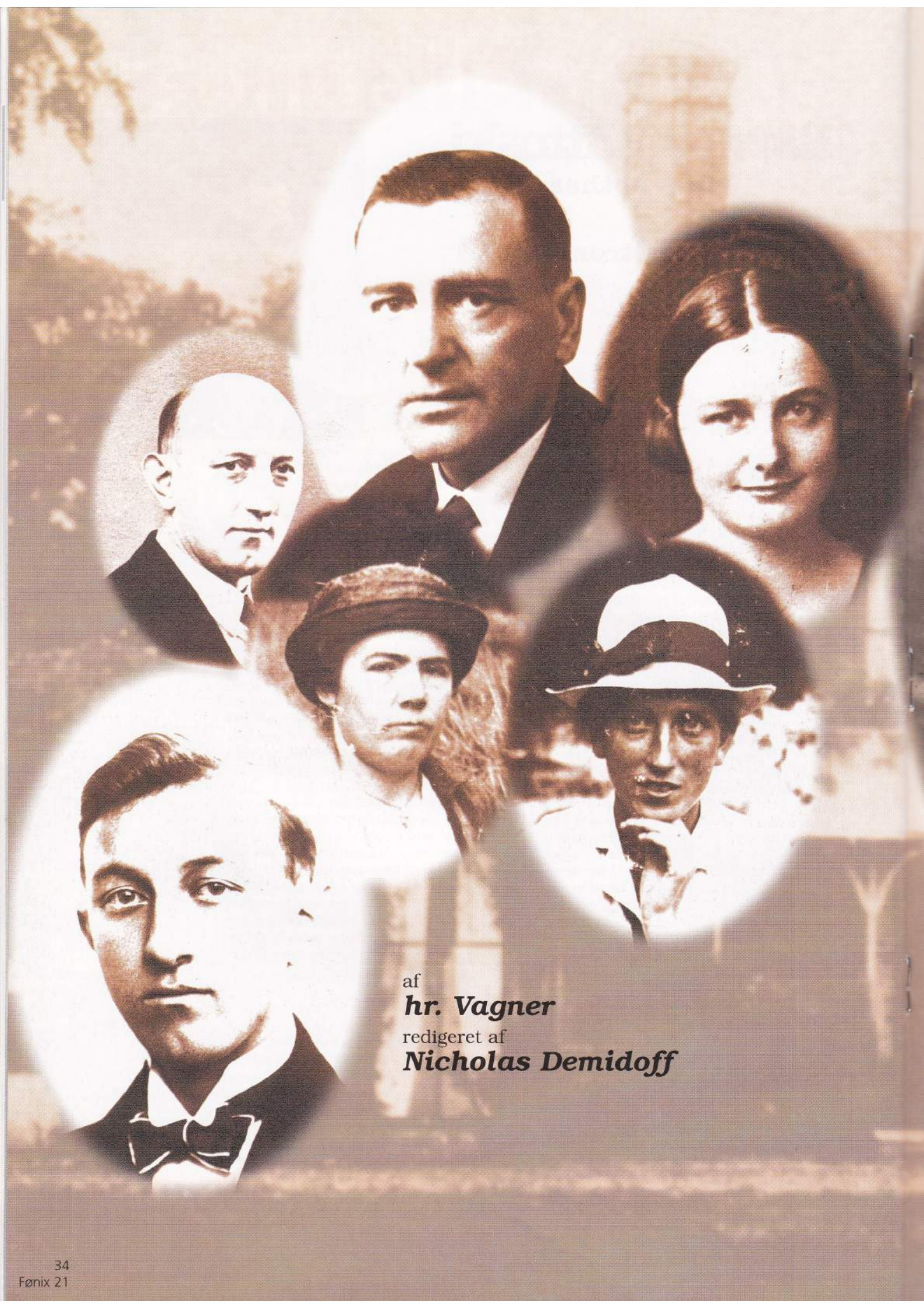


af
hr. Vagner
redigeret af
Nicholas Demidoff

Børn er Dumme

England, år 1900. Seks personer er i alvorlig økonomisk knibe og glæder sig over, at de skal arve en velhavende bekendt. Dennes barnebarn arver imidlertid langt størstedelen og må derfor skaffes af vejen – hvilket viser sig at være vanskeligt, fordi den afdøde er magiker og har overført sin sjæl til barnebarnets krop. Det, de seks tror er et barn på syv år, er således i virkeligheden en ond (og meget begavet) gammel troldmand – som vil de fleste af dem til livs.

Forhistorie

Charles Jefferson Shaw tog i sine unge dage til Indien og vendte hjem til England som en ualmindeligt velhavende mand. Det var også i Indien, at han fattede den interesse for det okkulte, som senere skulle udvikle sig til en besættelse. Han blev optaget i The Hermetic Order of the Golden Dawn kort efter selskabets officielle åbning i 1888, men blev ekskluderet i 1889 pga. utilregnelighed.

Den samme opførsel betød, at han brød med sin familie i 1890 og isolerede sig på Raven's Hill, en afsidesliggende residens opført til samme formål.

Mr. Shaws kone, søn og svigerdatter omkom i 1895 under en rejse til Bayern, og barnebarnet, Erasmus, blev anbragt i pleje. Men i 1899 gjorde Mr. Shaw pludselig krav på forældremyndigheden over barnet, som derfor flyttede til Raven's Hill.

Året er nu 1900, og Mr. Shaw er død efter lang tids sygdom. Det er den officielle historie, og liget er da også blevet begravet. Mr. Shaw fandt imidlertid i 1899 et magisk ritual, som gjorde ham i stand til at overføre sin sjæl til en anden krop – og hvad ville være mere ideelt end den krop, som tilhører ens arving? Mr. Shaw lever nu videre i Erasmus' krop, mens den ægte Erasmus' sjæl holdes fanget i børneværelset på Raven's Hill.

Mr. Shaws plan

Når der fremover skrives Erasmus, er der tale om Mr. Shaws sjæl i barnekroppen. Det vil gøres klart, når der er tale om den ægte Erasmus.

Erasmus er mindreårig og skal derfor adopteres, nu hvor hans værge er død. Nogen skal desuden administrere formuen, indtil han bliver myndig, og han har udset sig seks kandidater i spilpersonerne. Som erfaren spiritist og astralvandrer kender han til deres tanker og spøgelser fra fortiden. Han ved med andre ord alt det, som står i personbeskrivelserne!

Da de alle er mere eller mindre skruppelløse og desperate efter at komme til penge, har han lavet et stort nummer ud af, at de skal arve: lang rejse til Raven's Hill, oplæsning af testamente, etc. Spilpersonernes arvelodder er imidlertid så små, at de nærmest bliver holdt for nar.

Mr. Shaw ved, at spilpersonerne nok vil forsøge at komme Erasmus – og senere hinanden – til livs. Testamentet er nemlig formuleret, så dette kan betale sig for den enkelte. Han har tænkt sig at udpege sin værge efter en samlet vurdering af forløbet, og derefter give sig til kende og fremlægge sit tilbud for én eller flere af spilpersonerne.

Spilpersonerne

Spilpersonerne har tre ting til fælles: De kendte Mr. Shaw overfladisk, de mangler en formue, og de hader børn. Derudover er de meget forskellige – så forskellige, at der er basis for, at de modarbejder hinanden. Nogle af dem har imidlertid kendskab til pinlige detaljer fra én af de andres fortid, hvilket kan danne grundlag for intensivering af modarbejdningen, men også for frivillige eller ufrivillige alliancer, og måske endda afpresning. Det kan du læse om i personbeskrivelserne, men spilpersonernes indbyrdes forhold skal lige kort opridses her.

Rev. Sloan og Miss Jennings

Rev. Sloan er præst i den kirke, hvor Miss Jennings arbejder for fattigforsorgen. Miss Jennings ved, at Rev. Sloan har omgang med en eller anden form for dårligt selskab, men ikke hvem.

Du kan i løbet af scenariet lade Erasmus placere et gammelt avisudklip et sted, hvor Rev. Sloan finder det. I udklippet er det nævnt, at Miss Jennings var sygehjælper hos den velhavende familien Everton for nogle år siden, da sønnen i huset døde ret pludseligt.

