

## Året er 1810

Året er 1810. Kong Frederik d. 6 af Danmark og af Norge, hertug udi Slesvig og Holsten sidder på tredje år som enevældig konge efter hans faders død i 1808. Danmark er ramt af en krise, mens Europa er plaget af krige mellem Napoleon og hans mange fjender. Kongeriget havde i 1801 lidt nederlag ved slaget på Reden til englænderne og grundet krigenes storpolitiske omfang og Danmarks alliance med Frankrig angreb englænderne igen i 1807 med et bombardement af København, hvilket medførte tabet af den danske flåde. Ved angrebet i 1807 udspillede der sig et slag mellem de engelske og danske tropper ved Køge, som kaldes 'Træskoslaget', da det danske landeværn blev drevet på flugt og de dårligt trænede tropper smed deres træsko for at flygte bedre.

Forholdende for bønderne begyndte allerede i 1788 at ændre sig med stavnsbåndets ophævelse, og skønt mange bønder stadig er fæstere, og manges liv ikke er blevet ændret, betyder den nye frihed at driftige bønder er blevet selvejende gårdmænd og udskiftningen er på nuværende tidspunkt næsten bragt til ende landet over. Denne proces blev styrket af landboreformerne, der skulle styrke den gavnlige udvikling, som dansk landbrug var inde i disse år. Frihed var ikke kun for bønderne, men også for landets borgere, der nød godt af trykkefriheden af 1790, omend den blev skærpet ved forordningen af 1799.

Danmark er et kongerige, og samfundet er delt op i stænder, der har hver deres rettigheder og forpligtelser over for Gud og konge. Hverdagen reguleres af gilder og laug, som har monopoler og privilegier på håndværk i byerne, og som er en vigtig del af fællesskabet både på landet og i byerne.

## Elefanter & Eventyrere

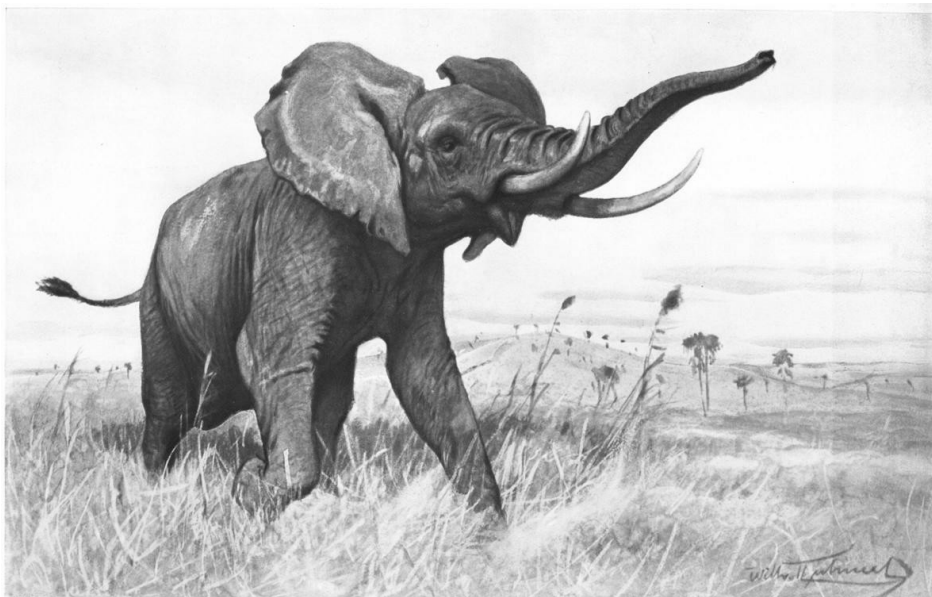
**Eventyrere & Elefanter** er rollespillet, som alle spiller, og det opstod en gang i 1770'erne i det tyske Ruhrdistrikt. Spillet handler om eventyrere, der former ekspeditioner, og med disse drager de ind i det uudforskede Afrika på eventyr. Ekspeditionerne går typisk syd for Sahara ind i ukendt territorium, hvor der er vilde stammer af menneskeædere, afgudsdyrkere og barbarer. Vilde dyr som løver, elefanter og næsehorn er blandt de mange farer, som eventyrerne og deres mange loyale bærere må konfrontere.

