

# Spillederens arkiv over Thomas Walters opholdssteder 1798-1841

Arkivet gennemgår alle de væsentligste steder, Thomas Walter vides at have opholdt sig i årene 1798 til 1841 (om end ikke i hvilken rækkefølge). Som alle andre perioder i menneskehedens historie er også denne fuld af forandringer – fra Napoleons triumftog til koloniseringen af Sydhavet. Opholdsstederne er inddelt efter over- og underordnede områder, der alle er forsynet med en beskrivelse af den herskende situation på netop det tidspunkt, hvor Walter besøgte dem. Jeg vil anbefale dig at læse baggrundsoplysningerne for de enkelte områder, inden scenariet begynder, da der fx blot i det lille skift fra Spanien til Frankrig også ligger et skift fra krigens til efterkrigstidens Europa.

De enkelte opholdssteder er opstillet i alfabetisk rækkefølge under hvert deres område. Hver gruppering af stedsbeskrivelser er således placeret i en fælles tidsramme, der har gjort det muligt at skrive kort og præcist om dem, så du hurtigt kan danne dig et overblik, når spilpersonerne vælger at dykke ned i et af dem. De er først og fremmest beskrevet som konkrete fysiske omgivelser, men indeholder desuden en *stemning* og en *funktion*. Hvor stemningen antyder spilpersonernes opfattelse af stedet, giver funktionen dig forslag til handlingstråde, du måtte ønske at væve ind i historien. Bemærk, at spilpersonernes handlinger på tidligere opholdssteder ikke kan ændre de følgende opholdssteders fremtoning. Det eneste, spilpersonerne kan påvirke, er deres egen placering i opholdsstederne (som fx deres udseende, status eller formål).

|  |                  |
|--|------------------|
| <b>Danmark . . . . .</b>                                     | <b>. side 2</b>  |
| <b>De syv verdenshave . . . . .</b>                          | <b>. side 7</b>  |
| <b>Det europæiske kontinent . . . . .</b>                    | <b>. side 13</b> |
| - <i>Frankrig</i> . . . . .                                  | . side 14        |
| - <i>Nederlandene</i> . . . . .                              | . side 16        |
| - <i>Portugal og Spanien</i> . . . . .                       | . side 18        |
| - <i>Tyskland</i> . . . . .                                  | . side 20        |
| <b>England . . . . .</b>                                     | <b>. side 24</b> |
| <b>Island . . . . .</b>                                      | <b>. side 32</b> |
| <b>New South Wales (det sydøstlige Australien) . . . . .</b> | <b>. side 37</b> |
| <b>Otaheite (Tahiti) . . . . .</b>                           | <b>. side 41</b> |
| <b>Van Diemen's Land (Tasmanien) . . . . .</b>               | <b>. side 45</b> |

# Danmark

## Danmark på Thomas Walters tid

Danmark har en ganske særlig plads i fortællingen om Thomas Walter. Det var her, han blev født og opkaldt efter sin fader, hofurmageren Jørgen Jürgensen. Det skete i København i 1780 – dengang danernes rige inkluderede Norge, Grønland, Island og de vestindiske øer. Efter fire års slid ombord på et engelsk kulkib ændrede han i 1798 navn til Thomas Walter og stak af fra såvel skæbne som familie.

Erindringerne fra Walters barndomsår er ikke tilgængelige for spilpersonerne. Det er derimod en kaotisk og farlig periode i dansk historie:

Efter freden i Tilsit, hvor Napoleon har fået den russiske Zar Alexander lokket med i en alliance mod England, er Danmarks placering ved indsejlingen til Østersøen pludselig blevet af stor betydning i international politik. Landets hidtidige neutralitet er ikke længere mulig, og englænderne presser på for at få danskerne over på deres side. Den frankofile regent kronprins Frederik tøver, og situationen kulminerer i et ultimatum fra engelsk side. Enten går Danmark i alliance med englænderne og tvangslejer flåden ud til dem, eller også tager de både den og landet med magt.

Hvor andet ikke er angivet i arkivet, vil spilpersonerne opleve stederne, som de tager sig ud i ugerne umiddelbart efter englændernes invasion af Sjælland og bombardement af København. De engelske soldater – overlegne i antal og styrke – har erobret den lille danske ø og gebærder sig som besættelsesmagter gør flest. Ikke alle englændere er ulastelige gentlemen ... og desuden har soldater, der netop har vundet en krig, vel krav på en vis form for løssluppen orlov?

**København (Sarajevo)**

*København og dens omtrent 100.000 indbyggere er netop blevet bombarderet af engelske granater i tre døgn. Gaderne er fyldt med kratere og murbrokker, og lugten af brænderøg hænger endnu tungt i luften. Tårnet på Vor Frue Kirke er forsvundet fra horisonten, og også universitetet siges at være blevet forvandlet til en glødende ruinhob.*

*Stemningen er fuld af foragt for den æreløse engelske besættelsesmagt, der har vovet at angribe Danmark uden en formel krigserklæring. Napoleon er i manges øjne blevet en folkehelt, og politikerne sidder klar til at smede en alliance med Frankrig, i samme øjeblik englænderne trækker deres tropper tilbage.*

*Det er et såret og krænkert København, der møder de tilrejsende i disse dage. Et København, der higer efter oprejsning midt i virvaret af frivillige brandslukkere, hjemløse familier og nedladende engelske soldater.*

---

**Christiansborg Slot, København ("Oculus Tertius")**

*Det prangende slot ligger på en lille ø i udkanten af København, kun forbundet til fastlandet med vindebroer. En voldsom brand har hærget slottet i over et døgn, men stadig nægter den excentriske kong Christian d. 7 at forlade sine gemakker.*

Stemning: Afmagt, katastrofehungrende tilskuere, kun hollænderkolonien fra Amager hjælper brandslukkerne.

Funktion: Slottet danner rammen om en skelsættende erindring fra Thomas Walters barndom – branden i 1794. Spilpersonerne oplever den så intenst som i en drøm, men indser til sidst, at de i virkeligheden går rundt i de over 10 år gamle slotsruiner, der som resten af København er under genopbygning.

---

**Dyrehaven, Københavns omegn (hyrdepoesi)**

*Et stort skovområde nord for København, især kendt for sin store bestand af kronhjorte. Blomsterengene er velegnede til familieskovture, de labyrintiske stier til kærlighedsmøder, og de små lunde til dueller.*

Stemning: Livets dominans, besjælet natur, umyndiggjorte byboere.

Funktion: Årstiden svarer til den fremherskende tone i scenariet. Spilpersonerne kan se deres egen sindstilstand spejlet i skovens grusomhed eller nåde, skønhed eller forfald.

**Nikolaj Kirke, København ("The Outsider")**

*Kun kirketårnet står tilbage efter den københavnske storbrand i 1795. Resten er en afsvedet ruinhob.*

Stemning: Gudsforladt, religionens byggetomt, synd, hvileløse sjæle.

Funktion: En rablende præst, der har forskanset sig i tårnet mod Undergangen, insisterer på at have døbt alle spilpersonerne. Og kirkebøgerne giver ham ret – trods aldersforskellen er de alle fem registrerede som døbte d. 9. april 1780.

---

**Selskabsklub, København**

*Luksuriøs salon for byens prominente borgere. Her samles adelen, politikerne og handelsbaronerne for at udveksle synspunkter – og deres hustruer for at søge adspredelse fra kedsomheden.*

Stemning: Cigarrøg, velvoksne sjusser, højrøstede krigsdiskussioner, ønsker om hævn mod England og alliance med Frankrig.

Funktion: Spilpersoner med pro-engelske synspunkter kan blive farligt upopulære. Lodder de derimod stemningen ordentligt, kan de blive tilbudt kommandoen over et skib og udstyret med et kaperbrev til brug mod engelske handelsskibe.

---

**Værtshus, København (Wild West saloon)**

*Uhumske og støjende bekvæmhed i et arbejderkvarter. Tæt pakket med daglejere, havnearbejdere og sårede danske soldater.*

Stemning: Rå og upoleret, småskænderier ender i slagsmål, fremmede ikke velkomne (englænderhad er dog en formildende omstændighed).

Funktion: Spilpersonerne kan blive truede til at bevise deres had til englænderne ved fx at genere en forbipasserende vagtpatrulje (i så fald inkl. opholdsstedet også gaden uden for værtshuset).

**Østergade 59, København (\*) ("Smoke")**

*Skævt gammelt hus, der står ubeskadiget mellem ruinerne på hovedstrøget. Den halvblinde enkefru Anna Lethe Jürgensen byder drømmende sine gæster indenfor.*

Stemning: Tiden sat i stå, minder overalt, Anna forveksler på skift spilpersonerne med sin bortrejste søn Jørgen (opkaldt efter hendes nu afdøde mand, hofurmageren Jørgen Jürgensen, et af Herman Watts potentielle bekendtskaber).

Funktion: Anna og huset selv kan fortælle om Jürgensens – alias Walters – barndom. Hun har kun hørt fra ham få gange, siden han stak til søs som 14-årig. Walter var en rastløs knægt, en dagdrømmer og en ulykkesfugl. Hans største ønske var at opnå berømmelse og blive udødeliggjort i historien. Anna kan give spilpersonerne et af hans værker, som han sendte hjem for mange år siden.

---

**Landet (Morten Korch)**

*Uden for hovedstaden lever Sjællands bønder et simpelt og opslidende liv, mens herremændene mæsker sig på storgårdene og velbjærgede byboere rekreerer i naturen.*

*Arbejdet i mark og stald begynder ved hanegal og slutter først, når mørket har sænket sig. Religion og slægtsbånd hviler som tunge åg over familierne og indskrænker de unges frihed.*

*Slidet og møget til trods kører romantiske digtere fra byerne længselsfuldt omkring i åbne hestevogne og besynger naturens idyl og bondelivets glæder. Som altid ser de stræbsomme sjæle kun goderne i det, de ikke selv har del i.*

---

**Ledreborg Slot, nær Roskilde (Olympen)**

*Den danske adel er forsamlet på slottet. De afventer en engelsk delegation, der vil give en officiel undskyldning for deres soldaters hærgen af forskellige landejendomme efter slaget ved Køge.*

Stemning: Indigneret, hoven, plads til ligegyldigheder, fjernt fra krigens og besættelsens virkelighed.

Funktion: Den engelske delegation kan ankomme og betale spilpersonerne for informationer om rigets tilstand og opfordre dem til spionage mod den danske krone. En tjenestepige kan – med rette eller ej – anklage spilpersonerne for at stå i ledtog med englænderne.

**”Vennelyst”, landsted** (”Vagabonderne på Bakkegården”)

*På det evigt solbeskinnede landsted lever Cathrine Jürgensen i fred og fordragelighed med sin mand, major Horstmann, og deres to børn. Englænderne har endnu ikke invaderet Sjælland.*

Stemning: Gyldenvarm sensommer, landlig idyl, alle synes sunde og raske.

Funktion: Cathrine er søster til Jørgen Jürgensen (alias Thomas Walter). Hun kan fortælle, at han kun skriver hjem for at bede om penge. Der kan ankomme nyheder om, at englænderne har invaderet Sjælland – Cathrines mand sendes i kamp, et tordenvejr bryder løs, og pludselig er den landlige idyl forvandlet til en rå og ubarmhjertig virkelighed.

## De syv verdenshave

*... [mariners] consider monarchs on their thrones inferior to them;  
for monarchs rule men, but seamen rule the waves.*

- Jørgen Jürgensen

### De syv verdenshave på Thomas Walters tid

Selv om det ovenstående citat kan virke vel melodramatisk, er det ikke uden en vis grad af sandhed. De store søfareres æra nærmer sig ganske vist sin afslutning, men i kølvandet på den følger koloniseringen, de nye handelsruter og en større bevidsthed om vigtigheden af at kontrollere verdenshavene. Et rige kan strække sig over nok så meget land, men uden gode og sikre søveje er det dømt til at forgå.

Englands flådeimperium er blevet den helt store arvtager efter tidligere tiders portugisiske, spanske og hollandske dominans. Andre nationer som Amerika og Frankrig er også godt med, men kun englænderne forstår til fulde at kombinere havets muligheder for handel, krigsførelse og territorieudvidelse. Alle Jordens beboede egne er så godt som opdagede, og den nye dagsorden er helliget kapløbet for at erobre dem og udnytte deres ressourcer.

Men selv om livet til søs i vid udstrækning afspejler nationernes indbyrdes politiske og økonomiske forhold, har det også en særegen placering i mange bankende drengehjerter. Eventyr er der stadig masser af, og at stævne ud med en af bølgenes betvingere er garanteret for oplevelser ud over det sædvanlige.

Hele Thomas Walters erindring er spundet sammen af dette eftergivende, men nådesløse element, som han betragter som sin bedste ven og fjende. Han besejler det i krig og fred, med robåd og fuldrigger, som skibsdreng og kaptajn – for kun på havet føler han sig virkelig fri. Her er omverdenen reduceret til en stak gamle aviser med uddaterede nyheder, og den eneste lov, der gælder, er overlevelsens.

