goud en edelstenen te verkopen. Volgens de geruchten zouden sommige goudklompen lijken op gesmolten munten, oh en geen van de verkochte berenvellen hebben kogelgaten; het lijkt bijna alsof de beren hem hun vellen laten afnemen – Gek is dat!"

"Hij blijft elke keer een weekje in het beste hotel van de stad – niet dat vervallen ding waar jij logeert – en brengt zijn tijd door met het spelen van poker en schaak en hij drinkt in de saloons. Hij koopt elke keer dezelfde voorraad als hij hier is, vier stukken spek, een paar tonnen met gedroogde bonen en bloem, en een stuk koperbuis. Hij laat altijd genoeg geld achter bij de general store voor alle meisjes van het plezierhuis om nieuwe jurken te kopen – maar ik zag hem daar nooit op bezoek gaan. De eigenaar van de winkel, Long Tom, zegt dat hij een notitieboekje heeft in zijn borstzak, met een oude foto aan de binnenkant geplakt van een mooie jonge vrouw die op een schip staat."

"Beleefd, stil, welbespraakt, spreekt hij met een accent dat niet te plaatsen is, maar mejuffrouw het is verdomde zeker dat het niet van hier uit de buurt is. Toch, uit de monden van kolonisten en mijnwerkers waar hij zaken mee heeft gedaan, heb ik gehoord dat hij naast **Engels Frans**, **Duits** en **Spaans** spreekt en schrijft. Geeft mij de indruk van een opgeleide man – dus wat hij in godsnaam in dit achteraf gat doet is mij een raadsel! Ik heb hem pas één keer echt boos gezien, toen een bezoekende hel en verdoemenis priester hem probeerde de les te lezen en de priester een beleefde NEE niet accepteerde; de priester schopte een van **Andrews**' honden... Ik denk dat de priester de rest van zijn leven mank zal blijven. Zelfs de gunslingers houden hem op afstand, helemaal als hij rondloopt met die verdomde donderbus van hem – 'k denk dat hij met dat ding zelfs een horde op hol geslagen buffels te lijf kan."

"Dan, zo onverwacht als hij aankomt, vertrekt hij weer. Een flink aantal wildebrassen heeft geprobeerd zijn spoor te volgen, om erachter te komen waar al dat goud vandaan komt, maar het is niemand gelukt, en sommigen zijn zelfs helemaal niet teruggekomen... Sommigen zeggen dat hij wegsmelt in de wildernis, en anderen dat hij net als de beren een winterslaap houdt. Hij blijft alleen met zijn honden en volgens sommigen een cougar als gezelschap, maar dat heb ik zelf nooit gezien, dus ik zou niet kunnen zweren of het waar is!"

"Als u de komende lente meer wilt weten, moet u terugkomen naar hier en zelf met hem praten."

Dat is precies wat deze jonge dame van plan is, om antwoorden te vinden over deze intrigerende en onbekende man, die door sommigen de held van de glazen bergen genoemd wordt.

Jim Colt

Er is niet veel bekend over de **'Man met Vele Namen'**, anders dan dat **Jim Colt** de naam is die hij al dan niet van zijn ouders heeft meegekregen. Wat wel bekend is, is dat hij zware tijden heeft gekend, hij verloor zijn geliefde en hun ongeboren kind, en hij was het dodelijkste stel hersens dat de **Padre** vinden kon.

Als je hem te veel vragen stelde, was de kans groot dat hij je een kogel in de buik cadeau deed.

Ramona 'Snakeoil' Stoudenmire

Ramona was iemand om mee op pad te gaan – als het telde, was ze er.

Ze zal best bij gelegenheid te brutaal zijn geweest, en een ruzie begonnen als het niet naar haar zin ging, maar het is vermeldenswaardig dat mejuffrouw **Stoudenmire** een volbloed revolverheld was. De **Padre** vertrouwde op haar tijdens een reis naar **San Francisco** in 1891. Ze bewaakte de deur, spelend op haar harmonica, terwijl hij binnen een 'vergadering' had.

