

Året er 1810

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

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

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

Elefanter & Eventyrere

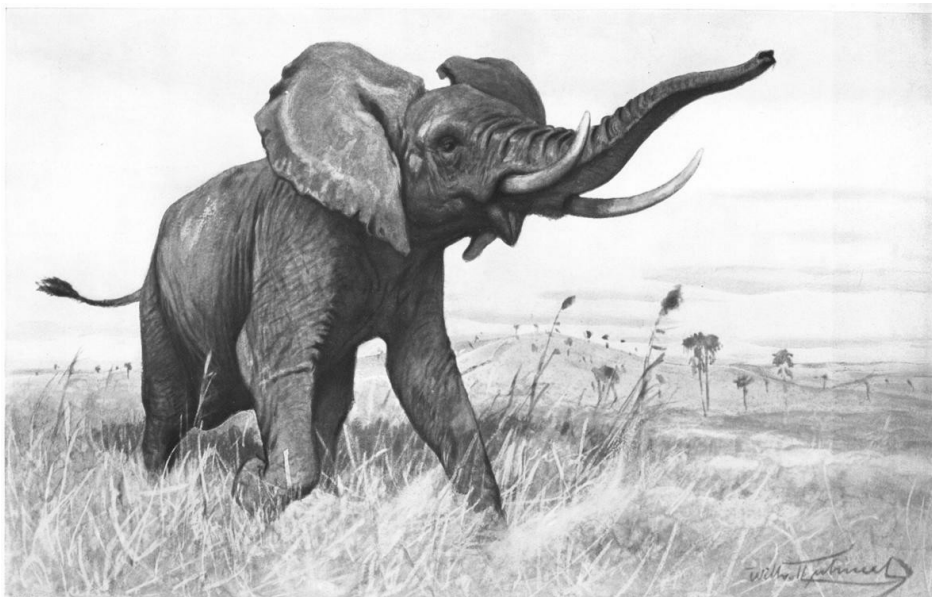
Eventyrere & Elefanter er rollespillet, som alle spiller, og det opstod en gang i 1770'erne i det tyske Ruhrdistrikt. Spillet handler om eventyrere, der former ekspeditioner, og med disse drager de ind i det uudforskede Afrika på eventyr. Ekspeditionerne går typisk syd for Sahara ind i ukendt territorium,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

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

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

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

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



Turneringsscenariet

Afrikas stjerne

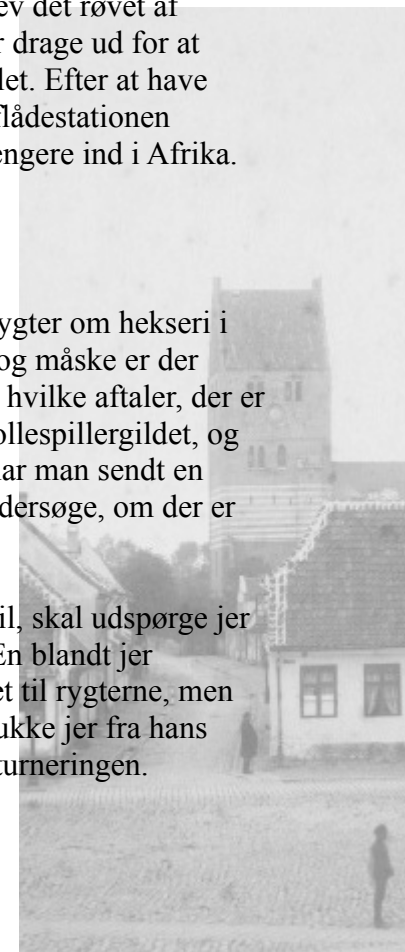
Hvert år afholder Køge Rollespillergilde en turnering, hvor alle spilgrupperne dystet om at gennemføre det samme scenarie. Det gælder om at gøre det først og evt. bedst. I år er det scenariet *Afrikas stjerne*.

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

Skandalen!