### Sejlskibe

*Vandene er oprørte, og skillelinierne mellem venlig- og fjendtligsindet farvand uklare. Trods hyppig flådepatruljering hersker der stor forvirring og usikkerhed til søs. Autoriserede kapere og selvbestaltede sørøvere udnytter situationen til at borde de mange og ofte dårligt bevæbnede handelsskibe.*

*Krigsflåderne har travlt med at vogte på hinanden og buldre med kanonerne i korte intense træfninger. Det net af skibe, de enkelte lande forsøger at spænde ud over deres fronter, er grovmasket og nemt at slippe igennem. Ikke mindst for de, der ønsker at være deres egne herrer – på begge sider af loven.*

*Det er dog ikke kun de politiske forhold, der kan være svære at hitte rede på. Uden at gå i alt for maritime detaljer er hér en lille oversigt over de skibstyper, du kan støde på i denne del af arkivet:*

*Bark – sejlskib med tre eller flere master.*

*Brig – tomastet fuldrigger.*

*Fregat – tremastet fuldrigger.*

*Korvet – lille orlogsskib.*

*Skonnert – sejlskib med to master.*

---

#### **Alexander, handelsskib, bark ("Moby Dick")**

*Solidt britisk handelsskib, der for tiden er på udkig efter sæler og hvaler. Ombord er 32 mand og seks kanoner.*

Stemning: Autonomi, ingen hensyntagen til omverdenen, besætningen kun fokuseret på at smede deres egen lykke (hvalspæk er i høj kurs).

Funktion: Spilpersonerne kan opdage en lille brig, der sejler under det neutrale amerikanske flag, men alligevel prøver at undvige. Briggen afslører sig som spansk og dermed i alliance med Frankrig. Skibets officerer ligger inde med vigtige oplysninger om Napoleons forsøg på at aflede den britiske flådes opmærksomhed for at få lejlighed til at angribe selve England.



***Bahama, fangeskib, fregat (\*) (Auschwitz)***

*Kondemneret krigsskib, der i sin storhedstid var bevæbnet med 64 kanoner. Nu ligger det hen som fangeskib for 800 stakler, der er gemt væk under dæk og kun kommer op i lyset en time eller to om dagen.*

Stemning: Byldespændt, kummerlige forhold, fugt og dårlig hygiejne spreder sygdom.

Funktion: En gruppe danske krigsfanger kan håne, provokere og decideret overfalde spilpersonerne, som de anklager for at have overgivet sig til englænderne uden kamp. Under tæppet i en køje kan spilpersonerne finde et af Thomas Walters værker.

---

***Christine Henriette, kaper, brig (Olfert Fischer)***

*Dansk fragtskib konverteret til kaper med 28 kanoner. Har en hemmelig identitet som det danske flådeskib Admiral Juel, men denne gøres kun officiel i det tilfælde, at skibet erobres af englænderne. Luskeriet skyldes, at mens kaperbrevet sikrer mandskabet en andel i evt. kapringer, sikrer statussen som krigsskib dem en bedre behandling, hvis de bliver taget til fange.*

Stemning: Forbitret, dumdristig, hævnlysten over for englænderne efter slaget på Reden og bombardementet af København.

Funktion: Skibet kan blive skudt totalt i sænk af den langt overlegne engelske korvet *Sappho*. Briggen overgiver sig kun, hvis spilpersonerne sørger for at stryge flaget, da resten af besætningen ønsker at kæmpe til det sidste.

---

***Clarence, handelsskib, brig***

*Britisk handelsskib på undsætningsekspedition med fødevarer til et isoleret og sultende samfund. Det råder over 16 kanoner og er udstyret med en slags defensivt kaperbrev, der kun må benyttes i nødstilfælde eller selvforsvar.*

Stemning: Selvsmagende idealisme, ildsjæle (der i virkeligheden kun brænder for dem selv, pengene og den tiltuskede ædelmodighed).

Funktion: Skibet kan nå sin obskure destination og blive nægtet at lægge til. Det nødstedte folks ledere påstår, at handel med et engelsk skib vil skade deres erklærede neutralitet i napoleonskrigene. Desuden har lederne selv sørget for nødhjælp (som de sælger til ågerpriser).

**Fanny, hvalfanger, bark (\*) ("Ship of Fools")**

*Gammel misligholdt hvalfanger, der ejes af en forhenværende kaptajn i den britiske flåde. Ligesom skibet har også mandskabet været billigt – en broget skare, der kun har ét tilfælles: en total mangel på søkendskab.*

Stemning: Afslappet, godt sammenhold, stor glæde over små fællesbedrifter, kollage af lappeløsninger.

Funktion: Spilpersonerne kan deltage i den uorganiserede jagt på en hval, der synes at betragte skibet som et stykke legetøj. En ung håbefuld digter kan læse op fra et af Thomas Walters værker, som har inspireret ham.

---

**Gladiator, hospitalsskib, fregat ("Night of the Living Dead")**

*Kondemneret britisk handelsskib omdannet til flydende hospital. De indlagte er hovedsageligt sømænd og soldater, der har været med i drabelige slag mod Napoleons tropper.*

Stemning: Stank af infektioner og råd, smerteskrig fra operationer, flere patienter i én seng, læger tilsølede med blod.

Funktion: Spilpersonerne kan blive overvældet af gruen og fare vild i deres egen neurose. Pludselig er udgangen væk, lægerne optræder som bødler, og patienterne stavrer omkring som levende døde med åbne kødsår og amputerede lemmer.

---

**Harbinger, ekspeditionsskib, brig ("Idle Days on the Yann")**

*Dette nybyggede britiske skib er en blanding af et udforsknings- og et handelsskib. Det bærer seks kanoner, en ladning rom til interesserede købere og et lille eventyrlystent mandskab.*

Stemning: Frisindet, ingen bekymrer sig om konsekvenser, trækker et spor af mistillid og vrede efter sig (især blandt de indfødte i de områder, det udforsker).

Funktion: En storm kan springe op og stille spilpersonerne ansigt til ansigt med døden og elementernes rasen. Briggen slås totalt ud af kurs og befinder sig pludselig i ukendt farvand.

**Lady Nelson, ekspeditionsskib, brig** (Noahs Ark)

*Britisk udforsknings- og opmålingsskib, eksperimentelt udstyret med en glidende køl, der kan hæves og sænkes alt efter havdybde og vindforhold. Briggen er udstyret med seks kanoner og har en besætning på 15 mand.*

Stemning: Pionérånd, blind tro på fremskridtet (manifesteret i den glidende køl) og den hvide mands overlegenhed.

Funktion: Det lille skib kan være tætpakket med mennesker, dyr, mad og byggematerialer fra en nødstedt bosættelse, der måtte evakueres med øjeblikkelig virkning pga. angreb fra indfødte vilde.

---

**Margaret and Ann, ekspeditionsskib, bark** (Titanic)

*Flydende fæstning på ekspedition for England med prominente velhavere, entusiastiske naturforskere og en uvurderlig last af eksotiske plantearter og andre kuriositeter ombord.*

Stemning: Selvgod, rygklappende, et omrejsende cocktailparty uden indsigt i andre verdener end deres egen.

Funktion: Et par sømænd, der spærres inde natten over pga. ulydighed, kan i vrede forsøge at brænde dele af skibets last af. De mister kontrollen over ilden og forårsager en katastrofe på åbent hav.

---

**Orion, handelsskib, brig** ("The Secret Sharer")

*Dansk handelsskib, der har vovet sig ud i rum sø trods faren for britiske kapere efter Danmarks krigserklæring mod England.*

Stemning: Gådefuld, forklædte passagerer, brudstykker af skænderier, natlige besøg fra fremmede joller.

Funktion: Spilpersonerne kan opdage, at skibets ejer – en indflydelsesrig og politisk engageret handelsmand – sidder indespærret under dæk. En engelsk kaptajn har i al ubemærkethed overtaget skibet og forsøger nu at få løsesum for danskeren.

**Surprise, fragtskib, skonnert (David og Goliat)**

*Britisk flådefragtskib, let bevæbnet og lastet med forsyninger til en isoleret militærgarnison.*

Stemning: Nervøs, ængstelig for angreb, besætningen farer sammen ved den mindste uregelmæssighed.

Funktion: Skibet sejler for så vidt muligt langs kysten. Under en overnatning i en venligsindet havn kan et fremmed skib dukke op i ly af mørket. Det viser sig at være den franske fregat *La Préneuse* med 44 kanoner. En ulige søkamp tager sin begyndelse.

---

**Talbot, orlogsskib, korvet**

*Orlogsskib i den britiske flåde. Bruges hovedsageligt til rekognoscering og patruljering.*

Stemning: Stolt, stærk nationalfølelse, regelret, veldisciplineret.

Funktion: Spilpersonerne kan blive holdt i luksuriøst fangenskab. De behandles på ægte gentleman-manér, men er konstant under skarp bevogtning. Der gives ingen anden forklaring end dén, at de er farlige politiske forbrydere.

---

**Woodman, deportationsskib, brig ("Mayflower")**

*Britisk deportationsskib, der har svært ved at rumme sine 150 landsforviste straffefanger og 43 soldater, enkelte endda med hustru og børn. Disciplinen er hård, men da kaptajnen og skibslægen får ekstra pr. fange, der overlever turen, er den ikke umenneskelig.*

Stemning: Dyster, selvransagende, spinkle håb om en sidste chance for et nyt liv i straffekolonierne.

Funktion: Spilpersonerne kan blive behandlet som landsforviste straffefanger. Deres evt. modstand møder ingen sympati hos medfangerne, der hellere vil drikke deres daglige ration vin og snakke om fortidens synder og drømmene for fremtiden.

# Det europæiske kontinent

## Det europæiske kontinent på Thomas Walters tid

Det Europa, spilpersonerne får at se, er et Europa i forandring. Oplysningstidens frihedsrus er endt i et verdensomspændende blodbad ført an af Frankrigs selvkrønte kejser Napoleon Bonaparte. På den anden side af krigens mørke venter en mere forsigtig og borgerlig romantik, der helst ser individet frigjort inden for fællesskabets trygge rammer.

Men først skal verdenskrigen overstås, og sårene slikkes. Spilpersonerne har mulighed for at opleve såvel krigen som forarmelsen, der følger i dens kølvand. Hvilke tilstande, der hersker hvor, står beskrevet i præsentationerne af de forskellige europæiske lande, de kan besøge.

Trods prøvelser og nød er denne periode i Europas historie også karakteriseret ved materiel vækst. Industrialiseringen har trukket landarbejderne ind til byerne, og folk producerer og forbruger mere end nogensinde før. Udviklingen har en selvforstærkende effekt, der næres af regeringernes frygt for at sakke bagud i kapløbet om fremtidens Europa. Økonomien og livskvaliteten lider under det øgede pres på samfundsmaskineriet, og de få, der har overskud til at beklage sig, bliver ikke hørt.

Den europæiske livsline er brudt, og der er ikke tid til medlidenhed – hverken med sig selv eller andre. Humanisme og naturbegejstring er for en stund gemt af vejen som farlige og radikale idéer. En skygge ruger over kontinentet, og hver dag udklækkes nye opportunistiske – afvigende, skruppelløse, farlige. I teknologiens mørke middelalder lyser forstanden kun for den enkelte.

### **Frankrig**

*Efter nederlaget ved Waterloo og forvisningen til Skt. Helena er Napoleon endelig faldet. Allierede tropper myldrer ind over Frankrigs grænser, og allerede nu ligger en halv million preussere, russere, østrigere og englændere i lejr uden for Paris.*

*Hovedstaden er samlingspunkt for en lang række af fremtrædende militærpersoner, diplomater, spioner og soldater på orlov. Den bourbonske monark Louis d. XVIII. er blevet genindsat på tronen, og den allierede verden forbereder sig nu til en storstilet fredskonference i hjertet af den besejrede fjendes rige.*

*Hver en bygning står som et monument, og franskmændene tager prisen som det mest fremmelige folkefærd i verden. Den parisiske mode er frisindet og udfordrende i en grad, der lader resten af Europa måbende tilbage. Byens fruentimmere ligner unge ugifte kvinder, og glædespigerne fører sig frem i al offentlighed, som befandt de sig bag bordellernes lukkede døre.*

*Forfald eller fremskridt? De færreste skænker det en tanke – den lange og udmarvende krig har lært de tilstrømmende europæere, at det er om at nyde, hvad der er, mens det er.*

---

#### **Amatørteater, Paris ("Servus Sunt")**

*Nødtørftigt omdannet militærbarak ved Seinen. Skudhullerne i scenerummets vægge og vinduer er endnu friske. En lokal skuespillertrup, der efter Napoleons fald er vendt tilbage fra deres eksil i England, bor og optræder i bygningen.*

**Stemning:** Anarkistisk, kompromisløs, undergrund, broget publikum (fra hjemløse sprittere til politiske aktivister).

**Funktion:** Aftenens forestilling kan være "Enghien and Adelaide", en fordømmende historie om Napoleons bebudede mord på hertugen af Enghien, der stod som mulig arving til den franske trone. Spilpersonerne oplever stykket som ét langt déjà-vu (det er et af Thomas Walters ukendte værker). Opsætningen kan føre til tumulter mellem pro- og anti-napoleanere.

