

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

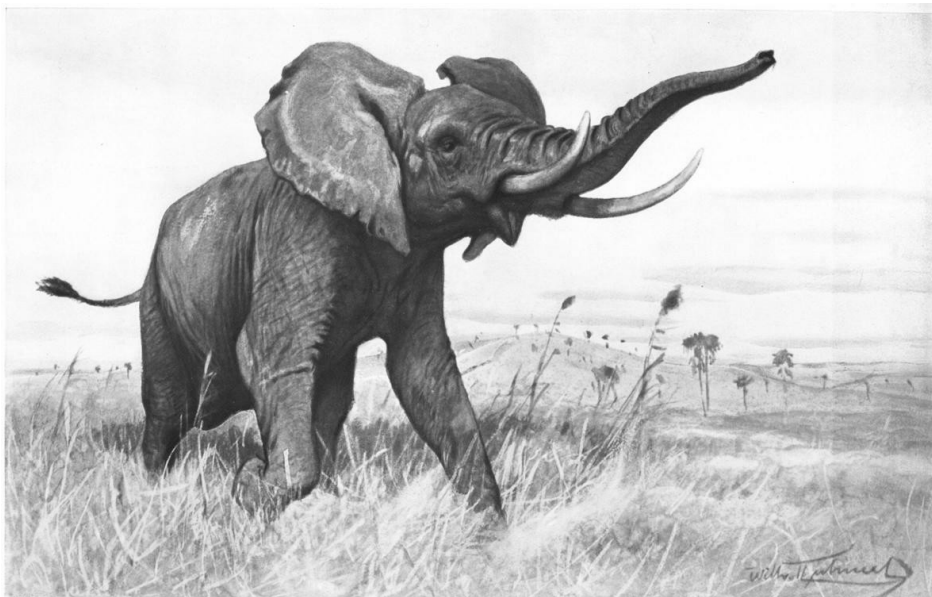
Eventyrere & Elefanter er rollespillet, som alle spiller, og det opstod en gang i 1770'erne i det tyske Ruhrdistrikt. Spillet handler om eventyrere, der former ekspeditioner, og med disse drager de ind i det uudforskede Afrika på eventyr. Ekspeditionerne går typisk syd for Sahara ind i ukendt territorium, 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

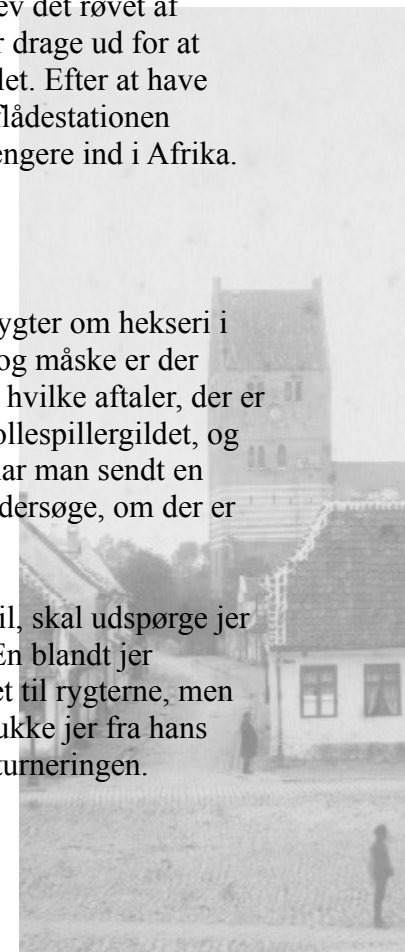
Hvert år afholder Køge Rollespillergilde en turnering, hvor alle spilgrupperne dystet om at gennemføre det samme scenarie. Det gælder om at gøre det først og evt. bedst. I år er det scenariet *Afrikas stjerne*.

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 udspørge 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 *Merkymale* 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 øjsten.

