

## 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

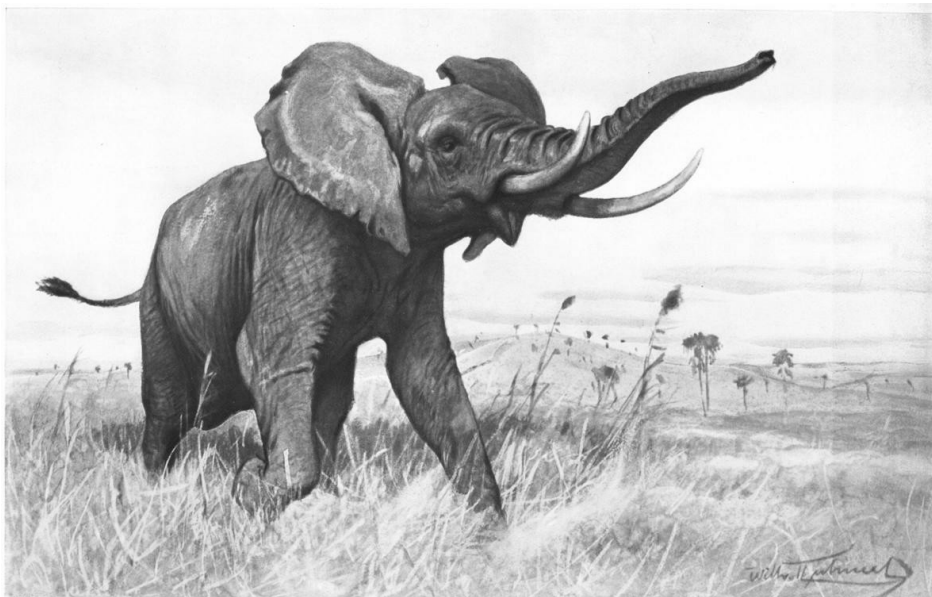
**Eventyrere & Elefanter** er rollespillet, som alle spiller, og det opstod en gang i 1770'erne i det tyske Ruhrdistrikt. Spillet handler om eventyrere, der former ekspeditioner, og med disse drager de ind i det uudforskede Afrika på eventyr. Ekspeditionerne går typisk syd for Sahara ind i ukendt territorium,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

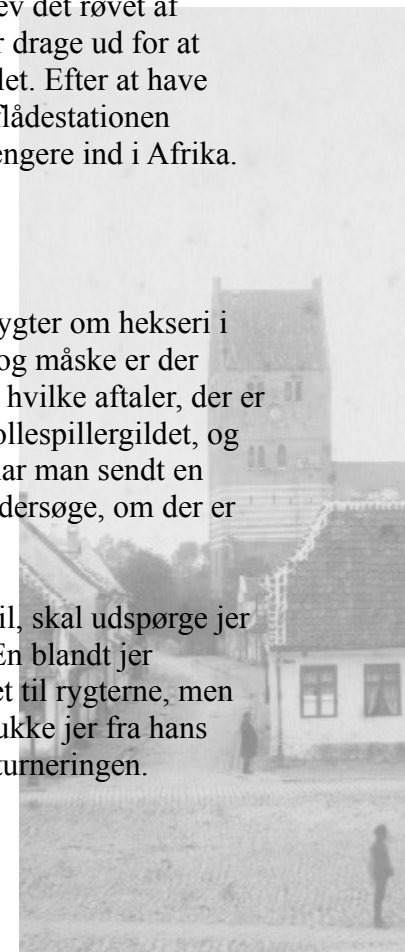
Hvert år afholder Køge Rollespillergilde en turnering, hvor alle spilgrupperne dystes om at gennemføre det samme scenarie. Det gælder om at gøre det først og evt. bedst. I år er det scenariet *Afrikas stjerne*.

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. 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.

