

KOLLISJÓNSKURS



KOLLISJONSKURS

LITEN BY, LITEN TID, LANG NATT

Kollisjonskurs er to ting.

Det er en jobb for Harde menn. Med ferdige roller og biroller surret sammen til en herlig suppe. Kollisjonskurs er også en utvidelse av R.I.S.K. versjonen av Harde menn. Et hvileskjær mellom den versjonen og den neste. Her er det råd om hvordan jeg leder og tenker når jeg er spilleleder i Harde menn og noen nye regler som vil fokusere spillet enda mer på den lille tingen det handler om; hardkokte gangstere i et blodrødt drama om tillit, svik og vold.



INNHOOLD:

Introduksjon og dette.	2 - 4	Hva er et orakel	32 - 33
Jobben.	5	Å sitte i skitten	34
Rollene	5 - 7	Kunsten å knulle.	35
Båndkart	8	Tillegg	
Jobben detaljert	9 - 18	Båndkart	
Jobbkart	14	Jobbkart	
Junction City	19	Orakel-ark	
JC orakelet.	19		
Litt regler.	20- 23		
Birollene i spill	24 - 28		
Hva betyr tallene	28 - 30		
Litt mer regler	31		

REGELENDRINGER

Det er noen små regelendringer spredd rundt i denne teksten. Om det skulle være noen tvil eller en konflikt så er det reglene her som teller før regelen i hovedteksten.

SPILLERE!

Dette er ment for den som skal være spilleleder i for Kollisjonskurs. Har du tenkt å være spiller så ikke les dette. Det vil ødelegge litt av morroa som kommer når rollen din vikler seg inn i kaoset som kommer til Junction City.

Kollisjonskurs — jobben.

En kurer har blitt arrestert av politiet i en liten filleby et par timer utenfor Houston. I morgen klokken 08:00 overleveres han til FBI. Levy Rosenstein driter i kureren, men vil ha tilbake de diamantene verd ti millioner dollar som nå ligger i politiets bevislager. De harde har mindre en 12 timer på å gjøre jobben, men de får en halv million dollar på deling om de klarer det.

De harde – rollene

Levy Rosenstein har ikke hatt muligheten til å velge og vrake. Dette er en haste jobb og han har derfor plukket det som er av harde kriminelle i Junction City og omegn. Denne brokete gjengen er knyttet sammen på et dysfunksjonelt vis. Men hva kan du forvente i en liten innavls by som Junction City.

Bruk litt tid til å se på hvordan disse henger sammen. Det er her du vil finne det meste av ammunisjonen du kan bruke mot de harde. Bli kjent med rollene og hva som driver dem. Men for all del ikke legg deg opp en formening om hvordan de er. Det er det spillerne som får tolke. Her får du bare kjernen rollene er bygd rundt.

BRUK.

Når dere skal begynne legg rollebøkene på bordet. La spillerene lese på forsiden og velge de rollene de vil spille. Er dere mindre en seks spillere, og jeg anbefaler ikke mer enn fire, så legg vekk de overflødige. Stå i mot fristelsen å spille disse som biroller med på jobben. Du har nok å henge fingrene i, du trenger ikke disse.

UBRUKTE.

Når du har lagt vekk de ubrukte rollene vil du se at en del av båndene som var knyttet mellom dem og de andre rollene blir hengende og blø. Det er ingenting i veien for at du bruker de ubrukte rollene til å legge press på de andre harde. Om Brock er ubrukt og Chung er travel, la Ang ringe og anklage Brock for å ha voldtatt henne. Sant eller ikke, det vil lage bølger i båndkartet. Og bølger er bra.

CHASE - Noen tenker for mye, noen gjør. Chase gjør. Alltid utålmodig og alltid med mange baller i luften. Problemet er å plukke dem ned igjen. Han er ikke like flink til det. Så Chase jager "the next big thing" som en pitbull etter en postmann.

VIL: Bli en stor player i underverden.

MÅ: Ordne opp etter drapet på Fat Joe.

VIKTIG, MEN SÅRBAR: Annika, min uskyldige og uvitende kjæreste.

VIKTIG, MEN VANSKELIG: D-5, Douggie 5, min barndoms venn og partner.

VANSKELIG, MEN JEG KAN IKKE BLI KVITT: Jv.

CHUNG - Chung var godt på vei til å bli detektiv, helt til noen voldtok søsteren hans. Hevnen førte til fengsel for en stund. Uten fremtid på gaten tok han fatt i råheten som holdt han i live innenfor og kombinerte den med de kontaktene han fikk der. Chung har sett systemet svikte, og kjenner dets metoder. Noe som gjør han ettertraktet som problemløser.

VIL: Komme meg til helvete vekk.

MÅ: Beskytte lillesøster.

VIKTIG, MEN SÅRBAR: Min alkoholisererte og gamle far.

VIKTIG, MEN VANSKELIG: Lillesøster Ang, voldtatt og ute av kontroll.

VANSKELIG, MEN JEG KAN IKKE BLI KVITT: Agent Grover, min tidligere partner og nå den som har en mordsak på meg.

GAGE - Gage har tilbrakt mer av sitt liv innenfor murene en utenfor. Med et begrenset, men brutalt, sett med ferdigheter ser det ikke ut som dette kommer til å forandre seg. Om det er en ting som kan holde han i tøylene må det være hans kone og lille datter. Men den Burger King jobben betalte ikke tannreguleringen, og da er det ikke så vanskelig å velge. Ikke for Gage.

VIL: Få et godt forhold til sin datter.

MÅ: Ikke bli arrestert for tredje og siste gang.

VIKTIG, MEN SÅRBAR: Janet, min lojale og hardt prøvede kone.

VIKTIG, MEN VANSKELIG: Min utagerende og fremmegjorte tenåringsdatter Lisa.

VANSKELIG, MEN JEG KAN IKKE BLI KVITT: Johnny Luca, min svoger i mafiaen.



BROCK - Brock har alltid vært stor. Da han oppdaget steorider ble han større. Da fotballen gikk til helvete begynte han som dørvakt, så som muskler til leie og nå som torpedo. Free-lanser når noen trenger aggresjon og kraft i en ubehagelig pakke.

VIL: Ta seg av onkel Phil.

MÅ: Bli fryktet.

VIKTIG, MEN SÅRBAR: Onkel Phil, spillelegal, men det nærmeste jeg har kommet en far.

VIKTIG, MEN VANSKELIG: Min tomsete halvbror Terrence, om jeg ikke passer på han hvem vil?

VANSKELIG, MEN JEG KAN IKKE BLI KVITT: Ang, på facebook heter det "it's complicated", nå er vi kjærester, nå er vi ikke. Hun er som heroin.

SMALLS - Som ung kvinne i ghettoen har du få valg. Ikke skolefink nok til å komme seg ut, men for smart til å bli mor i 14 års alderen, begynte Smalls å jobbe hjørnene. Ti ganger så hard som de andre fordi hun var jente, tok det ikke lenge før Smalls begynte å gjøre andre ting. Større og mer butale ting. Etter tre år inne for besittelse er hun nå ferdig med gata. Det er på tide og ta skrittet opp.

VIL: Flytte mamma ut av ghettoen.

MÅ: Betale for dopet hun mistet.

VIKTIG, MEN SÅRBAR: Terrence, kurer for mafiaen og den eneste som virkelig har elsket meg.

VIKTIG, MEN VANSKELIG: Johnny Luca, han min far, på godt og vondt.

VANSKELIG, MEN JEG KAN IKKE BLI KVITT: Mamma, ødelagt av kokain og min far.

IVY - Ivy spiser mennesker. Hun er en ekte bruk og kast person. Hektet på rusket og faren i underverden tok det ikke lenge før hun ble sugd inn. Nå er hun etablert i miljøet. Kald og varm som det passer. Alt for å skjule den lille såre jenten på insiden.

VIL: Finne trygghet, både økonomisk og i kjærlighet.

