

Året er 1810

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

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

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

Elefanter & Eventyrere

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

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

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

Kun anerkendte regelbøger må anvendes, og afskrifter og kopier har ingen gyldighed. Da oplagene er begrænsede, betyder det ofte, at spilledere har hver deres supplement, og ønsker man at spille med en

bestemt regel, må man opsøge den spilleder, der besidder netop den regelbog.

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

Eline Sattrup-Thomes

Bag de tindrende blå øjne gemmer et af Køge bys mest skarpsindige rollespillere. Datter af Hermod og Marianne Sattrup-Thomes, enebarn og arving til Sattrup-Thomes-familiens bugnende kister baseret på slavehandel, som familien skrinlagde for snart ti år siden, og siden har investeret i mangt og meget. Mange unge mænd har nydt synet af den unge frøken, når hun sad med forældrene på de forreste rækker i kirken til gudstjeneste, eller var på kaffesalonen med veninderne på Køge torv, men hendes eget blik kredser om rollespil.

Købmandsdatter, rollespillerske

I modsætning til mange af hendes veninder har Eline oplevet verden. Den åbne himmel over Afrikas sletter, de smukke aftner ved Nilens bredder og de lokales smukke sange ved aftenbålene i Luxor. Alt det har Eline rollespillet og mere til, og det bobler over i hende af fryd, når hun lader billederne forme sig for hendes indre blik.

Elines gamle huslærer var alle benøvet over hendes flid og hendes fremme. Hun fulgte sin fader godt på, når det gjaldt regning, men når hun skulle lære sprog og øve sig i at skrive pænt, drev hendes tanker andre steder hen, nemlig på rollespil og alle de eventyr, der ventede

hende der. Hun elskede at høre historier om gamle dage, og hendes huslærer yndede at læse for hende af de gamle grækere og romeres værker for hende.

Siden hun var 16 har hun været fascineret af rollespil, og de muligheder Elefanter & Eventyrere giver for at se de lande, hvor der en gang lå vidtstrakte riger regeret af romerske kejsere og ægyptiske faraoer. Snart kom hun med i en rollespilsgruppe, hvor hun spillede 'nedad', dvs. med folk af lavere social status end hende selv. Gruppen fungerede ikke særligt godt, og den gik i opløsning for et lille års tid siden, og det satte en bremse for Elines spil i periode, indtil der for nogle måneder siden blev en ledig plads i *SpielMeister* Enghøjs gruppe, hvor Clara Mackeprang, en anden borgerdatter, der også havde spillet 'nedad', tidligere havde spillet med, men nu havde skiftet gruppe for at spille sammen med sin forlovede under *SpielMeister* Schow.

Elines forældre har planer om at deres datter skal giftes godt, men et godt parti har ikke meldt sig. Der er flere unge borgersønner, rollespillere eller ej, som kunne være den kommende ægtefælle, men endnu har hendes fader fundet dem for provinsielle, og endnu har familien Sattrup-Thomes ikke travlt med at gifte deres datter bort. Eline selv har ofte siddet med veninderne på kaffesalonen eller på ture i parken kigget efter passende unge mænd, og i sit stille sind er det gået op for hende, at hvis han ikke har forstand på at kaste terninger og drage på ekspeditioner, er han ikke spændende nok.

Sådan spiller Eline rollespil

Det handler om indlevelse, og det handler om taktik. Rollespil er at lave oplæg til de andre, og bruge deres egenskaber og deres karakterers styrker og svagheder til at styrke oplevelsen. Eline er vild med det, og hun ynder at udtrykke sin rolle, at tage den på sig og havne i situationer, hun aldrig selv ville havne i. For Eline er rollespil samspillet med de andre og udforskningen af sig selv, og hun er villig til at sætte sin karakter i livsfarlige situationer for at fremme oplevelsen for de andre og for sig selv.

Eline ligger vægt på, at man spiller hovedsageligt i første person, og at det er vigtigere at udtrykke rollen end at have fat i de spilmekaniske spidsfindigheder.