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

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



Professioner i Elefanter & Eventyrere

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

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

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

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

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

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

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

Familien Sattrup-Thomes

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

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

Esben Madsen

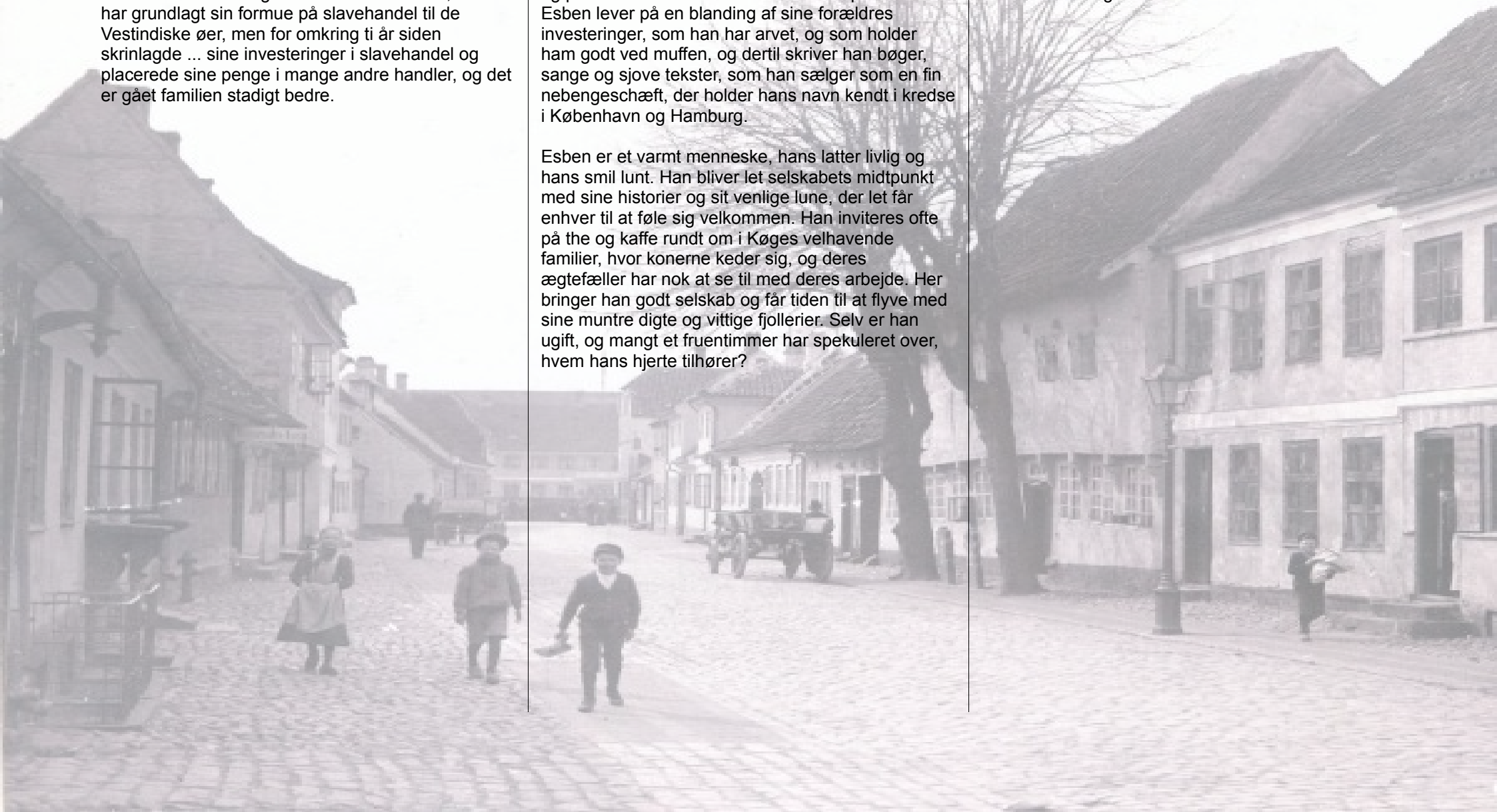
Logerende ven hos familien Sattrup-Thomes

Gennem mange år har Esben været ven af familien Sattrup-Thomes, han har ofte opholdt sig hos dem, og på det seneste har han boet der i et par måneder. Esben lever på en blanding af sine forældres investeringer, som han har arvet, og som holder ham godt ved muffen, og dertil skriver han bøger, sange og sjove tekster, som han sælger som en fin nebengeschæft, der holder hans navn kendt i kredse i København og Hamburg.

