

Elefanter & Eventyrere

- Afrikas stjerne

Et scenarie til Fastaval 2012 af Morten Greis Petersen.

Scenariet er for seks spillere og en spilleleder.

Forord

Kære læser!

Velkommen til **Elefanter & Eventyrere: Afrikas Stjerne**. Du sidder nu med et scenarie om Afrika, om rollespillere og om en verden, der kunne have været, og som næsten er, og du skal nu til at dykke ned i en verden for 200 år siden, hvor alt er anderledes på alle de små sære måder. Ikke kun fordi scenariet er kontrafaktisk, altså rummer fiktive elementer blandt de historiske, men fordi denne tidsperiode er lige før alle de tiltag, der gør verden til det, den er i dag.

Dette er en periode, hvor demokratier ingenlunde er normen, hvor lige akkurat ingen af de moderne videnskaber rigtigt er slået igennem eller blevet opdaget endnu – filologien, psykologien, geologien, evolutionslæren, arkæologien og historievidenskaben for at nævne et par stykker er endnu ikke opstået. På samme måde er den udforskning og kolonisering af Afrika, vi kender så godt fra skolebøgerne ikke rigtig slået igennem endnu, og alle de store navne fra 1800-tallet, kunstreningerne og hele Guldalderen er kun lige begyndt at tage form.

Det er en periode med Napoleonskrige, og med gryende borgerbevægelser, hvor borgerskabet taler om ytringsfrihed og andre frihedsrettigheder, og hvor mere radikale stemmer vil udbrede disse til hele samfundet. Det er en periode med oplysning, hvor overtro er vildfarelser, som en oplyst præstestand skal hjælpe befolkningen af med, og et samfund, hvor alle går i kirke om søndagen, for det er en helt naturlig del af hverdagen.

Og så skal I spille rollespillere midt i alt dette. Rollespillere for hvem rollespil er en alvorlig sag, og hvor udfaldet af et terningkast kan betyde alt, ikke kun for din karakter, men også for din egen karriere og livsmuligheder, for hvad der sker i rollespillet, bliver ikke i rollespillet, men er en vigtig del af det, som er uden om rollespillet.

Der er meget materiale i dette scenarie, og jeg glæder over at involvere jer i alt dette, dig og din spilgruppe, men når du sidder med scenariet i hånden, skal du sammen med spillerne gøre det til jeres oplevelse. Det er jer, som skal have det sjovt, jeg har haft min fornøjelse med at skrive scenariet.

Der er flere **Elefanter & Eventyrere**-scenarier derude. Dette er det tredje scenarie i rækken, og hver især udforsker de et område af rollespil. Du finder scenarierne på www.alexandria.dk. Følg Køge rollespillergilde i de andre scenarier også.

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/>

God fornøjelse,
Morten G. Petersen

Indholdsfortegnelse

Forord.....	1
Foromtale	3
Hvad handler scenariet om?	3
Forhistorien	4
Hvad I kommer til at spille	4
Forberedelse.....	5
De mange bolde i luften.....	6
Hekseri.....	6
Finalen.....	6
Den historiske ramme	7
Hvad er rollespillet Elefanter & Eventyrere?	7
Gilderollespil	8
Elefanter & Eventyreres rolle	8
At rollespille rollespillet E&E	10
Efterforskning og investigation	10
Spilleregler: Ressourcer	10
SpielMeisters udfordring	11
Spillereglerne : Efterforskningen.....	12
Afgrænsningen	12
Præstens gerning og Afrikas stjerne	13
Turneringsscenariet Afrikas stjerne	13
Persongalleriet	15
Præsentationen af Elefanter & Eventyrere.....	19
Rollespillet begynder.....	19
Velkommen til Køge.....	20
Jokum & Eline.....	20
Den første spilgruppe.....	20
Scenariets afslutning.....	21
Afrikas stjerne.....	22
Hvad der er sket i scenariet.....	22

Første sekvens.....	22
Anden sekvens.....	22
Tredje sekvens.....	23
Fjerde sekvens.....	23
Femte sekvens.....	23
Sjette sekvens.....	23
Syvende sekvens.....	23
Tempelsekvensen.....	23
At rejse mellem ekspeditionerne og spilgrupperne.....	25
Ankomst til Køge, til flådestationen og til Mr. Enghøjs spilgruppe.....	25
Spilgruppe nr. 2: Ankomst til Hr. Thausens spilgruppe.....	25
Velkommen til spilgruppe nr. 3: SpielMeister Wissing-Brockdorfs gruppe.....	26
Spilgruppe nr. 4: SpielMeister Schows spilgruppe.....	26
Yderligere rejser mellem spilgrupperne.....	26
Rejser mellem spilgrupperne i tempelsekvensen.....	27
Hverdagslivet i Køge.....	28
Livet som rollespiller.....	28
Intrigerne og turneringen.....	28
At være SpielMeister.....	30
SpielMeister Enghøj.....	30
SpielMeister Thausen.....	30
SpielMeister Wissing-Brockdorf.....	31
SpielMeister Schow.....	31
Spilgrupperne	32

Foromtale

Året er 1810, og Povl har netop fejlet sit *saving throw*.

Køge rollespillergilde er i oprør. Alle spilgrupperne i Køge dystes om at vinde den store turnering, og det rygtes nu, at en af grupperne snyder og bruger hekseri.

Fra København har man sendt den unge teolog Jokum for at efterforske rygterne. Er der virkeligt hekseri på spil, eller er det simpel overtro og bedrag?

Hjulpet af den unge købmandsdatter og rollerspillerske Eline forsøger Jokum at komme til bunds i mysteriet. Imens spiller de en masse Eventyrere & Elefanter, som er rollespillet alle spiller. Kan de afdække mysteriet, inden turneringen er slut?

Elefanter & Eventyrere er et kontrafaktisk historie-scenarie, der udspiller sig i Køge i 1810 i en verden, hvor rollespil opstod i 1770'erne. I E&E følger vi intrigerne mellem flere rollespilsgupper, mens en ung teolog forsøger at komme til bunds i påstandene om hekseri. Der er både mulighed for at rollespille rollespillerne og at rollespille deres rollespil, *Elefanter & Eventyrere*, som omhandler ekspeditioner til det udforskede Afrika beboet af vilde dyr og menneskeædende stammer.

Hvad handler scenariet om?

Scenariet er en historie om en ung teolog, der skal til bunds i rygter om hekseri mellem en række rollespilsgupper, der dystes i en turnering. Den unge teolog guides rundt af en købmandsdatter, der er hans guide til den underlige verden af rollespillere. Undervejs skal teologen afdække intrigerne mellem spilgrupperne og finde årsagen til rygterne.

Det hele udspiller sig i en alternativ verden, hvor rollespil opstod i 1770'erne, og året er nu 1810. Her spiller alle Elefanter & Eventyrere, der handler om ekspeditioner, der udforsker Afrika - og det kan ses som en parallel til *Advanced Dungeons & Dragons 1st edition* (udg. 1977-1979). En væsentlig forskel er, at samfundet ingenlunde ligner vores, og at rollespil er helt anderledes organiseret end det er nu om stunder.

Scenariet leger med at bevæge sig frem og tilbage mellem to lag, hvor der enten spilles rollespillere, eller der spilles rollespillere, der spiller rollespil. Nogle scener dækker hverdagen mellem spilgangene, mens andre scener netop dækker spilgangene, og her er der rig mulighed for at rollespille rollespil.

Formmæssigt er scenariet et bipersonsspil og et investigation-scenarie. Af rollerne har to faste roller gennem hele scenariet (teologen og købmandsdatteren), mens de fire andre spiller spillerne i forskellige spilgrupper, og du spiller forskellige *SpielMeisters*. Investigation-delen bygger på, at teologen skal efterforske rygterne, og at han skal gøre det i mødet med de andre spillere, men han vil kun have succes med, når han efterforsker in-character. Det er altså meningen, at teologen skal afhøre spillerne gennem sin karakters samtaler med deres karakterer. Investigation-delen er åben, og det betyder, at det ikke på forhånd er fastlagt, hvem der er skurken bag rygterne, men at det er noget, som spilles frem i samspillet, og som skubbes frem af scenariets struktur.

Systemmæssigt er scenariet et struktureret systemløst. Det betyder, at der er klare retningslinjer for, hvem der kan hvad, men der anvendes ikke terningsystemer eller lignende til at håndtere konflikter og andet med. I spillet simuleres afspilningen af Elefanter & Eventyrere, som er inspireret af AD&D 1st edition og tager form af et unødigt kompliceret og besværligt regelsystem, som alle sværger til. Simuleringen af reglerne sker ved at henvise til og digte regler frem for at bruge et decideret regelsystem. I samme dur spilles også kun højdepunkter fra de enkelte spilafsnit frem for at spille et helt scenarie inde i scenariet.

Forhistorien

Køge Rollespillergilde har sin årlige turnering, hvor alle Køge Rollespillergildes spilhold dystet om at gennemføre det samme scenarie, men at gøre det succesfuldt før de andre. Turneringsscenarioet hedder Afrikas stjerne, og det henviser til et hedningetempel dybt inde i Afrika, hvor der venter den succesfulde spilgruppe en vældig skat.

Turneringen har gennem årene fået et vældigt omdømme, og der snakkes i hele Køge om, hvordan og hvorledes det går de enkelte spilhold, og der væddes om hvilket hold, der skal gå af med sejren. Den øgede opmærksomhed passer Køge Rollespillergilde fint.

Mindre godt er det, at der cirkulerer rygter om, at en spilgruppe snyder og bruger hekseri* for at komme først. For at mane rygtet i jorden og beskytte omdømmet har gildet anmodet om hjælp fra København, og deres bønner er blevet hørt. Man har fået assistance fra kirken, og Københavns biskop har udpeget en ung teolog, der har fået et crashcourse i rollespil, og nu er blevet sendt til Køge. Under hans ophold i Køge skal han bo hos købmandsfamilien Sattrup-Thomes, hvis datter er

* Køge har haft en hekseproces i 1608-1615, Køge Huskors, hvor ca. 15 kvinder blev brændt, to begik selvmord og mindst en flygtede.

rollespillerske i Køge gilde, og hun kommer til at guide ham rundt mellem spilgrupperne.

Den unge teologs opgave er at komme til bunds i rygterne, og det handler om at afklare, om der vitterligt er nogen, som udøver hekseri, og hvis der er, at få skrinlagt denne tåbelige overtro, der leder folk på vildveje. Den unge teolog er som sin samtids præster oplyst, og der er ikke nogen forventning om egentlig hekseri, men måske om overtro og bedrageri (og der er ingen overnaturlige elementer i dette scenarie).

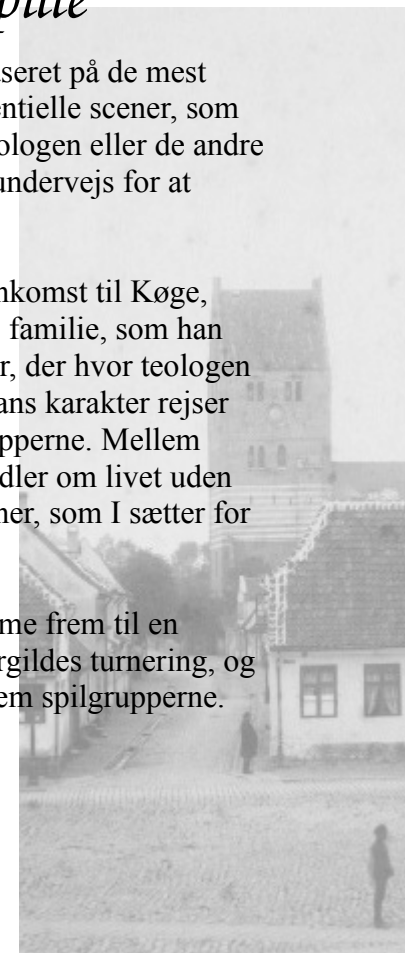
Hvad der står bag rygterne vil blive afdækket i løbet af spillet.

Hvad I kommer til at spille

Scenariet veksler mellem en række scener, som er baseret på de mest oplagte begivenheder i scenariet, samt en række potentielle scener, som scener, der sættes i spil af dig eller af de ting, som teologen eller de andre foretager sig, samt de spontane scener, som I sætter undervejs for at tilpasse handlingen til jeres valg.

Overordnet kommer I til at spille den unge teologs ankomst til Køge, hvor han møder den unge købmandsdatter og hendes familie, som han indlogeres hos. Dernæst kommer der en række scener, der hvor teologen spiller med de forskellige spilhold i Køge, og hvor hans karakter rejser mellem spilgrupperne og rejser sammen med spilgrupperne. Mellem spilgangene er der en række hverdagsscener, der handler om livet uden for spillet, og disse scener er generelt potentielle scener, som I sætter for at udforske hverdagen.

Til sidst skal teologen træffe nogle afgørelse og komme frem til en afklaring på, hvad det er, som sker i Køge rollespillergildes turnering, og der kommer teologens karakter til at rejse mere mellem spilgrupperne.



Forberedelse

Du skal selvfølgelig læse scenariet igennem og lære de forskellige karakterer at kende.

Du skal i scenariet spillede forskellige spilledere, og de har hver deres måde at spillede på. Det vil være en god ide at reflektere over, hvordan de spiller i forhold til din egen måde at spillede på, og at finde nogle måder hvor du kan udtrykke deres måde at være *SpielMeisters* på. I appendikset er de fire *SpielMeisters* beskrevet.

Sikke meget læsestof!

Der er meget at læse i dette scenarie. Det meste skal du kun læse en gang, særligt teksterne frem til beskrivelsen af scenerne. Mange oplysninger er fordelt rundt på spillernes ark, og det er meningen at systemet bag E&E kører af sig selv, fordi I hver især sidder med hver jeres lille bid. Den tekst du skal arbejde med er afsnittet med de forskellige sæt scener, da de bolde, du skal jonglere med, mens du spiller rollen som *SpielMeister*.

For de andre er der også meget læsestof. De skal sætte sig ind i baggrunden for dette univers, og så skal de lære en masse roller og karakterer at kende. Giv jer tid til det. Tag en snak bagefter, om det I læste, og giv evt. plads til, at der kort bliver læst op på roller og karakterer, når der skiftes gruppe.

Tre eller fire grupper?