## Fru Marianne 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.

Med sin familie besøgte Marianne Europas hovedstæder, og hun så verden. Hendes mand, Hermod, mødte hun for første gang i København kort efter, at hun var kommet hjem fra et ophold i Budapest. Han var selv godt berejst, og snart faldt de i snak, og i det lange løb førte det til deres ægteskab og siden deres smukke datter Eline.

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 Fru 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 matriark 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.



## Anders Bønløkke – kræmmerens søn

På torvet har Anders' far en fast stand, hvorfra han sælger alskens små håndværk, såsom udskårne træskeer, lerkrukker, klæde, småpelse og andet, som han i løbet af ugen har rejst rundt i oplandet og købt fra bønderne, og nu sælger på torvet om lørdagen. Man bliver ikke rig af det, som Anders' far plejer at sige, men man har fod under eget bord. Der er knapt et hverv af arve fra fader, og Anders vil mere end det. Han drømmer om de eksotiske steder, hans karakter har besøgt, og alle de dristige ting, han har gjort, og Anders drømmer om at skabe de samme oplevelser for andre rollespillere. Der er mere succes i det, end i hans faders virksomhed, og derfor vil Anders være *SpielMeister*.

Anders har lommerne fuld af sedler, som han har skrevet sine ideer på, og både hans Bibel og hans salmebog er fyldt med noter i marginen, som er skrevet ned, når han har fået en god ide midt under gudstjeneste. Som ung knøs fik han et rap over fingrene eller et los bagi af far, hvis han opdagede, at han tog noter under præstens prædiken. Anders er ofte med sin far rundt til bønderne, der bor omkring Køge. Turen går rundt om Ølby, Herfølge og Vallø for at handle varer, og de turene giver Anders mulighed for at dagdrømme, mens hans far højlydt spekulerer for sig selv, hvor godt seneste indkøb vil kunne sælges på torvet. Begge er de drømmere, men om hver deres.

Jeg jagter Afrikas stjerne

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

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

(sæt kun et kryds).

## Sådan spiller Anders rollespil

Anders drømmer om at blive *SpielMeister*, og det former hans spilstil. En god del af tiden går med at observere den måde, som mester Enghøj er *SpielMeister* på, nogle gange så meget, at han ikke får koncentreret sig om sin egen karakters mål og gerninger, så han render i hælene på de andre. Fokuseret på spillet stræber Anders mere efter en korrekt måde at spille scenariet på og bruge spillets regler, end at leve sig ind i sin rolle, og Anders kommer ofte til at tale om sin karakter i tredje person ("Min ekspeditionsdeltager, han gør ..."), og han reflekterer ofte over, hvordan hans handlinger afspejles i reglerne ("Enten kan min ekspeditionsdeltager springe over kløften, men det kræver hans Fysisk Formåen-evne med et forsøg, mens linegang på rebet kræver et Adspredt Atletik-forsøg for hver 5 skridt, og hvis vinden får rebet til at svinge, vil der være en faktor 3 på terningen").

Andre vil nok sige, at Anders er en meget teknisk orienteret spiller, og atter andre vil nok mene, at Anders er en dårlig rollespiller, men han skal sikkert nok blive en god *SpielMeister* en dag.

*Hvor ligger din opmærksomhed? Hos din karakter, de andres karakterer eller hos spilleders fortælling? Drømmer du selv om at blive spilleder?*

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

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

## Anders' karakter Julius

Anders drømmer om at blive spilleder, og han har derfor valgt at spille en *Ekspeditionsdeltager*, så han kan støtte gruppen med sine mange forskellige *Fertigkeiten*, mens han selv observerer Mester Enghøjs måde at være *SpielMeister* på.

Karakteren hedder Julius Asser, er en *Stufe 7*-karakter.