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. samvær blev til kun syv år, og det efterlod Hans uden børn. Det er en side af Hans' liv, som kun kommer frem, når han er i et ondt lune, og brændevinen har greb om hans fornuft.

Marie Petersen

Tjenestepige hos familien Sattrup-Thomes

Gennem mange år har Marie tjent hos Sattrup-Thomes. Hun kom i huset, da hun blev konfirmeret, og er kun nogle få år ældre end husets datter, Eline. Forholdet mellem Marie og familien er godt, og Marie kan ikke undlade at se Sattrup-Thomes som sin anden familien. Hun følger deres glæder fra sidelinjen, og hun ser sig ikke fri for at liste et trøstende ord ind hos Marianne eller Eline, skulle de have behov for det.

Marie er gudsfrægt og dydig, hun har stor respekt for præsten og andre af kirkens folk, og hun er troligt i kirke hver søndag. Ikke en sygedag i otte år har hun haft, hvilket er et tegn på Guds velvilje. Men stadig har hun skrantet lidt på det sidste, og hun frygter, det skyldes, at Fanden er på spil i Køge - for hvad skulle der ellers ligge i de rygter, der er i byen om hekseri blandt rollespillerne. Den slags har en dårlig indflydelse, og hun mærker det på sin egen krop. Heldigvis er der gode og fornemme mænd, som har gjort noget ved sagen, og der er sendt bud efter en teolog, som skal opklare problemet. Det flasker sig endog så lykkeligt, at han skal bo hos familien Sattrup-Thomes. Marie bedte en ekstra lang aftenbøn den dag de gode nyheder nåede familien Sattrup-Thomes og takkede Gud for hans barmhjertighed. Måske man skulle tage en snak med den unge teolog om hendes skavanker og Fanden?

Marie taler hurtigt, og hun bliver ofte let begejstret, så husets frue bliver nødt til at bede hende om at tale langsommere.

Musen Marie Petersen

Hvis du gennem Marie kan fremme forholdet mellem Eline og Jokum, kan hun springe til, som den fornuftige stemme, der kender vejen til familien Sattrup-Thomes hjerte: For forældrene især handler det om se verden uden for landets grænser og ikke have et provinsielt blik på hverdagen, så des mere man kan vise, at man ikke bare er fra provinsen des bedre. For datteren gælder særligt forståelsen og interessen for rollespil. Kan man være en ung og behagelig borger med forståelse for rollespil, har man gode chancer for at gøre sig til hos Eline.

Hans Ploug – gildespiller

Hans søgte lykken, hvor de andre spillere blev hængende i Køge rollespillergilde. Han er vokset op i et håndværkerhjem i en sidegade til Køge torv, og som ung knægt kom han i Rollespillergildets hus, hvor han lyttede til spillernes mange eventyr, indtil han var gammel nok til at spille selv.

I 1802 begyndte Hans aktivt i rollespillergildet, hvor han spillede hos *SpielMeister* Weyer, og her drog han på ekspeditioner ned langs Nilen, hvor de plyndrede de indfødtes landsbyer for lette penge i stedet for at følge *SpielMeister* Weyers scenarier. Da *SpielMeister* Enghøj i 1805 kom fra Tyskland og begyndte sin egen spilgruppe, skiftede Hans hurtigt ekspedition fra Weyer til Enghøj i håbet om lette penge. Det fandt han hos Enghøj, da der var adskillige elefanter og deres værdifulde stødtænder at plyndre, og det mens man spillede scenarierne. Få måneder efter sendte Hans sin karakter til Kairo, mens han selv tog til København, hvor han med sin karakters skatte ville gøre sig lykken. Sådan skulle det ikke gå.

I 1807 angreb englænderne, og de endte med at tage den danske flåde, og der så Hans sine investeringer sejle bort. Så måtte Hans flytte tilbage til Køge.

Et mørkt kapitel i Hans' liv er historien om Mette Lauersen, datter af en snedker fra Herfølge, som

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

for min skyld _____

eller for holdets skyld _____

(sæt kun et kryds).