Så skal du træffe et valg. Der er fire spilgrupper i scenariet. Du skal beslutte dig for, om I skal besøge tre eller fire spilgrupper undervejs i scenariet, og hvis I besøger tre grupper, skal du beslutte dig for hvilke tre. Scenariet underforstår, at man begynder med *SpielMeister* Enghøjs

gruppe, og du skal beslutte dig for hvilke to af de tre andre grupper, du vil bruge.

Fordelingen af roller

En god kemi mellem Jokum og Eline vil være godt, så hvis to spillere ser ud til at gå godt i spænd med hinanden, vil det være fint at stikke disse to karakterer til dem.

Jokum og Eline er også de blivende roller, så hvis nogen ikke bryder sig om at skifte roller undervejs, er det oplagt, at Jokum og Eline spilles af disse to spillere.

En tredje ting at være opmærksom på er, at Jokum og Eline også i centrum af scenariet og driver handlingen fremad. Det vil være en god ide, at det er aktive spillere, der har disse to roller.

Mange små historier

Der ligger mange små historier og lur i materialet. Det ligger i den historiske baggrund, i rollerne, i spilsystemet osv. Ikke alt kommer I til at bruge, så dyk ned, grib fat i de sprælske små historier og træk de ting op til overfladen, som I synes er spændende at opleve historierne omkring. Det er jeres oplevelse, gør det til jeres egen oplevelse.

Pas på tiden

Dette scenarie tager tid! Der er en lang forberedelse, hvor der skal læses en del rollemateriale og baggrundsmateriale for at komme godt i gang, og du bør bruge nogen tid på at snakke om, hvad I kommer til at spille. Der er også en masse forskellige hændelser at udspille i Køge, og også her gælder det om at vogte sig for at lade ting trække ud. Det kan være nødvendigt at klippe hårdt, og nogen gange sætte en scene i gang lige ved det kritiske punkt for at I kan nå det hele. Særligt hvis I også bruger tid på hverdagsscener.

Terninger!

Til selve rollespillet vil det være fint, hvis du har en stak terninger med, da Elefanter & Eventyrere er et seriøst rollespilssystem, som man bruger



terninger til. Det vil også være godt, om du husker at have din *Spielmeister Schirm* med, da det er uprofessionelt ikke at spille med en.

Lokalet i to områder

Indretningen af lokalet betyder også en del. Det vil være en god ide at dele lokalet op i to halvdele. En, hvor I sidder ved et bord og rollespiller, at der spilles Elefanter & Eventyrere, og et område, hvor man kan spille de situationer, der ikke udspiller sig omkring bordet.

De mange bolde i luften

Dette scenarie ligger op til, at der er mange bolde i luften, og at du skal administrere flere sæt af forskellige scener. Spillet har sekvenserne, hvor der spilles rollespil - og midt inde i dette finder Jokums efterforskning sted - og så er der scenerne, hvor Jokum og Eline rejser mellem spilgrupperne, og sidst er der scenerne uden for rollespillet, som enten handler om livet i Køge, at være rollespiller i 1810, at være ung og forelsket eller om de følger, som rygterne danner. Disse mange scener skal du væve sammen til et samlet hele, og dertil har du heldigvis spillerne, hvor to er hovedroller og resten er biroller til at variere handlingen med.

Vær opmærksom på, at der ligger flere historier inde i scenariet, som vokser frem gennem spillernes valg. Vær parat til at følge de veje, som de leder scenariet ud af, når de fremhæver aspekter af historien.

Hekseri

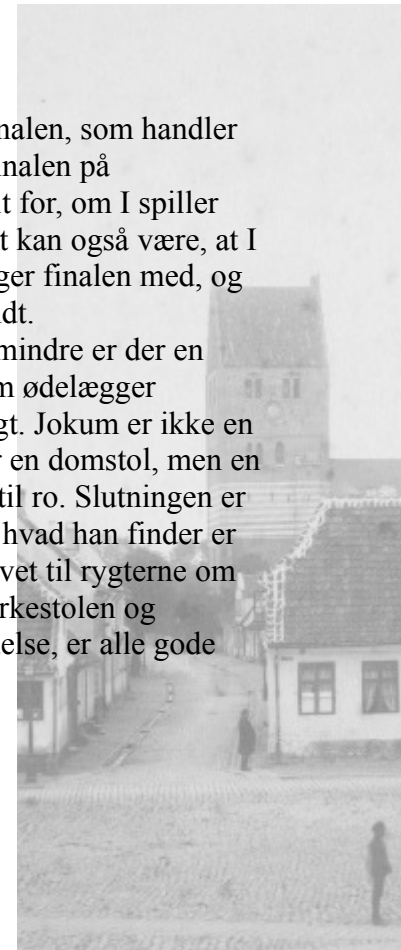
Efterforskningen bygger på, at Jokum trin for trin udelukker den ene mistænkte efter den anden, men hvori består hekseriet? Hekseri ligner hverken organiseret hekseri, som det gør nu om stunder (f.eks. wicca og lignende), ej heller ligner hekseri noget fra middelalderen eller har noget at gøre med forestillingen om urgamle, undertrykte religioner. Hekseri er

brugen af trylleformler og kloge mænd og kvinders tricks til at manipulere omgivelserne. Det er at besvære djævl og dæmoner omtalt i Bibelen og gamle græske og romerske guder, hvis navne er hentet fra lærde værker, og det er trylleremser om sårpleje og ønsker om helbredelse, om at få lykke og held. Tag gerne en snak med spillerne om, hvad hekseri er. Få skrinlagt ideer, der minder for meget om spillefilm, computerspil og andre populære gengivelser. Det ligger også som forestilling, at denne slags handlinger giver rum for at Djævelen kan strejfe omkring, hvorfor det er farligt at praktisere. Præsterne er af en anden opfattelse, og sammen med universitetsfolk og andre lærde opfatter de hekseri som overtro og bedrag (i lighed med loven) – de tror derfor ikke at Fanden manifesteres, men derimod tror de gerne, at folk i deres naivitet tror den slags, og at oplysning er vejen ud.

Finalen

En kringlet side af dette scenarie er finalen. Der er finalen, som handler om, hvad Jokum gør ved den skyldige, og så er der finalen på turneringsscenarioet. Sidstnævnte først: Det står jer frit for, om I spiller finalen på scenariet og udpeger en vinder eller ej. Det kan også være, at I alene ser scenariet fra Jokums side, og derfor ikke tager finalen med, og efterlader det til folk at spekulere over, hvem der vandt.

Der er ingen entydig skurk i dette scenarie, og langt mindre er der en entydig forbrydelse. Det handler om en skandale, som ødelægger renomméer, og som det derfor er vigtigt at få skrinlagt. Jokum er ikke en betjent eller detektiv, der skal bringe en forbryder for en domstol, men en teolog og oplyst person, som skal lægge vildfarelser til ro. Slutningen er derfor betinget af Jokums tolkning af situationen, og hvad han finder er passende handling over for den skyldige, der er ophavet til rygterne om hekseri. En samtale, en bodsgang, en prædiken fra kirkestolen og officielle skrivelser fra rådhuset, der maner til besindelse, er alle gode valg og løsninger.



Den historiske ramme

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.



Hvad er rollespillet Elefanter & Eventyrere?

Elefanter & Eventyrere handler om ekspeditioner, som udforsker det Afrika, som ligger syd for Sahara. Spillernes karakterer har hver deres profession (*Beruf*), som sammen udgør deres ekspedition sammen med en vældig skare bærere. Ekspeditionerne giver erfaringspoint til karaktererne, der stiger til nye niveauer (*Stufe*) og derved tilegner sig bedre evner.

Afrika!

Det Afrika, der udforskes, er et, som beror på rollespillernes opfattelse af Afrika, og som er tegnet over et kontinent, hvor store områder for europæerne er ukendte eller lidet kendte, og selv for de områder, der kendte, er der mange rollespillere, der ikke kender til dem. Deres Afrika er et fiktivt sted, der bærer samme navn som kontinentet Afrika, og deres Afrika er befolket med slanger, løver og elefanter, med næsehorn, krokodiller og flodheste, med kæmpe edderkopper, sælsomme planter og sygdomme, og befolket med menneskeaber, menneskeædere, hovedjægere og hedninge.

Tyskland!

Elefanter & Eventyrere er oprindeligt udviklet i Tyskland i Ruhrdistriktet i 1770'erne, og det har siden bredt sig gennem Europa til blandt andet Norden. Med sine tyske rødder har spillet en tysk terminologi frem for en engelsk; således hedder en 1w6 i stedet for 1d6, altså *Würfel* frem for engelske *die*.

Gilder!

Elefanter & Eventyrere er organiseret efter gilder og ikke efter foreninger og private spilgrupper. Det betyder, at der er en hel kultur omkring, hvorledes man spiller korrekt. En af de vigtigste konsekvenser er, at man som spiller kan rejse med sin karakter mellem spilgrupperne, eller med andre ord man kan troppe op hos en ny spilgruppe med sin gamle karakter, og det kan *SpielMeister* ikke vetoe. Dog følger der det krav, at karakteren skal være samme sted i fiktionen, som den spilgruppe, som han skal rejse med er, så hvis Povl vil spille med *SpielMeister* H.F.Z. Thausen i stedet for Mr. Enghøj, skal Povls karakter være samme sted (typisk i samme by), som den spilgruppe, han gerne vil spille med. Fordi spillere kan bevæge deres karakterer mellem spilgrupper, kan deres karakterers udstyr også, og det er således også muligt for spilgrupper at handle internt.

Regelbøger!

En anden vigtig ting er, at regelbøger skal være originale, hvis de skal være gældende. En afskrift er ikke gyldig, og det betyder blandt andet, at hvis man vil bruge et bestemt supplement, skal man have supplementet fysisk i hånden for at implementere reglerne, og da supplementerne kommer i begrænsede oplag, kan det være nødvendigt for en spiller at rejse langt for at finde den *SpielMeister*, som har netop den udvidelse, som spilleren gerne vil opleve i spil.

For dette scenarie betyder det også, at den unge teolog kan rejse mellem de forskellige spilgrupper, og at disse spilgrupper alle er i gang med at spille samme scenarie på samme tid.

En tredje vigtig ting at huske på er, at rollespil her eksisterer i en anden, hvor en anden politisk orden gennemsyrrer samfundets indretning. Der er ikke demokrati, borgerrettigheder eller ligestilling, og selvom der er bevægelser, der kæmper for den slags ideer, er de ingeniørlunde slået igennem endnu. Dette påvirker også udformningen af Elefanter &

Eventyrere, f.eks. ved at det er organiseret under gilder, men også ved, at man ikke må spille over sin stand, en bonde må ikke spille adelig, en adelig må ikke spille royal og så videre.

Gilderrollespil

Rollespil reguleres af rollespilsgilderne, da har retten til at udpege spilledere, der må danne rollespilsgupper. Gilderne sikrer sig, at spillederne ikke snyder og at spillederne står inde for spillerne, så det faktisk er muligt at for spillere at bevæge sig mellem grupperne. I gilderne kan man have karriere som gildespiller eller spilleder. Spilledere er oplært af andre spilledere, og næsten alle danske spilledere har været på valsen og vandret fra gilde til gilde i Tyskland for at blive oplært. Da 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.

Elefanter & Eventyreres rolle

Hvordan spiller Elefanter & Eventyrere en rolle i alt dette?

Den måde, som Elefanter & Eventyrere er bygget op på, og den måde, som det er organiseret på, har en betydning for scenariet, og det vil blive opsummeret her.

Man kan rejse mellem spilgrupper: Den unge Jokum og hans ledsagerske kan tage deres karakterer fra en spilgruppe til en anden, når deres karakterer er samme sted i fiktionen, som de næste spilgruppe. *SpielMeisters* er upartiske: Gildets omdømme er vigtigt, og at man kan stole på *SpielMeisterne* er vigtigt. Enhver *SpielMeister* skal være upartisk, ellers vil det koste ham hans erhverv. I dette scenarie er alle *SpielMeisters* upartiske, og de snyder ikke eller giver urimelige fordele.

Kun hvis man har regelbogen: Hver *SpielMeister* har sine egne spilbøger, og der er ofte et unikt værk i samlingen, som gør at hver *SpielMeister* kan bringe noget unikt i spil i sin gruppe, som ingen andre kan, og spillere rejser nogen gange langt for at prøve dette. En kuriøs ting er, at man godt kan tage ting med sig fra en spilgruppe til en anden, selvom den nye *SpielMeister* ikke har regelbogen: Det kræver kun regelbogen for at få tingen i spil, hvorefter tingen kan flyttes med over i andre spilgrupper.

Standssamfundets privilegier: Nogle har flere rettigheder end andre, og det afspejler sig også i rollespillet, hvor Jokum med sin ophøjede stand som teolog har nogle tekniske fordele, de andre spillere ikke har, og han er blevet udstyret med særligt grej, som kirken har særligt adgang til via sine egne regelbøger.

Det siger reglerne: Regelsystemet har autoritet, og det kan ingen fravige. Det betyder også at teologen i fiktionen, når han er in-game (eller in Spiel, som det gerne hedder), kan diktere ting over for de andre spillere, som de i spillet er tvunget til at efterkomme, og derved kan Jokum komme ind på livet af sine medspillere.

At rollespille rollespillet E&E

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.

Efterforskning og investigation

Efterforskningssystemet i E&E er et 'blødt' system. Det er baseret på et system, hvor I langsomt udelukker, hvem den mulige person, der er årsag til rygterne, er, og til sidst står Jukum over for den mulige person - hvis der overhovedet er en person bag rygterne.

Udelukkelsessystemet er koblet sammen med de ressourcer, der er til rådighed for at en spillers karakter har succes med at gennemføre scenariet Afrikas Stjerne. Med andre ord, hvis man ønsker, at en spiller skal have held med at gennemføre skattejagten, skal der spenderes ressourcer for at overleve scenariet. Samme ressourcer bruges også til at undgå anklagende spørgsmål.



WAR-DANCE OF THE SUZAN OF KANDIAR'S IRREGULAR TROOPS.

DESIGNED BY MR. W. CHURCHILL.