Da alle spiller samme rollespil, er det muligt som spiller at tage sin karakter med fra en spilgruppe til en anden. Ifølge gildernes regulering af rollespil skal dette også ske inde i rollespillet, så ligesom spilleren skal opsøge sin nye gruppe for at spille med den, ligeså skal spillerens karakter opsøge de andres karakterer for at gøre det samme.

Rollespil reguleres af rollespilsgilderne, der har retten til at udpege spilledere, der må danne rollespilsgupper. Gilderne sikrer, at spillederne ikke snyder og at spillederne står inde for spillerne, så det er muligt at for spillere at bevæge sig mellem grupperne. I gilderne kan man have karriere som gildespiller eller spilleder. Spilledere er oplært af andre spilledere, og næsten alle danske spilledere har været på valsen og vandret fra gilde til gilde i Tyskland for at blive oplært. Da Elefanter & Eventyrere er tysk, betyder det, at mange termer i rollespillet er tyske, og det er ikke usædvanligt at spilledere spillede med tysk dialekt. For mange spillere er det et kvalitetsstempel.

Kun anerkendte regelbøger må anvendes, og afskrifter og kopier har ingen gyldighed. Da oplagene er begrænsede, betyder det ofte, at spilledere har hver deres supplement, og ønsker man at spille med en bestemt regel, må man opsøge den spilleder, der besidder netop den regelbog.

Fordi samfundet er et standssamfund, betyder det også, at der regler for, hvad man må spille i E&E. En spiller må ikke spille over stand, f.eks. må en bonde ikke spille borger, og en borger må ikke spille adelig osv.



## *Turneringsscenariet*

### *Afrikas stjerne*

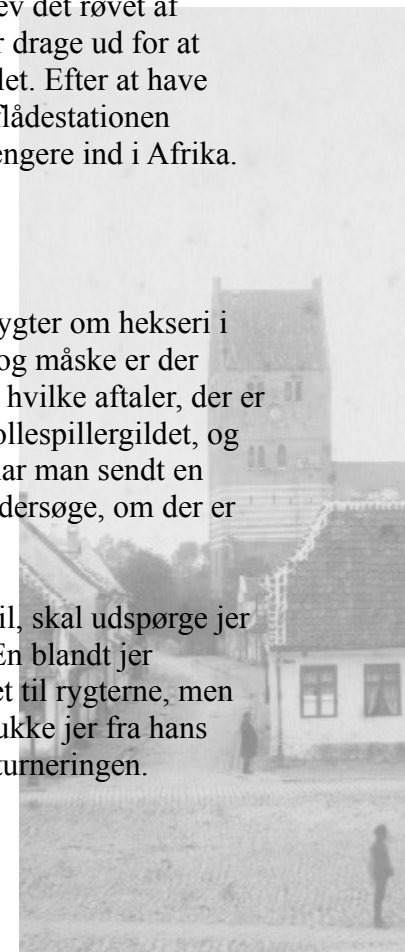
Hvert år afholder Køge Rollespillergilde en turnering, hvor alle spilgrupperne dystet om at gennemføre det samme scenarie. Det gælder om at gøre det først og evt. bedst. I år er det scenariet *Afrikas stjerne*.

Det hele begyndte i Luxor i Ægypten, som er den by, alle Køges rollespilsgupper tager udgangspunkt i. På et karavanserei fik jeres ekspedition fremvist et gammelt, slidt skattekort, der pegede mod et hedningetempel, som lå i de skovbeklædte bjerge dybt inde i Afrika syd for Sahara. Inden I kunne studere kortet nærmere, blev det røvet af vantro, og I må nu med jeres sparsomme oplysninger drage ud for at finde juvelen Afrikas stjerne, som er i hedningetemplet. Efter at have planlagt ekspeditionen gik vejen ned langs Nilen til flådestationen Christianshavn, og derfra fortsætter ekspeditionen længere ind i Afrika.

### *Skandalen!*

Det tog ikke lang tid førend der begyndte at florere rygter om hekseri i Køge by. En af de andre spilgrupper bruger hekseri, og måske er der ligefrem blevet indgået en pagt med Fanden? Uanset hvilke aftaler, der er blevet indgået, er det en pinlig sag for Køge og for rollespillergildet, og man har derfor bedt om hjælp. Inde fra København har man sendt en efterforsker, der skal følge rollespilsgupperne og undersøge, om der er nogen, som snyder og bruger hekseri.