Toen het doek viel, zogezegd, lagen vijf man bloedend aan haar voeten. Men zegt dat het haar lukte het deuntje uit te spelen.

'Turkey' Joe

Geschoten in zijn achterste door **Brady Logan** tijdens een vuurgevecht bij **Peppin** Farm op 1 September 1891. **Joe** zat in de onfortuinlijke bende die door de gebroeders **McSween** was opgezet om de jonge **Jackie Peppin** te ontvoeren.

Weinigen overleefden het bloedbad bij de boerderij, **Miss Jackie** ook niet. Joe gaf de schuld hiervoor aan **Brady** en zijn gemene werkgever, **Ned McReady**.

Joe ontvluchtte de autoriteiten door naar **Mexico** te gaan, waar hij een baard liet staan en zijn toevlucht vond in de fles. Daar verbleef hij vele met whisky doordrenkte maanden, totdat de **Padre** zijn leven binnenreedt en hem een nieuw doel gaf.

Zachary McReady

Zachary was de zoon van **Ned McReady** en stond erom bekend onberekenbaar en explosief onder druk te zijn.

Hij ruziede constant met zijn vader over zijn wilde romance met **Lina Vandergroat**, een weduwe uit **California. Zachary** ontvluchtte in **Mexico** zijn vaders razernij, en diens volharding om bij de **Pinkertons** aan te sluiten en zijn leven in orde te krijgen. Op een dag zou hij terugkeren om zijn vader dood te schieten en te trouwen met mevrouw Vandergroat, zodra hij onder de rokken van **Belle Posey** uit **Crystal River** vandaan kroop.

Het was geen verrassing dat hij optrok met **'Turkey' Joe**; zodra ze klaar waren met de **Padre** te helpen, was het tweetal van plan een middernachtelijk bezoekje aan **Ned** te brengen.

Esmenia Jones

Esmenia Jones uit **Shreveport**, **Louisiana** was een van de bekendste "vingerhoed kunstenaars" die ooit over de **Mississippi** voer. **Jones** werd geboren op 17 januari 1860 in **New Hampshire** en werkte als bonthandelaar, koopman en barvrouw, voordat ze naam maakte als "vingerhoed kunstenaar". **Esmenia**'s oplichtingsspel werd gespeeld met drie vingerhoeden en een heel klein balletje papier. Ze ontmoette **Padre Esteban** bij de **'Slag om Sweetwater Canyon'**.

Kid Lightning

De snelste schutter in **Texas**. Zijn laatste onderneming voerde hem naar **Mexico**...

Chief Kohana Redbow

Hij werd verleid mee te doen met een potje poker waarbij hij zijn hemd en alles wat hem lief was verloor. Het was verdomde heet die nacht, zo heet als een bordeel tijdens happy hour. **Kohana** zocht verkoeling in de waterbak buiten, en zat daar te huilen.

Padre Esteban toonde medelijden met de man, gaf hem een deel van zijn eigen winst, en las hem voor uit **Het Boek**. "Met gokken straft de **Heer** de slechte mensen, en beloont hij de bekwamen," zou de **Padre** gezegd hebben. Een kameraadschap was geboren.

Kohana Redbow was een rare vogel die berucht was om zijn avances op dames van een zekere leeftijd.

General Mapache en Prentiss Buntline

Je zou kunnen zeggen dat **General Mapache** dapper, eervol en bijzonder wijs was. Maar die dingen zou je alleen zeggen als je in zijn gezelschap was, en je wilde voorkomen dat hij gehakt van je maakte.