Spilleregler: Ressourcer

Med ressourcerne kan man følgende:

- 1) Komme fri af en kompliceret situation, hvor SpielMeister *presser* spillerens karakter.
- 2) Sabotere en anden spillers karakters situation ved at henvise til f.eks. regler, som den anden spiller ikke har taget højde for.
- 3) Direkte strid mellem to spillers karakterer ved f.eks. at henvise til særligt udstyr, *Merkmale* eller andet på karakterarket.
- 4) Til at vige uden om Jukums forespørgsel (se nedenfor)

Ressourcerne kommer i form af regelreferencer, karakterarket og terninger. Regelreferencerne kommer via arket med uddrag af reglerne fra Elefanter & Eventyrere. For at bruge dem, improviseres et argument over regelteksten, og derefter sættes der et kryds. Det samme gælder for ressourcerne fra karakterarket, hvor der ligeledes improviseres over arket, og der krydses et felt af, for at have succes med et forehavende. Terningressourcen er lidt mere begrænset, da den kun er til rådighed for de, der har egne terninger med. De kan en gang rulle terningerne og improvisere over udfaldet, og sætte et kryds i feltet på arket med regeloversigten, og derved have spenderet en ressource.

Der er en og samme mængde ressourcer til rådighed for den enkelte, og der må holdes hus med, om de bruges på den ene eller den anden spillers karakter, eller til at genere en helt tredje spiller og dennes karakter.

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. Brug det til at digte og improvisere med.

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.

Eksempel: Spiller vs Spiller

- *Den ene spillers karakter er fanget på en skrænt, der smuldrer under hendes støvler, da en hovedjæger angriber hende:*
- Spiller 1: (henvendt til *SpielMeister*) Hun trækker sin kniv og laver et udfald. Jeg har rullet en Kritische Treffer, det bliver 12 i skade, så han dør.
- Spiller 2: (*sætter et kryds på sit ark med regelreferencer*): Men vent lige lidt. Ifølge reglerne så er der -4 på Angriff, når du kæmper på usikker grund, så det må være en forbier. Vi skal jo huske at spille efter reglerne
- *Spiller 1 skal nu enten acceptere stadig at være i kamp med hovedjægeren, mens skrænten er ved at kollapse, eller der skal spenderes en ressource. Spiller 1 vælger at gøre det sidste.*
- Spiller 1: (*sætter et kryds på sit karakterark*) Det er rigtigt, men da min Beruf er Eventyrer, må jeg en gang om dagen ignorere farligt terræn, og derfor gælder min Kritische Treffer stadig.



WAR-DANCE OF THE SUZAN OF KANDIAN'S IRREGULAR TROOPS.
DESIGNED BY MR. W. W. CHURCHILL.

Eksempel: Spiller vs *SpielMeister*

- *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*.

SpielMeisters udfordring

En af *SpielMeisters* fornemmeste opgaver med systemet 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.

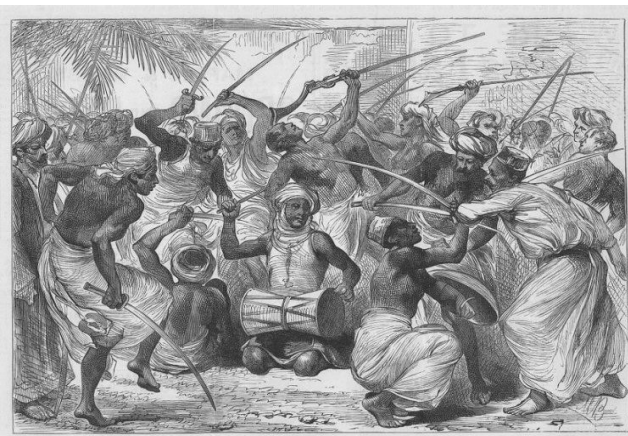
Men! Forhåbentlig spenderes ressourcerne i kampe mellem spillerne, og for at undgå Jokums forespørgsler. Du kan altså være taktisk i din anvendelse af pres mod en spiller, f.eks. kan du gå uden om Eline, så hun godt tør brænde to krydser af på sin særlige indsigt i slutspillet (se nedenfor), eller du kan presse en spiller med få ressourcer og se om andre vil komme ham til undsætning.

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 karakteren 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.

Eksempel: *SpielMeister* presser spiller

- *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 spillet 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.



Spillereglerne : Efterforskningen

Det følgende er de retningslinjer, som efterforskningen formes af. Det er mekanikker eller strukturer, som hjælper med at skabe dynamikken for efterforskningen.

- 1) *Kun få vil reelt være blandt dem, der kan stå bag hekserierne, mens resten ikke er det, men vi ved ikke hvem disse få er.*
Blandt ens tre (eller fire) spillere vælges en til at være den potentielt mistænkte, og de tre andre til slet ikke at være det. Der vil således være i alt tre (eller fire) af spillerne er den mulige årsag til rygterne, resten er det slet ikke. (Der krydses af på personarket)
- 2) *Alle spillere stræber efter at vinde turneringsscenariet Afrikas stjerne. Nogle for deres egen skyld, andre for gruppens skyld.*
For hver spiller skal det vælges, om vedkommende kæmper for at vinde Afrikas stjerne for sin egen skyld eller for gruppens skyld (der krydses af på personarket) .
- 3) *Der er kun en spiller, som er årsag til rygterne (måske, det kan vise sig, at det ikke forholder sig sådan alligevel).*
Denne spiller identificeres i løbet af spillet via afgrænsning. Afgrænsningen sker gennem Jokums efterforskning, hans monologer og forespørgsler, Elines indsigt og nogle rollespilleres angren.

Afgrænsningen

Mistanken mod spillerne indskrænkes i løbet af spillet. Det sker ved følgende mekanikker. Samspillet af de fire mekanikker vil bringe listen af mistænkte ned på under fire (alt efter om der er tre eller fire grupper).

Anger – Alle har den mulighed (Eline og Jokum naturligvis undtaget), at de en gang kan vælge, at en af deres spillere angrer og afslører sit motiv, og derefter er vedkommende udelukket fra at være mistænkt. Man må kun vælge en af de spillere, der slet ikke er skyldige, til at angre. Fordelen ved at angre er, at der må slettes et kryds og derved frigøre en spenderet ressource.

Elines indsigt – Ved Tempelsekvensen (se nedenfor i afsnittet om Afrikas Stjerne) må Eline vælge at slette to ressourcer, og derefter må der kigges på to af de tilbageværende spilleres ark og se, hvor der er sat kryds. Det skal være to ressourcer, og derefter må der kigges på to spilleres ark. På rette tidspunkt vil det være muligt for Eline at løse mysteriet eller hjælpe Jokum på rette spor, men det koster dyrt i ressourcer, og hun risikerer at miste sin karakter, hvis andre ikke kaster sig ind i kampen for hende.

Jokums monologer - fire gange i løbet af spillet, får Jokum muligheden for at holde en monolog, hvor han udelukker en spiller fra at være den skyldige (dette kan resultere i, at Jokum udelukker den sidste muligt skyldige i scenariet. I så fald betyder der, at ingen af rollespillerne er årsag til rygterne).

Jokums forespørgsel – Når Jokum har hilst på alle spillere, dvs. fra og med mødet med den tredje (eller fjerde) spilgruppe, må Jokum spørge en gang pr. spilgang, om en spiller er den skyldige. Dette skal gøres, inden at Afrikas Stjerne erobres, og turneringen derved slutter.

Den eneste måde for spilleren at undvige spørgsmålet på er ved at bruge en ressource. Jokum må ikke bruge ressourcer til at gøre noget ved dette, men andre må godt (Eline og de andre spillere), og den forespurgte kan spendere flere ressourcer på at vige udenom etc. (Både potentielt skyldige og ikke skyldige må vige udenom).

Bag om systemet: Økonomien og ressourcerne

Hver har tre ressourcer på sit karakterark, der er tre regelreferencer, og der er en potentiel terningressource. En ressource kan generhverves via anger. Dette giver seks til otte ressourcer, som frit kan bruges mellem de tre (eller fire) spillere og deres karakterer.

Jokum og Eline har i stedet fem ressourcer hver, og Eline kan bruge to af sine på at opnå indsigt. Disse kommer fra deres karakterark og fra deres regelreferencer.

Ressourcerne bruges i rollespilssekvenserne. De kommer i brug ved, at *SpielMeister*en udfordrer spillerne, og de tvinges til at spendere ressourcer for at holde deres karakterer i live. Undervejs er der andre spillere, som måske bruger ressourcer på at spænde ben for de andre spillere, hvorved det er nødvendigt at spendere yderligere ressourcer.

Ved at presse brugen af ressourcer kan du opnå, at anger kommer i spil for at frigøre en spenderet ressource, og du kan lokke Eline til at spendere sine to ressourcer på indsigt, hvorefter hun let kan placeres i farlige situationer, hvor andre (Jokum f.eks.) er nødt til at spendere ressourcer for at komme hendes karakter til undsætning.

Præstens gerning og Afrikas stjerne

Den mest tricky ting ved Jokums erhverv er – som omtalt i afsnittet om Finalen ovenfor – at han ikke er her for at dømme og straffe nogen. Man ryger ikke på bålet for at have brugt hekseri, man bliver ikke fængslet for at have været årsagen til rygterne.

Jokums mål er at afklare situationen:

- 1) **Hekseri er en vildfarelse** og en overtro, som er farlig for ens udødelige sjæl, og derfor bør skrinlægges.
- 2) **Hekseri skaber rygter**, leder folk på afveje og resulterer i usikkerhed hos folk, og rygterne bør derfor ophøre. Mere konkret ødelægger det rollespils omdømme, hvilket er en skidt ting.
- 3) **Hvis man har** taget penge eller lignende fra andre for hekseri, så er der tale om bedrag og charlataneri. Dette er en kriminell handling, man kan dømmes for: Hekseri findes ikke, og at lokke andre til at tro det er bedrag, og opnå fortjeneste på dette er kriminelt.

Jokums opgave er derfor at mane rygter i jorden, give en reprimande til den, der bruger hekseri, eller som er med til at sprede rygter, og evt. stille en person for domstolen, som har begået charlataneri.

Turneringsscenariet Afrikas stjerne

Alle spilgrupperne er på vej gennem samme scenarie. Scenariet er en slags sandkasse-scenarie, hvor der er et hedningetempel oppe i de skovklædte bjerge, hvor hedningene i deres naivitet tilbyder deres falske billedstøtter. I templet er skatten Afrikas stjerne, en kæmpestor blå juvel. Vejen til templet er fyldt med farer, og templet selv er fyldt med fælder. Ekspeditionerne skal rejse gennem den afrikanske ødemark og gennem de skovklædte bjerge for at nå frem til templet, og det på basis af et slidt skattekort, som de har set kortvarigt i en havneknejs i Luxor, inden det blev stjålet af vantrø købmænd.

Der er mange veje til templet, og der er mange steder, der kan findes spor, der fører til templet. Spilgruppernes ekspeditioner bevæger sig i de samme egne, hvilket gør det lettere for Jokum at rejse mellem dem.

Mens I spiller dette scenarie, spiller I uddrag af scenariet Afrikas stjerne, og des tættere Jokum kommer på sin sag, des tættere kommer ekspeditionerne på templet. Som udgangspunkt ligger scenariet op til, at Jokums konfrontation med spillerne sker, mens en eller flere ekspeditioner er i gang med at udforske templet.



Persongalleriet

En kort gennemgang af persongalleriet i scenariet. Her kommer en præsentation af spilgrupperne, deres *SpielMeisters* og de andre personer, som optræder som roller i scenariet.

Vi følger fire spilgrupper i Køge, selvom der sandsynligvis er langt flere. Det præcise antal er ikke vigtigt, da det mest handler om, hvor meget I kan nå at spille igennem inden spilblokkens udløb. I *appendikset* finder du en samlet oversigt over folk og grupper.

Teologen fra København

Jokum Johannsen Behr, nyuddannet teolog fra København

Den unge hr. Behr er en nyuddannet teolog, der har brugt et par sommerferier i Rom, og som kun lige har fået et crashcourse i rollespil, hvorefter han er sendt til Køge for at efterforske sagen.

Familien Sattrup-Thomes

Hermod Sattrup-Thomes – Købmand og far til Eline

Hermod er en berejst borger, han har været mange steder i Europa, og han værdsætter ikke-provinsielle folk. Han grundlagde sin økonomi på slavehandel, men har lagt handelen med slaver på hylden for omtrent ti år siden.

Marianne Sattrup-Thomes – hustru til Hermod og mor til Eline

I lighed med sin ægtemand har hun rejst i Europa, og værdsætter ligeledes folk med et udsyn, og hun finder derfor at mange af Køges ellers lovende ungarle ikke er hendes datter relevant.

Marie Petersen – tjenestepige hos familien Sattrup-Thomes

Fluen på væggen og personen, der kender familien Sattrup-Thomes

bedst. Hun har god forforstand på, hvad der interesserer familien og hun kan blive værdifuld for Jokum, finder han en interesse i den unge Eline.

Esben Madsen – Logerende ven hos familien Sattrup-Thomes

Den vittige ven af familien, der gør sig fortjent til sit lange ophold hos familien gennem sit gode humør og selskabelige personlighed - og måske er han en rival til Jokum?



SpielMeister Johannes H.F. Enghøjs spilhold

En af byens succesfulde og velhavende ekspeditioner, der er blevet rige på mange skatte af elfenben. Gruppen har været plaget af interne intriger.

Eline Sattrup-Thomes – købmandsdatter

Eline er familien Sattrup-Thomes' pryd, og hun er en ferm og begejstret rollespiller til familiens uråd. Hun er for nyligt blevet en del af *SpielMeister Johannes'* spilgruppe efter at være blevet oplært i rollespil af sin huslærer Thomas Haverling (der i 1808 blev forstander ved den nys

oprettede Borgerskole).

Spiller Eventyreren Andrea Thomasine Brochmand.

Mads Elmehøj – daglejer

Mads er tredje søn af en fattig skrædder, og de to ældste brødre har overtaget værkstedet. Mads søger dagligt arbejde på havnen og kæmper for at skaffe midlerne til at blive professionel gildespiller.

Spiller Jagtmester Jakob Nedergaard.

Anders Bønløkke – kræmmersøn og *SpielMeister* in spe

Anders vil gerne være S, men endnu har han ikke fået overtalte *SpielMeister* Enghøj til at give ham et rekommenderingsbrev, så han kan komme i lære i Tyskland.

Spiller Ekspeditionsdeltager Julius Asser.

Povl Pedersen – Husmand

Povl har talent for rollespil, men han må tjene til dagen og vejen som husmand ude ved Vallø slot. Hans kone, Anne, gør sig store forhåbninger om at han skal få sig en karriere som gildespiller i København.

Spiller Udforskeren Kresten Udgaard.

