

# Elefanter & Eventyrere

## – en introduktion til det ældste rollespil

Siden rollespil opstod i 1770'erne har det været en kulturel kraft uden lige. I disse dage, hvor rollespil er udbredt til så mange områder af vores hverdag, kan man let komme til at glemme vores hobbys gamle rødder og beskedne herkomst. I dag er der mange forskellige rollespil at vælge imellem, og mange spiller slet ikke Elefanter & Eventyrere, men ser det som en døende mastodont fra en anden tidsalder. Imidlertid har E&E en lang og spændende historie bag sig.

## Rollespillet Eventyrere & Elefanter

*I Elefanter & Eventyrere påtager man sig rollerne som europæere, som er draget til det udforskede Afrika for at kortlægge landet, finde tabte civilisationer, tæmme farlige dyr og rasende vilde.*

Det handler om at udforske Afrika. Hver spiller laver sig en eventyrer, der udforsker det mørke og ukendte kontinent Afrika. Kysterne er kendte, men Syd for Sahara og langt fra kysterne er store dele af kontinentet lidet kendt af europæerne, og langt mindre af gilderollespillere i en lille købstad på Sjælland. Hver spilgruppe har en SpielMeister, som udtænker missioner, som spillerne forsøger

at gennemføre med deres eventyrere. De drager på ekspeditioner ind i det mørke kontinent for at udforske det og finde skatte og opnå stadig større succes.

Langs kysterne bor stammer, som ekspeditionerne kan handle med og hyre bærere fra. Inde på kontinentet er der vilde stammer af menneskeædere og hovedjægere, og der er mærkelige vilde dyr som løver, næsehorn og elefanter, som udgør farer for eventyrerne.

## Rollespil i første halvdel af 1800-tallet

*Visse ting ligner stadig sig selv. En spilgruppe har spilleleder – eller SpielMeister, som det hedder i E&E, og hver spiller har en eventyrer. Gruppen af eventyrere udgør en ekspedition, som tager på rejser ind i Afrika.*

I lighed med nu laver hver spiller sig en eventyrer – men man spillede dengang naturligvis altid et menneske, som havde samme eller lavere stand end en selv. Det var dengang utænkeligt for en spiller at have en karakter med højere stand end spilleren selv. En spiller af håndværkerstanden kunne aldrig spille en kirkelig eller en adelig karakter, og lige så utænkeligt var det at spille en karakter med et andet køn end en selv.

Dengang brugte man ikke terninger af plastik. I stedet anvendte man forskellige typer terninger skåret i træ eller ben, og de skulle helst være skåret af en ægte Terningsnitter. Adelige og royale spillere havde terninger af ædelmetal og juveler, men også af ibenholt og elfenben.

Hver spiller har sin karakter, der er nedfældet på et stykke papir. SpielMeistere signerer papiret og bekræfter dets ægthed med stempel og segl. I gildehuset er der et arkiv over spilpersonerne, så man kan bekræfte spillernes spilpersonsark. Det

er vigtigt, hvis en spiller skifter spilhold eller måske ligefrem flytter til en anden by, og der vil spille videre med sin karakter.

## Historien om Elefanter & Eventyrere

*Elefanter & Eventyrere har sin rod i grænselandet mellem Tyskland og Frankrig, og herfra udbredtes det både mod nord, syd, øst og vest.*

I midten af 1790'erne flygtede to franskmænd til Tyskland for at undslippe forfølgelserne i deres hjemland. Det var Gario Gugacian og Aaron Alton, som slog sig ned i Essen, hvor de opfandt spillet Elefanter & Eventyrere, der i de følgende år opnåede stor popularitet i Tyskland, og som i årene efter den store landbrugsreform nåede Danmark. I begyndelsen af 1800-tallet oprettedes rollespilsgilderne, som varetog et netværk af Elefanter & Eventyrere-spilgrupper, som certificerede SpielMeisters og som gav spillerne adgang til spilgrupper overalt i landet, og gør det muligt for unge rollespillere at tage på valsen i Tyskland. Kun kirken har et alternativ til dette netværk i form af ærkebiskoppens velsignelser, der både berettiger spilledere og anerkender spillernes karakterer til gildernes store ærgrelse. De katolske områder af Europa udviklede snart et modsvar til E&E, som kun i begrænset omfang blev spillet i de protestantiske egne af Europa. Uden for kontinental-Europa satte angelsakserne sig for at spille deres eget rollespil, *Indien: Udforskningen*, som omhandlede den byrde det var at være koloniherre, og i Paris satte franske revolutionære sig for at omstøde de traditionelle magtstrukturer i E&E, men bortset fra disse tre mindre rollespil var E&E det, som alle spillede i Europa.