Diefstal, heling, moord, omkoping, en misleiding – en toch had **Mapache** het meeste plezier in gokken, al had hij op meesterlijke wijze al deze activiteiten met elkaar verweven. **Mapache** was nog het meest gefascineerd door poker, zijn favoriete spel. Hij had gespeeld tegen besnorde mannen als **Wild Bill Hickok**, **Doc Holliday**, **"Canada" Bill Jones**, **Wyatt Earp** en **Bat Masterson** – en zelfs van sommigen gewonnen. Het is je vergeven als je denkt dat dat door valsspelen komt, maar **Mapache** had twee motto's waar hij naar leefde: 'Speel niet vals bij het kaartspelen' en 'Drink nooit stroomafwaarts van je paard'. Verstandige woorden.

Al zou, zo werd gefluisterd, **Mapache** je omleggen als je een compliment over zijn laarzen van struisvogelleer maakte, zou hij nooit, nooit, zijn 'standaarden' verlagen en valsspelen tijdens het grote spel. Zeker niet! De zogenaamde **General** zou liever naar een stropdassenshow zijn gegaan, dan worden vergeleken met een gewone, laag-bij-de-grondse valsspeler. Het staat vast dat **Mapache** in 1894 heeft deelgenomen aan het **'All Rivers' Poker** toernooi aan boord van de **'Dixie Queen'** stoomboot - wat niet bekend is, wie dit toernooi officieel heeft gewonnen, wel staat vast er een groot tumult was.

Voorafgaand aan dit voorval had **Mapache** wat problemen met de **Mexican National Defence Army** en de president van **Mexico**, maar wie eigenlijk niet? Het meningsverschil met de **Mexican National Defence Army** was het gevolg van een afspraak om een partij automatische geweren te leveren... dit kwam blijkbaar als een verrassing voor generaal

Manuel Mondragón, die nog druk bezig was om e.e.a. uit te zoeken. **Mapache** had zijn voorschot alvast slim geïnvesteerd door enkele veiligheidstroepen aan te werven om zichzelf te beschermen. Hierover werd druk gesproken in de bar en het verhaal werd steeds sterker. Dit kwam uiteindelijk ter ore van de president, **Porfirio Díaz**, die concludeerde dat **Mapache** een privéleger aan het samenstellen was om een staatsgreep te plegen en hem onmiddellijk vogelvrij verklaarde. **Mapache** en zijn bende sloegen op de vlucht na de verklaring en werden berucht vanwege het regelmatig lastig vallen van kleine dorpjes door het vragen van "beveiligingsgelden ". Zijn belevenissen werden gedocumenteerd door zijn eigen biograaf **Prentiss Buntline**. Deze verhalen hadden allen een kern van waarheid, maar naar mate de verhalen groeiden, was van die waarheid slechts nog een fractie over en werd het verhaal alsmaar opgeblazen. En toen **Buntline** er achter kwam dat zijn verhalen steeds werden goedgekeurd door de **General**, omdat deze niet kon lezen, vervaagde de dunne lijn tussen waarheid en fantasie helemaal en sloeg de balans door naar het ongelooflijke.

Chato

Hij werd **Chato** genoemd omdat hij niet praatte. Hij werd naast **Harshaw Creek** gevonden in een houten krat met een briefje erop in één of andere niet-christelijke taal die niemand kon lezen. Opgevoed door een warme familie, leerde hij niets, en kreeg door hun warmte geen morele opvoeding, en zocht bij de eerste gelegenheid de bossen en heuvels op. De verhalen vertellen, dat hij vocht en vele van zijn eerste gevechten won zonder enig gebruik van vuurkracht, dat hij sprong, en beet, en daarna als een gek lachte. Dat hij half **Apache** was, was overduidelijk……maar de andere helft ? Zeker weten dat dat de duivel was.

Sabata

Sabata voerde een heel duidelijk beleid. Hij had maar één stelregel: Geef me het goud, en ik krijg het voor elkaar. En hij kreeg het altijd voor elkaar. Hij schoot sheriffs en priesters neer, zorgde ervoor dat arme families met een boerenbedrijfje dakloos werden en klom over kinderlijkjes, maar hij deed het. Als hij eenmaal betaald was, zorgde hij ervoor. Daar was hij heel duidelijk in.

