

[ harde menn ]



“Einstein was right. Time is relative to the observer. When you’re looking down the barrel of a gun, time slows down. Your whole life flashes by, heartbreak and scars. Stay with it, and you could live a lifetime in that split second.”

- Max Payne, *The Fall of Max Payne*

Et spill om tillit, svik og vold.



# [ harde men ]

“Now if it’s a manager, that’s a different story. Managers know better than to fuck around, so if you get one that’s giving you static, he probably thinks he’s a real cowboy, so you gotta break that son of a bitch in two. If you wanna know something and he won’t tell you, cut off one of his fingers. The little one. Then tell him his thumb’s next. After that he’ll tell you if he wears ladies underwear.

I’m hungry. Let’s get a taco.”

– Mr. White, *Reservoir Dogs*.

Harde menn er et noir gangster drama. Det er et spill hvor rollene er hardkokte kriminelle, mordere og ransmenn. De har kommet sammen for å utføre en jobb. De er nødt til å kunne stole på hverandre. Det er mange andre som har interesser knyttet til denne jobben. Brå død eller fengsel er aldri lengre enn et skjevt ord vekke. Dette er de harde mennene og kvinnene vant til.

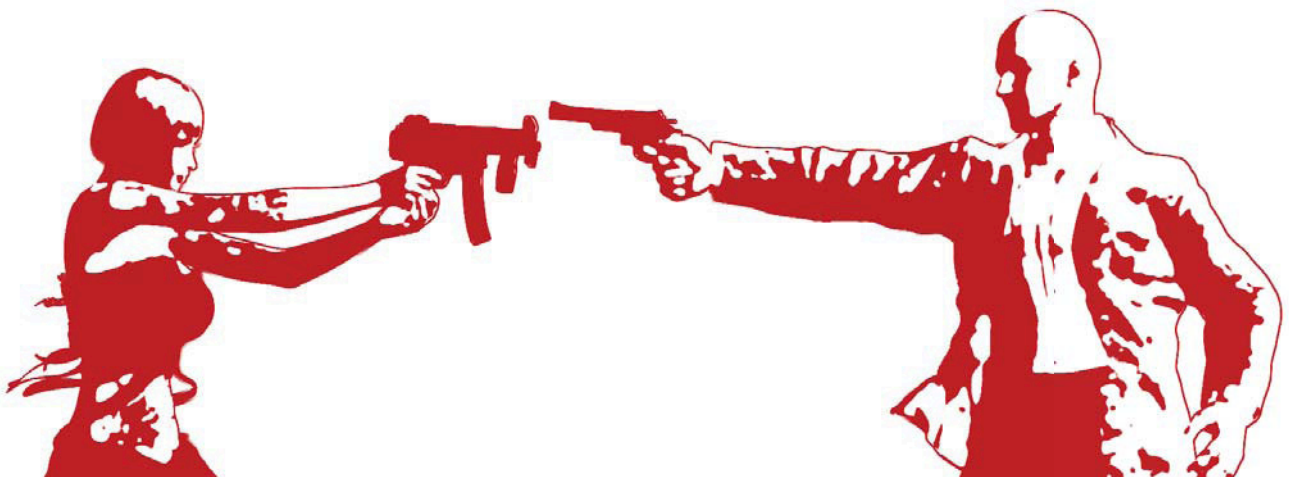
Det som gjør det hele vanskelig er at de har alle sine egne ønsker og mål. De har alle venner eller kjære som legger press på dem. De har uvenner de ikke kan bli kvitt. Gjengen og jobben kan fort komme i bak kant når disse kreftene trer i spill. For alle er seg selv nærmest. Og man gjør det man må gjøre for å overleve.

## Inspirasjon

Filmer som Heat, The Usual Suspects, Reservoir Dogs, Collateral, Goodfellas og Max Payne. Tv-serier som the Shield og Sopranos er ypperlig kilder. Tegneseriene; 100 Bullets, Sin City og Criminal vol. 1: Coward er også et must. På spill fronten se etter spillene Grand Theft Auto III (alle) og IV, the Godfather, Max Payne, The Fall of Max Payne og Scarface.

## Hva du trenger

For å spille dette rollespillet trenger du noen venner, imellom tre og fem er bra. En av dem må være villig til å ta på seg rollen som spilleder. Dere trenger noen utskrifter av dette spillet, kopier av rollearkene, og noen terninger, da fra seks-sidet opp til tolv-sidet. Dere trenger nok tre av hver størrelse til hver spiller, men om dere ikke har så mange, så pass på å ha en seks – åtte stykker av hver størrelse på deling. Kladder ark og pinner trengs også.



## [ noen oppfordringer – om dere imellom ]

“They whacked him. They fucking whacked him. I can’t fucking believe it.”

– Jimmy Conway, *the Goodfellas*

Dette spillet leker med en del et par elementer som man tar for gitt ikke skal skje spillere imellom når man spiller rollespill. Dette er et spill om tillit og svik. Det er et spill om vold. Dette er voksne temaer og krever en del av dere som skal spille dette. Spesielt siden mye av spillet legger opp til å leke med dynamikken imellom roller som ikke kan stole på fult på hverandre, men må.

### **Tillit og svik.**

Dette spillet handler om kyniske menn og kvinner. Folk som har seg selv nærmest. Du som spiller skal spille en av disse. Det finnes mekanismer som kan sette din rolle i gjeld til andre roller. Det setter deg som spiller også i gjeld. Denne andre spilleren kan bruke denne gjelden i en konflikt imellom deres roller og oddsene er ganske store for at han vinner den. Det kan koste rollen din dens liv. Dette kan skape harde følelser dere i mellom. Da er det viktig å huske at dette er et spill om svik og tillit. Dere har begge sagt dere enige i å spille dette spillet.

Du må stole på at dine medspillere gjør dette for å skape en spennende historie. Dette sviket passer inn fordi rollene deres er i konflikt om noe. Det skjer fordi din medspiller tror at alle vil synes dette er kult. Hun gjør det ikke for å ta deg. Hun gjør det garantert for å ta rollen din, men den er ikke deg. Så dette handler om den. Dette kan virke som en selvfølge nå, men der og da, når terningene stirrer deg brutalt i ansiktet, din medspiller jubler fordi hun vant, ja da kan det være vanskelig å huske. Spesielt når du har brukt litt tid med rollen din.

Derfor stol på dine medspillere. Snakk sammen før dere spiller Harde menn. Sånn at alle vet hva de kan forvente.

### **Hemligheter og tillit.**

Et spill om svik og tillit vil nødvendigvis innebære en del hemligheter. Rollene kan utføre renkespill mot hverandre, de kan gå bak ryggen på sine kolleger, eller tyste for å slippe unna. Alt dette bør gjøres åpent. Det er din utfordring som spiller å klare å skille imellom det du vet, og det som rollen din vet. Dette kan virke litt fremmed, men det vil øke dramaet. Tenk en film hvor du vet helten går i et møte hvor han aner fred og ingen fare, men du som tilskuer vet at heltens fiender venter på han der. Dette er den type spenning Harde menn skal hjelpe deg å bygge.

Da er det viktig at dere kan stole på hverandre, og at dere deler åpenlyst hva rollene deres gjør. Dere trenger ikke å dele hvorfor, men la de andre i det minste få vite hva rollen din gjør. Den mistenksomheten som oppstår, vel den mater jo rett tilbake til hele spørsmålet om tillit.

### **Tillit og vold.**

Harde menn er et voldelig spill. Karakterer kan dø fort og enkelt i dette spillet. Det legges lite imellom. Du kan miste rollen din fort, kanskje av en kule i ryggen. Instill deg på dette. Det finnes ting du kan gjøre for å unngå at rollen din dør, men det er kun om det passer der og da. Du kan delta til dels etter rollen din er død, men vær klar over at du kan bli bedt om å lage en ny rolle.

Vold er også et uhyggelig tema. Vold er aldri pent. Ikke i dette spillet. Det kan skape ubehag å spille roller som utøver eller blir utsatt for rå vold. Det er lov å si i fra om det blir for tøft. Det er også lov til presse hverandre. Men da må dere stole på hverandre. Den letteste måten å bygge denne tilliten på er å snakke sammen.

Og dette spillet vil bli voldelig. For vold er det kraftigste verktøyet rollen din har til å vinne konflikter.

Da var formaningene over.

## [ de harde menn og kvinner – rollene ]

“A guy once told me, “Do not have any attachments, do not have anything in your life you are not willing to walk out on in 30 seconds flat if you spot the heat around the corner.””

– Neil McCauley, *Heat*

Rollene i dette spillet er hardkokte kriminelle. Eliten av verden hvor døden er en vendetta vekke. Deres koder og æresbegrep er det som skiller dem fra småkriminelle med ”født til å tape” tatovert i pannen. Det som preger disse harde mennene og kvinnene er dynamikken imellom deres lojalitet og angsten for at de ikke kan stole på noen. De kan være fantastiske fedre, lojale venner, morsomme og sosiale med alle. De er like forskjellige som du og meg. Med kun en vesentlig forskjell, de lever av å rane og drepe.

Og de har ingen problemer med dette.

