

Two Rocks: SPILPERSON

Kære Spiller.

Velkommen til Two Rocks, et Dogs in the Vineyard scenarie. Om et øjeblik skal du lave din spilperson færdig, men først vil jeg gerne fortælle dig om de troendes verden.

De troende lever i mindre byer fordelt over et forholdsvis frugtbart stykke af det der en dag bliver til USA. De lever et liv med hårdt arbejde og bøn, men de fleste klarer sig med Herrens hjælp gennem hverdagen. Herren siger at en Ældste skal vogte og vejlede sin by, en mand skal vogte og vejlede sin familie, og et menneske skal arbejde hårdt, be og lade sig lede. Mænd bør bejle ærligt til kvinder og gifte sig med dem (eventuelt mere end en hvis Herren tillader), mens kvinder bør være modtagelige over for ægteskabstilbud.

Når bare man udfylder sin plads blandt de troende kan intet ondt nå en. Problemet er når folk forsynder sig mod Herrens Ord, og dermed blotter sig over for de Dæmoner, der venter på at nedbryde de troende og deres samfund.

De troendes byer ledes af byens Ældste, men hans plads er kun at beskytte mod syndens opståen, og de troendes samfund er derfor hjælpeløst overfor dæmonerne, når først synden er blandt dem. Derfor har Herren udpeget sine Vagthunde. Unge, udvalgte troende der rider fra by til by og uddriver dæmonerne blandt de troende. Bevæbnet med Livets Bog og en revolver, har de fuld åndelig autoritet over de byer de besøger i deres kamp mod dæmonerne.

Du, kære spiller, er en af Herrens udvalgte Vagthunde. Du skal gøre verden til et bedre sted for de troende. Det bliver ikke let, men du er nødt til at forsøge - for det er din plads.

Præcis hvordan Herrens ord lyder er selvfølgelig veldefineret i fiktionen og står skrevet i Livets Bog, men det er jer spillere der får lov at bestemme detaljerne. Men når en doktrin først er etableret, står den ikke at ændre.

For at få det bedste ud af spillet, bør du forsøge at gøre Two Rocks til et bedre sted. Spillet skal nok gøre sit for at gøre det svært.

Husk, de troendes synd medfører rent faktisk Dæmonernes angreb, og det værste du kan gøre for byen er at lade stå til.

Når du laver din spilperson, skal du undervejs fortælle de andre hvad du gør. Det er en fælles proces, og det er fedt at snakke sammen om hvad i skal vælge undervejs.

- ◆ Først skal du vælge dit navn. Jeg synes du skal hedde Abijah, August, Patience eller Bethia, men du kan også selv finde på et navn.
- ◆ Din spilperson har en stærk fortid og du får derfor 13d6 til at fordele på følgende stats: *Acuity*, *Heart*, *Body*, og *Will*. Det er bedst at fordele dem nogenlunde jævnt.
- ◆ Du skal tildele navne til de træk der ikke allerede er tildelt navne.
- ◆ De terninger der ikke er tildelt relationer kan du vælge at tildele nu, eller undervejs i spillet.
- ◆ Har du nogle specielle ejendele udover de der står i forvejen? Beskriv dine genstande. Din spilleleder vil hjælpe dig med hvilke terninger dine ting giver.
- ◆ Beskriv din frakke. Alle Hunde har en frakke, det er sådan man kender dem. De fleste er broderede, enkelte patchwork, og få simple sammensyede laser. Hvordan ser din ud?
- ◆ Nu er din spilperson næsten færdig. Vent til alle er nået hertil.
- ◆ Til sidst skal du gennem en såkaldt initieringskonflikt, hvor vi ser om du er i løbet af din træning opnår noget du ønsker du er i stand til at opnå. Hvad ønsker du at lykkedes med? Tænk lidt over det og snak med din spilleleder. Du og de andre spillere vil på tur udspille jeres initieringskonflikt og samtidig lære konfliktreglerne.

Når initieringskonflikten er ovre (og du har fået et nyt træk) er i klar til at begynde spillet, men det er oplagt at tage en kort pause før i rider ind i Two Rocks. Brug den på at tænke over hvem din spilperson er.