Hans giftede sig med. Hun var livlig af sind, men skrøbelig af helbred, og hun måtte ofte sidde hjemme i sengen, når vinteren slog sin knude. Vinteren i 1808 tog hendes liv, og deres lykkelige samvær blev til kun syv år, og det efterlod Hans uden børn. Det er en side af Hans' liv, som kun kommer frem, når han er i et ondt lune, og brændevinen har greb om hans fornuft.

Sådan spiller Hans rollespil

Hans spiller med store armbevægelser. Rollespil handler om at udtrykke sin rolle. Man skal kunne høre og se folk spille rollespil, og når Hans spiller, er man ikke i tvivl.

Hans taler meget i første person ("jeg hugger løven ned med min sabel"), da det falder ham mest naturligt, men han kan hjemmavant skifte mellem første og tredje person, når det er nødvendigt. Mange *SpielMeisters* kan ikke lide Hans, fordi han ynder at småsnakke med de andre spillere, når hans egen karakter ikke selv er på, og det kan dræbe stemningen, som *SpielMeister* forsøger at opbygge.

Trods Hans' dramatiske måde at spille på, så tag ikke fejl af hans regelkundskab. Hans holder sig orienteret om nye tiltag, og han læser avisen om de seneste revisioner, og hvor han måske ikke altid kan huske spidsfindigheder i reglerne, kan han huske seneste revideringer fra København eller Hamburg.

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

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

Hvordan spiller du? Respekterer du spilleders oplæg eller bruger du spilverdenen som din egen sandkasse og udforsker, hvad du vil?

Hans' karakter Helge

Hans spiller en karakter af professionen Eventyrer. Denne hedder Helge Piil, og han kommer fra Aarhus. Karakteren har Hans designet til at få flest skatte ud af sine ekspeditioner, og han har en evne til at liste skatte til side til selv.

I lighed med Anders' karakter er Hans' karakter *Stufe 7*. Over ham er Povl med *Stufe 8* og Eline med *Stufe 9*. Sidstepladsen indtages af Mads, hvis karakter kun er *Stufe 5*.

Helge Piil har ikke nogen fast personlighed, men er snarere Hans selv med større armbevægelser og en mere dramatisk opførsel. Helges forhistorie er kort. Han forlod Jylland som skibsdreng og gik i land i Kairo som mand. Han fik del af de ekspeditioner, der udgår fra Luxor, og han har gjort sig en karriere med at plyndre landsbyer langs Nilen. For en eventyrer har Helge ikke set meget af Afrikas ukendte egne, men er derimod godt bekendt med Nilens bredder. Efter at have rejst en smule med Enghøjs selskab, sluttede Helge sig til nogle københavnske ekspeditioner, som havde skiftet deres fokus mod at plyndre arabiske handelsskibe i Det røde hav.

Min motiv er at være opportunisten, der vil finansiere sit liv gennem hurtige penge fra rollespil. Jeg har gjort det en gang, men mistet alle pengene, nu prøver jeg igen.

Alfred Skovlund Petersen – Gildemand

Egentlig er Alfred gildespiller, men så opslugt af at drive gildet og håndtere dets mange små administrative opgaver gør ham mere til en gildemand end en gildespiller.

Han er effektivt set sekretær for Køge rollespillergilde, og han sørger for at ting kører glat i gildet.

Ved siden af gildet og ved siden af rollespillet er Alfred en mand, der kan lide sin brændevin, og han nedsvælger gerne store mængder på torvedag og sover rusen ud under gudstjenesten dagen efter. Det er et rent held, at han ikke oftere er i slagsmål med de fulde bønder på torvedag.

Hjemme venter Marie, Alfreds utilfredse kone, som mener, at Alfred prioriterer helt skævt, og de to kan skændes, så det brager, og naboen må bede nattevægteren afbryde de to, hvilket han gør ved at true dem med prygl og gabestok.