Alikevel, rollene i dette spillet er ikke sosiopater. De mangler disse grensene du og jeg har med tanke på å skade andre, men de er ikke følelseløse psykopater. Selv i hardkokte kriminelle miljø er det langt imellom disse psykopatene. En rolle som det er spennende å spille i fem minutter, etter det vil den være kjedelig for deg og de andre du spiller med. Så ikke lage en sosiopat

Det er din jobb som spiller å lage en av disse harde kriminelle, og å spille han. Det er viktig for alle at du finner noe som gjør rollen din likendes. Både for at du og de andre skal bry seg om den, men også, om du vil være litt kynisk, for å gjøre det vanskeligere for de andre å svike deg.

### Det å lage en rolle i Harde menn.

Ved å følge denne prosessen vil du lage en skisse av en rolle, med noen tall og terninger som lar deg avgjøre hvordan det går i konflikter, og en del knagger til å bygge videre på. Resten vil du fylle ut når dere spiller. Bli kjent med rollen din nå, men ikke lås deg fast. Se på dette som begynnelsen av en historie, og la rollen vokse fra der.

Begynn med å samles alle sammen. Snakk litt om hvilke tanker dere har om miljøet historien skal fortelles i. Er det i London, Paris eller New Yorks bakgater. Han som skal være spilleleder har kanskje noen tanker om dette. Bygg opp et felles bilde om hva slags gjeng dere lager. Bytt ideer dere imellom, skriv ned stikk ord og tenk deg et konsept om rollen din. Er du teknikere, som hacker alarmsystemer, eller er du sjåføren som skal få alle vekk. Er du skytteren, sleggemannen, det finnes mange roller du kan fylle. Bli enige om hva som passer.

På ett punkt skriv ned rollens navn.

Dette er den første og viktigste knaggen du henger rollen din på.

### Skissen

Når dere er klare til å begynne, så skal du skrive ned hvem du er. Dette er hundre ord om rollen din, ikke tell om du nevner rollens navn, men tenk på disse spørsmålene: Hvor kommer du fra, hva har du gjort og hvordan har du levd?

### Detaljer

Med denne skissen kan du så fylle ut de følgende punktene. Vi kaller dem Hva du gjør når de brukes når rollen er i en konflikt. Skriv en kort setning, ikke mer en 20 ord, under hver detalj.

**Historie**, hvor kommer du i fra.

Ingen vokser opp i et vakum. Vi er sosiale dyr, og dette er hvordan rollen din lærte å manøvrere farvann fulle av andre rovdyr. Er det tiden som torpedo, eller livet innenfor murene som har formet måten han håndterer mennesker på. Dette brukes når rollen din skal lese og bruke folk.

**Erfaring**, hva du har gjort før.

Man blir ikke en av de beste første dagen på jobben, det er en grunn hvorfor rollen er valgt til å være med på denne jobben. Dette er hvorfor, har han tjenestegjort i militæret, eller gått gradene som raner. Dette bestemmer mye om hva rollen din kan.

**Holdning**, hvordan har du levd.

Av og til dukker det opp fysiske og mentale utfordringer, hvor rå fysikk og vilje trekker deg igjen-

nom. Summen av hvordan du har levd til nå, et utsvende liv med fest og dop eller et tilbrake trukket disipliner liv, dette er med å på bestemme hvor tøff du er.

**Kontakter**, hvem kjenner du.

Hvor du kommer fra, hva du har gjort og hvordan du har levd, alt dette spiller inn på hvem du kjenner. Trenger du noe, våpen, dop eller informasjon. Kontakter lar deg finne dette.

Når du har skrevet disse setningene skal du fordele åtte poeng imellom de de fire forskjellige Hva. Du må sette tre poeng i en av dem og en må settes til en. Hvordan du fordeler de fire siste er opp til deg, men alle må ha minst en og ikke mer en tre.

Vi skal så bygge rollen ut med noen fler detaljer. Det finnes fire måter å gjøre ting på, eller Hvordan som det kalles senere. Disse er:

- Direkte** – når rollen gjør noe direkte. Det kan være alt fra å kjøre fra politiet eller å hoppe fra hustak til hustak.
- Skjult** – når rollen gjør noe i det stille. Om det er å snike seg eller å trekke et våpen i skjul.
- Med vold** – når rollen din skal skade eller true andre. Bruker rollen vold, bruker du denne.
- Med ord** – når rollen din skal lese andre eller skjule sine reaksjoner.

Du skal nå prioritere imellom disse. Det gjør du ved å fordele forskjellig terningstyper. Du skal sette ut fire, en på hver. De er en ti-sidet, to åtte-sidet og en seks-sidet.

Når du har gjort det øker du terning størrelsen du satte på Med vold med en. Dette betyr at du kan trille tolv-sidet terninger når rollen din utøver vold om du satte en ti-sidet terning der . Vold er lettere for disse harde menne og kvinner.

## Drivkrefter.

Den neste biten er det eneste du skal holde for deg selv. Du skal dele dette med spillederen, det er tåpelig å ikke gjøre dette. Ut fra skissen, og utbroderingen av detaljene har du fått ett litt bedre inntrykk av rollen du lager. Bruk dette når du nå skal finne ut de to viktigste tingene i rollens liv. Disse to punktene er det som gjør at rollen står opp om morgenen. Alt den gjør dreier seg selvsagt ikke om disse, men de er alltid der.

Skriv en setning om hva rollen vil. Er det et mål, er det en drøm, det trenger ikke være oppnåelig, men det er viktig. Ikke bruk mer en 20 ord.

Gjør så det samme on noe rollen må. Er det en gjeld som må betales, en vendetta eller en avhengighet. Dette er noe rollen ikke kan rømme fra. Igjen ikke mer en 20 ord.

Du lager en spennende rolle om disse er i konflikt med hverandre. Om den ene gjør den andre umulig, eller om de bare er i veien for hverandre. Knytt gjerne disse opp mot de andre rollene, også opp mot deres **bånd**. Bare husk at du ikke kan si noe om de andre rollenes bånd, akkurat som du bestemmer over dine, bestemmer de over deres.

## Bånd

Bånd er de personene rollen er knyttet til. Ingen lever i et vakum. Selv om rollen er en enstøing så er disse personene i livet dens. Disse er der for å komplisere livet til rollen din, men også for å gi deg mer å spille på. De brinker pathos inn i rollens fortelling. Spillederen kommer til å bruke disse. Både mot og med deg.

Du skal lage tre stykker. De trenger alle navn og har en bestemt funksjon. Ikke bruk mer en tyve ord på å beskrive dem og deres forhold til rollen din.

Den første er en person som betyr mye for rollen, men som er veldig sårbar. Det kan være familie som kone eller barn, eller kanskje det er en barndomsvenn.

Den andre er en person om er viktig for rollen, men gjør livet vanskelig for den på et vis. Si om det er en tidligere cellekamerat, familie eller hva med en ekskone?

Den siste er en person som ødelegger mye for for rollen, men som den ikke kan bli kvitt. Det kan



være en gangstersjef, en politimann eller en cellekamerat du skylder noe.

La de andre spillerene få vite om disse. Hiv ut ideer og lytt på hva de sier. La de andre knytte sine bånd opp mot dine, eller enda bedre knytt dine drivkrefter opp mot dem. Alt som er med på å lage rollen din sitt liv mer komplisert er med på å lage dens fortelling mer underholdene for deg.

## Tillit

Vi skal snakke litt om tillit, her som en konkret spillmekanisme. En rolle kan gi eller få tillit av en annen rolle. Dette putter rollen som får tillit i gjeld til den andre rollen. Dette er skummelt, dette gjør rollen din, og deg, sårbar for den rollen. Men tillit er veldig nyttig. Vi skal snakke mer om dette senere. Til da trenger du bare å vite at tillit kan la deg vinne en konflikt som er viktig. Selv om terningene er i mot deg.

Her må gruppen snakke sammen, for nå skal dere sette rollen i gjeld til hverandre. Velg en av de andre rollene. Din rolle har en i gjeld til denne rollen, den spilleren skriver dette ned. Dette betyr at rollene deres kjenner hverandre. Bli enige om hvordan. Det er viktig at alle har en rolle de er i gjeld til og en rolle som skylder dem noe. Ikke la en rolle ha flere som er i gjeld til den. Dette vil skape en ubalanse som kan fort bli feil.

## Rykte

Rollen din har et rykte. Hvis noen spør en i den kriminelle underverden, hva er den ene tingen de vil si om rollen din. Skriv dette, gjerne som et sitat fra noen, ikke bruk mer en ca 20 ord. Ryktene du får i spill er kulere en de du kommer på nå.

Sett ett ett tall bak rykte. Dette er skal vi forklare nærmere senere, i konflikt reglene. Alle nye roller begynner med en i dette, men roller som lages for å erstatte roller som har falt fra kan ha høyere i dette.

## Siste puss

Da gjenstår det bare å notere kjapt hva rollen din eier. Igjen snakk sammen og finn hva som passer. Et sted å bo, en bil, en telefon, et par tusen og et våpen er det minste, men også et greit utgangspunkt.



## Oppsummering av rolleskapingsprosessen

Gi rollen et navn.

Skriv en 100 ords skisse om hvor rollen kommer fra, hva den har gjort og hvordan den har levd.

Skriv en setning på ca 20 ord under hver av de følgende detaljene:

Historie, hvor kommer du fra?

Erfaring, hva har du gjort?

Holdning, hvordan har du levd?

Kontakter, hvem kjenner du?

For del så 8 poeng imellom disse fire. En skal ha 3, en skal ha 1, og de to siste skal minst ha 1 hver og ikke mer en tre i en.

Fordel så 1T10, 2T8 og 1T6 på den neste detaljene.