Esben er et varmt menneske, hans latter livlig og hans smil lunt. Han bliver let selskabets midtpunkt med sine historier og sit venlige lune, der let får enhver til at føle sig velkommen. Han inviteres ofte på the og kaffe rundt om i Køges velhavende familier, hvor konerne keder sig, og deres ægtefæller har nok at se til med deres arbejde. Her bringer han godt selskab og får tiden til at flyve med sine muntre digte og vittige fjollerier. Selv er han ugift, og mangt et fruentimmer har spekuleret over, hvem hans hjerte tilhører?

Er Esben en rivaliserende bejler?

Hvis du kan gennem Esben kan styrke spillet mellem Jokum og Eline, kan du bringe muligheden af Esben som rivaliserende bejler i spil, der ved sin tilstedeværelse og måske påtrængende adfærd skubber Eline og Jokum i hinandens arme.



Povl Pedersen – husmand

Povls kommer ud af en slægt af fattige bønder, der havde fæste ved Vallø slot nær Køge. Ved udskiftningen i 1788 oprettede slottet husmandssteder langs sine 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 skynder han sig hjem for at passe sine egne.

Som ung knøs spillede Povl rollespil ulovlig vis ved forprang på markedsdagene, når familien kørte ind til markedet i Køge, dvs. i stedet for at rollespille hos Køge rollespillergilde, spillede Povl med uautoriserede *SpielMeisters* uden for bygrænsen. Uden for bygrænsen foregik der mindre handler, hvor folk kunne undgå at betale afgifter til Køge eller respektere gildernes rettigheder. Det er ulovligt, men fristende let at komme til, og mens familien var på torvet, sad Povl og spillede rollespil med unge piger og karle underholdt af en ikke-anerkendt *SpielMeister*.

I kirken kiggede Povl ofte på gårdmand Mathiasens datter, Anna, og ved en julestue i 1804 fik de lejlighed til at kysse uset af de gifte voksne. Et par måneder senere bankede Povl på døren til Annas

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

for min skyld _____

eller for holdets skyld _____

(sæt kun et kryds).

hjem og spurgte, om de skulle giftes. Efter at have snakket økonomi med hende, blev de enige om at gøre det, og en lille måned senere flyttede de sammen, og to måneder efter det, blev de også gift i kirken.

Anna drømmer om byen, og om hvor spændende det må være at bo derinde. Da hun fandt ud af, at Povl havde spillet rollespil i sine unge dage, blev hun fyr og flamme. Som gildespiller ville Povl kunne få fod under eget bord i et ordentligt hus. På Annas opfordring stræber Povl efter at gøre succes som gildespiller, så han kan leve af rollespil, og en dag flytte til København for at gøre karriere. Povl låner nu naboens hest en eller to gange om ugen og ridder ind til Køge for at spille rollespil.

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. Povl er bevidst om scenariets dramaturgi, og han

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

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

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.

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. Kresten forlod sin fædrene gård for at søge hæder og ære i Afrika, og hans drøm er at købe en langt større gård en dag. Kresten er en jovial mand, der gerne taler med både ekspeditionsdeltagere og bærere, 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.

Mit motiv er min kones drøm om, at vi skal blive velhavende gennem mit rollespil, men det kræver, at jeg kan komme til København og spille.

Joseph Wuttke – Bødker

Joseph er bødker og medlem af Køges tøndemagerlav. Joseph er desuden meget dygtig til sit hverv, og han er hentet ind fra Pommern, hvor han selv er blevet udlært. Joseph har tysk-polske aner, og taler begge sprog flydende, mens hans danske er mere gebrokkent.

Bødker Wuttke har værksted nede ved Køge å bag torvet, og her leverer han mange af de tønder, som Køge havn skal bruge. Han arbejder flittigt, og mens han arbejder snakker han løs til sine kollegers fortvivelse, for Joseph er blevet bidt af rollespil for nogle år tilbage, hvor han ved et tilfælde kom til at prøve at spille rollespil, og siden har han ikke kunne lade sine terninger ligge.

Josephs lille hjem ligger ved hans værksted, og han finder vi også hans kone, Dorotea, og deres to børn, som Joseph er i gang med at oplære i både rollespil og i bødkerhåndværket.