Miss Black og Grevinde Charlotte

Grevinde Charlotte – en svindlerske, som i virkeligheden hedder Emma Smith – boede for længe siden på det børnehjem for piger, hvor Miss Black er forstanderinde. Her så Emma Miss Black banke en af de andre piger ihjel.

Du bør, efter at spilpersonerne har præsenteret sig, sende Miss Blacks spiller en note om, at Grevinde Charlotte forekommer hende bekendt. Du kan så senere i scenariet lade Miss Black huske hvorfor og dermed konkludere, at grevinden er en bedrager.

Professor Piwick og Mr. Stanton

Professor Piwick greb Mr. Stanton i at snyde på universitetet og truede ham til at ophøre med at se sin (professorens) datter.

Du kan evt. via Erasmus lade Mr. Stanton finde en notits fra en avis, som detaljeret beskriver, hvordan Mrs. Piwick døde – helst efter at professoren har afsløret sit kendskab til magi og dermed til brugen af en athame (en kniv, som bruges til rituel magi).

Scenariets opbygning

Scenariet er inddelt i fem faser. De er tænkt som en rettesnor, men jeg vil anbefale dig at være fleksibel – især i et scenarium af denne type; det indeholder både elementer fra det plotbaserede scenarium (spilpersonerne mod en fælles fjende) og intrigescenariet (spilpersonerne mod hinanden). Et handlingsforløb er uhyre svært at forudsige, da det i høj grad afhænger af, hvad spillerne vil.

En ren plotbaseret udgave af denne historie vil betyde, at spilpersonerne arbejder sammen mod Erasmus. En ren intrige-udgave vil betyde, at de udelukkende modarbejder hinanden. Du bør tilstræbe en kombination af de to typer og kan evt. bruge det nedenfor præsenterede forløb, men prøv at lade udviklingen i scenariet bero på, hvad du synes, der er stemning for.

OBS: Det er absolut essentielt for scenariet, at spilpersonerne beslutter sig for at slå ungen ihjel (men det burde ikke være noget problem).

Fase 1

Indledning og præsentation. Spilpersonerne ankommer til Sedgewick og derefter til Raven's Hill. Testamentet vitterliggøres, og Erasmus viser sig at være en irriterende, men relativt harmløs unge. En langt større kilde til irritation er, at spilpersonerne kun arver ganske ubetydelige beløb, mens Erasmus arver en formue.

Denne fase skal bruges til at gøre spilpersonerne så vrede, at de er parate til at slå ungen ihjel. Spilletid ca. ½ time.

Fase 2

Spilpersonerne plotter mod Erasmus, som imidlertid undgår alle deres anslag – tilsyneladende ved held og tilfældigheder. Selv fortsætter han sine drillerier, som tager til i styrke.

Denne fase skal bruges til at gøre spilpersonerne endnu mere irriterede på ungen og dermed endnu ondere. Spilletid ca. 1 time.

Fase 3

Erasmus begynder at slå igen. Der sker mystiske ting omkring spilpersonerne, og de bør fatte mistanke om, at noget er galt. Erasmus lader, som om han vil dem til livs, og hans ondskab er blevet tydelig.

Denne fase skal bruges til at gøre spilpersonerne bange og give dem det indtryk, at det måske ikke kun er Erasmus, som er i overhængende livsfare. Spilletid ca. 1½ time.

Fase 4

Her gøres det klart, at Erasmus på ingen måde er harmløs. Dette er også fasen, hvor spilpersonernes mordplaner lykkes – tror de. Mr. Shaws sjæl lever nemlig videre i andre kroppe og forsøger både at sætte spilpersonerne op imod hinanden og at skræmme dem.

Spilpersonerne skal først opdage den grufulde sandhed i slutningen af denne fase, således at de modarbejder hinanden indtil da. Formålet med denne fase er netop at skifte den fælles fjende ud med spilpersonerne selv. Spilletid ca. 1½ time.

Fase 5

Da spilpersonerne nu kender den – mere eller mindre – sande historie, er det op til dem, hvilken drejning spillet skal tage. Vil de arbejde sammen mod den fælles fjende og til sidst dele rigdommene? Vil de lave en aftale med den ægte Erasmus om at hjælpe ham – mod betaling eller for at skaffe ham af vejen senere? Vil de acceptere fjendens tilbud om at skaffe hinanden af vejen, således at den overlevende bliver værge for den falske Erasmus og kommer til at administrere formuen?

Formålet med denne fase er at skabe en unik slutning på scenariet. En slutning bestemt af det samlede forløb, kombineret med spillernes ønsker og dine evner til at improvisere. Spilletid ca. 1-1½ time.

Mr. Shaws spøg med ...

Erasmus har en grovkornet spøg parat til hver spilperson, som du skal strø ud over scenariet. Du bestemmer selv rækkefølgen og tidsintervallerne. Der vil nok melde sig nogle tidspunkter, som er oplagte, men du bør ikke lade disse episoder snuble over hinanden. Det vil stemme bedst overens med Mr. Shaws plan, hvis han kan bruge dem til både at skræmme spilpersonerne og sætte dem op imod hinanden.

Rev. Sloan

Rev. Sloan ankommer til sit værelse, hvor der er dækket op til kortspil for fire personer. Kortene er givet, men der er kun stole ved to af pladserne overfor hinanden.

Kortene ved de to stoleløse pladser er henholdsvis de fire treere og de fire seksere (henholdsvis Guds og Satans tal). Ved den tredje plads ligger hjerter dame og hjerter knægt, pakket ind i sørgebind (Sloans kone og ufødte søn), samt hjerter konge, knækket på midten (Sloan selv), og til sidst ruder syv (Sloans manglende formue). På pladsen overfor ligger ruder konge, ruder dame og ruder es (ruder symboliserer rigdom), men i stedet for ruder knægt ligger et papkort, hvor der står: "Hvem mangler her? Jeg ser mig selv i spejlet. Hvad ser du?"

På natbordet foran spejlet ligger ruder knægt med et hul brændt gennem hjertet i den ene ende (ruder knægt symboliserer arvingen til rigdommen, dvs. Erasmus – både den ægte (intakt halvdel) og den falske (med hul gennem hjertet)).

Miss Black

Miss Black ankommer til sit værelse, hvor et gardin flagrer. Bag gardinet er en rude knust, og blandt glasskårene ligger en sten. Der er bundet en snor om stenen med en lille lap papir, hvor der med fin skråskrift står: "Kig i skabet."

I skabet ligger en dukke. Der er malet tårer i dens ansigt med blod. Dukken holder en side fra et stilehæfte mellem hænderne, hvor der står: "Jeg kaster aldrig mere med sten, jeg kaster aldrig mere med sten," etc. Nederst på siden står der: "Ruden, som er knust, kan man ikke camouflere ... men Victoria knuser ikke flere."

Grevinde Charlotte

Grevinde Charlotte ankommer til sit værelse og finder en kuvert stukket halvt ind under døren. På den står: "Grevinde Charlotte Saint-Duprés." Indeni ligger et kort, hvor der med barnlig skrift står: "Jeg ved, hvem du er."

Da hun åbner døren, hører hun en klirrende lyd og opdager, at der var bundet en snor til døren på indersiden, fæstnet til en bakke med glas. Bakken er nu faldet på gulvet og glassene knust. På bakken ligger endnu en kuvert. Der står "Emma Smith" på den, og på kortet indeni (med barnlig skrift): "Mere knust glas. Hvem tager skylden for det? Se dig selv i spejlet, og sig mig, hvad du ser."

På spejlet står skrevet med blod: "DIN ER SKYLDEN ALENE. DIT ER ANSVARET FOR MIN DØD."

Miss Jennings

Miss Jennings ankommer til sit værelse og opdager, at hendes seng er uredt. Ved siden af sengen står en karafel vand og en lille flaske opiumsdråber. Det ser ud, som om nogen lige er stået ud af sengen, og der ligger en varm sengevarmer i den. Et blodspor fører hen til sarkofagen (se beskrivelsen af det ægyptiske værelse), hvor et lille stykke stof sidder i klemme i låget.

Åbner hun sarkofagen for at få fat i stoffet, falder det straks ned på bunden, da det er viklet om noget tungt. Det er et blodplettet lommetørklæde med Miss Jennings' initialer viklet om en flaske æter og et stykke papir, hvorpå der står: "Tilgiv hende ikke – thi hun vidste, hvad hun gjorde."