Hans Ploug – gilderollespiller

Hans forsøgte at få en karriere i København, og han rendte med sin spilgruppes karakterers fælles skat, som han omsatte til rigsdaler og investerede i skibsfart. Han mistede hele sin formue, da englænderne tog den danske flåde i besiddelse i 1807, og han er vendt tilbage til Køge for at undgå sine kreditorer og begynde forfra.

Spiller Eventyreren Helge Piil.

Johannes Enghøj

Han er gruppens *SpielMeister*, og han kom hjem fra Tyskland for fem år siden, og har været en meget populær *SpielMeister*, da han er i besiddelse

af supplementet **Anleitung für Elephanten** af Elias Hund, som gør Mr. Enghøjs scenarier rige på elefanter og stødtænder er en tilbagevendende skat i hans scenarier.

NB. indtil for nyligt var Clara Beatrice Mackeprang en del af Mr. Enghøjs spilgruppe, men siden hun blev forlovet med Hans Jørgen Dyrlund, har hun spillet i hans gruppe.

SpielMeister H.F.Z. Thausens spilhold

Byens mest stabile spilgruppe, som kører fast, da spillerne er meget loyale, omend de sjældent er de mest kreative eller efne spillere.

Erik Søgaard – gildespiller

Der er anciennitet og ikke kompetence, der har gjort aldrende Erik til gildespiller. Han er fyldt med anekdoter og historier, og han er altid en version af reglerne bagud, men til gengæld har han styr på rollespillets historik.

Spiller ekspeditionsdeltager Jesper Petersen.

Alfred Skovlund Petersen – gildemand

Alfred er guld værd for Køge rollespillergilde, men langt mindre for sin spilgruppe, da han ligger de fleste af sine kræfter i gildets drift end i sin spilgruppe.

Spiller ekspeditionsleder Henrik Jensen.

Matthias Wolfgang, søn af havnefogeden

Havnefoged Wolfgang vil gerne, at hans søn er succesfuld rollespiller, og han har derfor dikteret, at hans søn skal spille rollespil. Faderen skaffer særligt grej og mærkelige ting hjem til Matthias' karakter fra baltiske sømænd.

Spiller Eventyreren Søren Hansen.

Joseph Wuttke, bødker

Polsk-tyske Joseph er indvandret fra Pommern, og han taler et gebrokkent dansk, men det gør han gladelig, for han er bidt af en gal rollespiller, og han elsker at snakke om rollespil til sine kollegers frustration.

Spiller Jagtmester Friedrich Grüner.

H.F.Z. Thausen

Slesvigsk spilleleder med dansk, tyske og frisiske aner, der er indvandret til Køge, hvor han er blevet optaget i gildet. Han spillestil adskiller sig fra de andres i Køge, da han har er oplært i Nordsø-traditionen.

Efter sigende er Hr. Thausen i besiddelse af supplementet **Mensch und Gorilla**, som er et lidet kendt supplement, og ingen er helt sikker på hvilke regler, der er i bogen.

SpielMeister Lars G. Schows spilhold

Byens fornemste spilgruppe, da alle i gruppen er børn af velhavende og fornemme familier.

Per Burre – søn af gæstgiver Burre

Gennem sin karakter lever Per det vilde liv. Han horer, drikker og fester, går på storvildtjagt og bryder loven med sin karakter, og ellers er han sådan en pæn dreng, som har et nydeligt omdømme, og en far, der er stolt af dette, da det kommer gæstgiveriet til gavn.

Spiller Jagtmester Martin Hielmstjerne.

Hans Jørgen Dyrhund – søn af skibsreder Dyrhund

Byens mest eftertragtede unge mand blandt byens ugifte møer, og nu



forlovet med Clara, som han har fået med sig ind i sin spilgruppe. Hans Jørgen er på alle leder og kanter opportunist, og hvor skibsfarten er i krise i Køge, kan succes indhentes i Afrika i stedet. Hans Jørgen er dog ved at have mistanke om at hans plan med lokke Claras velhavende karakter med sig i sin ekspedition var en overilet plan.

Spiller Eventyreren Matthias Willerslev.

Clara Beatrice Mackeprang – købmandsdatter

Forlovet med Hans Jørgen Dyrhund, og indtil for nyligt var hun en del af Mr. Enghøjs gruppe, men dem rendte hun fra. Hun er blevet degraderet fra ekspeditionsleder til ekspeditionsdeltager, da hun skiftede gruppe, og siden har hun haft svært ved at finde sin plads.

Spiller Ekspeditionsdeltageren Charlotte Amalie Kronenburg.

Henry Ingvorsen –

søn af oldermænd Ingvorsen

Slægtende sin fader på ser Henry sig som gruppens naturlige leder, ligesom hans karakter er ekspeditionens naturlige leder (efter at han fik degraderet Claras karakter), men fra at anse sig som naturlig leder til at være det, kan der være et langt stykke vej.

Spiller Ekspeditionslederen Gerhard Arff.

Lars G. Schow

Stolt af sin gruppes fornemme sammensætning kæmper *SpielMeister* Lars hårdt for at gruppen skal klare sig bedre end de andre, da Lars ikke kan have det siddende på sig, at folk af lavere stand skal have mere succesfulde ekspeditioner end hans egen gruppe.

SpielMeister A. Wissing-Brockdorf spilhold

Byens mest udskældte hold med de mest skæve og utilpassede spillere, men til gengæld morer de sig bravt og klarer sig bedre, end man ville forvente.

Lars Mikkelsen – gildespiller

Lars fra Ølby er veteran fra slaget med englænderne i 1807 uden for Køge, hvor det danske landeværn led nederlag. De voldsomme oplevelser har mærket Lars, hvilket tydeligt kan ses af hans spilstil.
Spiller Ekspeditionslederen Jens Blume.

Niels Jensen – gildespiller og fisker

Niels er ud af en familie af fiskere, der har deres leje nede syd for havnen. Her bor han i et lille hjem med sine tre børn af første ægteskab og to børn af andet ægteskab, og han og børnene kæmper for at holde skindet på næsen. Niels' hverdag er delt mellem at fiske, at spille og at opdrage ungerne med prygl.
Spiller Jagtmester Frederik Hansen.

Rikke Pedersen – vaskekone

Rikke er nok den spiller i Køge, der har det mest sjofle sprog, og hun går godt i selvsving med Kristine. Rikke arbejder hårdt om dagen og giver los om aftenen med at spille, selvom det er trængt at finde tiden til rollespillet.
Spiller Udforskeren Laura Pedersen.

Kristine Larsen – stuepige

Kristine er nok den spiller i Køge, der har det mest sjofle sprog, og hun går godt i selvsving med Rikke. Kristine samler sladder om dagen, mens hun opvarter, og spreder rygter om aftenen, mens hun spiller.
Spiller Eventyreren Anne Larsen.

A. Wissing-Brockdorf

August er *SpielMeister* for nok Køges mest løsslupne gruppe, og det holder hårdt at have styr på spillerne. Han selv er ud af en fattig adelsfamilie fra Præstø-egnen, men uden midlerne til at opretholde levestandarden forsøger August at opretholde den i sit fiktionsunivers.



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. Få gerne snakket om hekseri, og hvad hekseri er for en størrelse.

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.

Når I er klar til begynde at spille, begynd da med scenerne i næste afsnit.

Rollespillet begynder

Historien begynder med, at Jokum er draget af sted fra København til Køge. Han rejser med kusk langs bugten, og undervejs overnatter han en gang på en landevejskro.

Brug indledningen til at slå tonen an. Du beskrive landskabet, som vognen passerer igennem. Der er vidtstrakte marker, store enge, mange små landsbyer, og intet af al den bydannelse, som er sprunget frem de seneste 50 år. Køge selv har omtrent 16-1700 indbyggere på dette tidspunkt.

Du kan sætte en scene i vognen, hvor Jokum snakker med andre passagerer om sin opgave. Det vil være fint med passagerer, der ikke selv er rollespillere, så I kan få udstillet synet på rollespil udefra.

Indre monolog

Mens Jokum sidder i postvognen på vej til Køge, er det oplagt, at have en monolog her, hvor han har mulighed for at give sin første indtryk sin opgave og af rollespil. Samtidig med giver det jer en god mulighed for at få afprøvet mekanikken.

Obs! Jokum kan holde indre monologer om andet end at afgrænse. Det er kun når han vil fjerne en mistænkt fra listen, at han er begrænset til fire i løbet af spillet.

Velkommen til Køge

I Køge bliver Jokum pænt taget imod af familien Sattrup-Thomes. Hans mange pakker bliver flyttet ind på deres rummelige købmandsgård, han har fået et fint værelse med tilhørende gemakker, og familien er glade for at have deres unge gæst på besøg.

Spil gerne en velkomstscene, hvor Jokum møder familien Sattrup-Thomes, og rund den evt. af med en indre monolog, der udspiller sig, mens Jokum er alene og pakker sine ejendele ud.

Om aftenen spiser Jokum med familien, og der er her rig lejlighed for at få lært familien Sattrup-Thomes at kende, at snakke sladder fra København og rollespilssituationen i Køge.

Spil en scene om middagsbordet, hvor familien opvartes, og der snakkes på kryds og tværs om løst og fast. Brug scenen til at få præsenteret den overordnede situation i Køge, og til at få Eline og Jokum til at lære hinanden at kende.

Jokum & Eline

Jokum og Eline er vores vindue ind til denne mærkelige verden. Brug Jokums uvidenhed om rollespil og om forholdene i Køge til at få stillet spørgsmål, og brug Elines indsigt og viden til at få besvaret spørgsmålene.

Få understreget Elines viden ved at lade hendes udsagn have større vægt, og gør gerne improviserede udsagn gældende.

Det er vigtigt for spillets dynamik, at Eline er med ved Jokums side hele tiden, og det fungerer bedst, hvis Jokum ikke kan klare sig uden hendes ekspertviden. Eline er både ekspert, når det gælder rollespil og Køge rollespillergilde, men også når de gælder de sociale situationer uden for

spillet, så hun er den oplagte til at præsentere Køges sociale liv for Jokum.

Den første spilgruppe

Den første spilgruppe er Elines egen spilgruppe. Jokums karakter er allerede på plads til at møde spilgruppen, da hans karakter allerede inde i København blev bragt hen på rette sted.

Eline tager Jokum med ud til sin spilgruppe for herfra vil hans karakter kunne nå rundt til de forskellige ekspeditioner, og han kan her gøre sin efterforskning.

Spil gerne at Eline tager Jokum ned til gildestuen for deres første spil. Her præsenteres han for hendes spilgruppe – se afsnittet om ankomsten til Mr. Enghøjs spilgruppe for neden, og herefter går I frem til sekvens 1 (også nedenfor).

Scenariets afslutning

Når først scenariet er gået i gang, skifter handlingen mellem hverdagsscener i Køge, hvor vi følger Jokum og Eline rundt, og så scener, hvor Jokum og Eline spiller med de forskellige spilhold og hvor Jokum og Eline rejser mellem holdene.

Undervejs dykker Jokum stadigt dybere ned i mysteriet, og han får afdækket trin for trin sandheden bag rygterne. Dette bringer hinanden frem mod sit afslutning. Ideelt set sker det samtidig med, at ekspeditionerne er ved at have gennemført scenariet, og at de jagter Afrikas stjerne inde i hedningetemplet.

Uanset hvem, der vinder Afrikas stjerne, skal vi også til bunds i Jokums sag, og det bringer jer frem til slutspillet. Slutspillet præcise udformning er summen af de mange små detaljer, I har spillet jer frem til undervejs, og det er derfor vanskeligt at komme en slutszene på forhånd.

Da Jokums efterforskning er uafhængigt af turneringens udfald, kan I undlade at spille slutningen af turneringen og lade det være åbent, hvilken spilgruppe som vinder.

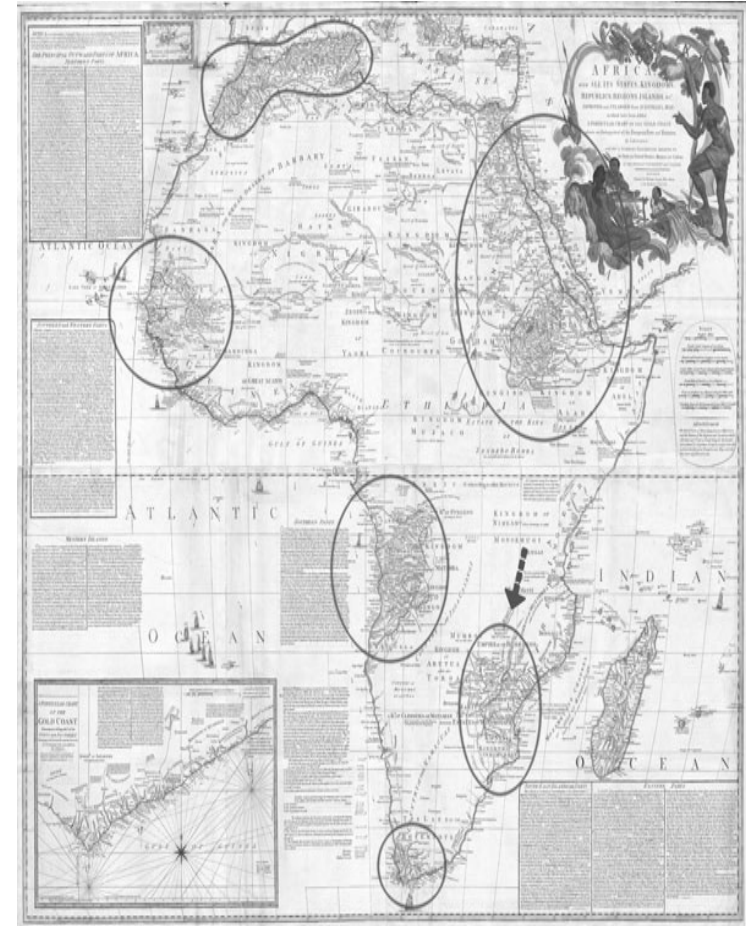
I stedet skal I have en scene, hvor Jokum kommer til bunds i mysteriet. Dens opsætning kommer til at være summen af jeres samspil, og den kan ende med højtlesning af Jokums deklARATION fra torvet eller prædikestolen til et brev stilet til Københavns biskop eller Jokums dagbog mange år senere.

I bør også overveje slutspillet mellem Eline og Jokum. Finder de sammen, var der overhovedet noget, eller var det bare et kort solstrejf i deres liv, inden deres veje adskilte dem igen og førte dem andre steder

hen i livet?

