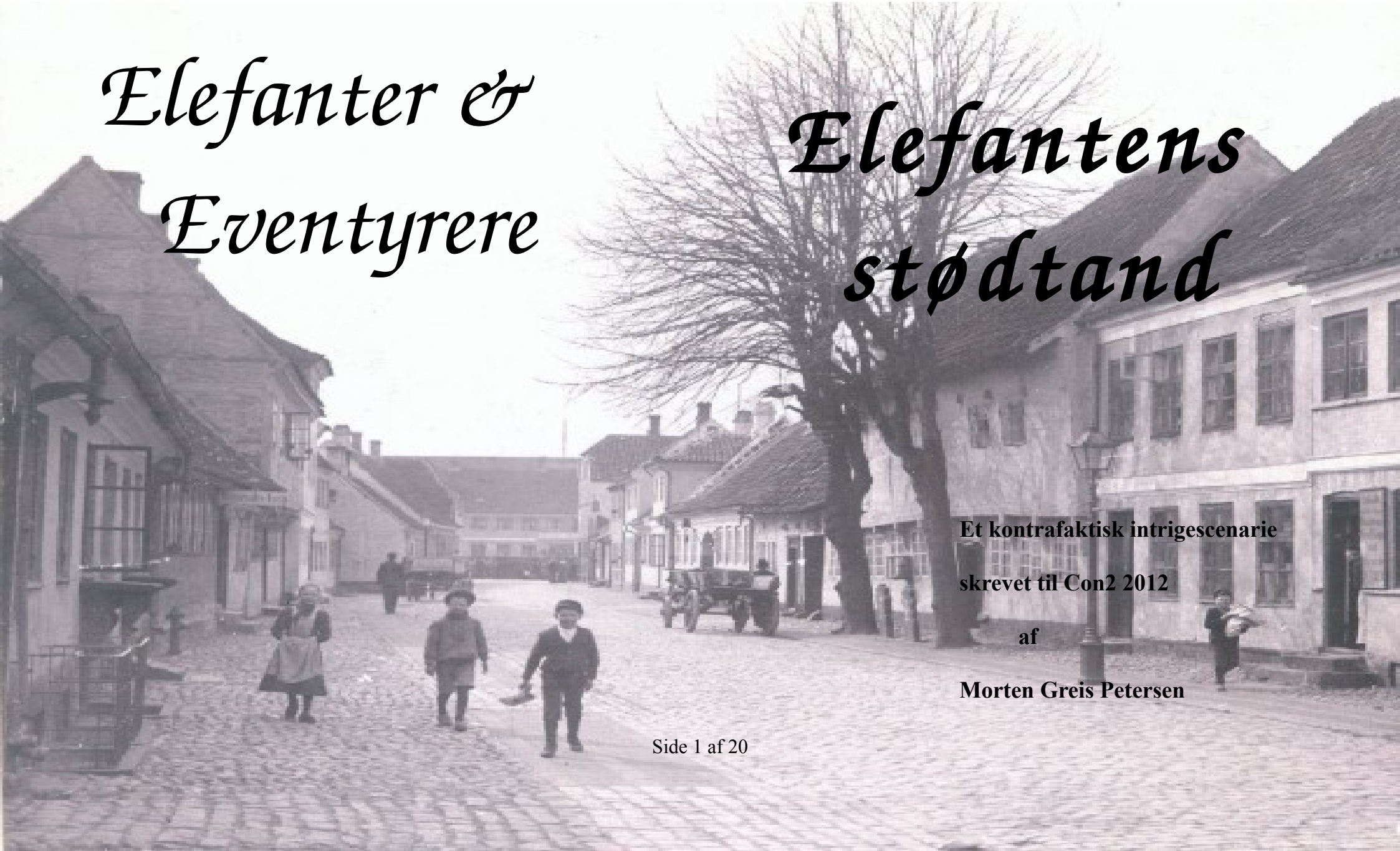


Elefanter & Eventyrere

Elefantens stødtand

Et kontrafaktisk intrigescenarie

skrevet til Con2 2012

af

Morten Greis Petersen

Elefanter &Eventyrere: Elefantens stødtand

Scenariet udspiller sig i Køge i 1810, hvor vi følger *SpielMeister* Enghøjs gruppe, som er en del af Køge Rollespillergilde.

En gruppe spilleres karakterer er sammen ude efter en forgyldt stødtand, fordi det vil bringe velstand til karaktergruppen.

Spillerne er også ude efter stødtanden, fordi den spiller, hvis karakter besidder stødtanden, kan få åbnet døre for sin egen succes.

Konflikten står mellem den enkelte spillers personlige succes over for karaktergruppens succes ... hvis spillerne da kan få fat i ronkedorens stødtand, for mellem dem står *SpielMeister* Enghøj og hans scenarie *Ronkedorens forgyldte stødtand*.

Dette scenarie rummer en gennemgang af, hvad dette scenarie er for en størrelse (***Baggrund*** og ***Scenariets form***) og dernæst en forklaring af, hvordan Elefanter & Eventyrere spiller en rolle i dette scenarie (***Elefanter & Eventyreres rolle***).

Ronkedorens forgyldte stødtand er det afsnit, der handler om selve det scenarie, som Enghøjs spilgruppe spiller, og ***Livet i Køge*** handler om det, der sker mellem spilgangene. Tredje sektion omhandler scenariets mekanik, ***Kunsten at spille E&E***, og her finder du selve scenariets spilmekanik.

Til sidst finder du selve spilpersonerne, og efter dem to bilag, der på hver deres måde præsenterer spilgruppen som en helhed, og de afspejler den fælles viden, som alle har om hinanden. Hertil er der også nogle oplysninger om selve spilverdenen.

Du kan læse meget mere om Elefanter & Eventyrere og dets forunderlige verden på min blog via denne adresse: http://mgreis.wordpress.com/category/rollespil/hjemmelavede-spil/eventyrere-elefanter/

Scenariet blev første gang spillet på Con2 i 2012. Tak til Kristoffer Apollo for at være spiller, og tak til Thomas Mørch, Lærke Pedersen Anne Vinkel Hansen, Rikke Sørensen, Stig Laursen, Troels Ken Pedersen, Bo Thomasen, Niels Ladefoged, Mads Kirchhoff og Christoffer Hoeck for at spille scenariet.

Indholdsfortegnelse

Foromtale side 4
Baggrund side 4
Scenariets form side 5
- Lag på lag
- Scenariets længde
- Intrigespillet
- Bipersonsspillet

Spillerne meget kort side 7
Elefanters & Eventyreres rolle side 7
Præsentation af scenariet side 9
Rollespillet begynder side 9
Ronkedorens forgyldte stødtand side 10
Livet i Køge side 14
Kunsten af spille E&E side 17
Appendiks side 21
- SpielMeister Enghøjs gruppe
- Livet i Enghøjs gruppe
- Velkommen til elefanterne verden
- Professioner i Elefanter & Eventyrere
- Karakterarket og regeloversigten

Karaktererne
- Clara Beatrice Mackeprang
- Mads Elmehøj
- Anders Bønløkke
- Povl Pedersen
- Hans Ploug
- J.H.F. Enghøj

Foromtale

SpielMeister Enghøj har lavet et nyt spændende scenarie for sine spillere om en ældgammel ronkedor, der en gang tilhørte høvdingen af stamme af menneskeædere, der lod dens ene stødtand forgylde. En ronkedor, forklarer Enghøj sine spillere, er en gammel hanelefant, der er blevet bister og derfor lever alene.

Den forgyldte stødtand er uvurderlig, og at besidde den rummer uanet potentiale. Hver af spillerne kan se mulighederne for sig - nyt udstyr til gruppen, større ekspeditioner dybere ind i Afrika, muligheden for at sælge stødtanden til andre spilgrupper eller måske ligefrem at blive medspiller i et mere prestigefyldt gilde end Kjøge Rollespillergilde? Med stødtanden er lykken ikke kun gjort for ens karakter, men også for spilleren selv.

Det er med stor forventning at Enghøjs spilhold kaster sig over det nye scenarie. Hvis lykke er gjort?

Baggrund

Stedet er Køge, året er 1810, og det handler om Enghøjs rollespilsgruppe. *SpielMeister* Enghøj besidder en sjælden regelbog, der tillader ham at skrive scenarier til sin spilgruppe, der indeholder forskellige typer af fjendtlige elefanter, herunder ronkedorer, som er gamle, gale hanelefanter. I sammen regelbog er der regler for de skatte, man kan erhverve sig i forbindelse med at besejre elefanterne. Imidlertid fandt Enghøj det utilfredsstillende, at ronkedoren i hans scenarie skulle ligge inde med en skat, så han besluttede sig for, at hans ronkedor besidder en forgyldt stødtand sat med ædelstene, som en stammeleder har ladet udfærdige. Siden er elefanten stukket af fra sin ejer.

En tysk greve hyrer ekspeditionen til at anskaffe ham stødtanden fra den løsslupne elefant, da den oprindelige ejer har svært at ved gøre krav på den kostelige skat.

Ekspeditionen skal rejse til lenet, hvor ronkedoren strejfer omkring, dræbe bæstet og tage hjem igen med tanden og overrække den til grevens udsending, som belønner dem - men ikke så godt, som hvis de selv havde taget tanden og solgt den andre steder ...

Hver spiller har et motiv for at nole tanden og enten afhænde den eller bruge den til at få adgang til andre spilgrupper eller opnå status med den. De er derfor hver især fristede til at rende med tanden, men hvordan og hvorledes de vil gøre det, er op til dem.

Scenariets form

Handlingen veksler mellem den enkelte spillers hverdag (bipersonsspil), hvor vi lærer spillerens motiv for at stikke af med stødtanden at kende, og spillet i gildehuset under *SpielMeister* Enghøj (intrigespillet).

I hverdagsscenerne ser vi, hvorfor den enkelte spiller har interesse i at erhverve sig stødtanden, og i spillet ser vi karaktererne kæmpe mod alskens farer for at erobre stødtanden. På overfladen er det hele gruppen af karakterer, der sammen kæmper for sagen, mens under overfladen planlægger spillerne at snyde hinanden. *SpielMeister* Enghøj ved intet af dette, og følger upartisk med i spillet.

På et tidspunkt vil spillet antageligvis kamme over i en intens kamp mellem spillernes karakterer, som prøver at rende med stødtanden hver for sig.

Lag på lag

Udfordringen i dette scenarie kommer fra, at I spiller rollespillere, der spiller rollespil, samtidig med at I simulerer det rollespil, som rollespillerne spiller (Elefanter & Eventyrere) og bruger systemet E&E til at håndtere konflikter mellem rollespillerne på. E&E-systemet er beskrevet senere i scenariet, og lige nu skal det blot nævnes, at E&E er et terningløst system, hvor man digter over sin rollespillers karakters karakterark og over reglerne for at gøre et udsagn gældende, men der er et bestemt antal gange man kan digte over disse (kaldet *ressourcer*), og en række sekvenser i selve scenariet Den forgyldte stødtand kræver, at der spenderes et vist antal ressourcer for at komme videre (kalder *konfliktmål*).

Scenariets længde

Elefantens stødtand bliver meget let et langt scenarie på omkring 5-6 timer inklusiv forberedelse. Vær derfor opmærksom på, hvor megen tid I bruger på scenerne. Hvis tingene begynder at trække ud, spring en sekvens over og slet ikke en ressource på hvert karakterark.

Intrigespillet

Hver spiller planlægger i hemmelighed at rende med stødtanden, hvilket vil være et svigt over for både spilgruppe og karaktergruppe.

Det rygtes i Køge rollespillergilde, at der snart vil dukke en ronkedors stødtand op – og alle ved, at der kun kan komme fra *SpielMeister* Enghøjs spilgruppe – og i løbet af bipersonsscenerne etableres det, hvad spillernes motiver for at rende med stødtanden er.

Spilleregel: Konflikten mellem spillerne må kun spilles in-game via karaktererne.

At vinde eller tabe intrigespillet

Mellem tredje og fjerde spilgang i scenariet Ronkedorens forgyldte stødtand giver du til hver en seddel, hvor de skriver deres karakternavn på og oplyser, hvorvidt de er på den vindende eller tabende side i kampen om stødtanden. De, der er på den tabende side, kan nu spille mod, at deres forsøg fejler, og de kan spendere deres ressourcer på at påvirke de andres forsøg, mens de andre fortsat spiller om at erobre stødtanden. Det skal holdes hemmeligt, om man er med i kapløbet eller ej.

Bipersonsspillet

Mellem sekvenserne med kampagnespillet ved *Meister* Enghøjs bord, er der mulighed for scener med spillerne. I de scener optræder bipersoner, som ikke kun spilles af spilleder.

Der er en række rammer for bipersonsscenerne

- Konflikter mellem spillerne må ikke finde sted i disse scener
- *SpielMeister* Enghøj optræder aldrig i disse scener
- Der må kun være to scener mellem hver kampagnesekvens

Fokus for scenerne

- Etablering af motiv
  - *Hvorfor vil de stikke af med stødtanden? Hvad vil de have for den? Hvem er de i ledtog med?*
- Planlægning af flugt
  - *Hvordan skal det gøres? Hvilke forberedelser ligger bag?*
- Stemningsopbygning og verdensbygning
  - *Hvordan ser hverdagen ud hjemme, på arbejdet eller i gildet? I kirken, på torvet eller til selskab?*

At stikke af med stødtanden

Denne del den mest tricky del af spillet, da en spillers chance for at stikke af med stødtanden gerne hænger sammen med hvor mange ressourcer, der er tilbage. Etableringen af flugten i fiktionen kan ske på flere planer.

Spilleregel:
Spillerne skal hver især optræde i scener i løbet af spillet, hvor de afslører deres motiv for rende med stødtanden. Det sker via bipersonsscenerne. Motivet kan enten optræder i scener, hvor flugten med stødtanden planlægges eller på anden vis kommer frem i mødet med bipersoner.

En karakters flugt fra spilgruppen gælder kun, hvis det sker i fiktionen. En spiller kan ikke skifte spilgruppe ved at sætte sig til at spille med andre spillere, hvis det ikke på forhånd er etableret i fiktionen, at karakteren har forladt sin karaktergruppe. Det er ikke nok at karakteren har fået fingre i stødtanden, en flugt af skal også gennemføres.

SpielMeisteren kommer ikke i vejen for dette: Mester Enghøj er neutral, da han er bundet af sit gildeembede.

Spillerne meget kort

Clara Beatrice Mackeprang – gruppens eneste kvindelige spiller, og den, der står højest på den sociale rangstige. Hun går i sociale kredse, der er resten af gruppen fremmed. Hun drømmer om at komme til at spille med folk af hendes egen stand, og hun vil svigte sin spilgruppe for at komme til at spille med hendes hemmeligt forlovede.

Anders Bønløkke – gruppens *SpielMeister* in spe. Anders er kommet frem til at vejen frem i verden er at blive *SpielMeister*, men han mangler et godt anbefalingsbrev, så han har en chance for at blive lært godt op i Tyskland. Mr. Enghøj har fortsat ikke givet ham et, og Anders er nu blevet villig til at svigte sin gruppe for at få et sådan brev af en anden *SpielMeister*.

Povl Pedersen – han er ikke videre velhavende, men han har talent for rollespil, og hans kone presser på for at han skal gå denne vej med sit liv. Han er i en situation, hvor konen presser ham til at svigte sin spilgruppe.

Hans Ploug – han er tidligere medlem, der er vendt tilbage, da han har mistet alle sine penge i København. Han forfølges af en kreditor, og han er villig til at svigte sin spilgruppe for at få penge nok til at betale sin gæld.

Mads Elmehøj – en fattig knægt, der ikke har nogen fremtidschancer uden for rollespilsmiljøet, og han håber derfor på at gøre karriere her, men han mangler midlerne til at sætte sin karriere i gang, og han er her villig til at svigte sin spilgruppe for at opnå dette.