Direkte

Skjult

Med vold

Med ord

Øk så terningstørrelsen på Med vold med ett hakk.

Bruk ca 20 ord på å beskrive rollens to drivkrefter.

Hva du vil.

Hva du må.

Bruk så ca 20 ord på å beskrive hver av de tre følgende båndene.

En person som betyr mye for deg, men er sårbar.

En person som betyr mye for deg, men gjør livet ditt vanskelig.

En person som ødelegger for deg, men du ikke kan bli kvitt.

Sett rollen din i gjeld til en annen rolle og la en annen rolle skylde rollen din.

Bruk tyve ord på å beskrive ryktet rollen din har

Sett rykte til en.



## [ voldsomme løsninger og harde ord – konflikter ]

“It’s not payback! It’s precaution. You wan’t payback, you wanna run, I don’t care! I’m not doing this for Fenster, I’m not doing it for you... I’m doing it for me. I’m gonna finish this thing. This Kobayashi bastard is not gonna stand on me!”

– Keaton, *The Usual Suspects*

I et spill om vold kommer det til å dukke opp konflikter. De fleste av disse kan dere avgjøre bare ved å fortelle hva som skjer. Men av og til vil det dukke opp situasjoner hvor du eller en av de andre spilleren ikke er helt enige om hvilke utfall konflikten skal få. I disse tilfellene har dere reglene i dette kapittelet.

### De tre hovedreglene

I Harde menn er det tre hovedregler. Alle reglene i dette spillet er underkastet disse.

Når dere spiller og en av dine medspillerene sier at rollen hennes gjør noe, enten si ja og aksepter det utsagnet, eller så griper dere etter terningene og disse reglene. Ikke gjør dette hele tiden, ty kun til disse reglene når det står noe på spill, når det er litt nerve i situasjonen. Hvis ikke vil reglene og terningene kun komme i veien for opplevelsen istedet for å tilføre den noe.

Når dere har brukt reglene og konflikten la historien gå videre. Ikke heng deg opp i at rollen ikke klarte det du ville den skulle, eller at den tapte konflikten. La utfallet stå og spill videre på det. Det er alt for enkelt å gjenta og gjenta samme konflikten. Ikke gjør dette. Det finnes derimot noe som kalles oppfølgings konflikter. Det er viktig å se forskjellen på disse og det å gjenta den samme om og om igjen. En oppfølgings konflikt er når man forandrer fremgangs måte. Om du ikke klarer å true banksjefen til å gi deg safekoden, ja da er en oppfølgings konflikt å banke den ut av han.

Du har fullstendig råderett over hvordan rollen din reagerer og handler. Akkurat som de andre spillerene har fullstendig råderett over sine roller. Spillederen har kontrollen over alle de andre personene i verden. Dere kan la rollene gjøre ting med hverandres roller, men dere kan ikke si hva andre sine roller gjør.

### Du mot meg

Vi har nådd et punkt hvor vi griper etter terningene. Dette begynner vanligvis med et utsagn. En av spillerene sier noe som rollen hans gjør. Fra der følger vi noen enkle skritt til vi har et utfall på konflikten.

La oss først se når det er to viljer som står mot hverandre. Dette er den enkleste måten og spillederen bør søke å koke alle konflikter med mange parter ned til en mot en konflikter.

### Det første skrittet

Vi har en påbegynt handling, og noen som vil prøve å stoppe den. Det som er viktig her er at alle har det klart for seg hva begge partene gjør. Den som begynte har allerede sagt hva rollen gjør, men det er viktig å få klarhet i hva rollen gjør og hvordan den gjør dette. Den andre må svare hva og hvordan den prøver å hindre dette eller tar til motmæle. Hold deg til konkrete handlinger som kan utføres over et kort tidsrom. Unngå fristelsen å legge ut i det lange og brede om hva rollen skal gjøre. Hold det kort og konsist. Merk og at det eneste som har skjedd i historien til nå er at en rolle har begynt på en handling.

Fra hva og hvordan får vi hvilke terninger som skal brukes. Hva sier om du skal bruke rollens historie, erfaring, holdninger eller kontakter. Dette gir deg hvor mange terninger du skal trille. Det er fra hvordan, direkte, skjult, med vold eller Med ord, som bestemmer hvilke terninger du triller.

Når dere har funnet ut hvilke og hvor mange terninger dere skal trille samler dere disse i neven.

*Si du og meg spiller hver vår rolle, du spiller Max og jeg spiller Donnie. Begge rollene har brutt seg inn på kontoret til en mafiasjef, hvor det blant annet ligger en konvolutt med mye penger. Siden Max sliter med gambling gjeld (hans Må) ser du et snitt til å hjelpe han litt.  
"Max smyger konvoluttene ned i lommen" sier du.*

*"Vent nå litt," sier jeg, "Hvis jeg ser det så kommer jeg til å stoppe det."*

*De andre ser på oss, det er tydelig vi har en konflikt. Du har allerede sagt hva Max gjør, så du sier for å beskrive litt mer nøye; "Jeg venter*

*til Donnie har ryggen til meg, så grabber jeg kjapt og stille konvolutten akkurat som da jeg jukset i kort i Vegas." Vi er alle enig om at det går på Max sin Skjult terning så du trenger ikke si dette.*

*Jeg plukker opp terningen jeg har i direkte, og tenker litt. "Jeg kjenner det prikker i i nakken. Og snur meg. Jeg bruker Holdning, fordi det er bare instinkter det går på." De andre synes dette er greit.*

*Du holder tre åtte-sidet terninger og jeg har to ti-sidet terninger*

## **Skrutt nummer to**

Begge to triller så terningene samtidig. Du ser etter den høyeste terningen du trillet og sammenligner med den høyeste terningen din motstander trillet. Den høyeste vinner.

Skulle disse vise like verdier går dere til neste høyeste terninger. Det samme gjør du igjen om disse og skulle vise det samme. Slipper du opp for terninger så vinner din motstander og har et **overtak**.

Om alle terningene er like, så ble resultatet uavgjort. Spillederen forteller hva som skjer og begge kan velge om de vil gi seg eller fortsette.

*Vi triller. Du får fire, fem og en syv. Jeg får en syv og seks. Min syv legges frem mot din syv. De er like så vi går neste par, min seks mot din fem. Jeg vant.*

## **Skrutt tre.**

En av dere har vunnet. Se på forskjellen imellom de to terningene. Viser den høyeste terningen dobbelt så mye kaller vi dette resultatet en seier. Viser den høyeste mindre en det dobbelte kaller vi resultatet for en overtak.

Har du fått en seier så er konflikten over. Du får fortelle hva du gjør og hvordan det går. Huska at du kan bare fortelle hva du gjør med den andre rollen, ikke hvordan denne reagerer. Spilleren av denne har lov til å komme med utfyllende detaljer.

Fikk du bare overtaket er det taperen som har et valg. Han kan fortelle hvordan rollen ikke klarer helt det de prøvde på fordi rollen hans avbryter handlingene. Men det er du som har overtaket og det må han inkludere. Så går dere tilbake til skritt en og fortsetter konflikten.

Det andre alternativet er at han gir seg, men forteller utfallet av konflikten. På denne måten kan han begrense skaden du kan gjøre. Igjen så kan han ikke fortelle hva rollen din gjør og han må la deg vinne. Men serien trenger ikke være total.

Du har et overtak over denne rollen skulle det dukke opp en oppfølgings konflikt i nærmeste fremtid.

Dere er nå ferdige, om dere ikke skal gå en runde til.

*Jeg vant. Jeg fikk et overtak. Det er du som får fortelle. Du tenker litt. "Jeg strekker hånden ut mot konvolutten, men merker at du snur deg, så jeg tar et skritt i din retning sånn at kroppen min kommer imellom deg og konvolutten. Så prøver jeg å lirke den inn i jakken uten at du ser det."*

*Vi skal gå en runde til. Du samler opp terningene, jeg har overtak så jeg får en åtte sidet terning til.*

*"Stoler du på meg?" spør jeg og strekker ut en ti-sidet terning. Du ser på meg og tenker*

### **Skritt for skritt når det er en mot en.**

Vi har en påbegynt handling, og en som prøver å stoppe denne.

Begge parter sier Hva de gjør og Hvordan de gjør dette.

Hva og Hvordan bestemmer hvilke terninger som skal trilles.

Begge triller sine terninger.

Begge legger frem sin høyeste terningen.

Disse to sammelignes.

Den høyeste vinner.

Er de høyeste like går vi til neste par.

Er disse like gå ett til par ned.

Er disse like så er det uavgjort, Spilleleder forteller, begge kan fortsette eller gi seg.

Har du bare ikke fler terninger så taper du et overtak.

Vi ser på effekten.

Viser høyeste terningen dobbelt så mye som den andre så har vi en Seier.

Konflikten er over, det vinneren som fortelle hva som skjer.

Viser høyeste terningen bare mer en den andre så har vinneren et Overtak.

Taperen forteller, den kan avbryte vinnere sin handling og la konflikten fortsette.

Eller den kan gi seg. Vinneren beholder overtaket til neste konflikt.

Fortsetter konflikten går begge videre gå til 1skritt en

## Fordeler og effekter.

Skrittene ovenfor er enkle nok. Det finnes noen få elementer i reglene som gjør skrittene ovenfor litt mer nyanserte. Vi skiller imellom to typer; fordel og effekt. Alt må du bestemme deg for å bruke før dere triller terningen og du må si det som et ledd av skritt en. Du legger da disse terningene til håndfullen din i dette skrittet.