'Angel' La Motte

Abby groeide op in een gezagloze gemeenschap en leerde op vroege leeftijd hoe ze vuurwapens moest gebruiken (op een gruwelijke manier) en hoe ze (zeer behendig) explosieven kon maken met enkel materiaal wat op dat moment voorhanden was. Ze reisde in en om **Mexico** en viel van de ene verandering in de andere. Het is onduidelijk waarom en wanneer ze haar the **Angel** noemden, omdat ze in haar leven nooit spiritueel was, of straalde – hoewel sommigen haar prachtig vonden. Enkelen kennen de redenen waarom de **"Angel"** met **Mapache** reisde, en die dat wisten liggen in een cactusveld begraven vlakbij **Rattlesnake Creek**. **"Angel" La Motte** rookte als een ketter, en is ook een keer gearresteerd in San Antonio voor een "opvallende verzameling vuurwapens".

'Kentucky' Jack

Vermoedelijk één van de weinige mannen die het verhaal kon vertellen van een nabije confrontatie met de **White Buffalo**: het grootste, gevaarlijkste beest in **Mexico** – alhoewel sommigen twijfelden aan het bestaan ervan. **Wild Bill Hickok** zelf had een litteken te danken aan het beest, zoals hij zelf zei – als ie genoeg **Tarantula** sap had gedronken.

Gian Volonte

Hij had grootse plannen om rijk te worden van de grond vlakbij **Repentance Springs**, maar het liep allemaal op niets uit toen de spoorlijn er niet kwam te liggen. **Gian** zag **Mapache** en zijn zielige plannen als een manier om er zelf beter van te worden, en de geschiedenis geeft maar aan hoe dat voor hem uitpakte.

Jesus Garcia

Jesus was één van **Mapache**'s beste vrienden en vertrouwenspersonen, maar ook een kansloze nietsnut aan de pokertafel. Jesus had zijn verwrongen mannelijkheid te danken aan het verrot slaan van de hoeren van **Cataratas De Bufalo**. Hij had zijn vrouw verloren dankzij **"Rafita"**, een monsterlijke alligator, waarvan wordt gezegd dat er zeker zo'n 200 mensen aan ten prooi zijn gevallen bij de oevers van de **Rio Bravo River** en de omliggende vlaktes. Hoewel dat aantal moeilijk te bewijzen valt, heeft **Rafita** een bijna mythische status gekregen en werd ernstig gevreesd door mensen in de omgeving – uitgezonderd **Jesus Garcia**.

Christabelle Hazard

Trouwde met **Shay Hazard** nadat **Santiago** werd opgesloten in **San Manzanillo**. **Christabelle** zag hem altijd aan voor een heetgebakerde, en was nooit blij met zijn obsessie voor handscheermessen en slakken.

Pancho Flores

De verhalen vertellen dat **Pancho** op een ezel kon rijden als een paard, worstelde met alligatoren, en wolven verdronk met zijn blote handen. Slechts één van deze verhalen is de waarheid.

Cataratas De Bufalo

Deze roemruchte stad, ook wel **Buffalo Falls** genoemd, is één van **Mexico** 's grootste en bedrijvigste steden, gelegen aan de oevers van de **Rio Bravo**. Het is ook één van de meest criminele steden van **Mexico** waar wetteloosheid, moord, roofovervallen en ordeverstoring aan de orde van de dag zijn. In haar straten vind je vele krachtpatsers, vechtersbazen en schietgraag volk. De ruige omgeving wordt gekenmerkt door zijn steile heuvels, tafelbergen en vele **Canyons** waarvan de **"Dead Horse"** en de **"Farrands" Canyon** de meest bekende zijn.

De oorsprong van **Cataratas De Bufalo** gaat terug naar de tijd van de Spaanse ontdekkingsreizigers. **Junipero Del Toro** stichtte de eerste missie nederzetting in **Alta California** in de buurt van het

huidige **San Diego**. Nadat de **Gouverneur van California**, **José Armendáriz**, in 1831 een groot stuk land schonk aan **Ricardo Luna**, nam het aantal nederzettingen in de regio toe.