Mr. Stanton

På Mr. Stantons værelse er der dækket op til kortspil for fire personer. Ved en af pladserne ligger de fire esser i en vifte. Resten af kortene er placeret i stik ved de sidste tre pladser. På stolen ved de fire esser ligger en joker, og et fotografi af Mr. Stanton er klippet til og limet på under narrehatten. På en seddel ved siden af står

der: "Hvad nytter det at sidde med de bedste kort på hånden, hvis man ikke forstår at spille dem rigtigt?"

Professor Piwick

Professor Piwick kommer ind på sit værelse og ser, at der ligger nogen i hans seng. Der er et lagen trukket over. Oven på vedkommende (som ligger helt stille) ligger en athame. På et papkort ved siden af står der: "Til døden os skiller." Trækker professoren lagenet væk, vil han opdage, at "personen" er den træskulptur, som mangler i galleriet. Der er malet en Ankh i panden på den med blod, og på en andet papkort står følgende: "Stakkels Charles – altid alene."

Tiden

Vi skriver den 21. september år 1900 ved scenariets start, og Dronning Victoria regerer det britiske imperium fra Buckingham Palace. Hun er ved at være gammel, og det er hendes værdinormer også. Det betyder, at omgangsformen er høflig, formel og måske lidt stiv – især advokatens.

Det er efterår, hvilket skulle give dig mulighed for at trylle med vejret nogenlunde efter forgodtbefindende. Der er både mulighed for en smuk solnedgang og et godt stormvejr. Det betyder også, at du har nogenlunde frit slag, mht. hvornår tågen sætter ind. Som regel sker det dog ved 17.30-tiden, kort før solen går ned.

Stedet

Raven's Hill Manor er en større herskabsbolig opført i 1870'erne i forlængelse af en klosterruin fra 1200-tallet. Huset er omringet af søer og sump, og man kan kun komme dertil – og derfra! – hvis man kender stedet. Omkring huset findes en park med Mr. Shaws mausolæum, samt nogle få tegn på, at her engang var en kirkegård i forbindelse med klosteret.

Vi er i England, og vi er langt ude på landet. Her er idyllisk om dagen (hvis det ikke lige var pga. den dumme unge ...). Sumpen ligner nærmest en frodig græsmark, og man kan se til landsbyen, og høre kirkeklokken fire gange i døgnet. Om natten er det ravende mørkt, og de fleste gæster på Raven's Hill besidder en naturlig ulyst til at opholde sig udendøre (hvis det ikke lige var pga. den dumme unge ...).

Stemning

Scenariet er både en gotisk gyser og en komedie. Hvor meget gys og hvor meget komedie er op til dig og spilgruppen, men intentionen er, at komikken skal opstå så naturligt som muligt. Lad være med at overdrive.

Med hensyn til gotiske gysere er her et par ting, du kan have i baghovedet:

Husk kontrast. "Dracula" er ikke hæsblæsende uhyggelig hele tiden; der er også romantiske, smukke og maleriske passager.

Vejret er et godt middel til at beskrive stemning. Lad vejr og natur afspejle spilpersonernes humør – er et skænderi på vej mellem spilpersonerne, kan diskret torden i det fjerne f.eks. fint underbygge det.

Isolation er også et nøgleord i forbindelse med gotik, ligesom efterår og tusmørke, farverige solnedgange, døden, når den er smukkest, malerisk forfald og romantisk dyrkelse af lidelsen.

Raven's Hill

Raven's Hill Manor er opført i 1870'erne og indrettet således, at Mr. Shaw kunne praktisere sin lidenskab – magi – uforstyrret. Her er indlagt vand og opvarmning, men ikke elektricitet; huset er oplyst af olielamper.

Lokalerne i bygningen har fået numre (se kortet) og er beskrevet i det følgende. Steder, som ikke er på kortet, er beskrevet bagefter.

1. Klosterruin fra 1200-tallet

Gotisk ruin med revnet flisegulv, slyngplanter og enkelte intakte spidsbuer. Raven's Hill Manor er bygget således, at ruinen ligner en nedbrændt fløj af bygningen. Ruinen er i ét plan og har ikke noget tag.

2. Bibliotek

Væggene i dette rum er dækket af bøger. Lad spilpersoner, som undersøger hylderne, finde kuriositeter som f.eks. en signeret førsteudgave af "Dracula" eller originalmanuskriptet til LeFanus "Carmilla". Her er alt muligt, men ikke okkult litteratur (det er i kælderen). En trappestige fører op til en smal gang, som går langs hele væggen. Herfra kan man nå de øverste bøger samt de fire lysekroner, som oplyser lokalet. Disse er lavet af smedejern (og kan nemt falde ned, hvis nogen piller ved dem ...). En dobbeltdør fører ud til ruinen.

Hjørnet med X er en rest af det gamle kloster. Det er dækket med gobeliner, og der står en rustning på hver side. Disse ting har til formål at skjule den vindeltrappe, som fører op til Mr. Shaws private værelse og ned til den hemmelige kælder.

3. Hall

Her er høje, blyindfattede ruder, et tigerskind med gabende hoved på gulvet, store grønne planter, en gigantisk lysekrone og en større samling indiske våben (som børn holder af at lege med ...). En bred trappe fører op til 1. sal. Langs trappen hænger gamle, mørke portrætter, og på platformen midtvejs står en skulptur af Shiva i menneskestørrelse. I hall'en er der også en dør ud til parken.

4. Herreværelse

Tykt, rødt gulvtæppe, tunge lænestole af mørkt læder, en gammel globus samt en imponerende samling måleinstrumenter af messing fra renæssancen. To Tiffanylamper og en større Rembrandt på den ene væg, gamle kobberstik på de andre vægge. Skakbord og bar med whisky, cognac og portvin, samt en stor mahognikasse med Havanna-cigarer. Her er også udgang til parken og en kort gang, som fører til opholdsstue og wc.

5. Stor opholdsstue

Her er ægte tæpper på gulvet, grønne planter, to sofagrupper og et flygel. På væggene hænger en række store, patriotiske malerier – Brittania som giver den franske Marianne dødsstødet i en duel, overvåget af en tusindtallig engleskare, etc. Her er også en grammofon, en marmorstatue af Venus og to høje spejle.

6. Den store sal

Her er et meget langt træbord, hvor der kan dækkes op til 36 personer. Butleren har dækket op til ni – Erasmus, Miss Pemble, Mr. Walton og spilpersonerne. De sidste 27 stole står langs væggene, hvor der også hænger en stor samling gamle våben – sværd, økser etc. – over kors i par, samt skjolde.

7. Anretterværelse og nedgang til kælder

8. Lille stue

9. Jagtstuen

Udstoppede dyrehoveder på væggene (vildsvin, bjørn, hjort etc.) og en stor pejs.

10. Galleri og gang

Der er åbent herfra ned til hall'en. I galleriet for enden af trappen står seks skulpturer i menneskestørrelse (markeret med * på kortet). Skulpturen markeret med ** er den, som på et tidspunkt dukker op i Professor Piwicks seng. Det er en kvindelig helgenfigur med foldede hænder og et bedrøvet ansigtsudtryk.

11. Badeværelse

Stort og prangende.

12. Det kinesiske værelse (Mr. Stanton)

Her er rødt fløjlstapet med sorte striber på væggene. Møblerne er sortlakerede med kinesiske motiver. Alt metal i dette lokale er guld eller forgyldt, og her står en smukt malet påklædningsskærm af rispapir. På væggene hænger indrammede visdomsord i kinesisk stil, men ved nærmere eftersyn kan man se, at de er fup ("Konfucius siger: Sku ikke hunden på hårene," etc.).

13. Det røde værelse (Miss Black)

Dette værelse har røde vægge og røde puder på de lidt grove træmøbler. På bordet med den røde dug står en elizabethansk tinlysestage med et vokslys. Her er i det hele taget en række ting fra denne periode (1558-1603). Her hænger også to malerier i elizabethansk stil. Det ene forestiller Kristus omringet af små børn og har titlen "Lad de små børn komme til mig". Det andet forestiller en fortvivlet kvinde, som forsøger at vaske blod af sine hænder, og har titlen "Lady Macbeth".

