

Spillederens arkiv over Thomas Walters bekendtskaber 1798-1841

Personerne i arkivet har alle i større eller mindre grad været med til at forme Thomas Walter og hans liv. Og de af dem, spilpersonerne vælger at inddrage på færden gennem Walters erindring, får chancen endnu engang. Når et bekendtskab viser sig på et opholdssted skal det altid skille sig ud på en eller anden måde. Ikke nødvendigvis i forhold til omgivelserne, men altid i forhold til spilpersonerne. Det kan sagtens bare være endnu en gæst på kroen, men aldrig en gæst, der unddrager sig spilpersonernes opmærksomhed.

Beskrivelserne i arkivet er korte og koncise, så du nemt og smertefrit kan glide ind og ud af de mange forskellige roller. Deres relation til Walter – og dermed til spilpersonerne – er antydnet i deres *natur* og den foreslåede *funktion*, de kan have i scenariet. I sidste ende er det dog op til dig selv og situationen at afgøre, hvilken rolle du vil lade dem spille. De kan ikke rejse med fra opholdssted til opholdssted, men deres råd og planer kan sagtens forfølge spilpersonerne videre gennem scenariet. En handlingstråd (fx en specifik opgave), der sættes igang af et bekendtskab på ét opholdssted, kan således godt indarbejdes i et andet, hvis du vurderer, at det vil passe ind i rejsens forløb.

Metoden til at få bekendtskaberne til at hænge sammen med de opholdssteder, hvor spilpersonerne måtte ønske at træffe dem, er fantasi og fleksibilitet. Ofte vil personerne og deres *funktion* umiddelbart forekomme at passe dårligt ind i handlingen, men da skal du huske på, at *Spejlingers* realisme er en surrealisme. Der er intet i vejen for, at spilpersonerne bliver overfaldet af urskovens indfødte midt i London eller må udkæmpe et slag mod Napoleons tropper ombord på en hvalfanger. Det er først, når essensen af arkivernes mange kombinationsmuligheder går op for spillerne, at oprøret mod tilværelsen og dens fastlagte spilleregler for alvor manifesterer sig i historien.

Bekendtskabernes umiddelbare forhold til spilpersonerne, når de møder dem, er igen en vurderingssag. Som regel vil det give den bedste (og mest mystificerende) mening, at bekendtskaberne ikke har mødt spilpersonerne før, men at de instinktivt behandler dem som beskrevet under deres *natur* og *funktion* (det vil typisk sige indforstået og fortroligt). Insisterer spilpersonerne på at grave i deres fælles fortid med et bekendtskab, kan du lade det dæmre for vedkommende, at han eller hun måske engang har set dem før, eller blot lade vedkommende blive mistænksom eller fjendtlig og vende dem ryggen. Sørg dog altid for at bygge videre på spilpersonernes initiativer, så de får en fornemmelse af at være i stand til at skabe mening med galskaben.

Anstey, Thomas Edward (Wyatt Earp)

Engelsk storfarmer og ligsynsmand. Agerer desuden politichef i et uroligt distrikt.

Natur: Imødekommende, retskaffen, morbid, stenansigt.

Funktion: Kan når som helst blive overfaldet af indfødte, der forsøger at drive den hvide mand bort fra deres jord. Kan hyre spilpersonerne som omrejsende lejesoldater til at opspore og bekæmpe indfødte.

Arthur, oberst George (mr. Kurtz)

Engelsk oberst. Ansat som guvernør i en straffekoloni, hvor han har indført sit eget terrorregime. Forsøger at afskrække de deporterede straffefanger ved at tvinge dem til at piske og ydmyge hinanden.

Natur: Brutal, hævngherrig, beregnende, udnytter andre til at nå egne mål.

Funktion: En vred horde af deporterede kan få nok af guvernørens ydmygelser og foretage en hærgende flugt gennem stedet, hvor spilpersonerne møder ham.

Banks, sir Joseph (Bill Gates)

Aldrende engelsk opdagelsesrejsende, naturforsker og mæcen for kunstnere og videnskabsmænd. Har sejlet med James Cook og nyder en høj status i englændernes bevidsthed. Er deuden leder af det ærværdige "Royal Society".

Natur: Verdensmand, videbegærlig, pedantisk, halvvejs lammet af gigt.

