

# Krutrøyk

**på livet laus i Dodge City  
eit Western-rollespel av [032]**

## Om spelet

I Krutrøyk tar kvar spelar på seg rolla som ein av hovudpersonane i ein spanande forteljing frå det Ville Vesten, nærare bestemt Dodge City, Kansas. Kvar episode av Krutrøyk inneheldt ein prolog, ein hovuddel og ein epilog. På slutten av epilogen skal ein eller fleire av rollene vere daude eller blitt jaga frå Dodge, og ein spelar skal ha blitt kåra til sigerherre.

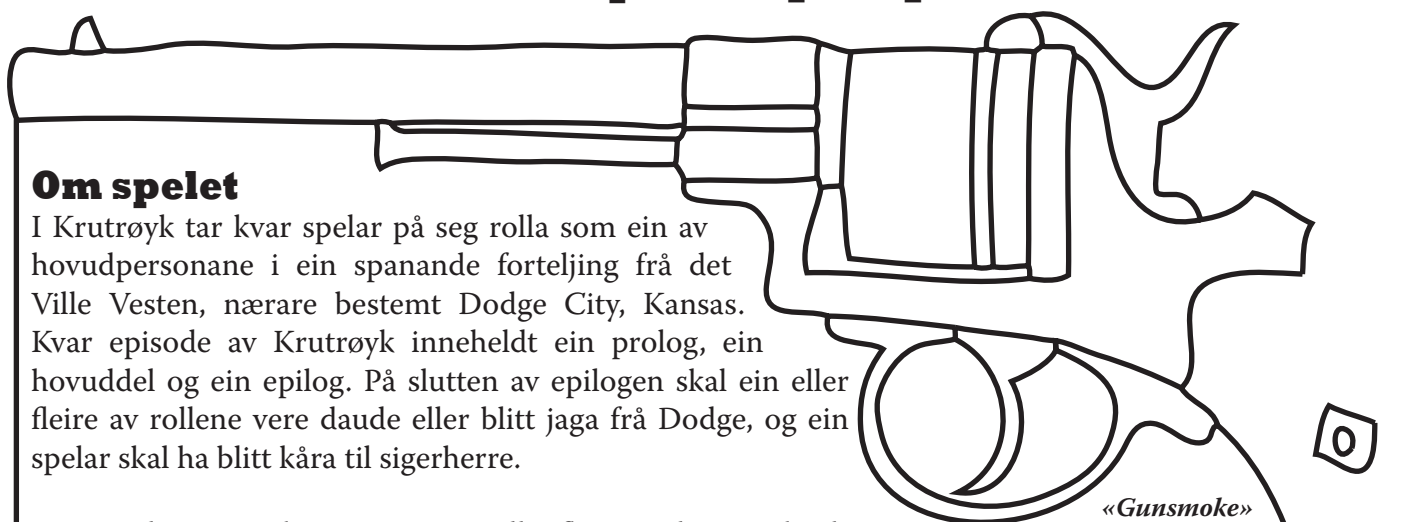
For å spele Krutrøyk må ein vere to eller fleire spelarar og ha dette regelheftet, og ein neve sølvdollars. Dollars startar i lomma på spelarane, men ender etter kvart opp på bordet. Det er om å gjere å ha mange dollars på bordet framfor seg, for den som har flest dollars når spelet sluttar ender opp som vinnaren av denne episoden av Krutrøyk.

## Prologen

I prologen skal spelarane presentere kvar sine roller. Rollene er hovudpersonar i episoden. Ein kan bruke roller om att i episode etter episode eller ein kan lage nye kvar gong, det er opp til kvar enkelt spelar.

Det er berre ein av spelarane som får lov å snakke om gangen. Denne spelaren kallast «forteljar» og skal framføre ein monolog slik at dei andre skal bli kjent med denne spelaren si rolle. Forteljaren snakker alltid i første person fortid. Altså berre frå sin rolle sitt synspunkt. I margen til høgre kan du lese eit eksempel på ein slik monolog. I løpet av prolog-monologen skal enten namnet, levebrødet, personlegdommen og eller livsmålet til kvar av rollene fram. Ein kan også gjerne røpe eller gi lei-trådar til fleire av rolletrækka om ein vil det.

I tabellen på neste side finst eksempel på namn, levebrød, personlegdom og livsmål for somme av innbyggjarane i Dodge. Første gong ein spelar kan ein gjerne bruke eksempla frå tabellen i staden for å finne på eigne rollar. Om ein har ein terning kan det og vere moro å blande rolletrækka tilfeldig - det er over tusen ulike kombinasjonar i denne vesle tabellen.