Børnene har Alfred sendt på den ny borgerskole, som kom til i 1808, og han har forventninger om at kunne sende dem i lære hos en købmand eller lignende i Køge eller Fakse.

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

for min skyld _____

eller for holdets skyld _____

(sæt kun et kryds).

Sådan spiller Alfred rollespil

Man kan spørge til om Alfred egentlig spiller rollespil? Han er ofte ved at afstemme et regnskab eller gennemgå en protokol, mens der spilles, men gildets forretninger er vigtige, og nogen skal tage dem, og det vil Alfred gerne.

Når Alfred spiller, gør han det intenst, og hans spil smitter de andre i gruppen og inspirerer dem. Det er som om at hele Alfreds person forvandles til en anden, når han lever sig ind i sin rolle, og det er et smukt syn at se Alfred udleve sin rolle.

Det er også et sjældent syn, fordi Alfred ofte er for opslugt af sine bøger til at gøre det.

*Hvor meget er du til stede, når du spiller rollespil?
Leger du med telefonen, mens du spiller? Opdaterer du facebookstatus eller ordner du lektier eller
dagens sidste arbejde, mens du spiller?*

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

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

Alfreds karakter Henrik

Henrik Jensen har professionen Ekspeditionsleder, og han er en *Stufe 4*-karakter. Det er ikke længe siden, at Alfred mistede sin sidste ekspeditionsleder i gabet på en flodhest. Henrik Jensen er udsendt af Roskilde bylav for at udforske Afrika og bringe en forsvunden roskilde-gensisk ekspedition sikkert tilbage til Danmark. Endnu har Henrik Jensen ikke har heldet med sig, men han fortsætter sine ekspeditioner ned langs Nilen for at finde den forsvundne ekspedition.

Henrik er Alfreds meget indforståede parodi på en *Spielmeister* fra Roskilde, og der er ingen andre end Alfred, som har forstået den.

Henrik er en livlig person, han har et rigt repertoire af kække bemærkninger, og han er god til at holde moralen oppe med sit smittende humør. Han leder sin ekspedition med stor alvor, og fører en logbog over hele sin færd. Han skriver fast hjem til sin kone i Roskilde, og på de stille sommeraftner på savannen finder han sin fiol frem og spiller en sagte melodi til at mindes hende med.

Der er enormt meget personlighed i Henrik Jensen, men det ofte ikke særligt meget frem, da Alfred ofte er for distraheret til at følge med i rollespillet og til at rollespille sin karakter.

Mit motiv er genfinde lysten til rollespillet gennem en succesfuld mission som ingen anden. Vil jeg egentlig ikke hellere bare være papirnusser for gildet?

Clara Beatrice Mackeprang – Købmandsdatter

Familien Mackeprang er kendt i Køge og omegn. De er velhavende, har en prangende købmandsgård beliggende ved Køge torv, og hver dag går Hr. Mackeprang til havnen for at se til sine skibe og de laster, som de bringer til og fra Køge fra den store verden. Familiens datter følger sin faders aktiviteter om dagen, og om aftenen er hun en gang om ugen ude og spille rollespil.

Med veninderne, deres mødre og disses veninder drikker Clara varm chokolade og kaffe rundt om hos hinanden i deres fine hjem eller på Køges kaffesalon. Når de gæster hinanden, bruges tiden på at underholde hinanden med sang og klaverspil, på at brodere og strikke og skrive breve med veninder, der er andre stedet i landet.

På overfladen ligner Clara enhver anden velhavende borgerdatter, men der banker en rollespillers hjerte i hendes bryst, men hun har ingen veninder at spille med, og indtil for nyligt måtte hun spille "nedad" med folk af lavere stand end hende, men siden hun blev forlovet med Hans Jørgen Dyrlund har dette ændret sig. Hun har skiftet spilgruppe og har forladt Mr. Enghøjs spilgruppe, og er nu en del af Hr. Schows spilgruppe. Clara er begyndt at tro, at det alt sammen var en fejl.