14. Det sort/hvide værelse (Rev. Sloan)

Her er hvide vægge og paneler af sort træ. Sengen er ligeledes af sort træ og sengetøjet kridhvidt. Rummets møbler er i barokstil, dvs. tunge træmøbler med snørklede udskæringer. På bordet står et skakspil, og på den ene væg hænger et maleri af Kristus, som fristes af Den Onde i ørkenen. Overfor sengen hænger et stort trækors med en Kristusfigur, som har et meget lidende og bebrejdende udtryk i ansigtet.

15. Det ferskenfarvede værelse (Grevinde Charlotte)

Stilen her er rokoko, dvs. starten af 1700-tallet. Ferskenfarvet tapet med franske liljer og ferskenfarvet betræk på de spinkle, hvide møbler. En stor himmelseng dominerer værelset, og på væggene hænger portrætter af franske adelsfolk fra den pågældende periode og et stort spejl.

16. Det grønne værelse (Professor Piwick)

Væggene her er af mørkt træ. Gardiner og dug er af mørkegrønt, lidt groft stof. Sengen er en alkoveseng med et halvgennemsigtigt forhæng, og sengetøjet er grøn- og hvidstribet. Møblerne er af mørkt træ og udskåret i rustikke mønstre. På væggene hænger store gobeliner med gamle græske skovmotiver, bl.a. et med en kvinde og en satyr, men også et med Orpheus og den døde Eurydike.

17. Det ægyptiske værelse (Miss Jennings)

Farverne i dette værelse er turkis, mørkeblå og guld. På væggene er malet scener fra det gamle Ægypten i den tids stil. Sengen bæres af fire sfinxer, og i rummet findes også en skulptur af en kat og en sarkofag. Billederne på sarkofagen viser, at manden, som blev begravet i den, var en højtstående minister, som blev forgiftet. Mumien er der ikke.

18. Mr. Shaws soveværelse (Mr. Walton, advokaten)

Dette lokale er stort og dyrt indrettet. Hjørnet markeret med X på kortet er den hemmelige vindeltrappe, som fører til loftet og – via biblioteket – til den hemmelige kælder under klosterruinen. Her er også en hemmelig dør til børneværelset. Døren til gangen er låst.

Advokaten, som er blevet dræbt af et glas forgiftet madeira efter vitterliggørelse af testamentet, ligger på sengen – medmindre Mr. Shaws sjæl har besat kroppen.

19. Bad og wc

Mr. Shaws private badeværelse.

20. Børneværelset

Her er små billeder af tinsoldater og trommer på tapetet, og i rummet findes en gyngehest, en tavle med kridt, en spilledåse, en bold og andet legetøj. Gardinerne er trukket for.

Væggene, ruderne og døren er overmalede med en tjærelignende substans. Det er de magiske tegn, som holder den ægte Erasmus' sjæl fanget i lokalet. Tegnene kan ikke fjernes, og sjælen kan ikke komme ud herfra. Den kan derimod "besætte" genstande i lokalet (se beskrivelsen af Erasmus' sjæl) og åbne og lukke døren.

Kommer en spilperson i nærheden af værelset, vil den ægte Erasmus forsøge at gøre opmærksom på sin eksistens. En seance eller et ouija-bræt kan med fordel bruges til at komme i kontakt med sjælen. I så fald vil han fortælle, hvad der er sket, og han er villig til at lave en handel – han vil meget gerne tilbage i sin krop.

Den falske Erasmus giver naturligvis indtryk af at bo her og holder for syns skyld døren ulåst.

Efter at have malet tegnene i sin tid gav Mr. Shaw i Miss Pembles påsyn den ægte Erasmus en ordentlig omgang med spanskrøret for at have smurt tjære på væggen. Miss Pemble har af og til undret sig over tegnene – der synes at være lidt for meget system i dem, til at de kan være Erasmus' påfund.

Professor Piwick vil straks være i stand til at se, at der er tale om magi. Bruger han en times tid på det, vil han også kunne se, at der er tale om et magisk fængsel.

Kælder

Husets officielle kælder dækker området under lokalerne 6-9. Herfra opvarmes huset, og her er køkken, vaskerum og tre værelser, hvoraf butleren og barnepigen bebor de to. Desuden er her oplagringsrum for grønsager, kul etc., samt en vinkælder.

Loft

Loftet er ikke inddelt i rum. De bærende konstruktioner er synlige, og lyset, som kommer ind af nogle få små vinduer, er sparsomt. En række møbler og kunstgenstande er opbevaret her. En vindeltrappe fører ned til Mr. Shaws soveværelse (og videre ned til den hemmelige kælder), og en stor lem i gulvet over gangen giver mulighed for at hejse ting op og ned. Her er også hemmelig lemme og kighuller til hvert af værelserne på 1. sal, undtagen børneværelset og Mr. Shaws afdeling.

Den hemmelige kælder

Dette er det eneste intakte lokale fra det gamle kloster. Det ligger under lok. 1 og har samme størrelse. Dengang blev det brugt til opbevaring af fødevarer, nu bliver det brugt som okkult studerekammer.

Her er fire bærende piller, som danner hvælvinger, og her er meget mørkt. Stedet kan dog oplyses af de utallige vokslys, som står overalt. Her ser ud, præcis som du forestiller dig: en pult med et kranie, en magisk cirkel på gulvet, sorte og røde vokslys etc. Spar ikke på eksotiske genstande, når du beskriver stedet. Her er naturligvis også en stor reol med okkult litteratur, hvor man blandt andet kan finde Professor Piwicks stjålne trebindsværk om Ægypten (der står navn i).

Her kan spilpersonerne forsøge sig med magi. Resultatet er op til dig, men bør bero på, hvilken udvikling der er stemning for, at scenariet skal tage.

Husk, at Erasmus vil forsøge at holde dette lokale skjult for spilpersonerne. Du bør under ingen omstændigheder lade dem opdage det for tidligt i forløbet, men skulle de opdage det, vil Erasmus give sig til kende som Mr. Shaw, og fremsætte sit tilbud om, at én af dem kan blive hans værge – de bestemmer selv hvem.

Området Raven's Hill

Dette er den "ø" i sumpen, hvor Mr. Shaw i sin tid byggede sit hus. Stedet er meget svært tilgængeligt, og det var også grunden til, at her i sin tid blev anlagt et kloster.

Området er forholdsvis stort. Her er plads til Raven's Hill Manor med tilhørende park. Her er klynger af træer og buskads, og stedet er meget smukt. Sumpen ligner nærmest en stor, våd græsmark og har også andre (mindre) "øer" med træer og buskads.

Landsbyen Sedgewick

Formålet med landsbyen er at stå som kontrast til Raven's Hill. I afsnittet med bipersoner er kusken, landbetjenten og restauratøren beskrevet. De kan nemlig gå hen og få betydning i scenariet (restauratøren kan f.eks. lokkes til at fortælle nogle rygter om Raven's Hill). Landsbyens øvrige beboere er bønder og pensionister, som bruger tiden på at fiske, bage kager og passe deres haver.

Bipersoner

Erasmus, alias Mr. Shaw

Mr. Shaws sjæl befinder sig som nævnt i Erasmus' krop. Alle fysiske egenskaber er altså et syvårigt barns. Erasmus er lidt spinkel af bygning, har lyst, glat hår med sideskilning og er iført blåt matrostøj (undtagen ved testamentets vitterliggørelse, da er han i sort).

Når andre end spilpersonerne er tilstede, er han en sand engel. Ellers er han indbegrebet af djævleyngel. Hans narrestreger i fase 1 kunne være udført af enhver møgunge – folk snubler, fordi deres snørebånd er bundet sammen, sætter sig på nåle etc. I fase 2 er hans narrestreger af lidt mere sadistisk karakter: glasskår i maden, snore spændt ud i fodhøjde ved det øverste trappetrin etc. Find selv på flere.

Når Erasmus er sammen med spilpersonerne (i fase 2 og fremover), vil han lade elementer indgå i samtalen og gøre ting, som han ved, vil gøre spilpersonerne vrede (nævne navnet Victoria, spille Mozart på klaveret etc.). I fase 3 lader han, som om han vil prøve at slå dem ihjel, hvilket du naturligvis ikke må lade ham gøre.

