

INTROTEXT

Klockan var någonstans mellan alldeles för sent och alldeles för tidigt. Jag satt på mitt kontor med en mörbultad cigarett i mungipan, ett glas whiskey framför mig och två i magen. Jag stirrade ut över Center City. Ett tjockt, oljigt molntäcke höll på att dra in över staden. Det var som om Gud själv helst ville slippa se ned på de ljusskygga själar som kravlade ut ur sina skrymslen vid den här tiden. Hederliga affärer hade stängt och syndens nästen tänt sina blinkande neonskyltar. De lovade glömska och lättsamma nöjen till de stackars satar som befolkar gatorna på natten.

Molnet började släppa ur sig vatten som ett badkar som svämmar över. Jag såg ned på de människor som rusade runt på de våta gatstenarna i jakt på skydd från regnet. Tusentals vilsna och hungriga själar som alla ville rycka sig upp ur rännstenen med samma oljiga rep, trampandes på varandras ansikten i jakten på ljuset i toppen, som bara var ännu en billig neonskylt med falska löften.

Jag försökte tända cigaretten, men min tändsticksask var nedblodad och tändstickorna vägrade ta fyr. Jag fimpade den i alla fall. Jag svepte glaset. Jag behövde ett till. Jag behövde en förbannat bra livförsäkring också. Jag behövde semester. Jag behövde ett litet hus på landet. Vad jag hade var en hatt, en rock och en revolver. Jag tog på mig dem och gav mig ut i regnet.

Center City är en stad fylld av falska hjärtan och billig sprit. En stad fylld av drömmar av guld och tungor av silver, av nerver av stål och kulor av bly. Det är en stad med tusen berättelser, och min var bara en av dem.

HAYS-KODEN

Följande teman får inte förekomma i spelet, varken i berättande, beskrivningar eller dialoger. Om de trots detta förekommer är det var spelares ansvar att bryta scenen, varefter den spelas om från en tidigare punkt.

1. Svordomar
2. Nakenhet
3. Illegala doger
4. Sexuella perversioner
5. Prostitution
6. Sexualhygien eller sexuella sjukdomar
7. Barnafödsel
8. Hån av prästerskapet
9. Tydliga förolämpningar av en nation, ras eller tro

Förutom detta gäller ett antal andra regler för berättelsen som måste hållas i åtanke:

1. Brott får inte löna sig. Om ett mord eller annan typ av grövre brott begås med berättad mod måste förövaren straffas innan spelet är över.
2. Främmande nationer måste respekteras. Om främmande makter med antiamerikanska eller brottsliga intressen förekommer i spelet för deras specifika nationstillhörighet inte nämns.
3. Omoraliska och upprörande handlingar såsom mord, misshandel, våldtäkt, mordbrand och annat, får ej beskrivas i onödig detalj.
4. Tydligt sexuella handlingar får ej förekomma, och kyssar och liknande ömhetsbetygelser bör hållas anständigt, speciellt om den ena parten är en "heavy" (brottsling).

NERVER AV STÅL

Du kastas hals över huvud in i ett mysterium och du vill komma till botten. På resan träffar du människor som kommer att vilja ha din hjälp. Du försöker att vara en någorlunda hederlig människa och hjälpa de som förtjänar det, men i en stad som Center City, fylld till bristningsgränsen av lögner och svek, är det inte lätt att veta vem, om någon, som förtjänar det, och du har utvecklat en hälsosam cynism för att kunna överleva. I slutändan är det viktigaste att rå om sitt eget skinn, och försöka komma ut ur soppan helskinnad.

Motiv: Nyfikenhet, medkänsla, rättvisa, lusta.

Medel: Rapp tunga, hårda nävar och en cynisk världsvana.

Kom ihåg: Information är livsviktigt. Ta reda på sanningen, avslöja inte mer än du måste och låtsas alltid som om du vet mer än du gör.

Specialförmåga: Du har tre spaderkort på bordet framför dig. Du kan när som helst vända på ett av dem och använda din berättarröst för att introducera dina slutledningar i scenen. Till exempel kan du se att någon ljuger, notera att någon är beväpnad eller dra en slutsats att vad som ser ut som en olycka egentligen är ett mord. Dessa slutledningar är alltid korrekta när du använder spaderkortet, och du kan också kontrollera andras rollpersoners tankar och handlingar under monologen.

Män:	Kvinnor:	Efternamn:	Platser:	
Johnny	Ann	Hall	Hotel Belvedere	S/S Victoria
Bellamy	Jane	McVeigh	Anderson Manufacturing Plant	Old Man Peak
Norman	Greta	Grant	Center City Gazette	Frankie's Bar
Vincent	Mildred	Sanders	Littlewood Park	Lazyfield Motel
Lou	Frances	Goldstein	5:e distriktets polisstation	Le Pavillon
Gregory	Mary	Patterson	Green Acres	Wakefield Mansion
Ernest	Dorothy	Flick	Sanatorium	Crimson Avenue
Humphrey	Helen	Farinelli		Lakeview Terrace
Clarence	Gladys	Beauregard		Copper Creek Road
				Cameron Boulevard

SILVERTUNGA

Du har ett mörkt förflutet som du inte vill ska komma upp till ytan. Du har varit stygg men är mästare på att ge sken av att vara snäll och oskyldig. Du vet att världen är en hård plats och att det inte finns några lyckliga slut. Du har inte pengar eller makt och du kan inte vinna i ett knytnävsslagsmål, men du vet att den tuffaste kämpe lätt faller offer för en kula i ryggen. Därför använder du din charm för att se till att oavsett vem som har överhanden så vill de dig inget ont, och de som avslöjar din tveeggade silvertunga måste försvinna så fort som möjligt. Du är inkapabel att lita på en annan människa, men fullt kapabel att förälska dig.

