

Jonas Karlsson och Arvid Axbrink Cederholm  
presenterar i egenskap av Indierummet

# Snöflodens Fall

Ett scenario till Dogs in the Vineyard

Innehåll:

~Spelbeskrivning~  
~Spelledarteknik~  
~Regler~  
~Scenario~  
~Hjälpmedel~

# Vad är Dogs in the Vineyard?

*I författarens egna ord:*

Dogs in the Vineyard is about God's Watchdogs, young men and women called to preserve the Faithful in a hostile frontier territory. They travel from town to isolated town, carrying mail, news, and doctrine, healing the sick, supporting the weary, and pronouncing judgment upon the wicked. One early playtester said what she loves about the game: a town welcomes you with celebration and honor, but what you're there to do is stir up its dirt and lay bare its sins.

The setting is a fantasy inspired by pre-statehood Utah, the Deseret Territory, toward the middle of the 19th century. Picture a landscape of high mountains, icy rivers and cedar woods, falling away westward into scrublands, deserts, buttes and swells. The summer skies are heartbreaking blue, but the winters are long and killing.

Picture religious pioneers, fleeing persecution and violence in the East. They're trying to establish a society based on faith and righteousness out in this frontier. They've made the long trek westward but they're still in danger: their towns are small and isolated, vulnerable to attack from without, sin and corruption within. Under pressure, their pride becomes sin, their anger becomes violence, their resentments become hate. Winter and the demons howl...

You are God's Watchdogs, holding the Faith together.

## Tron

Hela namnet på Tron är Tron på Alla Ting i Livets Återfödda Kung, och den är löst baserad på mormonläran. (Så ja, ett fåtal män har flera fruar.) Alla de typiska buden finns med: Du ska inte mörda, ljuga eller ha sex hur som helst. Dess heliga symbol är Livets Träd, ett stiliserat träd med fem grenar. Dess heliga bok är Livets Bok.

Det är också viktigt att du tar ditt ansvar - En steward, en slags byäldste och religiös ledare, har ansvar för sin by och dess tro, en far har ansvar för sin familj, vakthundarna har ansvar för att ordna det som är fel. Annars är det en rätt typisk kristen tro, och tron omdefinieras också av spelarna - Hundarna är auktoriteten utanför Brudrafallen, de troendes huvudstad, och deras bud gäller. Därför är det inte så viktigt att plugga hela Livets Bok. Se till att spelarna är medvetna om den här möjligheten att påverka.

### Hundarna

Vakthundarnas fulla namn är "Ordern för Bevarandet av Tron och de Trogna", eller bara Kungens Hundar eller Livets Vakthundar. De är unga män och kvinnor som väljs ut av sin bys steward i unga år för att tränas till hundar -

Kanske har de en stark tro, ett klokt huvud eller ett modigt hjärta. Kanske de är byns bråkstakar. Att välja ut hundar är något spirituellt, något som sker på känsla. Därefter reser de till Brudrafallen och tränas, utbildas, initieras och inspireras.

Kvinnliga hundar är inget ovanligt, de har samma status som manliga, och de har en högre auktoritet som pensionerade hundar än vanliga kvinnor har. Hundar kan sluta när de vill. Nästan inga hundar är över trettio.

### Övernaturligheter

I Dogs in the Vineyard finns det demoner, det finns ritualer som kan döda demoner och rädda människoliv, och en hund kan ha övernaturliga egenskaper. Ni sätter ribban för övernaturligheter. Sätter ni den här nere så är demonerna bara utfall av otur, besatta människor är bara stressade och ritualer verkar psykologiskt genom att stärka gemenskapen. Sätter ni den här uppe så är demoner riktiga monster, besatta människor kan smälta en revolver genom att stirra på den, säga någons namn kan läka deras skador, och kulor studsar gnistrande av hundarnas rockar.

### Hundarnas rockar?

Varje hund har en lång, färgglad rock, mönstrad likt ett lapptäcke. När de skickas till Brudrafallen börjar arbetet på rocken i deras hemby, som avslutas i en stor fest och som sedan skickas till Brudrafallen. Alla rockar är unika, gjorda med kärlek och ett bevis på hundarnas auktoritet.

## Och vad gör jag då?

Hundarna, spelarnas rollpersoner, kommer att rida in en liten by där stolthet har slagit rot och lett till värre saker. Spelarna jobb är att bestämma vad som behövs göras åt situationen, och att utföra det.

Att lära sig en bys alla hemligheter tar inte lång tid för dig som spelledare - och det ska det inte ta för spelarna heller.

Nej, arbetet för dig som spelledare består i att vara uppmärksam och responsiv på spelarna när de börjar döma och bedömma byn.

De kommer att avgöra vad som är rätt och vad som är fel, vad som förtjänar nåd, vad som behövs straffas, vad som kan läkas, och vad som det är för sent att rädda.

Det är detta som Dogs in the Vineyard handlar om, och du kommer vara beredd med reglerna och spelledartechniken.