Anders' karakter er ikke særligt konsistent. Ofte glemmer han baggrundsdetaljer fra gang til gang, og han kommer ofte til at ændre på sin karakters dialekt. Julius Asser har sit ophav i Næstved, hvor han er søn af en håndværker. Julius drømmer om at vende tilbage som en rig mand og at ende sin karriere med en købmandsgård. Julius koster gerne rundt med bærerne, og han går gladeligt forrest, når nye egne skal udforskes, da Anders er utålmodighed efter at komme frem i scenariet, og Julius er ofte kort for hovedet, når han skal omgås andre end ekspeditionens deltagere.

Julius samler på kort, skriver dagbog og har en imponerende logbog over ekspeditionens mange oplevelser - dyr mødt, planter plukket, skatte fundet, egne udforsket og personer forhandlet med.

Min motiv er ønsket om at blive *SpielMeister*, og jeg gør, hvad det kræver, også mindre pæne ting.

## Erik Søgaard – gildespiller

Køges ældste rollespiller, og nok en af landets ældste rollespillere er Erik Søgaard, der har spillet rollespil siden slutningen af 1780'erne. Erik er godt oppe i årene, og han har et liv fyldt med anekdoter og eventyr, som han ynder at fortælle til de, der gider lytte til ham. Han deler gladelig ud af historierne i gildestuen.

De mange år som rollespiller har stille og roligt rykket Erik ind på en plads som gildespiller. Han har praktisk taget været med til at stifte gildet i Køge, og ingen husker rigtig, hvad Erik var oplært i inden rollespil kom til Køge.

Erik har et lille hjem i en sidegade til Køge torv. Hjemmet ejes af gildet, og det er en del af alderdomsordningen, som gildet har, hvor det sørger for sine gildemedlemmer. Erik har aldrig været gift. Han glemte tiden, da han kastede sig over rollespil, og en dag var han en gammel mand, der ser alle de unge rollespillere som sine stedbørn.

Søgaard er gildets omvandrende historie, han kan huske de forskellige *SpielMeisters* og gildemeste, og de ændringer og tiltag, der har været i gildets vedtægter.

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

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

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

(sæt kun et kryds).

## Sådan spiller Erik rollespil

Erik er ikke nogen god rollespiller. Det er anciennitet, der har gjort Erik til gildespiller og ikke hans evner.

Erik har en meget teknisk og gammeldags måde at spille på, og han er typisk en version eller to bagud, når han snakker regler. Det siges, at han helst referer til 1774'er versionen af Elefanter & Eventyrere.

Eriks fokus i rollespil er ofte mere på hans tidligere ekspeditioner, end det han er i gang med lige nu. Han afbryder gerne kampe og andre dramatiske situationer for at fortælle om en lignende episode i en anden ekspedition under en tredje *SpielMeister* en gang for længe siden.

For Erik er en god del af rollespillet det sociale samvær, at fortælle historier og hører fra hinandens liv, og selve det konkrete rollespil tager nogle gange en underordnet rolle.

*Hvor fokuseret er du, når du spiller rollespil? Er der mange små anekdoter undervejs, eller holder du dig stramt til det, der spilles?*

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

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

## Eriks karakter Jesper

Jesper Petersen er en *Stufe* 10-ekspeditionsdeltager, som Erik hygger sig med at spille. Ekspeditionsdeltagere er omtrent den kedeligste af alle professionerne, men den passer godt til Eriks tilbagelænedede spilstil, hvor han gerne vil hyggesludre, og med denne profession kan han gå til hånd i ekspeditionen imens.

Jesper Petersen stammer fra Aalborg, hvor han drog ud med en missionær, men denne omkom under et sørøver angreb i Middelhavet, da vantro angreb deres skib. Selv strandede Jesper i Ægypten, hvor han fandt vej til Luxor og blev en del af en ekspedition. Siden har han rejst langs Nilen et utal af gange med sin ekspeditionsgruppe under *SpielMeister* Thausen.

Jesper svinger en del i sin udtryksform, normalt adskiller han sig ikke meget fra Erik Søgaard i personlighed, men af og til vil Erik gerne vise, hvor dygtig han er til at rollespille, og så lægger han ekstra vægt på et karaktertræk, som så kommer til at dominere den måde, som Jesper opfører sig på det næste lille stykke tid.