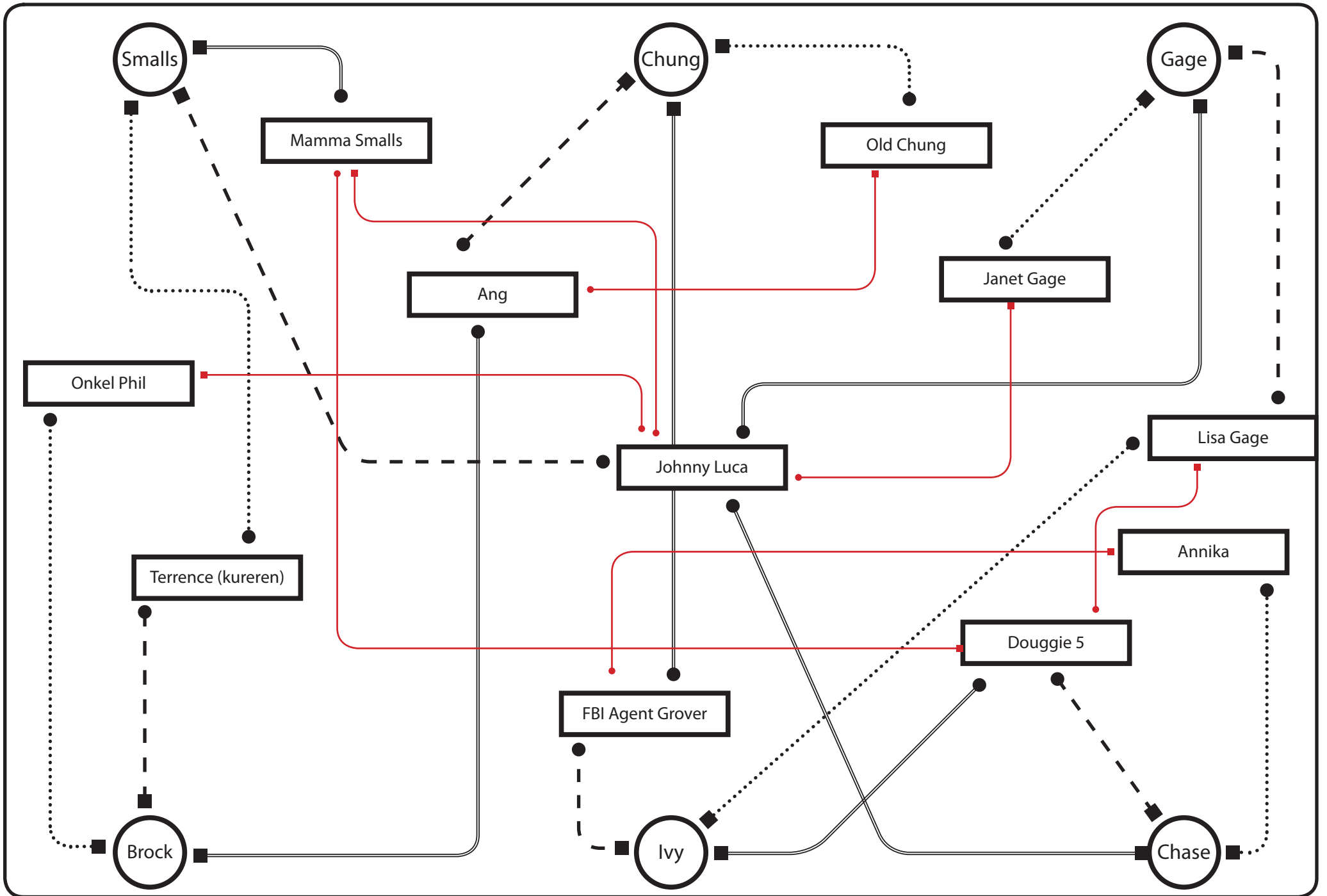
MÅ: Ha adrelinin rusket.

VIKTIG, MEN SÅRBAR: Lisa, som å se en ung versjon av meg selv.

VIKTIG, MEN VANSKELIG: Typisk at når jeg endelig finner en som Tim Grover så er han FBI Agent.

VANSKELIG, MEN JEG KAN IKKE BLI KVITT: Duggie 5, min storebror med for lange fingre i for mange kaker.





Båndkartet

På forrige side har du et relasjonskart over De harde og deres bånd. Skiv inn dine egne notater her, det vil hjelpe deg å lage helvete. I tillegg har du noen linjer enkelt kalt faenskap. Disse er forslag til linjer hvor du kan legge videre komplikasjoner disse birollene imellom. Bruk dette for det det er verd.

Det kommer mer om dette senere.

SÅRBAR



VANSKELIG



UMULIG



FAENSKAP



Jobben kartlagt.

Oppsumert er jobben enkel: Stjel kofferten med diamanter fra politiet eller FBI sin varetekt før denne blir fraktet til Houston, og derfra til østkysten.

Men hadde jobben vært enkel så hadde det ikke vært en Harde menn historie å bli fortalt rundt den. Gjør deg godt kjent med disse birollene og forholdene dem imellom. Jobben er så mye mer en bare å stjele noen diamanter, den er å navigere det minefeltet som er alle disse motivasjonene som krasjer her.

La oss starte med de viktigste birollene.

IKKE I HENHOLD TIL BOKEN

Merk deg at disse ikke helt følger formatet i Harde Menn R.I.S.K. versjonen. Her presenteres de involverte med en kort liten bit om hvem de er og hvorfor de er involverte. De har et Må, dette er det viktigste i verden for denne rollen. Kombiner dette med kjernen, som en mal å spille den involverte etter og du har en mal å spille disse birollene etter. Dette vil gi konsistente biroller med et driv og en logikk bak sine reaksjoner og handlinger

PLANLEGGEREN – LEVY ROSENSTEIN.

LEVY er en bakmann av den sorten som aldri blir skitten på nevene. Nå mangler han diamanter for ti millioner dollar, og klientene hans på østkysten er ikke imponert.

MÅ: Det er mine fuckings stener, og jeg må ha dem tilbake.

KJERNE: Behold roen Levy, ikke få panikk. Du har mektige venner i ryggen, bruk trusselen om dem til å holde kontroll.

DEN TRENGENDE – DOMINIC BRATELLI.

DOMINIC er gudfaren i Junction City. Ikke mye å skryte av, men han er “made man” for det. Nå var det hans folk som mistet stenene. Ti millioner skal han alltid klare, å tape ansikt foran stor kara i New York klarer han ikke.

MÅ: Redde ansikt.

KJERNE: Fuckings amatører. Jeg jobber med fuckings amatører og nå ser jeg ut som en idiot. Skal du gjøre noe så gjør det selv.

MOTSTANDEREN – JESUS GUZMAN.

JESUS er en narcotrafficante. Junction City er perfect for å spre dop og illegale rundt om i USA, stille og avsides. Så ingen bør lage for mye oppstyr her.

MÅ: Holde lokk på situasjonen.

KJERNE: Jesus, hold en lav profil. Skrem vekk hvem enn som sirkler rundt diamanterne. Om de ikke løper, vel maricon, jeg har nok bikkjer til å jage dem ut av byen.



DEN NYTTIGE – SHERIFF WOO PARKS.

Vet du hva det tar for en dame å bli valgt til Sheriff i Texas, og hvor mye ekstra det koster om hun er koreansk i tillegg? Det er valg år. Og så lenge ingen skandaler rokker roen så vinner hun igjen.

MÅ: Komme ut på topp.

KJERNE: Det er valg år, og hva enn det tar for å vinne vil jeg gjøre. Går ting til helvete så trenger jeg noen å korsfeste. Jeg bryr meg ikke om hvem.

POLITIET – FBI AGENT DYLAN COLE.

Alt handler om terror nå. Så å jage mafia er ikke bra for karrieren. Derfor må det bli stort, og disse diamantene er nøkkelen til å knekke noe stort. Ambisiøs, men ren som snø.

MÅ: Ha bakmennene.

KJERNE: Dette er min store sjangse. Det er nå eller aldri. Jeg kan for engangs skyld gjøre en forskjell og samtidig komme meg til et sted hvor jeg kan gjøre mer nytte for meg.

PÅ RETT Plass – HVOR JOBBEN ER.

Diamantene er innelåst i Junction City Politistasjon. En tre etasjes murbygning midt i sentrum. Som om det ikke er trøbbel nok så er det to andre hindringer som gjør jobben vanskeligere.

HINDRING - HVOR I HELVETE ER STENENE?

TERRENCE, kureren, hadde ikke stenene i en beleielig svart koffert. Istedet gjemte han dem i en teddybjørn. Synd at det var samme teddybjørn han tidligere hadde smuglet hasj i, enda mer synd at han ble stoppet i en narkosjekk med bikkje.

Teddybjørnen med stenene er godt begravd i bevislageret. Lett å finne hvis du vet hva du leter etter, men Terrence er ikke så keen på å gi den informasjonene ut gratis.

LØSNING – TERRENCE

Terrence er kjekk ung mann med ambisjoner og dessverre ikke helt evnene til å oppnå dem. Sjarmerende og likenes har han til nå klart å veie opp for mindre tabber. Nå derimot sitter han i skitten.

MÅ: Komme meg ut av fengsel og gjøre godt igjen.