## Toppen! Hur då?

Börja med att bläddra fram och ta en titt på byn, ("Snöfloden") det går fort. Ta en titt på regelsystemet också, det kommer att hjälpa dig i ditt spelledande genom att dra varje konflikt till sin spets. Den här delen handlar både om hur du spelleder och använder regelsystemet på bästa sätt.

Okej! Det där såg väl läckert ut? Bara att släppa lös spelarna! Tänk dock på dessa saker:

### Actively reveal the town in play

Dogs in the Vineyard är ingen deckare, det handlar om moraliska val, svåra val och människor som dör när de inte passar in i valen. Sådana smaskiga saker. Dölj inte problemen för spelarna: Byborna kommer att berätta allt och försöka vinna hundarnas sympatier, och försöka få dem att lösa problemet. Om de försöker ljuga så ska det vara helt uppenbart för spelarna att de ljugar. Låt spelarna få komma till godsakerna så fort som möjligt - Bäst är det om de kan få en bild av hela byn innan de börjar döma och göra saker. Oroa dig inte, det kommer finnas saker att göra åt er under hela passet. Kanske får du rent av stoppa gruppen när tiden börjar ta slut och be dem göra en sammanfattad slutdom på allt det de inte hunnit med.

### Play the town

Du har en hel by med personer som vill något, så spela den! Spela byborna, inte en story. Ha inte en slutscen eller en skurk planerad, för det är spelarna som driver handlingen och bestämmer vem som är skurken. Tänk inte ut vad som kommer hända, knuffa inte spelarna åt det hållet... Låt dem göra jobbet för en gångs skull. (Detta kommer inte att vara ett problem, eftersom vi redan skrivit scenariot åt dig) Dessutom fungerar reglerna så att du inte kan kontrollera rollpersonerna. De gör som de vill. De är ju hundar, för guds skull!

### Roll dice or say yes

Precis som spelarna ska få veta allt, ge dom också allt så länge inget viktigt står på spel. Ge dom information. Låt dem hitta vad de vill hitta. Låt dem komma fram dit de vill. Men! Förr eller senare så kommer någon att inte gilla vad de gör, (Troligtvis förr) och då - Bam! Något är på spel! Fram med reglerna, slå tärning! Men överdriv inte - Konflikter tar tid att spela, och du kommer förmodligen ha tid till två, kanske tre i scenariot. Se till att det är intressanta sådana.

### Escalate, Escalate, Escalate

Ytterligare en punkt om regelsystemet. Så fort hundarna har valt sida, satt upp ett mål för deras konflikt, så ska du börja ställa till problem för dem. Använd reglerna för att Eskalera. Okej, så rollpersonerna vill något. Är det värt att slå någon för det? Är det värt att skjuta någon för det? Är det värt att skjuta någon för det om han börjar be om nåd på sina bara knän? Eller tänk om han börjar skjuta mot rollpersonerna - Är det värt att dö för det? (Spelare kan alltid rädda sin rollperson genom att ge upp en konflikt)

I det här spelet gör rollpersonerna val, och du sätter dessa val på prov. Komplicera saker och ting. Pressa dem. Hur långt kan de gå? På så vis så utsätter du spelarna ständigt för nya val.

## Regler

När "rollperson" eller "spelare" nämns så kan de lika gärna innebära "spelledarperson" och "spelledare". Ursäkta svengelskan - Ibland slänger vi in termer på engelska, för att referenserna på rollformulären ska vara

lättare att förstå.

Läsaren tilltalas med "du" genom texten eftersom det är ett trevligt sätt att skriva på som används i spelboken. "Du" refererar dock till spelaren: Du som spelledare kommer ta min roll.

### Tärningarna

Två eller flera personer hamnar i konflikt? Dags att ta fram tärningarna.

Sätt först upp vad som står på spel, vad konflikten handlar om. "Vi ska stoppa Gurion från att skjuta Avniel" till exempel. Eller "Vi får Harel att lämna sin falska dyrkan".

Sätt inte upp för stora saker på spel, som "Vi botar alla syndare". Isåfall slåss spelarna till döden. Att Eskalera, Take the blow och Ge upp (Dessa förklaras nedan) ska kräva svåra avvägningar.

Nu slår vi tärningarna. Det finns fyra nivåer på en konflikt: Icke-fysisk (Prata och så), Fysisk (Allt utom våld), Våld och Skjutvapen. Vilken nivå börjar konflikten på?

Non-physical: Acuity+Heart

Physical: Body+Heart

Fighting: Body+Will

Gunfighting: Acuity+Will

Ifall du har en Relationship till din motståndare, eller ifall konflikten handlar om någon du har en relation till, slå den/de tärningen/tärningarna också. När spelet startar så kommer spelarna att ha en massa relationstärningar som inte använts än. Dessa får de använda för att skaffa nya relationer *när som helst*. De kan skaffa en relation med sin motståndare eller den person som konflikten gäller mitt uppe i konflikten - Då slår de tärningen med en gång.