Når først I har taget stilling til turneringens udfald, Jokums håndtering af mysteriet, og af forholdet mellem Jokum og Eline, kan I overveje, om der er andre karakterer, som skal have en epilog.

Derefter er der bare at sige tak for i aften og tak, fordi I spillede scenariet.



Afrikas stjerne

Scenariet *Afrikas stjerne* spilles i uddrag. Vi ser brudstykker af scenariet spillet, når Jokum spiller med de forskellige grupper, og af de brudstykker er det kun uddrag (kaldet sekvenser), som konkret spilles.

Fordi Jokum rejser mellem spilgrupper, der er forskellige steder i samme scenarie kan det betyde, at Jokum kommer til at spille samme udsnit af scenariet mere end en gang, men nu set fra en anden spilgruppes vinkel.

Inden Jokum kan spille med en ny spilgruppe, skal det etableres, hvorledes hans karakter ankommer til spilgruppens ekspedition. I næste afsnit gennemgås eksempler på rejser.

I det nedenstående er en række sekvenser fra scenariet *Afrikas stjerne*. I takt med at Jokums efterforskning skrider fremad, kommer ekspeditionerne stadig hedningetemplet i de skovklædte bjerge tættere på, og ideelt set ender ekspeditionerne i templet, netop som efterforskningens klimaks udspiller sig. Der er angivet flere sekvenser, end der forventes brugt, så der er noget at arbejde med.

Hvad der er sket i scenariet

Inden Jokum er kommet til Køge for at håndtere rygterne om hekseri er de forskellige spilgrupper gået i gang med scenariet *Afrikas stjerne*. De er nået til forskellige steder i scenariet, og det er til dels afhængigt af, hvor deres ekspeditioner var, da turneringen begyndte.

Ekspeditionen har i Luxor fået fremvist et slidt gammelt skattekort, men inden kortet er blevet afskrevet eller studeret grundigt, er det blevet røvet af vantro arabere. Med kortet i erindringen har ekspeditionen planlagt sin rejse ind i Afrika. Færden er begyndt med en rejse langs Nilen syd på, og ved flådestationen Christianshavn (grundlagt af Køge rollespillergilde i 1799) skaffes de sidste forsyninger, inden rejsen går ind over land mod de skovklædte bjerge, hvor hedningetemplet med Afrikas stjerne venter.

Første sekvens

Baggrund: Ekspeditionen er bagud, de er kommet senere af sted end de andre, og de er lige nu kun kommet frem til flådestation Christianshavn, hvor de nu planlægger deres videre rejse ind i landet. De fleste andre ekspeditioner er kommet længere, eller også er de allerede klar til at forlade flådestationen.

Netop her møder møder de Jokums karakter.

Situation: Ekspeditionen planlægger sin færd, da Jokums karakter præsenterer sig.

Mål: Få præsenteret Jokums karakter for ekspeditionen.

Anden sekvens

Baggrund: Ekspeditionen sidder på en flodbåd på vej ned langs Nilen. For nyligt gjorde de holdt ved flådestation Christianshavn for at få de seneste forsyninger. *Jokums karakter steg ombord på flodbåden her.*

Situation: Flodbåden er netop blevet overfaldet af omstrejfende, glubske flodheste, da *SpielMeisteren* rullede en succes på sin *Omstrejfende dyr og vilde-tavle*. Ekspeditionen skal overvinde flodhesteangrebet.

Mål: Få afprøvet kamp i E&E.

Tredje sekvens

Baggrund: Ekspeditionen er på vej gennem ødemarken, da de ankommer til Hovedjægerens territorium. Trommer ekkoer gennem natten, og fjenden er på krigsstien. Ekspeditionen forbereder sig på et natligt angreb.

Situation: Ekspeditionen har slået lejre, og man forbereder sig på et angreb fra Hovedjægerne.

Mål: Modstå hovedjægerenes angreb og slå dem tilbage.

Fjerde sekvens

Baggrund: Ekspeditionen er i gang med at studere gamle kort, som de har fundet i de udbændte ruiner af en missionsstation. Kortene viser, hvor missionærerne har været for at missionere, og der er hentydninger til, hvor hedningenes afgangstempel er henne.

Situation: Mens ekspeditionen gennemroder brandtomten for at finde flere dele af kortet, angribes de pludseligt af et næsehorn og en flok sultne gribbe.

Mål: Besejr næsehorn og gribbe, så der atter er tid til at lede efter rester af missionærernes kort.

Femte sekvens

Baggrund: Ekspeditionen er kommet til et voldsomt vandfald midt inde i skoven på skråningerne til de afrikanske bjerge. De mange klippefremspring gør det vanskeligt at komme frem, men ekspeditionen er modigt gået i gang med at bestige klippesiden ved vandfaldet.

Situation: Pludselig river stenblokke sig løs og et reb knækker. Ekspeditionen hænger over afgrunden, og de er ved at styrte i døden.

Mål: Få reddet ekspeditionen ind på sikker grund. Oplagt tidspunkt at redde medspillernes karakterer eller få styrtet dem i afgrunden.

Sjette sekvens

Baggrund: Ekspeditionen for vild i skoven, og de har måtte søge tilbage ud af området for at få landkending igen. Ved en oase har de slået lejre for at indhente nye forsyninger og planlægge en ny ekspedition ind i de skovklædte bjerge.

Situation: Krokodiller springer op af søvandet og angriber ekspeditionen. Hvis deltagerne skal have nye vandforsyninger, er de nødt til at gøre det med list. Der er for mange krokodiller, og de er for godt beskyttet af vandet til at ekspeditionen kan dræbe dem alle.

Mål: Få nye forsyninger uden at miste for mange bærere til krokodillerne – eller skal ekspeditionen vove sig videre med få vandreserver?

Syvende sekvens

Baggrund: Templets tinder er i horisonten. Hen over trætoppene anes templets tårn, og målet er nu i syne. Abekatte angriber ekspeditionen fra trætoppene med grene og sten, og overalt i skovbunden er der skjulte gruber, som bærerne styrter i og bliver spiddet på skarpe pinde.

Situation: Ekspeditionen er fanget mellem stenkastene abekatte og fælder – skal de trænge frem trods tab, eller trække sig tilbage og omgruppere?

Mål: Få taget en beslutning og gennemført den.

Tempelsekvensen

Baggrund: Ekspeditionen er nået frem til hedningens tempel. Det er en mægtig bygning skjult af træer og bygget ind i kampesten hentet fra bjergene. Herinde er der en labyrint af passager, der er fyldt med fælder (faldgruber, giftpile, krukker med slanger og edderkopper så store som en havnearbejders næve), giftgasser, faldende kampesten etc.), og så er der de vilde hedninge og deres kamphunde, rovfugle og tamme gorillaer.

Trods alle disse farer forsøger ekspeditionen at finde vej gennem hedninge-templet for at nå først frem til juvelen Afrikas stjerne og få den med sig ud af templet.

Situation: Scenerne i templet er et mikrokosmos af de scener, som ekspeditionerne gennemløb på vejen til templet. De er i konstant fare fra fjender og fælder, mens de prøver at finde vej inden de løber tør for forsyninger. Højest sandsynligt er flere ekspeditioner i gang med at gennemrode templet nogenlunde samtidigt, og Jokum kan derfor relativt let bevæge sig mellem grupperne.

Mål: Få løst den umiddelbare trussel, mens Jokum prøver at få afdækket den sidste del af sin efterforskning.



At rejse mellem ekspeditionerne og spilgrupperne

For at Jokum kan udføre sin efterforskning med sin karakter, skal hans karakter være samme sted som de andre spilleres. Hans karakter er derfor nødt til at rejse mellem de ekspeditionerne, og til at guide sig har han Elines karakter.

Det følgende er opstillet ud fra, at I har alle fire spilgrupper med. Bruger I kun tre af grupperne, skærer du bare et led ud, eller bytter rundt på, hvor en gruppe mødes med Jokum henne.

Ankomst til Køge, til flådestationen og til Mr. Enghøjs spilgruppe

Spilgrupperne i Køge er godt i gang med scenariet Afrikas stjerne. Alle har de forladt Luxor for at komme af sted. Mr. Enghøjs gruppe er kommet sidst af sted, og de er ved flådestation Christianshavn, hvortil Jokums karakter kom, inden han forlod København. Alt hvad Jokum skal gøre for at spille med Mr. Enghøjs gruppe er at dukke op, fremvise sin karakter og sin dokumentation for, at karakteren er ved flådestationen. Dette er alt sammen formalia.

*Ankomsten til den første spilgruppe er således ikke noget problem. Spil kort formalia igennem og få demonstreret hele tankegangen om at rejse mellem spilgrupper. **Gå herefter til sekvens 1.***

Spilgruppe nr. 2: Ankomst til Hr. Thausens spilgruppe

Hvor Mr. Enghøjs spilgruppe er i gang med at planlægge sin videre færd fra flådestationen, er Hr. Thausens spilgruppe allerede ved at forlade flådestationen. Ekspeditionen er om bord på sin flodbåd for at rejse et stykke videre langs Nilen, inden de søger ind over land, og Jokums karakter er nødt til at indhente dem til hest.

Eline og Jokums karakterer må i strakt galop ride langs floden, indtil de når Baunehøj, og herfra kan anråbe flodbåden og kommer om bord. I praksis betyder det, at Eline og Jokum skal spille en scene de to alene med en *SpielMeister* (f.eks. Enghøj), der spillede deres karakterer ned til Baunehøj, og herefter skriver under på, at her er deres karakterer.
- *spil scenen, hvor de to karakterer rider af sted i huj og hast til baunehøj.*

Herefter kan spillerne dukke op ved Hr. Thausens spilgruppe, fremvise deres papirer, og deres karakterer kan nu anråbe Hr. Thausens spilgruppes karakterer.
- *spil scenen, hvor Jokum og Eline ankommer til Hr. Thausens bord, og herfra kan deres karakterer anråbe de andre spilleres karakterer. Når der er etableret kontakt klipper I frem til **sekvens 2.***

Velkommen til spilgruppe nr. 3:

SpielMeister Wissing-Brockdorfs gruppe

Her er to muligheder. Enten er Eline og Jokums karakterer ved solo-spil rejst gennem ødemarken for at finde Wissing-Brockdorfs spilgruppes ekspedition, og de kommer nu vadende ind i lejren – *begynd med sekvens 3 og genfortæl, at Eline og Jokum er rejst alene af sted, og at de nu har fundet den tredje spilgruppe* – eller de nåede frem til missionsstationen med Hr. Thausens spilgruppe, og her sidder de og venter på, at der skal komme en ny spilgruppe – *begynd med sekvens 4, men hvor Jokum og Elines karakterer allerede er der.*

Alternativt (og hvis I har god tid) kan du spille sekvens 3 med Jokum, Eline og Hr. Thausens ekspedition, og derefter lade Jokum og Eline støde til Wissing-Brockdorfs ekspedition ved missionsstationen (sekvens 4).

Alternativt kan I også spille sekvens 4 to gange. Først hvor Jokum og Elines karakterer ankommer med Hr. Thausens spilgruppe, og derefter bliver deres karakterer og venter på Wissing-Brockdorfs spilgruppe, som de så gennemspiller sekvens 4 en gang mere med.

Spilgruppe nr. 4: SpielMeister Schows spilgruppe

Afhængigt af, hvor I lod Jokum og Eline møde Wissing-Brockdorfs spilgruppe, kommer det til at forme mødet med Schows spilgruppe. En mulighed er, at Jokum og Eline forlader Hr. Thausens spilgruppe ved missionsstationen, og her møder de *SpielMeister Schows* spilgruppe (på den måde spiller I sekvens 4 to gange). En anden mulighed er, at Jokum og Eline trekker gennem ødemarken for at opsøge *SpielMeister Schows* spilgruppe, og derved støder til dem ved sekvens 5, 6 eller 7. I kan også antage, at Eline og Jokum allerede er stødt frem til *SpielMeister Schows*

spilgruppe, og springe frem til sekvens 5, 6 eller 7 og begynde spillet derfra.

Yderligere rejser mellem spilgrupperne

Når først I har fået etableret måden, man rejser mellem spilgrupperne på, er der ingen grund til at gentage dette, medmindre der sker noget nyt eller usædvanligt, eller fordi I vil bruge scenen til noget særligt, f.eks. et romantisk øjeblik mellem Jokum og Eline eller mellem deres karakterer.

Nøjes med at fortælle, at Jokum og Eline rejser, og at der ankommet til den anden spilgruppe. Det kan være, at de er backtrekket og har ventet ved oplagte opholdssteder (ved vandfaldets fod, ved oasen, ved missionsstationen eller ved templets udkant), eller at de har krydset ødemarken.

Et dramatisk øjeblik

Hvis I vil udforske hele tankegangen med at rejse mellem spilgrupper yderligere, kan I gøre brug af dette oplæg.

Det handler ikke kun om, at ens karakter skal være der på rette sted, og at man har fået en *SpielMeister* til at skrive under på dette. Det handler også om, at man skal være der på det tidspunkt, hvor de andre spiller.

En af *SpielMeistrene* har aftalt med sin spilgruppe, at de skal have nået noget ekstra spil, og de mødes derfor en sen nat og spiller, måske mødes de ligefrem efter midnat for at undgå at blive opdaget af andre rollespillere? Det er blevet opdaget, og det er netop den gruppe, som Jokum og Eline skal have spillet med, så pludselig banker det højlydt på Jokums sovekammerdør, og han rives ud af sin søde søvn, da natvægteren står uden for og fortæller, at de er gået i gang med at spille lige nu nede i gildestuen, og skynder Jokum (og Eline) sig ikke, vil spilgruppen nå at forlade det sted, hvor Elines og Jokums karakterer er.

Nu går den vilde jagt gennem Køges gader. Vil de to spillere nå frem til gildestuen, inden spilgruppen har fået spillet sig videre, og derved være forsvundet ind i Afrikas jungler?

Rejser mellem spilgrupperne i tempelsekvensen

I templet er det langt lettere. Spilgrupperne er på et meget lille område, og de har sandsynligvis slået lejr uden for templet, mens de forsøger at udforske det. Selvom en gruppe har et væsentligt forspring, er der en god chance for, at den bliver indhentet ved templet.

Jokum og Eline kan derfor ret let bevæge sig mellem de forskellige grupper ved enten at opsøge deres lejre uden for templet, eller støde til dem nogle af de mest befærdede steder derinde.