Elefanters & Eventyreres rolle

Hvordan spiller Elefanter & Eventyrere en rolle i alt dette?

I dette scenarie er der særligt to elementer fra E&E, som spiller en rolle:

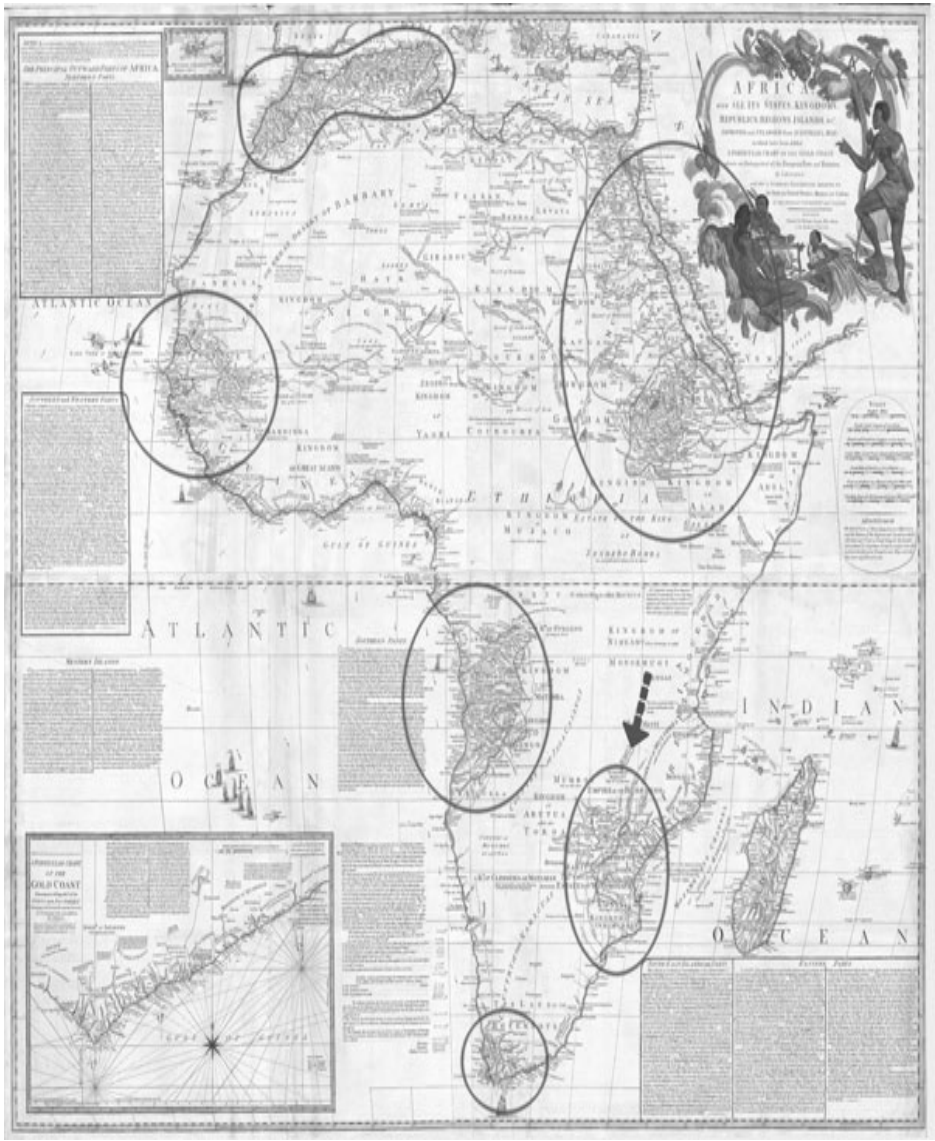
Den ene handler om **dobbeltheden mellem rollespillerne og deres roller**, og hvorledes rollespillerne i deres intriger kan udkæmpe kampe mod hinanden i et "sikkert" rum, da kampe kommer til at foregå inde i deres rollespil mellem deres karakterer.

Den anden handler om, **hvorledes fiktionsverdenen fungerer og måden, man spiller på, fungerer**, og hvordan disse to ting påvirker dynamikken i rollespilsgruppen.

Det ene er, at **kun anerkendte regelbøger er gyldige**, og at man ikke kan frit kopiere eller skrive en regelbog af. Det betyder, at *SpielMeister* Enghøj har en regelbog, som ingen andre i Køge eller omegn besidder, og at Mr. Enghøjs spillere derfor kan møde væsner og samle skatte op, som ingen andre kan, men selvom kun de kan det, er der intet, som i teorien forhindrer dem i at overdrage f.eks. skattene til andre spillere, som ikke spiller med Mr. Enghøj. Bare fordi man ikke har regelbogen, betyder det ikke, at man ikke kan spille med tingene, bare de er overført korrekt, og det bringer os til den anden ting.

Den anden ting er, at **alle spilgrupper skal spiller i samme superkampagne**, og man kan derfor tage sin karakter fra en spilgruppe til en anden, men enhver overførsel fra en spilgruppe til en anden skal ske in-game, og det gøres typisk ved, at man tager til sted X, hvorefter *SpielMeister* skriver under på, at karakteren befinder sig på sted X.

Herefter kan spilleren dukke op hos en anden spilgruppe, og hvis de også er ved sted X, kan spilleren træde ind i gruppen herefter. Efter samme princip handler spillerne også varer mellem deres karakterer, enten dukker spilleren op, hvor gruppen er og fremviser, at dennes karakter er samme sted, eller også mødes to spillere, og de viser over for en tredjemand, at deres karakterer er det planlagte sted. Herefter overdrager deres karakterer varer in-game, og tredjemanden dokumenterer overførslen. En sådan tredjemand skal naturligvis være bemyndiget af et gilde for at kunne gøre noget sådant, og derfor er det typisk kun *SpielMeisters*, der besidder den myndighed.



Præsentationen af Elefanter & Eventyrere

Begynd med en snak med om deres erfaringer og deres forventninger til scenariet.
Hvad erfaringer har de med

- at rollespille rollespillere?
- at spille systemtunge rollespil (ligesom E&E)?
- at spille med indie-lignende systemer (som dette scenarie)?
- at spille bipersonsspil, at sætte scener og udstikke spontane bipersoner til andre?
- ?

Præsenter foromtale, E&E og E&E's univers. Der vil komme noget mere alt dette, når de får deres rolle og dennes karakter.

Præsenter kort rollerne. Brug gerne appendikserne, og lad gerne spillerne læse den ene eller begge præsentationer af gruppen og derfra fordel, uddel eller overlad rollerne til dem.

Præsenter E&E-systemet og tag evt. en snak om det. Scenariet begynder blødt, og ideelt set er der styr på systemet, når I når til de intense scener, hvor det er virkelig nødvendigt at have styr på reglerne.

Rollespillet begynder

Begynd spillet med at spilgruppen ankommer og finder deres pladser om bordet, snakker med SpielMeister Enghøj, finder deres karakterark frem, sætter deres terninger foran sig og så fremdeles.

Når alle er kommet godt på plads, påbegynd med lidt snak om, hvad der sker i spillernes liv, hvordan det står på på det seneste og kom lidt i stemning med at spille E&E.

Herefter påbegyndes scenariet med, at I hopper frem til den første sekvens i scenariet og indled med en præsentation af, hvad der er sket indtil da i scenariet.

Ronkedorens forgyldte stødtand

Dette er scenariet, som Mr. Enghøj har lavet til sine spillere, og det strækker sig ideelt set over fire spilgange. For kampe og andre konflikter, hvor der skal bruges regler se da afsnittet om at bruge E&E-reglerne.

Konfliktmål er beskrevet i afsnittet om **kunsten at spille E&E**. Vær opmærksom på, at Konfliktmålet ikke er kendt.

Første afsnit

Grev Wessel-Hammer* har sendt sin kammertjener Alfred Grünfelt til det karanvanserei i Luxor, som ekspeditionen har opholdt sig ved, siden seneste ekspedition.
Kammertjeneren er sendt af greven, som ønsker ekspeditionen skal skaffe ham ronkedorens forgyldte stødtand. Han vil betale 500 rigsdaler (rdl), som er en god sum for opgaven.

Sekvens: Ekspeditionen sidder på karavansereiet.
De sidder og snakker om seneste ekspedition. Brug sekvensen til at få snakken mellem spillerne og karaktererne til at glide.

Konflikt: ingen anden end den spillerne selv tager initiativ til
Konfliktmål: **0**

Sekvens: Kammertjeneren
Kammertjeneren dukker op i karavansereriet for at fortælle ekspeditionen om grevens ønsker og for at hyre dem til at skaffe den forgyldte stødtand.

Konflikt: Kammertjeneren stiller sig tvivlende overfor, at karaktererne kan formå at løse opgaven; alternativt handler konflikten om forhandlingerne om lønnen for opgave.
Konfliktmål: **1**

Sekvens: Et rygte
En af karaktererne hører et rygte fra en skummel personage, at stødtanden er mange flere penge værd på Luxors sorte marked – og alle spillerne hører dette.

Konflikt: ingen anden end den spillerne selv tager initiativ til
Konfliktmål: **0**

Efter de tre sekvenser på karavanseriet er det tid at spille et par bipersonsscener.

Obs. I mindst en af bipersonsscenerne skal det komme frem, at det rygtes i rollespilsmiljøet, at ekspeditionen er ude efter en ronkedors forgyldte stødtand, og at en sådan stødtand er mange penge eller megen status værd i rollespilsmiljøet for den spiller, der har en karakter, der er i besiddelse af stødtanden. Man vil kunne sælge den for mange rigsdaler til andre spillere eller få en plads i andre spilgrupper.

**En adelig karakter, hvorfor denne ikke optræder direkte i scenariet, så SpielMeister Enghøj ikke kommer til at spille over sin stand.*

Andet afsnit

Ekspeditionen har forladt Luxor for flere uger siden. Færden er gået først langs Nilen til landene syd for Sahara, hvor ingen ved, hvor Nilen fører hen. Ekspeditionen har forladt Nilen og er rejst ind i junglen mod Afrikas glemte øer, og der lurer trusler i form af aber, slanger, løver og næsehorn, samt problemer med forsyninger og sygdomme.

Sekvens: Ved bålet
Ekspeditionen sidder omkring et bål. Karaktererne sidder og snakker om, hvad stødtanden vil være værd for deres ekspedition.
Hvad drømmer de om? Tør de være ærlige?
Konflikt: ingen anden end den spillerne selv tager initiativ til
Konfliktmål: **0**

Sekvens: På vandet
Ekspeditionen er nået til flod, som skal krydses. Junglen står tæt på begge sider, vandet er mudret, det er hedt og insekterne svirrer overalt. Floden er fyldt med krokodiller, og ekspeditionen er allerede gået i gang med at krydse vandet på en vakkelvorn hængebro, da rebet er knækket, og halvdelen af karaktererne er nu i livsfare hængene i resterne af broen over de krokodillefyldte vande, mens den anden halvdel står på hver sin side af floden.

Konflikt: At komme i land, at undgå krokodillerne, at bekæmpe krokodillerne
Konfliktmål: **3**

Det er nu tid at spille et par bipersonsscener mere. Efter disse to scener er spillet, skal der ideelt være fremvist motivet for fire af karaktererne, og kun en mangler at afsløre sig.

Tredje afsnit

Ekspeditionen er nået frem til Mwatlis len, hvorfra ronkedoren er stukket af, og nu ses strejfe omkring.

Sekvens: På sporet
Ekspeditionen finder sporene af ronkedorens ødelæggelser. Den har trampet en landsby med fredelige indfødte for fode. Overalt ligger deres døende, kvaste kroppe, og netop som den øde landsby undersøges, angribes ekspeditionen fra alle sider af sultne hyæner og grådige gribbe. Deltagerne er omringede, og en svær kamp er nært forestående.
Vil de slippe sikkert fra de sultne dyr?

Konflikt: At berolige dyrene, at kæmpe mod dyrene, at stikke af fra dyrene, at skjule sig for dyrene
Konfliktmål: **3**

Sekvens: På vildspor
Ekspeditionen forsøger at spore ronkedoren gennem junglen, men gruppen har fejlet sine Finde vej-*fertigkeite würfels*, og nu er ekspeditionen faret vild, og de er strandet dybt inde i junglen.
Har de forsyninger nok til at finde vej tilbage? Kan de finde vej tilbage, eller kan de komme på sporet af ronkedoren igen?
Går de på jagt, render de ind i et stort rovdyr ved et tilfælde, som de bliver nødt til at kæmpe imod, og ellers handler konflikten om at holde bærernes morale oppe, finde vej og undgå at dø af sult og tørst.

Konflikt: At finde vej, at finde tilbage, at genfinde sporet, at have forsyninger nok, at overleve på for få forsyninger, at skaffe flere forsyninger
Konfliktmål: **2**

Sekvens: På krigsstien
Ekspeditionen er kommet på færden af ronkedoren igen, men mellem dem og ronkedoren er en stamme af menneskeædere. Ekspeditionen har givet sig i lag med dem, og overalt ligger døende og sårede menneskeædere, da stammens høvding og hans hird træder frem for at kæmpe mod ekspeditionen.
Vil ekspeditionen overleve disse farlige modstandere?

Konflikt: Kamp mod høvdingen og hans hird
Konfliktmål: **4**

Efter de tre sekvenser skal der igen spilles bipersonsscener. Der skal spilles mindst en, der fremstiller den sidste karakters motiv for at rende med stødtanden. For hver spiller, der måtte ønske det, må der spilles bipersonsscener, der viser planlægningen af deres flugt med stødtanden. Der er også tid til disse scener i næste afsnit.

Husk! At efter denne sekvens skal der deles sedler ud, og hver angiver om denne er med i kapløbet om stødtanden eller ej. De, der ikke er, kan nu spille mod at tabe og at påvirke de andres spil om stødtanden, bortset fra at ingen ved, hvem der er med i kapløbet.

Fjerde afsnit

I denne sekvens veksler handlingen mellem ekspeditionen og spillernes planlægning. Vi følger ekspeditionens møde med ronkedoren, og den efterfølgende rejse tilbage til Luxor, og hvorledes de planlægger at afhænde stødtanden i Luxor til grevens kammerherre.

Der er fire sekvenser, som er de sekvenser, som vil forløbe naturligt, hvis spillerne ikke gør noget for at deres karakter render med stødtanden. Der er således fire chancer, og antageligvis vil spillerne blive stadigt mere mistænksomme på hinanden, som de nærmer sig Luxor. Vær klar til at tilpasse sekvenserne og forløbet, så det passer spillernes valg og planlægning.

Sekvens: På vejen
Ud af buskadset kommer ronkedoren med den forgyldte stødtand, og den stormer ind i ekspeditionen. Ekspeditionens mange planer om fælder og baghold er i dette øjeblik slået i smadder, og de må kæmpe for deres liv mod det hidsige monster. Ingen er klar, våben er ikke rede, og muligvis surmuler spillerne over, at deres karakterer er vadet i ronkedorens baghold.
Vil de overvinde ronkedoren? Vil nogen blive skubbet i døden af deres egne?
Efter kampen kan de tage den forgyldte stødtand.

Konflikt: Kamp mod ronkedoren med den forgyldte stødtand
Konfliktmål: **5**

Sekvens: På floden
Vejen går hjemad. Ekspeditionen er nået tilbage til Nilen, og de er ombord deres flodbåd med skat, trofæ og resterne af deres bærerer og forsyninger. Pludselig går der panik i bærerne, da giftige kæmpeedderkopper på størrelse med en havnearbejders knyttede næve pludselig er ombord på skibet. Ekspeditionen skal holde bærerne i ro, mens de dræber edderkopperne eller kaster dem overbord, mens de skal undgå at andet eller andre falder overbord. Det er et perfekt øjeblik til at gøre usete ting.
Vil der forekomme lusk og sabotage i denne sekvens?