Efterforskeren er en ung teolog, som gennem rollespil, skal udsørge jer og undersøge sagen og komme til bunds i rygterne. En blandt jer rollespillere er den skyldige. Han eller hun er ophavet til rygterne, men alle er I mistænkte, og teologen skal en efter en udelukke jer fra hans efterforskning. Imens gælder det om stadig at vinde turneringen.



# *Professioner i Elefanter & Eventyrere*

I **Elefanter & Eventyrere** har hver karakter en profession. Hver profession har bestemte *Merkmale* inden for kamp, i forholdet til bærerne, til udforskningen af Afrika og i udvalget af *Fertigkeite*. De fleste professioner begynder ved *Stufe* 1 på nær adelsmænd, der begynder på *Stufe* 4 og royale karakterer, der begynder på *Stufe* 8. Når en karakter har valgt sin profession, er det ikke muligt siden at ændre den.

De mest almindelige professioner er Ekspeditionsleder, Ekspeditionsdeltagere, Eventyrer, Jagtmester og Udforsker. De vil blive præsenteret kort forneden. Mere sjældent er Missionær, Universitetsprofessor, Universitetsdoktor, Adelsmand, Købmand, Botanist og Kongelig Ekspeditionsleder samt Kongelig Eventyrer.

**Professionen Ekspeditionsleder** er for de spillere, der gerne vil have en karakter, der besidder taktiske og strategiske kompetencer. De kan beordre bærere rundt, og de kan give taktiske kommandoer i kamp, ligesom de kan kæmpe med skydevåben, sabler, kårder og knive. Ekspeditionsledere kan også ride, og med deres strategiske *Fertigkeite* kan de styrke de andre ekspeditionsdeltageres *Fertigkeiten*, og de kan øge en ekspeditions rejsetempo med 5%.

**Professionen Ekspeditionsdeltager** er for de spillere, som gerne vil kunne lidt af det hele og fylde huller ud for de professioner, som ekspeditionen måtte mangle. Ekspeditionsdeltagere er gode til at kommandere rundt med bærere, de har gode evner at have et overblik over ekspeditionens ressourcer, og de kan ofte identificere dyr og plante, slå ild og gå til hånd i kamp ved at lade våben eller slås med de bare næver, knive, køller og økser.

**Professionen Eventyrer** er for de spillere, der gerne vil have en karakter, der er god til at håndtere de vilde stammer, menneskeæderne, hovedjægerne og så videre. Eventyrere har en god karakter, og de gør god anstand af sig. Eventyrere har desuden +20% på alle handelssituationer i større byer, hvor der er mindst to karavanestationer eller et Kategori 3 marked. Eventyrere kan opbygge loyalitet hos bærerne, og de kan øge disses marchhastighed med +10%. I kamp mestrer eventyrere båden brugen af skydevåben, sabler og knive, og de har +1w6 *Schade* i kamp mod dyr, når de bruger sabel.

**Professionen Jagtmester** er for de spillere, som gerne vil have karakterer orienteret mod kamp. En jagtmester har *fertigkeite* inden for jagt, sporing og skjul, de har ofte skarpe sanser og kan let identificere dyr. De er ekstra kompetente i brugen af våben, og udover at de kan anvende enhver kategori af våben, har de særlige bonusser med skydevåben. Jagtmestre er dårlige til at interagere med bærere, men de kan udpege en særlig våbenbærer til at lade og vedligeholde deres våben (uden supplementet **Gepackträger & Bote** vælger mange dog ikke at have en våbenbærer, da disses *Trefferpunkte* simpelthen er for ringe).

**Professionen Udforsker** er for de spillere, der gerne vil have en karakter, der er god til at tegne kort, undersøge steder og finde rundt i dem. Udforskere er gode til at udforske ruiner, lære byer at kende og finde vej gennem jungler. De har gode sanser, er gode til at modstå sygdomme og gifte, og de kan ofte gå uset, når det er nødvendigt. I kampe holder udforskeren sig gerne i baggrunden, og her lader han de andres rifler, men bliver det nødvendigt kan han sagtens svinge en økse eller stikke med en kniv.

## Familien Sattrup-Thomes

Familien Sattrup-Thomes består af familiens overhoved, Hermod, hans kone Marianne, og deres datter, Eline, som er hendes forældres øjesten.