KJERNE: Du har virkelig gjort det nå. Desperat er bare begynnelsen. Alt kan selges, alle kan brukes, for å ro denne tabben i land.

HINDRING – POLITIFOLKA PÅ VAKT.

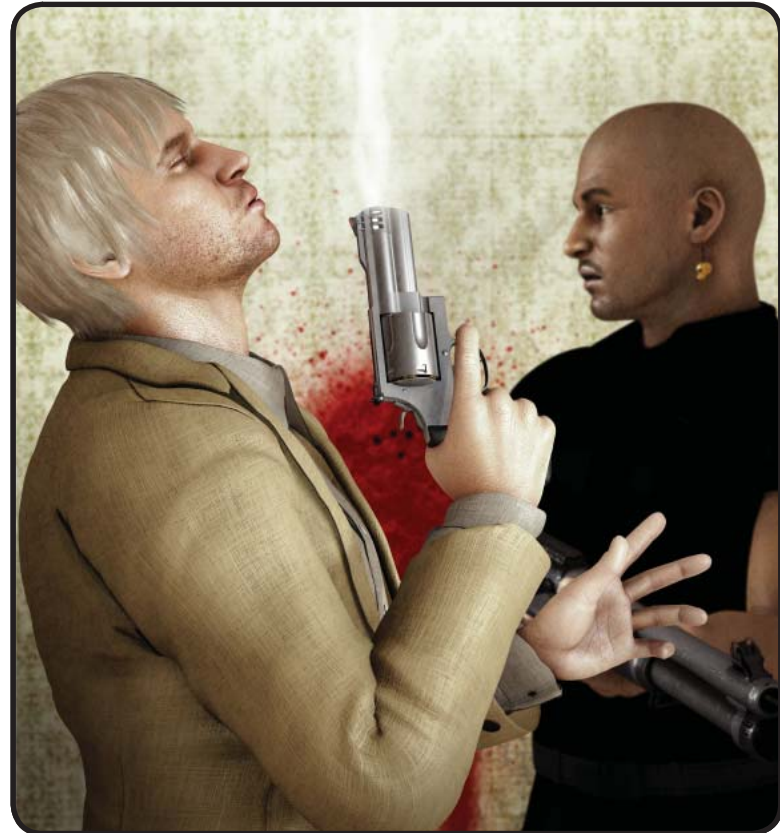
De fleste er på patrulje. Sheriff Parks liker å ha synlig politi i gatene når det er valg år. Men det er likevel et par ekstra menn på vakt. Om ikke annet for å vise at hun samarbeider med FBI. Ingen av dem forventer inbrudd, men de er lojale til sine egne og til Parks. Så har du yrkesstoltheten da.

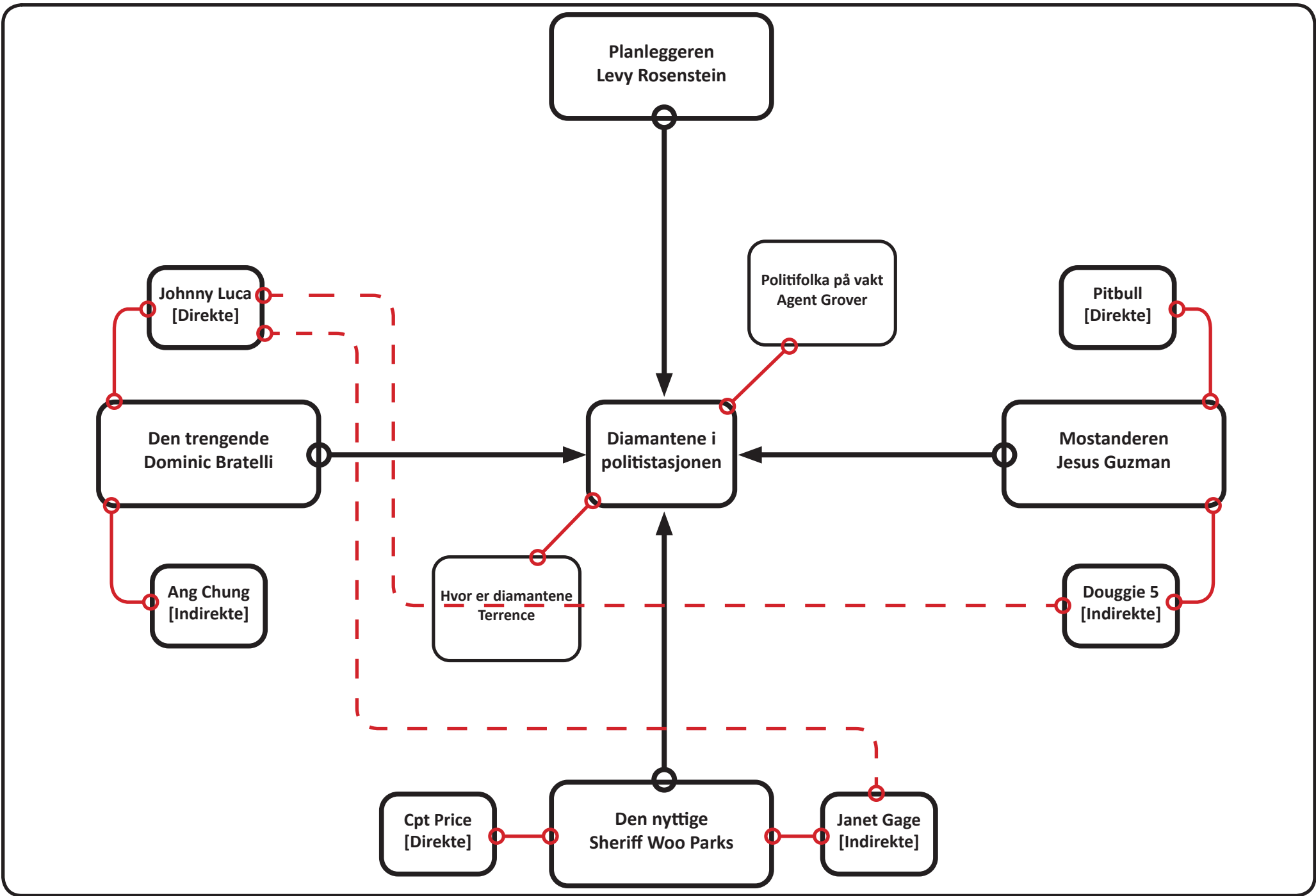
KOMPLISERINGEN – FBI AGENT TIM GROVER.

Agent Cole vil være sikker. Så Grover må sove på en ukomfortabel sofa for å være tilstede. Ikke den verste jobben, om Cole stiger så vil nok Grover bli dratt med opp i dragsuget. Så prisen er grei. Men ikke faen om noen skal få stjele noe på hans vakt. Et samlingspunkt for de vanlige gutta i blått.

MÅ: Gjøre jobben.

KJERNE: Du blir ikke FBI for lønna. Du vil ta de store fiskene, småfisk er ikke viktig, om de ikke fører deg opp til de store.





Som du ser av jobbkartet er det noen biroller vi ikke har snakket om enda. De såkalte hjelperene. Nettverkene til de involverte. Som du ser så er en del av disse også å finne som bånd. Det er meget bevist. Du kan trekke en del slutninger fra jobb- og båndkartene, her er litt til for å fylle ut.

Som med Båndkartet fyll dette med dine egne notater før og under spill.



JOHNNY LUCA [bånd til Chase, Smalls og Gage]

Luca er en torpedo, en old school torpedo. En av de mest fryktede kriminelle i Junction City. Han er Bratellis blodige høyre hånd. Han buker sjeldent hjelp, men alle gutta i Bratelli familien lyder han. Alle de tunge gutta. Resten bryr han seg ikke om.

MÅ: Opprettholde familiens navn og ære.

KJERNE: Å kalle deg en kald fisk er å snakke varmt om fisker. Du kan være varm og vennlig med de du bryr deg om, men kan slippe dem om de kommer i veien. Sånn som du gjorde med den eneste damen du noensinne elsket.

BIDRA MED: Alle made men i Bratelli familien [direkte].

ANG CHUNG [bånd til Chung og Brock]

Ang ble voldtatt som tenåring. Broren hev alt overbords for å hevne henne, men hun følte seg ikke bedre for det. Hun fikk om mulig mer skyldfølelse. For å holde broren trygg i fengsel innyndet hun seg hos Bratelli familien. Hvem som skylder hvem er vet hun ikke lengre, men vil de vite noe, ja så forteller hun dem det.

MÅ: Glemme.