Funktion: Kan tilbyde at finansiere en ekspedition for spilpersonerne, mod at de hjembringer videnskabelige data og botaniske prøveeksemplarer til ham. Er generelt interesseret i at høre om deres rejser og foreslår dem at tage til Island, hvis de ikke allerede har været der.

Bent, Andrew (Voltaire)

Redaktør på en regeringskritisk avis. Har i årenes løb været censureret, udsat for personlig hetz, fængslet for æreskrænkelser og idømt adskillige bøder.

Natur: Provokerende, opmærksomhedssøgende, ytringsfrihedens forkæmper, drømmer om martyriet.

Funktion: Kan udgive de af Walters værker, spilpersonerne måtte have fundet – og altid med kontroversielle fokusstjælende forord. Kan desuden indvillige i at hænge en hvilken som helst autoritet ud i sin avis.

Black, John (mytteriet på "Bounty")

Engelsk søkaptajn med en fortid som regnskabsfører ombord på deportationsskibe. Modtog dengang en hædersmedalje for at nægte at adlyde sin overordnede krav om "kreativ bogføring".

Natur: Standhaftig, loyal, energisk, en handlingens mand.

Funktion: Hans besætning kan begå mytteri. Hvis det sker til søs, efterlader de ham og evt. sympatiserende spilpersoner i en robåd på åbent hav.

Box, dr. (Jack the Ripper)

Engelsk fængselslæge og hofkirurg. Tager sig af alt fra behandling af sindssyge til amputationer.

Natur: Egensindig, sygelig ordenssans, undertrykt vanvid, de svages fortaler.

Funktion: Vanviddet kan vise sig som et glimt i refleksionen fra hans blodige skalpel. Har kontakter højt oppe i systemet og vil udføre alskens mørke gerninger for spilpersonerne, hvis blot de overbeviser ham om, at det var hans egen idé til at begynde med. Kan desuden skaffe, hvad end de måtte ønske at medikamenter og gifte.

Brown, Robert (professor Tournesol)

Ung opdagelsesrejsende botaniker på endeløs jagt efter nye plantearter. Kan ikke længere huske, hvornår og af hvem han blev sendt afsted på sin rejse.

Natur: Dedikeret, rastløs, åndsfraværende, svær at begejstre.

Funktion: Kan intetanende forville sig selv og andre ud på halsbrækkende eventyr i jagten på eksotiske planter.

Buckley, William (King Kong)

Tidligere engelsk kolonisoldat. Deserterede til urskoven, hvor de indfødte tog ham til sig som en af deres egne. Er nu – over 30 år senere – berygtet som "den vilde hvide".

Natur: Sky, aggressiv, dyrisk, besjælet af urkraften, husker kun få engelske gloser.

Funktion: Kan mødes på fri fod eller som lænket vildmand i et omrejsende tivoli. Hvis spilpersonerne først vinder hans tillid, er hans loyalitet grænseløs. Kan på sigt vise sig at blive et værdifuldt bindeled mellem den hvide mand og de indfødte.

Carlile's Men (al-Qaeda)

En gruppe militante ekstremistiske rationalister. Hævder, at sund videnskabelig fornuft er menneskets eneste våben i kampen mod onskaben.

Natur: Fanatiske, blasfemiske, impulsive, skyr ingen midler, velorganiserede.

Funktion: Kan forfølge spilpersonerne og lave attentater mod dem pga. deres formodede åndelighed og religiøsitet. Gruppen ønsker at statuere et eksempel i Fornuftens navn, som inkvisitorerne i sin tid gjorde det i Guds.

Castlereagh, lord ("Mission Impossible")

Englands udenrigsminister. Desuden fungerende krigsminister under napoleonskrigene.

Natur: Distanceret, usentimental, skyggefuld, opererer i overraskende forklædninger.

Funktion: Kan kontakte spilpersonerne kort og effektivt, mens de er travlt optagede af noget helt andet. Han vil hyre dem til at spionere mod franskmændene og indsamle stemningsrapporter fra det krigshærgede Europa.

Colbert, Andy (Tarzan)

Nysgerrig og ambitiøs australneger, der arbejder ombord på engelske ekspeditionsskibe. Han hjælper med udforskningen af de fremmede egne og kommunikationen mellem de indfødte og englænderne.