In de **Mexicaanse** – **Amerikaanse** oorlog van 1848 verloor **Mexico** het gebied **Alta California** aan de **Amerikanen**. Ondanks deze ontwikkeling koos het merendeel van de 1000 **Spaanse** families om in de regio te blijven wonen.

Met het verschuiven van de landsgrens kreeg **Buffalo Falls** een andere rol toebedeeld. Het voorheen door boeren en goudzoekers bevolkte gebied ontwikkelde zich tot een economisch centrum.

De **Sibley Kerr Company** richtte in 1859 het eerste post-handelskantoor op bestaande uit twee, in steen opgetrokken, gebouwen. In één van deze gebouwen was een hotel, restaurant en saloon ondergebracht en het andere gebouw deed dienst als winkel en opslagruimte. In de nabije omgeving bevond zich een smederij en diverse buitenverblijven waar honderden stuks vee konden worden ondergebracht. Ondanks het centreren van diensten en het handhaven van de orde door een kleine politiemacht bleef **Buffalo Falls** het imago houden van een verdorven en ondeugdelijke stad. Naarmate de stad verdere groeide nam ook de prostitutie, het drankmisbruik, het gokken, en het geweld toe in de stad.

Crystal River

De **Coulter and Myrick Company** bouwde in 1865 een stempelmolen voor de **Bobcat** goudmijn. Deze molen deed tot 1873 dienst en bracht in totaal 2 miljoen dollar op in puur goud. **Crystal River** lag één mijl ten noorden van Vulture Springs en bood ondersteuning aan een klein kampement genaamd **"Jack Rabbit"** welke ook fungeerde als bevoorradingsstation voor stoomboten. De stempelmolen werd uiteindelijk opgekocht door de **Vulture Company** en met het faillissement van dit bedrijf werd er stroomafwaarts een nieuwe stempelmolen gebouwd genaamd **"Bighorn Mill"**.

Het landschap rond **Crystal River** kent verschillende warmwaterbronnen welke oorspronkelijk door de **Cherokee** werden gebruikt vanwege hun helende werking. Vanaf 1890 werden deze bronnen echter een attractie voor reizigers en omwonenden. **Crystal River** kent een exclusief, 22 kamer tellend, hotel. Het **"Holy Moses"** hotel, gebouwd in 1857.

Malpaso

Gepositioneerd op de top van **Trinity Hil** en uitkijkend over **Red Crow Valley** en de **Los Quantos** brug bevindt zich het stadje **Malpaso**. Ooit het bruisend centrum van de zilvermijn industrie maar met het uitputten van de mijnen raakte de stad in verval,

De nederzetting ontstond ten tijde van de aanleg van de spoorlijn. Met het bereiken van de vallei zou het 10 jaar gaan duren eer de brug, waarover het spoor verder moest, klaar zou zijn. Het was in deze periode dat het stadje begon op te leven. Waren de omliggende heuvels eerder al vanwege het koper ontdaan zo stuitte in 1847 **Chino Valdez** op een zilverader wat leidde tot een korte maar hevige opleving van het stadje. Het plots overleiden van **Chino Valdez** viel vrijwel gelijk met de uitputting van het zilver.

Rurales

Leden van de **Mexicaanse "Guardia Rural"** – ook wel omschreven als 's-werelds meest pittoreske politieagenten maar vaak ook omschreven als bandieten…

La Diablo bende

Een bende van bloeddorstige vrouwen met aan het hoofd de beruchte **Rosaria Mastretta**. **Rosaria**'s lievelingsspel was het kapotschieten van een pul met bier op het hoofd van een of andere man. Ergens langs de oever van de **Catfish River**, lieten haar schietkunsten haar in de steek. Onder invloed van teveel alcohol, miste ze en schoot de man die de bierpul op zijn hoofd had staan door zijn hoofd. **Rosaria** en haar bende sloegen onmiddellijk op de vlucht. Ze is voor het laatst gezien in 1894 in de buurt van **Malpaso**. Hoe het met haar is afgelopen is onbekend.