**Joncheri, landsby (Dunwich)**

*Et lille lukket landsbysamfund små 200 kilometer nordøst for Paris. Et par aldrende fulderikker ruller rundt i sneen foran kroen – det eneste sted i byen, fremmede allernådigst kan få adgang.*

Stemning: Mistroisk, iagttagende, fordomsfuld.

Funktion: Spilpersonerne behandles som udskud. De lokale hentyder til deres ”hullede tøj”, ”snavsede fjæs” og ”tomme punge” – og ordene er som profetier, der øjeblikkeligt går i opfyldelse. Det kræver snilde at få nattely på kroen.

---

**Louvre, Paris**

*Det berømte museum samler ikke blot bohemer og overklasseløg. Her vrirler også med diplomater, embedsmænd og officerer fra de allierede lande. De beser udstillingen af de mange kunstværker, Napoleon har stjålet fra Europa, Rusland og Mellemøsten.*

Stemning: Henrykkelse og forargelse, lavmælte politiske samtaler, teatraliske udbrud og selvscenesættelser.

Funktion: Spilpersonerne kan overheøre ”farlige” samtaler om den franske monarks inkompetence og Napoleons genialitet. En agent kan overdrage dem en kuvert med penge og bede dem ”infiltrere undergrundsbevægelserne yderligere”.

---

**Seinen, Paris (”Les morts de la Seine”)**

*Den berømte flod, der bugter sig gennem Frankrigs hovedstad, kræver mange ofre. Der går sjældent en uge, uden at et lig bliver fisket op af den. Dødsårsagerne varierer fra banale drukneulykker til bestialske rovmord.*

Stemning: Dragende, sanselig, selvmordere og elskende side om side på bredden.

Funktion: Spilpersonerne kan sejle ned ad floden og se forløbet af deres hidtige rejse reflekteret i den – sammenfattet med kun én og ikke fem hovedpersoner. På bredden kan de blive overfaldet af en flok fulde russiske soldater, der kalder dem for ”imperialister”.

**Spillehus, Paris ("The Music of Chance")**

*Stort anlagt og fuldt legalt forlystelsessted, der kombinerer hasardspil med alkoholudskænkning og prostitution. Huset hjemsesøges af alt fra alfonser til generaler.*

Stemning: Kådhed og desperation, spillefuglene enten forlyster eller trøster sig med glædespiger og vin.

Funktion: Spilpersonerne kan uden at vide det tabe flere penge, end de har, og blive nødt til at lægge det meste af deres tøj oven i puljen. Protesterer de, bliver de smidt ud i den kolde decembernat.

---

**Nederlandene**

*Med Napoleon fanget og forvist til middelhavssøen Elba troede alle, at krigen endelig var slut. De allierede havde sågar nået at holde fredskonference i Wien, inden kejseren slap ud af sit fængsel og bragte krigen tilbage til kontinentet.*

*Nu er han ene mand marcheret op gennem Frankrig og har rekrutteret i titusindvis af begejstrede soldater undervejs. De hylder ham som en genkommen Messias, og rygter vil vide, at han ikke længere er dødelig.*

*Med 150.000 mand i ryggen har Napoleon sat kursen mod Nederlandene. En bølge af panik og forvirring skyller gennem befolkningen, mens de allieredes hære forbereder sig på den afgørende konfrontation – slaget, der skal afgøre Europas fremtid.*

---

**Det britiske konsulat, Ostende**

*En undseelig villa med udsigt over den Engelske Kanal. Huset er fyldt med anspændte militærpersoner og stressede ambassadefolk.*

Stemning: Opkørt og springende som i en stumfilm, modstridende rygter om Napoleons fremmarch, alle forsvarer sig med anklager.

Funktion: Spilpersonerne kan blive bedt om at bevise deres identitet – med papirer eller gennem andres vidneudsagn. De får da et kreditbrev til at hæve penge på britiske ambassader og konsulater samt fem sæt falske ID-papirer: *Sommer* = Ramses More; *Tate* = Waltemar Stone; *Straw* = Theodor Haw; *Shaw* = Lars West; *Watt* = Mads Thorn.



**Soignes, skov ("Paradise Lost")**

*Birkeskoven, der grænser op til slagmarken uden for landsbyen Waterloo, skjuler tusindvis af nederlandske reservetropper. Napoleons hær gør klar til det første kavaleriudfald mod englænderne, der venter på preussiske forstærkninger østfra.*

Stemning: Uvirkelig, upersonlig, spændt, epik drukner i blod og knoglestumper.

Funktion: Spilpersonerne kan overvære Napoleons endelige nederlag og flugt, der efterlader 50.000 døde og døende på slagmarken. Civile går hjælpeløst rundt blandt ligene og fugter de såredes læber. De barmhjertiges forlængelse af pinen.

---

**Waterloo, landsby ("Om en Krig")**

*En uskøn parade af sårede soldater og civile flygtninge passerer langsomt forbi opbuddet af chokerede landsbyboere. Menneskestrømmen er på vej væk fra Napoleons hære, der kommer marcherende sydfra.*

Stemning: Resigneret, mismodig, krigstræthed, skuffede forventninger om fred.

Funktion: Spilpersonerne kan erfare, at Europas fremtid skal afgøres imorgen på markerne syd for Waterloo – Frankrigs Napoleon kontra Englands Wellesley. De kan opdage en deserteret fransk soldat, der trygler dem om ikke at overgive ham til mængdens vrede.

### **Portugal og Spanien**

*Broderationernes skæbne er lige så tæt forbundet som deres historie. Napoleon har for længst erobret Spanien og mindst lige så længe haft Portugal i kikkerten. Men to ting er kommet ham i vejen: briternes undsættelsestropper og indsættelsen af hans egen uduelige broder, Joseph Bonaparte, på den spanske trone.*

*Kejseren har dog andet til at holde ham vågen om natten. Han har for nylig erklæret Rusland krig og er nu begyndt den lange march mod Moskva med en halv million tropper bag sig. Frankrig står svagere i Europa end nogensinde, og England har set sit snit til at invadere Spanien i et bagholdsangreb på kejserdømmet.*

*I Spanien får briterne hjælp af de royalistiske oprørsstyrker, der vil genindsætte den spanske monark på tronen. De udstationerede franske tropper finder sig pludselig omgivet af fjender, der både kan føre primitiv guerillakrig og drive sofistikeret spionage.*

---

### **Bjerglandsby, Pyrenæerne, Spanien ("Underground")**

*Et fattigt samfund af simple bjergbønder. De primitive hytter, hvor mennesker og dyr sover under samme tag, vækker forestillinger om et mere oprindeligt Europa langt fra de moderne storbyer.*

Stemning: Tilbageholdende, gæstfri (mere af skik end af lyst), fordomme om bønders uvidenhed udnyttes af de lokale.

Funktion: Spilpersonerne kan opdage, at landsbyboerne skjuler en gruppe spanske oprørere – royalister – i deres underjordiske forråds-kammer. Hvis spilpersonernes tilknytning til England går op for oprørerne, begynder en begejstret fest under jorden med kornbrændevin og vildfarne kugler.

**Det britiske konsulat, Lissabon, Portugal ("Fury")**

*I hallen venter fattige spaniolere (oprørere) tålmodigt sammen med anonyme nordeuropæere (agenter). En for én kaldes de ind til private samtaler.*

Stemning: Afdæmpet, optimistisk (krigslykken er vendt), hemmelighedsfulde miner og forseglede dokumenter.

Funktion: General Trant, en irer med danske aner, kan afsløre spilpersonernes accent som dansk. Han anklager dem for at stå i ledtog med Frankrig, som deres fædreland har allieret sig med, og afviser højlydt et rygte, han påstår, de har spredt, om at den engelske premierminister Spencer Perceval skulle være blevet dræbt af en galning. Der opstår hetzstemning mod spilpersonerne.

---

**Fransk troppelejr, Spanien ("Sevastopol i Maj")**

*Teltlejren summer af urolig aktivitet og ligner mest af alt en støjende markedsplads med blafrende boder under en stegende sol. Budbringere løber zigzag mellem soldater på udkig efter ordrer.*

Stemning: Varm, støvet, forvirret, formålsløs søgen.

Funktion: Spilpersonerne kan erfare, at der er spanske royalister på krigsstien. Engelske agenter kan forfølge spilpersonerne gennem kaosset i den tro, at de er franske dobbeltagenter.

### **Tyskland**

*Efterkrigsstidens Tyskland etablerer sig hurtigt som en af verdens kommende stormagter. Landskabet er endnu såret efter de mange hære, der har marcheret gennem det, men arene er så småt begyndt at lukke sig og give plads til nyt liv.*

*I krigens skygge har kunstnere og videnskabsfolk plantet frø, som den opstående sol nu lader spirre frem i al deres skønhed og genialitet. Befolkningen virker lykkelige over at være sluppet af med franskmændene og tilstræber en ukuelig optimisme. Men hvor nogen taler om sund undertrykkelse af sorgen og forbitrelsen, taler andre om fortidsfor nægtelse og farlige ambitioner ...*

---

#### **Bymur, befæstet by ("Jabberwocky")**

*Området uden for den lille tyske by patruljeres af soldater, der fra tid til anden sender tiggere og andet rakkerpak ud i natten. Vinduet i portnerboligen er oplyst af et varmt flakkende skær.*

Stemning: Forhutlet, tilsølet, udskuddenes kamp for at overleve.

Funktion: Spilpersonerne kan blive nægtet adgang af de dovne portnere, medmindre de har noget at tilbyde. En gammel sigøjnerkone kan spå spilpersonerne og skræmt fortælle, at de hverken har fortid eller fremtid.

---

#### **Den britiske ambassade, Frankfurt am Main ("1984")**

*En herskabsvilla, der byder på ornamenterede engelske møbler i retvinklet tysk arrangement. Mistænksomme tjenestefolk følger gæsterne overalt. Uden for vinduerne er havemuren skarpt bevogtet af soldater.*

Stemning: Korrekt, skjult nervøsitet, observerende, følelsen af at være et udstillingsobjekt.

Funktion: Tjenestefolkene kan tro, at spilpersonerne er ude på at myrde ambassadøren Lord Clancarty, og overrumple dem på vej ind til ham. De kan forhandle sig fri – og tilmed få gode penge oveni – for Thomas Walters skrivelser, som ambassadøren tilsyneladende afventer.

**Havnefronten, Hamburg ("The Black Sail")**

*Sømænd og havnearbejdere lossere og laster skibe fra alverdens afkroge. Lønnen spenderes på de livlige knejper, der ligger side om side med pakhusene.*

Stemning: Voldsom energi, tatoverede overarme, ordrer og eder, fremmede sprog og kulturer kolliderer.

Funktion: Spilpersonerne kan opdage, at de står uden penge og papirer. I lommen har de hver især en krøllet skrivelse fra storhertugen af Darmstadt-Hessen, der velsigner indgåelsen af et ægteskab med hans "yndige guddatter". De kan finde hyre som dæksmatroser ombord på et skib.

---

**Naturhistorisk museum, Darmstadt ("Arternes Oprindelse")**

*Prangende nybyggeri indrettet med eksotiske og sjældne samlinger. Alle jordens erobrede egne er repræsenterede, og især roses en sammenlignende udstilling af kranier fra fremmede dyr og indfødte vilde.*

Stemning: Interesseret, forundret, udstillingsgenstande mere som outrerede kunstværker end noget egentligt naturskabt.

Funktion: Spilpersonerne kan overheøre lærde mænds historier om kannibalisme, menneskeædende planter og to-hovedede indfødte, der bor i træerne. De kan genkende konkrete udstillingsgenstande fra deres egne ophold uden for Europa.

---

**Romersk-katolsk katedral, Dresden ("The King in Yellow")**

*Messen i den rigt udsmykkede katedral foregår med sans for pomp og pragt. Guldbroderede bispekåber, svajende røgelseskar, komplekse ritualer og en entusiastisk menighed får alt til at gå op i en højere mystisk enhed.*

Stemning: Totalteater, medrivende, forførende, virkelighedens maskespil.

Funktion: Spilpersonerne kan overvære et mirakel. En stråle af lys skyder ind gennem jomfrumosaikken og rammer en gammel krøbling, der smider krykkerne og danser ud af katedralen. Uden for kirkedøren styrter han død til jorden.

**Sans-souci-palæet, Potsdam** ("Den gale kong George")

*Frederik den Stores landsted øst for Berlin. Trods størrelsen er intimiteten og hyggen bevaret. I den smukt anlagte have står en gammel mølle, ude af drift, men endnu beboet af mølleren og hans familie.*

Stemning: Uforstyrret, bagudskuende, romantisk-nostalgisk, alt holdt som i den gamle konges storhedstid (selv tjenestefolkene lader, som om han endnu regerer).