Natur: Muskuløs, behændig, bruger og respekterer naturen, drømmer om at opnå den hvide mands frihed.

Funktion: Kan tilbyde spilpersonerne sin hjælp som bærer og guide. Er i stand til at leve af naturen overalt, selv i storbyen. Kan udnytte spilpersonerne og deres kontakter til selv at komme videre frem i verden.

Curr, mr. Edward (Rockefeller)

Et ungt engelsk forretningsgeni. Har gjort kometkarriere i finansverden og er i dag direktør for det velrenommerede "Van Diemen's Land Company", der køber og opdyrker ubeboede landområder i straffekolonierne.

Natur: Vidunderbarn, visionær, får alting til at virke nemt og ligetil, drømmer om at blive kejser i sit eget finansimperie.

Funktion: Kan give spilpersonerne en (sikkert hårdt tiltrængt) peptalk. Bagefter går det op for dem, at de har sagt ja til at rejse rundt i fjerne lande for at finde velegnet jord til hans firmas koloniseringsprojekter.

Dillon, grev (James Bond)

Formuende fransk adelsmand med revolutionsblod i årerne. Bruger sin titel og sine penge til at komme frem i verden og spionere mod englænderne.

Natur: Gallant, selvopofrende, svaghed for kvinder og store cigarer.

Funktion: Kan afsløre sine planer for et overraskelsesangreb mod englænderne. De går ud på at sende to franske og to amerikanske skibe til Englands australske kolonier og erobre dem. Hvis spilpersonerne virker oprigtigt interesserede, tilbyder han dem at deltage i aktionen ("soldaterne" kan i så fald være mandskabet på det skib, spilpersonerne måtte vælge til formålet).

Einarsson, Leifur (Kafka)

Islandsk assessor (meddommer) og bogholder. Nærer et indædt had til det bureaukrati, han selv er en del af. I sin fritid planlægger han små revolutioner, han dog ikke selv har modet til at føre ud i livet.

Natur: Indadvendt, selvbebrejdende, undertrykt galde, tics og indre spændinger.

Funktion: Kan forsøge at få spilpersonerne til at sprænge et arkivskab i luften eller på anden måde forløse og udtrykke hans vrede mod bureaukratiet og bureaukraterne.

Franklin, sir John (Christian d. VII)

Engelsk jurist og opdagelsesrejsende. Har specialiseret sig i de arktiske egne og er på sine gamle dage blevet valgt til guvernør i kolonierne. Er desuden medlem af det verdenskendte videnskabelige selskab "The Royal Society".

Natur: Diplomatisk, behagesyg, selvbevidst, omgivet af manipulerende spytstikkere.

Funktion: Spilpersonerne kan smigre ham over på deres side og bruge hans indflydelse til at løse deres problemer. Ukendte modstandere kan imidlertid også bruge ham til at drive hetz mod spilpersonerne og spænde ben for dem.

Fry, mrs. Elizabeth (Mother Teresa)

Engelsk kvækermisionær, der tror på den guddommelige gnist i det enkelte menneske og modsætter sig alle former for krig. Besøger de syge, de udstødte og de kriminelle i samfundet. Er altid omgivet af sine "anstandsdamer", der optræder som en flok frelsende engle midt i al verdens forfald.

Natur: Gudfrygtig, omsorgsfuld, anmassende godhed, omvendt afstumpet (mangler evnen til at hade og gøre ondt).

Funktion: Kan komme spilpersonerne til undsætning i sidste øjeblik. Kan komme til at love mere, end hun kan holde.

Goethe, Johann Wolfgang von (Oraklet i Delfi)

Aldrende tysk digter, teaterdirektør og videnskabsmand. Bl.a. forfatter til den romantiske "Die Leiden des Jungen Werthers", hvor en ung mand skyder sig af ulykkelig kærlighed. Er for tiden mest optaget af finde på kryptiske passager til hovedværket "Faust". Velbevandret ud i stort set ethvert tænkeligt samtaleemne.

Natur: Hviler i egne tanker, fjernt men gennemtrængende blik, taler til andre som om han talte til sig selv, "vi må hengive os til vores skæbne, uanset hvad den måtte vise sig at være".