## Reglerne

*Reglerne i E&E satser på en stor grad af realisme, og de er sindrige og komplekse, og kræver timers studier for rigtigt at udnytte.*

En yndet påstand er at reglerne til rollespillet Elefanter & Eventyrere er unødigt komplekse, selvmodsigende og ikke lette at lære. Denne påstand fremføres af fortalere af rollespillet *Indien: Udforskningen*, og mange betragter derfor regelsystemet, *Welt der Märchen*, hvor SpielMeister i stedet er "Fabulierer", som et langt mere effektivt regelsystem. Imidlertid kan der ikke være megen tvivl om, at sådanne påstande bygger på et ringe indblik i reglerne i Elefanter & Eventyrere. Disse regler er sammenstykket for at skabe realisme og for at give spillerne en autentisk oplevelse, og derved styrke deres fordybelse i deres karakterer. For at demonstrere E&E-reglernes naturlige overlegenhed, er der i appendikset gengivet en række uddrag fra reglerne om overlevelse i vildmarken og om nærkamp.

## Bøgerne

*Uden regelbøger intet rollespil. Behovet for regelbøger og for at mestre disse har altid været en central del af rollespil, og jagten på nye bøger med nye regler ligeså.*

Hvis du har spillet rollespil før internettets gennembrud, ved du sikkert, hvor svært det kunne være at anskaffe visse rollespilsbøger. De nyeste var altid til at finde i specialforretningerne som Goblin Gate, Fantask, Kazoom og Comics, men mange af de ældre værker var svære eller umulige at opstøve. Måske kunne man finde dem brugt i en rodekasse, måske bagerst inde på en hylde eller en lille boghandel langt fra alfarvej. Nu om stunder med pdf-kopier, ebay og internettets

mange søgemaskiner er det en anden snak. Selv nogle af de ældste udgaver af D&D fra midten af 1970'erne er til at opstøve.

Sådan var det ikke i 1810. Læsning var ikke ukendt. Der er skoler også for bønderne, og selvom læsefærdighederne var rudimentære, var de ikke ikke-eksisterende, og rollespillerne var ofte bedre læsere end deres medborgere. Aviser og nyhedsbreve var udbredte, og borgerne i Danmark var ikke fremmede over for erhverve sig dagens nyheder på skrift, deles om aviserne og eventuelt læse dem højt for hinanden. For rollespillerne var det let at følge gildernes kampagner og seneste tiltag gennem breve og aviser, men regelbøger var en anden snak. Kun sanktionerede regelbøger gælder, og en regelbog uden trykkeriets og et gildes stempel var ikke gyldig. Regler kunne ikke bruges i afskrift medmindre en gildemester sanktionerede afskriftet. Med undtagelse af grundbøgerne kom alle udvidelser i begrænsede oplag, og en del regler var på den måde uden for alle rollespilleres rækkevidde. Nogle SpielMeisters besad regelbøger med ekstraregler eller særlige dyr, og kun de SpielMeisters må bruge disse i deres scenarier. Nogle spillere rejste ligefrem langt for at spille med SpielMeistere, der havde særlige regelbøger<sup>1</sup>. Andre spillere rejste langt for at erhverve sig en bestemt udvidelse, der tillod brugen af en særlig regel, eller for at få et sjældent optryk, hvor en regel er revideret, for havde man regelbogen, kunne SpielMeister ikke nægte brugen af reglen<sup>2</sup>.

1 SpielMeister Enghøj fra Køge var kendt for at være i besiddelse af supplementet *Anleitung für Elefanten* af Elias Hund, som rummede specialregler for elefanter, elefantdressur og ronkedorer, samt beskrivelsen af den legendariske Elefanternes kirkegaard.

2 Den nok mest kendte sag er mellem Victor Havendrop og SpielMeister Lund i 1826. Victors karakter var en baltisk sørøver bevæbnet med et frisisk fiskespyd,

## Hvad spiller man i Elefanter & Eventyrere?

*Udforskere, ekspeditionsledere, jagtmestre og andre professioner er kernen i E&Es store udvalg af professioner, som spillerne kan vælge imellem, når de laver en karakter. En god blanding er vigtig for ekspeditions succes.*

I rollespillet Elefanter & Eventyrere har hver karakter en profession. Hver profession har bestemte Merkmale<sup>3</sup> inden for kamp, i forholdet til bærerne, til udforskningen af Afrika og i udvalget af Fertigeite. 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 spillere, der gerne vil have en karakter, der besidder

---

som tillod ham at dræbe en krokodille med et hug, fordi han kombinerede en estisk regelbog med et frisisk supplement. SpielMeister Lund nægtede at spillede for Havendrop, og det kom til et slagsmål i Næstved gildestue, som resulterede i at Victor blev sparket fra sans og samling af en gruppe rasende SpielMeisters. Han kom sig aldrig over overfaldet, og SpielMeister Lund fik frataget sin SpielMeister-status og fik 8 år i tugthuset.