*«Gunsmoke»  
var tittelen på ein  
navngjeten amerikansk  
radioserie. Handlinga  
fulgte marshall Matt Dil-  
lon og hjelparane hans, som  
med vekslande hell freista å  
handheve loven i Dodge City.  
Radioserien starta i 1952 og vart  
så populær at CBS avgjorde at dei  
skulle gjere det om til ein  
fjernsynserie. Denne serien er  
den mest langleva i amerikansk  
fjernsynshistorie, og gjekk frå 1955  
til 1975. Han vart også omsett til  
norsk og vist på NRK fjernsynet  
med tittelen «Krutrøyk».*

*«Eg tok forsiktig opp korta eg  
hadde blitt tildeilt Rundt meg sat  
somme av dei mest hardbarka  
pokerspelarar i Vesten, men eg  
var fastsatt på å slå dei alle som  
ein. Eg skulle bli den rikaste mann  
i Dodge, så sant mitt namn var  
Will Kane! Svetten pipla ned i  
panna mens eg forsiktig kikka på  
kva eg hadde fått. Eg hadde venta  
tolmodig på vinnerhanda heile  
kvelden og nå var eg viss på no var  
mi tid kommen»*

Når ein er forteljar kan ein seie nett det ein vil om kva som skjer, kva rollen seier og gjer og kva andre roller gjer, men ein får ikkje råde over kva dei andre spelarane sine roller seier. Kvar spelar får finne på replikkane til rollen sin, og kan komme med replikkar i scener der rollen er til stades.

Når forteljaren er nøgd med avsnittet sitt, tek han ein dollar frå lomma si og legg framfor seg. Då får spelaren på venstre hand lov å presentere si rolle. Prologen sluttar når alle rollene er presenterte og kvar spelar har ein stabel med ein dollar framfor seg. For å finne ut kven som skal byrje som forteljar i prologen startar ein spelet med ein duell. Reglane for duellar finner du på neste side.

### **For ein neve dollars**

*Kvar spelar startar med ein sum dollars i lomma. Ein treng ikkje bruke verkelege sølvdollars frå attenhundretalet, men ein kan like gjerne nytte kronestykke, mokka-bønner eller patronar. Det viktigaste er at alle kallar dei «Dollars». Det er mest rettferdig om alle dollars vert fordelt jamt mellom spelarane i starten. Talet på dollars spelarane får vil verke inn på kor lenge spelet varer. Fem dollars for kvar spelar kan vere eit greitt utgangspunkt.*

	Namn	Levebrød	Personlegdom	Livsmål
1	Jonas Henderson	Cowboy	Lir av spelegalskap	Hemne seg på einkvan
2	Mildred Fuller	Røvar	Kaldblodig	Finne kjærleiken
3	Will Kane	Lovmann	Tæringssjuk	Bli rikast i Dodge
4	Amy Fowler	Ludder	Med eit hjarte av gull	Få rettferda til å sigre
5	Jim Pierce	Lykkejeger	Forelska	Knulle, Drikke og Feste
6	Vesle Timmy	Husdyr	Grønskolling	På rømmen frå nokon