KJERNE: Du er selvdestruktiv, men samtidig ønsker du å overleve. Voldtekten drepte noe i deg, men ikke nok til at du ønsker å dø, selv om skyldfølelse er det eneste konstante som graver i deg.

BIDRA MED: Informasjon, Ang har fingeren på det meste [indirekte]

KAPTEIN PRICE [ingen bånd]

Price er Woo Parks høyre hånd. Han er sjef for nattskiftet og styrer byen når hun sover. Hans jobb er avhengi av hennes, og de har bygd et vennskap på gjensidig tillit og respekt. Hvor hun er et politisk dyr så er han en politibikkje.

Du bryter ikke loven på hans skift.

MÅ: Opprettholde loven.

KJERNE: Du kalles Dirty Harry av dine menn, og de stoler på deg fordi du er en kompromissløs politimann.

BIDRA MED: Junction City PD, mange lojale menn og kvinne ri blått [direkte].

JANET GAGE [bånd til Gage]

Janet valgte Gage, og han er kriminell. Han er også lojal, så Janet er lojal. Men det er hardt å være alenemor med en mann i fengsel. Og når datteren insiterer på å oppsøke samme livstil må det inngås kompromisser. Et var å bli tyster. Det er utrolig hva du hører som søsteren til byens mest fryktede torpedo.

MÅ: Beskytte min datter.

KJERNE: Livet er summen av de valgene man tar. Og man må stå for dem. De kan være smakløse eller bitre. Til syvende og sist så er det ditt barn som teller.

BIDRA MED: Informasjon om ting som rører seg [indirekte].

OVERLØPER: Luca er min bror. Om noe kan skade han må jeg hjelpe han.

DOUGGIE 5 [bånd til Chase og Ivy]

Noen folk velger the hustle, andre blir valgt av the hustle. D-5 er en av de siste. Sammen med Chase har han en finger i mange forskjellige kaker. Noe som har bitt han kraftig da en liten jobb gikk galt og Fat Joe ble drept. Nå har D-5 mange mindre venner og noen kraftige fiender.

MÅ: Komme ut på topp.

KJERNE: Bevegelse er tingen. Står du i ro så blir du fanget eller går glipp av muligheter, derfor beveg deg. Alt kan selges, og alle har en pris.

Inklusive deg selv. Spesielt deg selv.

BIDRA MED: Informasjon, rykter og sannheter [indirekte].

OVERLØPER: D-5 er ikke verre enn at han selger informasjon til Luca også. Alt for å gjøre seg for nyttig til å drepes.

PITBULL [ingen bånd]

Vatos Locos er den største gjengen i Junction City. Muskler og transportører for Guzman. Pitbull er Vatos Locos. En hard faen som styrer gjengen med en karismatisk jernhånd.

MÅ: Beholde min stolthet og ære.

KJERNE: Livet er en kamp, man blir spist eller så spiser man. Du spiser. Nåde den som kommer i veien for det.

BIDRA MED: Sine Vatos Locos soldater [direkte]



Skjeletter i skapet.

Du vil senere få lese hvordan jeg bruker biroller og hvor skillet imellom en person og en hindring går. Men det siste du trenger for å spille denne jobben er birolleskjelettene.

La oss begynne med hindringene:

Først vurderer hvor stor trussel de utgjør.

LITEN - bruk seks-sidet terninger. Vanlige folk som kommer i veien for rollene.

BETYDELIG - bruk ått e-sidet terning. Utrene gatekriminelle, bank og sikkerhetsvakter som ikke vet bedre.

FARLIGE - bruk ti -sidet terninger. Eksempler er politi , gangsterer og andre profesjonelle trusler.

LIVSFARLIGE - bruk tolv-sidet terninger. Dett e er SWAT, elite soldater eller gangstersjefens beste menn.

Så ser du på hvor mange eller hvor motiverte de er.

EN ELLER UMOTIVERT - trill en terning.

NOEN FÅ ELLER MOTIVERTE - trill to terninger.

MANGE ELLER IVRIG - trill tre terninger.

Plukk så den beskrivelsen som passer best og fortelle dette til spillerene. La så konfliktne flyte som normal og bruk disse terningene.

Personer og mer innfløkt motstand.

Når du bestemmer deg for å la en birolle være en person så plukker du et skjelett.

Dette kombinerer du med de fire universelle drivkreftene til birollene som du finner under her:

Dette tjener jeg på.

Jeg vil ha dette.

Dette handler om familie.

Mitt liv er i fare.

Under her finner du skjelettene for

Kollisjonskurs

MEN I HARDE MENN STÅR DET NOE ANNET.

Ja det stemmer. Ting forandrer seg. Lev med det. Disse motivasjonene passer bedre inn i kilde-materialet og gir historier som dreier seg mer om blod, sex og penger. Dette tjener jeg på er ren egoisme, jeg vil ha dette er begjær og familie er blod. Alt er jo kokt i sammen i viljen til å leve, men den trenger ikke alltid være den sterkeste.

Dette tjener jeg på.	2T6	1T8	2T8	2T10	2T10
Jeg vil ha dette.	3T8	3T10	2T10	2T6	1T8
Dette handler om familie.	1T8	1T6	3T6	1T6	2T10
Mitt liv er i fare.	1T10	1T6	1T6	3T8	1T8

Junction City

Junction City er støvete som i all hovedsak består av ett digert veikryss. Tre interstates treffes her og rundt denne gedigne trafikmaskinen har det vokst opp en by som livnærer seg av transport. En million sjeler bor her i en by som virker som den i all hovedsak består av bensinstasjoner og motell. Det er den perfekte byen for overleveringer.

Fem stikkord

Trafikkstøy

Tungtrafikk

Støv

Varmt

Åpne plasser

Steder i Junction City

I-45 Overpass

Hotel Prestige

Club Lat

Napoli Diner

The Range

Transcontinental Haulage

Dry Creek Trailerpark

Varehus 214

12th street parking garage

Hundeløpsbanen

Gold Star Golfclub

Reislinger Constructions byggeplass.

Hindringer

Junction City PD

State Troopers

SWAT

Guzmans menn

Bratellis men

FBI agenter

Vatos Locos

Problemer

Trafikkork

Promille kontroll

Familie på tur

Fulle truckere



ORAKELET I JUNCTION CITY.

Det du får her er et orakel, en ide lansert av Vincent Baker. Hvordan du bruker dette kommer det mer om senere. Det er i all enkelhet en rekke stikkord for å hjelpe deg å spinne og utbrodere historien dere forteller i Junction City.



DEL TO.

Du har nå det du trenger for å spille jobben. Om du vil kjør på. Husk at originalen ble skrevet fort og under en veldig streng tidsfrist. Det har vist seg i diskusjoner i etterkant og i spilltest at alle reglene ikke var like bra forklart. Så om du smører deg med litt tålmodighet og henger med i de følgende svingene så skal jeg fikse det.

LES REGLENE.

Sorry. Jeg kommer ikke til å skrive reglene om her. Du må ha lest originalen for å henge med. Dette er en utvidelse og en oppklaring, ikke en omskriving.

Regelsnakk.

Vi skal starte med litt regler. Spilltest har vist at det er en viss uklarhet om hvordan Overtak og Seier virker. La meg starte med å forklare den største og den viktigste forskjellen.

Får den ene siden et Overtak, så er det den tapende siden som forteller utfallet. Får den ene siden en Seier så er det den siden som forteller.

Det er den hele forskjellen. Om du, som tapende side, gir deg så klarer din motstander det han prøvde på. Den eneste forskjellen er at du kan drive med skadekontroll fordi det er du som får fortelle.

Si at Brock kaster Chase ut et vindu. Terningene går i Brock sin favør og han har overtaket. Christian som spiller Chase gir seg og forteller:

“Jeg faller baklengs ut vinduet med et skrik som varer helt til jeg luften slått ut av meg idet jeg lander på persiennen over vinduet i etasjen under. Febrilsk fomler jeg etter grep imens jeg sklir ut mot kanten og får tak i siste liten.”

Om terningene isteden gir Brock en seier kan det fort gå sånn, fortalt av Glenn:

“Jeg slår Chase i magen, gir han en panne og imens han enda er fortumlet kaster jeg han ut vinduet. Jeg smiler fornøyd når jeg ser han ramle de fire etasjene ned i gaten.”

På dette punktet spør Christian om de andre spillerne vil gi Chase tillit.

Det er viktig å forstå at Overtak resultatet ikke har noen effekt på utfallet. Chase blir ikke mindre kastet ut vinduet i de to utfallene over. Men hvem som forteller har mye å si for hvordan det går med Chase etterpå.

