

## 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 sig, at spillederne ikke snyder og at spillederne står inde for spillerne, så det faktisk 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 spiller 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.

## *Jokum Johannesen Behr*

Født og opvokset i Skovlunde hos et par velhavende forældre, Vilhelm og Ellen, der ernærede sig som møller og skolemester. Jokum klarede sig godt i skolen, og det blev besluttet at sende ham på universitetet, og han flyttede derfor til København, hvor han fik et værelse hos en fjern tante.

Livet i København stod i modsætning til fredelige Skovlunde. Her kom mennesker fra store dele af Europa, lagde til med deres skibe og bragte fremmede stemmer og mærkelige varer til byen. Til andre tider var tilværelsen barsk, som under bombardementet i 1807, hvor englænderne beskød byen, og studenterkorpset, *Kronprinsens Livkorps* (indtil 1808, hvor I skiftede navn til *Kongens Livkorps*) var med til at bevogte byens volde med en styrke på 900 frivillige, blandt disse var Jokum.

Et par somre sendte Jokums tante Jokum på ferie i Rom som en dannelsesrejse, og det åbnede Jokums øjne for verdens mangfoldighed. Jokum forelskede sig i Rom og vil gerne tilbage dertil.

På universitet studerede Jokum under Peter Erasmus Müller, professor i teologi, som tog sig af den nidkære unge mand med de mange spørgsmål, der studerede med stor alvor. Jokum brugte dagene blandt de studerende, og hans flid med studierne fik ham til at miste forbindelsen til folk af lavere stand, der ikke forstår kristendommen og Bibelen på et

teologisk niveau gennem græsk, latin og hebraisk. Hans undervisere skosede ham ofte for det, og Jokum kan ikke lade være med at overveje, om det er derfor, ikke længe efter at han havde fuldstændt sine studier og skulle til vælge sig en karriere som præst eller lektor, at han blev indkaldt til en alvorlig samtale med biskoppen i København. Men inden vi vender os mod samtalen, skal vi lige kigge på, hvad der foranledigede biskoppen til samtalen.

## *En alvorlig sag i Køge*

For kort tid siden kom besked fra Køge, som nåede ikke kun Københavns rollespillergilde, men også Københavns biskop: Køge rollespillergildes turnering var plaget af rygter om hekseri, hvilket giver Køge, Køge rollespillergilde og rollespil et dårligt ry.

For at rette op på dette blev det bestemt fra biskoppens side, at kirken ville gå ind og efterforske denne sag. Loddet faldt på Jokum, som snart blev indkaldt til en alvorlig samtale med biskop Friederich Christian Carl Hinrich Münter og andre fornemme herrer.

Situationen er alvorlig. Hekseri er overtro, som kan lede folk på afveje, og det er derfor nødvendigt at komme til roden i denne sag og rive den op med rode. Alene det, at der er rygter om hekseri er skadeligt, da det forvirrer folket og skaber usikkerhed. Hvis der vitterligt er hekseri involveret, er det værre, da det at narre folk til at tro på hekseri er bedrag, og derfor kriminelt. Hvis der er folk, der praktiserer 'hekseri', er de skyldige i svindel og manipulation af enfoldige borgere, der ledes til at tro, at der i denne overtro er noget reelt. Straffen for sådan en handling vil være bøde og/eller tugthus afhængigt af bedrageriets omfang og intention.

Sagen blev behandlet med alvor af biskoppen, der så Jokum dybt i

øjnene og forklarede ham, at rygterne har deres rod i Køge rollespilmiljø, og derfor påhviler det Jokum at bedrive sin efterforskning der: Hvad er roden til rygterne, og hvem står bag dem? Er det banale vildfarelser, eller ligger der ondsindet bedrag bagved?

Efterforskningen skal ikke kun være blandt rollespillerne, men gennem rollespil. Her protesterede Jokum. Det kunne han ikke, han havde ingen forstand på rollespil, og var det ikke blot et simpelt borgerligt tidsspil?

Her var Københavns biskop ingenlunde enig, og de mange fornemme herre, der var til stede ved mødet, lod deres blikke falde alle andre steder end på bispem og på Jokum. Biskoppen lænede sig forover ind over sit skrivebord, kiggede Jokum dybt i øjnene, og med sagte stemme beordrede han Jokum til at tage sagen at lade sig lære op i rollespil. Mellem linjerne lå det, at Jokum kunne vinke farvel til præstegård eller en stilling ved universitetet, hvis han ikke efterfulgte bispens opfordring.

## *Jokum spiller rollespil*

Dagen efter stillede Jokum op hos bispem med ny erhvervede terninger, han havde købt hos terningsnedkeren ved Gammel Strand, penne og papir, og han blev budt indenfor. Inde på bispens kontor sad spilgruppen allerede samlet. For enden af bordet bag sin *MissionsMeister*<sup>\*</sup> Schirm sad biskoppen, og rundt om bordet sad fornemme mænd, hvis navne vi ikke skal nævne her. Den aften spillede Jokum sit første rollespil.