Hav det sjovt, og gør verden til et bedre sted.

SPILPERSON: STÆRK FORTID

Navn:

Baggrund: Du har haft en god opdragelse og fornuftig uddannelse.

Acuity (skarpsindighed):

Heart (hjerte):

Body (krop):

Will (vilje):

Træk:

1d10: *Jeg er Herrens Vagthund* 2d10:
2d6: *En retfærdig mand vakler*
aldrig, jeg har aldrig syndet! 2d8:
1d8: *Hurtig i replikken*
1d8: *Selvsikker* 1d6:

Relationer:

1d6: *Blod* 1d4:
1d6: *Fætterfætter Jeremiah*
2d8: *Min mors kusine, Honora* 2d6:

Ejendele:

Frakke:
Revolver
Hest
1d8: *Forgylt Livets Bog*

-Raise & See-

- Raise with 2 dice
- See with 1 die: Reverse the Blow
- See with 2 dice: Block or Dodge
- See with 3+ dice: Take the Blow

-Conflicts-

- Non-physical: Acuity+Heart
- Physical: Body+Heart
- Fighting: Body+Will
- Gunfighting: Acuity+Will

-Elements of Ceremony-

- Anointing with Sacred Earth (d8s)
- Calling by Name (d4s)
- Invoking the Ancients (d4s)
- Laying on Hands (d6s)
- Making the Sign of the Tree (d6s)
- Reciting the Book of Life (d4s)
- Singing Praise (d6s)
- Three In Authority (d8s)

-Fallout Dice-

- Non-physical: d4s or ceremonial
- Physical: d6s
- Weapon: d8s
- Gunshot: d10s

-Fallout Roll-

- Any 1s: Experience
- 2-7: Short-term.
- 8-11: 1 Long term.
- 12+: 2 Long term.
- 12-15: Injured.
- 16-19: Badly Injured.
- 20: Dying.

-Things' Dice-

- Normal: 1d6
- Big: 1d8
- High Quality: 2d6
- Big & High Quality: 2d8
- Crap: 1d4
- Guns: +1d4

-Short-term Fallout-

- Subtract 1 from one of your character's Stats for your next conflict.
- Take a new trait rated 1d4 for your next conflict.
- Change the dice of one of your character's Relationships to d4s for your next conflict.
- Have your character leave the scene and spend some time alone. Only choose this one if nobody else launches a followup
- conflict.

-Long-term Fallout-

- Subtract 1 from one of your character's Stats.
- Take a new trait at 1d4.
- Take a new relationship at 1d4.
- Add 1d to an existing d4 trait or relationship.
- Subtract 1d from an existing d6+ trait or relationship.
- Change the die size of an existing trait or relationship to d4.
- Erase a Belonging from your character's sheet.

-Experience Fallout-

- Add 1 to one of your Stats.
- Create a new Trait at 1d6.
- Add or subtract 1 die from an existing Trait.
- Change the d-size of an existing Trait.
- Create a new Relationship at 1d6.
- Add or subtract 1 die from an existing Relationship.
- Change the d-size of an existing Relationship.
- Write a Belonging on your character sheet and give it its usual dice.

Two Rocks: SPILPERSON

Kære Spiller.

Velkommen til Two Rocks, et Dogs in the Vineyard scenarie. Om et øjeblik skal du lave din spilperson færdig, men først vil jeg gerne fortælle dig om de troendes verden.

De troende lever i mindre byer fordelt over et forholdsvis frugtbart stykke af det der en dag bliver til USA. De lever et liv med hårdt arbejde og bøn, men de fleste klarer sig med Herrens hjælp gennem hverdagen. Herren siger at en Ældste skal vogte og vejlede sin by, en mand skal vogte og vejlede sin familie, og et menneske skal arbejde hårdt, be og lade sig lede. Mænd bør bejle ærligt til kvinder og gifte sig med dem (eventuelt mere end en hvis Herren tillader), mens kvinder bør være modtagelige over for ægteskabstilbud.

Når bare man udfylder sin plads blandt de troende kan intet ondt nå en. Problemet er når folk forsynder sig mod Herrens Ord, og dermed blotter sig over for de Dæmoner, der venter på at nedbryde de troende og deres samfund.