Konflikt: ingen anden end den spillerne selv tager initiativ til
Konfliktmål: **0**

Sekvens: I Luxor
Ekspeditionen er endelig ved Luxors porte. Flodbåden er sejlet ind i havnen, og der er kun problemet med at få tømt lasten, undgået svindlere og håndteret havnefogeden, der vil kræve told og bestikkelse for ikke at gennemgå lasten og konfiskere, hvad han har lyst til.
Vil det komme til kamp eller en tur i fængsel? Bliver nogen ægget i problemer?

Konflikt: ingen anden end den spillerne selv tager initiativ til
Konfliktmål: **0**

Sekvens: Mødet med grevens udsending
Bærerne er i deres kvarterer, udstyr er opstillet i karavanseriet, og man mangler kun at overdrage den forgyldte stødtand til grev Wessel-Hammers kammerherre. Ekspeditionen er på vej med stødtanden til Alfred Grünfelt, og de står nu uden for palæets porte, og de skal til at banke på.
Sidste chance for at rende med stødtanden er i denne sekvens. Vil nogen gøre noget, eller overrækker de stødtanden og får deres betaling, og venter til en anden gang med at opnå egen pengemæssige succes?

Konflikt: ingen anden end den spillerne selv tager initiativ til
Konfliktmål: **0**

Afslutning

SpielMeister Enghøj forestiller sig, at scenariet er en rejse ud og hjem efter en stødtand, som ekspeditionen sælger til grevens udsending, og han forestiller sig ikke, at en eller flere af spillerne kan finde på at rende med stødtanden og med deres karakter.

Præcis hvorledes scenariet forløber mod slutningen er ikke til at sige, og det er åbent, hvordan det skal ende. Følg de andres initiativ og byg en spændende handling op over dette.

Showdown i gruppen kan være et shootout i Luxors havn, en drabelig kamp ombord på flodbåden, en hektisk jagt over Luxors tage eller rygstikkeri, da ronkedoren dukker op.

Konklusion

Når intrigen er til ende, så brug lidt tid på sammen og fortæl, hvordan livet går videre for Enghøjs spilgruppe, og hvorledes det går den eller de spillere, der stak af med stødtanden. Det kan være gået dem godt som skidt alt, og lad dem selv fortælle om det.

Livet i Køge

Mellem de sekvenser, hvor Mr. Enghøjs scenarie spilles, er der rum for at spillerne kan agere. Der er plads til at se deres hverdag spillet, deres motiv for at stikke af med stødtanden og deres planlægning af ranet af stødtanden.

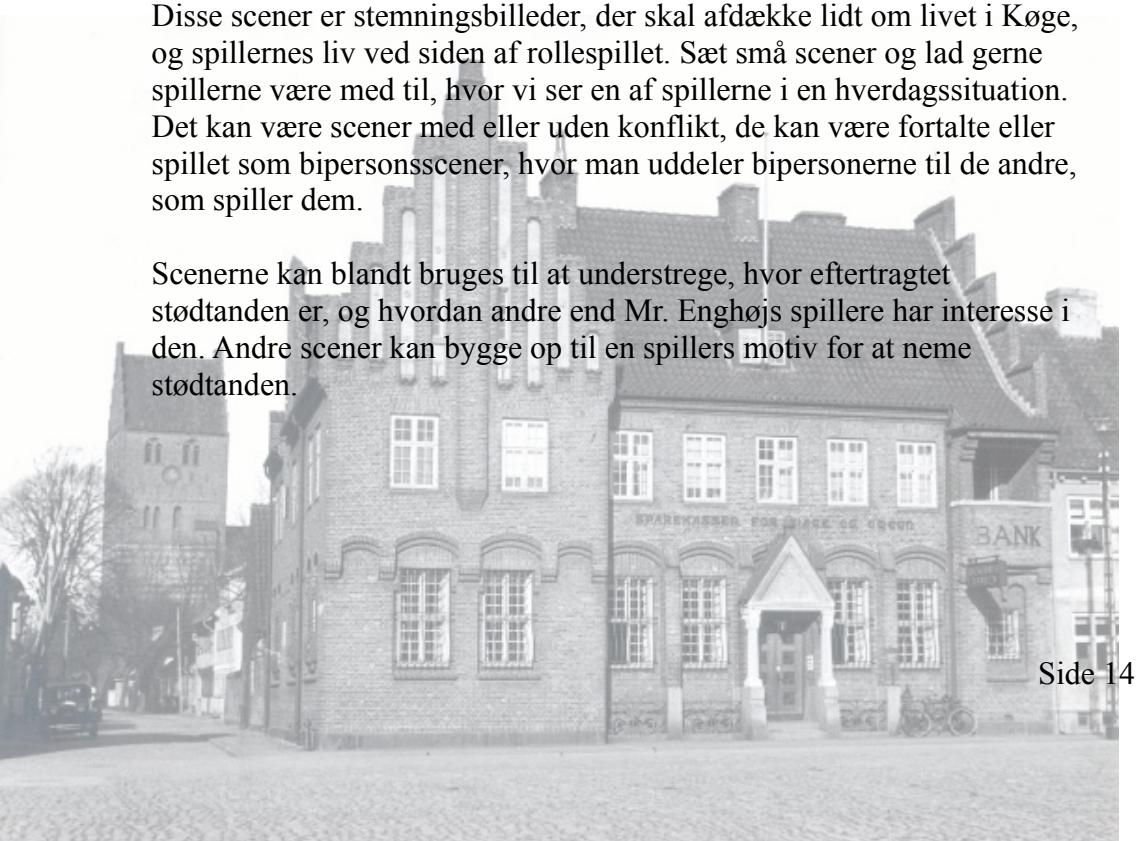
Regler for scenerne

- Konflikter mellem spillerne må ikke finde sted i disse scener
- *SpielMeister* Enghøj optræder aldrig i disse scener
- Der må være max. to scener mellem hver kampagnesekvens

Hverdagsscener

Disse scener er stemningsbilleder, der skal afdække lidt om livet i Køge, og spillernes liv ved siden af rollespillet. Sæt små scener og lad gerne spillerne være med til, hvor vi ser en af spillerne i en hverdagssituation. Det kan være scener med eller uden konflikt, de kan være fortalte eller spillet som bipersonsscener, hvor man uddeler bipersonerne til de andre, som spiller dem.

Scenerne kan blandt bruges til at understrege, hvor eftertragtet stødtanden er, og hvordan andre end Mr. Enghøjs spillere har interesse i den. Andre scener kan bygge op til en spillers motiv for at neme stødtanden.



Eksempler på scener

En gildespiller standser en spiller på torvet for at høre, om der er hold i rygterne om ronkedorens forgyldte stødtand.

Mens der læses aviser i gildestuen, kommer en *SpielMeister* hen for at spørge til Ronkedorens stødtand, dens værdi og mulighederne af at en sådan tand sælges ud af gruppen. Hvad vil gruppen have for en sådan stødtand?

En grådig spiller trænger sig på og vil høre, hvad ronkedorens stødtand sælges for, og den grådige spiller tilbyder ligefrem rdl og en flugtplan, hvis denne kan få ret til stødtanden.

Hjemme eller til selskab spørger ikke-spillere til de rygter, der florerer i Kjøge rollespillergilde om den værdifulde stødtand.

På besøg hos en terningsnitter for at få nye terninger eller kontrolleret om de, der nu er i brug er passende balanceret.

Hen over aviserne i gildestuen diskuteres seneste revision, som det er blevet meddelt er på vej. Der er snak om nye ideer, der nærmest er revolutionære i deres form, og mange mener, at de franske, republikanske rollespilleres ideer er en tand for kontroversielle.

Til gudstjeneste sidder spilleren og drømmer sig andre steder hen, mens sidemanden puffer til den åndsfraværende spiller. [*Anders*]

Nede ved havnen snakker man Køges hensygnende skibsfart, og hvordan der stadig er mindre at lave hernede. [*Mads*]

Hen over kaffen eller den varme chokolade snakkes der om Kjøges unge, kønne bejlere, og om hvor eftertragtet den unge Hans Jørgen Dyrlund er. [*Clara*]

På torvet hviskes det, om nogen mener at have set Schwarze Rudolphs spiller i byen, og det tyder på, at der snart er en karakter, som kommer til at dø. [*Hans*]

I skænkestuen er brændevinen blevet fundet frem og tungen er kommet på gled, men selskabet er heller ikke rollespillere, og så kan snakke frit om ægteskabet og dets frustrationer. [*Povl*]

Motivet for at stikke af med stødtanden

Hver spilperson har en årsag til at stikke af med stødtanden. Som den gældende regel er – og som skal oplyses – så kan en spiller ikke have held med sit foretagende, hvis der ikke har været spillet mindst en scene om spillerens motiv. Scenen kan du sætte, eller du kan overlade initiativet til de andre, eller I kan udtænke den i fællesskab.

Eksempler på scener

Anders Bønløkke – den fremmede SpielMeister fra Roskilde dukker op og viser, at nu har han skrevet anbefalingsbrevet, men indtil Anders kan fremvise et karakterark med Mr. Enghøjs signatur bekræftende, at Anders er på vej mod Port Safaga, får han ikke brevet.

Anders Bønløkke – på en havneknejpe i Køge havn mødes Anders med den fremmede SpielMeister fra Roskilde for at tips til, hvorledes han finder vej til Port Safaga, og hvordan han bedst kommer gennem ørkenen med en karavane.

Clara Beatrice Mackeprang – Clara sidder på kaffesalonen med sin veninde, og her bekender hun, at hun er hemmeligt forlovet med Hans Jørgen Dyrlund, og at hun vil få adgang til sin forlovedes spilgruppe, hvis hun skaffer gruppen en stødtand.

Clara Beatrice Mackeprang – Clara mødes med Hans Jørgen Dyrlund til et selskab hos byens spidser, og bag en potteplante hvisker de sammen om, hvorledes de glæder sig til at spille sammen, og om hvorledes Claras karakter skal stikke af til det *karavanserei*, hvor Hans Jørgens karakter venter hende.

Hans Ploug – Ud af skyggerne dukker en fremmed rollespiller op, som minder Hans om, at hans karakter kan få et uheldigt møde i Luxors gyder, hvis han ikke snart skaffer pengene til Wolfgang-Mejsel.

Hans Ploug – Hans mødes med en anden rollespiller for at få gode råd til, hvorledes han når sikkert frem til Luxors sydligste havn, og sammen udtænker de en plan, så gælden kan blive betalt.

Mads Elmehøj – Mads sidder hjemme hos sine brødre, der er trætte af at skulle have deres yngste bror logerende. Mads beroliger sine brødre og køber tid ved at forklare dem, at han snart kommer til penge, så snart han har fået fingrene i ronkedorens forgyldte stødtand, og derefter kan han finansiere sit eget liv.

Mads Elmehøj – Mads har et møde med en af gildets older, og de snakker om Mads' fremtidsmuligheder i gildet, og om hvordan han med en stødtand vil kunne finansiere mindst et halvt år, hvis ikke et helt, og det burde være nok til at han kan få succes i gildet.

Povl Pedersen – Hjemme hos Povl drømmer Anne om de muligheder, der ligger i, hvis Povl kan blive gildespiller i København, og snakker glider snart ind på, hvordan det hele kan opnås med Ronkedorens stødtand.

Povl Pedersen – I gildestuen snakker Povl med en københavnsk rollespiller, som bekræfter, at han kan åbne døre for Povl i København, hvis Povl kan stille med en stødtand.

Planlægning af flugten med stødtanden

Disse scener er ikke påkrævede, men for bedre at foreskygge, hvad der skal ske og for bedre at lægge kimen til det i spillet, kan der spilles scener, hvor der forberedes en flugt med stødtanden. Disse scener fungerer meget lig med de almindelige hverdagsscener, men de fokuserer begivenheder, som finder sted i spillet, og indholdet af scenerne ligger typisk i forlængelse af etableringen af motivet, hvis de to typer scene ikke ligefrem smelter sammen.

Ud fra sammenhængen kan du lade spilleren opnå en eller anden form for fordel, hvis der spilles en god forberedelse af et svigt.

Eksempler på scener

Spilleren mødes med sin kontaktperson for at aftale, hvor de præcis skal have deres karakterer til at mødes i fiktionen.

Spilleren spiller en soloscene med sin karakter, der forbereder noget udstyr, en fælde eller et baghold med Mr. Enghøj som *SpielMeister*. Det kan være på flodbåden, før eller under kampen med Ronkedoren, eller når karaktererne er nået frem til Luxor. Måske planlægges der med en bærer, hvis loyalitet kan købes for rdl.

Spillerens karakter er i Luxor, og her mødes denne i et ledigt øjeblik med en spiller fra en anden gruppes karakter enten under *SpielMeister* Enghøj eller den anden gruppes *SpielMeister*, og her udveksler de udstyr eller andet.

Kunsten at spille E&E

I dette afsnit gælder så selve regelsystemet til E&E, hvordan det virker og hvad det skal bruges til. Vi begynder med det sidste først.

Formålet med E&E

Formålet med regelsystemet er dels at simulere, at E&E-spillerne sidder med et tungt og klodset regelsystem, der minder om Advanced Dungeons & Dragons 1st edition (1977-1989) eller Hackmaster 4th edition (2001-2008), og dels at simulere den snak, der finder sted ved spilbordet, hvor man hopper frem og tilbage mellem at snakke med sine medspillere om spillet, om reglerne og om karaktererne og så til at spille karaktererne.

Det andet formål med systemet er at skabe en ramme, hvor spillerne kan være i konflikt med i hinanden, og systemet er tænkt til, at spillerne kun er i spilmekanisk konflikt via hinandens karakterer.

Til at begynde med ligger sekvenserne i Ronkedorens forgyldte stødtand op til, at spillernes karakterer er i konflikt med omgivelserne, og at systemet skal bruges til at holde karaktererne i live. Siden er det tanken, at systemet bruges, når spillerne er i konflikt med hinanden for at sikre sig stødtanden og stikke af med den.

Tanken er, at man spiller ikke et helt scenarie i E&E-universet, men at der spilles uddrag (sekvenserne i ovenstående scenarietekst), og at i disse uddrag kan spillerne konfrontere hinanden gennem deres karakterer.

Spilmekanisk set er dette et indie-system. Fokus ligger på at tildele spillerne fortælleret og at håndtere konflikter gennem Conflict Resolution. Systemet er inspireret af spil som Polaris, Shock, The Shadow of Yesterday og Itras by.

Systemet E&E overordnet set

Udgangspunktet er hver spillers karakters karakterark. Her fremgår de regler og mekanikker, som spillerne kan henvise til.

Der er to type af regler og spilmekanik at henvise til. Den ene er karakterens evner og færdigheder, og den anden er selve E&E-regelsystemet.

1. I konflikter med andre spillere kan der henvises til både karakterers evner og færdigheder og til E&E-systemet.
2. I konflikter med *SpielMeister* kan der kun henvises til karakterernes evner og færdigheder, men ikke E&E-systemet, da man ikke kan citere reglerne over for *SpielMeister.*

Systemet bruges ved, at en spiller henviser til et felt på arket og bruger de udtryk og regelhenvisninger, der er i feltet, som en del af sin argumentation for at vinde konflikten. Når et felt har været inddraget, krydses det af, og det er ikke til rådighed igen, førend spilleren har fået genopfrisket* feltet. Felterne kaldes *ressourcer* i dette afsnit.

* Denne variant tillader, at udhviskes et kryds og en ressource således er til rådighed igen. Det tilrådes ikke anvendt i dette scenarie, da scenariet er langt nok i forvejen.