Den megen færden mellem spilgrupperne giver Jokum både mulighed for at se nogle meget forskellige områder af templet og for ham at se de samme områder igen og igen udforsket af forskellige grupper.

Hverdagslivet i Køge

Her er et katalog over scener, der kan sættes, og som afspejler den hverdag, der er mellem spilgangene. Udgangspunktet ligger i, at de har Jokum og Eline i hovedrollen, men alt efter hvor meget tid I har, og hvad I har lyst til at udforske, kan du sagtens sætte scener med de andre rollespillere.

Tommelfingerreglen for hverdagsscenerne er, at Jokum ikke kan få nogle ledetråde eller spor fra rollespillerne i disse scener. Det kan han kun via sin karakters interaktion med deres karakterer.

De bipersoner, der måtte optræde i scenerne, og som ikke allerede er fordelt imellem jer, kan du enten spille selv eller tildele de andre at spille.

Målet med hverdagslivet i Køge er at fremvise den hverdag, som er rundt om rollespillet, give kontraster til spillerne, og fremvise andre sider af rollespilsmiljøet.

Livet som rollespiller

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.

Terningsnitteren som domsmand er almindeligt, når der er anklager

om fusk med terningerne. Man indkalder terningsnitteren, som med sine redskaber veje og måler terningerne og finder frem til, om de vitterligt ruller skævt, og hvis de gør, om det skyldes slitage eller bevidst manipulation, og derfor er der en terningsnitter i gildestuen denne eftermiddag, da to rollespillere er røget i totterne på hinanden.

Nyt udstyr! faldbyder en fynbo med høj stemme. Han er netop ankommet til Køge med en karakter, der befinder sig i Luxor, og han kan derfor afhænde sin karakters skatte og ejendele til højstbydende. Han har spillet med en *SpielMeister* fra Nyborg, som har udvidelsen *Abenteuer in Felix Arabia*, og han kan derfor tilbyde arabisk kaffe, vandpiber, ørkenelte, eunuk-slaver og kameler for en pæn sum (du kan evt. lade købe erhverve sig en ekstra ressource pga dette, hvis du finder det sjovt).

Regler kan man altid diskutere, og spidsfindigheder i reglerne endnu mere. I gildestuen har et højlydt skænderi om en spidsfindighed i reglerne udviklet sig, og et slagsmål er nært forestående, formår andre ikke at få bragt parterne til ro (en duel er udelukket, da kun fornemme folk kan duellere, da de dertil har ære. Andre må slås).

En hoven rollerspiller fra Næstved provokerer de køgensiske spillere ved at promovere sit eget foretrukne rollespil fra England, *Indien: Udforskningen*, hvor man spillet forskellige britiske huse, der hver især bærer byrden af at udforske og kolonisere Indien.

Intrigerne og turneringen

Til selskab hos familien Sattrup-Thomes spørger familien og dens gæster nysgerrigt ind til rygterne omkring turneringen. Hvad foregår der? Hvorfor er der rygter?

Er der hold i hekseanklagerne? Spørger Køge kirkes præst den unge teolog om, inden han afbryder og begynder at belære Jokum om, at den slags er folkelig overtro, som man bør undlade at stimulere.

Søndag i parken, og vejret er godt. Køges fornemme familier er ude og spadserer. I de fine, hvidmalede pavillioner serveres te og kaffe, som indtages af sladrende fruentimmere, og også familien Sattrup-Thomes og deres gæster er ude og vanke.

På torvet kommer det en lørdag til slagsmål, da fulde bønder fra oplandet vædder om hvilken gruppe, der finder juvelen Afrikas stjerne. Er man ikke varsom, inddrages man let uvilligt i slagsmålet.

En plads for ædelstenen, lover en københavnsk *SpielMeister* Jokum og/eller Eline, i en fornem spilgruppe i København, hvis de vil nøle ædelstene og sælge den til hans spilgruppe.

Fanden er set ved Accisseboderne, rygtes det. En sort karl lister sig om i gaderne, og mon ikke han er kommet, fordi nogen bruger hekseri?

Bette Maren hørte Fanden og lugtede svovl, da hun søndags gik forbi kirkegården. Der er ingen tvivl, hun hørte en rollespiller indgå en pagt med Djævelen om at vinde turneringen.

Man besindelse i de vildfarne opfordrer degnen til, og han inviterer Jokum til at holde en prædiken eller en tale for at holde folk på dydens smalle sti.

Falske terninger! Der er blevet fundet en terning, som ruller skævt, under gulvbrædderne i gildestuen, og man har inviteret Terningsnitteren til at vurdere terningen. Hvis terning er det, og hvem har snydt?

At være SpielMeister

Alle *SpielMeisters* er gildefolk. De har tidligere været spillere, men de er siden blevet oplært til at være *SpielMeisters*. Oplæringen er sket i Tyskland, og det er meget almindeligt for *SpielMeisters*, at deres terminologi er på tysk, og at de når de er *SpielMeisters*, at de spiller med tysk dialekt. For nogle er det en (u)vane, for andre er det et spørgsmål om status for at vise, at de ikke er oplært i et dansk gilde.

SpielMeisters har altid terninger med sig, de har en stabel regelbøger, og deres *SpielMeister Schirm*, som de selv har malet tabellerne på indersiden af. En *SpielMeister Schirm* er en tynd træplade, som på ydersiden er bemalet med scener fra Elefanter & Eventyrere, og på indersiden har *SpielMeisteren* selv malet de tabeller, som han eller hun bruger.

Hver *SpielMeister* har sin stil, som er resultat af hvor og hvem, der har oplært dem. Professionelle rollespillere kan afgøre, om deres *SpielMeister* er oplært i Magdeburg, Hamburg eller Schwarzwald på stilen alene. Hver *SpielMeister* har næsten altid et eller to sjældne supplementer, som de har erhvervet sig i deres oplæringstid i Tyskland, og som gør, at de må inddrage specielle regler i deres kampagner, som nogen spillere rejser langt for at få lov at opleve. F.eks. har Mr. Enghøj *Anleitung für Elefanten* og Hr. Thausen skulle efter sigende have *Mensch und Gorilla*.

Når er du spiller en *SpielMeister* er det en god ide at holde din egen placering og dit eget kropssprog adskilt fra *SpielMeisteren*. Hvis *SpielMeisteren* står bag bordet, er det en god ide, at du befinder dig ved siden af bordet, så det er tydeligt, hvornår du spilleder og hvornår du er *SpielMeister*.

SpielMeister Enghøj

Johannes H.F. Enghøj er en dedikeret *SpielMeister*. Han vil sine spillere det bedste, og han til trods for, at han stiller dem over for svære udfordringer, kan han ikke lade være med at krydse fingre for, at det går dem godt.

Som *SpielMeister* kan Johannes godt lide at træde i baggrunden, og lade spillerne kaste sig over udfordringerne og debattere løsninger hinanden i mellem. Han sjældent travlt med at skubbe spillerne gennem sine scenarier.

Når Johannes Enghøj spilleder, kan han godt lide at stå op. Han bevæger sig frem og tilbage bag sin *SpielMeister Schirm*, som er en flot malet træskærm, han har med sig hjem fra Düsseldorf.

SpielMeister Thausen

H.F.Z. Thausen stammer fra Slesvig, så uanset om han leder spillet eller ej, taler han med tysk dialekt, og hans føren af spillet får ham ofte til at slå over i tysk undervejs.

SpielMeister Thausens spilstil svælger i detaljer. Han kan godt lide at høre lyden af sin egen stemme, og han vil gerne beskrive tingene nøjsomt og detaljeret, og med mange små sidebemærkninger.

Hr. Thausen står gerne op, når han fører spillet, og han fører det meget stramt. Spillere, der vælger at gøre dumme ting, reagerer han stramt på, og de får sjældent lov til at slippe af sted med disse ting. Han er villig til at trække en spiller med uden for døren for at give denne en opsang, hvis vedkommende ikke spiller ordenligt. Som *SpielMeisters* har man ansvaret

for, at spillerne får den rigtige oplevelse, at de respekterer *SpielMeisters* oplæg, og at historien bliver fortalt på den dramatisk bedste måde, og det kræver simpelthen en *SpielMeisters* overblik at gøre dette.

SpielMeister Wissing-Brockdorf

Hr. August Wissing-Brockdorf er af fornem slægt, der har ramt hårde tider, og han må nu klare sig som *SpielMeister* for en flok rollespillere, der ikke er videre fornemme. Han har ikke meget andet end foragt for sine spillere og deres tøperske manerer. Han dagdrømmer ofte om, hvor fedt hans rollespil egentlig kunne være, men hans spillere ødelægger altid de flotte værk, som han har flikket sammen.

SpielMeister Wissing-Brockdorf har en af de mest rige og detaljerede kampagner med komplekse intriger mellem birollerne, avanceret magtkampe skjult i baggrunden og indviklede konflikter, der spænder kontinenter og generationer. Der er bog på bog med detaljer og noter og kort, men intet af dette har hans spillere fattet. De vil bare slå dyr ihjel, plyndre landsbyer og samle erfaringspoint.

Hr. Wissing-Brockdorf er elendig, når det gælder at spille roller. Han taler praktisk aldrig i første person, men beretter eller genfortæller altid, hvad bipersonerne har at sige. Hans persongalleri har sjældent nogle karaktertræk, og de er oftest meget flade i det.

På samme vis foretrækker Hr. Wissing-Brockdorf at sidde ned på sin Schirm, når han spilleder, og han bruger sin krop meget lidt undervejs. Han læner sig gerne tilbage og folder hænderne over hans vom undervejs.

SpielMeister Schow

Lars G. Schow har været *SpielMeister* i mange år. Han bruger mange timer på at forberede de enkelte spilgange, og han kan sine scenarier uden ad, så han ikke behøver at slå op i sine noter undervejs. Han ruller alle sine terninger bag sin *Schirm*, og der er en almindelig udbredt mistanke om, at fuser sin *würfelkast* for spillernes skyld, men hans spillere klager ikke.

SpielMeister Schow fraterniserer med sine spillere. Han hyggesnakker hen over *Schirmen* med dem, og trods han strenge forberedelse er der noget meget jovialt over hans måde at spille på. Det er om som det aldrig bliver helt seriøst eller aldrig helt tæller, og derfor bliver det så meget mere drastisk, når Schow pludselig lader en løve springe ud af en busk, fordi han synes, at nu slapper spillerne for meget af.

Hr. Schow er heller ikke hævet over at blive småsur på sine spillere, hvis de ikke respekterer hans oplæg, og spillerne har flere gange opdaget, at mængden af omstrejfende vilde dyr stiger i takt med, at de kommer stadigt længere væk fra *SpielMeister* Schows scenarieoplæg, ligesom løver gerne kommer springende ud af buskadset, hvis man kommer til at slå en elsket biperson ihjel.

Spilgrupperne

De førende spilgrupper i turneringsscenariet Afrikas Stjerne, som er under undersøgelse i forbindelse med rygter om hekseri. Alle grupperne er en del af Køge Rollespillergilde, og de tager alle deres udgangspunkt i Luxor, Ægypten.

SpielMeister Johannes H.F. Enghøjs spilgruppe

<i>Spillere</i>	<i>Karakterer</i>
Mads Elmehøj	Jakob Nedergaard, Jagtmester, Stufe 5
Anders Bønløkke	Julius Asser, Ekspeditionsdeltager, Stufe 7
Povl Pedersen	Kresten Udgaard, Udforsker, Stufe 8
Hans Ploug	Helge Piil, Eventyrer, Stufe 7
Eline Sattrup-Thomes	Andrea Thomasine Brocklund, Eventyrer, Stufe 9

SpielMeister Lars G. Schows spilgruppe

<i>Spillere</i>	<i>Karakterer</i>
Hans Jørgen Dyrland	Matthias Willerslev, Eventyrer, Stufe 11
Clara Beatrice Mackeprang	Charlotte Amalie Kronenburg, Ekspeditionsdeltager, Stufe 5
Henry Ingvorsen	Gerhard Arff, Ekspeditionsleder, Stufe 7
Per Burre	Martin Hielmstjerne, Jagtmester, Stufe 8

SpielMeister August Wissing-Brockdorfs spilgruppe

<i>Spillere</i>	<i>Karakterer</i>
Lars Mikkelsen	Jens Blume, Ekspeditionsleder, Stufe 10
Niels Jensen	Frederik Hansen, Jagtmester, Stufe 7
Rikke Pedersen	Laura Pedersen, Udforsker, Stufe 5
Kristine Larsen	Anne Larsen, Eventyrer, Stufe 3