3 Reglerne til E&E er udviklet i Tyskland, og de blev aldrig oversat til dansk. Regeludtryk og lignende blev fastholdt i deres tyske form, og det var typisk et adelsmærke, at ens SpielMeister talte med tysk dialekt, når han optrådte som SpielMeister.

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 Fertigkeit kan de styrke de andre ekspeditionsdeltageres Fertigkeiten, og de kan øge en ekspeditions rejsetempo med 5%.

**Professionen Ekspeditionsdeltager** er for de spillere, som gerne vil kunne lidt af det hele og fylde huller ud for de professioner, som ekspeditionen måtte mangle.

Ekspeditionsdeltagere er gode til at kommandere rundt med bærere, de har gode evner at have et overblik over ekspeditionens ressourcer, og de kan ofte identificere dyr og plante, slå ild og gå til hånd i kamp ved at lade våben eller slås med de bare næver, knive, køller og økser.

**Professionen Eventyrer** er for de spillere, der gerne vil have en karakter, der er god til at håndtere de vilde stammer, menneskeæderne, hovedjægerne og så videre. Eventyrere har en god karakter, og de gør god anstand af sig. Eventyrere har desuden +20% på alle handelssituationer i større byer, hvor der er mindst to karavanestationer eller et Kategori 3 marked. Eventyrere kan opbygge loyalitet hos bærerne, og de kan øge disses marchhastighed med +10%. I kamp mestrer eventyrere både 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 fertigkeit inden for jagt,

sparing 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.

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

# Udforskningen af Afrika

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

## Hvor i Afrika?

Områderne, der udforskes, er de egne, der ligger syd for Sahara, og så er det områderne, der ligger et godt stykke fra kysterne, og derfor svære at nå frem til.

De fleste ekspeditioner går ud fra enten Ægypten, hvor de rejsende ofte sejler langs Nilen mod Afrikas øer, eller fra Guldkysten, hvor der er syv forter, som man kan begynde sin udforskning fra: Fort Prinsensten, Fort Augustaborg, Fort Fredensborg, Fort Kongensten, Fort Frederiksborg, For Christiansborg og Frederiksberg.

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

1802.

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

## Farer og trusler

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

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

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

## Mytiske Afrika

Et stadigt tilbagevendende stridspunkt blandt rollespillerne er, hvorvidt Afrika er befolket af eksotiske og mytologiske væsner. Rapporterne

om eksotiske væsner er sparsomme, men de er der, og særligt når man griber til lærde værker, der bygger oven på den antikke lærdom, som er rig på mærkelige væsner. Inddrages de gamle romeres og grækernes beretninger, og disses overleveringer op gennem middelalderen og renaissance, finder man mange mærkelige væsner. Mytiske væsner optræder ikke i de almindelige E&E-grundbøger, og man er nødt til at have fat i supplementerne for at komme til at inddrage disse i ens scenarier. Der er ikke kutyme for dette i Norden, førend man begynder at genopdage de islandske sagaer og det nordiske folkloristiske materiale langt senere i 1800-tallet.

## Gildespil

*I vore dage er rollespil organiseret omkring foreninger, men i før foreningernes tid, var det gilder og laug som samfundet var organiseret omkring. Dette gjaldt også for rollespil.*

I lighed med håndværk var rollespil organiseret i gilder<sup>4</sup>, som besad en række rettigheder og privilegier, som først blev afskaffet i forbindelse med Grundlovens indførelse. Indtil da bestemte gilderne f.eks. hvem, der måtte slå sig ned som mester i en by, og de stod for oplæring og håndværkets kvalitet. Således bestemte rollespilsgilderne, hvem der måtte være SpielMeister. Kun gildeanerkendte SpielMeistere må spillede rollespil. Gilderne uddannede deres egne SpielMeistere, og for mange inkluderede det at gå på valsen og rejse gennem Tyskland og blive oplært af tyske SpielMeistere. Mange medbragte særlige supplementter eller specielle terninger fra deres læreår i Tyskland. Ofte bøger som kom til at udgøre grundlaget for deres kampagner resten af deres karriere. Gilderne fandtes i alle større byer, og organiserede rollespil i disse. Der var ikke rollespil uden for byerne, i hvert fald ikke lovligt rollespil, men der fandtes ikke-anerkendte SpielMeistere, som uden gildernes accept spillede rollespil med bønder og andre uden for købstædernes grænser. Det kaldtes forprang og var ilde set.

---

4 Jeg baserer dette på Merete Duelunds afhandling, Køges gilder – fra udskiftningen til treårskrigen, som bl.a. belyser Køge Rollespillergilde, og afhandlingen er en vigtig kilde til de rollespilsgupper, som fandtes i Køge på dette tidspunkt.