De troendes byer ledes af byens Ældste, men hans plads er kun at beskytte mod syndens opståen, og de troendes samfund er derfor hjælpeløst overfor dæmonerne, når først synden er blandt dem. Derfor har Herren udpeget sine Vagthunde. Unge, udvalgte troende der rider fra by til by og uddriver dæmonerne blandt de troende. Bevæbnet med Livets Bog og en revolver, har de fuld åndelig autoritet over de byer de besøger i deres kamp mod dæmonerne.

Du, kære spiller, er en af Herrens udvalgte Vagthunde. Du skal gøre verden til et bedre sted for de troende. Det bliver ikke let, men du er nødt til at forsøge - for det er din plads.

Præcis hvordan Herrens ord lyder er selvfølgelig veldefineret i fiktionen og står skrevet i Livets Bog, men det er jer spillere der får lov at bestemme detaljerne. Men når en doktrin først er etableret, står den ikke at ændre.

For at få det bedste ud af spillet, bør du forsøge at gøre Two Rocks til et bedre sted. Spillet skal nok gøre sit for at gøre det svært.

Husk, de troendes synd medfører rent faktisk Dæmonernes angreb, og det værste du kan gøre for byen er at lade stå til.

Når du laver din spilperson, skal du undervejs fortælle de andre hvad du gør. Det er en fælles proces, og det er fedt at snakke sammen om hvad i skal vælge undervejs.

- ◆ Først skal du vælge dit navn. Jeg synes du skal hedde Derrick, Ebenezer, Cornelia, eller Waitstill, men du kan også selv finde på et navn.
- ◆ Din spilperson kommer fra et stærkt miljø og du får derfor 13d6 til at fordele på følgende stats: *Acuity*, *Heart*, *Body*, og *Will*. Det er bedst at fordele dem nogenlunde jævnt.
- ◆ Du skal tildele navne til de træk der ikke allerede er tildelt navne.
- ◆ De terninger der ikke er tildelt relationer kan du vælge at tildele nu, eller undervejs i spillet.
- ◆ Har du nogle specielle ejendele udover de der står i forvejen? Beskriv dine genstande. Din spilleleder vil hjælpe dig med hvilke terninger dine ting giver.
- ◆ Beskriv din frakke. Alle Hunde har en frakke, det er sådan man kender dem. De fleste er broderede, enkelte patchwork, og få simple sammensyede laser. Hvordan ser din ud?
- ◆ Nu er din spilperson næsten færdig. Vent til alle er nået hertil.
- ◆ Til sidst skal du gennem en såkaldt initieringskonflikt, hvor vi ser om du er i løbet af din træning opnår noget du ønsker du er i stand til at opnå. Hvad ønsker du at lykkedes med? Tænk lidt over det og snak med din spilleleder. Du og de andre spillere vil på tur udspille jeres initieringskonflikt og samtidig lære konfliktreglerne.

Når initieringskonflikten er ovre (og du har fået et nyt træk) er i klar til at begynde spillet, men det er oplagt at tage en kort pause før i rider ind i Two Rocks. Brug den på at tænke over hvem din spilperson er.

Hav det sjovt, og gør verden til et bedre sted.

SPILPERSON: STÆRKT MILJØ

Navn:

Baggrund: Du kommer fra en kærlig, velfungerende familie.

Acuity (skarpsindighed):

Heart (hjerte):

Body (krop):

Will (vilje):

Træk:

1d6: *Hundene beskytter troen* 1d4:

1d8: *Jeg er en leder af mænd*

1d6: *Mesterlig rytter* 1d8:

1d6:

Relationer:

1d6: *Blod* 1d10:

2d10: *Min ældre bror, Hiram*

2d8: *Grandonkel og* 2d6:

Ældste Bartholomew

2d6:

2d8:

Ejendele:

Frakke:

Revolver

1d8: *Fremragende Hest*

Livets Bog

-Raise & See-

- Raise with 2 dice
- See with 1 die: Reverse the Blow
- See with 2 dice: Block or Dodge
- See with 3+ dice: Take the Blow