Etterpå, hva da.

Neste punktet som glapp ut av originalreglene var hele poenget med oppfølgingskonflikter. En oppfølgingskonflikt er en ny konflikt som følger naturlig på den forrige konflikten. Det som er viktig er å huske de to følgene små reglene.

Den som hadde overtaket i forrige konflikt har enda overtaksterningen tilgjengelig.

Hadde din motstander en seier, ja da tar rollen din automatisk en skade inn i neste konflikt.

SIDENOTAT: TALLKNUSING.

Mine terninger < Dine terninger -> Overtak

Mine terninger x 2 < Dine terninger -> Seier

La oss se på Brock og Chase igjen. Etter at Chase har sklidd ned persienne og klatret inn i leiligheten under treffer han en like forbannet Brock i gangen. Atter engang er det en konflikt. Denne gangen har Glenn en T8 ekstra å trille fordi Brock har enda overtaket over Chase. Dessverre for Glenn så triller Christian som en gud og plutselig har Chase en seier.

“Jeg hopper over rekkverket på trappen, og beiner ned trappen. Ut på gaten og hiver meg inn i bilen. Jeg starter og kjører vekk i full fart.”

Glenn er ikke kjent for å gi seg lett. Han beskriver hvordan Brock jager Chase ut på gaten og skyter på han i bilen. Greit, sier jeg, men siden Christian vant en seier så er Brock så andpusten at han ikke skyter så bra. Brock er skadet. Skyter han på meg så skyter jeg tilbake sier Christian.

Glenn biter tennene sammen og gir seg.

Hadde han fulgt på ville han bare trillet en terning fordi Brock var skadet.

Denne lille biten her er viktig når det gjelder en egenskap som de harde har, **Med ord**. Det har blitt stilt spørsmål med hvorfor denne var med i det hele tatt siden det står spesifikt at det er du som bestemmer over rollen din og at ingen kan bestemme over den.

Spilltest viser at det er en sannhet med modifikasjoner. Overtalelser, trusler, tvang eller løgner er alle måter å angripe en annen rolle på, og da er spesielt oppfølgingskonflikt reglene viktige.

Når rollen din taper en konflikt hvor noen prøver å true, lyge tvinge eller overtale rollen din har du de to følgende regler å forholde deg til

Det er du som bestemmer over rollen din

og...

Når den taper en konflikt Med ord har du to valg.

1. Du kan gi deg og gjøre som din motstander sier, enten det er å tro den, lye eller følge den. Du bestemmer hva rollen din synes om dette, men du må gjøre som din motstander sier.
2. Du kan teste bløffen hans. Han må da eskalere inn i en oppfølgingskonflikt om han vil fortsette. Han kan ikke lengre bruke med ord, men han har enten et overtak eller en seier å bruke mot deg.

Det er hva som skjer i fiksjonen som avgjør når det ikke lengre er snakk om en oppfølgingskonflikt. Det må være noe som gjør at resultatene ikke står lengre. Det er du som spilleleder som bestemmer når dette gjelder. En grei huskeregel er at om det føles naturlig så er det mest sannsynlig det.

Den bedre halvdel.

Som spilleder er ditt fremste verktøy biroller. I en jobb som Kollisjonskurs så har du mer enn nok å ta av. Og det er bare bra. Det betyr at du ikke trenger å være forsiktig med dem eller å spare dem. Det følgende kommer til å handle om hvordan jeg bruker biroller når jeg leder Harde menn og litt om den praktiske forskjellen på en hindring og en person. For å virkelig kunne dra nytte av dette skal jeg først kjapt forklare filosofien som ligger til grunn for spilleding i Harde menn.

Å knulle på fem minutt

Harde menn er et spill om tillit, svik og vold. Dette er ikke et vakkert eller romantisk univers med gentlemans tyver og skurker med hjerter av gull. Glem den tanken med en gang. Det er en skitten verden og det er din jobb å få denne til å komme til live. Dette gjør du for å legge press på de harde, og da spesielt forholdene dem i mellom. Det er nok av regler som beskytter spillerne fra deg, så du trenger ikke bekymre deg for å virke upartisk. Så la oss begynne med å ta av silkehanskene og ta på slåsshansken.

Klar? Når du så er i modus er det viktig å forstå en liten ting. Din jobb er å skape spennende og dynamiske situasjoner. Du har ikke kontroll over hva som skal skje, eller hvor handlingen fører dere. Aksepter dette og ri bølgen.

Knulle, ikke rævkjøre.

Du skal lage livet surt og vanskelig for de Harde. Men dette er ikke en sadistisk liten egotripp for deg. På mange måter er dette som i sadomasokisme, hvor det er den submissive som sitter med den virkelige makten. Det er spillerne dine som lar deg herje på. Dette gjør de fordi de stoler på at du gjør dette for at alle skal ha det gøy. Respekter det. Kjører du din egen lille maktripp så blir du fort sittende alene å tukle med deg selv.

Gjør du det vil de stole på deg og du kan kjøre på. Bruk prinsippene under og knull rollene deres av hjertes lyst.

Gi spillerne det de vil ha.

Og gi rollene litt for mye. Chung vil ha tilbake sin søster fra Guzman, han får det. Hun har bare blitt banket og voldtatt i mellomtiden.

Sett flekker.

Alt du får de svette små fingrene dine på skal du sette flekker på. Det er en skitten og desperat verden, og det er din jobb å formidle dette.

Livet i trepunkts siktet.

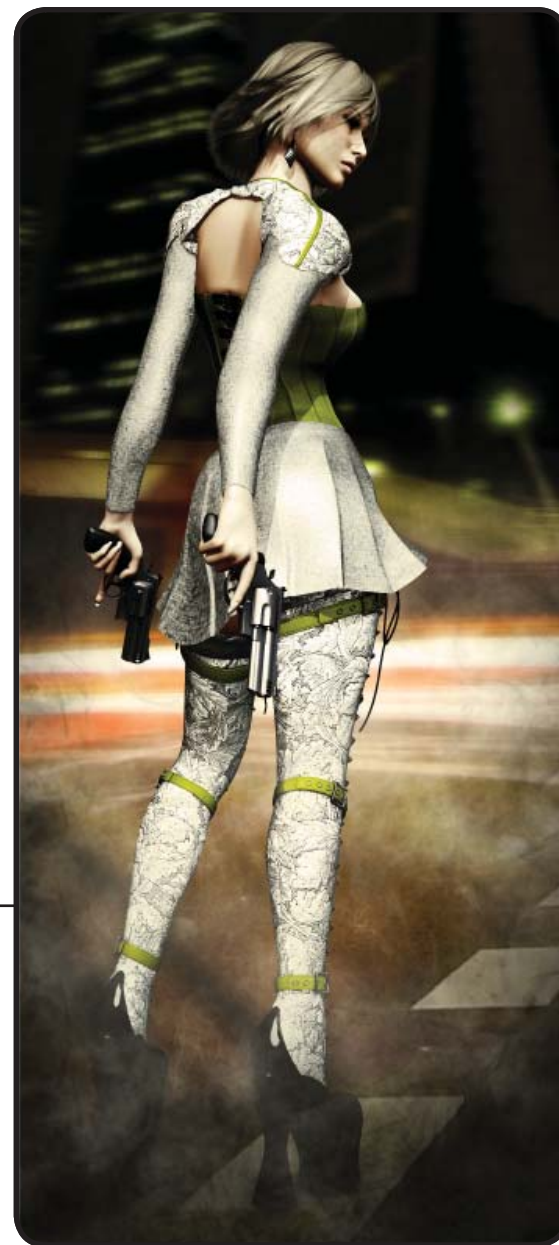
Biroller er billige. Gjør dem levende, gjør dem engasjerende og drep dem som en konsekvens av de Hardses handlinger.

Skyggespill

Aldri gjør ting direkte. Spinn det og bak det inn i strømmen av ting som kommer fra deg. Da merker de det ikke før de står midt opp i det.

Bruk beskyttelse

Reglene er der for å fungere som en upartiske tredje part imellom deg og spillerne. Bruk dem konsekvent.



Den gode partner

Bevæpnet med prinsippene ovenfor er du nå klar til å gyve løs på spillerne. Det viktigste leketøyet du har her er birollene. I Harde menn faller disse inn i to kategorier; hindringer og personer.

Skillet imellom disse to er hvordan du bruker dem. Hva som er riktig vet du ikke før du sitter der og da med en varm situasjon i hendene.

Frykt ikke, det er faktisk såre enkelt.