Funktion: Kan gennemskue, at spilpersonerne er erindringsrejsende, og fortælle dem, at livet består af i sig selv ligegyldige fragmenter, der med erindringens kraft sammenføjes til en historie og lades med mening. Han vil meget gerne have deres syn på den kollektive skæbne kontra individets frihed.

Harboe, general-postmester

Den højest placerede inden for det danske postvæsen. Har tætte forbindelser til hoffet, ikke mindst i kraft af sin position som kronprinsessens kammerherre.

Natur: Opfarende, brøsig, postulerende, stærke sympatier for Napoleon, afskyr de "æreløse englændere".

Funktion: Kan forsøge at komme i diskussion med spilpersonerne ved at udbrede sig fordømmende om alt og alle, der har med England at gøre. Lykkes det, opfatter han ethvert modargument som en personlig fornærmelse og er ikke bleg for at udfordre til duel på pistoler (skyder dog forbi med vilje, som den gentleman han trods alt er).

Harper, mr.

Engelsk forlægger og manden bag den illegale krigsavis "Le Courier D'Angleterre", der trykkes i England og smugles frem til distribution i Frankrig. Avisens mål er at give den franske offentlighed adgang til den britiske side af historien om napoleonskrigens gang og berette om situationen i England.

Natur: Korrekt, selvoptaget, pseudoidealist, foregiver interesse for kunst og politik, udgiver i virkeligheden kun krigsavisen for pengenes skyld.

Funktion: Kan tilbyde at udgive et af Thomas Walters værker, hvis spilpersonerne kan overbevise ham om, at det har en stor kunstnerisk eller ideologisk værdi. Senere kan de opdage, at værket har fået dårlige omtalelser og er blevet trukket tilbage af forlæggeren, der har ladet en uskyldig underredaktørs hoved rulle for det.

Holstein, grevinde ("The Turn of the Screw")

Indflydelsesrig dansk adelskvinde med internationalt tilsnit.

Natur: Yndefuld, koket, intrigant, opfatter sig selv som heltinden i en kulørt roman, lever afskåret fra omverdenen og de lavere klasser.

Funktion: Kan gøre en dramatisk entré og fylde spilpersonerne med løgnehistorier om ulykkelig kærlighed, hemmelige elskere, højforræderi og bortførelser. Hun insisterer på, at hendes liv er i fare, og at spilpersonerne må redde det.

Hooker, prof. William Jackson (dr. Watson)

Engelsk botaniker. Brillant, men uambitiøs. Arvede som ung en uventet stor formue, der vil komme til at vare ham livet ud. Medlem af det anerkendte videnskabelige selskab "The Royal Society".

Natur: Jorbunden, omgængelig, overbærende, en ven i nøden, længes efter det usædvanlige og excentriske (men ender altid med at tage afstand fra det).

Funktion: Kan lade sig fascinere af spilpersonerne og lægge et godt ord ind for dem eller støtte dem økonomisk. Prøver at følge dem i tanke og handling, men vender dem ryggen, så snart de bliver for vovede eller moralsk udfordrende.

Humphrey, A. W. H.

Engelsk politichef med en sidegeschæft som opdagelsesrejsende og geolog.

Natur: Godmodig, hygsom, omstændelig, tror på det gode i mennesket (men er mere interesseret i sin stensamling).

Funktion: Kan ansætte spilpersonerne som betjente og bede dem grave i en lille lokal sag om smugleri og ulovligt salg af hjemmebrændt whisky. Humphrey kan ikke forstå, hvorfor der har været så meget bøvl med at få hul på sagen, men fra det øjeblik spilpersonerne tager imod jobbet, bliver de jagtet rundt af gangstere og korrupte politifolk, der får deres ordrer fra ukendte bagmænd.

Jefferson, John (Jim Jones)

Leder af en aggressiv engelsk missionærgruppe, der forsøger at skræmme folk til at tro på Herrens ord.

Natur: Karismatisk, temperamentsfuld, vedholdende, deler verden op i godt og ondt, slår de vantro fordærvede med tårer i øjnene.

Funktion: Kan straffe, eksorcere og holde dundertaler, som var han den Onde selv. Spilpersonerne kan opdage, at hans egen menighed dyrker alskens ugudelige laster, så snart han vender ryggen til dem.

Jermyn, Henry (Poul Borum)

Litteraturagent, der fik sine egne forfatterdrømme knust af manglen på talent. Er altid omgivet af kunstnere – jo mere excentriske des bedre. Har desuden gode politiske forbindelser højt oppe i ministerierne.