Wuttke oplever stadig i større og større grad, at han mister interessen for sit eget håndværk, og han er begyndt at spekulere på, hvornår hans sønner er gamle nok til at drive værkstedet, så han selv kan få mere tid til sine ekspeditioner gennem Afrika?

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

for min skyld _____

eller for holdets skyld _____

(sæt kun et kryds).

Sådan spiller Joseph rollespil

Rollespil handler om at udforske, og rollen er den handske man bruger til at berøre fiktionen med. Personlighed, indlevelse og ageren er distraktioner fra spillet.

Wuttke er vild med krinkelkroge i scenarier. Han kigger gerne bag døre, løfter tæpper og undersøger steder for skjulte lemme. Han lader nødigt et hjørne være udforsket. Målet er ikke at slå alt levende ihjel og få deres erfaringspoint, men derimod at udforske. Joseph er vild med at rejse gennem Afrikas ødemark og komme til nye egne, han nyder at læne sig tilbage og høre *SpielMeister* digte og beskrive de fremmede landskaber, og de mange nye undere, som ekspeditionen støder på.

For Joseph er det derfor også vigtigt at være fokuseret på scenariet, og han kan let blive utålmodig med et snert af irritation, hvis nogen i spilgruppen bliver opslugt af at snakke med biroller eller diskutere indbyrdes mellem deres karakterer.

Hvor meget vægter du udforskning i rollespil? Bliver du også irriteret, hvis nogen bruger en masse tid på at rollespille deres karakterer i stedet for at føre plottet videre?

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

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

Josephs karakter Friedrich

Friedrich Grüner er Jagtmester på *Stufe 6*. Professionen er ikke valgt, fordi det var den, som Joseph gerne ville have. Havde han selv kunne vælge, havde han valgt en Udforsker, men ekspeditionen skulle bruge en Jagtmester, og Joseph var desperat efter at komme med, og derfor blev Friedrich Jagtmester og ikke Udforsker.

Friedrich forsøger sig derfor ofte med ting, han ikke er god til, da han bruger mere tid på at udforske end at være jagtmester, og det går derfor langsomt med at stige *Stufe*.

Friedrich Grüner er jæger fra Bayern, der er draget til Afrika efter nye udfordringer. Han har efterladt kone og børn derhjemme, men han sender sine skatte fra tid til anden hjem til dem. Friedrich er ikke en, hvis personlighed kommer meget frem, da han altid er i gang med at undersøge noget, og han går gerne forrest nye steder, og er altid på vej over næste bakkekam eller ind i næste skov med resten af sin ekspedition i hælene på sig.

Mit motiv er at vise, at jeg kan tjene nok gennem rollespil til at overlade mit håndværk til mine sønner, så jeg kan hellige mig rollespillet i stedet.

Henry Ingvorsen – søn oldermænd Ingvorsen

Henrys far er oldermænd i Køge bylav, og han er derfor en indflydelsesrig borger, hvis stemme bliver hørt. Familien er synlige i byens gader, de prominerer stolt ved gudstjenesten om søndagen, og deres midler har været med til at finansiere mange af Køges tiltag. Faderen er en afholdt og fornuftig mand, og Henry stræber efter at kunne udleve alt dette.

Henry er forlovet med oldermændens søn smedlavets datter, og Henry er i syv sind med, hvorvidt han skal introducere hende for rollespil. Lige nu er forholdet mellem Clara og Hans Jørgen hans eneste ledetråd til, hvorvidt det er en god ide, og han studerer de to for at se, om det er en god ide at spille med sin forlovede.

Henry går med en drøm om at komme til at studere ved Københavns universitet, han vil gerne læse jura, og han forestiller sig at studieårene bliver en periode med en masse rollespil med seje københavnske rollespillere. Men hvordan kommer man til at udleve en sådan drøm?

Jeg jagter Afrikas stjerne

for min skyld _____

eller for holdets skyld _____

(sæt kun et kryds).

Sådan spiller Henry rollespil

I rollen som ekspeditionens ekspeditionsleder ser Henry sig også som gruppens leder, og han finder det naturligt, at han trækker på den autoritet og myndighed, der er gået i arv til ham fra hans faders status som oldermænd for Køge bylav.