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

for min skyld _____

eller for holdets skyld _____

(sæt kun et kryds).

Sådan spiller Clara rollespil

Det gælder om at have styr på tingene, på situationen, på reglerne og på de andre spillere. I sin gamle spilgruppe var Clara ekspeditionsleder, men hun har måtte lade sin karakter degradere til ekspeditionsdeltager for at spille med i sin nye gruppe, og det har kostet hende fire *Stufe*.

Som ekspeditionsleder har man ansvaret for hele ekspeditionen, og det gælder ikke kun karaktererne, men også spillerne, men nu er den opgave taget af Claras skuldre, og trods hun er datter af en købmand og derfor kan holde hus og have styr på regnskabet, er det ikke længere hendes opgave. Det præger hendes spil. Før vogtede hun over gruppens ressourcer, og hendes karakter afspejledes i dette. Løsning af mysterier og korttegning var opgaver, som Clara tog til sig, men ikke længere. Det meste af tiden er hun vedhæng til sin forlovedes spilgruppe.

Clara udtrykker gerne Amalie gennem fagter. Hun bevæger arme og krop, fingre og hænder til at udtrykke Amalie, og hun kan godt lide at ændre sin stemme, så når Clara taler om spillet, bruger hun sin egen stemme, men så snart det er Amalie, der handler, ændrer hun sin stemme.

Hvordan adskiller Claras spilstil sig fra din? Hvor godt har du styr på regler og spilgruppens ressourcer?

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

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

Claras karakter Charlotte

Ekspeditionsleder-deltager Charlotte Amalie Kronenburg er en *Stufe 5* karakter og hendes profession er ekspeditionsdeltager, og hun er af fin borgerlig stand. I *SpielMeister* Enghøjs gruppe var hun højst rangerende karakter på den sociale stige, og var derfor Ekspeditionsleder. I Schows gruppe er hun bare ekspeditionsdeltager.

Charlotte Amalie Kronenburg er født og opvokset i Helsingør hos en dansk far og en svensk mor. Som ung interesserede hun sig for at rejse ud i verden, og hun rejste med farbror Wilhelm rundt i hele Nordsøen, hvor hun besøgte alle større havne. Da hun blev gammel nok, blev hun ekspeditionsleder-deltager. Hun har været på mange ekspeditioner, størstedelen hos Mester Enghøj, omend de to første var hos et af Køge gildes andre *SpielMeisters*, og nu hos hr. Schow.

Charlotte Amalie er en omsorgsfuld ekspeditionsleder -deltager. Hun kan navnene på alle, også bærerne, og hun har etableret handelsforbindelser i alle større byer, som ekspeditionen har været gennem de sidste år. Charlotte er hensynsfuld, og det er gennem hendes behagelige opførsel, at hun blev respekteret i sin gamle gruppe. At det er lykkedes Clara at holde sin karakter i live efter så mange ekspeditioner skyldes held med terningerne.

Mit motiv er mit ulykkelige forhold til Hans Jørgen Dyrlund, som aldrig blev til det, jeg drømte om. Jeg vil enten rive mig fri af gruppen eller bevise mit værd over for gruppen, så de anerkender mig fuldt ud.

Clara Beatrice Mackeprang – Købmandsdatter

Familien Mackeprang er kendt i Køge og omegn. De er velhavende, har en prangende købmandsgård beliggende ved Køge torv, og hver dag går Hr. Mackeprang til havnen for at se til sine skibe og de laster, som de bringer til og fra Køge fra den store verden. Familiens datter følger sin faders aktiviteter om dagen, og om aftenen er hun en gang om ugen ude og spille rollespil.

Med veninderne, deres mødre og disses veninder drikker Clara varm chokolade og kaffe rundt om hos hinanden i deres fine hjem eller på Køges kaffesalon. Når de gæster hinanden, bruges tiden på at underholde hinanden med sang og klaverspil, på at brodere og strikke og skrive breve med veninder, der er andre stedet i landet.