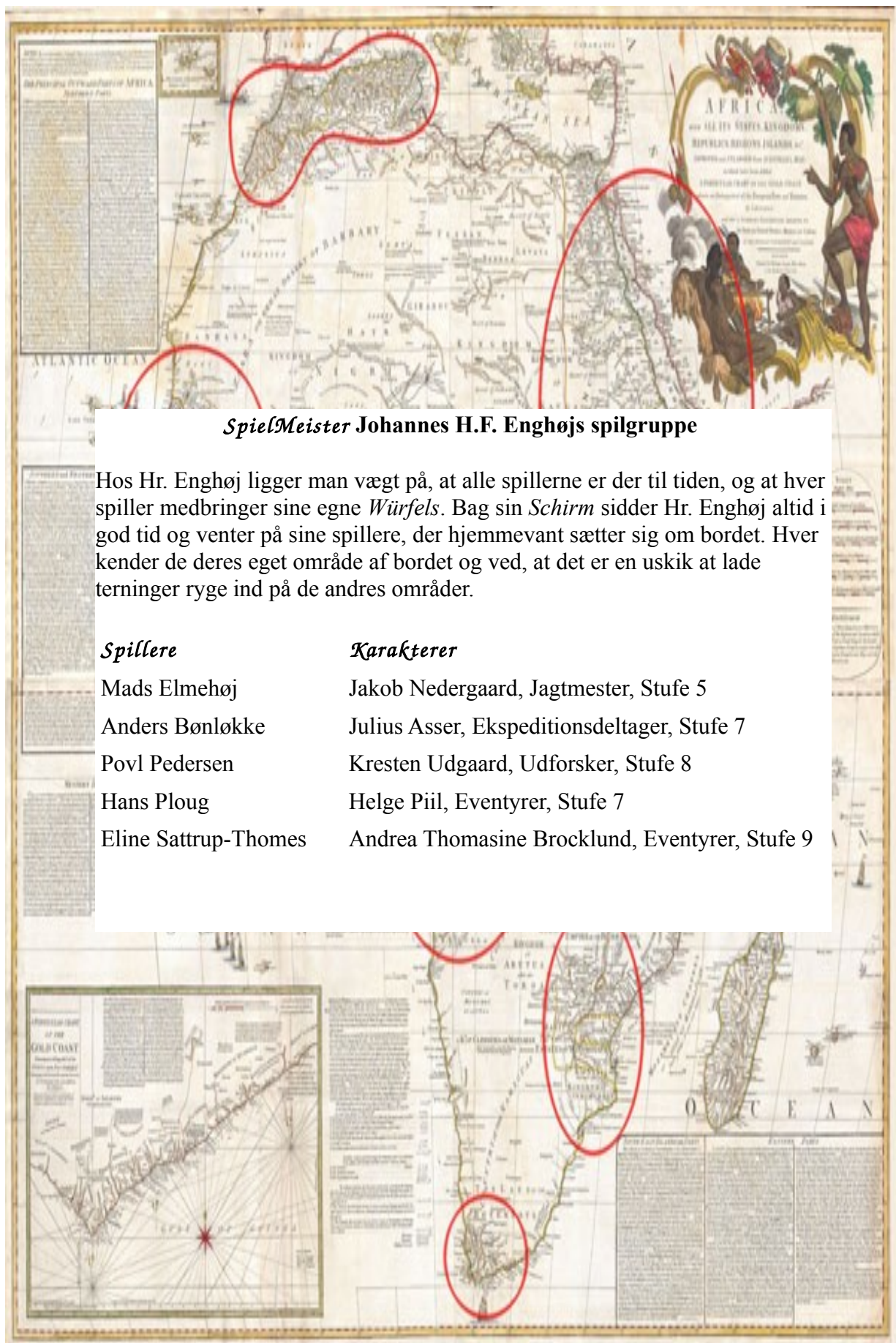
SpielMeister H.F.Z. Thausens spilgruppe

<i>Spillere</i>	<i>Karakterer</i>
Erik Søgaard	Jesper Petersen, Ekspeditionsdeltager, Stufe 10
Alfred Skovlund Petersen	Henrik Jensen, Ekspeditionsleder, Stufe 4
Matthias Wolfgang	Søren Hansen, Eventyrer, Stufe 8
Joseph Wuttke	Friedrich Grüner, Jagtmester, Stufe 6

Familien Sattrup-Thomes

Hermod Sattrup-Thomes	familiens patriark
Marianne Sattrup-Thomes	familiens matriark
Eline Sattrup-Thomes	familiens datter
Marie Petersen	familiens stuepige
Esben Madsen	familiens husven





SpielMeister Johannes H.F. Enghøjs spilgruppe

Hos Hr. Enghøj ligger man vægt på, at alle spillerne er der til tiden, og at hver spiller medbringer sine egne *Würfels*. Bag sin *Schirm* sidder Hr. Enghøj altid i god tid og venter på sine spillere, der hjemmefra sætter sig om bordet. Hver kender de deres eget område af bordet og ved, at det er en uskik at lade terninger ryge ind på de andres områder.

Spillere

Mads Elmehøj

Anders Bønløkke

Povl Pedersen

Hans Ploug

Eline Sattrup-Thomes

Karakterer

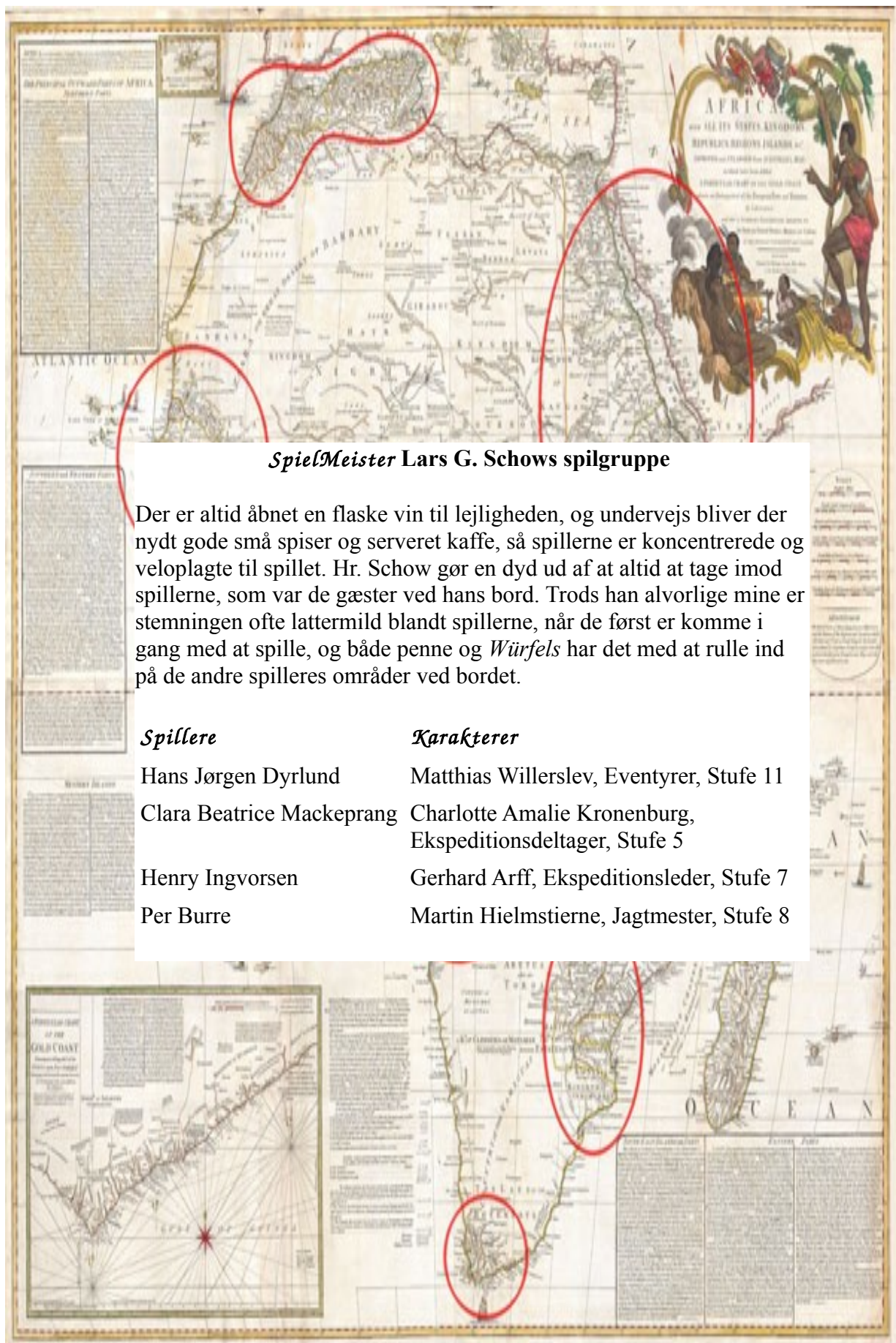
Jakob Nedergaard, Jagtmester, Stufe 5

Julius Asser, Ekspeditionsdeltager, Stufe 7

Kresten Udgaard, Udforsker, Stufe 8

Helge Piil, Eventyrer, Stufe 7

Andrea Thomasine Brocklund, Eventyrer, Stufe 9



SpielMeister Lars G. Schows spilgruppe

Der er altid åbnet en flaske vin til lejligheden, og undervejs bliver der nydt gode små spiser og serveret kaffe, så spillerne er koncentrerede og veloplagte til spillet. Hr. Schow gør en dyd ud af at altid at tage imod spillerne, som var de gæster ved hans bord. Trods han alvorlige mine er stemningen ofte lattermild blandt spillerne, når de først er kommet i gang med at spille, og både penne og *Würfels* har det med at rulle ind på de andre spilleres områder ved bordet.

Spillere

Hans Jørgen Dyrhund

Clara Beatrice Mackeprang

Henry Ingvorsen

Per Burre

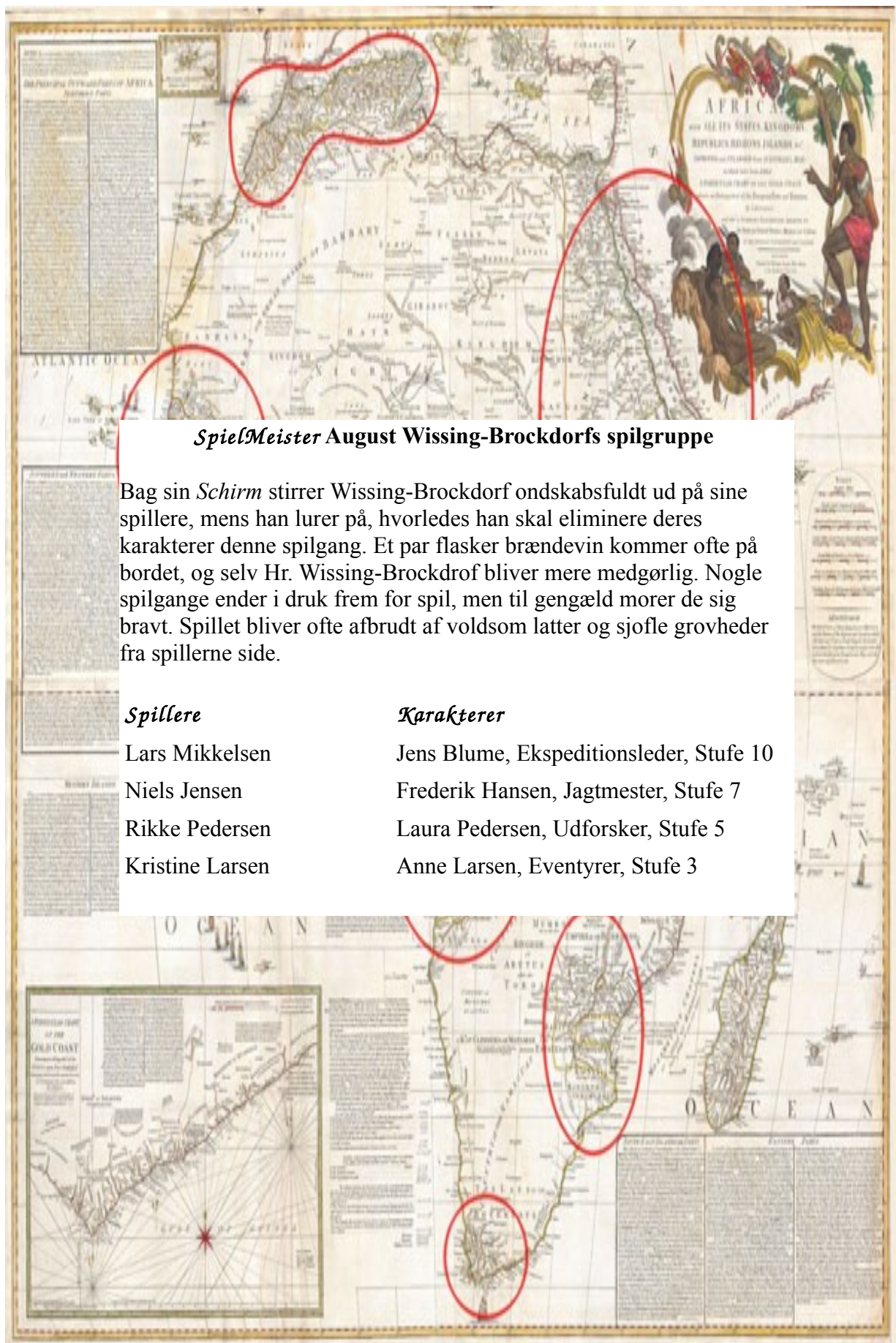
Karakterer

Matthias Willerslev, Eventyrer, Stufe 11

Charlotte Amalie Kronenburg,
Ekspeditionsdeltager, Stufe 5

Gerhard Arff, Ekspeditionsleder, Stufe 7

Martin Hielmstjerne, Jagtmester, Stufe 8



***SpielMeister* August Wissing-Brockdorfs spilgruppe**

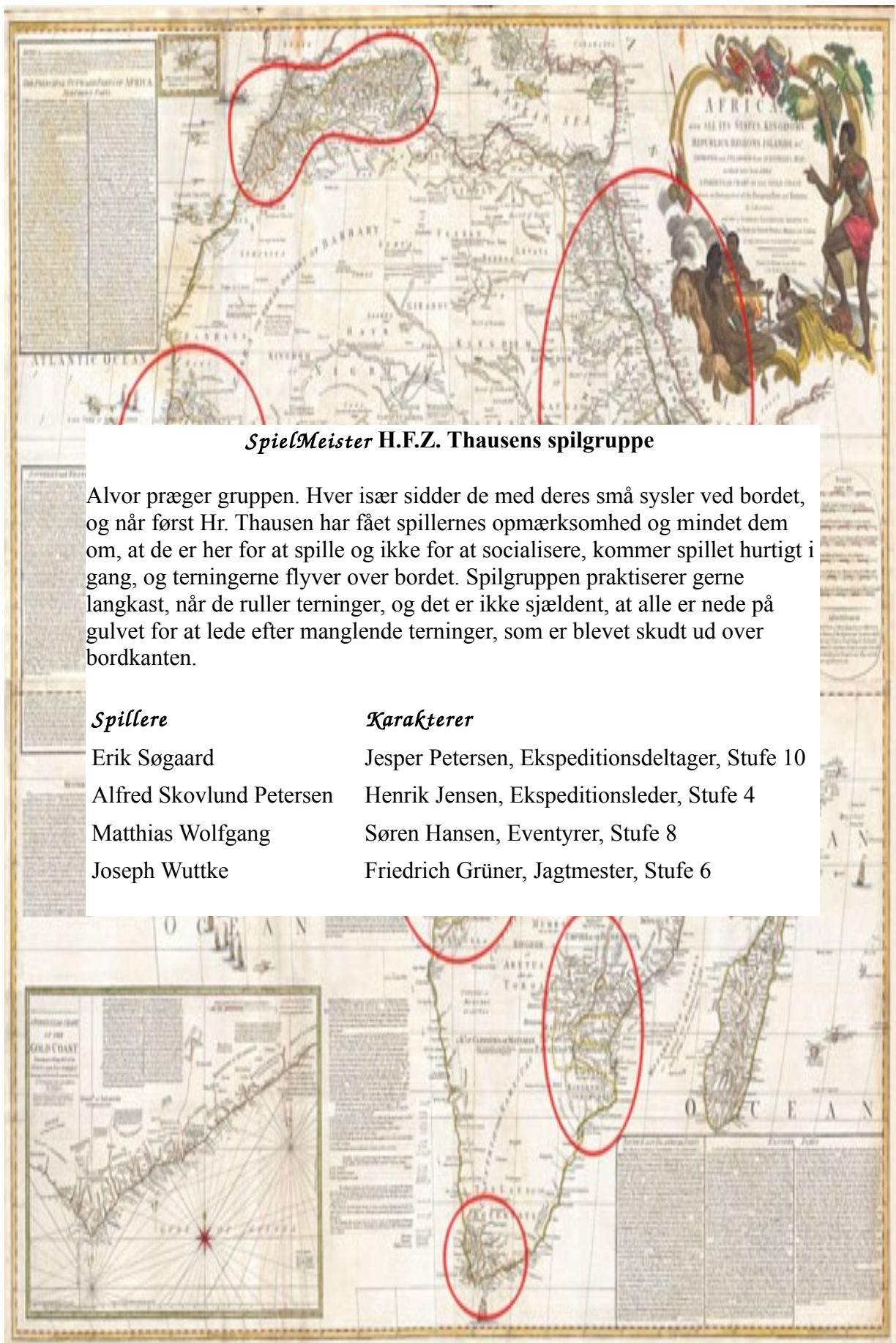
Bag sin *Schirm* stirrer Wissing-Brockdorf onskabsfuldt ud på sine spillere, mens han lurer på, hvorledes han skal eliminere deres karakterer denne spilgang. Et par flasker brændevin kommer ofte på bordet, og selv Hr. Wissing-Brockdorf bliver mere medgørlig. Nogle spilgange ender i druk frem for spil, men til gengæld morer de sig bravt. Spillet bliver ofte afbrudt af voldsom latter og sjofle grovheder fra spillerne side.