En fordel er en konkret ting som overtak, tillit, rykte og gjeld som forandrer oddsene drastisk. Dette er terninger som trilles utenom de andre. Eller samtidig om du har forskjellige farger. Disse terningene legges til den høyeste terningen din før dere sammenligner. Dette kan snu tap til seier.

Ting som gir effekt er verktøy, for eksempel våpen, eller ting i fiksjonen som vil øke effekten av handlingen din. Disse terningene trilles også separat. Men de legges kun til den høyeste terningen din etter det er avgjort hvem som vant. Disse kan gjøre overtak til seier og omvendt. En effekt kan ikke forandre utfallet, bare virkningen av det.

## Overtak

Roller din har et overtak. Vel da triller du åtte-sidet terning ekstra. Overtak varer ut konflikten eller til det er brukt. Bruker du ikke overtaket, og din motstander får overtak i neste runde så mister du det. Dette kan være alt fra situasjonsbestemt tilfeldigheter, eller det psykologiske overtaket roller din har ved å nesten vinne. Beskriv hva det er når du beskriver din rolles handlinger.

Du kan heller ikke samle opp overtak. Overtak er en åtte-sidet terning uansett hvor mange omganger dere har gått.

Om du vinner en konflikt, og ting utarter seg til en oppfølgings konflikt. Si en samtale som ender i en slosskamp, kan du ta med overtaket om den andre gir seg. Har du en seier vil du gå inn i denne konflikten med en ti-sidet terning i overtak den første runden.

## Rykte

I begynnelsen av hver jobb legger alle spillerene en seks-sidet terning i en skål midt på bordet. Har roller din mer enn en i rykte så legger du så mange terninger i denne skålen. Hvem som helst av dere, untatt spillederen, kan bruke en terning om gangen fra denne skålen. Dette representerer tilliten rollene får av å jobbe med profesjonelle. Når disse terningene er brukt så er de brukt.

De kan ikke brukes i konflikter rollene imellom.

## Tillit

Du kan be om tillit, eller andre spilleren kan tilby deg tillit. Du gjør dette ved å spør "kan jeg stole på deg", eller si "stoler du på meg?". Dere kan velge andre måter å avgjøre dette på, men det er viktig at alle får dette med seg. Gir du tillit til en rolle du har gjeld til synker gjelden din. Den andre rollen får ikke gjeld til din rolle før dere er på null igjen. Det er heller ikke lov å gi tillit til hverandre samtidig. Det er en enveis transaksjon for denne konflikten.

Du får en ti-sidet terning du kan bruke for dette ene kastet. Denne kan brukes mot andre roller, bortsett fra den som ga den til deg. Og du kan bare få en terning om gangen.

## Gjeld

Motparten til tillit. Den sure svie bak den søte kløe. Hver gang du får tillit havner rollen din i gjeld til den rollen og spilleren som ga den. Hver terning med tillit gir deg ett poeng i gjeld. Dette har ingen effekt før disse to rollene havner i en konflikt.

Da kan den som holder gjelden bruke den, ett poeng om gangen, for å få en automatisk ti. Legg frem en ti-sidet terning med tallet ti opp for å vise dette. Denne tieren gjelder kun mot den rollen som er i gjeld. Sviket bør beskrives i handlingen, eller i det minste hintes til. Gjerne med detaljer fra den som blir sveket.

## Effekter

Det ble nevnt ovenfor at effekter kan kome fra miljøet eller fra verktøy. Her er det spillederen som har siste ordet om dere ikke har konkret nevnt det. Harde menn har ingen lange lister med utstyr, men noen eksempler på effekter er en bil som er raskere en den andre, mørke klær om natten, masse alkohol, dop og andre situasjons avhengi ting. Det følgende er noen greie rettningslingjer.

Er gjenstanden eller situasjonen:

- Hjelpsomt** – legg til en seks-sidet terning. Mørke klær om natten når du skal snike deg.
- Nyttig** – legg til en åtte-sidet terning. En golf når du skal slippe unna fra en fiat punto.
- Viktig** – legg til en ti-sidet terning. En pose heroin når du skal overtale en desperat junkie.
- Avgjørende** – legg til en tolv-sidet terning. En stor sum penger når du skal bestikke en politimann for å la deg gå.

## Mange mot en

Det vil oppstå situasjoner og konflikter hvor det ikke er mulig å dele dem helt opp i en mot en. Skrittene man følger er veldig like de ovenfor. Akkurat som med en mot en så ser vi på hva rollene gjør og hvordan de gjør det. Det som er forskjellen er hva som skjer når vi kommer til utfallet.

## Skritt en

Dette skrittet er som før, bare her er det mer bare to. Det er derfor viktig at dere spesifiserer hvem eller hva rollene gjør noe mot. Igjen så er det viktig å huske at det eneste som har hendt i historien så langt er at en av partene har begynt å gjøre noe.

Ellers plukker dere opp terninger basert på hva og hvordan, og eventuelle fordeler og effekter.

*Igjen så er det meg og deg, Donnie og Max. Denne gangen er spillederen med. Han styrer en birolle med navnet Guillermo, en hardkokt gangster. Rollene har oppsøkt Guillermo fordi han angivelig sitter på en del informasjon om målet for jobben vår. Samtalen har vart en stund og har ikke ført noe steds. Tilslutt sier jeg: "Fuck this, jeg griper Guillermo i skjorte kraven og drar han mot vinduet. Vil han ikke snakke kaster jeg han ut."*

*"Ikke faen," sier spillederen, "i det du griper etter han setter Guillermo seg til motverge. Dessuten la oss se om du får han til vinduet før vi sier noe om det."*

*"Jeg kommer opp bak han og hjelper Donnie" sier du.*

*Vi griper etter terningene våre. Jeg forklarer kjapt hvordan Donnie sin erfaring som torpedo er helt på sin plass. Det er ikke tvil om at det er hans Med Vold som teller inn. Jeg har tre tolv-sidete terninger. For Guillermo er livet hans i fare så spillederen finner de rette terningen fra der, to ti-sidet terninger. Du lener deg på Max sin tid som ekspolitimann, før han fikk gambling problemer, og Med vold. Dette gir deg tre ti-sidete terninger. Vi blir også enige om at dette ikke er et spørsmål om liv og død, enda*

## Skritt to

Som tidligere triller du terningene dine og legger frem den høyeste. Vi skal for enkelhets skyld se bort fra fordeler og effekter for resten av denne gjennomgangen. De forandrer ikke grunntrekke i den og gjør det hele bare mer tungvindt å lese.

Legg frem den høyeste og sammenlign med de andre. Den som trillet høyest vant.

Har to spillere fått likt, så gjør som i en mot en. Men alle som trilet lavere er enda sist i rekkefølgen.

*Vi triller. Jeg får to, fire og fem. Spillederen triller ti og syv imens du triller ti, fem og seks. Dette vil si Vi legger frem våre høyeste. Din ti og spillederen sin ti er like, neste par gir han et overtak over din rolle. Guillermo vant.*

### Skritt tre

Ut i fra skritt en og hvem som gjør noe med hvem velger så vinneren de som blir påvirket. Disse må svare. Det er her klarhet i skritt en er så viktig. Skulle det bli uenighet har spillederen det siste ordet.

Har vinneren seier mot en så forteller han hva rollen hans gjør mot den rollene han har seier i mot. Er det snakk om overtak så er det taperen som velger og forteller. Er det fler som svarer fortelles seier utfallet først, og så fortelles overtak reaksjonene.

Har du ikke har svart enda er turen kommet til deg. Du må beskrive hva rollene deres gjør og hvem som skal svare. Du kan også velge å trekke deg.

De som skal svare sier hva og hvordan og triller så terningene sine på ny. Igjen sammenligner vi høyeste mot høyeste. Utfallet bestemmes og fortelles som ovenfor.

*Får du en seier i mot deg så er rollen din ute av konflikten. Selv om den varer i flere runder. Du er ute.*

*Spillederen sier at begge to må svare. Min fem mot hans ti betyr at han har en seier mot meg. Hans syv mot din seks betyr at han har et overtak mot deg. Forteller rekkefølgen bli han mot meg, og så du som taper mot han.*

*"I det du griper fatt i han gir Guillermo deg en panne og knekker nesen din" sier spillederen. Dette kan han si fordi en seier når noen bruker med vold betyr at en rolle er skadet. Dessuten er jeg ute av konflikten.*

*"Jeg faller bakover halvt i svime" utbroderer jeg.*

*Du tar over; "jeg griper armene til Guillermo, men mister taket når jeg mister balansen i en kontorstol som er blitt slått over ende i basketaket. Jeg trekker meg opp til veggen og holder hendene i været. Woah la oss alle roe oss ned roper jeg. Jeg gir meg."*

*Blir det en konflikt i nærmeste fremtid med Guillermo vil han nå ha overtak over Max.*





## **Skritt for skritt når det er mange involvert.**

Vi har en påbegynt handling, og noen som vil ha sitt å si.

Alle deltagerene sier Hva de gjør og Hvordan de gjør dette.

Hva og Hvordan bestemmer hvilke terninger som skal trilles.

Alle triller terningene sine.

De legger frem sine høyeste terningene.

Disse sammelignes.

Den høyeste vinner.

Er de høyeste like går vi til neste par.

Er disse like gå ett til par ned.