## **Konflikhtar og utfordringar**

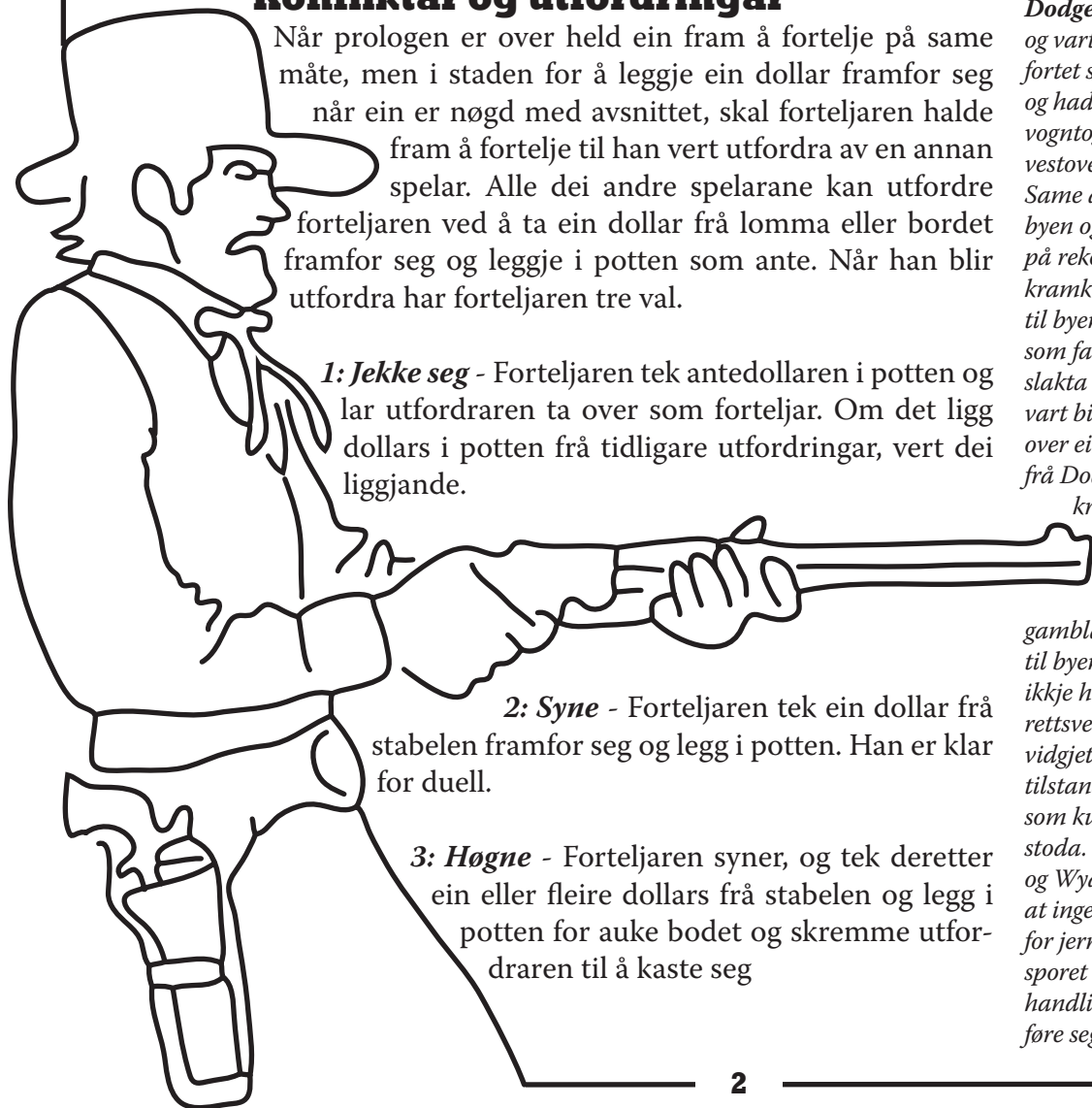
Når prologen er over held ein fram å fortelje på same måte, men i staden for å leggje ein dollar framfor seg når ein er nøgd med avsnittet, skal forteljaren halde fram å fortelje til han vert utfordra av en annan spelar. Alle dei andre spelarane kan utfordre forteljaren ved å ta ein dollar frå lomma eller bordet framfor seg og leggje i potten som ante. Når han blir utfordra har forteljaren tre val.

**1: Jekke seg** - Forteljaren tek antedollaren i potten og lar utfordraren ta over som forteljar. Om det ligg dollars i potten frå tidligare utfordringar, vert dei liggjande.

**2: Syne** - Forteljaren tek ein dollar frå stabelen framfor seg og legg i potten. Han er klar for duell.

**3: Høgne** - Forteljaren syner, og tek deretter ein eller fleire dollars frå stabelen og legg i potten for auke bodet og skremme utfordraren til å kaste seg

*Dodge City vart grunnlagd i 1872 og vart kalla opp etter kavaleri-fortet som låg nokre kilometer unna og hadde blitt bygd for å skydde vogntoga med nybyggjarar på veg vestover frå åtak av ville indianarar. Same år kom Santa Fe-jernvegen til byen og innbyggjartalet raste i været på rekordtid. Jernvegsarbeidarar, kramkarar og bisonjegarar flomma til byen. Dei enorme bisonflokkane som fanst på prærien i Kansas vart slakta ned i hopetal. På under ti år vart bisonflokkane nær utrydd og over ein million hudar vart skipa ut frå Dodge City. I staden tok krøtterfarmarar over prærien, og med krøtterflokkane følgde cowboyane. I tillegg trakk rikdommen til seg gamblarar, saloonjenter og røvarar til byen som i dei første åra ennå ikkje hadde noko politi eller rettsvesen. Dodge City vart vidgjeten frå kyst til kyst for dei ville tilstandane. Men det fantast nokon som kunne hamle opp med lovause stoda. Lovmenn som Bat Masterson og Wyatt Earp handheva lova om at ingen fekk bere skytevåpen nord for jernbaneskjenene. På sørsida av sporet var det fritt fram. Det er her handlinga i rollespelet Krutrøyk går føre seg.*