Mit motiv er at få den sidste store historie, som de alle vil mindes mig, også når jeg ikke længere er blandt Køge gildes rollespillere, men derimod sidder hos Vor Herre.

## Per Burre – søn af gæstgiver Burre

Vi rollespiller på lånt tid. Der kommer den dag, hvor vi skal overtage vore forældres hverv og føre deres forretninger videre, mens de gamle går på aftægt.

Men indtil da kan vi leve det vilde liv – og det er, hvad Per gør. Søn af gæstgiver Burre, der har gæstgiveriet på Køge torv, er der mange forventninger til den unge mand. Hans familie er fremtrædende, og han selv har været et kendt ansigt siden, han var barn. Hver søndag sidder familien Burre pænt i Køge Kirke og lytter til præstens prædiken.

Men når terningerne kommer på bordet, og *SpielMeister* Schow sætter sig bag sin *Schirm*, farer en djævel i Per, og hans karakter skejer ud på det vildeste. Kun de, der har spillet med Per, ved hvor forskellig han er. Uden for spillet er han alvorlig og seriøs, og med terningerne i hånden er han som forvandlet.

Per er en alvorlig ung mand, han er klædt pænt, og han tager godt imod gæstgiveriets gæster, smiler høfligt og er så forfødeligt galant, at ingen forestiller sig, at der kan gemme sig noget.

Per frygter den dag, han skal overtage sin faders virksomhed, for så vil der ikke længere være plads til rollespillet.

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

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

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

(sæt kun et kryds).

## Sådan spiller Per rollespil

Vi kan udleve sider af os selv, som vi ikke kan andre steder. Vi kan prøve grænser af, udforske og afprøve os selv. Rollespillet leverer et sikkert rum, og her kan vi lege.

Per prøver grænser af, når han spiller rollespil. Hans karakter horer, drikker og slås, han bryder love og opfører sig uetisk. Han skaber altid problemer i byer, og i vildmarken går han gerne på storvildtjagt og mager ethvert væsen ned, som ekspeditionen render ind i.

Stilmæssigt stræber Per efter at veksle sine roller meget fra sig selv. Han skifter tydeligt med, hvornår han er sin rolle, og hvornår han er sig selv. Han ændrer stemme, mimik og kropsholdning, og han bevæger sig let frem og tilbage mellem de to yderpunkter, som er ham selv og hans rolle.

Et mål i spillet er indlevelsen, og Per er ferm til at leve sig ind i sine roller, og til andres beundring er han som forvandlet, når han er dybt i sin rolle.

*Hvor meget indlever du dig i dine roller? Bruger du roller til at prøve ting af og udforske andre sider af dig selv?*

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

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

## Pers karakter Martin

Martin Hielmstjerne er Jagtmester *Stufe* 8, og Per har valgt netop den profession, så han kan få lov at opstøve dyr og slå dem ihjel.

Martin er mere barbar end de hovedjægere og menneskeædere, som ekspeditionen render ind, men han har på den hårde måde lært at opføre sig civiliseret over for sin egen ekspedition. Ellers kan det let komme til at koste Martin livet, da man særligt i vildmarken har brug for rejsefæller og i byen har brug for nogen til at købe en fri af fængsler.

Som Jagtmester sørger Martin Hielmstjerne for holde ekspeditionen godt forsynet med mad, og endnu har spilgruppen at opleve at være ved at dø af sult.

Martin er en mand, der drømmer om at gå på ekspeditioner hele sit liv, og som forestiller sig, at han skal bæres væk for ikke at gå på en ekspedition, men han forestiller sig ikke, at han kommer til at leve så længe, men han vil leve til det sidste.

Mit motiv er frygten for ikke at komme til at spille rollespil, når jeg skal overtage min faders hverv, medmindre jeg kan bevise, at der kan tjenes lige så gode penge i rollespil.