Er disse like så er det uavgjort, Spilleleder forteller, begge kan fortsette eller gi seg.

Har du bare ikke fler terninger så taper du en fordel.

Den som trillet høyest sier hvem som må svare.

Viser høyeste terningen dobbelt så mye som den andre så har vi en Seier.

Konflikten er over, det vinneren som fortelle hva som skjer.

Viser høyeste terningen bare mer enn den andre så har vinneren et Overtak.

Taperen forteller, den kan avbryte vinnere sin handling og la konflikten fortsette.

Eller den kan gi seg. Vinneren beholder overtaket til neste konflikt.

Neste som ikke har svart velger hvem som skal svare på hans handling.

Har disse svart så triller de terningene sine på ny.

Viser høyeste terningen dobbelt så mye som den andre så har vi en Seier.

Konflikten er over, det vinneren som fortelle hva som skjer.

Viser høyeste terningen bare mer en den andre så har vinneren et Overtak.

Taperen forteller, den kan avbryte vinnere sin handling og la konflikten fortsette.

Eller den kan gi seg. Vinneren beholder overtaket til neste konflikt.

## Samtaler

I Harde menn er det ingen regler for de finere nyansene ved sosialt samspill. Du snakker som rollen din med roller styrt av andre spillere eller spillederen og de bestemmer helt og holdent på hvordan disse reagerer. Det finnes ingen måte å bruke disse reglene til å overtale noen på ved å snakke. Da må rollen din gjøre noe.

Den må bestikke, banke eller true den andre sånn at den tilslutt gir seg. Dette er alle handlinger. Og det har vi regler for. Spillederen har noen retningslinjer for hvordan han skal tolke utfallet av noen konflikter ovenfor. Men andre spillere, om de motsetter seg hva du gjør, kan velge. Gjøre som du sier eller la deg beholde overtaket.

Ett spesial tilfelle er når rollen din skal lese folk. Du kan når rollen din er i en dialog si at du prøver å lese den andre sine reaksjoner. Når utfallet er klart kan du stille spørsmål fra denne listen og spillederen må svare sant. Personen rollen din snakker med lyger kanskje, men spillederen har ikke lov. Får du en seier har kan du stille disse spørsmålene hele tiden, får du ovetaket kan du kun stille dem en gang.

Spørsmålene er:

**Lyver denne personen?**

**Skjuler den noe?**

**Hvor mye betyr dette for den?**

**Hva føler denne personen nå?**

En spiller står fritt til å ignorere spørsmålene dine, men da har du overtak mot han skulle ting eskalere.

## Vold og effekten av det

Prosedyrene i en mot en og mange mot en brukes i alle konflikter i Harde menn. Det er ingen egne regler for når to mennesker utøver vold mot hverandre. Det er derimot noen små tilleggs ting som spiller inn.

## Liv eller død

Det første spørsmålet som må stille seg i en konflikt med vold er om det er et spørsmål om liv eller død. Dette har mye å si for effekten av utfallet. Hvis det ikke er et spørsmål om liv eller død så er nemlig det verste som kan skje at rollen din blir skadet. Dette skjer ved at din motstander triller en seier.

Handler det om liv eller død, kan rollen din bli tatt ned. Dette skjer ved at din motstander triller en seier. Du er da ute av konflikten, om ingen av de andre som ikke har gjeld til rollen din tilbyr den tillit så er rollen din død. Dette må skje umiddelbart, før din motstander har begynt å fortelle. Han skal gi de andre en sjangse til å gripe inn. Han også har lov til å tilby det selv. Vil du ikke ta i mot, eller er det ingen som byr, så er rollen din død. Publikum har vendt tommelen ned.

Det kan være surt, det kan virke urettferdig, det vil mest sannsynlig smake bittert, men det er en del av pakken å spille Harde menn. Ta det med et smil og se for deg din rolles døds scene. Beskriv den om du vil, eller la vinneren ta føringen og legg til detaljer undervies.

Får du tillit er du likevel ute av konflikten. Rollen din er satt ut av spill, og kan kun komme seg vekk fra situasjonen ved hjelp av andre. Den har det vondt, er bevisstløs eller i ørska. Uansett må du se resten av konflikten fra sidelinjen.

Når så det passer seg i historien, situasjonene er over, rollene har tid til å se på sårene sine og sånn, er rollen din klar igjen. Den er såret, men bortsett fra disse begrensningene er rollen din tilbake i spillet.

Handler det om liv og død og du får overtak kan du velge. Du kan beholde fordelene med ovetaket til neste runde eller du kan såre din motstander. Såret tar effekt umiddelbart og skal selvsagt inkluderes i fortellingen om hva som skjer. Valget om å gi seg eller å fortsette, samt retten til å fortelle, faller som vanlig på taperen.

Blir rollen din såret settes alle rollen sine hva du gjør ned til en terning. Får rollen ett sår til velger den som såret rollen din en av de fire hvordan du gjør det detaljene, direkte, skjult, med vold og Med ord, og du må sette denne til en seks-sidet terning. Skulle rollen din få så mye juling at den ikke har fler å sette ned er den tatt ned. Og skulle den få tillit for å overleve må den likevel på sykehus.

## Å bli bra igjen

En rolle som er såret blir kun bra over tid. Bruk av kjemikalier, smerte stillende, amfetamin og andre former for dop kan bringe rollen din på benene. Men fra da av er alle fysiske konflikter et spørsmål om liv og død. Dessuten får rollen ditt et sår til kommer alle de gamle tilbake.

Lege hjelp kan kutte ned vente tiden, og i tilfelle av skudd sår eller dype stikk sår kan det være en nødvendighet. La hva som har blitt fortalt legge føringer for dette. Har rollen blitt skutt i magen, ja da må den til legen. Er den kun kuttet i armen, ja kanskje en synål og tanntråd holder. Kraftig juling, ja gi meg noen paracet og så er det tilbake til jobb. Se på dette som en mulighet til å heve dramaet, ikke som en ulempe. Det er denne formen for dilemmaer og problemer som fyller store deler av kilde materialet. Ikke nekt dere dette.

## Våpen

Våpen er en spesialisert form for verktøy. De kan kun brukes til å skade andre. Nedefor kommer en pekepinn på effekten av forskjellige våpen. Dette er ikke en liste over alle våpen som er mulig, men kan som ovenfor brukes som veiledning.

Videre må det si at Harde menn ikke er et spill laget for å simulere væpnet konflikt i små detaljer. I Harde menn er ikke hensiktsmessig å telle antall kuler i våpene til rollen. Anta at rollene lader om når de har en sjangse, bruk det som en kul detalj når du forklarer hva rollen din gjør, eller ikke tenk på det.

Det samme gjelder for automat ild. Det å spy så mange kuler som mulig mot målet har blitt fremstil som den ultimate løsning av hollywood. Igjen så bryr ikke Harde menn seg så mye om detaljene rundt dette.

Sier du at du fyrer løs, enten med automatild eller ved å tømme revolveren, så kan du ta en seks-sidet terning som fordel. Men husk at kuler som ikke treffer forsvinner ikke bare ut i det blå. Spillederen har lov, og bør, gjør livet vanskeligere for rollen ved at kulene de sprayer rundt omkring treffer der de ikke skulle.

Noen våpen er:

<b>Skadelig</b>	– klubber, batonger, små kniver, skrujern og lav kalibret skytevåpen som .22 passer inn her. Bruk en seks-sidet terning for effekten her.
<b>Farlig</b>	– kniver, tyngre klubber som balltrær, medium og tungt kaliber skytevåpen som 9mm og .40SW er eksempler på dette. Bruk en åtte-sidet terning for effekten.
<b>Dødelig</b>	– store kniver, macheter, økser, hagler, automat rifler og jaktvåpen legger listen her. Bruk en ti-sidet terning for effekten.
<b>Overdrevet</b>	– .50 kaliber og oppover, eksplosiver på nært hold, og andre overkill våpen hører hjemme her. Bruk en tolv-sidet terning for effekten.

## Liv etter døden

Rollen din er død. Kvelden trenger ikke være over for din del. Satt rollen din på mye gjeld kan du bruke dette mot hele gruppen.

Du kan i hvilken som helst konflikt dele ut en såkalt dødsterning til hvilke side av konflikten du vil. Denne ti-sidet terningen er en fordel. Det eneste kravet er at du kommer med en liten detalj som forklarer eller utdyper hvordan dette spiller tilbake på rollen din.

Når du er tom for gjeld kan du tilby de andre spillerene minner om tillit. De får en dødsterning og du får mer gjeld. Du kan bare ha en i gjeld nå. Så du må bruke den før du kan gi ut en ny. Merk at om du bruker denne gjelden mot rollen som står i gjeld til minnet om rollen din så teller dette som vanlig gjeld. Altså som en automatisk ti.

Før eller siden blir du lei av å sitte på sidelinjen. Du er tross alt her for å spille. Da kan du begynne å lage en ny rolle. Du vet jo alt dere snakket om i forkant. Når du har en ide til den nye rollen spør de andre om det passer. Sørg for at du gjør dette når det passer. Ikke ødelegg en intens scene med et uforvarende spørsmål. Bruk gjerne overgangene imellom scener eller situasjoner til å spørre. Får du tommelen opp så gå i gang som sist. Hvis ikke lytt til forslagene de andre kommer med og tilpass deg.