### Konflikten

Okej, du spelar din hund, jag är Harel. Du vill att jag ska lämna min falska dyrkan. Eftersom vi bara pratar om det så är konflikten icke-fysisk, så vi slår Acuity och Heart. Nu ska alla deltagare se på en fin hög med tärningar framför sig. (Tips: Du kommer behöva MYCKET tärningar - Många T6, och kanske tre-fyra var av T4, T8 och T10.) Nu börjar vi att Höja och Syna. Den som rimligtvis öppnar konflikten börjar med att Höja, och sen turas man om. Ifall det är flera inblandade så höjer alltid den med de två högsta tärningsvärdena först, sen går man nedåt i ordningen innan man börjar om.

När du höjer så gör din rollperson något som motparten inte kan ignorera. Låt oss säga att vi har börjat en konflikt på Icke-fysisk nivå: Din rollperson vill få ner Harel ur sin stuga. Hon säger till honom att hon representerar Livets Kung, men hans docka gör det inte. Eller så säger hon att hans dotter saknar honom och lider för honom. Du fattar.

Samtidigt skjuter du fram två av dina tärningar. Dessa backar upp din handling, ju större summa och bestämmer vem eller vilka som den här höjningen är riktad mot. I detta fallet Harel. Harel måste nu syna, vilket innebär att jag beskriver hur han reagerar, samt skjuter fram en eller flera tärningar som visar minst samma summa som de du höjde med.

värdena.

- Är summan lägre än 8? Välj något från listan på Short Term Fallout på rollformuläret.

- Är summan 8 till 11? Välj något från listan på Long Term Fallout på rollformuläret.

- Är summan 12 eller högre? Välj något från listan på Long Term Fallout på rollformuläret. Dessutom:

- Om summan är 12 till 15 så är din rollperson skadad. Slå personens Body. Kan du syna de två tärningarnas summa med tre eller färre tärningar? Isåfall klarar sig din rollperson utan problem. Om inte, öka summan till 16.

- Om summan är 16 till 19 så måste din rollperson få första hjälpen. Starta en ny konflikt. För dig slår vi din Body, din läkares Acuity samt relevanta Relationships, Traits och föremål (Items). För din skada slår vi om alla dina Fallout-tärningar plus Demoniskt Inflytande. Om du vinner klarar du dig. Om inte så går din Fallout-summa upp till 20.

-Om summan är 20 så dör din rollperson. Du får bestämma själv hur det går till, och sätta din rollpersons dödsscen.

### **Passivt motstånd**

Ifall en konflikt är mot ett passivt hinder istället för en motståndare, slå 4T6 plus Demoniskt Inflytande för svårigheten.

### **Demoniskt inflytande**

Vad är det värsta i syndhierarkin rollpersonerna sett? (Se Syndernas Hierarki i bybeskrivningen)

Orättvisa: 1T10

Demoniska attacker: 2T10

Kätter: 3T10

### **Hjälpa till**

Du kan hjälpa en annan person i en konflikt. När det är deras tur att Höja, beskriv vad din rollperson gör och passa över en tärning till den spelare du vill hjälpa. Du får bara Höja med en tärning nästa gång det är din tur, men spelaren du passar tärningen till kan lägga på den på sin höjning - Vilket innebär att en höjning på två tärningar är Reverse the blow, tre tärningar är Dodge och fyra eller

Synar jag med en enda tärning så är det Reverse the blow. Harel vrider ditt argument till sin fördel, och jag får behålla tärningen han synade med till min nästa höjning. "Det här kan du ingenting om, jag är dubbelt så gammal som dig!" säger han.

Synar jag med en eller två tärningar så är det en Block/Dodge. Harel avskräcks inte av ditt argument. "Att min dotter kommer upp hit är hennes eget val."

Synar jag med mer än två tärningar så är det en Taking the blow. Du har inte vunnit, men du har fått in en träff. "Mummel... Jo, det ju är synd om Beathag, det är det." Nu lägger jag undan tärningar för Fallout - Lika många tärningar som jag synade med. Storleken avgörs av situationen. T4:or om det som hände var Icke-fysiskt, T6:or för Fysiskt, T8 för våld och T10 för Skjutande. Detta kommer avgöra hur illa därnär jag är när konflikten är slut.

Nu är det min tur att höja, och så håller vi på så tills bara en av oss har några tärningar kvar, eller tills motståndaren ger sig.

Den med tärningar kvar bestämmer hur det går med det som står på spel, och det är det.

### **Få fler tärningar**

Det finns två sätt att få fler tärningar: Att dra in Traits eller föremål (Items) och att Eskalera.

När du väver in en Trait eller ett föremål i din syning eller höjning så får du genast slå de tärningar som detta Trait eller föremål är värda. Du behöver inte använda dem med en gång. Det går bara att få tärningar för ett Trait eller ett föremål en gång per konflikt.

Om de används som de ska så är normala föremål värda 1T6, stora föremål 1T8, utmärkta föremål 2T6 och stora och utmärkta föremål 2T8.

Skräpföremål eller föremål som används på ett ogenomtänkt sätt är värda 1T4.