Henry bruger rollespil som en øvelsesplads for livet. Han prøver sine lederfærdigheder af, og han stræber efter at blive en bedre leder for selvom det er naturligt, at han skærper sine evner i rollespillet.

Rollespilmæssigt ser Henry egentlig snarere sig selv end sin karakter, som den, der er i situationerne, og han spiller altid ud fra, hvad han selv ville gøre. Personlighedsmæssigt ligger Henry ikke det store arbejde i det. Han skifter ikke stemme eller opførsel, men taler som sig selv, men han taler og beskriver gerne både i første og i tredje person uden vanskeligheder.

Spillereglerne mestrer Henry også, og han kan ikke lade være med at sammenligne spillets regler med de regler, der regulerer samfundet.

Trækker du også på din uddannelse og baggrund i din spilgruppe? Hvor meget af dig selv tager du med ind i spillet? Hvor meget tager du med ud igen?

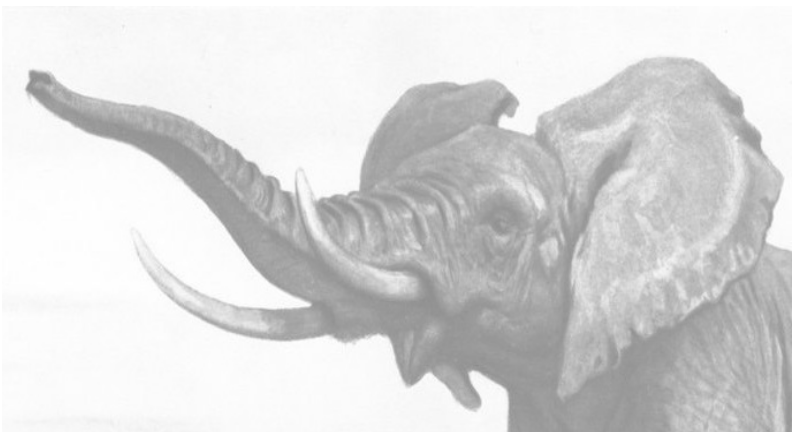
Ja, jeg er måske skyldig (vælg kun en spiller): _____

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

Henrys karakter Gerhard

Gerhard Arff er Ekspeditionsleder *Stufe 7*, og det er Henry godt irriteret over. Han er bagud på erfaringspoint og flere *Stufe* efter de andre i gruppen – og kun Clara har færre *Stufe* end ham, fordi hun mistede 4 for at skifte profession fra Ekspeditionsleder til Ekspeditionsdeltager, men det giver sig selv, at der kan ikke være to ledere i en ekspedition, og at lederrollen må gå til manden.

Gerhard Arff har ingen personlighed. Han er et papirtyndt lag mellem Henry og rollespilsverdenen. I praksis er han et stykke værktøj, som Henry bruger til at interagere med scenarierne, og alle værdier måler han i erfaringspoint og andre ting, der gør hans karakter sejere.



Mit motiv er at blive en kendt rollespiller, så jeg kan komme til at spille med de seje rollespillere i København, når jeg skal studere derinde.

Niels Jensen – Gildespiller

Ved Strandskoven syd for Køge har Niels Jensen sit lille hjem og sin fiskebåd liggende. Herfra stævner han ud fem dage om ugen for at indbringe fisk og tjene til livets ophold.

Hjemme er hans tre børn af første ægteskab og to af andet ægteskab, og ved Køge kirke ligger hans hustruer begravet. Han skænker dem en tanke, når han går fra kirke om søndagen med sine fem børn.

Det står strengt til med pengene. Børnene er for unge til at arbejde ordenligt med, og kun den ældste er konfirmeret og kan nu sejle med ud og hjælpe med at fiske – og salget af fisk ved Køge og i Rødvig går dårligt.

Niels spæder sin ringe indtægt ind med rollespil. Han tager ind til Køge by for at spille med, og han sælger han alle de skatte, som hans karakter kommer i nærheden af, til andre rollespillere for rigsdaler. Det sker, at Niels lister lidt ekstra skatte fra ekspeditionerne ned i sin karakters lomme, og så afhænder han det efterfølgende i gildestuen til andre spillere.