Når du så lager rollen se på den døde rollen sine drivkrefter. Inkorperer ett av disse to på en måte. Ikke ko-

pier dem. Bruk dem som et utgangspunkt for den neste rollen din. Velg også ut en av de tre båndene til den avdøde. Knytt rollen din til dette båndet. Det trenger ikke være samme tilknytning, men den må ha et forhold til minst en av disse støtterollene. Du kan gjerne ha bånd til to.

Når du er klar så er det de andre spillerene og spillederen å tilpasse fiksjonen sånn at rollen din kommer inn i gjengen. Velg en av dem som du har gjeld til. Dette er et bra utgangspunkt for hvem som bringer rollen inn. Legg en terning i rykteskålen og begynn å spill.



## [ la meg fortelle deg en historie - å spille dette spillet ]

“There’s an army of bodies under this river, people who ran out of time, out of friends. I could feel the dead down there, reaching up to welcome me as one of their own. It was an easy mistake to make.”

– Max Payne, *Max Payne*

Dette spillet begynner med noen oppfordringer om å stole på dine medspillere og huske at dette er et spill. Det følgende lille kapittelet er råd og vink til deg som spiller og som spilleleder. Bruk disse rådene i lys av oppfordringene.

### Som spiller.

Som spiller bør du snakke med rollen din sin stemme, se ting fra dens synspunkt. Si hva den gjør og sier fra et førstepersons synspunkt. Referer til rollen som meg. Bruk mimikk, stemme og hender til å uttrykke deg. Du trenger ikke å være en skuespiller, men litt gjør mye for dine venner sin opplevelse av rollen din.

Finn ting som gjør rollen din likendes. Skap gjenkjennelse og sympati hos dine medspillere. Uansett hva som skjer med rollen din senere vil det ha mye større effekt på dere om alle liker rollen din. Selv om du vil spille en drittsekk så husk at det er deilig å ha noen å hate, men det er mye bedre å ha noen du å hate som du liker.

Når du spør spillelederen om ting still ledene spørsmål. Dere skaper historien i sammen og disse spørsmålene kan gi han inspirasjon og la deg bidra til utvikling av situasjonene. Vær hele tiden på utkikk etter måter å bringe detaljer inn i historien. Du trenger ikke store, blomstrende beskrivelser, men legg til et adjektiv eller et adverb i ny og ne. Det er ikke mye som skal til for å forandre en vanlig setning til noe som er levende.

Søk konflikter for rollen din. Konflikter skaper drama. Vanskligheter skaper spenning. Harde menn er et spill om kriminelle fanget mellom sine drivkrefter, personer de bryr seg om og omstendighetene rundt jobben de skal utføre. Du har masse å ta av. Føler du at ting er litt rolig, ikke vent. Finn noe. Bare pass på at du ikke hele tiden tar rampelyset. Del med de andre, la de involvere seg i din rolle sine problemer, og la dem trekke deg inn i sine.

Aksepter at rollen din kan dø. Aksepter at de andre spillerene har makten til å velge å la rollen din dø. Skulle det skje grip muligheten til å gjøre det minneverdig. Sett andre roller i et dårlig eller bra lys alt etter situasjonen. Et siste beskyldene blikk rett før beredskapsstyrken blåser rollen din i filler kan gi de andre masse å spille på. På samme måte skal du behandle andre sine roller sine døds-scener. Se å dem som muligheter, både for deg og for spilleren av den rollen.

La spillet og de medspillere utfordre deg. Dette er et voksent spill. Du kan ha gøy med det uten å tøyne grenser, men tematikken og det spillet handler om er meget egnet til dette. Stol på dine medspillere, om noen skulle gå for langt, ikke lid unødvendig. Si heller i fra. Historiene dere forteller sammen trenger ikke slutte lykkelig. De trenger ikke slutte i suksess. Flyt med og se hvor det bærer hen.

### Spillelederen

Det meste av spillet så langt har vært rettet mest mot spillerene. Fra her og ut kommer verktøyene du har å leke med. Men først noen enkle retningslinjer og råd.

Det er ikke din historie. Din jobb er ikke å fortelle noe. Din jobb er å legge opp situasjoner som spillerene da kan reagere på. For så å spille videre på dette til dere har melket denne situasjonen for spenning. Da lager du en ny, enten som en reaksjon på rollene sine handlinger, eller som en konsekvens av tidligere situasjoner. Låser du deg fast til en tanke om et handlingsforløp, da gjør du denne dynamikken nesten umulig. Magien i rollespill er at du ikke vet hvor dette bærer hen. Stol på det dere skaper.

Det finnes strukturer som gjør dette lettere. I senere kapitler skal du få se hvordan du kan bruke en av disse strukturene til å bygge et nett med mulig konflikter. Du vil også få et lite kapittel om støtteroller og regler for dem. Du har den mest varierte oppgaven.

En av dine oppgaver er å spille støtterollene. Snakk med deres stemmer, bruk mimikk og hender. Gi dem gjerne et lite kjennetegn som skiller dem fra hverandre. Det er ingen som forventer at du skal være skuespiller. Husk bare at det er små tingene som gjør at disse birollene levende. Dette er spesielt viktig når rollene skal være harde mot dem. Det er en ting å si at rollen din banker ansiktløs politimann nummer 17, noe annet si det når det er McMurphy som trygler på sine knær fordi han har en nyfødt baby som venter hjemme.

Beskriv verdene rundt rollene. Gjør den levende med små detaljer. Akkurat som for spillerene handler det ikke om lange utbroderinger, men små stemningssettende biter. Ikke si at det regner når du kan si at det øser ned som om

det var dommedag. Lag små bilder i hodet ditt og fortell dette til spillerene. Jo mer levende du gjør verdenen rundt rollene deres, jo mer ivrig vil de bli til å ta del i den.

Still spillerene konkrete spørsmål om hva rollene deres gjør. I hektiske situasjoner ikke gi dem tid til å tenke. Er det rolig situasjoner kan du bruke ledende spørsmål. Gjør dette for å drive dem frem mot situasjoner eller mot konfliktene i situasjonene.

Lek med konfliktene. Bygg opp til en konflikt, skift fokus til en annen rolle rett før. Trekk den ut ved å ikke gi spillerene noen måte å forløse den på. La en konflikt surre uten at den får blomstre. La den ligge som en løs tann som du hele tiden må borti med tungen. Og når det passer seg kjør rett på konflikten. Begynn rett på den. La spillerene forholde seg til den og nå. Hva som passer seg der og da kommer helt an på timing. Dette er en ferdighet du lærer underveis. En god blanding av de tre vil skape en best rytme.

Her kan det være greit å se på en konflikt som to viljer som står i mot hverandre. I kapittelet om jobben vil du få en måte å skape mange viljer som ikke bare er i konflikt med hverandre, men som kan komme i konflikt med rollene sine viljer. Ikke vær redd for dette. Konflikt gir spenning, konflikt tvinger frem valg. Valg tvinger spillerene til fortelle om rollene sine ved å la dem reagere. Og da har dere kveldens drama.

Har du en konflikt kan du lage en situasjon. En situasjon med en konflikt er noe som ikke kan vare. Den er i ubalanse. Før eller siden må den lede til en forandring. Ikke prøv å se på den som A som leder til B. Se på den som en A som leder til noe. Finn ut ved å la spillerene utforske den.

En situasjon kan strekke seg over mange scener. Det kommer an på om du sirkler konflikten, trekker den ut eller hopper rett til den. Du kan blande forskjellig situasjoner. Imens rollene forholder seg til situasjon A kan situasjon B dukke opp. Så holder de på med den litt for A kommer tilbake og krever oppmerksomhet. Dette kan være vanskelig å få til. Ikke bland for mange situasjoner i sammen. Da mister de sin kraft og spillerene kan fort miste fokus. Hold igjen fremfor å hive alt på dem med engang.

Og imens vi er inne på det å holde igjen. Av og til er det greit å senke tempoet. La spillerene utforske rollene og forholdene dem i mellom. Ha noen scener med deres støtteroller hvor vi får se andre sider av de harde mennene og kvinnene de spiller. La dem vise svakhet, lokk dem til å være mennesker og ikke straff dem for det. Volden og jævelskapen ellers i spillet vil stå i så mye sterkere kontrast om du lar dem være.

Som leder oss til siste bit. Ikke legg fingrene imellom. Reglene gir rollene beskyttelse nok. Spill birollene fullt ut. Driv dem mot det de vil. Kjenn rollene sine drivkrefter. Spill på disse. Sett dem i konflikt med biroller, eller enda bedre sett dem i konflikt med hva de andre rollene vil. Vær hard og brutal i dine beskrivelser. Gå i strupen på rollene. Ikke hold igjen fordi du er redd for å skade eller å drepe roller. Å putte dem i ekstreme situasjoner tvinger dem til å stole på hverandre. Og denne tilliten trygler om å bli brukt mot dem. Rist buret deres og se hva som skjer. De vil takke deg for det etterpå.





## [ en tøff måte å leve – jobben ]

“For us to live any other way was nuts. Uh, to us, those goody-good people who worked shitty jobs for bum paychecks and took the subway to work every day, and worried about their bills, were dead. I mean they were suckers. They had no balls. If we wanted something we just took it. If anyone complained twice they got hit so bad, believe me, they never complained again.”

Henry Hill, *Goodfellas*

Jobben er rammen rundt spillet. Det er grunnen til rollene er samlet i en gjeng. Om det er et ran eller et mord er lik-egyldig. Det er en jobb som må gjøres og rollene er de som skal utføre den. I dette kapittelet skal vi gå skritt for skritt igjennom en måte hvordan du kan lage den.