Om forteljaren enten syner eller høgner startar melderunden. Dei andre spelarane kan få bli med i melderunden, men då må dei både syne og høgne bodet i første runden.

Når nokon har høgna bodet, får nestemann i melderunden valet mellom å syne, høgne eller kaste seg. Den som kastar seg er ute av melderunden, og får ingen dollars. Ein kan syne med dollars frå lomma eller frå stabelen på bordet, men ein får aldri nytje dollars frå lomma til å høgne bodet.

Om ein ikkje har nok dollars i handa og lomma til å syne bodet, får ein likevel lov å syne ved å legge alle dollarsane sine i potten. Når ein spelar har gjort dette er det ikkje lov å høgne bodet lengre.

Om alle utanom ein kastar seg, får den som hadde det høgaste bodet heile potten for seg sjølv, han for også halde fram som forteljar inntil det kjem ein ny utfordring.

Men om to eller fleire syner det høgaste bodet blir det duell om potten.

## Duell

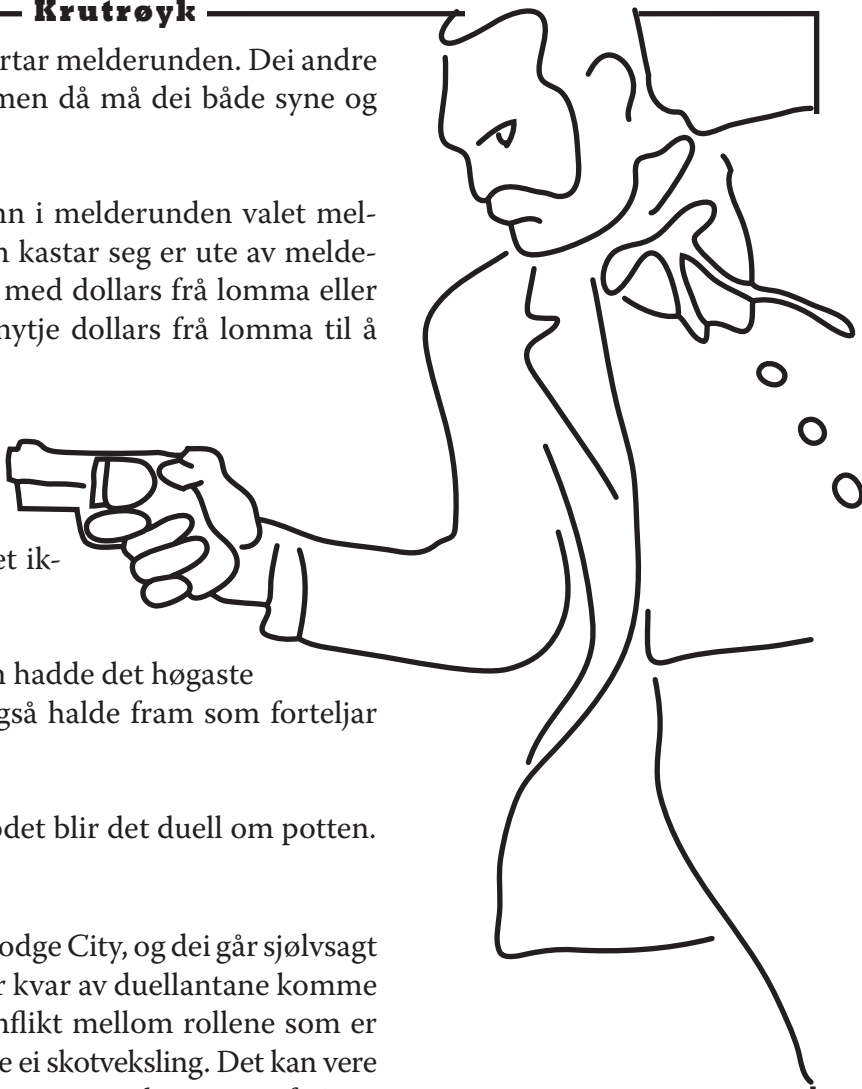
Duellar er måten ein avgjer konflikter på i Dodge City, og dei går sjølvstegt føre seg med revolver! Før duellen tek til får kvar av duellantane komme med ein kort monolog der dei skildrar konflikt mellom rollene som er involvert i duellen. Konflikta treng ikkje å vere ei skotveksling. Det kan vere eit pokerlag, eit neveslagsmål eller kanskje det er to cowboyar som freistar å forføre same saloonjente. Når dette er gjort startar sjølve duellen.

