

Mirkwater - 4th of July

Et Deadlands Showdown scenarie

I den lille californiske guldgraverby Mirkwater samles indbyggerne om aftenen for at fejre den 4. juli. Det er en by midt i ørkenen, der kun overlever takket været en kilde, med ildsmagende vand - mens pengene kommer fra en nærliggende Ghost Rock mine.

Snart er alle beruset af øl, hjemmebrænd og gærede dåse-annanas, og festen tager en mere voldsom drejning. Skænderier bryder ud om hvorvidt 4. juli skal fejres under flaget for Unionen, Konføderationen eller det Californiske flag – eller måske lade byen i kløerne på "The Church of Lost Angels" eller "Sweetrock Mining Co."?

Urolighederne bryder ud - og først når morgensolen igen skinner klart ned over ørkenen, vil det gå op for de overlevende, at noget gik helt galt aftenen i forvejen. Så måske var der alligevel noget om de gamle indianer-fortællinger om, at ildvand brygget på vandet fra Mirkwater kilden får folk til at glemme deres hævninger og i stedet bliver besat af onde ånder?

Set-up

Antal spillere: Scenariet er et multi-player scenarie for 2-5 spillere.

Figurer: Der skal bruges 5 figurer per spiller, samt yderligere 5 figurer. Som udgangspunkt er der ingen Wild Cards mellem figurerne, og deres point-værdier skal generelt være enslydende og relativt lave (oplagte figurer er Townspeople og Libertines).

Terræn og opstilling: Der spilles på en bordplade (ca. 4x4 ft.), centralt på bordpladen stilles husene i Mirkwater (5+ huse er passende), eventuelt med lidt andet terræn (et par træer, nogle klipper, lidt hegn, etc.).

Centralt i byen er en større plads, hvor to af de tilstødende bygninger udpeges som henholdsvis Hell County Prospectors Co. (minekontoret) og Dante's Delight (bordellet). For at gøre lidt ekstra ud af det kan husene mm. pyntes med lidt passende 4. juli udsmykning (blå, hvide og røde farver).

Der udpeges 5 steder, hvor der enten lægges en neutral markør - eller opstilles en flagstang hvis det skal være rigtig fint (de fem steder fordeles med én centralt i byen og de fire andre ca. centralt i hvert kvadrat af byen). Spillerne placerer figurerne - enten én af gangen efter tur eller i fællesskab (gerne spredt lidt ud, og måske lidt tematisk så det også ser pænt ud - den endelige placering er ikke vildt vigtig).

Spillængde

Der spilles med Random Games Length som beskrevet i Showdown reglerne.

Fraktioner

Antallet af spillere afgør hvilke fraktioner der er med i spillet:

Antal spillere	Confederates	Unionists	Indepedents	Lost Angels	Sweetrock
2	*	*			
3	*	*	*		
4	*	*		*	*
5	*	*	*	*	*

Hver spiller trækker hemmeligt en fraktion inden spillet begynder (det er nok nemmet at lave nogle sedler, hvor hver fraktion er nævnt med navn og så lade spillerne trække); Det er først når spillet er forbi, at spillerne endelig skal afsløre deres fraktion - så det er muligt at bluffe lige så meget man vil undervejs.

Beskrivelser

Alle fraktionerne består mere eller mindre af almindelige borgere. Faktisk er det slet ikke naturligt for dem, at opfører sig sådan her - ja, I bund og grund de til daglig ganske lovlige borgere. Men nu har de fået for meget hjemmebrændt sprut indenbords - og når de har fået for meget at drikke af hjemmebrændt Mirkwater-sprut - som til 4. juli festen - bliver det pludselig blodig alvor i stedet for dagligdagens små skænderier med naboer. Borgerne i Mirkwater vil bagefter nok være lidt kede af deres opførelse - og mon ikke at forklaringen på deres opførelse skal findes i byens drikkevand?

Confederates: Disse folk en glødende tro på at Californien skal være en del af sydstaternes Konføderation.

Unionists: Disse folk en glødende tro på at Californien skal være en del af nordstaternes Union.

Independents: Disse folk en glødende tro på at Californien skal være en selvstændig stat.

Lost Angels: Disse folk har en glødende tro på at Frelseren nok skal redde dem. Men synderne ødelægger det for alle andre - og de værste synder er begær (og dermed lastens hule i form af bordellet) og grådighed (minekontoret i almindelighed og Sweetrock firmaet i særdeleshed). Og Frelseren er tilgivende overfor synder som drab...

Sweetrock: Disse folk har en glødende tro på at deres lykke vil være gjort, hvis Sweetrock mineselskabet overtager det lokale minekontor. De interesserer sig ikke for politik, men for penge.