Denne måten gir deg et nett av biroller og hvorfor de er i det nettet. Du kan bruke dette nettet til å involvere disse med rollene. La spillerene og rollene få vite hvem som er på kartet. Ikke hold det hemmelig. La birollene snakke om hverandre, al dem peke spillerene i retninger av hverandre. Karte er der for å brukes. Du kan også bruke dette kartet til å se hvordan birollene reagerer på det som rollene gjør. Trenger du en ny situasjon, titt på dette kartet, finn en birolle som har noe rollene trenger, eller som er i konflikt med dem og la denne gjøre noe som påvirker dem.

La så ballen rulle fra der.

### Karttegning

Når du begynner å tegne dette kartet husk at alle rollene har noen presspunkt. Dette er deres drivkrefter og deres bånd. Bruk disse bevisst når du bygger ut nettet. På denne måten legger du enda mer press på rollene og du skaper engasjement i situasjonene. Jo tettere du knytter rollene til jobben, jo lettere blir jobben din når spillet begynner.

Du kan gjerne ha skissert jobben før spillerene lager rollene. Men ideelt sett bør du ha litt tid imellom rolleskapingen og spillingen sånn at du får tilpasset jobben. Uansett bør du ikke begynne å spille før du har knyttet rollene tettere opp til oppgaven.

Etter som du lager birollene og skal begynne å knytte dem sammen så kan det være nyttig å tenke at i masse av kildematerialet dette spillet er bygd på så kan man koke forholdene til partene ned til en av tre faktorer; penger, sex eller blod. Dette sier ingenting om selve forholdene, bare hva de er basert på. Bruk dette som rammeverk.

Når du så skal begynne på dette ha et tomt ark og en liten notatblokk vedsiden av deg.

### Start med selve jobben.

Hva er jobben, skriv en kort setning som beskriver jobben i notat blokken din. Er det et ran, er det mord. Få dette ned på papiret.

Hvem er det som har brakt denne jobben til rollene. Beskriv denne birollen med en setning og et navn. Vi kaller denne birollen for Planleggeren.

Skriv også en setning om hvorfor planleggeren vil ha gjennomført denne jobben. Det kan være så enkelt som grådighet, men det blir mye mer spennende om det handler om ting som hevn eller ære. Knytt dette opp til rollene sine drivkrefter.

Tegn en sirkel på det tomme arket. Skriv jobben inni den. Tegn en ny sirkel litt vekke fra den første. Skriv navnet på planleggeren der. Tegn en strek imellom de to.

### Neste steg er de involverte parter.

Det er alltid andre involverte. For spenningens skyld har vi med tre parter. Du kan ha fler og du kan ha mindre. To er et praktisk minimum. Men for nå, til du blir vant til denne metoden, hold deg til de tre som står skrevet her.

Den trengende er den første du skal jobbe med. Gi denne et navn og en kort beskrivelse. Denne er avhengi av at jobben lykkes. Hvorfor? Skriv en setning om det. Skriv så en setning om forholdet mellom Den trengende og Planleggeren.

Den neste er Motstanderen. Gi denne et navn og en kort beskrivelse. Denne vil ikke at jobben skal lykkes. Hvorfor? Skriv en setning om det. Skriv så en setning om forholdet mellom Motstanderen og Planleggeren.

Tredje mann er Den nyttige. Gi denne et navn og en kort beskrivelse. Denne personen kan være nyttig for jobben, men er forhindret fra å hjelpe. Hvorfor? Skriv en setning om det. Skriv så en setning om forholdet imellom Den nyttige og Planleggeren.

For hver av disse tegn en sirkel et sted rundt jobben. Trekk en strek imellom dem og jobben. Trekk også streker til Planleggeren.

### **Neste steg er jobben.**

Knytt en lokasjon til jobben. Et sted må det skje. Beskriv dette stedet kort med en setning eller to.

Lag en hindring. Noe som gjør jobben vanskelig, farlig eller umulig å gjennomføre. Skriv en setning om det.

Lag så en birolle som kan hjelpe med dette. Gi den et navn og en kort beskrivelse. Hvorfor kan denne hjelpe? Svar på det og i en kort setning.

Lag en hindring til. Dette er noe annet som gjør jobben vanskelig, farlig eller umulig å gjennomføre. Skriv en setning om dette også.

Lag så en ny birolle som kan gjøre denne hindringen vanskeligere. Følg på med navn og beskrivelse, svar så på hvorfor.

Tegn lokasjonen opp som en ny sirkel og knytt den til jobben. Tegn sirkler for hindringene og knytt disse opp til jobben. Avslutt med å knytte disse til hindrings birollene som du også tegner sirkler for.

### **Gjør jobben mer komplisert.**

Du kan stoppe ved skrittet ovenfor. Men de neste skrittene er med å gjøre det hele mye mer innfløkt, og innfløkt er bra. Det gir deg så mye mer spillerom. Skal du spille en liten jobb, ja da trenger du ikke nødvendigvis disse skrittene. Men for den fulle opplevelse så bør du fortsette.

Du skal nå bygge ut nettverkene til Den trengende, Den nyttige og Motstanderen. For hver av disse tre partene lag de to følgende birollene:

En birolle som kan hjelpe parten direkte, gi den et navn og en beskrivelse. Forklar så kort hvordan. Og så skriver du med hvilke ressurser den har til rådighet. Som vanlig ikke bruk mer enn en setning.

Den andre birollen kan hjelpe denne parten indirekte. Igjen gi den et navn og en kort beskrivelse. Forklar så hvordan og med hvilke ressurser i to korte setninger.

Når du har gjort dette for hver av partene tegner du opp en sirkel for hver nye birolle og tegner streker mellom dem og deres respektive parter.

### **Renkespill, tystere og overløpere.**

Harde menn er et spill om svik. Det hadde ikke vært en komplett jobb om det ikke var svik i de involverte sine leirer. Velg ut en til tre av birollene i nettverket til de involverte partene. For hver av disse velg enten å gjøre den til en Tyster eller en Overløper.

Er birollen en tyster kan og vil den gå til politiet på ett eller annet punkt. Hvorfor? Svar med en kort setning.

Er det snakk om en overløper vil den rapportere til Motstanderen. Hvorfor? Igjen en kort setning.

I spill lønner det seg å la rollene treffe disse før de tar på seg judashatten. Men dette er ikke nødvendig. Det kommer ann på hvilke smak du vil gi dette foræderiet. Vil du gi en følelse av mistro mot alle så holder du det skjult. Vil du gi en følelse av rettferdig harme, ja da røper du dette. Dette siste er spesielt effektivt om du lar tysteren eller overløperen være et av båndene til en av rollene.

Tegn streker fra disse rollene til dem de er knyttet til. Du må vente til neste steg for å kunne knytte tysterene til politiet.

### **Politiet blandes inn.**

Det er fullt mulig å ha en gangsterdrama uten politiets innblanding. Men hva morro ville det ha vært. Før eller siden ville dette skje.

Det første du skal gjøre er å gi denne motstanden et ansikt. Hvem er det som leder etterforskningen. Gi han eller henne et navn og en kort beskrivelse. Er så denne etterforskeren ren eller korrupt. Hvorfor? En setning på dette også. Hvordan kan denne etterforskeren kjøpes, i så fall hva er prisen? Det er ikke snakk om penger her, men det er en av partene involvert etterforskeren virkelig vil ha. Hvem, og hvorfor. Og tilslutt hva vil etterforskeren med denne parten. Den den i håndjern, død eller under sin kontroll.

Til hvilken grad vil politiet bli blandet inn når dette skjer. Er det snakk om etterforskeren alene, eller har han med seg et par kolleger. Er hele avdelingen hans involvert eller er hele politistyrken blandet inn? Bestem dette nå.

Skriv nå så ett eller flere punkter som kan gjør at fler politi folk blir involverte. Dette kan være som massedrap på sivile, politidrap eller andre uheldige situasjoner som fort kan oppstå i kjølvannet av rollenes aktiviteter. Disse er bare rettningslinjer, men de er greie å ha.

Det siste du skal gjøre er å bestemme om etterforskeren vil dette eller ei. Og svare på hvorfor i en setning.

Så tegner du en sirkel rundt etterforskeren. Og en strek til den parten politien virkelig vil ha.

### **Å bygge dette ut videre.**

Om du vil er det lett på dette stadiet å trekke noen forholdslinjer imellom de involverte partene. Husk de tre hovedfaktorene som nevnt i begynnelsen. At de kan kokes ned til sex, penger eller blod. Du trenger ikke utvikle disse forholdene mer nå. Men kan bare ha dem liggende der som ulmende godbiter du kan trekke i. Det som er viktig er å ikke miste oversikten over alle birollen og hva de vil. Dette er nemlig ting du vil bruke i neste kapittel.



## Å bygge jobben skritt for skritt

Start med jobben.

Hva er jobben? – skriv en setning.

Hvem kom med jobben (Planleggeren)?

Hvorfor?

Involverte parter. – det er alltid mer enn en part involvert, hvem er de andre?

En av partene er avhengi av jobben lykkes (Dette er Den trengende).

Hvem?

Hvorfor?

Hva er dens forhold til planleggeren?

En av partene vil at jobben ikke skal lykkes (Dette er Motstanderen)

Hvem?

Hvorfor?