På overfladen ligner Clara enhver anden velhavende borgerdatter, men der banker en rollespillers hjerte i hendes bryst, men hun har ingen veninder at spille med, og indtil for nyligt måtte hun spille "nedad" med folk af lavere stand end hende, men siden hun blev forlovet med Hans Jørgen Dyrlund har dette ændret sig. Hun har skiftet spilgruppe og har forladt Mr. Enghøjs spilgruppe, og er nu en del af Hr. Schows spilgruppe. Clara er begyndt at tro, at det alt sammen var en fejl.

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

for min skyld _____

eller for holdets skyld _____

(sæt kun et kryds).

Sådan spiller Clara rollespil

Det gælder om at have styr på tingene, på situationen, på reglerne og på de andre spillere. I sin gamle spilgruppe var Clara ekspeditionsleder, men hun har måtte lade sin karakter degradere til ekspeditionsdeltager for at spille med i sin nye gruppe, og det har kostet hende fire *Stufe*.

Som ekspeditionsleder har man ansvaret for hele ekspeditionen, og det gælder ikke kun karaktererne, men også spillerne, men nu er den opgave taget af Claras skuldre, og trods hun er datter af en købmand og derfor kan holde hus og have styr på regnskabet, er det ikke længere hendes opgave. Det præger hendes spil. Før vogtede hun over gruppens ressourcer, og hendes karakter afspejledes i dette. Løsning af mysterier og korttegning var opgaver, som Clara tog til sig, men ikke længere. Det meste af tiden er hun vedhæng til sin forlovedes spilgruppe.

Clara udtrykker gerne Amalie gennem fagter. Hun bevæger arme og krop, fingre og hænder til at udtrykke Amalie, og hun kan godt lide at ændre sin stemme, så når Clara taler om spillet, bruger hun sin egen stemme, men så snart det er Amalie, der handler, ændrer hun sin stemme.

Hvordan adskiller Claras spilstil sig fra din? Hvor godt har du styr på regler og spilgruppens ressourcer?

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

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

Claras karakter Charlotte

Ekspeditionsleder-deltager Charlotte Amalie Kronenburg er en *Stufe 5* karakter og hendes profession er ekspeditionsdeltager, og hun er af fin borgerlig stand. I *SpielMeister* Enghøjs gruppe var hun højst rangerende karakter på den sociale stige, og var derfor Ekspeditionsleder. I Schows gruppe er hun bare ekspeditionsdeltager.

Charlotte Amalie Kronenburg er født og opvokset i Helsingør hos en dansk far og en svensk mor. Som ung interesserede hun sig for at rejse ud i verden, og hun rejste med farbror Wilhelm rundt i hele Nordsøen, hvor hun besøgte alle større havne. Da hun blev gammel nok, blev hun ekspeditionsleder-deltager. Hun har været på mange ekspeditioner, størstedelen hos Mester Enghøj, omend de to første var hos et af Køge gildes andre *SpielMeisters*, og nu hos hr. Schow.

Charlotte Amalie er en omsorgsfuld ekspeditionsleder -deltager. Hun kan navnene på alle, også bærerne, og hun har etableret handelsforbindelser i alle større byer, som ekspeditionen har været gennem de sidste år. Charlotte er hensynsfuld, og det er gennem hendes behagelige opførsel, at hun blev respekteret i sin gamle gruppe. At det er lykkedes Clara at holde sin karakter i live efter så mange ekspeditioner skyldes held med terningerne.

Mit motiv er mit ulykkelige forhold til Hans Jørgen Dyrlund, som aldrig blev til det, jeg drømte om. Jeg vil enten rive mig fri af gruppen eller bevise mit værd over for gruppen, så de anerkender mig fuldt ud.