En person kan dras in i en konflikt som ett föremål.

När du Eskalerar så byter du nivå på konflikten. Gå till Physical och håll fast Harel medans någon annan tar hans docka. Gå till Fighting och slå till honom. Eller gå till Gunfighting och peppra miffot eller hans docka. Nu slår du tärningarna från den nivån och lägger till. Går du till Fighting så lägger du till Body+Will till din tärningshög, men går du till Physical slår du bara Body. Heart har du redan slagit för Non-physical.

Troligtvis så kommer Harel också att eskalera.

### **Att ge upp**

Att ge upp kan vara en rätt bra idé. Ifall du ger upp istället för att syna så slipper du Take the blow om du hade varit tvungen till det. Ifall du ger upp istället för att höja så får du behålla din bästa tärning ifall vi startar en uppföljningskonflikt, en konflikt som följer direkt på den här fast med något nytt på spel.

### **Fallout**

När konflikten är slut så tar du alla tärningar du plockat undan för Fallout och slår dessa. Lägg ihop de två högsta

fler tärningar är Taking the blow!

### Ceremoni

Ceremonier är ett sätt att skada de immateriella demonerna, och de kan också användas för allsköns mirakel när det känns lämpligt.

Ifall en spelare använder en ceremoni i en höjning så avgörs Fallout-tärningarna av ceremonin:

- Anointing with Sacred Earth. Smörja med helgad jord. T8:or.
- Calling by Name. Använd någons namn. T4:or.
- Invoking the Ancients. Auktoritet i namn av profeterna i Brudrafallen T4:or.
- Laying on Hands. Handpåläggning. T6:or.
- Making the Sign of the Tree. Håll upp handen och sprid fingrarna likt Livets trädets fem grenar T6:or.
- Reciting the Book of Life. Läsa högt ur Livets Bok. T4:or.
- Singing Praise. Sjunga helig hymn. T6:or.
- Three In Authority. Tre representanter för tron står enade. Vanligtvis hundar och eventuellt en steward. T8:or.

## Sätt igång!

Okej, har du en massa tärningar? Känner du dig säker på systemet? Har du läst Snöfloden?

Då ska vi se till att spelarna är redo också, innan vi släpper lös hundarna.

Spelarna har ett gäng hundar att välja på. Vi tillhandahåller ingen bakgrund eller personlighet förutom hundarnas Traits, och dessa kan spelarna byta ut om de vill. (Stryk en Trait och skriv en ny med samma tärningsuppsättning) Spelarna får välja kön, namn och invigningskonflikt.

Invigningskonflikten går till så att spelaren formulerar något som de hoppas att deras rollperson uppnådde under sin invigning som hund. Kanske "Jag hoppas att min rollperson imponerade på sin lärare" (Och nästan alla lärare är före detta hundar, förresten) eller "Jag hoppas att min rollperson lärde sig att bli en av Livets Kungs modiga krigare". Kanske "Jag hoppas att min rollperson kom över sin rädsla för blod", "Jag hoppas att min rollperson fick en trolovad", "Jag hoppas att min rollperson lärde sig exorcera en demon" eller "Jag hoppas att min rollperson lyckades läka någon med sin tro".

Det är inte meningen att spelarna ska ta något som kan knäcka eller döda rollpersonen fullkomligt ifall det misslyckas. Nu kör vi en invigningskonflikt för varje spelare baserat på det här.

Först tar vi sidor. Handlar det om att lyckas med något, eller att bräcka någon? Bra, då kör vi på. Spelaren spelar sin rollperson som försöker lyckas med det här, och spelledaren spelar motståndet.

Handlar det om personlig utveckling, att växa eller byta vanor? Då spelar spelaren sin rollperson som försöker *motstå förändringen*, och spelledaren spelar rollpersonens lärare och omständigheter som manar för förändring.

Nu sätter vi en scen. Var är vi? Hur ser det ut? Vilka är där? Vad händer? Säg att vår kommande hund ska exorcera en demon. Okej, hon leds in i ett rum med en besatt person i. Erfarna exorcister väntar utanför om något går fel. Konflikt. Action!

Ska han lära sig sluta svära? Okej, han kallas in till sin äldsta lärares rum som säger att hans dåliga vana inte passar hans ämbete. Konflikt. Action!

Nu turas vi om att köra en konflikt baserad på varje rollperson! Du spelar din rollperson och jag motståndet. (ALLT motstånd, inte bara en lärare eller en demon eller vad det nu är.) Jag kommer på en bra situation för att spela ut konflikten och sen kör vi. Jag slår 4T6+4T10. Du slår dina tärningar precis som i en vanlig konflikt.

När konflikten är över så skriver du till en Trait på ditt rollformulär baserat på vad som hände. Säg att du försökte imponera på sin lärare - Möjliga Traits är "Jag imponerade på min lärare", "Jag imponerade inte på min lärare", "Jag är fortfarande en bondpojke" eller vad som helst. En "misslyckad" trait är inte på något sätt sämre än en lyckad. Bägge är värda 1T6.