Systemet E&E i praksis

Systemet fungerer ved, at spillerne råder over en række ressourcer, som er udformet som felter på deres spilpersonsark. Når en spiller vil påvirke spillet, skal der spenderes ressourcer, hvis spilleder ikke accepterer spillerens bidrag.

Sekvenser og konfliktmål

Hver sekvens har et Konfliktmål, som repræsenterer det antal ressourcer, som spillerne til sammen skal spendere for at afslutte sekvensen, hvis spilleder ikke accepterer spillernes bidrag og afslutter sekvensen. *En scenes konfliktmål er ikke kendt af spillerne!*

1. En sekvens kan ikke slutte, førend spilleder accepterer de udfald, som spillerne digter. Spilleder kan vælge at acceptere de udfald, som spillerne beskriver, eller spilleder kan nægte det.
2. Hvis spilleder ikke accepterer et udfald, kan spilleren spendere ressourcer for at fastsætte udfaldet. Hvis spillerne når op til det antal ressourcer, der skal til for at nå konfliktmålet, afsluttes sekvensen uden at spillerne spenderer flere ressourcer.
3. Brug referencer til spilmekanik, når du vil skærpe en situation og understrege, at nu skal der bruges ressourcer for at komme ud af situationen.

Eksempel

- *SpielMeister*: Næsehornet kommer stormende mod jeres ekspedition. Dets horn er sænket og spidsen er rettet mod hjertet på jeres Ekspeditionsleder.
- Spiller: Jeg kaster mig til side for at undgå næsehornets angreb.
- *SpielMeister:* Næsehornet lavet en stormløbsmanøvre med +6 *Angriff* og laver en 30 skridts *Bewegen* for at spidde din ekspeditionsleder.
- Spiller: Jeg svinger min Sabel defensivt og bruger min professionsevne til at få initiativet og lave et *Angriff* med +2w6 *Schade* (spilleren markerer feltet på karakterarket som værende spenderet).
- *SpielMeister:* (Kigger på sine noter og ser, at Konfliktmålet er opnået) Din sabel træffer næsehornet, og det mister sine sidste *Trefferpunkte*, og den dør. Du får 17 *Erfahrungspoint*.

Pres spillerne

En af *SpielMeisters* fornemmeste opgaver med dette system er at presse spillerne til at spendere deres ressourcer, og det sker ved at sætte karaktererne i situationer, som spillerne gerne vil undgå. Hvis der ikke spenderes ressourcer for at undgå dette, kan spilleder følge op ved at beskrive konsekvensen af situationen.

1. Spilleder kan beskrive udfald og situationer, som spillerne skal acceptere, hvis de ikke spenderer ressourcer. Hvis en spiller glider af på spilleders oplæg, kan man gentage udsagnet, og nu beskrive den konsekvens, der følger af situationen.
2. Undgå konsekvenser, som er karakterens død, medmindre en spiller gennem længe tid bare accepteret *SpielMeisters* udsagn. Der er mange mellemled inden et udfald behøver medføre karakterens død.

Eksempel

- *SpielMeister*: I hænger i rebet over afgrunden, da torvet pludselig begynder at trevle sig op.
- Spiller: Jeg skynder mig at kravle ind i sikkerhed.
- *SpielMeister*: Torvet trevles op stadigt hurtigere, og du skal rulle et

Geschicklichkeit for at nå sikkert ind på land.

- Spiller: Jeg ruller en 17'er, så jeg klarer det og kommer i land.
- *SpielMeister*:: (Da spilleren ikke spenderer ressourcer, fastholder spilleder situationen) Ikke så hurtigt, ifølge regelbogen har du -2 på dit rul, da der er en kraftig blæst. Du klarer det ikke.
- Spiller: (krydser et felt af på karakterarket) Men på min udstyrsliste fremgår det, at jeg har handsker med ekstra solidt greb, så jeg kan kravle hurtigere. Det giver mig +4 på mit rul, så jeg klarer det stadig.

At snakke regler og referere til spilmekanik
Det vigtige er ikke, hvordan spilleren bruger sine regler, men at der snakkes regelsprog og bruges tyske termer, der afspejler regelreferencer.

Man kan henvise til detaljer på karakterarket, til udstyr på karakterarket, og man kan henvise til, hvad der står i regelbøgerne, og hvad reglerne siger gør sig gældende.

Vær opmærksom på, at der rådes over to typer ressourcer – karakterarket og reglerne – og førstnævnte kan bruges mod spilleder og mod spillere, mens sidstnævnte kun kan anvendes mod spillere.

Ressourceøkonomi
Hver spiller råder over 7 ressourcer (heraf 4 karakterark-ressourcer og 3 regel-ressourcer), og der er mellem spillerne i alt 20 ressourcer til at gennemføre hele scenariet, og i alt 15 til at bruge mod hinanden. For at komme gennem scenariet skal der som udgangspunkt spenderes 18 ressourcer (nemlig summen af konfliktmålene) af de 20, men spilleder kan acceptere at afslutte en sekvens før konfliktmålet er nået. De tilbageværende ressourcer er dem, som spillerne har tilbage til at strides imod hinanden og til at håndtere uforudsete komplikationer.

Jeg har terninger med!-reglen
Hvis en har terninger med kan de bruges som dramatisk værktøj og give effekten af en ressource.

Terningerne kastes, og rollespil læsningen af terningerne. Derefter opnås effekten af ressourcen. Effektivt set betyder det, at de, der har egne terninger med, har en ekstra ressource i scenariet.

Reglen gælder i konflikter mellem karakterer og i konflikter med Afrikas stammer og vilde dyr. Reglen kan bruges en gang pr. scenarie pr. spiller. Gælder ikke hvis terningerne er lånte.

Kamp mellem spillerne
Spillerne kan bruge deres ressourcer imod hinanden på to planer, direkte eller indirekte. *Direkte* er, når to karakterer direkte strides (f.eks. når A prøver at snige sig bort fra B, eller hvis C vil indhente D, eller hvis E vil angribe F med sin sabel), mens *indirekte* er, når en spiller bruger systemet i stedet for sin karakter mod en anden spiller (f.eks. når A minder B om, at ifølge regelbogen skal man bruge en anden Fertigkeite, end den B har, eller hvis C bemærker, at D ikke har den nødvendige styrke-evne til at opnå sit forehavende).

I praksis fungerer det ved, at spiller A introducerer en situation, og enten spenderer en ressource med det samme, eller venter til spiller B siger nej, hvorefter spiller A kan gentage sit udsagn, men nu med brug af regelreferencer og brug af ressource.

Karakterer og dødsfald
Undgå så vidt muligt at sætte situationer, hvor karakteren er nødt til at spendere ressourcer for at undgå at dø. Lemlæstelser, sår, skader, tab af udstyr og alskens andre benspænd er langt bedre.

Hvis en karakter ”dør”, kan denne karakter dog fortsat vende tilbage, hvis en spiller (uanset hvem) spenderer en ressource. Herefter ”slås der op i regelbøger, og tabeller konsulteres”, og det konkluderes, at karakteren stadig er i live.

Narrativ kontrol
Her bliver det tricky. *Elefanter & Eventyrere* er et klassisk rollespil, hvor *SpielMeister* har fortælleretten, og det betyder, at spillerne kan ikke bruge deres ressourcer til at få kontrol over fortællingen, kun til at manipulere deres egne og de andre spilleres karakterer.

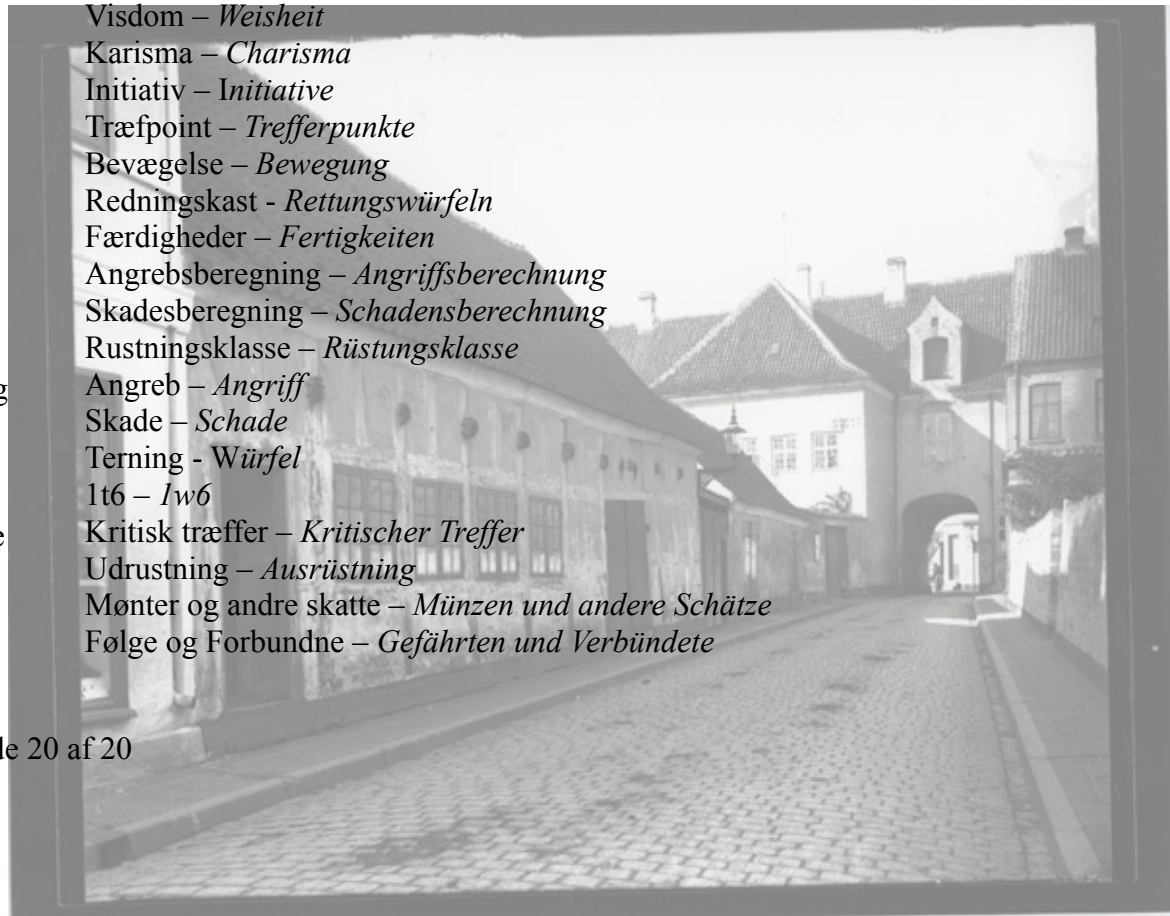
At spille med terninger
Det kan være en god ide, at alle har et sæt terninger, som de ruller for at give fornemmelsen af, at der er et system, og at der skabes tilfældige udfald, som skal tolkes.
Første kamp kan man spille som en slags D&D-lignende spil med lidt gefühl, hvor man er tæt på selve simuleringen af at spille E&E, og i efterfølgende kampe skiftes der over til alene at snakke over E&E-systemet og terningerne i stedet.

Lidt teoretisk om systemet
Systemet bygger på Ja-spil og Nej-spil. Da man ofte præsenterer hinanden for ubehagelige situationer, vil den anden part gerne sig nej, og det kan modparten, indtil det pålægges at spendere ressourcer.

Spilleder pålægger spillerne at sige ja, hvis de ikke spenderer ressourcer ved at gentage sit oplæg og understrege det med regelsnak. Når spillerne spenderer ressourcerne, kan de atter sige nej til spilleders oplæg.

En sekvens kan kun slutte, hvis spilleder siger ja, eller hvis spillerne spenderer så mange ressourcer, at scenarieoplægget fortæller spilleder, at denne skal sige ja; spillerne kender ikke scenarieoplæggets konfliktmål.
I konflikter mellem spillerne er det en anelse anderledes. Ved at bruge ressourcer, kan en spiller tvinge en anden spiller til at sige ja, eller spendere en ressource og sige nej.

En anelse terminologi
Styrke – *Stärke*
Konstitution – *Konstitution*
Behændighed – *Gechicklichkeit*
Intelligens – *Intelligenz*
Visdom – *Weisheit*
Karisma – *Charisma*
Initiativ – I*nitiative*
Træfpoint – *Trefferpunkte*
Bevægelse – *Bewegung*
Redningskast - *Rettungswürfeln*
Færdigheder – *Fertigkeiten*
Angrebsberegning – *Angriffsberechnung*
Skadesberegning – *Schadensberechnung*
Rustningsklasse – *Rüstungsklasse*
Angreb – *Angriff*
Skade – *Schade*
Terning - W*ürfel*
1t6 – *1w6*
Kritisk træffer – *Kritischer Treffer*
Udrustning – *Ausrüstning*
Mønter og andre skatte – *Münzen und andere Schätze*
Følge og Forbundne – *Gefährten und Verbündete*



SpielMeister Enghøjs spilgruppe

I 1805 vendte Johannes H. F. Enghøj hjem til Køge efter på fire år på valsen som SpielMeister.i Tyskland. Han blev mester i Køre Rollespillergilde, og stiftede samme år sit eget spilhold. Ud fra Køge Rollespillergildes skrå kan læse om J. Enghøjs spilhold, som det så ud i 1810.

Johannes Enghøj

Johannes er en af Køge Rollespillergildes prominente *SpielMeistere.* Han har været på valsen i flere år, hvor han har vandret fra det ene tyske rollespillergilde til det andet for at blive oplært ved gildernes mestre.

I Essen erhvervede Johannes en sjælden kopi af Elias Hunds ***Anleitung für Elefanten***, der omhandler regler for elefanters stødtænder, elefantdressur og ronkedorer. Johannes er den eneste *SpielMeister* på Sydsjælland, der har et eksemplar (det siges, at en *SpielMeister* i Kalundborg, Arne Pedersen, også har et eksemplar), og han er derfor den eneste *SpielMeister* med ronkedorer i sit rollespil. Køge Rollespillergilde nyder stor status og misundelse ved Johannes' besiddelse

Clara Beatrice Mackeprang

Clara er datter af en af Køges meget velhavende borgere, og hun er af højere stand end resten af hendes spilhold.

Det er ikke usædvanligt uden for de større byer, at borgernes døtre spiller "nedad", indtil de bliver gift. Ved ægteskabet træder de ind i deres ægtemands spilhold. I de større byer udbyder gilderne frøkenhold for de ugifte borgerdøtre, men andre steder er pigerne nødt til at spille "nedad", indtil de bliver gift.

Clara spiller ***Ekspeditionslederen*** **Charlotte Amalie Kronenburg** fra Helsingør (*Stufe* 9).

Mads Elmehøj

Mads Elmehøj er tredje søn af skrædder Peter Elmehøj, og faderens værksted er gået til de to ældste sønner. Mads Elmehøj arbejder som daglejer ved Køge Havn, mens han forsøger at gøre sig en karriere som gildespiller i Køge Rollespillergilde.

Mads spiller ***Jagtmesteren*** **Jakob Nedergaard** fra Svendborg (*Stufe* 5).

Povl Pedersen

Husmand fra husmandsstederne ude ved Vallø slot. Povl er en ung og lovende rollespiller, som mange i gildet spår en stor fremtid som gildespiller.
Det er ikke almindeligt at folk fra landet tager til købstæderne for at spille, men som ung knægt lod Povl sig lokke til at spille rollespille gennem forprang - en ulovlig praksis, hvor ikke-anerkendte *SpielMeister.* spiller rollespil med bønder fra oplandet uden for byens mure og derved gilderne kontrol.

Povls kone, Anne Pedersen (f. Mathiasen), har store forhåbninger til Povls evner som gildespiller, og hun presser på for at han søger sig en karriere. Hun håber, at de vil kunne flytte til København, hvor hun vil kunne leve som gildespillerkone.