Elines karakter Andrea

Frk. Andrea Thomasine Brochmand er et professionelt ekspeditionsmedlem, hun er datter af en dansk admiral, og fra barnsben har hun udforsket de store have. Da hun blev voksen satte hun sig for, at hun ikke ville sejle havene tynde, men derimod udforske de ukendte områder til lands. Hun gik i land ved Gibraltar og rejste langs Nordafrikas kyst til Ægypten, og undervejs så hun mange vidundere. De gamle romere, kathaginensere, grækere, fönikiere og ægyptere havde efterladt mange vidundere at se og beundre. Det gav hende lysten til at se områder, der var langt mindre kendte, og hvis hånd var blevet berørt af længst forsvundne folk, ingen nogensinde havde kendt navnet på. Hun rejste derfor ned gennem Ægypten til Luxor, hvor hun sluttede sig til ekspeditionsgrupper, der udforskede de ukendte lande syd for Sahara langs Nilen, hvor mange har forsøgt at finde Afrikas legendariske øer og Nilens ophav.

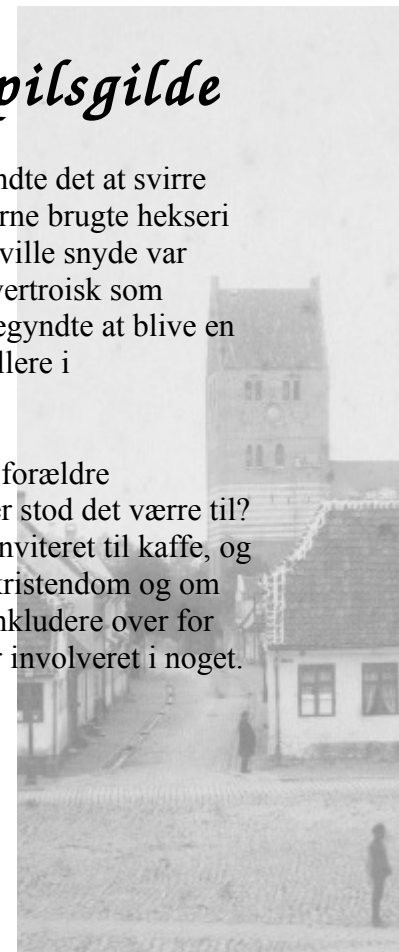
Afrikas stjerne

For nyligt begyndte rollespilsturneringen, hvor de rollespilsgupperne dystet om at gennemføre det samme scenarie før de andre grupper. Scenariet hedder Afrikas stjerne, og Elines spilgruppe har kastet sig over det. Det begyndte med, at de fik fremvist et skattekort i et karavanserei i Luxor, som viste vejen til et hedningetempel, hvor ædelstenen Afrikas stjerne venter. Uheldigvis blev kortet stjålet af vantro, og ekspeditionen har måtte drage af sted uden kortet. Kapløbet er kun lige gået i gang, og foreløbigt er ekspeditionen rejst langs Nilen til flådestation Christianshavn, som er blevet grundlagt af spilgrupperne fra Køge rollespillergilde, så de kan lettere rejse ind i Afrika.

Skandalen i Køge rollespillergilde

Ikke længe efter at turneringen var gået i gang, begyndte det at svirre med rygter om, at der hekseri involveret. En af spillerne brugte hekseri for at klare sig bedre i turneringen. At en rollespiller ville snyde var slemt nok, men at det ligefrem skete med noget så overtroisk som hekseri, det var pinligt. Og rygterne tog til, hvilket begyndte at blive en skandale for Køge, Køge rollespillergilde og rollespillere i almindelighed.

Da først rygterne begyndte at sprede sig, blev Elines forældre bekymrede. Var Eline involveret i fjollet overtro, eller stod det værre til? En eftermiddag sad præsten fra Køge Kirke i stuen, inviteret til kaffe, og her tog han en lang snak med Eline om hekseri, om kristendom og om overtro, og efter samtalen var afsluttet kunne han konkludere over for hendes forældre, der åndede lettet op, at hun ikke var involveret i noget.