-Conflicts-

- Non-physical: Acuity+Heart
- Physical: Body+Heart
- Fighting: Body+Will
- Gunfighting: Acuity+Will

-Elements of Ceremony-

- Anointing with Sacred Earth (d8s)
- Calling by Name (d4s)
- Invoking the Ancients (d4s)
- Laying on Hands (d6s)
- Making the Sign of the Tree (d6s)
- Reciting the Book of Life (d4s)
- Singing Praise (d6s)
- Three In Authority (d8s)

-Fallout Dice-

- Non-physical: d4s or ceremonial
- Physical: d6s
- Weapon: d8s
- Gunshot: d10s

-Fallout Roll-

- Any 1s: Experience
- 2-7: Short-term.
- 8-11: 1 Long term.
- 12+: 2 Long term.
- 12-15: Injured.
- 16-19: Badly Injured.
- 20: Dying.

-Things' Dice-

- Normal: 1d6
- Big: 1d8
- High Quality: 2d6
- Big & High Quality: 2d8
- Crap: 1d4
- Guns: +1d4

-Short-term Fallout-

- Subtract 1 from one of your character's Stats for your next conflict.
- Take a new trait rated 1d4 for your next conflict.
- Change the dice of one of your character's Relationships to d4s for your next conflict.
- Have your character leave the scene and spend some time alone. Only choose this one if nobody else launches a followup
- conflict.

-Long-term Fallout-

- Subtract 1 from one of your character's Stats.
- Take a new trait at 1d4.
- Take a new relationship at 1d4.
- Add 1d to an existing d4 trait or relationship.
- Subtract 1d from an existing d6+ trait or relationship.
- Change the die size of an existing trait or relationship to d4.
- Erase a Belonging from your character's sheet.

-Experience Fallout-

- Add 1 to one of your Stats.
- Create a new Trait at 1d6.
- Add or subtract 1 die from an existing Trait.
- Change the d-size of an existing Trait.
- Create a new Relationship at 1d6.
- Add or subtract 1 die from an existing Relationship.
- Change the d-size of an existing Relationship.
- Write a Belonging on your character sheet and give it its usual dice.

Two Rocks: SPILPERSON

Kære Spiller.

Velkommen til Two Rocks, et Dogs in the Vineyard scenarie. Om et øjeblik skal du lave din spilperson færdig, men først vil jeg gerne fortælle dig om de troendes verden.

De troende lever i mindre byer fordelt over et forholdsvis frugtbart stykke af det der en dag bliver til USA. De lever et liv med hårdt arbejde og bøn, men de fleste klarer sig med Herrens hjælp gennem hverdagen. Herren siger at en Ældste skal vogte og vejlede sin by, en mand skal vogte og vejlede sin familie, og et menneske skal arbejde hårdt, be og lade sig lede. Mænd bør bejle ærligt til kvinder og gifte sig med dem (eventuelt mere end en hvis Herren tillader), mens kvinder bør være modtagelige over for ægteskabstilbud.

Når bare man udfylder sin plads blandt de troende kan intet ondt nå en. Problemet er når folk forsynder sig mod Herrens Ord, og dermed blotter sig over for de Dæmoner, der venter på at nedbryde de troende og deres samfund.

De troendes byer ledes af byens Ældste, men hans plads er kun at beskytte mod syndens opståen, og de troendes samfund er derfor hjælpeløst overfor dæmonerne, når først synden er blandt dem. Derfor har Herren udpeget sine Vagthunde. Unge, udvalgte troende der rider fra by til by og uddriver dæmonerne blandt de troende. Bevæbnet med Livets Bog og en revolver, har de fuld åndelig autoritet over de byer de besøger i deres kamp mod dæmonerne.

Du, kære spiller, er en af Herrens udvalgte Vagthunde. Du skal gøre verden til et bedre sted for de troende. Det bliver ikke let, men du er nødt til at forsøge - for det er din plads.

Præcis hvordan Herrens ord lyder er selvfølgelig veldefineret i fiktionen og står skrevet i Livets Bog, men det er jer spillere der får lov at bestemme detaljerne. Men når en doktrin først er etableret, står den ikke at ændre.