Si at Gage og Chase er på flukt fra en hevngjerrig Johnny Luca i en stjålet bil. I et lyskryss fatter en politipatrulje mistanke. Blir det en skuddveksling, en biljakt eller en kjapp og brutal slåsskamp, ja da er disse to politimennene kun en hindring. En fartsdump i veien. Bruk reglene for hindringer og spill der etter.

Det øyeblikket Gage står over den sårede politikvinnen, vitnet, og hun trygler for sitt liv. Ha da har den birollen gått fra å være en den til en hun. Hun er blitt en person. Forskjellen imellom disse to kategoriene er til hvilke punch de gir, et lite ett i ansiktet eller et reall ballespark.

Trofast som et swingersparty

Vi er ferdige med hindringer for nå. Uten tvil de beste birollene er de som har potensialet til å bli personer. Det ene grunnprinsippet over sier at du skal gjøre birollene levende og engasjerende. Det er lett å skrive, men ikke alltid lett å gjennomføre. Spesielt når du har så mange å ta av som her. Disse følgende små huske reglene hjelper alltid meg.

Kjennskap og vennskap

Lær deg rollene, de Harde. Vit hva som driver dem og hva de vil. Ha dette alltid lett tilgjengelig om du ikke husker det. De Hardses Må og Vil er dine fremste konfliktmotorer.

Enkle sjeler

Ikke gjør birollene for kompliserte og avanserte. Ja det passer sikkert i et drama av Dostovjeski, men ikke her. La birollene ha enkle driv og enkle mål. Husk de tre hovedkjernene i Harde menn, **sex, blod eller penger**. Ett av tre. Gjør det enkelt.

Verdens navle

Hva en birolle **vil** er det viktigste i hele verden for den. Dette er faktisk dens eneste grunn til å eksistere. La dens driv eller mål farge alle dens handlinger og reaksjoner. Ikke gjør dette til en karikatur, men ha dette klart i minnet hver gang denne birollen er i kontakt, direkte eller indirekte, med rollene.

Trekant er mer moro

Du har nå tre meget viktige verktøy. Ta nå birollens driv og legg den parallelt med en av de Hardses Vil eller Må. Legg så samme birolles driv være på kollisjonskurs med minst en annen av de Hardses Vil eller Må. La denne drive små kiler imellom dem.

Forandring fryder

Birollene er ikke skrevet i stein. Se på hvordan ting utvikler seg og tilpass birollene der etter. Det er ingenting som ikke tilsier at driv som var på kollisjonskurs plutselig kan kjøre parallelt.

Ikke hold tilbake

Spill birollene knallhardt. De er der kun for å brukes. Det er ikke vits i å lefle med dem. Jo hardere du spiller dem, jo mer engasjert blir spillerne dine i dem.

NYT FYRVERKERIET

Til sist må du ikke bli så opptatt at du glemmer å kose deg. Dette er det beste med å være spilleder i Harde menn. Spillerne får spille de Harde og alt de har å slite med. Du får spille alle de andre som kommer i veien for dem. Det er jo et under at dere ikke må sloss dere imellom om å få være spilleder. Men vi kan la det være vår lille hemmelighet.

Med kart om ikke kompass

Som spilleder av kollisjonskurs har du fått utlevert to kart. Begge er ikke over steder, men over biroller og forholdene dem imellom. Hvis du nå tar alt jeg har skrevet ovenfor å ser på disse kartene burde ideer begynne å boble i hodet ditt. Ikke bli forelsket i dem alle. Kjør på en eller to omgangen. Det som er nyttig med disse kartene, og der hvor magien ligger er at om du plukker i en tråd, så er den knyttet til så mange andre.

Dette er nettopp hele tanken bak å bygge sånne kart som dette. Det hjelper lite å lage engasjerende og levende biroller om de lever i et vakuum. Disse kartene er nettopp medisinen mot dette. Tenk deg at Ivy tar med seg Smalls til Duggie 5, for å ligge lavt noen timer.

Bare for å finne mor til Smalls der, skyhøy. Hva hvis onkel Phil selger ut Gage til politiet fordi han håper å få Janet helt for seg selv. Se spesielt hvordan Johnny Luca sitter i midten av det meste. Ikke bare er han den farligste og den største drittsekken av alle birollene, han er den som vil berøre flest skulle noe skje med han.

En del biroller er knyttet opp i jobb kartet også. Dette er langt fra tilfeldig. En ting er å ha en kranjel med kona til en av makkerne dine, noe helt annet er når hun selger deg ut til Sheriff Parks. Og så legger hun press på deg for å deg til å gi henne mafiaen. Mulighetene er mange allerede fra start.

Det beste med disse kartene er at om ting skulle begynne å roe seg ned, eller at spillerne skulle begynne å føle at de Harde er i kontroll

over situasjonen. Vel da trenger du bare å titte ned på dette kartet, tenke over prinsippene for Harde menn spilledere og huskereglene for biroller, og bang. Helvete er løs igjen.

Hva betyr så disse tallene.

En person er definert av sitt birolleskjelett og de fire hovedmotivasjonene. Disse sier i utgangspunktet ingenting om hvor flink denne personen er. Alt disse tallene og terningene sier er; hva du som spilleder triller når det er en konflikt som dreier seg om de fire drivkreftene til en birolle.

Dette er en sannhet med modifikasjoner. Det finnes to måter å tolke disse tallene på. Jeg bruker begge alt etter som det passer meg.



Den første er å se tallene som en direkte representasjon av ferdigheter i fiksjonen. La oss plukke en birolle.

KAPTEIN PRICE [ingen bånd]

Price er Woo Parks høyre hånd. Han er sjef for nattskiftet og styrer byen når hun sover. Hans jobb er avhengi av hennes, og de har bygd et vennskap på gjensidig tillit og respekt. Hvor hun er et politisk dyr så er han en politibikkje.

Du bryter ikke loven på hans skift.

MÅ: Opprettholde loven.

KJERNE: Du kalles Dirty Harry av dine menn, og de stoler på deg fordi du er en kompromissløs politimann.

BIDRA MED: Junction City PD, mange lojale menn og kvinner i blått [direkte].

La oss gi ha et birolleskjelett:

Dette tjener jeg på. 2T6

Jeg vil ha dette. 3T8

Dette handler om familie. 1T8

Mitt liv er i fare. 1T10

La oss ikke bry oss om hvorfor vi valgte nettopp det skjelettet. La oss heller se på hva tallene betyr.

En direkte tolking vil jo kunne støtte opp rundt det som er skrevet i beskrivelsen av han. Han må opprett holde loven, noe han er veldig god til, du triller 3T8 i konflikter hvor dette er viktig. Han er ett karrieredyr som jobber natt, så selvfølgelig er ikke familie så viktig for han, en

T8 passer fint der. Han er en trent og farlig politimann så en T10 betyr han kan forsvare seg. Samtidig er han glad i stillingen sin, men han lar Parks kjempe for jobbene deres, så jo 2T6 kan sis på passe der også.

Dette er den enkleste tolkningen og den som oftest faller naturlig. Vi assosierer høye verdier med viktig eller kraftig og lave verdier som det motsatte. Ikke noe galt med det.

Men det er en annen måte å se på disse verdiene. Disse verdiene trenger ikke å representere handlingskraft i fiksjonen. Men de kan bety handlingskraft i konflikter. Huh? Jeg kan hører det helt hit. Tenk deg at jo flere og større terninger du triller for en birolle i en konflikt jo større sjanse er det for at denne birollen vinner nettopp denne konflikten. På samme måten

vil mindre eller færre terninger bety mindre gjennomslagskraft. Dette kan vi da bruke til å nyanseere birollene våre litt.

Så tilbake til Kaptein Price. Vi vet at han må opprettholde loven. Dette er hvem han er. Selvfølgelig skal han ha 3T8 der. Det betyr også at i konflikter om lovbrudd så er han en formidabel motstander. Men han har bare 2T6 i hva han tjener på. Kanskje han mangler ambisjoner, eller betyr dette nettopp at han ikke er så lojal mot Parks som vi kanskje trodde. Han har ikke så voldsomme vintersjanser i en således konflikt i alle fall. Eller kanskje det er nettopp lojaliteten til Parks som gjør at han ikke har så mye driv i konflikter hvor han kan tjene selv. Hmm, la oss dra den litt videre. Han er ikke så vidløftig i å kjempe for sin familie heller. Ser dere hvor jeg vil hen?

Vi har nå en Price som ikke bare er lojal mot Parks, men kanskje har et forhold eller ønske om et forhold til Parks langt utover det profesjonelle. Han er derfor nødt til å vise omverden at han er en mann som bryr seg om loven og det er derfor han har fått jobben. Ikke fordi han puler sjefen. Derfor kjemper han ekstra hardt når det gjelder dette. Samtidig vet han at livet hans er en forbannet suppe, så han kjemper ikke så særlig hardt for verken det eller sin familie.