Funktion: Spilpersonerne kan uden at vide det blive fanget i en rekonstruktion til ære for den gamle konge. De har rollen som fortidens manipulerende statsmænd, der anklages for at tage vigtige beslutninger bag kongens ryg. Legen går ubehagelig vidt, før den stoppes, og de takkes for deres glimrende "rollespil".

---

**Spilleklub, Berlin** ("The Hollow Men")

*Elegant salon for højtstående embedsmænd, kulturpersonligheder og generaler. Underverdenens tarok er skiftet ud med whist, og den billige sprut med kaffe.*

Stemning: Formel, tomme samtaler, dannet tidsfordriv, kun æren på spil.

Funktion: Spilpersonerne kan opleve alt som i slowmotion – trægt og kedeligt. Hvis de opfører sig "upassende", bryder de den trancelignende tilstand og får de fornemme herrer til at fare op med velformulerede anklager og trusler.

---

**Studerekammer, Weimar (\*)** ("Faust")

*Studentens klassiske kvistkammer med skrivepult og voksllys. Bogreolen tæller en del naturvidenskabelige og filosofiske titler samt en komplet Holberg-samling.*

Stemning: Asketisk, flakkende stearinlys, forbudt viden, uforklarligheder.

Funktion: Et af Thomas Walters værker kan pludselig manifestere sig. Hvis spilpersonerne rører ved det, dukker en høj tynd skuespiller frem fra skyggerne. Han er klædt i et rødt djævlkostume og siger, at værkets pris er spilpersonernes sjæle, og at den skal betales straks deres "jagt på forfatteren er slut".

**Urmagerforretning, Frankfurt am Main ("Paranoia")**

*Tidens skotske vogter Alexander Fraser har slået sig ned i byen med sin for tiden bortrejste datter Maria Fraser (et af Matthew Sommers potentielle bekendtskaber). Hans butik sælger bl. a. ure lavet af den københavnske hofurmager Jørgen Jürgensen (et af Herman Watts potentielle bekendtskaber).*

Stemning: Kakofoni af tikken og klokkekimen, ordnet kaos, universets centrum.

Funktion: Stedet kan modsætte sig den kosmiske tidsspaltning af Thomas Walter og gøre alle spilpersonerne lig Ernst Shaw, der netop repræsenterer ham, dengang han oprindeligt besøgte butikken. De fire klonede spilpersoner skal opføre sig, sådan som de opfatter deres rejsefælle Ernst Shaw. Først når de forlader stedet, får de deres egne personligheder tilbage.

# England

## England på Thomas Walters tid

Det er turbulente tider for det storbrittanske rige. Jordkloden er blevet fravristet dens største geografiske hemmeligheder af pionerer som Francis Drake og James Cook, og erobringen af den er i fuld gang. Kolonier knopskyder i så fjerne og forskellige afkroge af verden som Afrika, Indien og det australske kontinent. Den hvide mand slavebinder de indfødte med civilisation og kristendom og spinder guld på nyfundne handelsruter og -varer. I England fødes man per definition som verdensmand af en overlegen race – og man véd det!

Men altid skal der drysses malurt i bægeret. En korsikansk opkomling af en selverklæret kejser ved navn Napoleon Bonaparte har sat sig for at gøre englænderne rangen som storimperialister stridig. Krigen raser på kontinentet, hvor pagter brydes hurtigere end de indgås, og spreder sine ringe langt ud i verdenshavene, hvor usikkerheden på søvejene vokser dagligt. Handelsskibe kapres, og de europæiske havne er ramt af blokader, der ikke tillader engelske skibe at lægge til.

Napoleon har forvandlet den franske revolutions idealer til diktatoriske magtinstrumenter, og Englands eneste håb for at vinde krigen og holde sammen på deres rige er at forene hele verden imod ham. Det er ikke længere muligt for det enkelte menneske ikke at tage stilling – enten er man for, eller også er man imod. Og er man imod, må man enten vælge hykleriet eller blive stemplet som landsforræder.

Dobbeltheden hersker overalt. I London dinerer samfundets nye spidser, handelsbaronerne, i overdådige saloner få minutters gang fra rakkerpakkets skænkestuer, spillehuse og bordeller. Og på de selvsamme pladser, hvor modige soldater tildeles medaljer for folkedrab om dagen, hænges tyveknægte for smårapserier om aftenen. Tvetydigheden forvansker konstant den sandhed, hvis objektive eksistens flere og flere er begyndt at sætte spørgsmålstegn ved.



### London

*London er det ubestridte magtcentrum i verdens største og mest vidtstrakte rige. Fra regeringens sæde i Whitehall udgår dagligt politiske beslutninger med afgørende konsekvenser for resten af verden.*

*Men London er også en storby i sin egen ret – et sted, hvor ting sker, om man vil det eller ej. Muligheden for at slå en god handel af eller blive forfremmet er altid tilstede – og altid tilstede sammen med faren for at blive snydt, bedraget og udnyttet.*

*Drømme og vanvid færdes hånd i hånd på de brolagte gader, og vælger man det ene, vælger man også det andet. Balancekunsten er svær som en linedansers, og Thomas Walter skriver et sted: "I am always wise everywhere else, and mad in London."*

---

#### **British Museum, London (\*) ("Himlen over Berlin")**

*En kolos af en rigmandsvilla, der i 1753 blev konverteret til nationalmuseum og -bibliotek. Nu et gigantisk skatkammer med tyvekoster fra hele verden. Museet ligger i udkanten af London nær skov og mark.*

Stemning: Overvældende, ærefrygtindgydende, dæmpede lyde, parallelle verdener i samme rum.

Funktion: Spilpersonerne kan høre folks tanker som stemmer i et hviskegalleri, fordybet i betragtninger om Historiens store begivenheder og personligheder. På et forladt læsebord ligger et af Thomas Walters værker.

---

#### **Fattighospital, London**

*Døende sprittere ligger side om side med industrialiseringens ofre – nedslidte arbejdere med forkullede lunger og afrevne lemmer. Læger og sygeplejersker går omkring som strålende valkyrier på slagmarken.*

Stemning: Intens, fortrolig, filosofisk, sammenhold i lidelsen, selvopofrende personale.

Funktion: Spilpersonerne kan få konstateret svindsot (lungetuberkulose) og blive beordret "frisk luft i landlige omgivelser". En febevild patient kan bekende sine synder til dem og bede om tilgivelse. Synderne er spilpersonernes egne og kan både stamme fra deres fælles og deres individuelle fortid.

**Fleet Prison, London**

*Gældsfængsel med karakter af et rekreationsområde for konkursramte handelsmænd og andre fallenter. Murstensbygningen er delt op i rummelige enkeltværelser samt en krostue og en stor gård. I dagtimerne har de indsatte frit lejde i nabolaget.*

Stemning: Afslappet, hyggelig, et vrimmel af besøgende og gadesælgere(!).

Funktion: Spilpersonerne kan erfare, at en anonym person har løskøbt dem fra al gæld (dog ikke Malthe Straws private til Ernst Shaw). De kan herefter blive opsøgt af mystiske fremmede, der kommer for at hente stemningsrapporter fra det europæiske kontinent (og truer med repressalier, hvis de ikke får dem).

---

**Herskabshjem, Soho Square, London (ridderne af det runde bord)**

*Mondæn villa på en af Londons fornemmeste adresser. Hovedstadens intelligentsia går selvbevidste gennem stuerne og afkræver hinanden meninger og holdninger. Spilpersonerne kan møde alt fra forfattere og videnskabsfolk til eventyrere og naturforskere.*

Stemning: Skarp, undersøgende, høfligt udfordrende, viden som det højeste gode.

Funktion: Dørene til spisesalen kan blive slået op og spilpersonerne finde ud af, at der er dækket op til dem. Der serveres eksotiske retter fra kolonierne, udkogte og tilsovsede på vanlig engelsk vis. Selskabet vil være meget interesseret i at høre, hvad spilpersonerne måtte have at fortælle om Danmark og Island.

---

**Logi, Warren St., London (Arkham Asylum)**

*Et lille nøgent kammer hos en fattig enke. Der er egen lås på værelsesdøren, og nuanceforskelle på gulvbrædderne afslører, at her indtil for nylig har været møbleret.*

Stemning: Kold, rungende, klaustrofobisk, følelsen af at være spærret inde.

Funktion: Døren kan være låst, nøglen væk, og vinduet ud til gaden stå på vidt gab. Husværtinden og en betjent kan banke på døren og anklage spilpersonerne for ikke at have betalt husleje i tre uger.

**Newgate Prison, London (\*)** (Dantes "Helvede")

*Fængslets fire fløje – de tre til mænd, den ene til kvinder – danner et kvadrat, der ligger omgivet af høje mure uden vinduer. De indsatte er for det meste hærdede forbrydere med livstidsdomme og stakler, der afventer en ledig plads i galgen eller ombord på et deportationsskib til fangekolonierne.*

Stemning: Trykkende, stinkende, dødsangst, ulidelig venten.

Funktion: Spilpersonerne kan have deres egen velmøblerede celle og blive udsat for grov chikane fra de andre fanger. Fængselspræsten kan give dem et af Thomas Walters værker, som han bruger til at læse op af til gudstjenesterne i det lille kapel.

---

**Old Bailey Court, London** (porten til Himmeriget)

*Retsbygning med en lang og traditionsrig historie. Verden indenfor er strengt formaliseret og udelukkende styret af gamle sortklædte mænd med hvide parykker. Udenfor står galgen klar til de ugentlige fredagshængninger.*

Stemning: Omstændelig, rituel, sort/hvid (rigtig/forkert, god/ond, skyldig/uskyldig).

Funktion: Fem af "Cato Street"-konspiratorerne kan blive dømt og hængt for at have lagt attentatplaner mod udenrigsministeren Lord Castlereagh og indenrigsministeren Lord Sidmouth. Spilpersonerne kan blive dømt for evt. tidligere lovovertrædelser og straffet med døden eller deportation til kolonierne.

---

**Pantelånerforretning, Tottenham Court Rd., London** ("På sporet efter den tabte tid")

*Gamle Harrisons rodede biks er proppet med kuriositeter, der hver især fortæller deres egen historie om en pantsætters desperation og nød.*

Stemning: Disharmoni, frafald, løsrevne brudstykker af liv, længslen efter sammenhæng og mening.

Funktion: Spilpersonerne kan tilbagekøbe fem af de bedste sæt tøj, der kan fås for penge, og Malthe Straw et sæt sengelinned (monogram: S. S.) og et guldur (monogram: J. J.). De kan desuden finde, hvad end de måtte søge, ved at fortælle en anekdote om forbindelsen mellem dem selv og den pågældende ting.

**Royal Exchange, London ("Wall Street")**

*Det væsentligste børs- og handelsmarked i den engelske finansverden. Småhandlende og storspekulanter indgår aftaler, satser penge og fuser hinanden i en stort anlagt arena.*

Stemning: Hektisk, uoverskuelig, manio-depressiv.

Funktion: En idealistisk undergrundsbevægelse kan lokke spilpersonerne til at skyde penge i et projekt, der går ud på at smugle varer gennem Napoleons handelsblokader i europæiske havne. Projektet er det rene svindel, og spilpersonerne hører aldrig fra deres kontaktperson igen.

---

**"Spread Eagle Inn", Gracechurch St., London ("Amerika")**

*Udmærket gæstehus med ugentlig rengøring og høflig beværtning. Lejerne er typisk ordentlige mennesker på længerevarende ophold i byen.*

Stemning: Hjælpsom, effektiv, strengt personalehierarki (indbyrdes stridigheder om forfremmelse).

Funktion: Pga. pladsmangel kan spilpersonerne blive indlogeret på et enkeltværelse med fire polynesere. De er blevet sejlet til den hvide mands verden som udstillingsgenstande og er nu også blevet gemt væk som sådanne. Spilpersonerne kan desuden blive arresteret for brud på deres æresord om ikke at forlade England.

---

**Toothill Fields Prison, London ("Det søde liv")**

*Midlertidig arrest for tilbageholdte personer og anklagede, der afventer domsafsigelse. Forholdene er tålelige. De arresterede har lov til at få besøg og råder over deres egne penge.*

Stemning: Kedsomhed, tidsfordriv, udskejelser (et sidste brag inden domsfældelsen).

Funktion: Falskspillere kan lokke spilpersonerne i fordærv med tidens herskende hasardkortspil tarok (baseret på tarotkort). Først vinder de, men snart efter begynder de at tabe. Det er dem ikke muligt at forlade spillebordet.

**West End-kvarteret, London ("Flygtningen")**

*Bagsiden af det fremadstormende moderne London. En bydel, der bebos af samfundets nederste lag: de fattige, de kriminelle og de utilpassede. Om natten hænger de i skænkestuerne, spillehusene og bordellerne, mens dagene går med at tigge, stjæle og sove rusen ud i parkerne.*

Stemning: Truende, desperat, ussel, "survival of the fittest".