For at få det bedste ud af spillet, bør du forsøge at gøre Two Rocks til et bedre sted. Spillet skal nok gøre sit for at gøre det svært.

Husk, de troendes synd medfører rent faktisk Dæmonernes angreb, og det værste du kan gøre for byen er at lade stå til.

Når du laver din spilperson, skal du undervejs fortælle de andre hvad du gør. Det er en fælles proces, og det er fedt at snakke sammen om hvad i skal vælge undervejs.

- ◆ Først skal du vælge dit navn. Jeg synes du skal hedde Elijah, Josiah, Althea, eller Lavina, men du kan også selv finde på et navn.
- ◆ Din spilperson har en kompliceret fortid og du får derfor 15d6 til at fordele på følgende stats: *Acuity*, *Heart*, *Body*, og *Will*. Det er bedst at fordele dem nogenlunde jævnt.
- ◆ Du skal tildele navne til de træk der ikke allerede er tildelt navne.
- ◆ De terninger der ikke er tildelt relationer kan du vælge at tildele nu, eller undervejs i spillet.
- ◆ Har du nogle specielle ejendele udover de der står i forvejen? Beskriv dine genstande. Din spilleleder vil hjælpe dig med hvilke terninger dine ting giver.
- ◆ Beskriv din frakke. Alle Hunde har en frakke, det er sådan man kender dem. De fleste er broderede, enkelte patchwork, og få simple sammensyede laser. Hvordan ser din ud?
- ◆ Nu er din spilperson næsten færdig. Vent til alle er nået hertil.
- ◆ Til sidst skal du gennem en såkaldt initieringskonflikt, hvor vi ser om du er i løbet af din træning opnår noget du ønsker du er i stand til at opnå. Hvad ønsker du at lykkedes med? Tænk lidt over det og snak med din spilleleder. Du og de andre spillere vil på tur udspille jeres initieringskonflikt og samtidig lære konfliktreglerne.

Når initieringskonflikten er ovre (og du har fået et nyt træk) er i klar til at begynde spillet, men det er oplagt at tage en kort pause før i rider ind i Two Rocks. Brug den på at tænke over hvem din spilperson er.

Hav det sjovt, og gør verden til et bedre sted.

SPILPERSON: KOMPLICERET FORTID

Navn:

Baggrund: Din fortid er fuld af smerte og svigt.

Acuity (skarpsindighed):

Heart (hjerte):

Body (krop):

Will (vilje):

Træk:

2d4: *Jeg er udvalgt af Herren* 1d4:
1d6: *Stærk som en okse*
1d6: *Gennem smerte skal mænd* 1d4:
kende Herrens kærlighed 2d10:

Relationer:

1d6: *Blod* 1d6:
2d6: *Min tante, Adelia*
2d8: *Den smukke pige jeg så den* 2d6:
dag ved markedet (Hester)

Ejendele:

Frakke:
Revolver
Hest
Livets Bog

-Raise & See-

- Raise with 2 dice
- See with 1 die: Reverse the Blow
- See with 2 dice: Block or Dodge
- See with 3+ dice: Take the Blow

-Conflicts-

- Non-physical: Acuity+Heart
- Physical: Body+Heart
- Fighting: Body+Will
- Gunfighting: Acuity+Will

-Elements of Ceremony-

- Anointing with Sacred Earth (d8s)
- Calling by Name (d4s)
- Invoking the Ancients (d4s)
- Laying on Hands (d6s)
- Making the Sign of the Tree (d6s)
- Reciting the Book of Life (d4s)
- Singing Praise (d6s)
- Three In Authority (d8s)

-Fallout Dice-

- Non-physical: d4s or ceremonial
- Physical: d6s
- Weapon: d8s
- Gunshot: d10s

-Fallout Roll-

- Any 1s: Experience
- 2-7: Short-term.
- 8-11: 1 Long term.
- 12+: 2 Long term.
- 12-15: Injured.
- 16-19: Badly Injured.
- 20: Dying.