Og vips har vi to forskjellige tolkninger av samme rolle med samme tallene. Begge er like gode og begge har sin nytte. Det viktigste for troverdigheten til birollen er at du holder deg til en, og om du skal skli over til den andre, ja så gjøre det gradvis. Sånn at spillerne dine nikker anerkjennende på hodet når de forstår hvordan ting henger sammen.

HØYTFLYVENDE

Den siste måten å tolke på kan virke litt abstrakt. Jeg er spilldesigner og jeg er vant til å se terninger som representasjoner for annet en bare direkte fiksjons elementer. Passer ikke for alle, funker for meg.

En ny ting.

Harde menn har en regel som legger press på rollene imellom, tillitsregelen. Bare for å legge litt mer press på disse forholdene kommer her en helt ny regel. Juling regelen.

Tidligere har vi diskutert forskjellen på de to mulige utfallene av en konflikt, seier og overtak. Er resultatet en seier så er det vinneren som forteller, og er det et overtak så er det taperen som forteller. Denne regelen sniker seg inn akkurat der.

Har rollen din tapt et overtak så er det din tur til å fortelle. Om spillederen vil kan hun spør deg om du vil at rollen din skal få juling. Og det er spillederen som må spør deg, du kan ikke be om dette. Sier du ja skjer det to ting.

Først setter du et kryss på rollearket i en av boksene merket juling og det andre er at du gir fortellerretten over til spillederen. Hun forteller da hva som skjer, og hun skal la rollen din få gjennomgå. Ikke bare får motstanderen din viljen din, rollen din skal få juling. Det er kun to ting hun ikke kan gjøre; Si hva rollen føler, og drepe eller fjerne rollen din permanent fra spill. Ellers er hanskene av. Det kommer til å suge hardt.

Spørsmålet er da hvorfor i all verden vil du gjøre noe sånt. Jo, da kommer vi tilbake dette lille krysset du satte på rollearket. Du vil etter hvert bygge opp flere kryss med Juling. Når rollen din kommer i en konflikt senere, og du virkelig vil vinne, kan du cashe inn disse kryssene. Rollen trekker på all fornedrelsen, all ydmykelsen og smerten den har blitt utsatt for. Det er på tide å ta igjen.

Fortell hvordan rollen din biter tennene sammen, og visk ut de kryssene du har tenkt å bruke. For hvert kryss triller du en ekstra T6 fordelsterning. Som vanlig triller du disse ved siden av, men du legger dem sammen før du legger dem til den høyeste terningen din.

Så jo mer juling rollen din får jo farligere blir den.

Men det skjer noe annet med disse poengene her. I det du krysser av den siste sirkelen merket Juling, den femte, så visker du ut alle sammen. Så øker du enten antall terninger i et av rollens fire Hva du gjør opp til et maksimum på tre, eller så kan du øke terningstørrelsen på rollens Hvordan. Her er den største terningen en T12.

På denne måten vokser rollen din. Du må få juling for å bli hardere.

Det ligger kanskje en moral om hakkekyllinger og mobbeoffer her, jeg har ikke tenkt så mye på det.

Hva er et Orakel

Denne ideen begynte et sted på internett. Et orakel er enkelt et ark med miljøideer for deg som spillede til å trekke på når du trenger et lite drypp med inspirasjon. Samtidig vil det holde en rød tråd i tingene som beskrives. Trenger du et sted for de Harde for å møte en av sine kontakter, till på arket plukk en plass og beskriv den. La oss se på orakelet bit for bit.

De fem stikkordene er fem elementer jeg alltid prøver å inkludere når jeg beskriver steder, hendelser eller ting. Ved å bruke dem om hverandre skaper du et visuelt uttrykk for den verden du formidler til spillerne dine. Jo mer konsekvent du bruker dette, jo mer levende vil fiksjonen bli for alle sammen. Det er ikke nødvendig å dvele ved alle de minste detaljer, det er nok å bare nevne i forbi farten at de harde må stoppe oppe

et øyeblikk før de krysser gaten fordi en trailer kjører forbi. Eller hvordan vinden virvler opp støvet på parkeringsplassen imens de harde venter på Luca skal treffe dem.

Steder forklarer seg selv. Men listen er bygd ut fra denne visuelle profilen jeg snakket om. Junction City handler om transport. Derfor er de fleste stedene knyttet opp mot dette. Det eller åpne, varme plasser. Bruk disse, gjerne mer enn en gang. Knytt dem opp mot biroller. Guzman, et møte med han vil være forskjellig om det skjer i Club Lat eller om det er på hundeløpsbanen. Bruk de fem stikkordene med disse og plutselig vil Junction City bli levende.

Hindringer er bare en liste over typiske fartsdumper du kan hive ut i veien til rollene. Igjen så vil det ofte være naturlig hvilken du skal velge, men av og til kan det være gøy å gjøre

noe uventet. Hva hvis de harde prøver å rømme fra Guzmans menn, og plutselig ramler de rett opp i et Swat lag. Eller hva faen gjør to FBI agenter under I-45 overpass akkurat nå? Du trenger aldri svare på disse spørsmålene, spillerne dine kommer nok til å lage sine egne teorier, paranoide teorier.

Den siste lille biten er problemer. En hver situasjon i Harde menn kan alltid gjøres vanskeligere. Problemer er akkurat det krydderet du trenger for å skru opp temperaturen litt. Det krever litt timing, men tenk deg en Mexican Standoff imellom Brock og Ivy når plutselig en familie forvirrer seg inn i akkurat den bensinstasjonen. Eller en promillekontroll når du har en skadskutt Gage i baksetet med ti millioner i stjålne diamanter løst ut over gulvet. Disse er for at du skal ha det gøy.

Junction City

Junction City er støvete som i all hovedsak består av ett digert veikryss. Tre interstates treffes her og rundt denne gedigne trafikmaskinen har det vokst opp en by som livnærer seg av transport. En million sjeler bor her i en by som virker som den i all hovedsak består av bensinstasjoner og motell. Det er den perfekte byen for overleveringer.

Fem stikkord

Trafikkstøy

Tungtrafikk

Støv

Varmt

Åpne plasser

Steder i Junction City

I-45 Overpass

Hotel Prestige

Club Lat

Napoli Diner

The Range

Transcontinental Haulage

Dry Creek Trailerpark

Varehus 214

12th street parking garage

Hundeløpsbanen

Gold Star Golfclub

Reislinger Constructions byggeplass.

Hindringer

Junction City PD

State Troopers

SWAT

Guzmans menn

Bratellis men

FBI agenter

Vatos Locos

Problemer

Trafikkork

Promille kontroll

Familie på tur

Fulle truckere



Å sitte i skitten

Vold

Tyveri

En ting er å krydre tilværelsen. Noe helt annet er når det brenner på dass. Oftest har spillerne en egen evne til å rote det til for sine egne roller. Men av og til må du hjelpe dem litt. Skulle det ikke ligge noe klart i overflaten eller skrikende i handlingen, eller om du bare føler for å mikse ting opp litt mer. Ja da kan du plukke fra birollene og listen under.

Husk at hoveddrivkreftene til alle biroller bør være blod, sex eller penger. Som sagt før hold disse enkle og legg dem parallelt med en av de Hardes vil eller må. Det er topp om de er i konflikt med en annen av de Hardes vil eller må. Velg en birolle og en ting fra listen. La det skje nå. Umiddelbart. Bry deg om hvorfor etterpå.

Noen blir drept

Noen blir banket opp

Noen blir skadet

Svik

Noen tyster

Noen lyver

Noen gjør noe dumt

Sex

Noen vil ha sex nå

Noen er utro

Noen gjør det slutt

Noen stjeler noe viktig

Noen stjeler noe farlig

Noen stjeler for å hjelpe

Dop

Noen er ute av kontroll

Noen tar overdose

Noen har abstinenser

Politi

Tilfeldig kontroll

Gjenkjenner en etterlysning

På feil sted til riktig tid

Å HENGE SEGESLV.

Mine spillere er eksperter på dette. Hos oss er det faktisk sånn at de oppsøker dette som en grunn tilstand. Litt det der at om de skal gå på tryne så vil de i det minste ha en fing med i spillet.

Kunsten å knulle.

Vi har allerede diskutert sadomasokismens intrikate verden. Det er ikke noe poeng i å gjenta hovedpunktet fra å knulle på fem minutter. Men vi skal se på prinsippene for en Harde menn spilleleder i litt mer detalj. Kom i modus, og bruk disse.