Familien er en af Køges velhavende familier, som har grundlagt sin formue på slavehandel til de Vestindiske øer, men for omkring ti år siden skrinlagde ... sine investeringer i slavehandel og placerede sine penge i mange andre handler, og det er gået familien stadigt bedre.

## Hr. Hermod Sattrup-Thomes

For en familie med en betragtelig formue og ingen sønner, gælder det om at få giftet datteren godt, men selvsamme formue gør også, at man i familien Sattrup-Thomes ikke har travlt.

I sine unge dage var Hermod på rejser rundt gennem Europa. Han besøgte England, Tyskland og Italien, indtil han fandt sin kone, Marianne, i København, hvor hun var hjemvendt fra et ophold i Budapest. Det har lige siden ligget ham på sinde, at familien skulle videreføres af en ung mand med et blik langt mindre provinsielt end Køges unge borgersønner.

For nyligt begyndte rygter om hekseri blandt Køge rollespillere at sprede sig. En særdeles pinlig sag, som kan ødelægge Køges renommé, og da skibsfarten i Køge allerede klarer sig skidt, er der ikke brug for flere problemer. Bekymrede for, om disse rygter havde noget med Eline at gøre, nu da hun spiller rollespil så flittigt, indkaldtes præsten fra Køge Kirke til en alvorlig samtale med hende, og efter endt samtale kunne han berolige Hr. og Fru Sattrup-Thomes med, at uanset hvor rygterne kom fra, så havde Eline ikke noget med dem at gøre.

En god ting er der kommet ud af skandalen med rygterne om hekseri. Biskoppen i København har sendt en ung teolog, der har været på ophold i Italien, som skal løse sagen med hekseriet. Takket være forbindelser til fornemme mænd i København, er det blevet sat i sådan i stand, at den unge mand skal bo hos jer, mens han efterforsker sagen. Hans navn er Jokum Johannsen Behr.

Det ser Hr. Sattrup-Thomes frem til.

## Min datters hånd

Der er muligheden for, at Jokum og Eline begynder at se hinanden dybt i øjnene, og kan du fremme den side af spillet, vil det være oplagt, at du bruger din position som familiens patriark til fremme denne side af spillet. Det kan være arrangementer (middagsselskaber, søndagsfrokoster, spadserture i parken mm.), hvor de kan mødes og få lært hinanden at kende.



## Mads Elmehøj – daglejer

Skrædder Peter Elmehøjs værksted gik i arv til Mads' to ældste brødre. Der var ikke mere at arve, og Mads fik et papir, der viste, hvor meget han havde lod i værkstedet, og indtil loddet er betalt ud, har Mads en seng at sove i og mad at spise. Skræddere bliver ikke rige, og mange er det, fordi de ikke har fysikken til at blive andet. Mads er strandet som daglejer. hver morgen går han til Køge havn for at søge dagens arbejde hos de skibe, som ligger til. Når han er færdig, eller der ikke er noget at tage sig til, spenderer han dagen i Rollespillergildets stuer, hvor han læser aviser om de seneste tiltag i rollespil.

Den unge Mads er ofte tavs og indadvendt, når han ikke spiller rollespil. Han gør sit arbejde på havnen, hjælper til hjemme og studerer sit rollespil efter bedste evne, og de svære ord får han andre i gildet til at læse højt for sig, så han kan dem, når der skal spilles rollespil.

Om søndagen er Mads i kirke med brødrene og deres familier, og om eftermiddagen gør han militærtjeneste på engen på den anden side af Køge å. Herfra kan man se købmandsgården, hvor familien Mackeprang bor. Mads kan ikke lade være med at kigge op mod gården, og han mærker altid et stik i sit hjerte, når han gør det. Er han misundelig, eller er han forelsket i en ung pige uden at vide det?

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

for min skyld \_\_\_\_\_

eller for holdets skyld \_\_\_\_\_

(sæt kun et kryds).

## Sådan spiller Mads rollespil

Hvad er bedst? Indlevelse eller dramatisk spil? Mads' spilstil er formet af hans drøm om en karriere som gildespiller. Nogle sigter efter at gennemføre turneringer taktisk og sikre sig sejr, hædr og karriere, andre demonstrerer deres dybe forståelse for deres rolle for kendere og får følsomme sjæle til at knibe en tåre, mens andre underholder mængden med pragtfulde taler og voldsomme armbevægelser. For Mads har det taktiske spil ingen interesse, han kan det til nød, men han tilhører de to sidste grupper, men han har endnu ikke lagt sig helt an på hvilken.