# Snöfloden

Någonstans i Vingården där bergen fortfarande är höga nog att nå snölinjen och luften är kall och klar ligger en liten by. Detta är byn Snöfloden, och det är även namnet på den flod som kastar sig ut från berget för att rinna längs med byn och förse den med vatten.

Byn består av fem familjer. Två av dessa är relevanta för handlingen, de övriga tre kommer inte detaljeras alls. Den första familjen är Broder Efrayims, som bor med sin fru Syster Danya och deras två fullvuxna, men ogifta, söner. Sönerna heter Broder Avniel och Broder Ebenezer. Den andra familjen är Broder Gurions, som bor med sin fru Syster Beathag och deras ogifta dotter, Syster Tzilla. Uppe på en klippa bor också den före detta Stewardens bror, en eremit vid namn Broder Harel, som också är Beathags far. Harel blev förvisad ur byn för en affär mellan honom och stewardens fru, något som hände för många år sedan. Stewarden själv -och hans fru- är dock döda nu, och har inte ersatts.

Byn har varit större dock: Ytterligare fyra hus står tomma i byn, i varierande grad av förfall. Ett av dessa är samlingshallen, där religiösa möten äger rum.

## Någonting är fel

Trots att brodern har dött vägrar Harel att flytta ner till byn igen. Beathag måste varannan dag färdas upp flera timmar i bergen med mat och andra förnödenheter, eftersom hon inte vill att han ska äta de självdöda djuren han brukar hitta.

Och nu svälter byn. Den mäktiga Snöfloden har sinat till en liten bäck, med torka och missväxt som resultat, och familjer har flyttat eller svultit.

Broder Efrayim har fortfarande avkastning på sin jord, han har rent av ett överskott. Efrayim har beslutat att lämna Snöfloden eftersom han anser att byn inte har någon framtid. Han är den i byn som äger mest mark och mest boskap, och brukar dem bortom bristningsgränsen eftersom han tänker ge sig av innan vintern. All hans mark kommer att ligga i träda nästa år och han tänker slakta alla djur han inte kan ta med sig i flytten.

Broder Gurion är i fejd med Broder Efrayim, då Broder Efrayim inte känner att resten av byn förtjänar den avkastning han har. Broder Gurion vägrar låta sin dotter gifta sig med någon av Efrayims söner, då han ser hela deras familj som förrädare av byn.

Stewarden är död, vilket är väldigt fel, men eftersom byns framtid är osäker och det inte finns någon klar kandidat till ny steward så har ingen sådan heller utsetts.

## Syndernas hierarki

Syndernas hierarki är främst ett hjälpmedel för att skapa sina egna byar, men det är bara bra om spelarna känner till ordningen Högmod-Orättvisa-Synd, osv.

### Högmod:

Harel vägrar återvända till byn. Han har levt ett eremitliv på berget, och länge ansett att byn är otacksam och inte förtjänar honom.

Efrayim menar att de andra byborna är lata, och de förtjänar inte heller något bättre, speciellt inte från honom. Avniel vill inte flytta med sin familj från byn.

Broder Gurion vägrar låta sin dotter eller Efrayims söner gifta sig.

*föder...*

**Orättvisa:** (Att inte uppfylla sin roll i familjen är Orättvisa) Då Beathag spenderar så mycket tid med att ta hand om Harel så försummar hon sitt eget redan nödgade hushåll. Efrayim har mat i överskott medans Gurion och de andra familjerna går hungriga.

Tzilla måste träffa Avniel och Ebenezer bakom sin faders rygg.

Avniel sätter sig upp emot sin far för att flytten inte ska bli av.

*föder...*

**Synd:** (Våld, lögn, avgudadyrkan)

Harels enda sällskap förutom Beathag är en liten docka föreställande Livets kung, som han tillverkat själv. Denna tillber han.

Gurion har slagit Avniel i vredesmod för att få honom att hålla sig borta från Tzilla.

Tzilla ljuger för sin far Gurion för att kunna träffa bröderna.

*föder...*

**Demoniska attacker:**

Vid Harels stuga så börjar Snöfloden att sina, och alla familjernas mark utom Efrayims drabbas av torka.

Demonerna håller Efrayims jord bördig för att mana på konflikten.

Djur självdör utanför Harels stuga, och han lagar mat av dessa. Demonerna vill hålla kvar Harel i sin stuga.

*föder...*

**Falska doktriner:**

Harel tror att om man bara tror tillräckligt mycket så tar Livets Kung hand om en, och man behöver inte arbeta. Efrayim tror att Livets Kung straffar de andra familjerna, för att de är för lata.

*föder...*

**Korrupt dyrkan:**

Harels har börjat prata med sin docka och den svarar honom. En demon har besatt dockan, men Harel tillber den som Livets Kung.

Korrupt dyrkan föder så småningom Falskt prästerskap, som föder Häxkraft, som föder Hat och Mord, men så långt har det alltså inte gått... än.

# Demoniska attacker?

Jepp, Synd gör ett samhälle sårbart för demoniska attacker, eller demonisk påverkan som man också kan kalla det.