Spillere

Lars Mikkelsen
Niels Jensen
Rikke Pedersen
Kristine Larsen

Karakterer

Jens Blume, Ekspeditionsleder, Stufe 10
Frederik Hansen, Jagtmester, Stufe 7
Laura Pedersen, Udforsker, Stufe 5
Anne Larsen, Eventyrer, Stufe 3



SpielMeister H.F.Z. Thausens spilgruppe

Alvor præger gruppen. Hver især sidder de med deres små sysler ved bordet, og når først Hr. Thausen har fået spillernes opmærksomhed og mindet dem om, at de er her for at spille og ikke for at socialisere, kommer spillet hurtigt i gang, og terningerne flyver over bordet. Spilgruppen praktiserer gerne langkast, når de ruller terninger, og det er ikke sjældent, at alle er nede på gulvet for at lede efter manglende terninger, som er blevet skudt ud over bordkanten.

Spillere

Erik Søgaard

Alfred Skovlund Petersen

Matthias Wolfgang

Joseph Wuttke

Karakterer

Jesper Petersen, Ekspeditionsdeltager, Stufe 10

Henrik Jensen, Ekspeditionsleder, Stufe 4

Søren Hansen, Eventyrer, Stufe 8

Friedrich Grüner, Jagtmester, Stufe 6

§ Retningssans

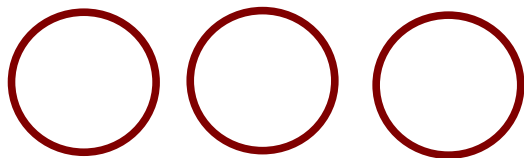
En ekspedition rummende mindst en karakter med *Fertigkeite* i retningssans har en nedsat risiko for at fare vild eller blive desorienterede i enhver type terræn. En *Fertigkeite*-test påkræves, når som helst at *SpielMeister* finder, at der er en risiko for, at ekspeditionen farer vild eller bliver 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 har 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 *Merkmal* 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, betragta 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. Chansen 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 sporeren *Stufe*.

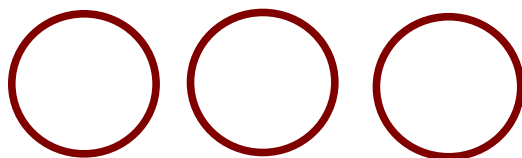




Kamp på ujævn grund

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 *Trefferpunkte*, skal *Geschicklichkeit* 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 *Geschicklichkeit* 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) fortsølgende 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* fra denne skade, indtil denne procedure er gennemført af en karakter med *Fertigkeite Heilkunde*. Hvis trykket løsnes før den nødvendige periode er forløbet, vil gaven 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.



Prygl

Denne angrebsform er rettet mod at tæske en modstander til bevidstløshed. Det kan gøres med næverne eller med en geværkolbe som våben. 25% af Schade modtaget er faktisk; de resterende 75% er generhvervet med 1 Trefferpunkte pr runde. Når som helst en modstander når 0 Trefferpunkte, opnås bevidstløshed. Den varer 1 runde plus 1 runde for hvert point skade ud over de 0 Trefferpunkte, som er blevet lidt, f.eks. 4 Trefferpunkte svarer til 5 runders bevidstløshed. En bevidstløs modstander kan blive bundet eller dræbt på en runde.

Fastsættelse af Første Udfald-Initiativet

Først udfald-initiativet er bestemt ved overraskelse, stormløb, højere Geschicklichkeit eller højere terningkast – i den rækkefølge. Hvad end der sker først fastsætter det første udfald i runden, så i de fleste tilfælde vil den pryglende angriber slå først i første kamprunde.

Grundværdien for at træffe: Grundværdien på procenttællingerne er modstanderens RK-værdi gange 10 for at opnå procentchancen for at træffe, dvs. $RK\ 10 = 100\%$, $RK\ 9 = 90\%$, hele vejen til RK-værdi 0 og minus-værdierne, som indikerer ingen chancen for at opnå en træffer. Grundchancen for at træffe er tilpasset på følgende vis:

1. Angribers Geschicklichkeit, per point +1%
2. Angribers Stärke, per point over 15 +1%
3. Angribers RK, per point, med negativ RK behandlet

som positiv +1%

4. Modstander er sløvet +10%
5. Modstander er lamslået +20%

Modstander ligger ned og/eller er hjælpeløs automatisk succes Modstanderens grund-bewegung er over 30 skridt -5%
For hver runde våbenløs Nahkampf, vil der være to prygleangreb og sikkert adskillige slag pr. angreb. Angriberen afgør, om et slag er succesfuldt, om hvorvidt det gør nogen skade og hvor meget. Procenttællingerne rulles, og værdien tilpasses som vist nedenfor inden Prygl-tavlen konsulteres.



Modstandere med våben brugt på normal vis

Hvis modstanderen af et håndgemæng-, prygl- eller overrendenangreb har et våben, da vil modstanderen altid slå først, medmindre angriberen overrasker. Et hvilket som helst våben-træf gør ingen skade, men indikerer at angriberen, der forsøger prygl-, håndgemæng- eller overrendenangreb, er blevet afværget eller fordrevet, og at angrebet er slået fejl. Våbenbrugeren har nu mulighed for at træffe den våbenløse "rigtigt", hvis han eller hun så vælger. Overraskede modstandere med våben har ingen mulighed for at et afværgeangreb, medmindre angriberen er nødt til at spendere alle overraskelsessegmenterne på prygl-, håndgemæng- eller overrendenangreb.



Stormløb

Denne handling bringer det stormløbende selskab i *nahkampf* i stormløbsrunden, men der er en række betragtninger:

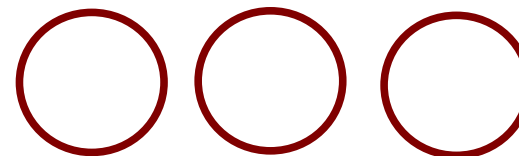
Bewegung udendørs: *Bewegung* bonus for stormløb i udendørsområder er $33\frac{1}{3}\%$ af *basisbewegung* for tobenede væsner, 50% for firbenede.

Bewegung indendørs: Indedørsraten er reduceret kraftigt pga. forholdene. Derfor er al *bewegung* ved stormløbet dobbelt basisfarten erindrende tyngede væsner ikke må stormløbe.

Bemærk: Opponenten skal være inden for 10 skridts afstand ved stormløbets ophør for på nogen måde at slag udveksles i den runde.

Rüstungsklasse for stormløbende væsner: Der er ingen *Geschicklichkeitbonus* tilladt for stormløbende væsner. Væsner uden *Geschicklichkeitbonus* bliver 1 *Rüstungsklasse* reduceret, dvs. de bliver lettere at træffe.

Nahkampf ved stormløbets ende: Initiativ tjekkes ikke ved stormløbets ende. Opponenten med det længste våben eller bedste rækkevidde laver først udfald. Stormløbende væsner får +2 på deres *Angriff Würfel*, hvis de overlever de ikke-stormløbsudfald og stormløbsudfald, som finder sted inden da.





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.



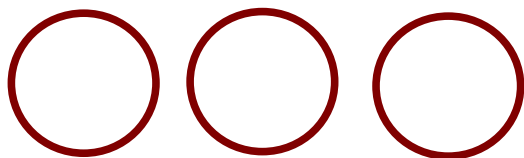
Waffe Tempofaktor

Denne værdi indikerer et givent våbens *handlichkeit* i forhold til, hvor lang tid det tager at gøre våbnet rede over for opponenter. 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 opponenter. 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.



Modstandere med våben brugt på normal vis

Hvis modstanderen af et håndgemæng-, prygl- eller overrendenangreb har et våben, da vil modstanderen altid slå først, medmindre angriberen overrasker. Et hvilket som helst våben-træf gør ingen skade, men indikerer at angriberen, der forsøger prygl-, håndgemæng- eller overrendenangreb, er blevet afværget eller fordrevet, og at angrebet er slået fejl. Våbenbrugeren har nu mulighed for at træffe den våbenløse "rigtigt", hvis han eller hun så vælger. Overraskede modstandere med våben har ingen mulighed for at et afværgeangreb, medmindre angriberen er nødt til at spendere alle overraskelsessegmenterne på prygl-, håndgemæng- eller overrendenangreb.



§ *Prygl*

Denne angrebsform er rettet mod at tæske en modstander til bevidstløshed. Det kan gøres med næverne eller med en geværkolbe som våben. 25% af Schade modtaget er faktisk; de resterende 75% er generhvervet med 1 Trefferpunkte pr runde. Når som helst en modstander når 0 Trefferpunkte, opnås bevidstløshed. Den varer 1 runde plus 1 runde for hvert point skade ud over de 0 Trefferpunkte, som er blevet lidt, f.eks. 4 Trefferpunkte svarer til 5 runders bevidstløshed. En bevidstløs modstander kan blive bundet eller dræbt på en runde.

Fastsættelse af Første Udfald-Initiativet

Først udfald-initiativet er bestemt ved overraskelse, stormløb, højere Geschicklichkeit eller højere terningkast – i den rækkefølge. Hvad end der sker først fastsætter det første udfald i runden, så i de fleste tilfælde vil den pryglende angriber slå først i første kamprunde.

Grundværdien for at træffe: Grundværdien på procenttællingerne er modstanderens RK-værdi gange 10 for at opnå procentchancen for at træffe, dvs. $RK\ 10 = 100\%$, $RK\ 9 = 90\%$, hele vejen til RK-værdi 0 og minus-værdierne, som indikerer ingen chancen for at opnå en træffer. Grundchancen for at træffe er tilpasset på følgende vis:

6. Angribers Geschicklichkeit, per point +1%
7. Angribers Stärke, per point over 15 +1%
8. Angribers RK, per point, med negativ RK behandlet

som positiv +1%

9. Modstander er sløvet +10%
10. Modstander er lamslået +20%

Modstander ligger ned og/eller er hjælpeløs automatisk succes
Modstanderens grund-bewegung er over 30 skridt -5%
For hver runde våbenløs Nahkampf, vil der være to prygleangreb og sikkert adskillige slag pr. angreb. Angriberen afgør, om et slag er succesfuldt, om hvorvidt det gør nogen skade og hvor meget. Procenttællingerne rulles, og værdien tilpasses som vist nedenfor inden Prygl-tavlen konsulteres.

§ *Spring*

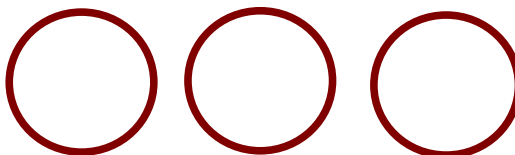
Dette omfatter alle slags ikke-assisterede spring – højdespring og længdespring fra både et stående og et løbende udgangspunkt være de vigtige. Denne *Fertigkeit* baserer sig på de to *Eigenschaften* *Stärke* og *Geshicklichkeit* i forhold til værdien i *Bewegung* justeret for *Belastung*.

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 har 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.

§ *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 *Trefferpunkte*, 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, betragta den terræn-justeringen at være den næste lavere kategori (f.eks. ned fra -20%-kategorien til -10%-kategorien). Hvis terrænmodifikationen 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. Chansen 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 sporeren *Stufe*.

§ 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) fortsølgende 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* fra denne skade, indtil denne procedure er gennemført af en karakter med *Fertigkeite Heilkunde*. Hvis trykket løsnes før den nødvendige periode er forløbet, vil gaven 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.

§ Stormløb

Denne handling bringer det stormløbende selskab i *nahkampf* i stormløbsrunden, men der er en række betragtninger:

Bewegung udendørs: *Bewegung* bonus for stormløb i udendørsområder er 33 1/3% af *basisbewegung* for tobenede væsner, 50% for firbenede.

Bewegung indendørs: Indedørsraten er reduceret kraftigt pga. forholdene. Derfor er al *bewegung* ved stormløbet dobbelt basisfarten erindrende tyngede væsner ikke må stormløbe.

Bemærk: Opponenten skal være inden for 10 skridts afstand ved stormløbets ophør for på nogen måde at slag udveksles i den runde.

Rüstungsklasse for stormløbende væsner: Der er ingen *Geschicklichkeitbonus* tilladt for stormløbende væsner. Væsner uden *Geschicklichkeitbonus* bliver 1 *Rüstungsklasse* reduceret, dvs. de bliver lettere at træffe.

Nahkampf ved stormløbets ende: Initiativ tjekkes ikke ved stormløbets ende. Opponenten med det længste våben eller bedste rækkevidde laver først udfald. Stormløbende væsner får +2 på deres *Angriff Würfel*, hvis de overlever de ikke-stormløbsudfald og stormløbsudfald, som finder sted inden da.