Funktion: Spilpersonerne kan blive jagtet rundt som dyr i dette betændte sår af en bydel. Alle synes at være efter dem: betjente, kreditorer, regeringsagenter og hvem end, de måtte have lagt sig ud med tidligere i scenariet.

---

**Whitehall, London ("Slottet")**

*Den britiske regerings hovedsæde. Det er her, de fleste af ministerierne er samlet. Magtens korridorer lever deres eget labyrintiske liv, og på kontorerne excellerer receptionisterne i at give forvirrende og modsigende oplysninger.*

Stemning: Bureaukratisk, stresset, krypteret, tiden bevæger sig i små afmålte ryk.

Funktion: Spilpersonerne kan blive henvist til Admiralitetet (Flådeministeriet). Hvis de finder frem, bliver de informeret om deres krigsfangestatus og forsøgt tvunget til at gå ind i krigen mod Napoleon på engelsk side.

### **Reading**

*Reading er en lille soveby ved Themsen, omtrent 40 miles fra London. Den er indkvarteringssted for hundredevis af prøveløsladte fanger fra hovedstaden. De er stuvet sammen i dårlige barakbyggerier, men har til gengæld frit lejde inden for bygrænsen.*

*Rehabiliteringsprojektet kan til tider medføre en noget anspændt stemning i byen, men der er langt mellem de grove forbrydelser. De fleste er kloge nok til at holde sig på måtten og bruger istedet energien på at bevise over for de opsynshavende, at de er klar til en fuld løsladelse. Enhver, der har prøvet at ruske tremmer i London, véd, at et liv i frihed er en værdi i sig selv.*

---

#### **Skænkestue, Reading ("The Unforgiven")**

*Stamværtshus for de prøveløsladte, der har sværest ved at komme væk fra deres kriminelle fortid. De primitive træbænke og -borde er naglede fast til gulvet.*

Stemning: Fanden-i-voldsk, fortidens slagskygger, forbryderbosser omgivet af respekt og håndlangere.

Funktion: En flok hårdebrede irere kan følge efter spilpersonerne og give dem et grundigt lag tæsk. De er hyrede af en engelsk lånehaj, der har forvekslet spilpersonerne med skyldnerne More, Stone, Haw, West og Thorn.

---

#### **"The Literary Institution", Reading (\*) ("Fahrenheit 451")**

*Et intellektuelt selskab stiftet af byens prominente borgere. De afholder en ugentlig salon i smukke lokaler med bøger fra gulv til loft. Her fordyber de sig i litteraturens verden – diskuterer, udforsker, drømmer.*

Stemning: Hemmelighedsfuld, kun for indviede, rig på citater og højtlesning, plads til fantasi og begejstring.

Funktion: Spilpersonerne kan for en kort bemærkning træde ind i fantasiens verden, som den vokser sig ud af en bogdiskussion (om fx "Robinson Crusoe" eller "Gullivers Rejser"). De kan finde eller få – og måske endda diskutere sig ind i – et af Thomas Walters værker.

**”Upper Ship Inn”, Reading (“In the mouth of madness”)**

*Lokal kro, der tilbyder kost og logi til velbemidlede prøveløsladte og fremmede på gennemrejse. Værelserne er små og mørke, og maden har ingen smag.*

Stemning: Knugende stilhed, ingen kommer eller går, portieren har fået tungen skåret ud.

Funktion: Spilpersonerne kan stå i gæstebogen under navnene More, Stone, Haw, West og Thorn. De kan finde deres værelser gennemrodede og opdage, at de har fået stjålet ting, som de troede, de havde på sig, eller som knytter sig til deres fortid (fx billeder, medaljoner, lommelærker, lykkeamuletter e.l.).

# Island

## Island på Thomas Walters tid

Dansk imperialismen synes at være en drøm om golde og ensomme vidder i det høje nord. Kolonien Island tæller omkring 50.000 indfødte, der regeres fra Reykjavík af en tyrannisk guvernør. Afstanden til kongeriget er lang, og den er ikke blevet mindre af, at Danmark har svoret Napoleon troskab og erklæret England krig efter bombardementet af København. Søvejen til Island er pludselig blevet usikker og farefuld, og øen om muligt mere isoleret, end den var i forvejen.

Spilpersonerne ankommer til et nødstedt og sultende folk. Danske købmænd vover ikke længere at sende deres skibe gennem nettet af engelske flådepatruljer og kapere, og på øen har guvernøren udstedt forbud mod at handle med engelske skibe. Tilbage er blot det svindende forråd fra to års fejlslagen høst og en voksende uvilje mod det undertrykkende styre.

Islands indfødte befolkning er gidsler i et politisk spil mellem Danmark og England. Rundt omkring på øen er man begyndt at sukke efter en stærk mand til at lede et oprør mod den danske overmagt, der fortsætter en tilværelse i ubekymret luksus, som om intet var hændt. Men hvor han skal findes, og hvad konsekvenserne af en revolution vil blive, synes ingen at vide.



### Akureyri

*En forarmet fiskerlandsby, der ligger i en bugt ved Islands nordkyst. De fleste af mændene er rejst til Reykjavík for at handle, mens sommeren står på, og vejene er farbare. Hjemme klynger familierne sig til Gud og håbet om, at de bortrejste snart må vende hjem med raske dyr og forsyninger til spisekammeret.*

*De eneste, der ikke mangler noget, er den udstationerede danske embedsmand og hans familie. Det er hans opgave at holde opsyn med islændingene og rapportere om størrelsen af deres fangst, høst, fårebestand osv.*

---

#### **Forsamlingshus, Akureyri (den sidste nadver)**

*Et stort åbent rum med stole langs væggene og et bord dækket med tørfisk, vafler og brændevin. Forsamlingen har fundet nationaldragterne frem, og et par lokale spillemænd holder humøret højt med excentrisk folkemusik.*

Stemning: Sang og dans, panisk munterhed, druk, glemsel.

Funktion: Festen fejrer traditionelt handelsdagene i Reykjavík, og spilpersonernes ankomst kan sende bølger af religiøst håb og vanvid gennem forsamlingen. De bliver behandlet som konger, men forventes til gengæld at hjælpe med penge, handelsvarer og indflydelse hos de danske myndigheder.

---

#### **Stiftamtmandens hus, Akureyri ("The Shining")**

*Huset er sikret mod vejret med dobbelte vægge og døre. Stiftamtmanden er tilsyneladende gået fra forstanden og har låst sig inde på sit kammer. Her på tredjedagen er hans familie ved at gå ud af deres gode skind.*

Stemning: Uro, magtesløshed, sindsformørkelse i den lyse sommernat, hustruen er hysterisk, den ældste søn er taget til Reykjavík efter lægehjælp.

Funktion: Isolationen og det lukkede landsbysamfund har endelig fået has på stiftamtmanden. Han har buret sig inde med pengekassen af paranoid frygt for et angreb fra de passive landsbyboere. Spilpersonerne kan redde dagen eller drive galningen til desperate handlinger.

**Reykjavík (DDR)**

*Der er stille i Reykjavíks gader. Indbyggernes nød og desperation er tydelig, men endnu er stemningen afventende. Den danske guvernør har opslået plakater, der advarer islændingene om, at al handel med de nyankomne engelske skibe vil blive straffet med døden.*

*Det er dystre nyheder for de hundredevis af tilrejsende landboere, der netop i disse dage kommer langvejs fra for at slå en god handel af i hovedstaden. "Hundredagene" kalder de denne årets varmeste tid, hvor hundestjernen Sirius står tættest på solen, og vejene på øen er farbare. I henved 1000 år har der været tradition for, at det islandske folk samles i Reykjavík under hundredagene for at købe og sælge.*

*I år er der ikke meget at komme hverken med eller efter. Høsten er slået fejl endnu engang, og søvejen til Danmark blevet blokeret af englænderne. Det eneste, der er tilbage, er folkemængdens mutte protest mod det danske styre på øen.*

---

**Bessastaðir, halvø syd for Reykjavík (\*) (sheriffen af Nottingham)**

*Mest prangende på halvøen er den danske kongsgård, hvor guvernøren har sin embedsbolig. Til nabo har han en kirke og en latinskole. De tre bygninger er omgivet af en flad lavamark, Gálgahraun, hvor hængningerne finder sted.*

Stemning: Unødigt luksus, overlegenhed, undertrykkelse, ude af pagt med naturen.

Funktion: Spilpersonerne kan opleve fattige og sultende islændinge blive afvist og ydmyget af guvernøren og hans folk. Embedsboligen er dårligt bevogtet, og spilpersonerne kan vælte guvernøren og overtage magten på øen. Blandt officielle papirer kan de finde et af Thomas Walters værker.

**Fort Phelps, Reykjavik (Kronborg)**

*Lattervækkende forsvarsstilling på Arnahóll, en bakke med udkig over indsejlingen til Reykjavík. En lille gruppe selvbestaltede islandske soldater er samlet omkring de rustne kanoner, der for nylig blev gravet op af sandet efter at have ligget begravet på stranden i 150 år.*

Stemning: Patriotisk-parodisk, danskerfjendsk, ord uden handling.

Funktion: Den brogede forsamling kan hejse det oprindelige islandske flag (tre hvide stokfisk på blå baggrund). De diskuterer livligt muligheden for at vælte guvernøren og revolutionere øen, men mangler tydeligvis mod og karisma til selv at gå i front.

---

**Tugthuset, Reykjavik ("Nightbreed")**

*Uhumsk og ildelugtende som i en grisestald. Båsene er kun for de farligste af øens forbrydere, da pladsen er for trang til at huse andre. De må nøjes med pisk, gabestok og strafarbejde.*

Stemning: Truende, rastløs vildskab, indespærrede dyr, ingen lægehjælp til de syge.

Funktion: En rebelsk gruppe islændinge kan befri fangerne i håbet om at få hjælp til et oprør mod det danske styre på øen.

---

**Viðey, ø i Reykjavík Bugt ("Skatteøen")**

*En smuk lille ø med et imponerende fugleliv og kun et enkelt hus. Hér kan pensionerede embedsmænd nyde deres otium i pagt med naturen.*

Stemning: Fjernt fra civilisationen, naturen og dyrene hersker, øen hævner respektløs opførsel.

Funktion: Den britiske kaper "Salamine" kan lægge til for at nedgrave en skat bestående af den danske guvernørs statskasse og et guldsmedelager fra Reykjavík. Kaptajn Gilpin og hans besætning skejer ud som ægte sørøvere i det enlige hus på øen.

### **Øens fjerne egne**

*Den islandske natur er kendetegnet ved sin mangfoldighed. Landskabet veksler uforudsigeligt mellem gletschere, vulkaner, lavaørkener, brusende floder og frodige oaser. Træerne er få og afstumpede, men til gengæld er fuglelivet rigt og eksotisk. Den indfødte islandske befolkning nøjes dog med at koncentrere sig om mere ligefremme dyrearter som fisk og får.*

*Vejret er omskifteligt og lokalt som terrænet. Trods sommersonne og lyse nætter er en lille halv time nok til at forvandle støvet varme til isnende havgus og blå himmel til frådende snestorm.*

---

### **Rejseselskab, den vilde natur ("Aguirre - den gale erobrere")**

*Omrejsende vanvid på lavstammede islænderheste. Den islandske nationalgarde – seks hårdebrede mænd, der mest af alt ligner hærdede forbrydere – føres an af en verdensfjern botaniker og en megaloman erobrere, der i den islandske selvstændigheds navn planter blå flag med tørrede fiskehoveder overalt, hvor de kommer frem.*

Stemning: Excentrisk, selvforblindet, manisk sejrusrus, planløs fremfærd.

Funktion: Dette brudstykke af Walters erindring er så stærkt, at han selv er aflejret i det. Spilpersonerne kan genkende visse træk fra Walters selvportræt i den fremstormende erobrers ansigt. Et vulkanudbrud, en lavine eller rejseselskabets blotte ukuelighed kan hægte spilpersonerne af.

## New South Wales (det sydøstlige Australien)

### New South Wales på Thomas Walters tid

Det er endnu ikke mange år siden, at man opgav tanken om et *Terra Australis Incognita*. Først da det i 1773 lykkedes James Cook at sejle syd om det australske kontinent, kunne man fastslå, at der var tale om en selvstændig ø og ikke en del af et sammenhængende ”ukendt sydland”, der skulle have strukket sig hele vejen til Ildlandet ved Amerikas sydligste spids. Englænderne døbte Australiens sydøstlige hjørne New South Wales og grundlagde landets første koloni, Sydney Town, i området – nærmere bestemt i naturhavnen Port Jackson. Det var i 1788.

Det New South Wales, spilpersonerne stifter bekendtskab med, tæller omkring 8000 indbyggere. De bor fortrinsvis i Sydney Town og på gårde i nabodistrikterne Paramatta, Castle Hill og Hawkesbury. Nybyggerne lever side om side med landsforviste straffefanger, der typisk arbejder på gårde, for myndighederne eller som soldater i *New South Wales Corps*. Rehabiliteringsprocenten for de kriminelle er høj, og de få ”uhelbredelige”, der ikke kan indordne sig, sendes til den barske fangeø Norfolk Island langt ude i Stillehavet.