Mads' spilstil er fokuseret på at være rollen, at tale og udtrykke sig som rollen. Valget står mellem at gøre det introvert med stor indlevelse eller at gøre det ekstrovert med stort drama. Mads agerer sin rolle. Armbevægelser, tonefald og ansigtsmimik udtrykker alt sammen rollen. Taktiske valg nedtones for det, som for karakteren føles rigtigt eller som giver anledning til spil med store armbevægelser.

Trods fokus på indlevelse og på drama, mestrer han reglerne så godt som de andre, og han kan altid ty til dem, forsøger væsen eller udfordring at tryne ham.

*Hvordan er dit forhold til terninger og til indlevelse? Hvor adskiller Mads' spilstil sig fra din?*

Ja, jeg er måske skyldig (vælg kun en spiller): \_\_\_\_\_

Nej, jeg er slet ikke skyldig (vælg resten af spillerne): \_\_\_\_\_

## Mads' karakter Jakob

Jagtmester Jakob Nedergaard er Mads' karakter. Jakob er en dynamisk karakter, han står sjældent stille, og han ser ud som om, at han altid er i gang med at lytte eller dufte til noget, vi andre ikke kan sanse. Oplevelsen er, at Jakob aldrig sover, men altid er på spring - og det udtryk arbejder Mads hårdt på at give af sin karakter. Han sidder ofte på hug på sin stol, så han kan være spændt som en fjeder. Jagtmester Nedergaard har en imponerende samling trofæer. Ethvert væsen eller værdig modstander nedlagt tager han et memento fra, som han gemmer, får udstoppet, salter eller på anden vis gemt. En del af hans rigsdaler fra hver ekspedition går på at vedligeholde samlingen til de andres irritation, da han ofte må slække lidt på udstyret for, at det kan lade sig gøre.

Nedergaard er kun *Stufe 5*, og derved er han to *Stufe* under Hans og Anders, der har de næstlaveste karakterer i gruppen.

*Hvordan er din yndlingskarakter? Hvor adskiller din favorit sig fra Mads'?*

Min funktion er at fremvise den fattige knægt, der ikke har andre alternativer end at slå igennem som rollespiller, men jeg mangler desperat pengene til det.

## Matthias Wolfgang – Havnefogedens knægt

Hvis der stinker af fisk, ved vi, at havnefogedens knægt er troppet op til rollespil.

Havnefogeden har et ønske om, at hans yngste søn skal gøre karriere som rollespiller. Havnefogeden synes, at knægten skal spille rollespil. Havnefogeden synes, karakteren skal være en eventyrer, og havnefogeden synes, og havnefogeden synes.

Der er ikke mange, der har spørger, hvad Matthias vil – hverken hans spilleder eller medspillere gør det, og Matthias sidder troligt til rollespil (eller får han pryd af sin far), men han synes mere interesseret i at drømme om alle de ting, som hans karakter i sin fortid har udrettet, end de ting, som Matthias selv har spillet med sin karakter.

Jeg jagter Afrikas stjerne

for min skyld \_\_\_\_\_

eller for holdets skyld \_\_\_\_\_

(sæt kun et kryds).

## Sådan spiller Matthias rollespil

"Det mest logiske for min karakter ville være at ..." er en sætning, som Matthias ofte indleder en handling med, og det er ikke småting, som pludselig er meget logisk for Matthias' karakter at gøre.

Matthias glemmer ofte at tale som sin karakter, og han snakker langt hellere om, hvad hans karakter kan gøre og overvejer at gøre frem for at snakke som karakteren. Der er et distanceret forhold mellem karakter og spiller, som muligvis bunder i, at karakteren har set mere af verden end spilleren har.

Matthias's karakter har adgang til usædvanligt udstyr (harpuner, net, fiskekniv etc.), som ingen andre spilleres karakterer har, fordi Matthias' far skaffer mærkelige baltiske regelbøger fra de fiskere, der besøger Køge havn. Problemet er, at Matthias sjældent har overblik over udstyret, og han glemmer at bruge det.

