

# DOGS IN THE VINEYARD: TWO ROCKS

Kære Spilleleder.

Jeg regner med du allerede kender Dogs in the Vineyard, har adgang til bogen og synes det er pænt sejt. Two Rocks er en by til Dogs, samt fire halvfærdige spilpersoner, der er med til hurtigere at få spillet i gang end normalt.

I skal sammen lave spilpersonerne færdige, og udføre initieringskonflikten for hver spilperson. Det er oplagt at forklare reglerne under denne proces. Jeg forventer i bruger reglerne som beskrevet, men holder jer fra flervejskonflikter og ceremonier.

Hjælp spillerne med at lave spilpersoner der er egnede Hunde. Det er meningen at spilpersonerne skal være interessante, men ikke forkrøblede sjæle der intet godt vil. Det er centralt for spillet at spillerne rent faktisk forsøger at gøre byen til et bedre sted og laver spilpersoner derefter.

Prøv at vinkle initieringskonflikten så den udbygger spilpersonens tema (i samarbejde med spilleren). Pas på at spilpersonerne ikke bliver uspilbare af at tabe konflikten.

Mens i laver spilpersoner, så notér dig hvad spillerne vælger, det er en god indikator for hvad de finder interessant ved spillet. Husk det, og prøv at få by og spilpersoner til at mødes. Tag eventuelt en kort pause efter i har lavet spilpersoner, og brug den til at ændre lidt i byen, så den bedre matcher spillernes interesser.

Når i går i gang med selve spillet skal du sætte stemningen, prøve at få spillerne til at føle støvet i Two Rocks, og sparke spillet i gang. Beskriv hvordan spillerne sveddryppende ankommer til det lille samfund, beskriv hvordan det er let at se at der bor både troende og ikke-troende i byen og hvordan forskellen i rigdom tydeligt afspejles i folks huse. Lad dem allerede tidligt i spillet møde en af de smukke unge kvinder og også gerne en eller flere af bejlerne. Afslør tidligt de temaer der er på spil - *Kærlighed, Sex, Ulighed, Stolthed*. Hold øje med spillernes reaktioner og følg deres fokus på et eller flere af temaerne, der er mere på spil i byen end i nødvendigvis kan nå på en enkelt spilgang. Afslør hvad der er på spil og lad spillerne bestemme hvad de vil fokusere på.

Og for at gentage den vigtigste regel i Dogs: Afslør hvad der er galt i byen. Det handler ikke om efterforskning, men om moral og konsekvens.

Spil byen. Lad bipersoners agendaer styre spillet når spillerne ikke tager teten. Vær ikke bange for at presse hårdt, men husk også at give op i konflikter. Hold med den biperson du spiller lige nu. Brug reglerne til at drive spillet fremad, men glem ikke at sige ja i stedet for at rulle terninger når en konflikt ikke er interessant.

Hvis spillet af sig selv eskalerer, så lad dæmonerne holde sig i baggrunden, men hvis spillet derimod sløver lidt så send flokken af unge ikke-troende gennem byen og lad dæmonerne piske de troendes stemning op. Husk, de ikke-troende er grove, unge og måske endda lystne, men det er ikke dem der er påvirket af dæmonerne (udover heden).

Vær ikke bange for at slutte spillet når i er nået en forløsning af den eller de vigtigste konflikter i har opdyrket i løbet af spillet. Tag ordet og sig at nu synes du i skal slutte. Spørg om der er noget spillerne meget gerne vil have ordnet inden de rider ud af byen. Hvis der er, så gør det som en enkelt konflikt der springer hurtigt frem i tid (*højest én per spiller*), og slut så scenariet med at Hundene rider/kravler/bæres ud af byen.

Husk: Hav det sjovt og planlæg ikke!

*bedste ønsker Uffe Thorsen*