Povl spiller ***Udforskeren*** **Kresten Udgaard** fra Bornholm (*Stufe* 8).

Anders Bønløkke

Holdets yngste spiller er Anders. Han er søn af en kræmmer, der har fast stade på Køge torv. Anders' største drøm er at blive MissionsMeister, og han har valgt at være spiller på Johannes' hold, idet han gerne vil opnå et anbefalingsbrev fra Johannes, så han selv kan tage på valsen i Tyskland og blive oplært i de nyeste, tyske spilledningsteknikker. Anders har ikke afsløret over for resten af holdet, hvad hans egentlige mål med at være der er.

Anders spiller ***Ekspeditionsdeltageren*** **Julius Asser** fra Næstved (*Stufe* 7).

Hans Ploug

Om Hans er der kun angivet, at han var medlem af Køge Rollespillergilde i 1802-1806, og at han i 1806 var en del af J- Enghøjs rollespilshold. En H. Ploug optræder på Københavns rollespillergildes bødeliste i 1807, i 1809 og i 1810. Ud fra Køge stiftsbog lader det til, at Hans Ploug bosatte sig i Køge i 1810, og det må antages, at Hans Ploug i perioden 1807-1810 var en del af Københavns Rollespillergilde, hvorefter han vendte tilbage til Køge Rollespillergilde.

Hans spiller ***Eventyreren*** **Helge Piil** fra Aarhus (*Stufe* 7).

Livet i Enghøjs spilgruppe

Sådan gør vi

Vi har et fast spillokale i Køge Rollespillergilde, og hver uge mødes vi for at spille, medmindre der er sygdom eller anden frafald.

Spillet kører vi stramt. Mr. Enghøj accepterer småsnak, indtil han har sin *SpielMeister Schirm* på plads og orden i sine noter, terninger fremme og penne på plads.

Vi har en god tone os spillere imellem. Alle taler pænt, møder ædru op - også selvom det kan være svært - og vi spiller fra sidst på eftermiddagen til godt ud på aftenen, indtil enten Povl er nødt til at ride hjem, eller Claras (tjeneste)pige kommer for at hente hende.

Vi faste pladser, vi rører ikke hinandens terninger, og vi ruller ikke vores terninger ind på de andres områder på bordet.

Spilgruppen

Vores gruppe består af Mr. Enghøj, som er vores spilleder, og han har ledt vores spilgruppe siden oktober 1805, da han kom hjem fra Tyskland. Dengang var han en ung og ukendt spilleder, og få ville spille med ham, men da han afslørede, at han besad supplementet *Anleitung für Elefanten* af Elias Hund, og at han derfor kunne og måtte lave scenarier med alle mulige varianter af elefanter, og snart var mange grupper os misundelige.

Vi spillere består af **Anders Bønløkke**, som altid kommer i sidste øjeblik. Han spiller **ekspeditionsdeltageren Julius Asser fra Næstved**, og hans støtte i gruppen er os meget værdifuld, selvom han ofte er åndsfraværende til manges irritation. Anders er søn af en kræmmer, men han er meget mere interesseret i at være rollespiller, og han er altid nysgerrig efter at vide, hvordan man spiller rollespil. Han mangler vist bare et anbefalinsbrev førend, han er ude herfra og på vej ned gennem Tyskland for at blive oplært, men foreløbigt har Mr. Enghøj ikke villet give ham et.

Og så er der **Clara Beatrice Mackeprang**, som spiller **ekspeditionsleder Charlotte Amalie Kronenburg fra Helsingør**. Clara er datter af en velhavende købmand, og deres købmandsgård ligger mellem Køge torv og Køge å. Hun spiller ekspeditionslederen, fordi hun er den fornemste i vores selskab, og egentlig er hun for fin til at spille med os, men ugifte borgerdøtre har ofte svært ved at få lov at spille med de fine herrer.

Den næste på listen er **Povl Pedersen**, og hører man godt efter, kan man høre hans kone, Anne, råbe i baggrunden. Hun er træt af livet i et husmandssted, og hun synes Povl skal flytte til Hovedstaden for at finde karriere der som gildespiller. Indtil han gør det, spiller han **Udforskeren Kresten Udgaard fra Bornholm**, og heldigvis har Povl lovet at holde op med at forsøge at tale med bornholmsk dialekt.

Vi har også **Hans Ploug** i gruppen. Han er vores senest tilkomne, men han er ikke ny i gruppen. For nogle år siden forlod Hans vores selskab, og hans karakter tog en båd op af Nilen mod Middelhavet for at finde en københavnsk ekspedition. Efter nogle år i København er Hans vendt tilbage for at spille med os, og han spiller stadig sin karakter fra den gang, nemlig **Eventyreren Helge Piil fra Aarhus**.

Sidste mand i gruppen er **Mads Elmehøj**. Han er daglejer, og finder hver dag sit arbejde nede ved havnen, når skibene kommer ind. Han kommer ud af en fattig familie (de er skræddere), og der var ikke en gang plads til, at han kunne overtage en del af faderens værksted, som i stedet gik til hans ældste brødre. Mads spiller **Jagtmester Jakob Nedergaard fra Svendborg**, og han sørger for, at vi aldrig mangler forsyninger, når vi er på ekspedition, men til gengæld er hans udstyr ikke altid tiptop, da han bruger mange rigsdaler på at vedligeholde sin samling af trofæer. Onde tunger vil, at Jakob Nedergaard klarer sig bedre end Mads gør det.
Kampagnen

Ekspeditionerne

Vores ekspeditioner udgår normalt fra Luxor i Ægypten, og vi tager flodbåd ned af Nilen til Afrika syd for Sahara, hvor vilde folk bor, og hvor vi leder efter Afrikas øer. Gennem adskillelige ekspeditioner har vi fået kortlagt en god del af områderne græsende op til Nilen og liggende syd for Sahara, men vi har endnu ikke funder øerne.

Når vi ikke er på ekspedition, befinder vi os i Luxor, hvor vi omsætter vores skatte til dalere og dukater, og typisk befinder vi os i Muhammads karavanserei.
Vort følge består af 10 heste, 10 pakæsler og 25 bærere, som er den ekspedition, som det er lykkedes os at opbygge gennem de sidste fem års spil.

Velkommen til elefanternes verden

I ***Elefanter & Eventyrere*** udforskes det stadig meget ukendte kontinent, og det udforskes af rollespillere, der aldrig har været i nærheden af Afrika, og som kender meget lidt til denne egn af verden. Fra en europæisk synsvinkel er store dele af Afrika ukendt område, og det giver rollespillerne et stort råderum for deres scenarier for det er vanskeligt at sige, at deres opbygning af Afrika ikke er i overensstemmelse med, hvad der findes.

Hvor i Afrika?

Områderne, der udforskes, er de egne, der ligger syd for Sahara, og så er det områderne, der ligger et godt stykke fra kysterne, og derfor svære at nå frem til.
De fleste ekspeditioner går ud fra enten Ægypten, hvor de rejsende ofte sejler langs Nilen mod Afrikas øer, eller fra Guldkysten, hvor der er syv forter, som man kan begynde sin udforskning fra: Fort Prinsensten, Fort Augustaborg, Fort Fredensborg, Fort Kongensten, Fort Frederiksborg, For Christiansborg og Frederiksberg.

De syv forter er baseret på danske forter oprettet i 1600- og 1700-tallet, men alle er de forladte efter 1807. Det har ikke forhindret rollespillere i stadig at spille i deres kampagner, som om forterne alle eksisterer. Guldkysten er stadig dansk territorium, og der er ikke tegn på, at det ikke vil fortsætte sådan de næste mange år. Fra Guldkysten foregik indtil fornylig en omfangsrig slavehandel. Slavehandel blev foreslået gjort forbudt omkring 1790 og indført som lov i 1792 med effekt fra 1802.

Køge Rollespillergilde holder traditionelt til i Luxor, Ægypten, hvorfra mange ekspeditioner udgår.

Inspireret af sin fars mange rollespils-ekspeditioner og sin egen ungdoms kampagner, begynder Livingstone faktisk at udforske Afrika omkring 1852. I disse år inspireres flere til at lede efter Nilens ophav, da dette længe har været til et tilbagevendende mysterium i mange E&E-kampagner.

Farer og trusler

En ekspedition ind i Afrika er ikke noget, som der tages let på. Der lurer mange farer i de uudforskede områder. De mest markante er naturligvis elefanter, løver, næsehorn, menneskeaber (gorillaer) og hyæner, men også de små og de usete farer som insekter, slanger, frøer, sygdomme og infektioner plager ekspeditionerne.

De dygtige *SpielMeisters* husker også at inddrage vejr, landskab og forsyninger i deres spil. Solen og storme kan dræbe, mangel på mad og vand udrydde, og stejle klipper og brusende floder ødelægge ekspeditioner.

Den sidste type af farer, som ekspeditionerne kan rende ind i, kommer fra de mange vilde stammer, der befolker kontinentet. Der er stammer af hovedjægere, vildmænd, menneskeædere og menneskeofrende afgudsdyrkere. Særligt de sidste stammer er der mange teologi-studerende, som ynder at drage på ekspeditioner imod, eller rettere på missioner imod.

Mytiske Afrika

Et stadigt tilbagevendende stridspunkt blandt rollespillerne er, hvorvidt Afrika er befolket af eksotiske og mytologiske væsner. Rapporterne om eksotiske væsner er sparsomme, men de er der, og særligt når man griber til lærde værker, der bygger oven på den antikke lærdom, som er rig på mærkelige væsner. Inddrages de gamle romeres og grækeres beretninger, og disses overleveringer op gennem middelalderen og renaissancen, finder man mange mærkelige væsner. Mytiske væsner optræder ikke i de almindelige E&E-grundbøger, og man er nødt til at have fat i supplementerne for at komme til at inddrage disse i ens scenarier.

Professioner i Elefanter & Eventyrere

I rollespillet **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 sjælden 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 hånde 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.

Karakterarket og Regeluddraget

På karakterark er der 4 røde cirkler. Hver gang en spiller spenderer en ressource krydses en rød cirkel af. På regelarket er der 3 røde cirkler, og hver gang, der spenderes en ressource herfra, krydses igen en cirkel af. Cirklerne placering på arkene er uden betydning, ligesom det ikke er vigtigt, hvem der får hvilken regeloversigt.

Arkene er ikke udfyldt på forhånd, men er noget som skal gøres af spilleder som en del af forberedelsen til spillet.

At udfylde arket
Spieler , SpielMeister, Gilde, Charakternahme, Heimat, Beruf og Stufe kan alle læses ud af appendikset over Enghøjs spilgruppe, f.eks. *Clara Beatrice Mackeprang, JHF Enghøj, Køge rollespillergilde, Charlotte Amalie Kronenburg, Helsingør, Ekspeditionsleder, 9*.

Bewegung og afstande er alle værdier sat i skridt. Bewegung er typisk omkring 30.
Eigenschaften: Indsæt en værdi mellem 3 og 18, typisk fra 8 til 16 (rul evt. 1w12+6 eller 1w10+7)
Værdierne efter eigenschaften er bonusser og minusser på en skala fra -3 til +3, men de kan også være procentværdier (f.eks. er Köperliches ûberleben typisk en procentværdi).

RK er Rüstungsklasse og har en værdi mellem 10 og 20, og de andre felter siger noget om rustningen, dens kvalitet, bonus fra geschicklichkeit og RK når angrebet fra ryggen.

TP er Trefferpunkte og værdien er afhængig af Stufe og Konstitutionsbonus. Værdien er omkring 4-6 pr. Stufe.

Rettungswürfe er overlevelseskast, og feltet Gesamt er summen af bonus fra Eigenschaften samt grundværdien fastsat af Stufe. Grundwert ligger typisk fra 9-16 og er gradvist lavere for des højere Stufe.

Waffe er de mest brugte våben for karaktererne (gevær, pistol, sabel, kniv, kølle, økse), og i sektionen Angepasst etc. skrives en talrække angivende det, der skal rulles på 1w20 for at træffe fjenden. Talrækken begynder ofte omkring ml. 9 og 13 og løbet opad nogenlunde jævnt til omkring 20-22. I schaden skrives hvor meget skade et våben gør mod dyr og mennesker, ofte noget med 1-3 würfel af 4-, 6-, 8- eller 10-sidede og med en bonus (+1-6) eller en fordobling af terningtallet under Kritischer Treffer, I boksne nedenunden angives (gerne i skridt) hvor meget et våben fylder, hvad dets rækkevidde er, dets størrelse, dets type og særlige bemærkninger.

Elephants & Abenteurer

Spiel-Charakter Schaublatt

Spieler _____ SpielMeister _____ Gilde _____

Datum _____

Charaktername _____ Heimat _____ Beruf _____ Stufe _____ Bewegung _____

EIGENSCHAFTEN

Attributs-Wert					
	ST Stärke	Angriffbonus		Schadebonus	
	IN Intelligenz	Zusätlich Sprachen		Naturkunde	
	WE Weisheit	Willen		Diplomatie	
	GE Geshicklichkeit	Geschoss Anpassung		Schützend Bonus	
	KO Konstitution	Trefferpunkt Anpassung		Köperliches Überleben	
	CH Charisma	Trägerloyalität			

KIRCHE

Zehnten _____ Gemeinde _____

Status in der Kirche

Kirche Einfluss

_____

_____

_____

Erfahrung _____

nächste Stufe _____

RETTUNGSWÜRFE

	Gesamt	Grund-Wert	Eigen-shaften
Falle/Fallen			
Hypnotisieren/ Angst			
Lähmung/Gift/ Krankheit			
Schande/ Verachtung			

KAMPF

RK _____ _____

Rüstung Getragen — Bedingung für die Rüstung

Geschick. Bonus _____ Rückseite _____

TP

Trefferwürfeltyp _____ Spezielle Anpassungen:

Trefferpunkt Anp. _____ _____

Wunden:

Gesundheit — Infektionen — Krankheit — Fieber

_____

_____

Sinne

Blick _____

Hören _____

Riechen _____

Bewegung

Klettern _____

Schwimmen _____

Segeln _____

Reiten _____

Sekundären Fähighekiten:

_____

WAFFE

Waffe in der Hand _____

Waffe	Angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen									Schaden	Kritischer Treffer
	10	12	14	16	18	20	22	24	T	gegen Tiere / gegen Mensch	gegen Tiere / gegen Mensch
										/	/

Platzbedarf _____ Reichweite _____ Grösse _____ Art _____ Besondere Eigenschaften _____

Waffe	Angepasst werden, um Rüstungen Klasse getroffen									Schaden	Kritischer Treffer
	10	12	14	16	18	20	22	24	T	gegen Tiere / gegen Mensch	gegen Tiere / gegen Mensch
										/	/

Platzbedarf _____ Reichweite _____ Grösse _____ Art _____ Besondere Eigenschaften _____

Retningssans

En ekspedition rummende mindst en karakter med *Fertigkeite* i retningssans har en nedsat risiko for at fare vild eller blive desorienterede i enhver type terræn. En*Fertigkeite*-test påkræves, når som helst at *SpielMeister* finder, at der er en risiko for, at ekspeditionen farer vild eller bliver desorienteret, og dette terningkast foretages alene observeret af *SpielMeister*. Kastet foretages med en +4 justering, hvis ekspeditionen er i et fuldstændigt mørke, eller med +2 i delvist mørke. Succes indikerer at ekspeditionen ikke er i fare for at deviere fra dens intenderede sti eller for miste dens situationsfornemmelse. Såfremt testen er uden succes, men mindre end 20, da har karakteren fejlagtigt sanset retningen med 90 grader til højre eller venstre (*SpielMeisters* afgørelse). Hvis *Fertigkeite*-testen er en 20'er, da har karakteren fejlagtigt fastsat ruten direkte modsat af det intenderede.