Gi spillerne det de vil ha.

Og gi rollene litt for mye. Dette handler om å dra ting litt lengre. Chung vil ha tilbake sin søster fra Guzman, han får det. Hun har bare blitt banket og voldtatt i mellomtiden. Ber de Luca gjøre noe for dem, ja så gjør han det og litt til. Ikke gi ved dørene. La spillerne føle at rollene deres hele tiden sitter i skitten og at det er deres beslutninger som gjør det. Det er ikke et vakkert univers. Dette er en av de beste måtene å banke det inn.

Sett flekker.

Alt du får de svette små fingrene dine på skal du sette flekker på. Det er en skitten og desperat verden, og det er din jobb å formidle dette. Hva betyr nå dette. Jo den letteste måten for deg å gjøre dette på er å ikke la noe være ubesudlet. Skal du beskrive en alenemor, gi henne ringer under øynene og to jobber. Den vakre femme fatale har et tomt blikk etter å ha brukt seg selv for mye. Gudshuset som må ha gitter foran vinduene på grunn av innbrudd. Om noe er tilsynelatende vakkert, så hvis skitten som ligger i hjørnene.

Livet i trepunkts siktet.

Biroller er billige. Gjør dem levende, gjør dem engasjerende og drep dem som en konsekvens av de Hardes handlinger. Om Lisa ringer Gage når han står midt i skitten og han ikke tar telefonen. Vel synd. La Janet ring når ting er roligere, Lisa er på sykehuset etter å ha tatt en overdose. Hvor var du?

Når spillerne trekker en birolle inn i siktet ditt tenk automatisk på hva slags faenskap du kan gjøre med denne birollen. Er du tom for ideer, titt på forholdskartet, sitte i skitten listen. Finn noe og trekk av. Du har nok av biroller å ta av.

Skyggespill

Aldri gjør ting direkte. Spinn det og bak det inn i strømmen av ting som kommer fra deg. Da merker de det ikke før de står midt opp i det. Lyst å blande inn litt politi, ha noen uskyldige vitner tilstede, la disse ringe. Denne misvisningene er spesielt viktig når kombinert med punktet ovenfor. Stå i mot fristelsen til å knekke biroller umiddelbart. Sett dem opp, og når de Harde ser en annen vei. BOOOM.

Bruk beskyttelse

Reglene er der for å fungere som en upartiske tredje part imellom deg og spillerne. Bruk dem konsekvent. Spesielt om du kjører hardt på. Dette er en veldig viktig del av knulle ikke rævkjøre. Om du skulle ha glemt dem så er de her:

Si ja eller trill terninger

Aksepter utfallet eller gjør noe nytt

Du alene bestemmer hvordan din rolle reagerer

Pust ut

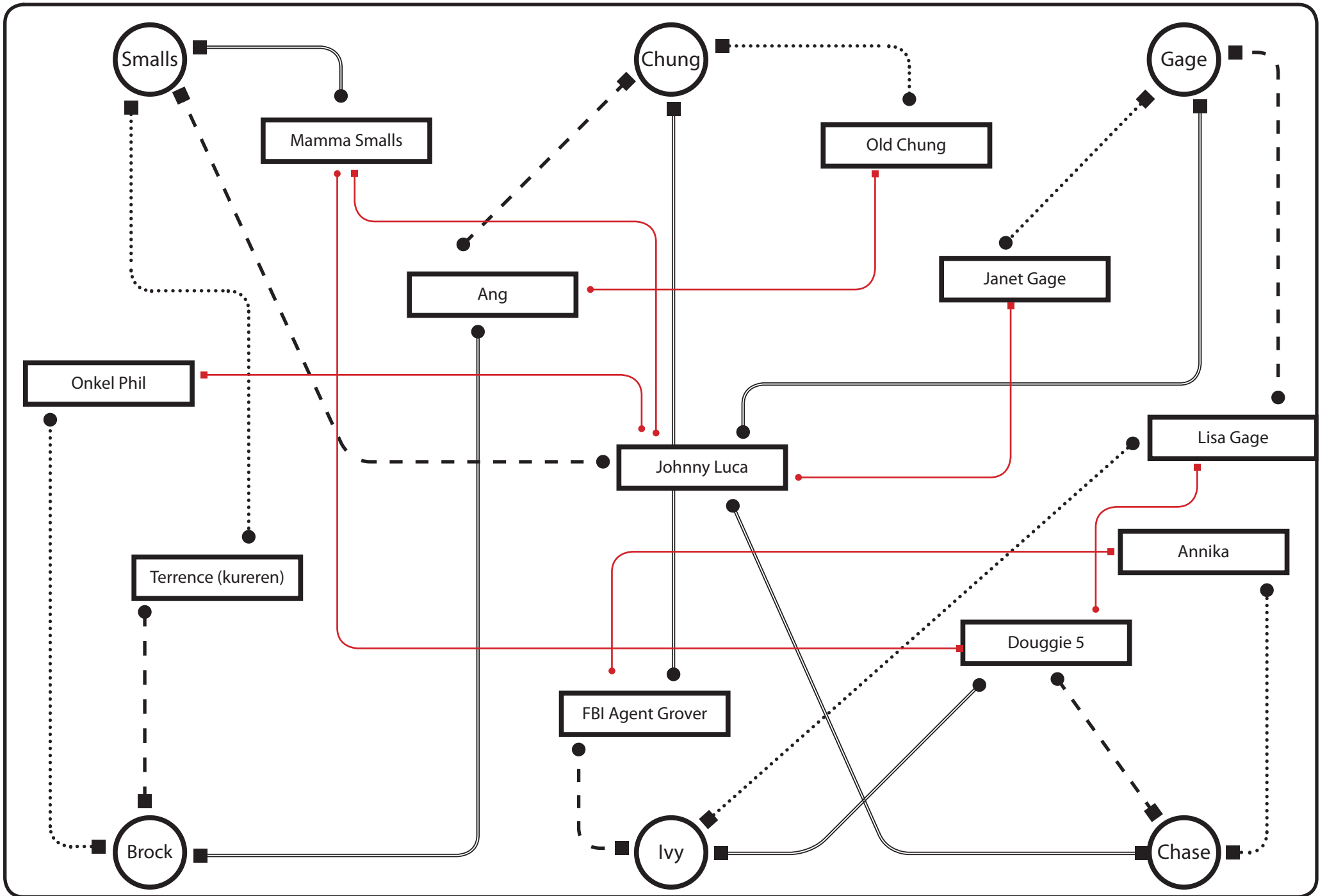
Inn i mellom slipp strupetaket. La spillerne og de Harde puste ut. La spillerne leke seg litt uten at du sparker dem i trynet hele tiden. Har du gjort jobben til nå så vil denne ventingen være verre en selve sparkingen. Du kan enda sette flekker og missvise, bare ton det ned litt inni mellom. Når du så setter verneskoene dine på strupen deres igjen så vil det føles enda verre. Man blir vant til det meste. Derfor er variasjon viktig.

Kjør forsiktig

Det ble en lang reise dette. Dette begynte som et lite prosjekt og vokste bare. Her har du det. En jobb, og mine tanker rundt spilling av Harde menn. Ikke helt vanlig rollespillkost. Men dette har gitt meg og mine morsomme spillinger, noen har vært som en Tarantino film, andre har minnet om Sopranos og Heat. Dette er hvordan jeg gjør det. Du må ta dette og sett din egen farge på det. Ha det gøy. Del gjerne med deg når du har prøvd dette. Jeg er spent på å høre hvordan det gikk.

K





Junction City

Junction City er støvete som i all hovedsak består av ett digert veikryss. Tre interstates treffes her og rundt denne gedigne trafikmaskinen har det vokst opp en by som livnærer seg av transport. En million sjeler bor her i en by som virker som den i all hovedsak består av bensinstasjoner og motell. Det er den perfekte byen for overleveringer.

Fem stikkord

Trafikkstøy

Tungtrafikk

Støv

Varmt

Åpne plasser

Steder i Junction City

I-45 Overpass

Hotel Prestige

Club Lat

Napoli Diner

The Range

Transcontinental Haulage

Dry Creek Trailerpark

Varehus 214

12th street parking garage

Hundeløpsbanen

Gold Star Golfclub

Reislinger Constructions byggeplass.

Hindringer

Junction City PD

State Troopers

SWAT

Guzmans menn

Bratellis men

FBI agenter

Vatos Locos

Problemer

Trafikkork

Promille kontroll

Familie på tur

Fulle truckere