Duellantane startar med å knyte høgre neve stire inn i augene på kvarandre med eit olmt blikk. Nå må ein velje kva ein skal gjere. Det er tre val:

- 1: *skyte i opp lufta,*
- 2: *skyte ein av dei andre duellantane,*
- 3: *eller skyte seg sjølv.*

Ein viser kva ein velger ved å peike to fingre enten opp i lufta, mot ein annan spelar, eller imot sitt eige hovud. Når ein har bestemt seg, kan ein byrje med nervøse rykningar i augekroken slik at dei andre spelarane forstår at ein er klar til å trekke. Alle duellantane skal trekke og skyte samstundes og så fort som mogleg. Når ein ser at nokon trekker er det er ikkje tillate å nøle eller henge etter for å se an kva dei vel (den som blir tatt i å jukse på denne måten blir dyppa i tjære og fjør og kasta til indianarane og præriegrevlingane)

Så skal ein tolke utfallet av duellen. Om nokon har «skote» mot deg er du daud(har tapt), med mindre du også har skote deg sjølv. Å skyte seg sjølv er ein slags joker, og alle som freister å skyte nokon som tar sjølv-mord, får kula si attende i rett i pannebrasken, mens sjølv-mordskandidaten sjølv er redda. Men viss ingen andre skyt sjølv-mordaren, lykkast sjølv-mordet og han har tapt.



«Den skitstøvelen skulle aldri få lov å legge dei skitne fingrane sine på Jenny! Eg storma mot saloonen sparka opp saloondørene og skreik ut: 'Jim Pierce, ha fingrane dine vekk frå jenta mi, eller du skal få smake bly'. Då eg drog fram revolvaren min, kasta kroverten seg ned bak bardisken og dei andre feigingane i kneipa trakk seg langsamt bakover i lokalet. Men Jim og Jenny stod heilt stille og stira inn i augnene på kvarandre som om eg ikkje ein gong var til. 'Helvete, heller', tenkte eg og spente hanen på colten.»

Om alle duellantane taper, blir potten liggjande i bordet til neste utfordring, og den spelaren som har færrest dollars i stabelen sin får lov å bli forteljar. Han får lov å fortelje utfallet av konflikten, men må la alle rollene som var med i duellen komme dårleg ut.

Om berre ein av duellantane vinn, får han alle dollars i potten og kan stable dei framfor seg. Han får også halde fram som forteljar og kan skildre siger for rollen sin og tap for dei andre.

Om fleire enn ein vinn duellen, Får dei dele potten mellom seg. Om potten ikkje kan delast heilt likt blir resten liggjande att til neste utfordring. Den av dei som har med færrest dollars i stabelen sin får bli forteljar. Han må skildre eit uavgjort utfall av konflikten.

### Oppgjer ved solnedgang

Like etter epilogen vil forteljaren stort sett jekke seg når han vert utfordra. Utfordrarane har meir dollars å rutte med i melderunden, sidan dei får bruke dollars frå lomma. Men etter kvart vil fleire og fleire dollars ende opp på bordet og forteljinga vil spisse seg mot eit klimaks. Til slutt vil det ende med at ein spelar satsar alle dollars han har i ei melderunde.

Dette er eit lagnadsoppgjer, og om ein duell endar med at ein eller fleire spelarar blir sitjande uten dollars i bunken sin, er episoden slutt og ein til epilogen.

### Epilogen

Den spelaren som har flest dollars i stabelen etter den avgjerande duellen får lov å fortelje epilogen. Om det er fleire enn ein vinnar må dei halde fram med duellar til berre ein av dei er att. I epilogen blir det fortalt kva som skjedde i lagnads-oppgjeret, korleis sigerherren vann, og korleis det gjekk med taparane; endte dei i galgen eller vart dei kanskje jaga frå Dodge? Forteljaren står heilt fritt til å dikte opp slutten. Når han er ferdig med monologen sin, kan kvar av dei andre spelarane framføre ein monolog der dei får avslutte saga om kvar sin rolle og nøste opp lause trådar.