I fase 4 er Mr. Shaws sjæl fri af barnekroppen. Han vil nu tage plads i, hvad han måtte have af ledige kroppe. Han kender dog ikke så meget til sine nye "værters" personligheder og kan komme til at lave fejl (såsom at undlade at tale som et vandfald, når han "bor" i kusken Brett Harris). Han vil sørge for at bringe Erasmus' krop i sikkerhed, da han jo skal bruge den senere i sin plan.

Alle mentale færdigheder er Mr. Shaws. Det betyder, at Erasmus ved meget om spilpersonerne, og at han er kyndig udi magiens kunst. Han kan se alle rum i huset for sit indre øje og vide, hvad der sker i dem på det pågældende tidspunkt, ved at koncentrere sig (Erasmus falder i staver, når han gør det).

Mr. Shaws sjæl kan også flytte sig fra en krop til en anden og vil så vidt muligt opholde sig i en krop hele tiden, da det er ubehageligt at være uden. Men husk, at han ikke kan være i flere kroppe (eller flere steder) på én gang. Opholder han sig ikke i en krop, er han usynlig – undtagen i spejle. Dér vil man kunne se en transparent udgave af en gammel, gråhåret mand med et stort overskæg. Det bør ikke ske mere end et par gange i løbet af scenariet.

Erasmus' sjæl

Erasmus' sjæl holdes fanget i børneværelset ved hjælp af magi, indtil Mr. Shaw får lejlighed til at udføre det bandlysningsritual, som skal skaffe den helt af vejen.

Erasmus' sjæl kan ikke tale, men kan besætte en genstand i kort tid – f.eks. en bold eller en spilledåse – og han kan åbne og lukke døren til værelset, hvis den ikke er låst. Du kan også lade ham besætte et stykke kridt og skrive på tavlen i værelset med ubehjælpelig barneskrift.

Den ægte Erasmus var en begavet dreng og ikke noget problembarn. Han vil gerne tilbage i sin krop, og skulle en spilperson komme ind i værelset, vil Erasmus' sjæl forsøge at få opmærksomhed og komme i kontakt med den pågældende. Det er afgjort en mulighed, at spilpersonerne – eller nogle af dem – kan lave en aftale med sjælen.

Skulle nogen bringe et spejl ind i værelset, vil de kunne se en transparent udgave af Erasmus i det.

Miss Pemble, barnepige

Miss Pemble er en bastant ældre dame med ansats til fedme. Hun fulgte med (den ægte) Erasmus til Raven's Hill, og hun ser en ære i at tage sig godt af barnet.

Miss Pemble vil gøre alt, for at ingen krummer et hår på hovedet af det kære barn. Hun er ikke bange for at slå en agtværdig professor i hovedet med noget tungt eller skælde en grevinde ud, så vinduerne skælver, hvis de gør mine til at gøre barnet fortræd. Erasmus er uskyldigheden selv, når Miss Pemble er tilstede, og hun aner intet om, hvad der er sket.

Miss Pemble er en velegnet biperson i fase 1, hvor hun kan være en væsentlig faktor til at forpurre spilpersonernes planer. Skulle hun dø i løbet af scenariet, vil Mr. Shaws sjæl være i stand til at besætte liget, ganske som han har gjort det med sit barnebarn.

Mr. Hawkins, butler og kok

Mr. Hawkins er den typiske engelske butler – diskret, formel og reserveret. Han er altid korrekt klædt på og synes at have to standardbemærkninger: "Very well, Sir" og "Indeed, Sir". Mere har han sjældent brug for, og skulle spilpersonerne tale med ham, vil de opdage, at han ikke er vant til den slags; han vil bruge tid på at overveje de korrekte ord, før han taler.

Mr. Hawkins er også kok. Han laver forbløffende god mad, og hans bisquits – som serveres til teen kl. 17.00 – er fremragende.

Mr. Hawkins kender stedet godt og er bekendt med Mr. Shaws okkulte studerekammer. Han ved ikke, hvad der er sket med Erasmus, men har observeret ændringer i barnets opførsel. Mr. Hawkins er i det hele taget god til at observere, og han er bange for, at noget mystisk har fundet sted: Den nat Mr. Shaw døde, sov han (Mr. Hawkins) meget dybere, end han plejer. Desuden vågnede han først kl. 9.00 næste morgen og var svimmel (Mr. Shaw havde puttet sovemedicin i husholdningens aftensmad).

Mr. Hawkins ved meget om Raven's Hill og om Mr. Shaw – præcis hvor meget afhænger af, hvad du synes vil være bedst for spillet. Han kan bruges til at

besvare spørgsmål fra spilpersonerne, men husk, at han normalt ikke taler uopfordret.

Skulle Mr. Hawkins dø, kan Mr. Shaw selvfølgelig også besætte dette lig.

Mr. Walton, advokat

Mr. Walton fra firmaet Waybridge, Walton & Burns er Mr. Shaws advokat. Han ankommer til Raven's Hill samtidig med spilpersonerne for at vitterliggøre testamentet.

Mr. Walton er en sur og tvær midaldrende mand – indbegrebet af den stive, humørforladte victorianer. Han vil gerne have sit arbejde hér overstået, så han kan komme hjem til London, og han er tydeligvis ikke interesseret i spilpersonernes selskab.

Så snart testamentet er vitterliggjort, trækker Mr. Walton sig tilbage til sit værelse; han har taget noget arbejde med fra London, som han vil se på, indtil kusken kommer. På værelset drikker han et glas madeira, som Erasmus imidlertid har forgiftet, så han dør. Det har Erasmus gjort for at have en krop fri i nødstilfælde.

Butleren har fået besked om at stille alle måltider foran døren til værelset, og Erasmus stiller dem indenfor. Men efterhånden som tiden går, bør spilpersonerne undres over advokatens totale fravær.

Twiggs, vagabond

Twiggs er et hjemløst (ogtandløst) skrog, som faldt i sumpen i en brandert for fire dage siden, men på mirakuløs vis reddede sig i land – på den forkerte side. Nu sidder han og ryster i en klynge træer bagerst i parken på Raven's Hill og aner ikke, hvordan han skal komme derfra igen. Raven's Hill er berygtet blandt vagabonder, og nu sidder han her ... alene.

Twiggs er ualmindelig bange for spøgelser, og levende mennesker har han heller ikke så gode erfaringer med. Derfor vover han sig kun ud af sit skjul, når det er tvingende nødvendigt, og kun i ly af mørke.

Twiggs kan bruges som en naturlig forklaring på mystiske lyde, en skygge i parken eller lignende. Han kan også dukke op, død, som et led i Erasmus' planer eller bruges til slavearbejde af spilpersonerne. Twiggs er meget bange og kuet (han tisser i bukserne, første gang nogen taler til ham) og kan trues til meget.

Brett Harris, kusk

Brett er den eneste, som kender vejen til (og fra!) Raven's Hill gennem sumpen. Han kører varer dertil og bringer post og eventuelle besøgende frem og tilbage i sin hestevogn.

Brett taler uafladeligt – om vejret, om sig selv etc. Han er heller ikke bleg for at bruge store armbevægelser (så vognen nær kører i sumpen). Alle historier akkompagneres af syden og sprutten fra hans pibe, som laver store skyer af tung, helbredstruende røg. Er Brett alene, taler han med sig selv eller sin hest.

Så snart Brett har afleveret de sidste spilpersoner, kører han tilbage. På tilbagevejen dolkes han af Erasmus og gemmes på en lille ø i sumpen sammen med vogn og hest. Således isolerer Erasmus spilpersonerne helt. Meningen med dette er, at Mr. Shaws sjæl senere vil tage plads i Bretts krop og "komme tilbage" til Raven's Hill for at hente spilpersonerne.

Mr. Adams, krovært

Mr. Adams ejer og driver kroen "The Raven's Nest". I dens lavloftede stue samles landsbyens mænd ved aftentid, og de ældre lystfiskere beriger fremmede med farverige historier, om hvor store fisk de har fanget. Spørger man til Raven's Hill, holder samtalen op, og alle piller ved deres ølkrus eller stirrer på den formastelige, som stillede spørgsmålet.