## Gildespillere – og deres indtjening

Foruden gildenes SpielMeistere var der også gildespillere. De var en slags professionelle rollespillere svarende til håndværkerildernes svende. De var oplært af gildet i deres håndværk, og nogle blev med tiden SpielMeistere og gik på valsen for at blive bedre. Få gildespillere tog på valsen for kun at blive bedre spillere.

Gildespillere tjente både til eget underhold og til deres gilder gennem deres spil. De kunne berige deres gilder ved at optræde som guider for andre spilhold og føre dem sikkert gennem ekspeditioner, nogle var ligefrem lejerollespillere, der stillede op til farlige ekspeditioner for skatte. Nogle gildespillere gennemførte farlige ekspeditioner for at erhverve sig skatte og sjældenheder, som de solgte til andre spillere uden for gilderne. Det var længe været en lukrativ indkomst for vestjyske gilder at krydse Nordsøen og sælge skatte til britiske gildespillere. Der opstod en mindre industri, som kontrolleredes skarpt af tolderne for ægtheden af karakterernes skatte, men handelen led under Napoleonskrigene<sup>5</sup>. På Afrikas vestkyst tjente en del gildespillere desuden også penge ved at gennemføre ekspeditioner ind i Afrika, hvor deres karakterer tog slaver, som de solgte i havnene til skippere, der bragte dem til Amerika. I Sønderjylland besad et gilde en række frisiske udvidelser til Elefanter & Eventyrere, der tillod dem at begå slavehandel på Afrikas østkyst, hvor de solgte slaver til arabere eller Indien. Nogle gildespillere optrådte for rige borgere og for adelen med deres spil, og der blev sar store

---

5 Karl Nielsen har beskrevet disse gilder og deres Nordsøhandel i *Med Lig og Rollespil i Lasten – Jyske Rollespilleres Nordsøhandel 1801-1849*, Forlaget Tusculanum 1982.

summer på højkant for, hvorledes ekspeditionen ville klare sig. Hazardspillet blev ganske vist ikke billigt af kirken.

Sidst men ikke mindst tjente gilderne på administrationen af deres tjenester, og de services de leverede rollespillere. En række gilder udgav desuden aviser om deres gilders ekspeditioner ind i det mørke Afrika, som fulgtes med stor iver. Særligt de ekspeditioner, hvor flere spilhold stredes om at nå først til den store skat, havde læsernes bevågenhed. Køge er her berømt for sin kampagne, Afrikas stjerne, hvor adskillelige spilhold kæmpede om at erobre skatten før de andre hold. Både fra Roskilde og Herfølge kom der et spilhold for at deltage i kapløbet.

Et tilbagevendende stridsområde var produktionen af terninger og trykningen af rollespilbøger, som rollespilsgilderne gerne ville have domæne over, men som de ældre og mere traditionelle håndværk fastholdt deres ret til at praktisere.

## **Rollespil og de andre stænder**

Kirken, adelen og de royale måtte uddanne deres egne SpielMeistere og spille med disse. Mange foretrak at gøre dette, da de ikke brød sig om at have en SpielMeistere af lavere stand end dem selv. Andre gjorde det lige omvendte, da de fandt, at gildernes SpielMeistere var langt dygtigere, end dem som bisperne eller adelsrådet uddannede.

Kirken og adelen havde dertil retten til at sanktionere regelbøger, og de kunne derfor udgive særlige supplementer, der typisk henvendte sig til deres stænder og med særlige regler for deres karakterer. Begge stænder måtte gerne "spille nedad" og spille stænder under

deres egen stand, men heller ikke de måtte spille stænder over dem selv, og royale karakterer var derved ikke en mulighed. Pr. tradition er kongehusets SpielMeistere udpeget af Roskildes ærkebiskop.

## Rollespilkulturen

Rollespil har sat sine fingeraftryk overalt i vores hverdag, som de følgende historier vil vise.

Rollespil er ikke kun noget, man finder i foreninger eller gilder, men alskens sæere steder.

I **Geworbne krigskarle – Hvervede soldater i Danmark 1774-1803** af Kasten Skjold Petersen kan man læse om hvervning af soldater. Der er en række beretninger fra folks oplevelser. Først er der Theodor Nübling:

*“Forklædninger er tilladt. Hververne bærer ofte selvkomponerede uniformer, som de tillægger nyoprettede enheder. Husarerne forleder f.eks. mange; og i det hele taget finder man intet land, hvor ikke menigmand nærer større ønske om at tjene ved kavalariet end ved infanteriet.”*

Der er også denne historie fortalt af en østrigsk officer:

*“Hververne holdt mig stadig i en Tilstand af Bedøvelse og lod mig ikke et Kvarter tilovers, i hvilket jeg med Ro og Fornuft havde kunnet overtænke min Tilstand; altid var en af disse Herrer ved min Side og søgte at adsprede mig ved alle Slags Spøg og Narrestreger.”*