Hva er dens forhold til planleggeren

Denne parten kan være nyttig, men er forhindret fra å hjelpe (Dette er Den nyttige).

Hvem?

Hvorfor?

Hva er dens forhold til planleggeren

Knytt en lokasjon til Jobben.

Hvor?

Beskriv en hindring.

Hvem kan hjelpe med denne.

Hvorfor?

Beskriv en hindring til.

Hvem kan gjøre dette vanskeligere?

Hvorfor?

Gjør Jobben mer komplisert.

Bygg ut Den trengende, Motstanderen og Den nyttige sine nettverk.

For hver part gjør det følgende:

Lag en person som kan hjelpe denne parten direkte.

Hvordan?

Med hvilke ressurser?

Lag en person som kan hjelpe denne parten indirekte.

Hvordan?

Med hvilke ressurser?

Renkespill, tystere og overløpere.

I dette nettet av personer er det alltid faren for noen som har en annen agenda enn det som er åpenlyst. Velg mellom en eller tre personer i nettet og følg ett av de to skrittene for hver person.

Denne personen kan og vil tipse politiet (tyster).

Hvorfor?

Denne personen vil rapportere til Motstanderen (Overløper).

Hvorfor?

Politiet blandes inn.

Før eller siden vil jobben involvere politiet. I en ideell verden vil ikke det skje, men Harde Menn er ikke en ideell verden.

Bestem hvilken politimann som vil lede etterforskningen.

Er han Ren eller Korrupt?

Hvorfor?

Hvordan kan han kjøpes, hvilken av partene vil han virkelig ha?

Hvorfor?

Hvordan vil han ha denne parten, i håndjern, under sin kontroll eller død?

Til hvilke grad vil politiet blande seg inn?

Kun denne politimannen.

Noen få etterforskere.

En hel avdeling.

Alle tilgjengelige enheter.

Hva skal til for at flere politifolk skal involveres?

Dette kan være flere punkt.

Vil etterforskeren dette, ja/nei?

Hvorfor?

## [ personer og hindringer – biroller i spill ]

“You kill anybody?”

“A few cops. “

“No real people?”

“Just cops”

– Mr. Pink og Mr. White, *Reservoir dogs*.

Som spilleleder er ditt beste og mest effektive verktøy birollene. Det er gjennom disse du kan trykke og dytte i spillerene. Det er i skjæringspunktet imellom hva disse vil og hva rollene vil det vil oppstå flest konflikter. Jobben din er å melke disse for det de er verdt.

For å gjøre dette kan deler Harde menn biroller inn i to store grupper: Personer og hindringer. Personer er biroller som har navn og mål. Om de kommer fra rollenes bånd eller fra kartet du har tegnet over jobben er ikke viktig. De fungerer litt anderledes enn rollene i konfliktreglene.

Resten av birollene er hindringer. Disse er fartsdumper på rollenes vei mot målet. Dette er sikkerhetsvaktene i banken, politet som venter på utsiden når alarmen går, gategjengen som er sendt for å stjele byttet og gangsterene som passer mafiabossen. Disse har en enklere måte å brukes på en personer.

### Hindringene

Birollene under denne fanen er der kun for å lage utfordringer for rollene og for å legge press på samspillet rollene imellom. Som spilleleder skal du alltid gi deg når disse har tapt overtaket. Dette er ikke supermenn eller hjerneløse botter som springer på i døden uten en tanke. De vil presse konfliktene til et punkt men gi seg så fort de er såret eller har tapt en konflikt.

Når du skal bruke dem i en konflikt får du terningene du skal trille ikke fra hva og hvordan de gjør ting men fra hvor stor trussel de utgjør og hvor mange eller motiverte de er. Du kan ikke gi dem effekt terninger heller.

Er trusselen de utgjør:

<b>Liten</b>	– bruk seks-sidet terninger. Vanlige folk som kommer i veien for rollene.
<b>Betydelig</b>	– bruk åtte-sidet terning. Utrenede gatekriminelle, bank og sikkerhetsvakter som ikke vet bedre.
<b>Farlige</b>	– bruk ti-sidet terninger. Eksempler er politi, gangsterer og andre profesjonelle trusler.
<b>Livsfarlige</b>	– bruk tolv-sidet terninger. Dette er SWAT, elite soldater eller gangstersjefens beste menn.

Du må også bestemme hvor mange, motiverte eller hvor drevne de er.

<b>En eller umotivert</b>	– trill en terning.
<b>Noen få eller motivert</b>	– trill to terninger.
<b>Mange eller ivrig</b>	– trill tre terninger.

Når du så skal samle opp disse terningene se på den beskrivelsen som passer best og plukk terninger der etter.

Du kan også bruke samme teknikk om en spiller vil at rollen skal gjøre noe som du ikke er sikker på om den greier. Om det er å åpne et hvelv før alarmen går, hoppe fra et hustak til et annet hustak når det er glatt. I disse øyeblikkene kan de sis at disse utfordringene i seg selv har en vilje. Se først om det ikke er et så øyeblikk, er det ikke det se på hvor stor fare det er, trussel, og hvor stor utfordring det er liten, passe eller stor. De siste tilsvarer punktene på hvor mange listen. Avgjør om det er et spørsmål om liv eller død. Beskriv så utfordringen som din hva og hvordan og trill fra der.

### Personer

De skikkelig birollene. De med mål og navn. Disse birollene er for eller mot rollene alt etter hvordan de ligger på kartet og hva rollene har gjort. Før du begynner å spille disse trenger du ikke gi dem noen verdier. Du har allerede



nok arbeid med å lage ti biroller med gode grunner til å være involverte og klare funksjoner. Istedet setter du opp en serie med birolleskjelett.

Det som avgjør hvor effektiv en birolle er i konflikter er ikke hvor flink den er å gjøre ting direkte, skjult, med vold eller med sitt ord. Det som avgjør er hvor viktig konflikten er for birollen. Alle birollene har fire hoved motivasjoner. Se på hva konflikten handler om og velg den som passer best.

Disse er:

**Jeg er veldig redd for dette.**

**Dette er veldig viktig for meg.**

**Mitt liv er i fare.**

**Disse folkene betyr mye for meg.**

Et birolleskjelett er terninger fordelt på motivasjonene fra topp til bunn. Når du lager disse lag imellom fire og seks. Gi skjelettene gjerne et tall eller bokstavkode. Når en birolle havner i en konflikt hvor dere griper til terningene tar du det skjelettet som passer best til den birollen og bruker de terningene som står på riktig plass i forhold til motivasjonene. Skriv så tall eller bokstav koden ved birollen på kartet ditt og så har du satt terninger på denne rollen. Stå imot fristelsen å gjøre dette før dere har begynt å spille. Utforsk birollene dine etterhvert som de mingler med rollene. Velg der og da ut i fra det som passer intrykket du har fått.

For å lage disse skjelettene la broreparten av dem ha samme terninger som rollene. Det vil si en seksidet, en ti-sidet og to åtte-sidet terninger. La en eller to ha to ti-sidet, en åtte og en seks-sidet terning. Du bør ha en med en tolv-sidet, en ti og to åtte-sidet terninger.

Så deler du ut åtte poeng på de fire motivasjonen på meste parten av birolleskjelettene. Minimum en og på det meste tre poeng per motivasjon. Du kan trygt dele ut ni poeng på et par. Unngå fristelsen å gjøre dette på de skjelettene med de høyeste terningene. Du gjør dette for å presse rollene, ikke for å vinne konflikter.

Det siste rådet før du begynner å spille er ikke forelsk deg i birollene dine. Det er ikke deres historie som fortelles, men rollene sine. Birollene dine kommer til å dø, de kommer til å få juling og de skal ikke ha hovedrollene. De er verktøy du kan bruke for å lage en kul historie for alle.

## [begynnelser – å sette spillet i gang ]

“Since when did you get an ulcer?”

“Since the Armenian mob started looking for me.”

–Vic Mackey og Curtis ‘Lemonhead’ Lemansky, *the Shield*

Som spilleleder i Harde menn har du nå roller ladet med konflikter, biroller i direkte og indirekte konflikt både med rollene og hverandre. En jobb som ligger å venter på å bli gjort og du er klar til å begynne.

Et sted å begynne er med Planleggeren. Det er en enkel felle å gå i her og det er å bare gi rollene oppdraget og forventer at spillerene skal hoppe på. Dette kan fort bli litt som den stereotypiske dere møtes i et vertshus begynnelsen. For å unngå dette bør du umiddelbart skape en uholdbar situasjon. Dette gjør du ved å involvere rollene sine bånd og drivkrefter. Gjør dette med engang. Trekk inn biroller fra jobben og la dem havne i klinsj med rollene over bånd eller drivkrefter. Sett ting på kanten og se hvilke vei ballen ruller. Bruk planleggeren til å nevne og trekke inn biroller som et ledd av å forklare planen. Sett en kul scene. Eller la motstanderen sine hjelper forstyrre planleggingen. Det øyeblikket ballen ruller så er du i gang så få den til å rulle så fort som mulig.

Du kan også snakke med spillerene og la dem komme med problemstillinger som rollene deres må hankses med. Hjelp spilleren spilleren å komme opp med et problem som rollen har i forhold til sine drivkrefter og bånd. Et problem som rollen må forholde seg til nå. Ikke foreslå noen løsning men knytt dette opp mot jobben. Så kan du trekke inn planleggeren.

Du er nå klar til å spille Harde Menn.