Det er vanskeligt at være enefar til en så stor flok børn, og Niels deler gerne prygl ud for at holde børnene i ro og sikre dem en god opdragelse.

Jeg jagter *Afrikas stjerne*

for min skyld _____

eller for holdets skyld _____

(sæt kun et kryds).

Sådan spiller Niels rollespil

Niels spiller rollespil for at tjene rigsdaler til at betale sine skatter og til at få mad på bordet. Hans karakter er i evigt bekneb med udstyr, da skattene finansierer Niels og ikke Niels' karakter.

For Niels er rollespil *business*. Det er alvor, og det handler om at optimere udbyttet af et scenarie. Flest mulige skatte skal erobres og bringes til Luxors markeder, hvor de kan sælges til andre rollespilleres karakterer for rigtige penge.

Niels balancerer mellem at følge *SpielMeisters* oplæg – for det er vejen til skatte – og så at jagte de skatte, der måtte dukke op undervejs.

Niels omtaler gerne sin karakter, som "han", indlever sig ikke i sin rolle eller gør noget for rigtigt at udtrykke sin rolle. I stedet spiller han meget taktisk, og han er derfor ferm til at holde sin egen karakter og de andres i live (man overlever ikke alene i ødemarken, ligesom man ikke overlever alene på havet, Niels svigter ikke sine fæller).

Niels er en ægte skattejæger, og det er ikke nok at nå frem til skatten, man skal også komme hjem med den.

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

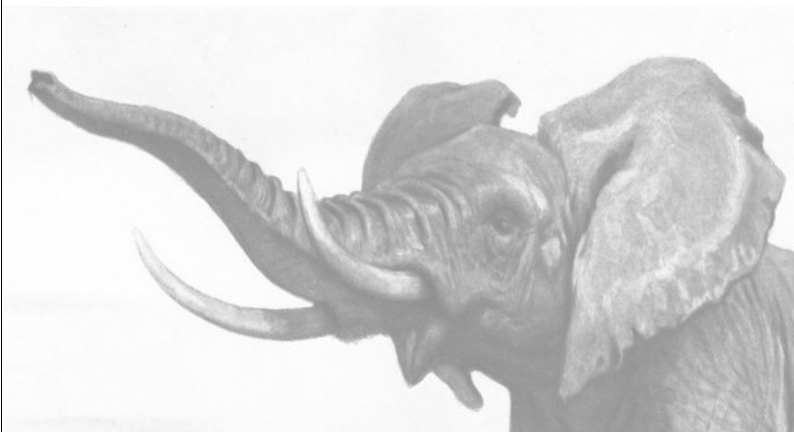
Nej, jeg er slet ikke skyldig (vælg resten af spillerne): _____

Niels' karakter Frederik

Niels spiller karakteren Frederik Hansen, der er Jagtmester på *Stufe 7*.

Frederik har ikke nogen væsentlig personlighed. Han er et værktøj til at tjene penge med, og det er ikke vigtigt for ham at have en baggrundshistorie: Han er sømand, der sejlede rundt i Middelhavet, indtil han gik i land i Ægypten, og nu rejser han med ekspeditioner i ned syd for Sahara langs Nilen for at finde skatte.

Frederik er ofte i bekneb for udstyr, og han har så godt ingen værdier på sig. Alt den slags omsætter han inde i Luxor til andre rollespilleres karakterer.



Mit motiv er at skaffe midler nok til at vi kan klare os i min familie. Med en succesfuld ekspedition behøver jeg ikke længere stole på mine medspillere, og der vil stadig være rigsdaler nok.

At spille E&E

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

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

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

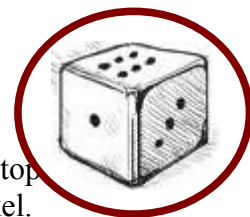
Vær opmærksom på, at der er to typer af felter. Den første type dækker din karakters evner, udstyr og des lige, og de kan bruges mod andre spillere og mod de udfordringer, som din *SpielMeister* stiller med. Den anden type er henvisninger til reglerne i bøgerne – og man kan ikke citere regler mod *SpielMeister*!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

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

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

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

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



At spille E&E og efterforskningen

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

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

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