Motiv: Maktbegär, kärlek, rädsla, hämndlystnad.

Medel: Charm, krokodiltårar, pistol.

Kom ihåg: Det bästa sättet att bli bra på att ljuga är att öva regelbundet.

Specialförmåga: Nerver av stål och Gyllene drömmar har båda ett hjärterkort framför sig. Så länge det ligger med framsidan uppåt kan de inte låta bli att stödja dig. De måste inte tro på allt du säger, men de måste försöka skydda och hjälpa dig. När som helst kan en spelare vända på sitt hjärterkort och genomskåda dig. Om du är i en scen med någon med ett vänt hjärterkort kan du ge denne en tumme ned, trots att du själv är part i konflikten.

Män:	Kvinnor:	Efternamn:	Platser:	
Johnny	Ann	Hall	Hotel Belvedere	S/S Victoria
Bellamy	Jane	McVeigh	Anderson Manufacturing Plant	Old Man Peak
Norman	Greta	Grant	Center City Gazette	Frankie's Bar
Vincent	Mildred	Sanders	Littlewood Park	Lazyfield Motel
Lou	Frances	Goldstein	5:e distriktets polisstation	Le Pavillon
Gregory	Mary	Patterson	Green Acres	Wakefield Mansion
Ernest	Dorothy	Flick	Sanatorium	Crimson Avenue
Humphrey	Helen	Farinelli		Lakeview Terrace
Clarence	Gladys	Beauregard		Copper Creek Road
				Cameron Boulevard

GYLLENE DRÖMMAR

Du är spindeln i nätet, dockmästaren som håller i trådarna. Du är rik och mäktig, men inte tillräckligt. Aldrig tillräckligt. Det finns något du vill ha, och du är beredd att göra vad som helst för att få det. Men du är en tålmodig människa och har lärt dig att vänta. Du har också lärt dig att det är farligt att smutsa ned sina egna händer, och du föredrar att låta dina underhuggare göra det som krävs. Du är också sannolikt den som vet mest om vad som pågår bakom kulisserna.

Motiv: Girighet, kontrollbehov, svartsjuka.

Medel: Underhuggare, kontaktnät, mutor, affärsuppdrag

Kom ihåg: Skrattar bäst som skrattar sist. Gör inget förhastat i affekt, utan bida din tid och lägg ut dina fällor.

Specialförmåga: Du har tre klöverkort som representerar tre personer som arbetar eller har arbetat för dig. Du kan använda ett av dem för att introducera en underhuggare som då spelas av dig. Du kan även spela ett för att ta över en existerande roll som då visar sig ha jobbat för dig hela tiden. Till sist kan du spela kortet på en av de andra spelarna. Detta betyder att rollpersonen har arbetat för dig i det förflutna, kanske till och med fram tills nu. Du kan däremot såklart inte styra andras rollpersoners agerande.

Män:	Kvinnor:	Efternamn:	Platser:	S/S Victoria
Johnny	Ann	Hall	Hotel Belvedere	Old Man Peak
Bellamy	Jane	McVeigh	Anderson Manufacturing Plant	Frankie's Bar
Norman	Greta	Grant	Center City Gazette	Lazyfield Motel
Vincent	Mildred	Sanders	Littlewood Park	Le Pavillon
Lou	Frances	Goldstein	5:e distriktets polisstation	Wakefield Mansion
Gregory	Mary	Patterson	Green Acres	Crimson Avenue
Ernest	Dorothy	Flick	Sanatorium	Lakeview Terrace
Humphrey	Helen	Farinelli		Copper Creek Road
Clarence	Gladys	Beauregard		Cameron Boulevard

STAD AV SKUGGOR

Världen i film noir kan vara både idylliskt vacker och skrämmande ondskefull. Men även när det till synes rena och vackra visar sig så kan alltid skuggorna skymta i bakgrunden. Den godhjärtade flickan är hopplöst naiv och menlös och i den vackraste av karibiska solnedgångar planeras ett mord. Din roll är att gestalta denna värld, från både dess bästa och värsta sidor. Du spelar alla roller förutom de tre huvudrollerna. Det kan handla om poliser, bartendrar, godtrogna makar, arbetskamrater eller andra personer som interagerar med huvudrollerna i berättelsen. Försök att återanvända dessa roller och låt dem dyka upp igen under berättelsens lopp. Gestalta också gästerna på en fest, folkmassan på gatan och publiken i rätts salen. Använd dig friskt av berättarrösten när dina roller inte är i scenen, för att introducera vändningar i berättelsen eller bara beskriva hur neonskyltarna speglar sig i den regnvåta trottoaren.

Specialförmåga: Som tröst för att du inte har en egen huvudroll att spela får du lite extra makt att bestämma över berättelsen och dess riktning. Du har tre ruter kort framför dig, med framsidan upp. Du kan vända på ett av dessa för att sätta en ny scen, även om det inte är din tur. Du kan till och med använda det för att avbryta en pågående scen för att sätta en ny.

Män:	Kvinnor:	Efternamn:	Platser:	S/S Victoria
Johnny	Ann	Hall	Hotel Belvedere	Old Man Peak
Bellamy	Jane	McVeigh	Anderson Manufacturing Plant	Frankie's Bar
Norman	Greta	Grant	Center City Gazette	Lazyfield Motel
Vincent	Mildred	Sanders	Littlewood Park	Le Pavillon
Lou	Frances	Goldstein	5:e distriktets polisstation	Wakefield Mansion
Gregory	Mary	Patterson	Green Acres	Crimson Avenue
Ernest	Dorothy	Flick	Sanatorium	Lakeview Terrace
Humphrey	Helen	Farinelli		Copper Creek Road
Clarence	Gladys	Beauregard		Cameron Boulevard