*Hvordan er dit forhold til din karakter? Handler du også efter, hvad der vil være logisk for din karakter at gøre?*

Ja, jeg er måske skyldig (vælg kun en spiller): \_\_\_\_\_

Nej, jeg er slet ikke skyldig (vælg resten af spillerne): \_\_\_\_\_

## Matthias' karakter Søren

Eventyreren Søren Hansen, *Stufe 8*, er født og opvokset på Ærø, og allerede fra en tidlig alder drog han på eventyr rundt om i verden. Han rejste Nordsøen tynd, og han rejste fra ende til anden i Baltikum. Som voksen lod han sig indrullere i de franske tropper, der invaderede Ægypten i 1799. Efter at franskmændene havde forladt Ægypten forblev Søren i Ægypten, hvor han trådte i en lokal emirs tjeneste og jagtede pirater og smuglere i Det røde hav.

I 1808 blev han dødeligt såret under et slag mod arabiske sørøvere, da en kanonkugle smadrede stævnen på hans skib. Skibet sank, men ved et tilfælde reddede Søren sig i land, hvor flinke indfødte plejede hans sår, og flere måneder senere forlod han den lille landsby for at finde tilbage til sin ejendom og de mange skatte, han havde optjent i emirens tjeneste. Men ak og ve hans ægyptiske frænder havde troet ham død, og de havde delt hans ejendom.

Uden en klink på lommen slog Søren sig til en flok danske ekspeditionsfolk i Luxor, og sammen med dem har han udforsket Afrika af flere omgange. De rejser ned langs Nilen med flodbåd og et stykke syd for Sahara går de i land og udforsker de ukendte områder.

Mit motiv er at blive hørt. Ingen spørger mig, hvad jeg vil (og vil jeg overhovedet spille rollespil?), men med en succesfuld ekspedition, som jeg bidrager til, bliver man nødt til også at lytte til mig.

## Hans Jørgen Dyrland – søn af skibsreder Dyrland

Livet har altid været let for Hans Jørgen. Familien har penge nok, huslærerne har været yderst respektfyldte og tyendet var til at fyre, var der problemer med dem. Alt dette er hjulpet frem af, at Hans Jørgen ser godt ud, er beleven og lækker, og længe var han ungkarlen, som alle pigerne sukkede efter. Mange gør det stadig, men Hans Jørgen er blevet forlovet med Clara Mackeprang. En slags fornuftægteskab, da Claras karakter var yderst velhavende, og de mange skatte ville komme Hans Jørgens spilgruppe til god gavn. Det blev planlagt, at Hans Jørgen skulle erobre Claras hjerte, og derefter lade hende købe sig ind i Hans Jørgens spilgruppe.

Clara ville gerne spille med folk af sin egen stand, og hun var derfor let at lokke, og hun faldt for Hans Jørgens charme, og nu er hun i hans spilgruppe, men hvad nu? Skal Hans Jørgen stadig giftes med pigen? Er der noget mellem dem? Måske. Hans Jørgen er i alle fald kommet i tvivl.

En dag skal Hans Jørgen overtage sin faders rederier, og her lurder et problem. Vil Hans Jørgen da have tid til rollespil længere?

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

for min skyld \_\_\_\_\_

eller for holdets skyld \_\_\_\_\_

(sæt kun et kryds).

## Sådan spiller Hans Jørgen rollespil

Rollespil handler om drama og fremvisning af ens karakter. Hans Jørgen søger konfrontationer og højlydt spil, han er showspiller til fingerspidserne, og hans satser ofte på, at hans højlydte showspil distraherer modstanderne fra at påberåbe sig spillets regler, men i stedet at de giver efter.

Selvom Hans Jørgens karakter er Eventyrer, er Hans Jørgen mere fokuseret på at udtrykke sin karakter end at gennemføre ekspeditioner, men det har til gengæld holdt hans karakter i live.

Når Hans Jørgens karakter ikke er på, keder Hans Jørgen sig let og bliver uopmærksom. Han forsøger at afhjælpe dette ved at indskyde sin karakter i en hver scene og derfra overtage opmærksomheden og vende den mod sig selv.

Spilmæssigt bruger Hans Jørgen sin krop meget. Han står gerne op, han forsøger gerne at få scener til at være noget, man agerer og glemmer at bruge regler til, og nogle gange lykkes det ham at lokke folk til at spille på hans vis.