Natur: Begejstret, omklamrende, forsøger at virke indforstået, bliver selvmedlidende og forbitret efter de første par flasker.

Funktion: Kan indsmigre sig hos spilpersonerne og anmode om at blive deres mæcen og forlagskontakt. Kan uanset tid og sted arrangere dekadente fester med musik, sang og oplæsninger fra de af Thomas Walters værker, spilpersonerne måtte være i besiddelse af.

Kelly, dr. Cornelius (Michael Collins)

Irsk skibslæge og frihedskæmper. Blev taget til fange under en demonstration for irsk uafhængighed og fik valget mellem at afsone sin straf i fængsel eller som læge i den britiske flåde.

Natur: Ædelmodig, loyal, undertrykt oprør, åben for forslag.

Funktion: Kan sætte spilpersonerne ind i sin situation og tro dem overtalt til at hjælpe sig, før de er det. Venter på en passende lejlighed til at sætte sig op mod briterne og deres undertrykkende imperialisme.

King, flådekaptajn (Boris Jeltsin)

Excentrisk guvernør i en engelsk koloni, han selv var med til at grundlægge. Berygtet for sine impulsive og ukonventionelle handlemåder. Ligger evig og altid i konflikt med sit alter ego, den firskårne og reaktionære hærkaptajn John MacArthur.

Natur: Eksalteret, opfarende, insisterende, paranoid, ser spiritussen som det engelske imperies forbandelse.

Funktion: Kan uden varsel kolonisere og åbne ild af frygt for ”den franske sammensværgelse”. Accepterer generelt det skæve og usandsynlige. Vrager derimod det oplagte og åbenlyse uden grund.

Lorimer, C. P. (Loke)

Engelsk geodæt (landmåler). Kontraktansat hos diverse private ejendomsselskaber uden hensyntagen til interessekonflikter.

Natur: Forsmået, kværulerende, kontaktsøgende, prøver at stjæle æren for andres gerninger.

Funktion: Kan uopfordret slutte sig til spilpersonerne som ekspertguide. Kan forsøge at stille sig selv i et godt lys ved at spille dem ud mod hinanden, sprede falske rygter og skabe generel splid i gruppen.

Marquis og Teinah (Fredag)

Indfødte maorier fra New Zealand. Lokket væk fra deres egen tilværelse med løfter om guld og grønne skove for at blive vist frem og forsøgt dannet i den hvide mands verden.

Natur: Overvældede, skeptiske, ligefrem og ”upassende” opførsel, ser den kristne gud som ond og krigerisk.

Funktion: Kan bede spilpersonerne vise dem rundt i ”det berømmede britiske imperie” og fortælle dem om det. De stiller sig uforstående og svært kritiske over for tidstypiske begreber som kolonisering, kristen mission, slaveri osv.

Murray, søløjtnant John (Don Quijote)

Ung engelsk søløjtnant med en glubsk appetit på såvel fare som forfremmelse. Han er dog tydeligvis ikke i nærheden af nogen af delene.

Natur: Ihærdig, disciplineret og disciplinerende, har en mening om alt – især om andre menneskers middelmådighed.

Funktion: Kan overspille sin selvgodhed, så alle omkring ham synker ned i slaphed og dovenskab. Hans mandskab kan smugdrikke fra de romtønder, de er sat til at vogte med deres liv, og vise sig fordrukne i kritiske situationer.

Oehlenschläger, Adam (Salvador Dali)

Dansk romantisk digter og nationalklenodie. Kæmper indædt mod sin egen borgerlighed og sin kunstneriske overmand, den tyske digter og dramatiker Friedrich von Schiller. Har bl.a. skrevet ”Guldhornene” og ”Aladdin”.

Natur: Selvsikker, nationalromantisk, krukke, insisterer på at opleve tilværelsen umiddelbart og naivt, føler sig forurettet og besværet, sin egen værste konkurrent.

Funktion: Kan være et irriterende og selvoptaget brokkehoved, der drejer enhver samtale over på sig selv. Kan lovsynge sin ungdoms genialitet og beskyldte spilpersonerne for at være den direkte årsag til hans inspirationskrise.