Demoner är ickemateriella, och kan manifestera sig på många olika sätt. I den här byn så manifesterar det sig som torka, djur som dör och en besatt docka. En människa som praktiserar korrupt dyrkan (Harel) kan också låta sig själv bli besatt.

## Vad vill personerna?

### Efrayim

Efrayim vill flytta bort från byn med hela sin familj. Han vill att hundarna övertalar hans son Avniel att följa med, och gärna att de hjälper honom med de sista förberedelserna eller rekommenderar bra håll att söka sig åt.

### Avniel

Avniel vill få gifta sig med Tzilla och stanna kvar i sin familjs hus. Han vill att hundarna peppar honom och talar förstånd med Efrayim, Tzilla och Gurion.

### Ebenezer

Ebenezer vill Tzilla hennes bästa. Bäst vore om han gifte sig med henne. Och att alla bara kom överens.

### Gurion

Gurion vill att Tzilla och Beathag stannar i huset och att Efrayim och hans familj håller sig långt borta från han och hans familj, och att hundarna läxar upp dom.

### Beathag

Beathag vill att Harel flyttar ner till dem, och att Tzilla själv får bestämma sig för vem hon vill gifta sig med.

### Harel

Harel vill att hundarna och de andra respekterar hans kontakt med Livets Kung, accepterar att han vet bäst, och anammar hans läror.

### Tzilla

Tzilla vill att hundarna väljer rätt man åt henne, och att hundarna talar reson med hennes far.

## Livlina:

## Personbeskrivning

Vad personerna vill är egentligen allt du behöver veta. Det är det som är viktigt. Deras personlighet baserar du på deras drivkraft. Men eftersom det kanske är lite läskigt så bifogar vi också "ordentliga" personbeskrivningar som du kan använda som livlina:

### Efrayim

Efrayim är en rejäl karl på 49 år, med ett fårat ansikte och rödbrunt hår. En dag var han bara en fattig ung man, men nu är han den största markägaren i sin by, och så ska det förbli tills han flyttar. Man är vad man har, och Efrayim har sina marker, sitt hus och en familj han älskar och är stolt över. Han tänker då rakt inte låta någon som slarvat med sina ansvar förstöra något inom hans ansvar - Det är därför Efrayim håller hårt i sina skördar tills hans familj kan flytta till en bättre plats. Efrayim använder ofta meningar där orden "min" och "mitt" ingår: Min familj, min framtid, mitt ansvar.

### Danya

Danya är Efrayims fru och mor till Ebenezer och Avniel, men inte viktig för handlingen.

### Ebenezer

Ebenezer är Broder Efrayim och Syster Danyas 21-åriga son. Han är lugn, from och omtänksam. Eftersom han bryr sig om Tzilla så vill han gärna gifta sig med henne, men det är svårt att få till det utan att någon blir upprörd. Riktigt svårt. Ebenezer brukar bara låta sådana saker vara, så kanske de löser sig av sig själv... Ebenezer tycker om Tzilla, även om det inte är med samma förälskade hetta som Avniel.

### Avniel

Avniel är Broder Efrayim och Syster Danyas andra son, och han är 19 år. Han har ärvt det klarröda håret och obevekligheten från sin far i hans yngre år. Fastän han ser det varje dag så kan hans hjärta fortfarande bulsa till när han blickar ut över familjens hus, gård, åkrar... För Avniel har ett stort och starkt hjärta, och han älskar sitt hem. Och nu älskar han Tzilla. Avniel ska gifta sig med henne här, och ta över familjens marker när de andra flyttar. Visserligen älskar han sin familj också, men detta har han tänkt ut, drömt ut, fantiserat fram och längtat efter. Inget ändrar på det, det är absolut otänkbart. Då blir hans starka hjärta upprört och han har redan fått ett blått öga av Gurion när de rykt ihop över Tzilla. Han har inget tålmod för sånt.

Avniel reagerar snabbt, starkt och känslösamt när något händer... Då vet han att upprepa sina drömmar mumlande eller högt för sig själv, så han lugnar sig igen.

### Gurion

Gurion är en 43-årig man med svart hår, skägg och smilgropar. Gurion vill att alla ska ha det perfekt tillsammans, han har allting uttänkt och klart. Vad han däremot kan ha lite svårt för är när det inte går som han tänkt sig. Han vet hur det ska vara - I en by där man tar hand om varandra så ska han ta så väl hand om sin söta flicka som då rakt inte ska råka illa ut, och pyssla om hans väna fru som behöver honom.

Han vet bara inte vad han ska göra när det inte blir så, och då blir han uppriven. Efrayims familj hatar han och Harel vet han inte riktigt vad han ska göra åt.