Andetsteds læser man desuden denne historie af Johan Bugge:

*“Jeg gaar i en Herberg, hvor jeg fandt Herrer med lange blaa Kjoler paa, store Hatte med Guld- og Sølvfrynser besatte; vi gjorde Bekendtskab og Venskab; de havde Terninger, og jeg ingen. Endelig sagde de, om jeg vilde holde Selskab med dem, saa kunde jeg optjene Penge og Erfaringspunkte ligesom de. De sagde, at de var her for at hverve de Desertører, som kom fra Frankrig. “Vi er Gildespillere, og naar De vil tage Tjeneste, skal de straks blive SpielMeister.” Jeg*

*sagde Ja og tog Tjeneste; vi var paa begge Sider fornøjede; der blev drukket Vin. Den anden Dag bragte man mig min SpielMeister-Mundering, slidt Terningpose, en stor Sabel og en Karabin; her var jeg kønt ekviperet.”*

Imidlertid er vores fortæller ikke så heldig. Da han er rejst af sted med sine nye “venner”:

*“[...] man bragte os i et slags Gildehus, som de kalder Ordonnanshus, hvor alle nye Spielere og SpielMeisters samler sig [...]. Man lod hente Feltskæren, som begyndte at visitere Spielerne fra venstre Fløj; da han kom til mig, at jeg ogsaa skulle eftersés, sagde jeg til ham, jeg var ingen Spieler, jeg var SpielMeister. “Min Herre, De er ikke mere end de andre.” Med det samme befalede man de tvende Skildvagter at fratage mig min Sabel, Karabin og Terningpose. [...]”*

## Terningsnitterne

*Rollespillere har brug for terninger, og hvor der er et behov, opstår en industri til at tilfredsstille dette behov.*

Da rollespils kom til Danmark opstod i første omgang rollespillersgilderne. Kort tid efter kom et nyt gilde til, nemlig terningsnitterlauget, som leverede terninger til rollespillerne.

Som alle andre laug og gilder blev terningsnitterlauget ophævet i forbindelse med Grundlovens indførsel, og siden erstattet i et vist omfang af foreninger. Således dog ikke for terningsnitterne, der aldrig overlevede ophøret af privilegierne og ikke genopstod som foreninger. Terningsnitterlauget var et laug, som opstod og udbredte sig i takt med at rollespil spredte sig. I større byer, hvor der var et øget behov for terninger, opstod selvstændige terningsnitterlaug, mens i mindre byer blev opgaven – og derved rettighederne og privilegierne – taget af enten

tømmerlauget eller rollespillergildet.

På landet så det anderledes ud. Der var meget få rollespillere uden for byerne, og ofte snittede de deres terninger selv på mørke vinteraftner<sup>6</sup>.

De fleste terninger var af træ, men terningsnitterlaug i større byer skar og støbte også terninger af andre materialer, og der er således eksempler på sten-, krystal, ben-, glas- og metalterninger, samt forgyldte terninger med ædelsten. Nogle af de sidstnævnte er prydede med våbenskjolde for den enkelte adelsslægt, og er en slags pragtterninger, som aldrig har været i reel brug; dertil ruller de alt for ujævnt.

## Domsmand over ujævne kast

Fordi rollespil op til midten af 1960'erne typisk ikke var et emne inden for faget historie, men derimod inden for folkloristisk og Materiel folkemindekundskab har det længe været overset eller nedtonet, at terningsnittergildet ofte besad en vigtig funktion som domsmænd, når det gjaldt terninger og deres kvalitet.

Når der var mistanke om, at en spiller eller en SpielMeister rullede lidt for godt med terningerne – og man ikke havde hentet en præst<sup>7</sup> ind for at

6 Se Anna Pedersens artikel "Raflen på landet" i antologien *Fra Bondestue og Stegers* eller P. Arnveds kapitel i *Dagligt Liv i Norden – Bind 8*.

7 Frem til 1849 var det almindeligt, at det var kirken, som sendte observatører i alle sager, der omhandlede moral, etik, religion og overtro, hvorfor den udsendte observatør i ved sagen i Køge i 1810 var af teologisk observans. Efter 1849 faldt opgaven ind under Kultusministeriet, som et stykke op i 1900-tallet foretrak at sende observatører med teologisk baggrund til rollespilsforeninger plaget af stridgheder. Først i 1919 blev denne praksis ændret. I sin monografi om Danmarks kulturelle udvikling mellem Første og Anden Verdenskrig gør Claus Brülld opmærksom på, at denne ændring sker samtidig med lensaflysningen, og han ser en sammenhæng mellem adelens tab af jord til husmændene, og kirkens tab af sin moralske rolle over for rollespilsforeningerne, som afspejlende en generel ændring i Danmarks udvikling som fra monarki til demokrati, hvor overvintrede monarkiske strukturer gradvist afkobles. Herfra er der ikke langt

se på sagen – var det terningsnitterlaugets opgave at veje og måle terninger og kontrollere, at de rullede jævnt og lige. De fungerede som domsmænd, og der var en streng selvjustits i laugets for at sikre, at laugets renommé som upartiske domsmænd var intakt.