Spring

Dette omfatter alle slags ikke-assisterede spring – højdespring og længdespring fra både et stående og et løbende udgangspunkt være de vigtige. Denne *Fertigkeite* baserer sig på de to *Eigenschaften Stärke* og *Geshicklichkeit* i forhold til værdien i *Bewegung* justeret for *Belastung*.

Alle spring antager, at springeren ønsker at lande på sine fødder, men hvis karakteren vil at lande i en udstrakt position, kan springet med to skridt yderligere forlænges, men denne karakter vil lande udstrakt og spendere to segmenter på at komme op på fødderne igen. En tre skridts forlængelse kan forsøges, men med 25% risiko for at fejle, hvorved en tre segments periode skal bruges på at komme sig. En fire skridts forlængelse hat 50% risiko for at fejle, hvorved en fire segments periode skal på at komme sig og så fremdeles fremskrives risiciene. Karakterer på *Stufe* 8 eller højere, kan nedskrive sværheden med et trin, og *Merkmale Akrobatik* nedskriver tilsvarende med et trin.

Sporing

Udendørs sporing: Den basale chance for med succes at spore udendørs er 10% per Stufe, samt yderligere +10%, hvis det er karakterens *Fertigkeite* eller +15%, hvis det er en udvalgt *Merkmale* oven i 10%-chancen. Den basale chance er ikke højere end 110% (for*Stufe* 10-karakterer eller højere) på noget tidspunkt, men såfremt den justerede chance falder til mindre end 110%, kan de indtil da ignorerede eller redundante point hæve chancen atter til 110%. Dette forudsætter, at det er point, der allerede er til rådighed. En justeret chance større end 100% er at betragte som 100%; det vil sige at sporet kan følges så længe de gældende omstændigheder (terræn, antal kreaturer fulgt osv.) gør sig gældende.

Hvis der gøres et fornuftigt forsøg på at skjule sporet, betragt da terræn-justeringen at være den næste lavere kategori (f.eks. ned fra -20%-kategorien til -10%-kategorien). Hvis terræn-modifikationen allerede var i -50%-kategorien, da er sporing umulig. Uanset ved sporing indendørs eller udendørs kan sporeren være i stand til at identificere, hvad slags væsner, der har efterladt sporene, hvad retning byttet bevægede sig i, og hvor mange gruppe er i den sporede gruppe, og hvor hurtigt de rejste. Afdækningen af sporenes ejermænd kan kunne foretages, når sporingen er succesfuld. Chancen for succesfuld identifikation er den samme som for sporing med et sekundært terningkasts nødvendighed for succes. De identifikative evner er akkumulative og omfanget er fastsat af sporerens *Stufe*.

Spring

Dette omfatter alle slags ikke-assisterede spring – højdespring og længdespring fra både et stående og et løbende udgangspunkt være de vigtige. Denne *Fertigkeite* baserer sig på de to *Eigenschaften Stärke* og *Geshicklichkeit* i forhold til værdien i *Bewegung* justeret for *Belastung*.

Alle spring antager, at springeren ønsker at lande på sine fødder, men hvis karakteren vil at lande i en udstrakt position, kan springet med to skridt yderligere forlænges, men denne karakter vil lande udstrakt og spendere to segmenter på at komme op på fødderne igen. En tre skridts forlængelse kan forsøges, men med 25% risiko for at fejle, hvorved en tre segments periode skal bruges på at komme sig. En fire skridts forlængelse hat 50% risiko for at fejle, hvorved en fire segments periode skal på at komme sig og så fremdeles fremskrives risiciene. Karakterer på *Stufe* 8 eller højere, kan nedskrive sværheden med et trin, og *Merkmale Akrobatik* nedskriver tilsvarende med et trin.

Sporing

Udendørs sporing: Den basale chance for med succes at spore udendørs er 10% per Stufe, samt yderligere +10%, hvis det er karakterens *Fertigkeite* eller +15%, hvis det er en udvalgt *Merkmale* oven i 10%-chancen. Den basale chance er ikke højere end 110% (for*Stufe* 10-karakterer eller højere) på noget tidspunkt, men såfremt den justerede chance falder til mindre end 110%, kan de indtil da ignorerede eller redundante point hæve chancen atter til 110%. Dette forudsætter, at det er point, der allerede er til rådighed. En justeret chance større end 100% er at betragte som 100%; det vil sige at sporet kan følges så længe de gældende omstændigheder (terræn, antal kreaturer fulgt osv.) gør sig gældende.

Hvis der gøres et fornuftigt forsøg på at skjule sporet, betragt da terræn-justeringen at være den næste lavere kategori (f.eks. ned fra -20%-kategorien til -10%-kategorien). Hvis terræn-modifikationen allerede var i -50%-kategorien, da er sporing umulig. Uanset ved sporing indendørs eller udendørs kan sporeren være i stand til at identificere, hvad slags væsner, der har efterladt sporene, hvad retning byttet bevægede sig i, og hvor mange gruppe er i den sporede gruppe, og hvor hurtigt de rejste. Afdækningen af sporenes ejermænd kan kunne foretages, når sporingen er succesfuld. Chancen for succesfuld identifikation er den samme som for sporing med et sekundært terningkasts nødvendighed for succes. De identifikative evner er akkumulative og omfanget er fastsat af sporerens *Stufe*.

Kamp på ujævn grund

En karakter involveret i *Nahkampf* på ujævn grund eller balancerende i prekär situation må sikre sig, at fodfæstet ikke mistes. En karakter, der fejler sit udfald, skal afprøve sin *Geschicklichkeit* for ikke at miste fodfæstet og vælte omkuld. *SpielMeister* påfører en faktor til testen betinget af de gældende omstændigheder. Dog har en karakter en *Merkmal Akrobatik* eller en *Beruf*, der i situationen har relevans gives en positiv justering til testen. Fejlende testen med mere end 4 point fordrer et *Konstitution*-test for ikke at luften slås ud af lungerne hæmmende handlinger i tre segmenter.

Hvis en karakter på ujævn grund i en eleveret position træffes af et angreb, der forårsager tab af bevidstheden eller påfører skade i et omfang, der svarer til 10% eller mere af ofrets totale *Trefferpunkter*, skal *Geshicklichkeit* testes for ikke at falde fra den udsatte position (se afsnittet om *Prekär Situation* for justeringer i forhold til *Stufe* og*Beruf*). For hvert skridt fra kanten modificeres *Geshicklichkeit* med to point.

Sporing

Udendørs sporing: Den basale chance for med succes at spore udendørs er 10% per Stufe, samt yderligere +10%, hvis det er karakterens *Fertigkeite* eller +15%, hvis det er en udvalgt *Merkmale* oven i 10%-chancen. Den basale chance er ikke højere end 110% (for*Stufe* 10-karakterer eller højere) på noget tidspunkt, men såfremt den justerede chance falder til mindre end 110%, kan de indtil da ignorerede eller redundante point hæve chancen atter til 110%. Dette forudsætter, at det er point, der allerede er til rådighed. En justeret chance større end 100% er at betragte som 100%; det vil sige at sporet kan følges så længe de gældende omstændigheder (terræn, antal kreaturer fulgt osv.) gør sig gældende.

Hvis der gøres et fornuftigt forsøg på at skjule sporet, betragt da terræn-justeringen at være den næste lavere kategori (f.eks. ned fra -20%-kategorien til -10%-kategorien). Hvis terræn-modifikationen allerede var i -50%-kategorien, da er sporing umulig. Uanset ved sporing indendørs eller udendørs kan sporeren være i stand til at identificere, hvad slags væsner, der har efterladt sporene, hvad retning byttet bevægede sig i, og hvor mange gruppe er i den sporede gruppe, og hvor hurtigt de rejste. Afdækningen af sporenes ejermænd kan kunne foretages, når sporingen er succesfuld. Chancen for succesfuld identifikation er den samme som for sporing med et sekundært terningkasts nødvendighed for succes. De identifikative evner er akkumulative og omfanget er fastsat af sporerens *Stufe*.

Kamp på ujævn grund

En karakter involveret i *Nahkampf* på ujævn grund eller balancerende i prekär situation må sikre sig, at fodfæstet ikke mistes. En karakter, der fejler sit udfald, skal afprøve sin*Geschicklichkeit* for ikke at miste fodfæstet og vælte omkuld. *SpielMeister* påfører en faktor til testen betinget af de gældende omstændigheder. Dog har en karakter en*Merkmal Akrobatik* eller en *Beruf*, der i situationen har relevans gives en positiv justering til testen. Fejlende testen med mere end 4 point fordrer et *Konstitution*-test for ikke at luften slås ud af lungerne hæmmende handlinger i tre segmenter.

Hvis en karakter på ujævn grund i en eleveret position træffes af et angreb, der forårsager tab af bevidstheden eller påfører skade i et omfang, der svarer til 10% eller mere af ofrets totale *Trefferpunkter*, skal *Geshicklichkeit* testes for ikke at falde fra den udsatte position (se afsnittet om *Prekär Situation* for justeringer i forhold til *Stufe* og*Beruf*). For hvert skridt fra kanten modificeres *Geshicklichkeit* med to point.

Waffe Tempofaktor

Denne værdi indikerer et givent våbens *handlichkeit* i forhold til, hvor lang tid det tager at gøre våbnet rede over for opponenten. En bayonet for eksempel er en 13′er, da det tager tid at skifte våbnets position, sænke det og gøre det rede til at stå mod udfald med. Når et våbens *Waffe Tempofaktor* er afgørende for hvilke part, der gør udfald først i kamprunden, vil der være en chance for, at den ene part vil være berettiget flere udfald. Sammenlign værdien af det lavere faktorerede våben med det højere. Hvis forskellen er mindst den dobbelte af faktoren, eller 5 eller flere faktorer i et hvert tilfælde da vil parten med det lavere faktorerede våben være berettiget to angreb før opponenten. Vær opmærksom på at sådanne *Waffe Tempofaktorer* ikke er gældende, når der indtrædes i nærkamp eller ved stormløb, men efter en indledende kamprunde eller i de tilfælde, hvor indtræden/stormløb ikke var nødvendigt, da er *Waffe Tempofaktor* brugbar.

Kamp på ujævn grund

En karakter involveret i *Nahkampf* på ujævn grund eller balancerende i prekär situation må sikre sig, at fodfæstet ikke mistes. En karakter, der fejler sit udfald, skal afprøve sin*Geschicklichkeit* for ikke at miste fodfæstet og vælte omkuld. *SpielMeister* påfører en faktor til testen betinget af de gældende omstændigheder. Dog har en karakter en*Merkmal Akrobatik* eller en *Beruf*, der i situationen har relevans gives en positiv justering til testen. Fejlende testen med mere end 4 point fordrer et *Konstitution*-test for ikke at luften slås ud af lungerne hæmmende handlinger i tre segmenter.

Hvis en karakter på ujævn grund i en eleveret position træffes af et angreb, der forårsager tab af bevidstheden eller påfører skade i et omfang, der svarer til 10% eller mere af ofrets totale *Trefferpunkter*, skal *Geshicklichkeit* testes for ikke at falde fra den udsatte position (se afsnittet om *Prekär Situation* for justeringer i forhold til *Stufe* og*Beruf*). For hvert skridt fra kanten modificeres *Geshicklichkeit* med to point.

Behandling af sår

Hvis en karakter blev antruffet af en opponent bevæbnet med et skarpt instrument, og det ikke-tilpassede udfald på *Schaden*-rullet er 6 eller højere, kan anfaldet have truffet en åre (enten afgjort af *SpielMeister* eller fastsat med 25% risiko) forårsagende alvorlig blødninger. En karakter, som lider under denne type alvorlig skade vil miste yderligere 2-4 (1w3+1) *Trefferpunkte* per runde herefter indtil såret er tilset. Enten en ekspeditionsdeltager eller ofret selv (såfremt såret er et tilgængeligt sted) kan opdæmme blødningen ved at lægge tryk direkte på såret for 2-7 (1w6+1) fortfølgende runder. Mens trykket påføres, mister ofret 1 *Trefferpunkt* pr. runde indtil den rekvirerede tidsperiode er forløbet (på hvilket tidspunkt blødningen er indstillet). Omend blødningen kan hæmmes ved at vikle såret til stramt, vil ofret ikke være i stand til at få *Trefferpunkte*igen fra denne skade, indtil denne procedure er gennemført af en karakter med*Fertigkeite Heilkunde*. Hvis trykket løsnes før den nødvendige periode er forløbet, vil gavnen af sårplejen ophøre, blødningen vil påbegynde på ny, og trykket skal atter påføres for nye 2-7 runder (*SpielMeister* kan enten bruge det oprindelige resultat eller kaste terningerne igen for et øget element af tilfældighed) før blødningen stopper.

Waffe Tempofaktor

Denne værdi indikerer et givent våbens *handlichkeit* i forhold til, hvor lang tid det tager at gøre våbnet rede over for opponenten. En bayonet for eksempel er en 13′er, da det tager tid at skifte våbnets position, sænke det og gøre det rede til at stå mod udfald med. Når et våbens *Waffe Tempofaktor* er afgørende for hvilke part, der gør udfald først i kamprunden, vil der være en chance for, at den ene part vil være berettiget flere udfald. Sammenlign værdien af det lavere faktorerede våben med det højere. Hvis forskellen er mindst den dobbelte af faktoren, eller 5 eller flere faktorer i et hvert tilfælde da vil parten med det lavere faktorerede våben være berettiget to angreb før opponenten. Vær opmærksom på at sådanne *Waffe Tempofaktorer* ikke er gældende, når der indtrædes i nærkamp eller ved stormløb, men efter en indledende kamprunde eller i de tilfælde, hvor indtræden/stormløb ikke var nødvendigt, da er *Waffe Tempofaktor* brugbar.

Retningssans

En ekspedition rummende mindst en karakter med *Fertigkeite* i retningssans har en nedsat risiko for at fare vild eller blive desorienterede i enhver type terræn. En *Fertigkeite*-test påkræves, når som helst at *SpielMeister* finder, at der er en risiko for, at ekspeditionen farer vild eller bliver desorienteret, og dette terningkast foretages alene observeret af *SpielMeister*. Kastet foretages med en +4 justering, hvis ekspeditionen er i et fuldstændigt mørke, eller med +2 i delvist mørke. Succes indikerer at ekspeditionen ikke er i fare for at deviere fra dens intenderede sti eller for miste dens situationsfornemmelse. Såfremt testen er uden succes, men mindre end 20, da har karakteren fejlagtigt sanset retningen med 90 grader til højre eller venstre (*SpielMeisters* afgørelse). Hvis *Fertigkeite*-testen er en 20′er, da har karakteren fejlagtigt fastsat ruten direkte modsat af det intenderede.

Behandling af sår

Hvis en karakter blev antruffet af en opponent bevæbnet med et skarpt instrument, og det ikke-tilpassede udfald på *Schaden*-rullet er 6 eller højere, kan anfaldet have truffet en åre (enten afgjort af *SpielMeister* eller fastsat med 25% risiko) forårsagende alvorlig blødninger. En karakter, som lider under denne type alvorlig skade vil miste yderligere 2-4 (1w3+1) *Trefferpunkte* per runde herefter indtil såret er tilset. Enten en ekspeditionsdeltager eller ofret selv (såfremt såret er et tilgængeligt sted) kan opdæmme blødningen ved at lægge tryk direkte på såret for 2-7 (1w6+1) fortfølgende runder. Mens trykket påføres, mister ofret 1 *Trefferpunkt* pr. runde indtil den rekvirerede tidsperiode er forløbet (på hvilket tidspunkt blødningen er indstillet). Omend blødningen kan hæmmes ved at vikle såret til stramt, vil ofret ikke være i stand til at få *Trefferpunkte* igen fra denne skade, indtil denne procedure er gennemført af en karakter med *Fertigkeite Heilkunde*. Hvis trykket løsnes før den nødvendige periode er forløbet, vil gavnen af sårplejen ophøre, blødningen vil påbegynde på ny, og trykket skal atter påføres for nye 2-7 runder (*SpielMeister* kan enten bruge det oprindelige resultat eller kaste terningerne igen for et øget element af tilfældighed) før blødningen stopper.