Trods gode statistikker har der imidlertid været mange spændinger og småkonflikter siden Den Irske Revolution i 1798 resulterede i massedeportationer til kolonien. Størstedelen af koloniens rundt regnet 2000 irere – omtrent en fjerdedel af den samlede befolkning – kom dertil dengang som politiske fanger. Hadet til den engelske overmagt er ikke blevet mindre siden, og fordi irerne er så talstærke, har de efterhånden udviklet sig til en reel trussel mod kolonien.

En anden trussel er den omstændighed, at New South Wales ikke er selvforsynende. Befolkningen er afhængige af de handelsskibe, der med jævne mellemrum lægger til i Port Jackson og supplerer forråds-kamrene. Men siden krigen med Napoleon brød ud, er søvejene blevet usikre. Kun koloniens mest ukuelige optimister har ikke tænkt den tanke, at Frankrig kunne vinde slaget om Sydhavet og afskære New South Wales fra omverdenen.

**Sydney Town og omegn (Forbudstiden)**

*Fra indsejlingen til den bredmundede naturhavn Port Jackson tager Sydney Town sig ud som et forvokset sandslot på et lille stykke ryddet strand. List længere nede ad kysten ligger Sydney Cove, hvor skibene lægger til og fra. Resten af bugten er dækket af tæt skov, der skjuler gårdene og de mindre bosættelser inde i landet.*

*Byen tilbyder gode solide murstenshuse til øvrighedspersoner og velansete borgere, mens arbejdende straffefanger og deres familier må nøjes med hytter af kviste og ler.*

*Guvernøren har for nylig afvist et skib lastet med vin og rom i et forsøg på at komme koloniens tiltagende alkoholmisbrug til livs. Tørlægningen har skabt muren i krogene på stort set alle fronter, men samtidig udvidet markedet for de små illegale hjemmebrænderier.*

---

**Castle Hill, egn vest for Sydney Town (Den Franske Revolution)**

*Bakket landskab ryddet for skov og krat og forvandlet til endeløse marker. Området tæller enkelte nybyggergårde, men domineres af en stor regeringsdrevet farm, der beskæftiger især irske straffefanger.*

Stemning: Ildevarslende, konfrontationssøgende, irske arbejdere taler gælisk indbyrdes (og gerne foran de engelske opsynsmænd).

Funktion: De irske arbejdere på regeringsfarmen kan nedlægge arbejdet og plyndre de omkringliggende gårde for våben. De vil marchere mod Sydney Town og rekruttere sympatisører undervejs, så de kan overtage magten i hele New South Wales. Men regeringshæren har andre planer.

**Fængsel, Sydney Town** (survival of the fittest)

*Kasseformet murstensbygning med en lille tilhørende gård, hvor de indsatte kan luftes. Fangerne er for det meste hårdkogte forbrydere eller oprørske irske aktivister, og vogterne typisk tidligere indsatte.*

Stemning: Korrupt, opportunistisk, indforståede tegn og koder, hver mand for sig og alle mod overmagten.

Funktion: Spilpersonerne kan være på besøg i fængslet og blive kontaktet af en gruppe irske fanger, der beder om hjælp til et flugtforsøg mod senere betaling fra den irske undergrundsbevægelse i London. Ierne véd hvilke fangevogtere, der kan bestikkes, men hjernen bag flugten har planlagt at angive sine venner for selv at gå fri.

---

**Skibsværft, Sydney Cove** (Kolossos)

*Tre kondemnerede skibe ligger i sandet som strandede hvaler. Et fjerde er næsten færdigbygget og ved at blive gjort klar til dets jomfrurejse.*

Stemning: Tilbageskuende, tidens sejr over det menneskeskabte, skrøbelige konstruktioner bag livets kulisser.

Funktion: Spilpersonerne kan genkende et kondemneret skibe som et af dem, de har sejlet med tidligere i scenariet. Skroget er fyldt med fortidslevn, der glimtvis kan give spilpersonerne flashbacks til scenerne ombord. Det er muligt at ændre på scenernes udfald og dermed også på evt. direkte konsekvenser for spilpersonerne og skibsvraget.

---

**Strandpromenaden, Sydney Town** (lastens hule)

*Julen er kommet til Sydney Town, og nede ved vandet lyser fakler op i natten. Øludskænkninger, madboder, skydetelte og gademusikanter tiltrækker en vrimmel af sømænd uden bedre steder at fejre højtiden.*

Stemning: Opgejlet, højt humør og hjemve, bevidstløst druk, liderlighed, frustration over at være strandet.

Funktion: En flok sømænd kan hjælpe spilpersonerne til at drukne deres bekymringer i fælles skrald og skål. Aftenen kan desuden byde på ufrivillige dukkerter og gratis knald med fulde matroner.

### **Øvrige naturhavne**

*Søfarerne har dårlige kår langs New South Wales' klippefyldte og tæt bevoksede kyster. Enkelte steder findes dog smukke naturhavne, der er rige på læ, hvide sandstrande og mistænksomme indfødte.*

*Den australske urbefolkning, aboriginerne, betragter den hvide mand med en blanding af nysgerrighed og skepsis. Australnegrene – som de kaldes i daglig tale – kan dukke op uden varsel, og deres opførsel er ikke mindre uforudsigelig. En enkelt bevægelse kan afgøre, hvorvidt der skal handles eller slås.*

---

#### **Newcastle, primitiv lejr ("Aliens - the ultimate encounter")**

*En cirkel af delvist tilsandede telte danner ramme om en forladt lejr på stranden. Lidt væk er nogle naturlige klippehuler fyldt op med tømmer og kul.*

Stemning: Utryg, fjendtlig, slæbespor i sandet rundt om lejren, sære lyde fra urskoven, ingen personlige ejendele.

Funktion: Tre engelske skibe kan lægge til. De medbringer materiel til en ny bosættelse, der skal stables på benene af tilfangetagne irske oprørere, en håndfuld nybyggere og nogle få militærpersoner. De nyankomne kan fortælle spilpersonerne, at den gamle lejr kun var et halvhjertet forsøg på bosættelse. Den blev opgivet og forladt efter mindre end et år – præcis hvorfor står ikke helt klart.

---

#### **Unavngivet naturhavn (Armstrongs månelanding)**

*Bugten favner et ærefrygtindgydende stort område med en fuldstændig ensartet kystlinie. Bag den flade hvide sandstrand strækker urskoven sig, så langt øjet rækker. Enkelte steder rager klippetoppe op gennem dens "tag".*

Stemning: Rolig, åndelig, uberørt, følelsen af egen ubetydelighed.

Funktion: Spilpersonerne kan få lov til at navngive stedet. En snes aboriginere kan dukke op og udveksle økser, spyd, skind og skikke med deres gæster. De indfødte er hurtige til at fejltolke spilpersonernes handlinger, og mødet kan nemt få en blodig udgang.



## Otaheite (Tahiti)

### Otaheite på Thomas Walters tid

Den portugisiske søfarer Ferdinand Magellan var i 1521 den første hvide mand til at opdage øen. Den bevarede sin selvstændighed helt frem til 1767, hvor en engelsk flådekapitajn officielt indlemmede den i det storbrittaniske rige. To år senere udødeliggjorde James Cook og Joseph Banks den, da de rejste dertil for at observere venuspassagen. Og i 1796 landsatte *London Missionary Society* 30 puritanske metodister til at forkynde Herrens ord blandt de indfødte afgudsdyrkere.

Et besøg på øen giver spilpersonerne en oplevelse af, hvor stor kløften mellem den tilknappe kristendom og de indfødtes mere naturlige og frisindede religion er. Missionærerne ses gerne vandre omkring i sorte klæder med hovedet på brystet og bibelen under armen, mens otaheiteanerne synes at foretrække sang, dans, vin og bare bryster. De indfødte kvinder er smukke og dragende som Odysséens sirener – og mændene virker nærmest stolte over at kunne tilbyde de spændstige kroppe til fremmede sømænd.

Men bag den sorgløse facade lurer minderne om en lang og blodig stammekrig, der er i konstant fare for atter at bryde ud i lys lue. Englændernes ophold i Matavai-bugten bliver således kun tolereret, fordi den derboende stamme har brug for deres militære overlegenhed. Den hvide mands tilstedeværelse har imidlertid skabt voksende uro blandt øens øvrige stammer. Det er en skrøbelig idyl, der hersker på eventyrernes foretrukne paradisø.

### **Matavai-bugten (Edens Have)**

*Velkomsten til Otaheite er altid varm. Hver gang et skib lægger til i Matavai-bugten sejler og svømmer raske mænd og smukke kvinder de nyankomne i møde. At få besøg er en god undskyldning for at holde fest – og fester synes umiddelbart at være essensen af livet på øen.*

*Men inde på land venter missionærernes hårde, fordømmende blikke. De sortklædte prædikanter er som skygger under en skyfri himmel og kan ødelægge en god løsslupen stemning med deres blotte tilstedeværelse. Den kristne moral har fundet en legemliggørelse, der end ikke lader den syndfri i tvivl om sin sjæls fordærv.*

---

### **Kano-leje, Matavai-bugten ("The Mote in God's Eye")**

*En lang række smukt udskårne kanoer ligger i sandet med bunden i vejret. De varierer i størrelse og styrke og benyttes af indfødte fiskere og krigere, der lægger til og fra i et tilsyneladende planløst system.*

Stemning: Oppisket, krigerisk, stampen og hyl, gråzone mellem begejstring og aggression.

Funktion: Spilpersonerne kan opdage, at sårede krigere fragtes i land og smugles tilbage til de indfødtes boplads. (De prøver at skjule den optrappede konflikt med nabostammerne for ikke at skræmme englænderne væk i utide og vil stikke spilpersonerne alskensk løgnehistorier for at dække over den.)

---

### **Kirke, Matavai-bugten**

*En lille træbygning med skråtag og sand på gulvet. Alteret og korset er hugget i sten og medbragt fra England. Under de daglige gudstjenester er kirken fyldt til bristepunktet med indfødte.*

Stemning: Tæt, støjende, kulturel misforståelse (missionsk skræmmekampagne kontra otaheiteansk fælleshygge).

Funktion: Spilpersonerne kan bevidne en massedåb af indfødte, der ikke tager ceremonien særlig højtideligt. De griner højlydt, pjasker med det hellige vand og fejrer begivenheden med store krus brændevin – alt sammen til missionærernes store fortrydelse.

**Missionærlejren, Matavai-bugten ("The Night of the Hunter")**

*Øens 30 puritanske missionærer bor i en lille separat lejr. Hytterne er tækkede med græs og yderst spartansk indrettede. De huser også en håndfuld missionærhustruer og et par børn, der er blevet født siden ankomsten.*

Stemning: Alvorlige miner, mere bibellæsning end samtale, omvendelsen af de indfødte anskuet som en prøvelse fra Gud.

Funktion: Spilpersonerne kan opleve missionærernes korporlige afstraffelse af tre indfødte, der har slentret fulde omkring i lejren. End ikke stokkeslagene kan få dem til at angre deres handling – "ord kan ikke ændre det, der allerede er sket".

---

**Otaheiteanernes boplads**

*Bopladsen ligger i udkanten af Matavai-bugten, næsten helt op til junglen. Små og store hytter omkranser et primitivt palads – begge dele bygget i bambus.*

*Indfødte mænd og kvinder går nøgne omkring. De er lysebrune i huden og bærer gerne fjer eller simple smykker flettet ind i deres kulsorte hår. Kvinderne, der for det meste går med stråhat, ses til tider hånd i hånd med lyshårede børn, de har fået med fremmede sømænd.*

*Selv om humøret er højt, og sindene åbne, hersker der et strengt hierakisk kastesystem med kvinderne i bunden og de forskellige grader af krigere videre opad. Jo højere en persons rang, des mere mærket af generationers indavl.*

---

**Bambuspaladset, otaheiteanernes boplads ("Tusind og én nats eventyr")**

*Primitivt, men imponerende fæstningsværk, omgærdet af en høj mur af tilspidsede bambus. Det huser kongefamilien, et fnisende harem og 200 stolte livvagter, som synes at være de eneste indfødte, der ikke er til at spøge med.*

Stemning: Eksotisk, overdådig, ceremoniel, gådefuld.

Funktion: Spilpersonerne kan komme i audiens hos medlemmer af kongefamilien. De er tydeligvis berusede og fortæller oprevne om den forestående krig med en nabostamme, der vil have del i europæernes goder. Spilpersonerne kan desuden opdage et underjordisk tempel, hvor åndemanere tilbeder lokale guddomme og udøver sort magi.

**Torvet, otaheiteanernes boplads** (omrejsende cirkus)

*Torvet fungerer både som markedsplads og mødested. De indfødte kommer for at sludre, drikke og grine venskabeligt af europæerne.*

Stemning: Virvar, tuskhandel, gøgl, spil, practical jokes.