## Hellige terninger og anden overtro

På Nationalmuseets særudstilling efteråret 1997 (se det tilhørende museums katalog) "Mænd og Meisters – Rollespil i 200 år i Danmark" er der fremvist et bredt udsnit af terninger. En af de mere kuriøse samlinger er de "katolske terninger", som er terninger importeret fra de katolske egne af Europa, hvor de efter sigende er snittet af helgenknogler, af træ af Jesu kors, støbt af kirkesølv eller velsignet af paver eller helgener. Hvorvidt de faktisk er snittet af helgenknogler eller er velsignet af en pave, er ikke til at sige, men samlinger i både Rom og Paris rummer terninger, hvor det vides, at de er snittet af helgenknogler eller velsignet af paver og ærkebisper.

I Danmark som i andre protestantiske egne slog det aldrig igennem med hellige terninger eller "katolske terninger", som datiden kaldte dem. Herhjemme blev det betragtet som papistiske vildfarelser, og f.eks. præsten i Egeminde talte dunder i 1872 mod "spådomskort, katolske terninger og andre åndelige vildfarelser".

Selv den dag i dag er der en udbredt overtro om terninger, og da f.eks. ideen om pyramidekraft var på sit højeste i slutningen af 1980'erne kunne man via postordre bestille små pappyramider under hvilke, man kunne lade sin terninger op med 'pyramidekraft'.

til påskekrise året efter (påske 29. marts - 4. april 1920).

## SpielMeisterschirms

Et af en Spielmeisters vigtige redskaber er skærmen. Moderne skærme er ofte firefløjede, laminerede pap eller karton, hvor der på ydersiden er gengivet billeder af ekspeditioner i kamp med dyr og monstre, og på indersiden rummer de vigtigste tabeller fra Eventyrere & Elefanter. Denne type skærme (eller Schirm eller Spielmeisterschirm, som mange stadig kalder dem) har været på markedet siden 1976, hvor de begyndte som trefløjede schirms, men siden udvidede sig til firfløjede, og de seneste par år har set også femfløjede skærme.

Siden 1976 har SpielMeisterSchirms været lavet af rent papir og pap, som balancerer af sig selv. Sådan har det ikke altid været.

### De første spillederskærme

De første SpielMeisterSchirms, som kom til i 1780'erne, bestod af tynde bemalede træplader, hvor SpielMeister på indersiden skrev sine noter og tegnede sine tabeller, og på ydersiden malede billeder eller simple motiver. Fra begyndelsen af 1800-tallet begynder det at blive almindeligt at lave fine træsnit i forsiden af Schirmen, som efterfølgende bemales. Omkring 1920'erne begyndte spilforlagene at trykke billeder, som SpielMeistrene kunne klistre på ydersiden af deres Schirme, men først i 1976 erstattes træskærmen med sit påklistrede billede med den rene papskærm.

### Den klassiske skærm – af træ og med fødder

Den traditionelle SpielMeisterSchirm er lavet af tynde træplader. På ydersiden er pladerne er skåret motiver af ekspeditioner i konflikt med løver, elefanter og hovedjægere omslynget af

lianer og jungleplanter. Ikke mange skærmlader er bevaret, og de fleste har stadig rester af malingen. Traditionelt har pladerne været malet med klare rød, blå, grønne og gule farver. Der er udstillet en række Schirms på Nationalmuseet, men næsten ingen Schirms fra før 1849 er bevaret. En af de få er Frederik d. 6.s pynteskærm, som er udstillet på Rosenborg slot (se nedenfor).

Forsiden har almindeligvis været udfærdiget af en træskærer, mens indersiden er udskåret og malet af skærmens ejer, der har tegnet eller malet de tabeller og oversigter, som har været nødvendige. Træpladerne anbringes i en udskåret fod. Typisk er fødderne udskåret som løve- eller elefantfødder. Der er mange eksempler på fødder støbt i metal, malet eller for adelen og velhavende borgere prydet med ædelsten.

### Afdækning af Schirms og tidligere regler

På Brede Museum er der en samling af købstads-Schirms. Disse er indsamlet fra danske købstæder, og de afspejler gildernes Schirms (frem til 1849) og Håndværker- og Rollespilsforeningernes eller Borger- og Rollespilsforeningernes spielmeisterschirms (fra 1850 til ca. 1920).