## Beathag

Beathag är 38 år, Gurions hustru och Tzillas mor. Som barn var hon den sötaste lilla flickan med de ömmaste av föräldrar. De älskade henne så mycket att de inte lät något illa hända henne - Vad som än hände så blev allting bra igen när de tog hand om det. När hennes far sedan förvisades så förändrades han till det bittrare. Beathag saknade honom, och ville att allting skulle bli som förut. Så kom det sig att hon på sätt och vis fortfarande vara den lilla flickan, för hon är rent av skyldig sin far det. Kanske är det därför hon aldrig växte sig riktigt lång. Kanske är det därför hon trivdes så väl med Gurion, som vill ta hand om allt och allting. Hon tar ansvar för sin far. Hon tar ansvar för sitt nya hem så gott hon kan, men det går inte att göra bägge.

## Harel

Harel är en 64 år gammal man. Han är torr och krum, och hans hår är bara några vilda hårtestar spridda över hans skalle. När han var yngre så var han vän och kärleksfull, men det var ju det som var problemet. Den förra stewarden, insåg att hans bror Harel och hans fru började bli mer än vänner, och rasande så förvisade han Harel ur byn, så att varken han eller hans fru skulle behöva se honom igen. De är bägge döda nu, men Harel bor kvar. Åren i förskjutning har gjort honom bitter, och nu är han gammal man, vresig och gnällig. Hans dotter vill att han flyttar ner igen, och fastän han tycker om henne så har han bestämt sig, och Harel vet bäst själv. Livets Kung talar till honom och uppmuntrar honom.

## Tzilla

Tzilla är 17 år och Bror Gurion och syster Beathags dotter. Gurion håller hårt i henne, så hon har blivit en försiktig och stilla flicka. Hon får hålla mycket ordning hemma själv med hennes mor uppe hos hennes morfar, men hon brukar försöka smita undan och träffa bröderna. Hennes far har förbjudit henne att träffa dem, men hennes mor tycker att det är viktigt att hon försöker välja en av dem att gifta sig. Beathag tycker att hennes dotter ska växa upp och och lära sig ansvar.

## Vad vill demonerna?

Demonerna vill att byn ska vittras sönder och splittras. När alla har svultit ihjäl eller börjat dyrka dem så har de uppnått sitt mål.

## Om hundarna inte kom

Demonerna skulle till slut vinna. Efrayim flyttar, Avniel stannar med Tzilla, och fejden mellan de två leder till att någon av dem dör.

Beathag och Tzilla flyttar upp med Harel, och snärjs in i demondyrkan. När tre personer dyrkar demonerna bildas en kult, med ledaren som besvärjare. Demonerna kommer nu kunna verka mer direkt, genom att ta Harel i besättning. De kvarvarande i byn tvingas gå med i kulten eller svälts av demonerna.

## Hjälpmedel

Här följer en namnlista för hundar och statister, en relationskarta för att hålla ordning på byborna, samt en samling porträtt på byborna. Ge porträtten till spelarna att skissa på.

## Namnlista

### Kvinnor:

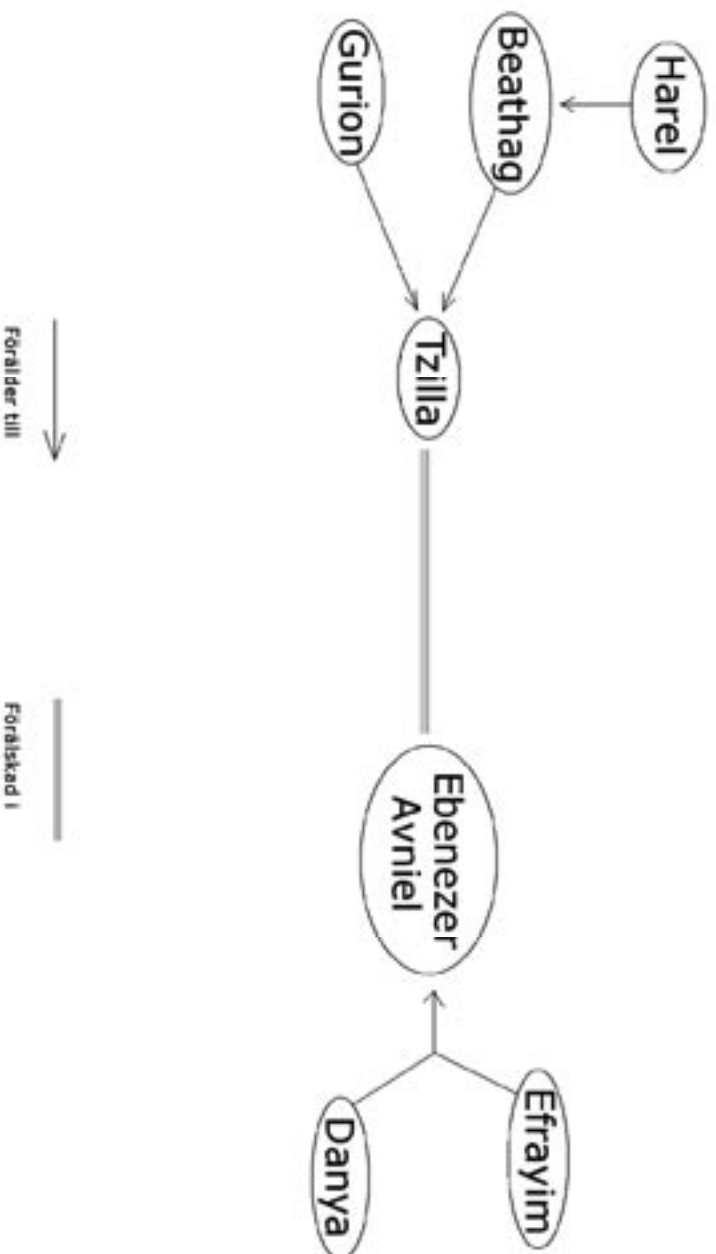
Abiah	Cornelia	Mindwell
Adelaide	Damaris	Obedience
Adelia	Edwina	Patience
Adeliza	Electa	Permelia
Alexanderina	Eliphal	Phidelia
Almena	Emeline	Philomena
Althea	Fidelia	Prudence
Asenath	Hester	Relief
Augusta	Honora	Submit
Azubah	Kesiah	Sybrina
Bedelia	Lavina	Temperance
Bethia	Louvina	Theodosia
Clementine	Malvina	Tryphena
Cleophas	Marilla	Tryphosia
Constance	Mehetable	Waitstill