Lars Mikkelsen – Gildespiller

Lars fra Ølby er gildespiller, patriot og veteran fra krigen med englænderne i 1807, da engelske tropper gik i land og gik mod Køge. Her stod 'Træskoslaget', hvor det danske landeværn blev fordrevet, og hvor de dårligt trænede bønder smed deres træsko for at flygte hurtigere.

Lars brugte det meste af den dag i en grøft blandt døende landsmænd, hvor han lå i skjul og hørte kanonerne brage og det engelske rytteri hugge landeværnets mænd ned. Mareridtene plager ham stadig.

Lars er gift med Annemarie, og de har tre børn, som alle er sendt i lære rundt om i Køges værksteder. Selv er Lars oprindeligt udlært til rebslager, men da rollespil begyndte at blive populært i Køge skiftede Lars hverv, og han lod rebslageri være rebslageri.

Alt i alt er Lars godt tilfreds med livet, men 'Træskoslaget' er stadig en sort plet, han ikke kan vaske bort, og han savner en anerkendelse af sit offer for fædrelandet.

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

for min skyld _____

eller for holdets skyld _____

(sæt kun et kryds).

Sådan spiller Lars rollespil

Det var ikke mig, men min karakter.

Sådan kan Lars' spilstil opsummeres i en sætning. Lars fokuserer på at gå efter de mål, som han finder de bedste for hans karakter, og enhver handling uanset hvor tarvelig den er, undskyldes med, at Lars blot følger sin karakters personlighed, og det er ikke noget, som Lars derfor har gjort.

Lars taler sjældent i førsteperson, når han spiller. Det er næsten udelukkende tredjeperson, typisk en erklæring om noget, som karakteren Jens Blume gør ("Jens Blume siger ...", "Jens Blume angriber med sin sabel") osv. Der følger meget lidt kropssprog med til Lars' spil.

Lars kan godt lide at fumle med sine terninger, når han ikke har tur, og han sidder ofte og kører de små træklodser rundt mellem fingrene, eller banker dem blidt i bordpladen.

Undskylder du handlinger med, at du bare spiller sin karakter? Har du nogen vaner eller uvaner med terninger?

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

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

Lars' karakter Jens

Lars spiller Ekspeditionslederen Jens Blume, der er veteran fra Revolutionskrigene (1798-1801), som efter endt tjeneste blev tilbage i det Ægypten, som Napoleon havde erobret i 1799, som franskmændene snart tabte kontrollen over.

Jens Blume satte sig i stedet for at udforske Afrika, og med sine midler fra krigstjenesten finansierede han en ekspedition fra Luxor, som rejser ned langs Nilen for at kortlægge Afrika syd for Sahara. Jens Blume er en *Stufe 10*-karakter.

Jens kører sin ekspedition med militærisk præcision, og Lars gør sit bedste for at lyde militærisk, når han spiller Jens. Han trækker på sine oplevelser fra slaget med englænderne i 1807, og på den måde, som de engelske officerer opførte sig på, og på den måde, som de danske officerer gjorde det på. Det lyder meget overbevisende, og betvivler nogen Lars' tolkning, så er det ham, og ikke dem, der er krigsveteranen.

Hjemme i Danmark har Jens Blume sin kone, Elisabet, som han af og til sender trofæer og gaver hjem til. Han er i gang med at spare sammen til at kunne købe sin egen købmandsgård og stifte sit eget handelsforetagende.

Mit motiv er at min karakter skal opnå så meget succes, at han kan trække sig tilbage og købe sin drømmegård og leve lykkeligt der med sin kone.

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.

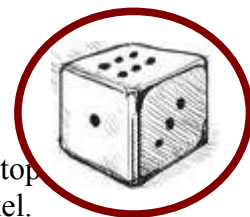
Vær opmærksom på, at der er to typer af felter. Den første type dækker din karakters evner, udstyr og des lige, og de kan bruges mod andre spillere og mod de udfordringer, som din *SpielMeister* stiller med. Den anden type er henvisninger til reglerne i bøgerne – og man kan ikke citere regler mod *SpielMeister*! – 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.