Disse schirms har alle været i brug, og der er derfor malet den enkelte spielmeisters noter og foretrukne tabeller på indersiderne af skærmene. I takt med at der kom revisioner eller nye supplementer har spielmeisteren malet de gamle tabeller over med nye tabeller. Det er muligt for konservatorerne forsigtigt at pille de øverste lag af malingen af og afdække de underste lag af tabeller. Det er ved en sådan afdækning, at man i 1992 kunne påvise, at Nykøbing Falsters Borger- og rollespilsforening af 1872 har været i

besiddelse af **Det Prøjsiske Våbenkatalog for Ekspeditioner til Afrika**, der tillader ekspeditionslederne at være bevæbnede med bagladerifler, hvilket ellers først er en våbentype, der blev tilgængelig med revisionen af E&E i 1878.

### **Frederik d. 6.s pynteskærm**

Inde på Rosenborg kan man se et af de bedst bevarede eksempler på SpielMeisterSchirms med fødder. Skærmen er en gave til Frederik d. 6. fra Herzog Friedrich Wilhelm von Schleswig-Holstein-Sonderburg-Glücksburg. Den blev overrakt i 1823 som gave til kongen.

Frederik d. 6.'s pynteSchirm består af tre plader, der er hægtet sammen med små forgyldte hængsler. Billederne på ydersiden på alle tre plader forestiller en ekspeditionsleder, der med de bare næver er ved at fælde en løve og en elefant, mens de alle tre er omslynget vinranker.

Tænderne på rovdirene er pyntet med bladgulv, og med yderst sirlig hånd er hele motivet smukt malet og dekoreret. De tre plader er anbragt i hver deres fod, som er en forgyldt elefantfod, løvefod og støvle.

Skærmen kaldes en pynteskærm, da indersiden aldrig er blevet bemalet med tabeller og noter, hvilket indikerer at skærmen aldrig har været anvendt af en SpielMeister.

## *Myter og overtro om rollespil*

*Rollespil er ikke kun ude i vort samfund, det er også i vores forestillinger og ideer, og i den måde vi tænker verden på. Således finder rollespil også vej til folketroen.*

Heftet **Danske Folkeminder nr. 25: Trylleord – Fremmede og Danske** af F. Orht omhandler trylleremser og -trylleformler indsamlet dels fra oldtiden og middelalderens tekster, og dels fra danske beretninger fra 1800-tallet. Her er par stykker fra heftet fra nyere tid:

*Vorherre red i Hærfærd,  
døved han alle gode Sværd,  
alle Sværd gode,  
med sit signede Blode,  
alle Sværd onde  
med sine hellige fem Vunde.*

*Saa døve han og Egg og Odd for mig idag og alt  
det mig skade kan!*

En anden formel lyder:

*Ild og Arne efter dig rage  
al din Velfærd fra dig tagen  
i Djævelens Navn.  
Vor dør marrer, vor Hund knarrer,  
kom til mig inden vor røde Hane galer,  
og søg Naade af mig, udi Djævelens navn!*

For rollespillere er der denne trylleremse:

*Jomfru Maria gav mig Regelbuch og Ark,  
hvormed jeg skulde de Terninger binde,  
først i min Hånd, så på Bordet falde,  
at de ingen Karakter skal kunne skade.*

Mod en anden spillers ulykkesramte terninger kunne man desuden sige:

*Spyt dem ud i Hundens Asse!*

Der er også beretninger fra den danske folkløse om rollespil at finde i **Foreningen Danmarks folkeminder igennem 25 Aar** ved Hans Ellekilde, Det Schönbergske Forlag 1933, og i **Fra Dansk Folkemindesamling IX. Meddelelser og Optegnelser** ved Hjalmar Bjerregaard, Det Schönbergske Forlag 1929.

*Det til Stenstrup Troldestue (S.70, Fig. 42, 48)  
knyttede Sagn lyder saaledes: "Da min  
Bedstefader ved Midnatstid kørte forbi Højen, saa  
han, at den stod på fire gloende Pæle, og at  
Trolde og Troldkvinder dansede derinde. [...]*

*Paa Stevns berettes det, at Manden til Himmelleve  
Gaard en aften han kørte forbi Maglehøj, som da  
stod paa gloende Pæle. Her bød Ellefolket ham  
ind og ved Højbordet sad Ellekongen og spillede  
Rollespil. Han rakte Manden sine Terninger, men  
han smed dem straks i sit Raflebæger og gjorde  
Korsets Tegn over dem. Begge Terninger sprak,  
og Højen skælvede, og straks for Ellefolket  
Manden i Hælene, da han stak af. De forfulgte  
ham til Magleby Kirkegaard, men da Manden var  
kommet inden for Muren, opgave de at forfølge  
ham. Man kan stadig se Mærket i Muren, hvor  
Ellekongen smed sine gloende Terninger efter  
Manden.*

*Niels Larsen i Ebbeløkke, f. 24/7 1826, der havde  
været på Odden, hører paa Hjemvejen ved  
Knartens Banke Hestetrampen vender sig og ser  
en Rytter med Chemilie paa. Rytteren siger: "Vil  
du lede, skal du lede mellem Blavten og*

Knolden". Han red i Skridtgang, men efter ham kom et Følge i Galop, uden dog at kunne indhente ham.