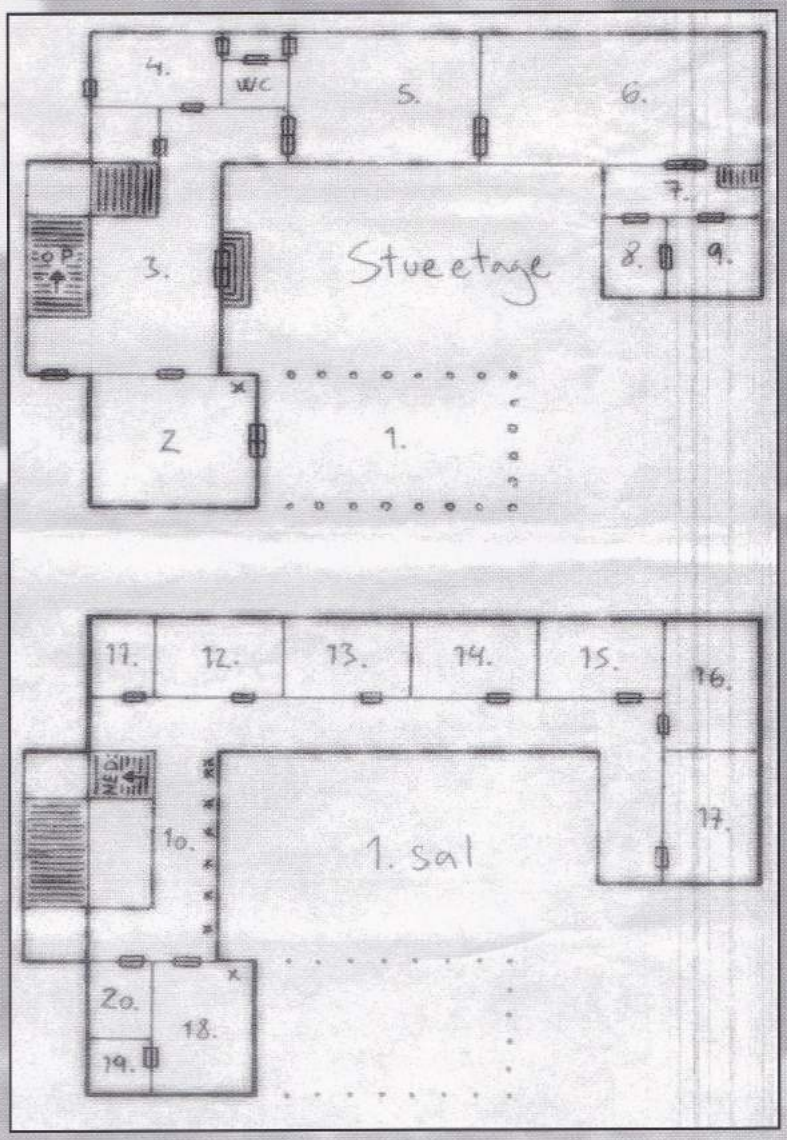
Mr. Adams selv er omkring 50 år gammel. Han synger ikke godt, men til gengæld både højt og længe – og gerne for kroens gæster. Hvis det ikke giver resultat for hans kone at råbe "Sidste omgang!", beder hun ham blot om at synge en sang.

Mr. Adams er høj og tynd og har snoet overskæg og brilliantinehår. Han er harmløs af natur og lefler for folk, som ser velhavende ud.

George Poppets, landbetjent

Landsbyens betjent er ikke altid på pletten, når loven skal håndhæves i Sedgewick eller omegn (hvilket ellers er sjældent). Han bruger nemlig en del tid på sin hobby, brevduer. Det bør spilpersonerne være bekendte med (nogle af dem hører måske om det i kroen), således at de ved, hvor den due, der evt. skal bringe dem i kontakt med omverden, kommer fra. Men sådan en due kan være forbandet svær at fange ...

Kort over Raven's Hill Manor



Testamente

for Charles Jefferson Shaw

Raven's Hill Manor,
Sedgewickshire, England
den 14. november 1899

Jeg, Charles Jefferson Shaw, født den 11. juni 1828 i Whitechapel, London, der er ved mine sansers fulde brug og skriver dette i overværelse af min advokat, Mr. Northrop Walton fra Waybridge, Walton & Burns, London, gør herved vitterligt, at mine besiddelser ved min død skal fordeles saaledes:

Til Reverend Elliot Sloan, Birmingham, udbetales 25 pund Sterling.
Til Professor Charles Piwick, Oxford, udbetales 45 pund Sterling.
Til Miss Christine Jennings, Birmingham, udbetales 40 pund Sterling.
Til Grevinde Charlotte Saint-Dupres, Colombey-les-deux-Eglises, Frankrig, udbetales 50 pund Sterling.
Til Miss Angelica Black, London, udbetales 30 pund Sterling.
Og til Mr. Frederick Stanton, Esquire, London, udbetales 35 pund Sterling.

Resten af min formue (per 1. november 1899 opgjort til 236.744 pund Sterling), mit jordiske gods og alle mine ejendele tilfalder min sønnesøn, Erasmus Benjamin Shaw.

Hvis drengen skulle bortgaa ved døden, inden han bliver myndig, fordeles arven mellem de ovennævnte personer, eller dem af dem, der maatte være i live paa det tidspunkt, hvor drengen bortgaar.

Underskrevet
(Charles Jefferson Shaw)

Til vitterlighed
(Northrop Walton)

Reverend Elliot Sloan

51 år, præst ved Holy Trinity Church i Birmingham, enkemand

Da Reverend Sloans kone ikke blev rask efter lang tids lægebehandling og bøn, så han ingen anden udvej end alternativ behandling, selvom han som kristen følte sig dårligt tilpas ved det. En mand ved navn Mr. Shaw tilbød sin assistance, men Mrs. Sloan, som var gravid, overlevede ikke behandlingen – som i øvrigt havde ruineret præsten.

Ude af sig selv af sorg og vrede truede Rev. Sloan Mr. Shaw med at anklage ham for kvaksalveri. Mr. Shaw erklærede, at han i så fald ville fortælle, at præsten selv havde bedt om hjælp, hvilket nok ikke ville sætte ham i gunstigt lys hos hans menighed eller overordnede. Rev. Sloan var tvunget til at tie.

Nu var Rev. Sloan uden familie og uden penge. Og efter det hedenske ritual, som Mr. Shaw havde udført, følte han, at han havde trodset Gud, og mistede sin tro. Ikke troen på Guds eksistens, men på Hans nåde – Rev. Sloan føler sig forrådt af Gud.

For at komme på fode igen begyndte han at spille hasard. Men nu er han i større vanskeligheder, end han troede muligt: Kirkesølvet er væk, og Rev. Sloans gæld er nærmest bundløs.

Hans ulykke har gjort ham kynisk og indelukket. Han bekymrer sig ikke om sine sognebørn og kan i det hele taget ikke lide dem. Arbejdet med de fattige har han helt overladt til Miss Jennings. Især er det børn, han ikke bryder sig om. Hver gang han ser et barn, mindes han om sin kone og det barn, de aldrig fik.

Han kan ikke finde trøst i sine egne prædikener. Han føler sig ensom, men finder mest ubehag i andre menneskers selskab. Kreditorerne opsøger ham oftere og oftere. De er sågar begyndt at true ham på livet.

Rev. Sloan føler, at Mr. Shaw er skyld i hans ulykke; han tog hans familie, og Sloan ønsker hævn. Det er derfor med nogen undren, at han har modtaget den besked, at han skal arve Mr. Shaw. Er arven mon stor nok til at betale gælden og købe kirkesølvet tilbage? Måske er der håb.

Rollespilstips: Rev. Sloan er en mand med evige bekymringer. Sure opstød og kyniske bemærkninger falder ham naturligt, og børns tilstedeværelse gør ham bitter. Vær overfladisk høflig og lidt indelukket.

Rev. Sloan handler lejlighedsvis anderledes, end folk forventer – han kan f.eks. pludselig eksplodere i vrede eller bande højt og ukristeligt.

Miss Angelica Black

52 år, forstanderinde på Sct. Annas Børnehjem for Piger

Angelica blev opdraget af stærkt religiøse forældre og har, så længe hun kan huske, arbejdet for velgørende organisationer. Som barn under tvang, senere fordi det syntes naturligt, og de sidste femten år fordi det nu var "for sent" at blive gift – for sent at få et liv i det hele taget.