Funktion: Spilpersonerne kan bytte sig til såvel lokale som stjalne varer (fx militærordener, bedekranse, private breve – og en række billige selvportrætter af spilpersonerne i hver deres personlige streg). Desuden kan en gruppe unge kvinder tilbyde sig til dem for derefter at forsøge at tvinge dem til at indgå kristent ægteskab med fuld forsørgerpligt.

# Van Diemen's Land (Tasmanien)

## Van Diemen's Land på Thomas Walters tid

Ud over at være en stor ø et par hundrede kilometer sydøst for det australske kontinent, er Van Diemen's Land en af Englands mest berygtede kronkolonier. Omtrent halvdelen af de 13.000 kolonister er deporterede straffefanger. De hårdeste og mest samfundsskadelige tilfælde er samlede i isolerede arbejdslejre, mens resten tjener som hvide slaver i småbyer og på nybyggergårde. Bebyggelsen begynder tæt i hovedstaden Hobart Town i det sydøstlige hjørne af øen, men tynder ud til landsbyagtige klynger af huse og ensomt beliggende gårde, jo længere væk man rejser. Øens vestlige halvdel er dækket af bjerge, vildnis og farlige sumpe. Den er endnu ikke kortlagt og bestemt ikke et sted for hvide mænd. Til gengæld bor omkring 2000 indfødte australnegre i området.

I 1642 blev Van Diemen's Land opdaget af den hollandske søfarer Abel Tasman, der opkaldte øen efter hans overordnede, generalguvernør Antonio van Diemen. Men ingen satte for alvor fod på den før 1803, hvor en småparanoid engelsk guvernør fra Sydney Town besluttede sig for at kolonisere den. Han var overbevist om, at franskmændene stod klar til at snuppe den ugæstfri ø foran næsen på ham og iværksatte derfor straks en landgangsekspedition.

Et kvart århundrede senere er Van Diemen's Land et velfungerende samfund, hvis befolkningstilvækst er baseret på de hyppigt ankommande deportationsskibe fra England. En bekvemmelig løsning for moderlandets dommere, der med god samvittighed kan sende småtyve og prostituerede til straffekolonierne under dække af at give dem en ny chance i livet. Sandsynligheden for at de efter at have udstået deres straf nogensinde får råd til at rejse derfra igen, er forsvindende lille.

Den største indre spænding i kolonien skyldes interessant nok ikke utilpassede kriminelle, men konflikten mellem de indfødte og gårdejerne i periferien af det bosatte område. Gensidige hævnaktioner er hverdagskost, og faren for åben krig synes overhængende. Englænderne har længe ønsket at kortlægge og inddrage øens vestlige egne, men en konfrontation med australnegrene kan kun vindes med de deporterede straffefangers hjælp. Det store spørgsmål om loyalitet og vellykket integration nærmer sig sin endegyldige besvarelse.

### **Hobart Town**

*Denne blomstrende koloniby for foden af det majestætiske Mount Wellington huser efterhånden 5000 indbyggere og er i stadig vækst. Det fysisk hårde arbejde rundt omkring på skibsværfter, byggepladser og handelslagre varetages af straffefanger, der er med til at give nyankomne et indtryk af en slidsom og fremadrettet by.*

*Bag det virksomme ydre sidder de frivilligt emigrerede mere tilbagelænet i de gode stillinger på aviserne, i handelshusene og hos myndighederne. Det hænder, at en fange tildeles en betinget benådning - dvs. retten til selv at søge job og få en anstændig løn – men det er yderst sjældent, at de når længere end til de underordnede stillinger.*

*Koloniens guvernør har selvsagt sit hovedsæde i Hobart Town. Fra regeringsbygningens inderste kamre kan han skalte og valte med sine undersåtters liv efter forgodtbefindende. Deporterede straffefangers rettigheder er alligevel ikke noget man bekymrer sig om i det fjerne England.*

---

### **Arresten, Hobart Town**

*En lille murstensbygning med små tremmevinduer ud til gaden. Cellerne er trange og fugtige, behandlingen barsk og hensynsløs. Udenfor venter skafottet med svajende strikker.*

Stemning: Freakshow, umyndiggørelse, mentalt sammenbrud, forbipasserende stopper op foran tremmevinduerne.

Funktion: Spilpersonerne kan opleve den berygtede bandleder Matthew Brady og hans fire nærmeste håndlangere blive hængt. Alle byens straffefanger er beordret til at overvære ceremonien til skræk og advarsel. Undervejs kan et par stykker af dem skabe tumult og forsøge at befri Brady. Det lykkes kun, hvis spilpersonerne hjælper til.

**Havneknejspe, Hobart Town ("Gold Dragon Inn")**

*Et langt og tåget lokale uden vinduer. Talglampernes dunkle skær kaster monstrøse skygger på væggene, som befandt man sig på havets bund, omgivet af dybets uhyrer. En stank af hvalspæk emmer fra væggene og synes at gennemtrænge alt fra dagens suppe til den hjemmebrændte whisky.*

Stemning: Undervandsstemning, slørede konturer, sløvede sanser, langsomme bevægelser, lyden af gamle skipperes svanesange.

Funktion: En gammel søulk kan fortælle om den sagnomspundne Thomas Walter. Det siges, at han engang var Konge af Island, og at han endte sine dage som straffefange i Van Diemen's Land. Nogle mener endda, at han endnu er at finde blandt de fordrukne gubber på byens knejper.

---

**Kvindelejr, Hobart Town (Vagina Dentata)**

*Kombineret arbejdslejr og forbedringsanstalt i udkanten af byen. De tvangsanbragte kvinders generalieblad inkluderer som oftest prostitution, drukfældighed og voldelig adfærd.*

Stemning: Rå, maskulin, fysisk hårdt arbejde, vekslen mellem angstanfald og aggression.

Funktion: Spilpersonerne kan bevidne et kvindeslagsmål med dødelig udgang. En halvgal kvinde med alkoholabstinenser insisterer på, at én af spilpersonerne er hendes mand Thomas Walter – men hun kan ikke huske hvem.

---

**Lejlighed, Campbell Road, Hobart Town (\*) ("Scener fra et ægteskab")**

*To små dunkle værelser på første sal med udsigt til en støvet gade fuld af fortravlet liv. Møblerne er få og i dårlig stand. I det ene rum er to vakkelvorne senge blevet rykket sammen. Der er tydeligvis ikke blevet gjort rent længe.*

Stemning: Fattigdom, halvmørke trods solskin udenfor, misligholdelse eller hærværk, et hårdt prøvet hjem.

Funktion: Spilpersonerne kan finde tomme sprutflasker under sengen, en udateret stævning til dem selv og deres unavngivne hustruer på gulvet og et af Thomas Walters værker i skrivebordsskuffen. De kan få korte intense flashbacks til deres egne voldelige og fordrukne udskejelser i lejligheden.

**Politiretten, Hobart Town** (inkvistionen)

*En vidneskranke og et dommerpodie er blevet opstillet i politistationens forhørslokale. Tredive deporterede straffefanger står lænkede langs rummets vægge.*

Stemning: Indelukket, afventende, skulende blikke fra de anklagede.

Funktion: Anklageren kan indkalde spilpersonerne som vidner og bede dem fortælle om de tiltalte straffefangers forbrydelser i Van Diemen's Land. For hver forbrydelse, de beskriver, bliver en af de anklagede ført frem og dømt til døden ved hængning.

---

**Teater, Hobart Town** ("Erasmus Montanus")

*En primitiv træbygning med en prangende facadeudskæring, der virker malplaceret blandt den lille bys ydmyge hybler. Teatret var idealistisk tænkt som en kulturel dannelsesinstitution for straffefangerne, men det er kun de frie borgere, der har råd til billetterne.*

Stemning: Halvtom sal, dårlig akustik, forstillet interesse (stykkerne er elendige, og skuespillet værre).

Funktion: Thomas Walters Holberg-plagiat "Robertus Montanus, or the Oxford Scholar" kan være på plakaten. Det skaber skandale med sin latterliggørelse af den akademiske overklasse, som publikum selv regner sig for at tilhøre.

---

**Toldkontoret, Hobart Town**

*Et forvokset skur ved havnefronten. Tolderen har egentlig sit private logi i baglokalet til kontoret, men de to rum synes med tiden at være smeltet sammen til ét.*

Stemning: Privat, uformel, snavsetøj og toldpapirer.

Funktion: Spilpersonerne eller toolderen kan finde et par breve fra Fritz Jürgensen til Thomas Walter. Walters broder skriver, at begge deres forældre nu er døde, og at der venter ham en arv i København. Resten af brevet er én lang anklage mod Walter for at have sprængt familiebåndene og forårsaget alskens ulykker.



**Torvet, Hobart Town** (Louis Pio og Slaget på Fælleden)

*En åben plads, der til daglig er fyldt med småboder og gadesælgere. En større menneskemængde, der hovedsageligt består af deporterede straffefanger, er forsamlet foran en tribune med et lokalt orkester og en talerstol. I kulissen står politiet klar til at rykke ind, hvis der skulle opstå problemer.*

Stemning: Sammenhold, massepsykologi, uforløst vrede, slagord og protestsange, nervøst politiopbud.

Funktion: Straffefangerne protesterer mod de engelske politikeres ønske om at samle de deporterede i lejre og skabe et samfund af udelukkende frivillige emigranter. Spilpersonerne kan se Thomas Walter blive hyldet på tribunen, men efter bifaldet er han pist væk. Hvis spilpersonerne skaber postyr, kan politiet gå til angreb på folkemængden og forsøge at splitte den.

---

**"Waterloo Inn", Davey St., Hobart Town** ("Godfather")

*Kroen bestyres af rygtesmeden John Petchey og fungerer som forsamlingshus og udskænkingssted for byens borgere – såvel deporterede som emigranter.*

Stemning: Ildevarslende, konstant hvisken, alle stirrer på spilpersonerne (men ingen tør kigge dem i øjnene).

Funktion: Petchey kan fortælle spilpersonerne, at han har lejet deres værelse ud til en anden, mens de var væk. De eneste, der tør nærme sig dem, er et par hårdebrede fyre, der lover dem, at de ikke vil slippe godt fra det, de har gjort. Spilpersonerne kan få et grundigt lag tæsk, men ingen vil direkte sige hvorfor.

### **Oatlands-distriktet**

*En velrenommeret nybyggeregner nord for Hobart Town. Landskabets blidt rullende natur og allestedsnærværende får vækker minder om det hjemlige England. Et netværk af simple jordveje forbinder små landsbyer og trivelige gårde, der huser mange af øens fremtrædende skikkelser.*

*Eggen har på det seneste været hærget af korruption og røverbander. Nye overfald og fåretyverier rapporteres hver eneste uge, og smuglervirksomhed og hjemmebrænderi flourerer. Banderne er tilsyneladende så velintegrerede i samfundet – og med kontakter så højt oppe i systemet – at der ikke rigtigt er noget at stille op over for dem.*

*I afmagt tilskrives deres grove voldshandlinger ofte den indfødte befolkning. Som resultat har øens guvernør ophængt plakater, der anmoder australnegrene om frivilligt at lade sig forflytte til et reservat på den lille nærliggende ø Bruny Island. Problemet er imidlertid, at de indfødte ikke kommer de steder, hvor plakaterne hænger, og desuden ikke ville være i stand til at læse dem, hvis de gjorde.*

---

### **”Campbell Town Inn”, Campbell Town, landsby (“From Dusk till Dawn”)**

*En tilsyneladende ganske almindelig kro i et lille lukket landsbysamfund. Barpigerne er anstændigt klædt på, men de fylder glassene med illegal brændevin og er ikke blege for at tjene en ekstra skilling ved at sprede ben ude i stalden.*

Stemning: Lokal, underspillet fuldskab, diskret prostitution, småaftaler og handel under bordet, ballademagere fjernes hurtigt og effektivt.

Funktion: Spilpersonerne kan blive tilbudt et billigt parti hjemmebrændt whisky. Hvis de accepterer og mødes med smuglerne ude i stalden som aftalt, bliver de overfaldet og bestjålet.

**Hus, Ross, landsby (Al Capone)**

*Nyopført murstenshus midt i et hastigt voksende landsbysamfund. Værktøj og byggematerialer ligger stadig spredt ud over grunden. Rummene er tomme, og der er endnu ikke sat vinduer i.*

Stemning: Upersonlig, fremmedgjort, følelsen af at blive overvåget.

Funktion: Spilpersonerne kan opdage, at nogle af byggematerialerne er mærkede med myndighedernes insignia. De kan blive chikaneret af primitive håndlangere, der beder dem holde op med at snuse omkring og skrubbe ud af byen. Under pres vil håndlangerne afsløre, at de er hyret af fremtrædende borgere i byen.