-Things' Dice-

- Normal: 1d6
- Big: 1d8
- High Quality: 2d6
- Big & High Quality: 2d8
- Crap: 1d4
- Guns: +1d4

-Short-term Fallout-

- Subtract 1 from one of your character's Stats for your next conflict.
- Take a new trait rated 1d4 for your next conflict.
- Change the dice of one of your character's Relationships to d4s for your next conflict.
- Have your character leave the scene and spend some time alone. Only choose this one if nobody else launches a followup
- conflict.

-Long-term Fallout-

- Subtract 1 from one of your character's Stats.
- Take a new trait at 1d4.
- Take a new relationship at 1d4.
- Add 1d to an existing d4 trait or relationship.
- Subtract 1d from an existing d6+ trait or relationship.
- Change the die size of an existing trait or relationship to d4.
- Erase a Belonging from your character's sheet.

-Experience Fallout-

- Add 1 to one of your Stats.
- Create a new Trait at 1d6.
- Add or subtract 1 die from an existing Trait.
- Change the d-size of an existing Trait.
- Create a new Relationship at 1d6.
- Add or subtract 1 die from an existing Relationship.
- Change the d-size of an existing Relationship.
- Write a Belonging on your character sheet and give it its usual dice.

Two Rocks: SPILPERSON

Kære Spiller.

Velkommen til Two Rocks, et Dogs in the Vineyard scenarie. Om et øjeblik skal du lave din spilperson færdig, men først vil jeg gerne fortælle dig om de troendes verden.

De troende lever i mindre byer fordelt over et forholdsvis frugtbart stykke af det der en dag bliver til USA. De lever et liv med hårdt arbejde og bøn, men de fleste klarer sig med Herrens hjælp gennem hverdagen. Herren siger at en Ældste skal vogte og vejlede sin by, en mand skal vogte og vejlede sin familie, og et menneske skal arbejde hårdt, be og lade sig lede. Mænd bør bejle ærligt til kvinder og gifte sig med dem (eventuelt mere end en hvis Herren tillader), mens kvinder bør være modtagelige over for ægteskabstilbud.

Når bare man udfylder sin plads blandt de troende kan intet ondt nå en. Problemet er når folk forsynder sig mod Herrens Ord, og dermed blotter sig over for de Dæmoner, der venter på at nedbryde de troende og deres samfund.

De troendes byer ledes af byens Ældste, men hans plads er kun at beskytte mod syndens opståen, og de troendes samfund er derfor hjælpeløst overfor dæmonerne, når først synden er blandt dem. Derfor har Herren udpeget sine Vagthunde. Unge, udvalgte troende der rider fra by til by og uddriver dæmonerne blandt de troende. Bevæbnet med Livets Bog og en revolver, har de fuld åndelig autoritet over de byer de besøger i deres kamp mod dæmonerne.

Du, kære spiller, er en af Herrens udvalgte Vagthunde. Du skal gøre verden til et bedre sted for de troende. Det bliver ikke let, men du er nødt til at forsøge - for det er din plads.

Præcis hvordan Herrens ord lyder er selvfølgelig veldefineret i fiktionen og står skrevet i Livets Bog, men det er jer spillere der får lov at bestemme detaljerne. Men når en doktrin først er etableret, står den ikke at ændre.

For at få det bedste ud af spillet, bør du forsøge at gøre Two Rocks til et bedre sted. Spillet skal nok gøre sit for at gøre det svært.

Husk, de troendes synd medfører rent faktisk Dæmonernes angreb, og det værste du kan gøre for byen er at lade stå til.

Når du laver din spilperson, skal du undervejs fortælle de andre hvad du gør. Det er en fælles proces, og det er fedt at snakke sammen om hvad i skal vælge undervejs.