Waffe Tempofaktor

Denne værdi indikerer et givent våbens *handlichkeit* i forhold til, hvor lang tid det tager at gøre våbnet rede over for opponenten. En bayonet for eksempel er en 13′er, da det tager tid at skifte våbnets position, sænke det og gøre det rede til at stå mod udfald med. Når et våbens *Waffe Tempofaktor* er afgørende for hvilke part, der gør udfald først i kamprunden, vil der være en chance for, at den ene part vil være berettiget flere udfald. Sammenlign værdien af det lavere faktorerede våben med det højere. Hvis forskellen er mindst den dobbelte af faktoren, eller 5 eller flere faktorer i et hvert tilfælde da vil parten med det lavere faktorerede våben være berettiget to angreb før opponenten. Vær opmærksom på at sådanne *Waffe Tempofaktorer* ikke er gældende, når der indtrædes i nærkamp eller ved stormløb, men efter en indledende kamprunde eller i de tilfælde, hvor indtræden/stormløb ikke var nødvendigt, da er *Waffe Tempofaktor* brugbar.

Clara Beatrice Mackeprang, datter af den velhavende købmand Mackeprang, hemmeligt forlovet med Hans Jørgen Dyrlund, og rollespiller karakteren Ekspeditionsleder Charlotte Amalie Kronenburg fra Helsingør i Mester Enghøjs spilgruppe ved Køge rollespillergilde.

Clara Beatrice Mackeprang, datter af den velhavende købmand Mackeprang, hemmeligt forlovet med Hans Jørgen Dyrlund, og rollespiller karakteren Ekspeditionsleder Charlotte Amalie Kronenburg fra Helsingør i Mester Enghøjs spilgruppe ved Køge rollespillergilde.

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.

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.

Historien om Charlotte Beatrice Mackeprang

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, ugift og uforlovet, følger sin faders aktiviteter om dagen, og om aftenen er hun en gang om ugen ude og spille rollespil.
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 det er upassende for hende at spille med andre borgeres unge sønner (med en ægtefælle er det noget andet), og uden en pigegruppe at spille med – for sådan en er der ikke i Køge – må Clara spille "nedad", altså spille med folk af lavere stand end hende selv, og hun ærgres konstant over det (også selvom hun ikke ville indrømme, at hun nyder at spille med hos Mr. Enghøj), og hun drømmer om at blive del af en gruppe af hendes egen stand.

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.

Clara Beatrice Mackeprang, datter af den velhavende købmand Mackeprang, hemmeligt forlovet med Hans Jørgen Dyrlund, og rollespiller karakteren Ekspeditionsleder Charlotte Amalie Kronenburg fra Helsingør i Mester Enghøjs spilgruppe ved Køge rollespillergilde.

Elefanter & Eventyrere

Eventyrere & Elefanter er det rollespil, 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, da har retten til at udpege spilledere, der må danne rollespilsgrupper. 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 E&E er tysk, betyder det, at mange termer i rollespillet er tyske (f.eks. *Fertigkeite*, *SpielMeisters* etc.), og det er ikke usædvanligt at spilledere spilleder 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 supplementer, og ønsker man at spille med en bestemt regel, må man opsøge den spilleder, der besidder netop den regelbog. De fleste spilledere har samlet deres regelbøger op i deres oplæringsperiode i Tyskland.

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.

Sådan spiller Clara rollespil

Det gælder om at have styr på tingene, på situationen, på reglerne og på de andre spillere. Som ekspeditionsleder har man ansvaret for hele ekspeditionen, og det gælder ikke kun karaktererne, men også spillerne, og som datter af en købmand ved Clara, at det gælder om at holde hus og have styr på regnskabet. Det præger hendes spil. Hun vogter over gruppens ressourcer, og hendes karakters handlinger afspejles i dette. Løsning af mysterier og gåder samt korttegning er ofte opgaver, som Clara tager til sig.

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.

Clara Beatrice Mackeprang, datter af den velhavende købmand Mackeprang, hemmeligt forlovet med Hans Jørgen Dyrlund, og rollespiller karakteren Ekspeditionsleder Charlotte Amalie Kronenburg fra Helsingør i Mester Enghøjs spilgruppe ved Køge rollespillergilde.

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

Claras karakter Charlotte

Ekspeditionsleder Charlotte Amalie Kronenburg er en *Stufe* 9 karakter - og derved gruppens højeste – hendes profession er ekspeditionsleder, og hun er af fin borgerlig stand. I *SpielMeister* Enghøjs gruppe er hun den højst rangerende karakter på den sociale stige, og derfor er det naturligt, at hun har Ekspeditionslederprofessionen.

Charlotte Amalie Kronenburg er født og opvokset i Helsingør hos en dansk far og en svensk mor. Allerede som ung interesserede hun sig for at rejse rundt i verden, og hun rejste i en tidlig alder med farbror Wilhelm rundt i hele Nordsøen, hvor hun besøgte alle større havne. Da hun blev gammel nok, blev hun ekspeditionsleder. Hun har ledt en lang serie af ekspeditioner, og dem har Clara spillet størstedelen af hos Mester Enghøj, omend de to første var hos et af Køge gildes andre *SpielMeisters*.

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%.

Charlotte Amalie er en omsorgsfuld ekspeditionsleder. Hun kan navnene på alle deltagerne, også bærernes, og hun har etableret gode handelsforbindelser i alle større byer, som ekspeditionen har været gennem de sidste år. Charlotte er hensynsfuld og respektfuld, og det er gennem hendes behagelige opførsel, at hun er blevet en respekteret leder i ekspeditionen. Hun sender gerne sine ekspeditionsdeltagere ud forrest, hvor de har *Fertigkeite* til det, men i kamp står hun selv forrest. At det er lykkedes Clara at holde sin karakter i live efter så mange ekspeditioner skyldes held med terningerne.

Som landet ligger

Og så er der Hans Jørgen Dyrlund.

Flot, rank og af god familie. Rar, altid smilende og hensynsfuld. Hans Jørgen er en Køges kønne unge mænd, et rigtig godt parti, og så er han rollespiller! Clara, hendes søster Diana og deres veninder har ofte sukket efter Hans Jørgen Dyrlund, når han lørdag formiddag spankulerede rundt på torvet med sine logebrødre, når han søndag formiddag var til gudstjeneste og når han om sommeren søndag eftermiddag var på picknick ved Køge ås.

For nyligt begyndte at kigge efter Clara og returnere hendes blikke, og Claras søster var rasende af misundelse og kunne hverken tale eller trække vejret, men var ildrød i hovedet, hver gang hun så, at Hans Jørgen havde blik for Clara. Det var ikke noget, som Clara bildte sig ind. Den var god nok, og aftenen når hun delte sladder med sin mor, kunne hun se, moderen få små tårer af glæde i øjenkrogene.

Clara Beatrice Mackeprang, datter af den velhavende købmand Mackeprang, hemmeligt forlovet med Hans Jørgen Dyrlund, og rollespiller karakteren Ekspeditionsleder Charlotte Amalie Kronenburg fra Helsingør i Mester Enghøjs spilgruppe ved Køge rollespillergilde.

En torsdag eftermiddag, hvor skyerne hang tungt over Køge og en kold vind for gennem gaderne, inviterede Hans Jørgen Clara på varm chokolade i Salon Køge. Her udvekslede de historier om deres rollespilskarakterer, og de snakkede lystigt om, hvorledes at Claras karakter passede rigtig godt sammen med Hans Jørgens.

Måske de skulle spille sammen? Der var vist en plads i Hans Jørgens spilgruppe, der udelukkende bestod af fine borgerlige unge mænd, og det var vist en langt mere passende spilgruppe end Claras nuværende.

Men ville det ikke være upassende at spille sammen, når de trods alt hverken var forlovede eller gift?, indvendte Clara, hvortil Hans Jørgen præsenterede hende for en plan. De kunne være hemmeligt forlovede, og så gjaldt det kun om at overtale resten af spilgruppen til at lade Clara komme med, men hvad ville overtale dem? Clara kom på en ide – den kommende ekspedition i hendes spilgruppe er en jagt på en ronkedors forgyldte stødtand. En sådan stødtand er så sjælden og så værdifuld, at Hans Jørgens spilgruppe ikke kan andet end at byde Clara velkommen.

Det blev planen: Claras karakter skulle sikre sig stødtanden, og derefter finde vej til den kro eller *karavanserei*, som Hans Jørgens spilgruppe befinder sig, og der ville hun slutte sig til dem.

Vil det lykkes Clara at blive en del af hendes hemmeligt forlovedes spilgruppe? Vil hun formå at holde på alle hemmelighederne?

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 dit spilpersonsark og fortæl, 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.

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 Mr. Enghøj 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.

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

Mads Elmehøj, tredje søn af Peter Elmehøj, daglejer og rollespiller, ugift, og rollespiller karakteren Jagtmester Jakob Nedergaard fra Svendborg i Mester Enghøjs spilgruppe ved Køge rollespillergilde.

Mads Elmehøj, tredje søn af Peter Elmehøj, daglejer og rollespiller, ugift, og rollespiller karakteren Jagtmester Jakob Nedergaard fra Svendborg i Mester Enghøjs spilgruppe ved Køge rollespillergilde.

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.

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.

Historien om Mads Elmehøj

Skrædder Peter Elmehøjs værksted gik i arv til Mads' to ældste brødre. Der var ikke mere at arve, og Mads fik en optegnelse, 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 ingenlunde rige, og mange er det, fordi de ikke har fysikken til at blive andet. Mads er nu strandet som daglejer, og hver morgen går han ned 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 nyheder eller om nye tiltag i rollespillet.

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. Anderledes er Mads, når han spiller rollespil.

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

Mads Elmehøj, tredje søn af Peter Elmehøj, daglejer og rollespiller, ugift, og rollespiller karakteren Jagtmester Jakob Nedergaard fra Svendborg i Mester Enghøjs spilgruppe ved Køge rollespillergilde.

Elefanter & Eventyrere

Eventyrere & Elefanter er det rollespil, 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, da har retten til at udpege spilledere, der må danne rollespilsgrupper. 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 E&E er tysk, betyder det, at mange termer i rollespillet er tyske (f.eks. Fertigkeite, SpielMeisters etc.), og det er ikke usædvanligt at spilledere spilleder 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 supplementer, og ønsker man at spille med en bestemt regel, må man opsøge den spilleder, der besidder netop den regelbog. De fleste spilledere har samlet deres regelbøger op i deres oplæringsperiode i Tyskland.

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.

Sådan spiller Mads rollespil

Hvad er bedst? Indlevelse eller dramatisk spil? Mads' spilstil er formet af hans drøm om en karriere som gildespiller. Nogle gildespillere 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, men før eller siden må han vælge retning, skal han bryde igennem og gøre karriere.
Mads' spilstil er stærkt fokuseret på at forstå rollen, 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 hans rolle. Taktiske valg nedtones for det, som for karakteren

Mads Elmehøj, tredje søn af Peter Elmehøj, daglejer og rollespiller, ugift, og rollespiller karakteren Jagtmester Jakob Nedergaard fra Svendborg i Mester Enghøjs spilgruppe ved Køge rollespillergilde.

føles rigtigt eller som giver anledning til spil med store armbevægelser.

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

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

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.

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).

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'?

Som landet ligger

Familien er ikke særligt rig, og hvor Mads' ældste brødre har arvet faderens værksted, hvor de arbejder som skræddere - og det bliver man ikke rig af - stiller Mads hver dag nede på havnen for at lade sig hyre til forefaldende arbejde. Nogle giver det godt, andre dage ender Mads med at sidde i gildestuen og læse stedets aviser for at få dagen til at gå.

Mads' bedste chance for at slå igennem her i livet er som gildespiller. *SpielMeister* Enghøj skubber ofte til Mads for at få ham til at gøre noget seriøst ved det, men så længe pengene har så svært ved at slå til, sker det ikke. Mads mangler midlerne til at kunne finansiere en periode af sit liv som fuldtidsrollespiller, så han kan slå igennem og gøre sig karriere. Foreløbigt har Mads klaret sig ved, at han sælger størstedelen af sine skatte i Kairo til andre spilgrupper fra Herfølge, Næstved og Roskilde, men de småpenge kommer han ikke langt for. Han mangler den store skat, der gør, at han kan købe sig til et halvt eller et helt år som

Mads Elmehøj, tredje søn af Peter Elmehøj, daglejer og rollespiller, ugift, og rollespiller karakteren Jagtmester Jakob Nedergaard fra Svendborg i Mester Enghøjs spilgruppe ved Køge rollespillergilde.

gildespiller hos Køge rollespillergilde.

SpielMeister Enghøjs kommende scenarie, **Ronkedorens forgyldte stødtand**, pirrer derfor Mads' nysgerrighed. Kan stødtanden finansiere en periode som gildespiller? Kan stødtanden gøre det, hvis den ikke skal deles mellem seks ekspeditionsdeltagere? Er det ikke værd at skuffe mester Enghøj og resten af gruppen, hvis man siden kan slå igennem? Mads ved, at uanset hvad, så er der rollespillere, hvis karakterer er i Kairo og som kan aftage en sådan stødtand for en pæn sum penge.

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 dit spilpersonsark og fortæl, 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.

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 Mr. Enghøj 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.

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

**Anders Bønløkke, kræmmerens søn, ugift, rollespiller og SpielMeister in spe,
og rollespiller karakteren Ekspeditionsdeltager Julius Asser fra Næstved
i Mester Enghøjs spilgruppe i Køge rollespillergilde.**

**Anders Bønløkke, kræmmerens søn, ugift, rollespiller og SpielMeister in spe,
og rollespiller karakteren Ekspeditionsdeltager Julius Asser fra Næstved
i Mester Enghøjs spilgruppe i Køge rollespillergilde.**

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.

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.

Historien om Anders Bønløkke

Nede på torvet har Anders' far en fast stand, hvorfra han sælger alskens små håndværk, såsom udskårne træskeer, lerkrukker, vævede stykker 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 knap nok et hverv af arve fra hans fader, og Anders vil mere end det. Han drømmer om de mange 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 og give dem de samme drømme. Der er mere succes i det, end i hans faders lille virksomhed, og derfor vil Anders være *SpielMeister*.

Anders har lommerne fuld af små sedler, som han har skrevet sine ideer ned på, og både hans Bibel og hans salmebog er fyldt med små noter i marginen, som han har skrevet ned, når han har fået en god ide midt under gudstjeneste, og som ung knøs fik han et rap over fingrene eller et los bagi af sin far, hvis han opdagede, at han tog noter midt under præstens prædiken.

Anders er ofte med sin far rundt til bønderne, der bor omkring Køge. Turen går gerne rundt om Ølby, Herfølge og Vallø og nogen gange så langt som til Fakse eller Rødvig for at handle småvarer, og de mange ture giver Anders rig 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.

**Anders Bønløkke, kræmmerens søn, ugift, rollespiller og SpielMeister in spe,
og rollespiller karakteren Ekspeditionsdeltager Julius Asser fra Næstved
i Mester Enghøjs spilgruppe i Køge rollespillergilde.**

Elefanter & Eventyrere

Eventyrere & Elefanter er det rollespil, 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, da har retten til at udpege spilledere, der må danne rollespilsgrupper. 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 E&E er tysk, betyder det, at mange termer i rollespillet er tyske (f.eks. Fertigkeite, SpielMeisters etc.), og det er ikke usædvanligt at spilledere spilleder 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 supplementer, og ønsker man at spille med en bestemt regel, må man opsøge den spilleder, der besidder netop den regelbog. De fleste spilledere har samlet deres regelbøger op i deres oplæringsperiode i Tyskland.