*Er du showspiller? Rejser du dig op og bruger kroppen, når du spiller? Er du kun opmærksom, når din karakter er på?*

Ja, jeg er måske skyldig (vælg kun en spiller): \_\_\_\_\_

Nej, jeg er slet ikke skyldig (vælg resten af spillerne): \_\_\_\_\_

## Hans Jørgens karakter Matthias

Hans Jørgens karakter er Matthias Willerslev, hvis profession er Eventyrer, og han er kommet helt op på *Stufe* 11. Få borgerlige karakterer lever længe nok til at nå dette *Stufe*.

Matthias er flamboyant, han er ekstrovert, han er højtalende, griner larmende og bliver meget let det sociale midtpunkt, også selvom han er uden indhold.

Matthias Willerslev begyndte som skibsdreng på et dansk handelsskib, men han mønstrede siden på et fransk krigsskib, hvor han deltog i flere slag mod englænderne, indtil han gik i land i Ægypten. I Kairo brugte han mange af sine penge på spil, og en aften kom han i et skænderi med en flok briter, hvilket udviklede sig til knivstikkeri.

På flugt fra myndighederne drog Matthias syd på, og i Luxor blev han optaget i en dansk ekspedition, og snart gik det tur på tur ned langs Nilen og ind i det ukendte Afrika i en jagt efter Afrikas legendariske øer.

Mit motiv er få overbevist de andre om, at vi ikke behøver Clara i gruppen alligevel, men at vi sagtens kan blive rige ekspeditionsfolk alligevel.



## Rikke Pedersen – Vaskekone

Om dagen står Rikke nede ved Køge å og vasker tøj. Hun har store kokekar, der bobler og syder, og lange rækker har vasketøj hængt op til tørre. Her kommer mændene sjældent, og vaskekonerne, hvis arme er hærdede af det kogende vanskevand, har deres egen hårde tone og grove sprog.

Kroppen værker efter hver dag at stå bøjet over vaskekar og hamre snavs og urenheder ud. Hjemme venter børnene sultent på, at Rikke sætter de ældste i sving ledsaget af ørefigner, og senere kommer manden hjem fra arbejdet ved havnen, hvor han laster skibe, og ikke orker meget, når han endelig er hjemme.

Men en gang om ugen er det anderledes. Der spiller Rikke rollespil, og der giver hun los. Hun er blandt venner i drømmeland, hvor man kan være en smuk prinsesse, der køber vaskekoner fri og giver dem en god løn.

Rikke er vokset op i Køge, og hun har aldrig været længere væk end til markedet i Roskilde, og da hun var til sin brors bryllup i Næstved, hvor hele familien var af sted i to uger.

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

for min skyld \_\_\_\_\_

eller for holdets skyld \_\_\_\_\_

(sæt kun et kryds).

## Sådan spiller Rikke rollespil

Rollespil er for Rikke et sted, hvor hun kan give los og skeje ud. De ting, som man ikke kan slippe af sted med at sige om dagen, kan man fyre af til rollespil om aftenen.

Hun gestikulerer meget, hun har hele kroppen med i spillet, og når først terningerne kommer i spil, er hun fyr og flamme, og det er ofte så spændende, at hun ikke kan holde ud at se på, hvor terningerne lander.

For Rikke er rollespillet et socialt frirum, og det er lige så vigtigt for hende at være sammen med de andre, som det er for hende at spille sin rolle, og hun får ikke altid spillet sin rolle, som hun får gjort fjollete ting, særligt når hun går i selvsving sammen med Kristine, da de to virkelig kan gejle hinanden op til fjolletheder og sjofle udsagn.

*Hvor seriøs er du, når du spiller? Er rollespil et frirum fra din hverdag?*

Ja, jeg er måske skyldig (vælg kun en spiller): \_\_\_\_\_

Nej, jeg er slet ikke skyldig (vælg resten af spillerne): \_\_\_\_\_

## Rikkens karakter Laura

Laura Pedersen er Udforsker *Stufe 5*, og det er mere held end forstand, som har holdt Laura i live, og så er det Rikkens evne til at distrahere *SpielMeister* med ethvert trick, mens hun læner sig yndefuldt ind over bordet og blidt skubber til terningerne.

Laura Pedersen er en del af den danske ekspedition til Kairo, og efter ankomst forlod hun ekspeditionen, drog i stedet til Luxor, hvor hun stødte til en ny ekspedition, og siden har hun rejst op og ned langs Nilen for at udforske Afrika.