Teologen fra København

Skandalen nåede helt til København, hvor biskoppen besluttede sig for at gøre noget ved sagen. Han har udpeget en ung teolog, som skal efterforske sagen og sendt ham til Køge. Takket være venskaber mellem fornemme familier er det blevet besluttet, at teologen, Jokum Johannsen Behr, skal bo hos jeres familie, mens han opholder sig i Køge og efterforsker sagen.

Efterforskningen foregår gennem rollespil. Den unge teolog skal rundt og spille med de forskellige grupper og ad den vej finde kilden til rygterne og få løst problemet. Da Jokum Johannsen Behr ikke kender noget til Køge og ikke særligt meget til rollespil, er det blevet besluttet, at Eline skal guide Jokum rundt, da hun kender Køge og rollespillergildet.

At vejlede Jokum

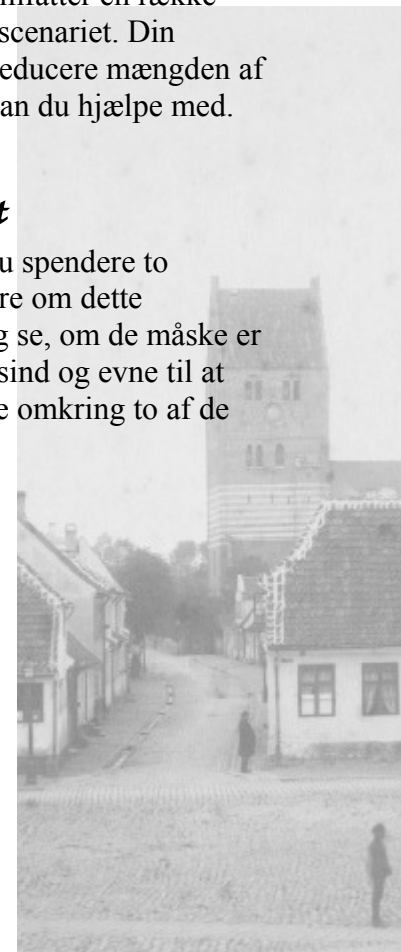
Jokum kender ikke noget til Køge, og han ved kun lidt om rollespil og om Køge rollespillergilde. Din opgave er at være hans guide i alt dette og fortælle ham om de forskellige ting, der venter. Brug de oplysninger du har og få det til at lyde som om, du ved hvad du taler om.

At hjælpe med efterforskningen

Jokums opgave er at finde årsagen til rygterne om hekseri. Du er ikke på listen over mistænkte. Jokums liste over mistænkte omfatter en række rollespilsgrupper i Køge, som alle dyster i turneringsscenariet. Din gruppe er blandt dem. For Jokum handler det om at reducere mængden af mistænkte, indtil den skyldige bliver fundet, og det kan du hjælpe med.

Elines pludselige indsigt

Ved hedningetemplet (hvis I når levende frem) kan du spendere to krydser på dit karakterark eller din regeloversigt (mere om dette nedenfor), og derefter må du kigge på to spillerark og se, om de måske er skyldige eller slet ikke er det. Dette er Elines skarpe sind og evne til at læse folk, der gør, at hun kan gennemskue forholdene omkring to af de mistænkte.



At spille E&E

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

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

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

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

En tredje måde du kan bruge reglerne på er ved hedningetemplet, hvor du kan spendere to kryds til at få en *pludselig indsigt*, og herefter må

du tage to spillerark (på to som stadig er blandt de mistænkte) og se, om de to måske er skyldige eller slet ikke .

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

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

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



Professioner i Elefanter & Eventyrere

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

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

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

Professionen Ekspeditionsdeltager er for de spillere, som gerne vil kunne lidt af det hele og fylde huller ud for de professioner, som ekspeditionen måtte mangle. Ekspeditionsdeltagere er gode til at kommandere rundt med bærere, de har gode evner at have et overblik over ekspeditionens ressourcer, og de kan ofte identificere dyr og plante,

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

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

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

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