Angelica savner den barndom, hun aldrig har haft, og betragter det som skæbnens ironi, at hun gennem sit arbejde er tvangsindlagt til børn. Hun er bitter, men for godt skolet til at vise sine følelser.

Én gang har så meget aggression dog hobet sig op, at det fik katastrofale følger. Det skete for ca. tyve år siden, samme dag som Angelica fik at vide, at hendes yngste søster skulle giftes. En pige ved navn Victoria kom ind på Angelicas kontor og fortalte grædende, at hun var kommet til at slå en rude itu. Men det, der skulle have været en rutine-reprimande, endte med at Victoria blev banket ihjel.

Angelica gemte liget i et skab og havde nok ikke anet, hvad hun skulle stille op, hvis ikke en ældre herre dagen efter havde opsøgt hende. Han præsenterede sig som Mr. Shaw og tilbød at skaffe Victorias lig af vejen, hvis Angelica til gengæld ville gøre ham nogle tjenester i fremtiden. Hvordan Mr. Shaw havde fået kendskab til historien, anede Angelica ikke, men hun accepterede tilbuddet.

Få dage senere blev Victorias lig fisket op af Themsen. Den officielle historie var, at hun var flygtet fra børnehjemmet pga. sit lille uheld og derefter var kommet i dårligt selskab og myrdet af bøller.

I løbet af de næste år "flygtede" flere børn fra St. Annas Børnehjem for Piger. Angelica holdt nemlig sin del af aftalen – Mr. Shaw skulle bruge børn, og hun kunne skaffe dem. Hvad Mr. Shaw skulle bruge børnene til, aner Angelica ikke, og hun er ligeglad.

Da Angelica fik at vide, at hun skal arve Mr. Shaw, blev hun både lettet og glad. Hun behøver aldrig mere have med børn at gøre, og hun har udsigt til en formue, som hun har tænkt sig at købe det liv, hun aldrig har haft, for.

Rollespilstips: Angelica taler påtaget korrekt. Hun er snerpet, bedrevidende og opdragende. Irriteres hun, taler hun med tilkæmpet ro og irettesætter straks synderen.

Nævnes navnet Victoria, bliver Angelica fjern, og den, som bringer hende til nærvær igen, vil sandsynligvis blive offer for et voldsomt vredesudbrud.

Angelica er misundelig på mennesker, som virker glade, uskyldige eller begge dele, så dem er hun især hensynsløs overfor. Hendes følelser over for børn er regulært had.

Miss Christine Jennings

32 år, ugift lærerinde, revolutionær

Christine har aldrig kendt sine forældre. Moderen døde i barselsseng, og faderen, der var udstationeret i Indien, døde, da hun var to år gammel, så Christine er vokset op hos sin onkel og tante i Birmingham. Onklen var læge og arbejdede i sin fritid som frivillig for kirken. Han opdragede Christine til at vise omsorg for de mindrebemidlede og sørgede for, at hun fik en uddannelse.

Da onklen døde for to år siden, arvede Christine 9000 pund Sterling. Det viste sig, at en Mr. Shaw siden hendes fars død havde indsat 500 pund Sterling årligt på en konto, som onkelen var bemyndiget til at administrere indtil sin død. Mr. Shaw gav i et brev den begrundelse, at han var en nær ven af Christines fader, som han havde gjort tjeneste med Indien, og at han (Mr. Shaw) havde lovet at sørge for hende. Udbetalingerne er fortsat lige siden.

Christine begyndte tidligt i sit liv at hjælpe den lokale præst, Reverend Sloan, i arbejdet med de fattige. Hun fandt dog med tiden ud af, at hendes onkel havde været den drivende kraft i dét foretagende.

Christine er vred på Rev. Sloan, som burde være et lys i mørket for samfundets svageste, vred på kirken i det hele taget. Hun føler, at Guds ord er nytteløse – tom snak og blændværk, der giver falsk håb. Det bliver ikke bedre af, at hun nu og da har observeret Rev. Sloan konversere med lyssky personer og sent om aftenen har set ham liste væk fra kirken.

Christine tror på fordeling af goderne – så længe hun fordeler dem. Hun tror på beskyttelse af de svage – så længe det er hende, der beskytter dem. De nuværende magthavere er intet bevendt. De er enten rige eller de riges lakajer. Det er på tide at tage kampen op, men det kræver kapital, hvis det skal gøres ordentligt.

Heldigvis er der lys forude: Hun skal arve Mr. Shaw. Jo større arv, desto mere gennemslagskraft for Christines revolution. Det passer hende godt, at revolutionen til dels bliver financieret af den overklasse, som den skal vælte.

Christine har et liv på samvittigheden. For ti år siden var hun ansat som ung pige hos en velhavende familie, hvis søn var dødeligt syg. En aften, da resten af familien var i teatret, fik sønnen pludselig brug for sin medicin. Men i stedet for medicinen vædede Christine et lommetørklæde med æter og gav ham det. Efter at have hostet lidt blod op sov han ind.

Christine har ikke dårlig samvittighed. Morgendagens magthavere bør ikke være forkælede børn af velhavere, som ikke har andre kvaliteter end en formue, som de ikke selv har skabt – og som de ikke har tænkt sig at dele med dem, som virkelig behøver den.

Rollespilstips: Christine hader velhavende mennesker og ser ned på fattige og børn. Hun er en hensynsløs og kompromisløs idealist, der ingen midler skyr. Verden kunne være god, hvis bare hun kunne få magt til at ændre tingene.

Vær svær at overbevise, når du selv har talt. Bliv irriteret, når nogen siger dig imod. Husk, at du har ret! Tro ikke, at nogen kan gøre noget bedre end dig – og stol ikke på andres evner, med mindre det er tvingende nødvendigt.

Professor Charles Piwick

55 år, professor i klassisk litteratur ved Oxford University

Som dreng var Charles Piwick en særling, som de andre børn ikke ville lege med. Han blev indadvendt og gemte sig bag stakke af bøger.

Som ung fattede han interesse for de græske dramatikere og var som sekstenårig så kompetent på dette område, at han – under pseudonym – udgav tre afhandlinger om henholdsvis Euripides, Aischylos og Sofokles. Allerede som studerende ved Oxford var han en ledende kompetence mht. græsk drama.

Hvor Charles havde succes med sin karriere, syntes hans barndoms problem at forfølge ham i ungdomsårene. Medstuderende havde han ikke meget med at gøre, og kvinder forstod han sig slet ikke på, men han fortrængte problemet ved at fordybe sig i sine studier og senere sit arbejde.

Charles opnåede som den yngste nogensinde et professorat på Oxford. Her er han kendt og respekteret, men hvad folk på universitetet ikke ved, er at Professor Piwick også er ekspert på et helt andet område: okkultisme.

Interessen for det okkulte bragte for nogle år siden professoren i forbindelse med Mr. Shaw. Det var på en rejse til Ægypten, hvor også en ung dame ved navn Elizabeth McPherson deltog. Mr. Shaw og Professor Piwick gjorde nogle indkøb de samme steder, og ingen af dem kunne være i tvivl om, at den anden købte ind til magi. De udvekslede synspunkter og aftalte at bevare forbindelsen.

Elizabeth var på rekonvalescens efter at have været vidne til en dødsulykke. Hun fascineredes af den tænksomme, unge akademiker, og de fattede sympati for hinanden – endelig én, som accepterede Charles! De blev gift i 1877 og fik samme år en datter, Sarah.

Kort efter fik Professor Piwick en invitation til at besøge Mr. Shaw i hans klub i London, hvor de to herrer diskuterede esoteriske emner næsten uafbrudt i to døgn.

Professoren kom hjem til en tragedie. Der havde været indbrud i hans hjem, og Elizabeth, som åbenbart havde grebet tyven på fersk gerning, var blevet dræbt – dolket ihjel med hvad retsmedicineren beskrev som en skarp, krum genstand. Desuden var et kostbart værk om ægyptisk mytologi i tre bind blevet stjålet.

Siden da er Professor Piwick blevet mere indelukket og menneskefjendsk end nogensinde. Han arbejder atten timer i døgnet og studerer det okkulte med endnu større iver end før. Og han prøver gennem spiritisme at opnå kontakt med sin afdøde kones ånd – dels fordi han savner hende, og dels for at finde hendes morder. Men uden held.