## Kristine Larsen – Stuepige

Om dagen er Kristine i huset hos en af Køges meget velhavende gæstgiverier. Hun går til hånd og hjælper fru og døtrene med deres, og så gør hun rent, rydder op og holder ved lige.

Hun holder tand for tunge, ser ned i gulvet og er meget ydmyg, da fru kan stikke en solid lussing, og det er bedre end herrens rem. I køkkenet bander hun, i sit kammer svovler hun, og til præstens forskrækkelse kan hun udtrykke, der vil få en sømand til at skamme sig, og hvert et sted uden for huset, hvor hun tjener, forsøger hun at få afløb for sine frustrationer, som hun ikke ved, hvor stammer fra.

Kristine lytter gerne ved dørene, hun har skarpe ører, og sladder kommer hende let til. Om aftenen tager hun sladder med sig til rollespil, og de mange goder rygter underholder hun sin spilgruppe med.

Kristine er vokset op på havnen, og hun har et meget sjofelt sprog, som det har taget hende hårdt at aflære, da hun kom i huset som stuepige.

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

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

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

(sæt kun et kryds).

## Sådan spiller Kristine rollespil

Kristine er i sin rolle. Hun falder naturligt ind i den, som at trykke på en knap, og så taler hun som sin rolle, udtrykker den kropsligt og det foregår uden at hun tænker nærmere over det.

Kristines spillestil går på at skrue op for sig selv, at lægge sig selv ind i karakteren og trække hendes egne karaktertræk et skridt længere ud. Hun udforsker ikke sig selv, hun skruer op for sig selv.

Kristine har til gengæld ikke styr på reglerne, og må ofte spørge de andre til råds. Hun har stadig vanskeligt ved at skelne mellem de forskellige terninger, og en aften rullede hun udelukkende w12'ere i stedet for w20'ere uden at opdage, hvorfor hun ingenting kunne træffe den aften.

*Er dine karakterer en mere intens version af dig selv? Spiller du dig selv under friere forhold? Har du styr på dine würfels?*

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

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

## Kristines karakter Anne

Kristine spiller karakteren Anne Larsen, som er en Eventyrer *Stufe* 3. Anne er seneste karakter i en lang række af Eventyrersker, som Kristine har spillet, og de mange lig holder Afrikas rovdyr mætte.

Anne og Kristine er lige sjofle, og det vanskeligt at afgøre, hvor Kristine ophører og Anne begynder. De to er næsten bedst at se på et kontinuum, hvor Anne og Kristine er i hver deres ende af skalaen.

Anne er altid lidt mere end Kristine er det, hun er lidt mere dydig og artig, lidt mere højrystet og forstyrrende, lidt mere sjofel og uterlig, og altid lidt mere dumdristig.

Anne er den seneste i en række af karakterer, som Kristine har spillet, og Kristine har sjældent haft noget højt *Stufe*. Annes historie minder meget om hendes forgængeres:

Hendes forældre blev dræbt af engelske tropper, og gården brændt ned. Uden en familie eller et hjem måtte Anne drage ud i verden, og i Luxor i Ægypten blev hun en del af en ekspedition, der udforsker Afrika syd for Sahara.

Mit motiv er at få den vildeste historie nogen sinde. Jeg vil have en ekspedition, der overgår alle de andre, og ikke bare ender med, at jeg skal lave mig endnu en karakter.



## 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.

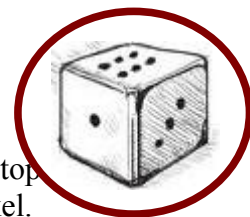
Vær opmærksom på, at der er to typer af felter. Den første type dækker din karakters evner, udstyr og des lige, og de kan bruges mod andre spillere og mod de udfordringer, som din *SpielMeister* stiller med. Den anden type er henvisninger til reglerne i bøgerne – og man kan ikke citere regler mod *SpielMeister*!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