I Stuelængen, hed det, var der en Dør ud imod Højby Sø, og den maatte de ikke mure til, for Kong Valdemar skulde ride der igennem (LA. 370). Laurits Jensen meddeler 1912, at Kong Valdemar ogsaa har jaget med Hunde og Heste i denne Gaard. Ja, man siger, man kunde se Sporene af Heste og Hunde i Gulvsandet i Øverstestuen. De fartede nemlig igennem Stuen, og en Dør i Gavlen ud til Holte Bakke kunde af den Grund aldrig staa lukket om Natten. Dernæst havde Kong Valdemar sin Færd langs Højby Sø, sandsynligvis til Drøsselholm (HA, 44m sml. T. Gr. 1913 efter Jørgen Jensen i E., f. 3/9 1841, d. 30/7 9122): Der var to Døre paa Gaarden, før den blev bygget om, en Havedør i Nord. De sagde, at Kong Valdemar red igennem Gaarden.

I Karise fortælles det, at Kong Valdemar og hans to sorte Hunde om natten kommer ridende af vejen mod Køge, og han spørger dem, han møder undervejs, om de kan løse hans Regeltvist. En Rollespiller fra Dalby svarede paa hans Spørgsmaal, og han skænkede derfor Manden to Terninger af Guld, men de brændte sig gennem hans Haand for de var af brændende Kul, og Rytteren var Fanden selv.

Fra Borup stammer Historien om Manden, der spillede Rollespil med Fanden selv. Dorotea Christensen, f. 19/6 1854, beretter, at i Borup var der en Rollespiller, der en Nat i Kirken efter Midnat spillede Rollespil om Mandens og hans Charakters Sjæl, men Manden kunde diskutere Regler til den lyse Morgen, hvor Præsten slog

Døren op og brølede: "Det staar paa Side 72", og saa maatte Fanden stikke af, og man har siden kaldt den Side for "Præstens Redning". I Kulerup ved Borup siger man, at Side 72 er den Salvede Side, da Siden er Reglerne for Hedningers Daab.

I **Folkeminder 6. hefte, 1963** – Red. I. R. Jensen og M. Bødker optræder der to historier, som har med rollespillere at gøre. Begge beretninger i er afsnittet om sygdomme. Bemærk at forestillingen om, at sygdomme først optræder i rollespil i forbindelse med kolera-epidemien i 1853 synes her at blive udfordret, da disse historier skal stamme fra første halvdel af 1800-tallet, altså før epidemiens udbrud.

Den første beretning er fra Krenkerup, og den anden beretning stammer fra Vordingborg.

Lars Sørensen fra Krenkerup fortæller, at en ekspedition drog til Tuggurt<sup>8</sup> for at samle krydderier, som de kunne sælge i markederne langs Ægyptens kyst. Undervejs kom ekspeditionen til en oase, hvor indbyggerne var ramt af pesten, og her omkom alle i ekspeditionen på nær en karakter. Spillerne blev så vrede, at de ikke længere spillede med SpielMeisteren, men indstævned ham for birkedommeren. Tilbage sad en spiller, hvis karakter var strandet i oasen og uden SpielMeisteren til at spillede ham tilbage til civilisationen, måtte spilleren vente, indtil han fandt en gruppe, hvis ekspedition skulle besøge samme oase. Det tog ham tre år, førend han fandt en spilgruppe i Roskilde, der var i oasen, og sammen med dem, kunne hans karakter rejse derfra. (p. 188)

8 Navnet på en by i Algeriet, der i perioden 1414-1854 var centrum for et sultanat. I moderne tid er navnet Techort eller Touggourt alt efter hvilket lokalt sprog, der gør sig gældende.

*På dette tidspunkt raserede kolera egnen, og lagde flere hjem øde i Vordingborg. Blandt de ramte var en gruppe rollespillere, der netop havde vundet Sydsjællands turnering, så de havde vundet Kongen af Timbuktus guldklump på 1000 pund. Men efter at have vundet guldklumpen, tog de hjem gennem junglen, da koleraepidemien ramte. Spillerne og deres SpielMeister omkom, og ingen ved, hvor i Afrika, at deres ekspedition strandede, så et og andet sted venter en flok karakterer med kongen af Timbuktus skat.*

*(Gk. Marie Andersdatter i Vo., f. 1792, d. 27/6 1869. T.Gr. 1913, sml. LA 385). (p.189)*