Med en karakter, hvis *Beruf* var Missionær, rejste Jokums karakter med de fire fornemme mænds karakterer på ekspeditioner fra Alexandria i Ægypten ud til de vantros lande ved Det røde havs kyster. De bragte ordet med sig, og Jokum omvendte hele stammer af vantro aften efter

<sup>\*</sup>For bispem er ikke *SpielMeisters*, som borgere er det, men derimod *MissionsMeisters*.

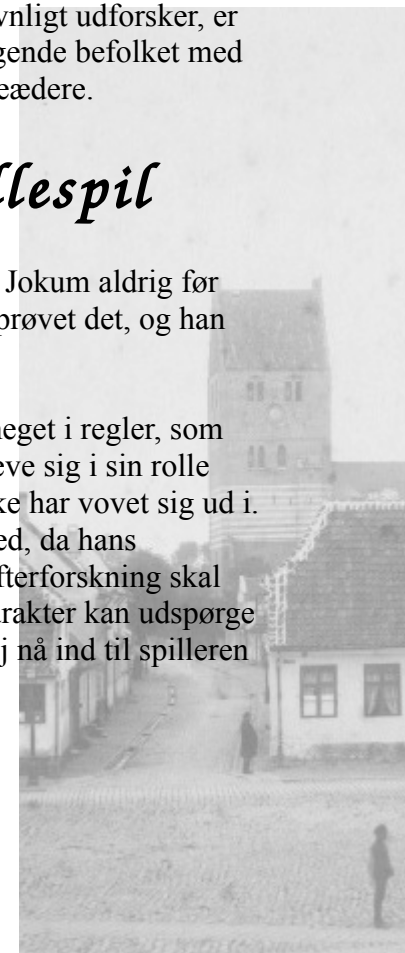
aften, indtil karakteren havde opnået *Stufe* 11. Efter dagene med intensivt rollespil, var Jokum rede, og sammen med biskoppen spillede han en ekspedition, der førte ham til Luxor. Her skulle han møde Køge rollespillergildes spilgrupper, da de havde tradition for at holde til i Luxor og for at udforske Afrika syd for Sahara ved at rejse langs Nilen mod dens ophav. Fra Luxor sejlede han videre langs Nilen til en flådestation, som de køgegensiske rollespilsgupper har grundlagt langt nede af Nilen, da spilgrupperne allerede havde forladt Luxor, og han kunne indhente dem ved flådestationen.

Udover bispem og dennes spilgruppe har Jokum aldrig spillet rollespil med andre, og slet ikke med borgere af lavere stand eller som er mindre fornemme end disse personer, hvis navne det er bedst ikke at nævne her. Luxor og områderne, som Køge Rollespillergilde jævnligt udforsker, er territorier, som er Jokum ukendt, men de er efter sigende befolket med løver, elefanter, næsehorn, hovedjægere og menneskeædere.

## *Når Jokum spiller rollespil*

Bortset fra sit lynkursus hen over ganske få dage har Jokum aldrig før interesseret sig for eller prøvet rollespil. Nu har han prøvet det, og han har en fornemmelse for, hvordan det fungerer.

Han er stadig tøvende i sin spilstil, han hænger sig meget i regler, som han endnu har vanskeligt ved at overskue, og at indleve sig i sin rolle eller at tale i første person er endnu ting, som han ikke har vovet sig ud i. Dette er ting, som han snart skal udfordre sig selv med, da hans efterforskning kommer til at tage form derefter: Al efterforskning skal ske i rollespillet gennem rollespillet, hvor Jokums karakter kan udspørge og forhøre de andre spilleres karakterer, og af den vej nå ind til spilleren bag karakteren.



## *Jokums karakter*

### *Christian Frederik Johannesen*

Christian er en ung fynbo, der læste teologi i København, og derefter blev sendt på mission. Han rejste med missionærer til Ægypten, hvor de begyndte med at missionere i de områder, som Napoleons styrker havde indtaget, men snart drog de på længere ekspeditioner dybere ind i de vilde egne, hvor det kristne budskab endnu var vagt eller ukendt, og de omvendte folk og stammer.

Christian er en bombastisk ung mand, ikke alt for sofistikeret, men ferm med både sabel og gevær, skulle vilde dyr eller røvere komme ham i vejen. Han har en tendens til at bruge store ord og sjældne udtryk, og til trods for at han kan kommunikere med alle de vilde og vantro, fordi han har lært græsk, latin og hebræisk, kan han godt være vanskelig at forstå, hvis man ikke selv er belæst. Christian er galant, høvisk og ærefuld.

## *Sådan efterforsker Jokum*

Efterforskning sker i spillet via karaktererne. Når Jokum rollespiller med andre, har han lejlighed til at tale med dem og tvinge dem til at tale, da de er underlagt spillets regler. Ad den vej kan Jokum trænge sig ind på spilleren, der er ophavsmanden (eller -kvinde) til rygterne.

Efterforskningen går på at indsnævre antallet af mistænkte en efter en, enten fordi de angrer og afslører, at de ikke er de skyldige, eller fordi Jokum kan deducere sig frem til, hvem det ikke kan være.

De mistænkte er spillerne fra en række rollespilsgrupper ved Køge Rollespillergilder, som alle er i gang med turneringsscenariet Afrikas stjerne ved hvis ende, der venter en vældig skat.