Las Cuchillos

Margarita **"Curly" Vergara** had haar naam te danken aan haar vette haar met krullen. En aan haar voorliefde voor kapmessen. Na de dood van **Ana "Old Lady" Acosta** werd zij de leider van **Las Chuchillos**, een bende veedieven – bekenden van **General Mapache**.

Los Tiburón

Deze bende werd destijds gevormd door de paardendief **Frederico Covarrubias**. Zijn bende was nog steeds actief in 1894 – **Frederico** had toen inmiddels al zijn einde gevonden aan de strop in een verlaten stal in **Crystal River**. Het verhaal gaat, dat nadat hij door een woedende menigte naar het schavot was gebracht twee wensen uitsprak. Hij wilde dat zijn ring terug werd gegeven aan zijn vrouw en hij wilde met een sombrero op zijn hoofd opgehangen worden. Al zijn eisen werden ingewilligd en terwijl hij van het houten kistje de dood tegemoet sprong riep hij: "Beter te sterven als iemand die iets heeft gedaan, dan als iemand die alle kansen heeft laten liggen."

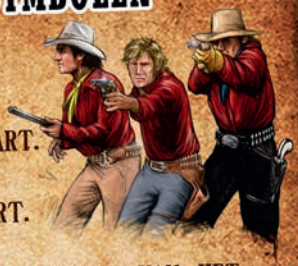
Los Desperados

Antonio **Rivas Mercado** vormde samen met **Everardo Elizondo** – een ruig type waarover in de memoires van rechter **"Corky" Esdren** staat geschreven, dat hij zo lelijk was als een uitgebrande boot – de **Los Desperados** in 1887.

In 1882 bracht het tweetal een kudde longhorns naar het Noorden omdat daar de prijzen voor het vee hoger waren. Nadat het vee was verkocht, moesten zij terug naar **Texas** gaan om de winst uit te keren aan de eigenaren. Echter in plaats daarvan besloten ze de $8000 dollar voor zichzelf te houden. **Antonio** en **Everardo** vergokten al hun geld in **Deadwood**. Ze hadden de smaak te pakken en besloten hun werkterrein te verleggen naar het echte bendewerk en treinovervallen.

Een groot deel van de bende vond de dood in een wilde schietpartij in en rondom de verlaten zilvermijn in de buurt van **Malpaso**. **Alleen "Blue Hat" Zedillo** wist de strijd enigszins onaangetast te verlaten op een gat in zijn hoed na.

Overzicht Gebruikte Symbolen



Guardian kaart.

Malpaso guardians vuurkracht kaart.

General mapache vuurkracht kaart.

+1 Plaats een speelstuk op de 'aankomst van het mexicaanse leger' kaart.

−1 Verwijder een speelstuk van de 'aankomst van het mexicaanse leger' kaart.

Extra vuurkracht: (malpalso guardians speler): leg dit fiche op de kaart. De vuurkracht van dit personage is verhoogd met 1.

Extra vuurkracht: (general mapache speler): leg dit fiche op de kaart. De vuurkracht van dit personage is verhoogd met 1.

True grit: leg dit fiche op de kaart. Dit personage heeft een extra leven.

Effect bij het spelen van de kaart: voer de tekst op deze kaart uit, wanneer deze kaart in het speelveld komt te liggen.

Leg ongezien een kaart uit je hand af.

Leg twee kaarten uit je hand af.

Buskruit: leg deze kaart af uit je hand om speciale acties uit te voeren op de 'Los Quantos brug' en in de 'verlaten zilvermijn.'

Kogels: leg deze kaart af uit je hand om een speciale actie uit te voeren in de 'verlaten zilvermijn.'