---

**Kondemneret ejendom, Ross, landsby ("Red Harvest")**

*"Headlam's Inn" lyder skiltet foran en ejendom i udkanten af landsbyen. Der bliver bygget huse i Ross som aldrig før, men den gamle kro er ikke andet end en faldefærdig bunke brædder med barrikaderede døre og vinduer. Indenfor har en smuglerbande forskanset sig og fordriver nu tiden med kortspil og hjemmebrændt whisky.*

Stemning: Spøgelseshus, antydninger af lys og lyde indefra, udsultede vagthunde lusker omkring på grunden.

Funktion: Spilpersonerne kan finde en skjult indgang i krattet bag kroen. En tunnel fører ned i en udbygget kælder med et illegalt hjemmebrænderi. Det kan komme til dramatisk ildkamp mellem spilpersonerne og smuglerbanden, der denne aften har besøg af Ross' korrupte politikonstabel.

---

**St. Matthew's Church, New Norfolk, landsby**

*Den hvidkalkede kirke står smukt mod de lysegrønne bakker, hvor fårene græsser, og hyrderne drømmer. Klokketårnet, der er koloniens højeste, er hele egnens vartegn og stolthed.*

Stemning: Gudfrygtig, levende religion, en snert af fanatisme, teatralisk udsmykning (fx Jesu *weltschmerz* på korset).

Funktion: Spilpersonerne kan blive vist rundt af en kirketjener, der forventer en konstant naturlig begejstring over arkitekturen, udsmykningen, akustikken osv. I kirkebøgerne kan de opdage, at de alle er indskrevne som gifte – og alle med kvinder, der har skrevet under med et kryds.

**The Derwent, flod ("Mississippi Burning")**

*Hovedstaden Hobart Town er anlagt, hvor The Derwent munder ud i havet. Flodens udspring et sted dybt i øens uudforskede indre er endnu et uopklaret mysterie. Dens snoede løb gennem landskabet passerer udkanten af Oatlands-distriktet, hvor nybyggerpionererne bor.*

Stemning: Påpasselig, mistænksom, advarselsskud, glammende vagthunde.

Funktion: Spilpersonerne kan overvære en gruppe røvere svøbe en nøgen mand i fårehud og riste ham levende over et bål, mens de kalder ham for en stikker og en bedrager. Hvis spilpersonerne nærmer sig, opdager røverne, at de har fat i den forkerte mand, og begynder at jage spilpersonerne istedet.

### **Udforskede landområder**

*De eksisterende kort over Van Diemen's Land indeholder detaljerede beskrivelser af øens østlige egne, mens det længere vestpå kun er kystlinien, der er indtegnet. Landområderne er markerede som "ukendt territorie".*

*Van Diemen's Land Company er et selskab dedikeret til at fylde hullerne ud på kortet. De udruster opdagelsesekspeditioner, der har til formål at trænge ind i de svært kuperede egne mod vest og finde jord, der er egnet til bebyggelse. Men gang på gang spænder afgrundsdybe kløfter, flygende snestorme og mistroiske indfødte ben for ekspansionen.*

*I frustration over besværlighederne og de fortsatte uroligheder i grænseegnene har man nu valgt at gøre de indfødte til syndebukke for det manglende held med den videre udforskning af øen. Guvernøren har indledt en klapjagt, der skal trænge dem op i en krog og sluse dem ud på ø-reservatet Bruny Island. 3500 soldater, nybyggere og straffefanger danner i disse dage en udstrakt marchlinie, der skal forsøge at lukke sig som et finmasket net om de godt 2000 australnegre i området.*

---

### **Bjergkæde, ikke navngivet ("The Fog")**

*Takkede bjergtinder knejser som et gigantisk bolværk mellem dyrkede marker og uigennemtrængelig urskov. Udsigten fra toppen er prægtig, men klippesiderne sværere at kravle rundt på, end det umiddelbart ser ud til.*

Stemning: Ophøjet, ærefrygtindgydende, panoramisk, kampen mellem civilisation og natur.

Funktion: Tågen kan sænke sig over bjergtoppene og indhulle spilpersonerne. I mystiske klarsyn kan opholdssteder og personer, de endnu ikke har stiftet bekendtskab med, materialisere sig foran dem (de vælger selv hvilke og hvem, men kan ikke opsøge dem sidenhen). Prøver spilpersonerne at interagere med dem, styrter de ned i klippesprækker eller strander på afsatser.

**Bjergterræn, ikke kortlagt ("The Waste Land")**

*"Alt var øde og kaotisk, som om et mægtigt jordskælv havde sønderrevet jorden og kastet rundt med kæmpestore træer." (Thomas Walter.) Landskab fyldt med stejle skråninger, dybe kløfter, vilde floder og rumlende småvulkaner.*

Stemning: Skabelse eller destruktion, tilblivelse eller undergang, følelsen af at være havnet i en fremmed og ugæstfri verden.

Funktion: Naturen kæmper indædt for ikke at blive civiliseret af menneskene. Den prøver at komme spilpersonerne til livs ved alskens "uforklarlige tilfælde".

---

**Boplads, skovlysning (\*) ("The Nameless City")**

*En klynge bikube-formede hytter af flettede grene står tomme hen i en lysning i urskoven. De ser ud til at være forladt i hast for højst et par dage siden. Der er endnu frisk frugt samt efterladte smykker og våben at finde.*

Stemning: Truende, irrationel frygt, ubestemmelig fornemmelse af fjendskab, følelsen af at begå helligbrøde.

Funktion: Spilpersonerne kan finde afgnavede benstumper med tandaftryk fra mennesker. Tøjstumper, iturevne landkort, et knust kompas o.l. vidner om, at knoglerne sandsynligvis stammer fra deltagerne i en engelsk rejseekspedition. Blandt deres efterladte ejendele er desuden et værk af Thomas Walter.

---

**Højslette, ikke kortlagt (\*) ("Gullivers rejser")**

*Vidtstrakt græssteppe mellem to enorme bjergsøer. Jorden er frugtbar og velegnet til bebyggelse, kvægdrift og landbrug. Desværre synes området at ligge et svært tilgængeligt sted, omringet af ufremkommelige bjergterræner.*

Stemning: Idyllisk, magisk, eventyrlig, et skjult paradis.

Funktion: Spilpersonerne kan stifte bekendtskab med et sky, men venligsindet småfolk, der holder til i klippehulerne langs sletten. Småfolket har et af Thomas Walters værker og er villige til at bytte det væk for noget, der har stor personlig værdi for spilpersonerne.

**Regnskov, ikke kortlagt ("Sult")**

*En levende mur af skov mellem bjergene Mount Pieman og Mount Dundas. Gigantiske mosklædte træer danner tag over et tæt krat, der sænker rejsehastigheden til nogle få hundrede meter om dagen.*

Stemning: Tung luft, altgennemtrængende fugt, fysisk udmattelse, sult, sisyfosarbejde.

Funktion: Spilpersonerne kan fare vild og blive overmandede af sult og desperation. De kan finde en hvid mand, der er blevet delvist spist. Kannibalen er en anden hvid mand, der ligger halvdød af sult lidt længere fremme. De to straffefanger var sammen flygtet fra den frygtede arbejdslejr ved Macquarie Harbour fjernt fra al civilisation.

---

**The Clyde, flod ("Platoon")**

*En stille flydende flod, der fra sit ukendte udspring et sted i øens indre bugter sig gennem et kuperet terræn fyldt med ukendte farer. Bredden er tæt bevokset helt ned til vandkanten.*

Stemning: Eksotisk, sanselig, rislende vand og fuglesang, naturen hvisker og bevæger sig nysgerrigt.

Funktion: For tiden er små kommandogrupper af soldater, nybyggere og straffefanger sendt ud for at indfange australnegre. Spilpersonerne kan komme i krydsild fra en træfning mellem hvide og indfødte og evt. blive taget som gidsler.

---

**The Shannon, flod (Styx)**

*Bred og brusende flod, der går gennem landskabet som en skillelinie mellem kendt og ukendt terræn. Kun få hvide mænd har formået at krydse den.*

Stemning: Farefuld, udfordrende, den kendte verdens ende, overgangsritualer.

Funktion: Spilpersonerne kan krydse floden med mod og vid. Hvis de istedet følger bredden, kan de komme til en vejrbidt hytte, hvor den paranoide fårehyrde Jones har taget tilflugt og forskanset sig mod den lokale røver Dunn.

### **Øvrige bosættelser**

*Folk, der slår sig ned uden for Hobart Town og de omkringliggende distrikter, betragtes gerne som småskøre. De er som oftest gårdejere, der søger naturen og ensomheden fjernt fra menneskenes lov og ret. Andre tvinges bort fra civilisationen og placeres i isolerede lejre, fordi samfundet anser dem for at være for farlige til at have gående frit omkring.*

*Jo længere væk man kommer fra hovedstaden, des dårligere bliver jorden, og des mere usikker tilværelsen. Den hvide mands ugenerte landvindinger fremprovokerer til stadighed voldelige reaktioner fra de indfødte. Ensomme gårde overfaldes, og uforsigtige vandringsmænd myrdes, mens håbet om fred svinder dag for dag.*

---

### **Circular Head, byggelejr ("Alien III")**

*Bosættelse under opførelse ved den lident besøgte nordvestkyst. En håndfuld nysgerrige indfødte har sluttet sig til de slavepiskede straffefanger. Lejrvogterne foregiver åbensindet gæstfrihed for at undgå problemer.*

Stemning: Dyrisk, den stærkes ret, vold aftvinger respekt, stolte æresbegreber.

Funktion: En gruppe arbejdere kan fange og voldtage to indfødte kvinder, der hører til uden for lejren. Australnegrene i lejren hævner forbrydelsen samme nat ved at slå både de voldtagne kvinder og gerningsmændene ihjel.

---

### **Jordlod, Spring Hill-egnen**

*Et stykke land på en solsveden bjergskrænt et sted i ingenmandsland. Under det tornede krat er jorden sandet og ufrugtbar. Flere af træpælene, der afmærker området, er væltet eller blevet taget op.*

Stemning: Brændende, støvet, slanger og øgler i krattet, spor efter opgivne forsøg på bebyggelse.

Funktion: En svedende engelsk øvrighedsperson kan dukke op og overhænde spilpersonerne skødet til jorden. Deres navne står skrevet på det, og manden synes lettet over endelig at have fundet loddens rette ejermænd.



**Launceston, landsby** ("Landet for længe siden")

*Smuk lille by ved bredden af Tamar-floden i øens nordøstlige egne. Et vandfald bruser pittoresk i baggrunden, mens tusindvis af eksotiske fugle og planter kæmper om den besøgendes opmærksomhed.*

Stemning: Paradisisk, drømmeagtig, panoramaer opløst i detaljer, følelsen af oprindelighed og hjemkomst.

Funktion: Spilpersonerne kan som i et drømmesyn se sig selv komme sejlene op af Tamar-floden i en robåd sammen med botanikere og bosættere. Med ét bliver de sig selv, som de sidder dér i båden. Launceston forsvinder, og de kender sig selv som opdagelsesrejsende på udkig efter et sted at grundlægge en bosættelse.

---

**"Loane's Farm", gård** ("Pelle Erobreren")

*Landbrug under storfarmeren Rowland Walpole Loane, der bestyrer det med hård hånd fra gårdens rummelige hovedbygning. Ude i marken behandler opsynsmændene straffefangerne som hvide slaver.*

Stemning: Kuet, blindt adlydende, nedbrudte kroppe og sind, konstante afstraffelser, overgivelse til tingenes tilstand.

Funktion: Loane kan beordre spilpersonerne i marken for at revse dovne arbejdere. Hvis de nægter at parere ordre får de ikke kun problemer med Loanes folk, men også med de stærkeste af arbejderne.

---

**Macquarie Harbour, arbejdslejr** ("Papillon")

*Skovbrug for afvigende straffefanger og sadistiske opsynsmænd. Barakkerne ligger i en bugt på vestkysten, omgivet af ufremkommelig og uudforsket urskov. Stedet er endnu kun blevet nået med skib.*

Stemning: Vanviddets og elementernes rasen, galgenhumoristisk, had/kærlighed-forhold mellem fanger og vogtere, forbrydelse og straf som eneste valutaer.

Funktion: Opsynsmændene byder spilpersonerne velkommen som gæster, men beder dem redegøre for formålet med deres ophold. De kan blive vidner til en fangeopstand. Bevæbnet med save og økser forsøger en gruppe fanger at flygte ind i urskoven for at leve (og sandsynligvis snart efter dø) som fredløse.

**Reservat, Bruny Island (Alcatraz)**

*En lille ø ud for østkysten af Van Diemen's Land. Bugterne er rige på skaldyr, smukke sorte svaner og bjælkehytter, hvor 300 indfødte fra hovedlandet er interneret. De er de sidste af deres race og forsøges oplært til at leve og tro som den hvide mand.*

Stemning: Knugende tavshed, selvdestruktivitet, alkoholisme, sjæledøde indfødte som modstandsløse påklædningsdukker for europæerne.

Funktion: Spilpersonerne kan få en tour-de-force i imperialistisk brutalitet og umenneskelighed. De indfødte længes tilbage til tiden inden koloniseringen, men det eneste, de husker klart, er den hvide mands myrderier.