Samme sjofle og grove sprog, som Rikke gør brug af, præger også Laura, der kan forbande menneskeædere så farverigt, at hendes *SpielMeister* bliver helt rød i hovedet og lige skal ud og trække vejret lidt.

Laura er en nysgerrig sjæl, og det er drivkraften bag hendes handlinger, og så en glæde ved at komme id ud og se verden. Allerede ved at være kommet til Ægypten er Laura nået længere, end hun turde håbe på, og nu lader hun sig gerne lokke med rundt, da hun har opnået sit eget umiddelbare mål, og ikke venter sig så meget mere her i livet.

Mit motiv er give los og gøre større og vildere ting, end mit eget liv tillader mig. Jeg vil have en historie, der er større end at have været til min brors bryllup i Næstved.



## At spille E&E

**Elefanter & Eventyrere** er et komplekst og avanceret rollespil, der er designet med henblik på at give de bedste oplevelser og den bedste indlevelse.

Når du spiller E&E, og du står over for en udfordring, som bare ikke vil gå væk, bliver du nødt til at bruge E&Es regler. Udvælg et felt på karakterarket eller på regeloversigten og fortæl – digt – improviser, hvordan de angivne tal eller evner styrker din karakters evne til at opnå succes sin handling. Kryds feltet af, for det kan ikke bruges flere gange i resten af scenariet.

Hvis din karakter gør noget i strid med en anden karakter, og dette ikke blankt bliver accepteret, må du spendere et felt mere og fortælle, hvorledes din karakter klarer sig bedre end den anden. Du kan gøre det direkte, hvis jeres karakterer er i konflikt med hinanden, eller du kan gøre det indirekte, hvis du vil spænde ben for en anden spiller, hvis karakter er i vanskeligheder; mind da spilleren om, hvilken regel de har overset og se den anden bremset i sit forehavende.

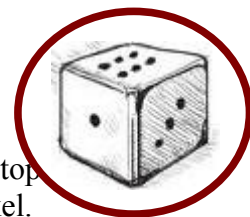
Vær opmærksom på, at der er to typer af felter. Den første type dækker din karakters evner, udstyr og des lige, og de kan bruges mod andre spillere og mod de udfordringer, som din *SpielMeister* stiller med. Den anden type er henvisninger til reglerne i bøgerne – og man kan ikke citere regler mod *SpielMeister*! – men de kan bruges mod andre spillere for at give din karakter en fordel, eller give de andre spillere benspænd ved at minde dem om, at de har overset en regel til deres ulempe.

En tredje måde du kan bruge reglerne på er, hvis den unge teolog, som I spiller med, laver en ”forespørgsel”, og du gerne vil vige uden om denne. Sæt et kryds, og forklar, hvordan der netop kommer noget i vejen i jeres spil, som netop afbryder eller forstyrrer ”forespørgslen”.

Har du ingen ledige felter tilbage, må du acceptere de benspænd, der måtte komme dig i vejen!

**Og har du egne terninger med, er der en ekstra bonus!**

Med terningerne har du en ekstra ressource. Du kan rulle dine terninger, tolke dem og forklare os, hvordan dit rullede resultat netop får tingene til at flaske sig, og så sætter du et kryds i den røde cirkel.



## At spille E&E og efterforskningen

Der er en speget sag i Køge, og du skal være med til at skabe mysteriet. En af dine spillere er den potentielt mistænkte. Du skal udvælge en af dem, som er **den potentielt mistænkte**, og de andre til slet ikke at være mistænkte – og holde det hemmeligt naturligvis. Undervejs vil det så vise sig, om din potentielt mistænkte karakter faktisk er den mistænkte!

Mens I spiller, efterforsker den unge teolog sin sag. Undervejs kan han på forskellig vis udelukke folk fra listen af mistænkte. Han kan desuden fra tid til anden foretage ”**forespørgsler**”, som kun kan undgås ved at sætte bruge regler, karakterark eller terninger til at slippe uden om.

Undervejs kan du lade en af dine spillere, som slet ikke er skyldig, **angre**. Det betyder, at spilleren kryber til korset, afslører sit motiv for, hvorfor han eller hun kunne have været den skyldige, men afslører nu, at det ikke er vedkommende. Som belønning for at have angret, får du lov til at slette et af de krydser, du har sat, og du har nu en ressource igen.