### Män:

Abijah	Eleazer	Micajah
Archibald	Elijah	Nathaniel
August	Hamilton	Newton
Azariah	Hezekiah	Obediah
Bartholomew	Hiram	Phineas
Cornelius	Jackson	Pleasant
Cuthbert	Jedediah	Thaddeus
Cyrus	Jeduthan	Theophilus
Derrick	Josiah	Virgil
Ebenezer	Malachi	Wiley



# Relationskarta



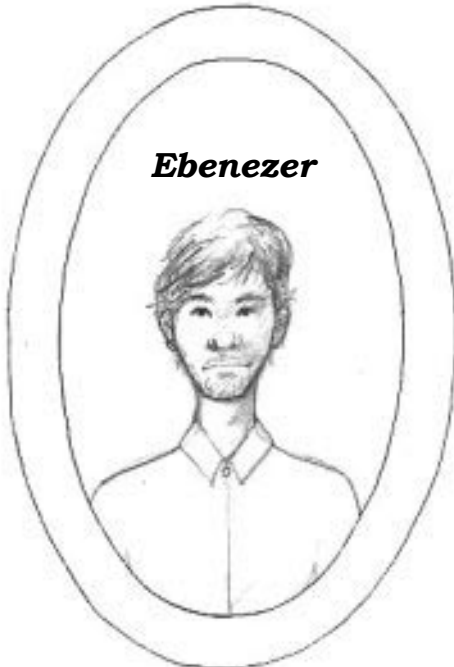
***Efrayim***



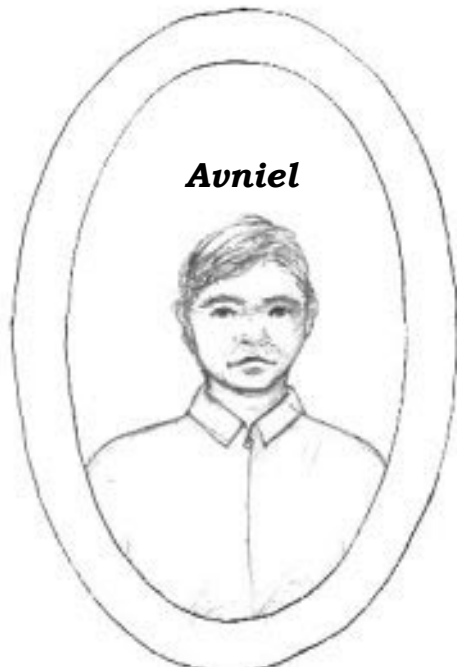
***Danya***



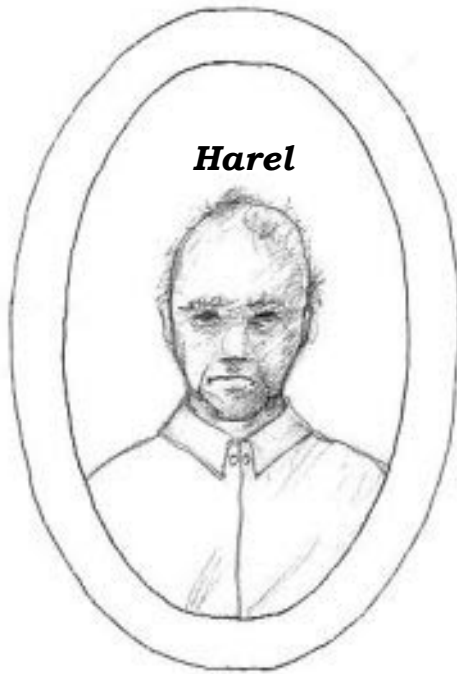
***Ebenezer***



***Avniel***



***Harel***



***Gurion***



***Beathag***



***Tzilla***