# The End

### Eit duell-eksempel

*Will, Jim og Jenny er i ein duell som endar med at Will skyt seg sjølv, Jim skyt Will og Jenny skyt opp i lufta.*

*Resultatet er at Will og Jenny går sigrande ut av duellen, mens Will taper (han fekk kula si attende i pannebrasken) Jim og Jenny delar potten og den av dei som har færrest dollars etter det får fortsette som forteljar.*

### Om utforminga av reglane

*Krutrøyk er eit forteljarspel med ganske strenge reglar. Poenget med meldesystemet og duellane både å skape ein stemning av det ville vesten, og ikkje minst å drive fram ei forteljing med ein dramatisk kurve som bygger seg opp frå ein stille prolog til eit høgdepunkt i den avgjernade lagnadsduellen.*

*Dollars representerar den dramatiske kurva, mens duellane er vendepunkt og klimaks. Lykke til!*



Takk for at du tok deg tid til å lese reglane, no er du klar til å prøve å spele. Det går an å spele Krutrøyk med to spelarar, men det går betre med tre til fem. Ein runde med Krutrøyk tar som oftast mellom ein halvtime og ein time.

Her er eit samandrag av korleis eit spel med Krutrøyk går føre seg frå byrjing til slutt, noko som kan vere greit å ha framme dei første par gongane du prøver Krutrøyk.

## Prolog

Alle spelarane lager roller. Kvar rolle skal ha rolletrekka Namn, Levebrød, Personlegdom og Livsmål. Ein treng ikkje fylle ut alle fire med det same

kven som får starte som forteljar blir avgjort med ein duell.

Introduksjonsmonolog der ein presenterer rolla og avslører minst eitt rolletrekk. På slutten av presentasjonen skal ein ta ein dollar frå lomma og legge framfor seg.

spelaren på venstre hand blir forteljar

nei

har alle spelarane ein dollar i bordet?

ja

Syne bodet frå stablen eller frå lomma

nei

ja

Høgne bodet frå stablen

ja

nei

Har nokon høgna bodet denne runden?

ja

nei

Du har kasta deg og får ikkje vere med i melderunden lenger. Om alle utanom ein kastar seg, får den som hadde høgaste bod heile potten og blir forteljar.

## Melderunde

Melderunde går med sola. Kvar spelar som ikkje har kasta seg kan melde, men dei som ikkje er forteljar eller utfordrar får ikkje syne i første melderunde dersom dei ikkje også hognar.

Forteljaren skildrar handlinga frå sin rolle sitt synspunkt. Andre får lov å komme med replikkar. Dette held fram til nokon utfordrar forteljaren.

utfordring: ein spelar legg ein antedollar i potten

utfordrar tek over som forteljar

Svar på utfordringa

syne eller høgne frå stablen

jekke seg og ta antedollaren

Duellen tek til med at kvar av duellantane får lov å fortelje eit par setningar om konflikta mellom rollene. Så knytter dei neven og stirrar olmt

## Duell

alle duellantane skyt sams-tundes. Dei kan velge mellom å skyte seg sjølv, skyte mot ein av dei andre, eller å skyte opp i lufta

Ingen skyt deg

Du skyt deg sjølv og nokon andre skyt deg

Du skyt deg sjølv eller nokon andre skyt deg

Du skyt nokon som skyt seg sjølv

Siger

Tap

ein vinn aleine

to eller fleire vinn

alle taper

Sigerherren får potten og blir forteljar

Sigerherrene deler potten. Resten blir liggande. Sigerherren med færrest dollars i stablen blir forteljar.

Potten blir liggande. Taparen med færrest dollars i stablen blir forteljar

ja

har alle spelarane ein dollar i bordet?

nei

Så får kvar av dei andre spelarane også komme med ein kort monolog om sin egen rolle. Til slutt vert spelaren med mest dollars i stablen hylla som vinnar av denne episoden av Krutrøyk

## Epilog

Den spelaren som har flest dollars i stablen sin får lov å fortelje epilogen. Forteljaren kan bestemme kva som skjer med dei ulike rollene i og etter lagnadsduellen, men dei rollene som ikkje har dollars i stablen må døy eller bli jaga frå Dodge.