For fire år siden så Sarah en del til en charlatan ved navn Frederick Stanton, men denne Stanton – en studerende fra et af Professor Piwicks hold – lykkedes det Charles at få ud af Sarahs liv. Stanton skulle skrive opgave om Euripides, men stjal fra en gammel afhandling, som imidlertid viste sig at være en af dem, Professor Piwick havde skrevet som sekstenårig. Under trusler om afsløring valgte idioten selvfølgelig at droppe både Sarah og sit studium.

For et par år siden kom Professor Piwick på sporet af et kompliceret ritual, som kan bringe ham i kontakt med Elizabeth. Ritualet skal udføres i et Osiristempel den 1. maj 1901, for kun den dag står månen og stjernene helt rigtigt. Han skal bygge og indvie et tempel og udføre et kostbart ritual, så han mangler en mindre formue. Arven efter Mr. Shaw kan blive hans redning. Intet må komme i vejen.

Rollespilstips: Du er den inkarnerede akademiker. Du ved, at du er klogere end langt de fleste, og sætter gerne folk på plads – især "Stanton-typen".

Du hader børn. Børn er ofte ondskabsfulde, og hvis ikke, er de alligevel ofte i stand til at bringe dig i forlegenhed. Selv som barn hadede du andre børn.

Grevinde Charlotte Saint-Duprés

alias Emma Smith, 27 år, svindlerske

Emma var den, de andre piger så op til på St. Annas Børnehjem for Piger i London. Hun ville kun omgås nogle få udvalgte, og de fungerede nærmest som tjenere for hende.

En dag kom Emma til at slå en rude itu. For ikke at skulle stå skoleret for forstanderinden, den strenge Miss Black, sagde Emma til en pige ved navn Victoria, at hvis hun tog ansvaret, kunne hun komme med i Emmas inderkreds. Hvis ikke, ville Emma gøre livet surt for hende. Victoria gjorde som budt.

Af nysgerrighed gemte Emma sig bag nogle frakker i et skab på forstanderindens kontor for at overvære forløbet. Hvad hun så, vil hun aldrig glemme: Den ellers så retlinede forstanderinde gik fuldstændig amok. Hun blev ved med at slå Victoria og sparkede hende sågar, efter at hun var faldet omkuld. Da Miss Black kom til sig selv, tog hun Victoria og lagde hende ind i skabet, hvor Emma sad. Victoria var død, og Emma var fanget sammen liget i flere timer, indtil forstanderinden forlod kontoret.

Bagefter fandt Emma en afsides krog af børnehjemmet, hvor hun satte sig og græd. Pludselig stod en venligt udseende ældre herre foran hende og spurgte, hvad der var i vejen. Hun fortalte ham det hele. Han sagde, at hvis hun lovede ikke at fortælle historien til nogen, så skulle han sørge for hende, når hun forlod børnehjemmet.

Mr. Shaw, som manden kaldte sig, holdt sit løfte. Da Emma flyttede fra børnehjemmet, fik hun hvert halve år et anseligt beløb udbetalt og skulle til gengæld stå til rådighed, såfremt Mr. Shaw fik brug for en tjeneste.

Bange for arbejde, pligter og ansvar fik Emma en ide. Som tyveårig tog hun til Frankrig, og to år senere vendte hun tilbage som Grevinde Charlotte Saint-Duprés og gjorde sit indtog i det finere selskabsliv.

Smuk, charmerende og tilsyneladende altid glad; iskold, arrogant og i stand til at bringe andre i forlegenhed; det hele passer på Grevinde Charlotte, som hun nu hedder, og hun er perfekt i rollen som aristokrat. Det passer derfor Charlotte fint, at hun skal arve Mr. Shaw. Nu kender ingen hendes hemmelighed, og jo flere penge hun arver, desto længere kan hun holde forestillingen kørende, hvilket helst skulle være for livstid.

I øvrigt kan Grevinde Charlotte ikke fordrage børn; hun synes, de er ulækre, og deres nærvær minder hende om hendes egen baggrund.

Rollespilstips: Grevinde Charlotte fører sig frem som verdensdame. Hun har vænnet sig til, at folk bukker og skraber, og hun holder af at ydmyge andre mennesker. Især børn af velhavende familier hader hun.

Vær nedladende og kølig. Tal overdrevet affekteret. Snak om alle de fine mennesker, du omgås. Træd på tjenestefolkene.

Frederick Stanton, Esquire

26 år, bachelor

Første gang Frederick skuffede sine forældre var ved fødslen – de ville hellere have haft en datter end søn nr. tre. Som yngste barn i flokken fik Frederick dog så meget opmærksomhed, at det var et stort slag for ham, da den ønskede datter endelig kom til verden syv år senere. Nu var en kolbøtte eller en tegning ikke længere nok til at begejstre.

I løbet af de kommende år forsøgte Frederick sig bl.a. med klaverspil, bridge og diverse gentleman-sportsgrene, men det rakte ikke langt nok til at imponere. Uanset hvad han gik i gang med, måtte han indse, at han aldrig ville blive mere end middelmådig til det.

I skolen var hans præstationer mildest talt på det jævne, og faderen lagde ikke skjul på, at høje forventninger var spildt på Frederick. Den ældste broder skulle arve godset og titlen (lord), den næstældste klarede sig glimrende på Oxford, og lillesøsteren spillede allerede som otteårig bedre klaver, end Frederick nogen sinde ville komme til.

Da Frederick begyndte at studere i Oxford, opdagede han, at der var noget, han var god til. Det var ikke arkæologi og klassisk litteratur, som han studerede, men skuespil – Frederick har en uovertruffen evne til at lyve og bedrage. Han talte om Alexandria, Konstantinopel og Athen, så folk troede, at han havde været der. Han talte om de græske tragedieforfattere, som om han havde læst deres værker. Og han lod, som om de klaversonater, han havde brugt år på at lære, var noget, han lige havde opdaget.

Folk blev betagede af den charmerende, unge adelsmand – ikke mindst Sarah Piwick, datter af Charles' professor i klassisk litteratur. Og Sarah og Frederick begyndte at se en del til hinanden.

Omtrent samtidig skulle Frederick skrive en opgave om den græske forfatter Euripides. Frederick vidste imidlertid, at den ikke ville blive særlig god, hvis han selv skrev den. Derfor opstøvede han en gammel afhandling af en ukendt filolog, og uddrag af dette værk blev – lettere omskrevet – afleveret til Professor Piwick, signeret F. Stanton.

Kort tid blev Frederick kaldt op på professorens kontor. Professor Piwick sagde ligeud, at han havde gennemskuet Frederick som den bedrager, han var. Han kendte godt den afhandling, som Frederick havde skrevet af fra, og hvis Frederick ville undgå afsløring, skulle han holde sig fra Sarah.

Frederick ophørte øjeblikkeligt med at studere og med at se Sarah, og flyttede til London, hvor han bor på sin families regning.

Alt dette skete for fire år siden. Frederick er siden begyndt at interessere sig for religiøs mystik. Han har en del penge til rådighed fra sin familie og samler nu på rituelle genstande (statuetter, daggerter osv.). Denne interesse har bragt ham i forbindelse med Mr. Shaw, som han mødte for et års tid siden ved en auktion. De to herrer har truffet hinanden to gange siden, og Frederick har fortalt Mr. Shaw hele sin historie – der var noget tillidsvækkende ved ham.

Nu er Mr. Shaw død, og det glæder Frederick, at han skal arve. En formue, som ikke kommer fra familien, er lige, hvad han har brug for. Så behøver han ikke at komme krybende, hvis han skal bruge penge – og det skal han! Han vil nemlig rejse til Amerika, hvor der skulle være bedre muligheder for at gøre karriere med de talenter, han besider. Intet må komme i vejen.

Rollespilstips: Vær arrogant, og før dig frem som den aristokrat, du er. Du elsker opmærksomhed og vil gøre alt for at være i centrum. Lyv, når det passer i dit kram.

Du hader akademikere, og du hader børn – især dem, som er dygtige til et eller andet. De gør dig rasende, og de bringer dig i forlegenhed. De burde udryddes.