## *Jokums forespørgsler,*

### *Jokums enetaler*

Jokum har en lang liste af mistænkte. Den består af spillerne i de spilgrupper, som er godt i gang med turneringen. Den eneste undtagelse er Eline Sattrup-Thomes, som er blevet rensat for mistanke, og *SpielMeisterne*, som er hævet over mistanke. Til at hjælpe efterforskningen på vej, har Jokum to værktøjer. Hans *forespørgsler* og hans *enetaler*.

### *Enetaler*

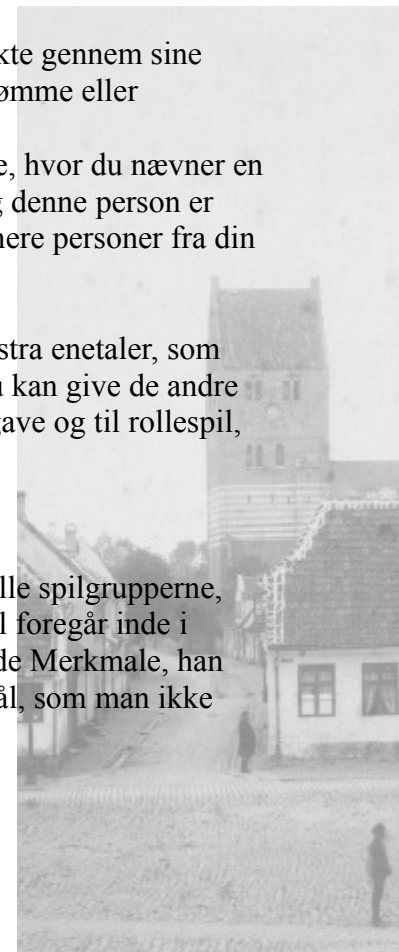
Spilmekanisk kan Jokum udelukke en række mistænkte gennem sine deduceringer, hvilket tager form af enetaler, tankestrømme eller dagbogsnotater.

*Fire gange undervejs* i spillet kan du holde en enetale, hvor du nævner en mistænkt, som ikke kan være ophavet til rygterne, og denne person er endeligt af listen over mistænkte. Du kan altså eliminere personer fra din liste, som du mener, det slet kan eller skal være.

Undervejs vil du blive opfordret til at holde nogle ekstra enetaler, som afslører, hvad der går sig i Jokums hoved, og hvor du kan give de andre et indblik, hvad Jokum har af holdninger til hans opgave og til rollespil, og måske andre emner, som er vigtige for Jokum.

### *Forespørgsler*

Spilmekanisk kan du fra det øjeblik, du har hilst på alle spilgrupperne, foretage *en forespørgsel pr. spilgang*. En forespørgsel foregår inde i spillet, og du henviser her til din karakters Beruf og de Merkmale, han har som missionær. De tillader ham at stille spørgsmål, som man ikke



kan undlade at svare på, og du kan udelukke folk fra at være skyldige (ikke bekræfte, at de er skyldige). Der er kun en måde, som en spiller kan undgå at svare på din forespørgsel, og det er ved at spendere en ressource (mere om dem for neden), men andre spillere kan spænde ben for dette ved at spendere deres ressourcer (men du kan ikke gøre det, andre skal gøre det på vegne af dig)

## *Sådan ligger landet*

Lige nu sidder Jokum i en vogn, der ruller ud af Køgevejen langs Køge bugt. Det tager en god rum tid at nå frem til Køge, og der er plads til at give tankerne frit løb eller at snakke lidt med de andre passagerer i vognen.

Ved ankomsten i Køge vil du blive taget godt imod af familien Sattrup-Thomes, en velhavende købmandsfamilie, som du vil være gæst hos og bo hos, mens sagen efterforskes. Familiens unge datter, Eline Sattrup-Thomes, der selv er rollespiller ved Køge Rollespillergilde vil være din guide gennem scenariet. Køge kirkes præst har haft alvorlige samtaler med Eline, og han har rensset hende for mistanke, og hun er derfor en god guide rundt i Køge rollespilsmiljø, da du ikke kender noget til hverken dem, eller Luxor eller områderne langs Nilen eller syd for Sahara.



# *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 foruden den sjældne *beruf* Missionær.

**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.

**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. .

**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.

**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.

**Professionen Missionær** er forbeholdt teologer og præster, og under dispensation må de også spilles af teologistuderende. Missionærer er for spillere, der gerne vil udbrede kristendommen og frelse sjæle. Missionærer kan stille indgående spørgsmål både til andre og til deres medkarakterer, som det vanskeligt eller umuligt at undgå at svare på. Missionærer kan bruge sabler og geværer, og de kan tale latin, græsk og hebræisk, og derved kommunikere med alle mere eller mindre tydeligt, da disse tre sprog er roden til alle sprog. Alle missionærer fører dagbog.

## 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.

De andre kan bruge ressourcerne på en helt tredje måde til at vige uden

om dine *forespørgsler*, men andre kan bruge deres ressourcer på hjælpe dig med at få gennemført 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.