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.

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").

**Anders Bønløkke, kræmmerens søn, ugift, rollespiller og SpielMeister in spe,
og rollespiller karakteren Ekspeditionsdeltager Julius Asser fra Næstved
i Mester Enghøjs spilgruppe i Køge rollespillergilde.**

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?

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, og er derved på niveau med Hans' karakter, og de har gruppens tredje højeste karakterer.

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 hånde i kamp ved at lade våben eller slås med de bare næver, knive, køller og økser.

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.

Som landet ligger

Anders drømmer om at blive *SpielMeister*. Det kræver en god rejse i Tyskland fra tysk rollespillergilde til tysk rollespillergilder, og det kræver et godt anbefalelsesbrev, og han længe har han håbet på at gøre et godt indtryk på *SpielMeister* Enghøj, men endnu uden held.

En aften beklagede han sig over dette i gildestuen. Det skulle ikke være blevet overhørt af andre, men han havde fået lidt brændevin inden for vesten, og stemmen var derfor lidt mere højrøstet end ellers. Ved hans bord satte sig en gæst, som Anders ikke kendte, men denne spurgte ham listigt ind til mester Enghøjs kampagne, og Anders fortalte om sine drømme og vidt og bredt om Enghøjs spil og særligt om det kommende scenarie, hvor de skal skaffe en Ronkedors stødtand, mens den fremmede stadig skænkede mere brændevin op, og Anders' fornuft gik sig en tur. Ud på aftenen indgik Anders og den fremmede en pagt. Den fremmede var en *SpielMeister* fra Roskilde rollespillergilde, og han ville

**Anders Bønløkke, kræmmerens søn, ugift, rollespiller og SpielMeister in spe,
og rollespiller karakteren Ekspeditionsdeltager Julius Asser fra Næstved
i Mester Enghøjs spilgruppe i Køge rollespillergilde.**

gerne give Anders et anbefalingsbrev, hvis Anders kunne skaffe ham Ronkedorens stødtand. *SpielMeisterens* egen spilgruppe var lige nu i Port Safaga ved Det røde hav, så hvis Anders' karakter kunne anskaffe stødtanden og som minimum komme ud af Luxor med en karavane til Port Safaga, så kunne hans karakter overrække stødtanden til den roskildegensiske *SpielMeister s* spillere og som modydelse få et anbefalelsbrev.

Hvordan skal det gå Anders? Vil han slippe godt af sted med sit forehavende? Vil han være det bekendt over for de andre?

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 dit spilpersonsark og fortæl, 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.

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 Mr. Enghøj 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.

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

Povl Pedersen, husmand og rollespiller, gift med Anna Pedersen (f. Mathiasen) og rollespiller karakteren Udforsker Kresten Udgaard fra Bornholm i Mester Enghøjs spilgruppe af Køge rollespillergilde.

Povl Pedersen, husmand og rollespiller, gift med Anna Pedersen (f. Mathiasen) og rollespiller karakteren Udforsker Kresten Udgaard fra Bornholm i Mester Enghøjs spilgruppe af Køge rollespillergilde.

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.

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.

Historien om Povl Pedersen

Povls familie har aldrig været velhavende, og han kommer ud af en slægt af fattige bønder, der havde fæste ved Vallø slot nær Køge. I forbindelse med udskiftningen i 1788 oprettede slottet en række husmandssteder langs deres jorde, og Povl slog til, da det gav ham mulighed for at begynde et nyt liv sammen med sin kone Anna. Livet som husmand er hårdt. Der er næsten jord nok til stedets egen drift, og Anna passer deres to køer og andre smådyr, mens Povl arbejder på slottets jorde det meste af dagen, og derefter skønner han sig hjem for at passe sine egne.

Povl var en ung knøs, da han første gang spillede rollespil. Det skete på ulovlig vis ved forprang på markedsdagene, når Povl og hans familie kørte ind til markedet i Køge, dvs. i stedet for at rollespille under Køge rollespillergilde, så gav Povl sig til at spille med uautoriserede spilledere uden for Køges bygrænse. Uden for bygrænsen foregik der mindre handler, hvor folk kunne undgå at betale afgifter til Køge eller respektere gildernes rettigheder. Det er ganske vist ulovligt, men fristende let at komme til, og mens resten af familien kørte til torvet, sad Povl uden for byen under en teltdug og spillede rollespil med en flok unge piger og karle, der alle blev underholdt af en ikke-anerkendt *SpielMeister.*

I kirken sad Povl ofte og kiggede på gårdmand Mathiasens datter, Anna, og ved legene til en julestue i 1804 fik de lejlighed til at se hinanden i øjnene og kysse uset af de gifte voksne. Et par måneder senere bankede Povl på døren til Annas hjem, og her blev han budt indenfor. Han

Povl Pedersen, husmand og rollespiller, gift med Anna Pedersen (f. Mathiasen) og rollespiller karakteren Udforsker Kresten Udgaard fra Bornholm i Mester Enghøjs spilgruppe af Køge rollespillergilde.

spurgte, om de skulle giftes, og efter at have snakket økonomi med hende, blev de enige om at gøre det, og en lille måned senere flyttede de ind i et af Vallø slots husmandssteder, og to måneder efter det, blev de også gift i kirken. Der var intet usædvanligt ved hans frieri eller deres bryllup.

Anna drømmer gerne om byen, og om hvor spændende det må være at bo derinde, og hun prikker ofte til Povl for, at de skal komme videre i deres liv. Hun vil ikke være en husmands kone resten af sit liv, og mange andre, som hende og Povl er vokset op med på Stevns, er flyttet til byen eller helt til Amerika. Da hun fandt ud af, at Povl havde spillet rollespil i sine unge dage, og at han dengang havde udvist talent for det, blev hun fyr og flamme. Som gildespiller ville Povl kunne få en bedre levefod, og han kunne få fod under eget bord i et ordentligt hus, og måske et i København! Siden har hun naget ham for at tage rollespil op igen, og for at han skal finde tid til det, er de gået lidt ned i levestandard, og hun har overtaget en del af hans arbejder. Til gengæld låner Povl så naboens hest en eller to gange om ugen og ridder ind til Køge for at spille rollespil.

På Annas opfordring stræber Povl efter at gøre succes som gildespiller, så han kan leve af rollespil, og på et tidspunkt flytte til København for at gøre karriere der.

Elefanter & Eventyrere

Eventyrere & Elefanter er det rollespil, 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, da har retten til at udpege spilledere, der må danne rollespilsgrupper. 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 E&E er tysk, betyder det, at mange termer i rollespillet er tyske (f.eks. Fertigkeite, SpielMeisters etc.), og det er ikke usædvanligt at spilledere spilleder med tysk dialekt. For mange spillere er det et kvalitetsstempel.

Povl Pedersen, husmand og rollespiller, gift med Anna Pedersen (f. Mathiasen) og rollespiller karakteren Udforsker Kresten Udgaard fra Bornholm i Mester Enghøjs spilgruppe af Køge rollespillergilde.

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

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.

Sådan spiller Povl rollespil

Povl er taktiker. Han kan rigtig godt lide at have styr på reglerne, på situationen og på spillet. Han diskuterer gerne regler, og des mere ting går ham imod, des mere diskuterer han regler, indtil *SpielMeister* Enghøj afbryder ham og sætter spillet i gang igen.
Povl er utryg ved for megen indlevelse i rollen, og han veksler derfor løbende mellem at omtale karakteren i første og tredje person ("jeg åbner døren" og "(min karakter) han åbner døren"), men Povl har ikke problemer med at andre indlever sig i deres roller. Povl er meget bevidst om scenariets dramaturgi, og han stræber efter at gøre det, som *SpielMeister* Enghøj forventer, at karaktererne gør, og Povl finder det vigtigt, at spillerne ikke ødelægger *SpielMeisters* oplæg.

Hvordan er dit forhold til at indleve dig i rollen og til at følge spilleders oplæg? Hvordan adskiller Povls stil sig fra din?

Povls karakter Kresten

Povl spiller Udforskeren Kresten Udgaard fra Bornholm, som er ekspeditionens spejder og guide. Kresten er en *Stufe* 8-karakter, og derved gruppens næsthøjeste, kun overgået af Claras karakter Amalie, der er *Stufe* 9.

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. Kresten er en Udforsker *stufe* 8, og derved gruppens næsthøjeste karakter.

Kresten Udgaard er udskibet fra Bornholm, men Povl har forlængst opgivet at spille sin karakter med bornholmsk dialekt, da de andre ikke tager ham seriøst, når han gør det. Kresten forlod sin fædrene gård for at søge hæder og ære i Afrika, og hans drøm er at købe en langt større gård, når han en gang lægger karrieren på hylden. Kresten er en jovial mand, der gerne taler med både bærere og ekspeditionsdeltagere, og hans vennesæle opførsel gør det lettere for ham at få kontakter i de byer, som ekspeditionen besøger.
Povl holder gerne Kresten Udgaard i baggrunden i kampe, og her lader han de andres rifler, men bliver det nødvendigt kan han sagtens svinge en økse eller stikke med en kniv.

Povl Pedersen, husmand og rollespiller, gift med Anna Pedersen (f. Mathiasen) og rollespiller karakteren Udforsker Kresten Udgaard fra Bornholm i Mester Enghøjs spilgruppe af Køge rollespillergilde.

Som landet ligger

Mr. Enghøjs seneste scenarie lover muligheder, som Povl ikke tidligere havde overvejet. Mr. Enghøj har snakket om, at næste scenarie kommer til at involvere en forgyldt stødtand, og fordelt mellem karaktererne giver det en god sjat rigsdaler, men endnu bedre giver det, hvis der kun er en karakter, der besidder stødtanden.

Povl ved, at københavnske rollespilleres ekspeditioner ofte udgår fra Kairo, og kan man slutte spillet der med en stødtand, kan han tage til København og knytte sig til en anden gruppe. En sådan stødtand vil bestemt åbne døren, og så vil ikke kun Povl få ro, men Anne vil blive glad.

Vil det lykkes Povl at opnå sit forehavende? Vil Povl gøre Anne glad?

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 dit spilpersonsark og fortæl, 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.

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 Mr. Enghøj 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.

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

**Hans Ploug, tilflytter fra København, gildespiller og enkemand,
og rollespiller karakteren Eventyrer Helge Piil fra Aarhus
i Mester Enghøjs spilgruppe i Køge rollespillergilde**

**Hans Ploug, tilflytter fra København, gildespiller og enkemand,
og rollespiller karakteren Eventyrer Helge Piil fra Aarhus
i Mester Enghøjs spilgruppe i Køge rollespillergilde**

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.

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.

Historien om Hans Ploug

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 allerede som ung knægt kom han i Rollespillergildets hus, hvor han lyttede til rollespillernes mange eventyr, indtil han var gammel nok til at spille selv.

I 1802 begyndte Hans aktivt i rollespillergildet, hvor han begyndte at spille 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 hurtige penge. Det fandt han hos Enghøj, da der var adskillelige elefanter og deres værdifulde stødtænder at plyndre, og det mens man spillede scenarierne. Få måneder senere sendte Hans sin karakter til Kairo, hvorefter Hans tog til København, hvor han med sin karakters mange skatte ville gøre sig lykken, men sådan skulle det ikke gå.

Et mørkt kapitel i Hans' liv er historien om Mette Lauersen, datter af en snedker fra Herfølge, som 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 sjældent kommer frem, når han er i et ondt lune, og brændevinen har greb om hans fornuft.

**Hans Ploug, tilflytter fra København, gildespiller og enkemand,
og rollespiller karakteren Eventyrer Helge Piil fra Aarhus
i Mester Enghøjs spilgruppe i Køge rollespillergilde**

Elefanter & Eventyrere

Eventyrere & Elefanter er det rollespil, 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, da har retten til at udpege spilledere, der må danne rollespilsgrupper. 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 E&E er tysk, betyder det, at mange termer i rollespillet er tyske (f.eks. Fertigkeite, SpielMeisters etc.), og det er ikke usædvanligt at spilledere spilleder 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 supplementer, og ønsker man at spille med en bestemt regel, må man opsøge den spilleder, der besidder netop den regelbog. De fleste spilledere har samlet deres regelbøger op i deres oplæringsperiode i Tyskland.

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.

Sådan spiller Hans rollespil

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

Hans taler enormt meget i første person ("jeg hugger løven ned med min sabel"), da det falder ham mest naturligt, men han kan hjemmevant 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 *SpielMeisteren* forsøger at opbygge.

Trods Hans' meget 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

**Hans Ploug, tilflytter fra København, gildespiller og enkemand,
og rollespiller karakteren Eventyrer Helge Piil fra Aarhus
i Mester Enghøjs spilgruppe i Køge rollespillergilde**

spidsfindigheder i reglerne, kan han huske seneste revideringer fra København eller Hamburg.

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

Hans' karakter Helge

Hans spilleren 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 sig selv.

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

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 bonusser i kamp mod dyr, når de bruger sabel.

Helge Piil har ikke nogen fast personlighed, men er snarere Hans selv med større armbevægelser og en mere dramatisk opførsel. Helges forhistorie er kort og simpel, han forlod Jylland som skibsdreng, og gik i land i Kairo som mand. Han blev en del af de danske 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.

Som landet ligger

Hans har en bødeliste så lang, som natten er mørk. Han skylder Københavns rollespillergilde en masse penge, da han har måtte låne for at klare sig til dagen og vejen. Han har ikke haft den succes ved de københavnske spilgrupper, som han havde håbet.

Da Hans forlod Køge rollespillergilde og Mester Enghøjs spilgruppe i 1806, skete det ved, at hans karakter gik ombord en flodbåd i Luxor i Ægypten, som sejlede ham til Alexandria, og herefter tog Hans til København, og fandt en spilgruppe, der var i Alexandria. Til dem solgte karakteren sine mange skatte, og han lånte desuden en række midler af dem, og dem investerede Hans i skibsfart. Hans' lykke var gjort, men kun kortvarigt.

Knapt et år senere kom den engelske flåde og konfiskerede Danmarks flåde. Som englænderne sejlede ud af havnen, kunne Hans stå på kajen og vinke farvel til sine penge. Det var tilbage til rollespillet for at tjene

**Hans Ploug, tilflytter fra København, gildespiller og enkemand,
og rollespiller karakteren Eventyrer Helge Piil fra Aarhus
i Mester Enghøjs spilgruppe i Køge rollespillergilde**

de tabte penge tilbage og få afdraget lånene.

Det er næsten lykkedes, men ikke helt og Hans er for at slippe sine kreditorer flyttet til Køge, hvor han atter er blevet en del af Enghøjs spilgruppe. En kreditors rækkevidde slap Hans dog ikke fra. Wolfgang-Mejsel er en farlig mand, og hans mænd gav Hans en dragt prygl ved Køge havn en lørdag aften, og de mindede ham om, at selvom han var i Køge, og hans karakter i Luxor, så var han ikke uden for Wolfgang-Mejsels rækkevidde.

Hvis ikke Hans snarest betalte sin gæld, ville de enten opsøge ham, eller de ville sende en spiller til hans spilgruppe, og i begge tilfælde ville det koste Hans dyrt. Wolfgang-Mejsels håndlangers karakter, Schwarze Rudolph, vil vente på Hans' karakter ved Luxors sydligste havn. Schwarze Rudolph er berygtet hele vejen fra København til Roskilde for at have ene mand udryddet en hel ekspedition, som skyldte Wolfgang-Mejsel penge.

Hvordan skal det gå Hans og Helge? Vil de begge slippe godt af sted med deres forehavende? Vil de være det bekendt over for de andre?

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 dit spilpersonsark og fortæl, 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.

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 Mr. Enghøj 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.

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