- ◆ Først skal du vælge dit navn. Jeg synes du skal hedde Nathaniel, Thaddeus, Adelia, eller Fidelia, men du kan også selv finde på et navn.
- ◆ Din spilperson kommer fra et kompliceret miljø og du får derfor 15d6 til at fordele på følgende stats: *Acuity*, *Heart*, *Body*, og *Will*. Det er bedst at fordele dem nogenlunde jævnt.
- ◆ Du skal tildele navne til de træk der ikke allerede er tildelt navne.
- ◆ De terninger der ikke er tildelt relationer kan du vælge at tildele nu, eller undervejs i spillet.
- ◆ Har du nogle specielle ejendele udover de der står i forvejen? Beskriv dine genstande. Din spilleleder vil hjælpe dig med hvilke terninger dine ting giver.
- ◆ Beskriv din frakke. Alle Hunde har en frakke, det er sådan man kender dem. De fleste er broderede, enkelte patchwork, og få simple sammensyede laser. Hvordan ser din ud?
- ◆ Nu er din spilperson næsten færdig. Vent til alle er nået hertil.
- ◆ Til sidst skal du gennem en såkaldt initieringskonflikt, hvor vi ser om du er i løbet af din træning opnår noget du ønsker du er i stand til at opnå. Hvad ønsker du at lykkedes med? Tænk lidt over det og snak med din spilleleder. Du og de andre spillere vil på tur udspille jeres initieringskonflikt og samtidig lære konfliktreglerne.

Når initieringskonflikten er ovre (og du har fået et nyt træk) er i klar til at begynde spillet, men det er oplagt at tage en kort pause før i rider ind i Two Rocks. Brug den på at tænke over hvem din spilperson er.

Hav det sjovt, og gør verden til et bedre sted.

SPILPERSON: KOMPLICERET MILJØ

Navn:

Baggrund: Din familie er splittet og/eller plaget af synd.

Acuity (skarpsindighed):

Heart (hjerte):

Body (krop):

Will (vilje):

Træk:

2d6: *Min plads er Herrens tjener* 1d8:

1d6: *Opfarende*

1d8: *Kærlighed er vejen til Herren* 2d6:

1d6:

Relationer:

1d6: *Blod* 2d4:

2d4: *Min søde kusine, Marilla*

2d8: *Jackson, den venlige hedning* 2d10:

1d8:

2d6:

Ejendele:

Frakke:

2d6: *Kæmpe Revolver*

Hest

Livets Bog

-Raise & See-

- Raise with 2 dice
- See with 1 die: Reverse the Blow
- See with 2 dice: Block or Dodge
- See with 3+ dice: Take the Blow

-Conflicts-

- Non-physical: Acuity+Heart
- Physical: Body+Heart
- Fighting: Body+Will
- Gunfighting: Acuity+Will

-Elements of Ceremony-

- Anointing with Sacred Earth (d8s)
- Calling by Name (d4s)
- Invoking the Ancients (d4s)
- Laying on Hands (d6s)
- Making the Sign of the Tree (d6s)
- Reciting the Book of Life (d4s)
- Singing Praise (d6s)
- Three In Authority (d8s)

-Fallout Dice-

- Non-physical: d4s or ceremonial
- Physical: d6s
- Weapon: d8s
- Gunshot: d10s

-Fallout Roll-

- Any 1s: Experience
- 2-7: Short-term.
- 8-11: 1 Long term.
- 12+: 2 Long term.
- 12-15: Injured.
- 16-19: Badly Injured.
- 20: Dying.

-Things' Dice-

- Normal: 1d6
- Big: 1d8
- High Quality: 2d6
- Big & High Quality: 2d8
- Crap: 1d4
- Guns: +1d4

-Short-term Fallout-

- Subtract 1 from one of your character's Stats for your next conflict.
- Take a new trait rated 1d4 for your next conflict.
- Change the dice of one of your character's Relationships to d4s for your next conflict.
- Have your character leave the scene and spend some time alone. Only choose this one if nobody else launches a followup
- conflict.

-Long-term Fallout-

- Subtract 1 from one of your character's Stats.
- Take a new trait at 1d4.
- Take a new relationship at 1d4.
- Add 1d to an existing d4 trait or relationship.
- Subtract 1d from an existing d6+ trait or relationship.
- Change the die size of an existing trait or relationship to d4.
- Erase a Belonging from your character's sheet.

-Experience Fallout-

- Add 1 to one of your Stats.
- Create a new Trait at 1d6.
- Add or subtract 1 die from an existing Trait.
- Change the d-size of an existing Trait.
- Create a new Relationship at 1d6.
- Add or subtract 1 die from an existing Relationship.
- Change the d-size of an existing Relationship.
- Write a Belonging on your character sheet and give it its usual dice.