Victory

Hver spiller har mulighed for at score VP. Vinderen er den spiller med flest VP, når spillet slutter.

Alle (Point er pr. figur): Overleve + 2 pts; Være på bordet når spillet slutter +2 pts; Flygte væk fra bordet -2 pts; Dø -4 pts; Dræbe en modstander +2 pts.

Hver spiller kontrollerer en fraktion, der scorer VP som beskrevet nedenfor.

Confederates: +5 pts for hver flagstang der bærer Konføderations flag, når spillet slutter; +1 pts for at dræbe Unionist eller Independents; -5 pts hvis bordellet brænder ned; -2 pts for hver anden bygning der brænder ned.

Unionists: +5 pts for hver flagstang der bærer Unionens flag, når spillet slutter; +1 pts for at dræbe Confederates eller Independents; -5 pts hvis bordellet brænder ned; -2 pts for hver anden bygning der brænder ned.

Independents: +5 pts for hver flagstang der bærer Californiens flag, når spillet slutter; +1 pts for at dræbe Confederates eller Unionist; +10 hvis minekontoret brænder ned; -2 pts for hver anden bygning der brænder ned.

Lost Angels: +5 pts for hver flagstang der bærer Lost Angels flaget, når spillet slutter; +2 pts for at dræbe Sweetrocks; +5 pts hvis minekontoret brænder ned; +5 pts hvis bordellet brænder ned.

Sweetrock: +5 pts for hver flagstang der bærer Sweetrocks flag, når spillet slutter; +2 pts for at dræbe Lost Angels; -10 hvis minekontoret brænder ned; -1 pts for hver anden bygning der brænder ned.

Særlige regler

Særlige regler for aktivering af figurer: Der laves en stak kort med alle figurernes navne (evt. i form af deres Stats kort), og der iblandes 10 blanke kort (tre blanke kort hvis der er fire eller fem spillere med). Hver tur begynder med at der vendes kort fra stakken, indtil der trækkes et blankt kort. Hver gang der trækkes et kort, vil spillerne have mulighed for at overtage kontrollen med den.

Ønsker en spiller at overtage en figur, meldes det klart og tydeligt inden figuren rykker - hvorefter der begynder en budrunde. Efter det blanke kort er trukket, begynder en normal tur, hvor spillernes figurer forer som normalt.

Særlige regler (andre):

- Folk er i byen for at feste, så der er ingen der har lommerne fulde af krudt og kugler, så derfor er det ikke muligt at lave Re-Load actions.
- Det tager 1 Full Action at tage et flag ned/hænge et flag op (kan kun ske, hvis figuren står ved en flagstang og ikke er i nærkamp). Når et flag hejses, skal spillerne fortælle hvilket flag det er.
- Det tager 1 Full Action at forsøge at antænde/slukke en brand (klares ved at lave et Fighting Attack mod TN 4; det er muligt at få "Gang Up Bonus"; Hver Succes/Raise placerer/fjerne en Fire Token). Det er muligt at øge ildens styrke ved at lave flere af disse test. Hver Fire Token øger TN med +1 for forsøg på at slukke branden. Derudover følges reglerne for brændende bygninger som "Fire!" på Random Event Table.

Budrunde: Alle spillere får 6 spillekort, hvor de 5 har en værdi og det sidste er "blankt" (klør). Når der er en budrunde, vælger alle spillere et kort fra deres hånd, og den spiller der har valgt det højeste kort, vinder budrunde. Vinderkortet kan ikke bruges mere, mens de andre spillere får deres kort tilbage på hånden. Byder alle blankt, mister alle deres "blanke kort" (og dermed muligheden for at bluffe yderligere - og så undgår vi også at der kommer flere af den slags blanke bud runder).

Spilkortene har værdi som i Poker (Es, Konge, Dame, etc.. / rangordet efter kulør spar, hjerter og ruder - klør bruges ikke, da de i stedet tæller som "blanke" bud). Der laves en bunke kort per spiller, og så vælgerne spiller tilfældigt hvilken bunke de har. Bunkerne laves ikke tilfældigt, men således at kortene først sorteres efter værdi, og så lægges der kort ud således (ex på 4 spillere, justeres selvfølgelig efter antallet af spillere):

Spiller 1	Spiller 2	Spiller 3	Spiller 4
Spar ES	Hjerter ES	Ruder ES	Spar konge
Hjerter Dame	Spar dame	Ruder konge	Hjerter konge
Ruder Dame	Spar Knægt	Hjerter Knægt	Ruder Knægt
Spar 9	Ruder 10	Hjerter 10	Spar 10
Hjerter 9	Ruder 9	Spar 8	Hjerter 8
Klør 2	Klør 3	Klør 4	Klør 5