O'Ferrall, Rolla (Oscar Wilde)

Irsk embedsmand ansat i det engelske toldvæsen. Udstationeret som overtolder på et lille lokalt havnekontor.

Natur: Frisindet gentleman, moderne klædt, krydrer sit sprog med franske vendinger, håbløs til hovedregning.

Funktion: Kan prale af sin stilling som overtolder og snyde sig selv i enhver form for pengeanliggende. Kan intetanende tage imod dårligt forfalskede statsobligationer fra lyssky mænd på skumle steder. Han udsteder en kunstigt høj dusør på regeringens regning, hvis spilpersonerne afslører falskmøntnerne.

O'Leary, søløjtnant Daniel (kaptajn Ahab)

Gådefuld irsk søløjtnant. Viser sig kun sjældent for sit mandskab og sine passagerer. Foretrækker at kommunikere gennem sin "skygge", den varmhjertede næstkommanderende mr. Nutting.

Natur: Tavs, nidstirrende, hvisker hæst, lever i tilbagetrukken bitterhed pga. gammel ulykkelig kærlighed.

Funktion: En dødelig hjernefeber kan bryde ud omkring ham. Han beordrer spilpersonerne til at bemande poster, de ikke har nogen forudsætninger for.

Pehi, høvding Te (Sitting Bull)

Høvding for en new zealandsk maoristamme. Kvinderne lever i hedenske giftermål med deserterede og skibbrudne europæiske sømænd.

Natur: Ærefuld, fredsmæglende, tror på altings samhørighed, drabelige tatoveringer over hele kroppen.

Funktion: Kan give naturens hemmeligheder (mad, planter, nyttedyr, shamanisme o.l.) i bytte for civilisationens (våben, tøj, smukke genstande o.l.).

Phelps, mr. Samuel (Phileas Fogg)

Engelsk handelsmand og én af de tre sæbefabrikanter bag firmaet "Phelps, Throward og Bracebridge".

Natur: Chancerytter, egoistisk, frygtsom, drives af sin kærlighed til penge.

Funktion: Kan tilbyde et fordelagtigt, men risikabelt handelseventyr. Spilpersonerne skal sælge engelske goder, der er svære at skaffe i krigstid, og købe hvalspæk til hans egen sæbefremstilling. Varerne viser sig at være stjålne, og han er ikke bange for at gøre spilpersonerne til syndebukke, hvis det bliver opdaget.

Pomare, kong ("Once were warriors")

Hersker over den englændertro del af Otaheiti (Tahiti) sammen med den smukke og fåmælte dronning Tetua.

Natur: Omskifteligt temperament, blander otaheiteanske og europæiske skikke sammen, forfalden til alkohol og blasfemi.

Funktion: Kan uanset tid og sted arrangere en fest med sang, dans, brydekampe, alkohol og fri afbenyttelse af eksotiske kvinder.

Rhodes ("The man with the plan")

Autodidakt engelsk skibskaptajn og pengemager. Hans storstilede, men sjældent realistiske planer kaster ham ud i det ene mere lyssky projekt efter det andet.

Natur: Snakkesalig, overbevisende, forblindet af egen genialitet, ukuelig optimist.

Funktion: Kan kende til politiske irske fanger, der sidder indespærrede, hvorend han og spilpersonerne befinder sig. Han lover dem en klækkelig sum for at befri og smugle dem væk. Kan i mangel af bedre lokke spilpersonerne til at investere i diverse dødfødte projekter som fx pingvinjagt i Sydhavet (med tanke på videresalg som kæledyr til engelske fruentimmere).

Robinson, George Augustus (dr. Livingstone)

Engelsk missionær af Guds nåde og grundlægger af et reservat for indfødte i kolonierne.

Natur: Inspireret, visionær, frygtløs, beskyttet af Gud.

Funktion: Kan tæmme vilde dyr, blodtørstige indfødte og andre ubekvemmeligheder. Kan udøve mirakler og foranledige guddommelig indgriben.

Scott (Theokrit)

Omflakkende skotsk fårehyrde. Lever i pagt med naturen og de indfødte vilde.

Natur: Harmonisk, selvtilfreds, kommunikerer med dyr og planter.

Funktion: Kan fungere som vejviser, skabe kontakt til de indfødte (såvel vilde som ultralokale hvide) og få den besjælede natur til at hjælpe spilpersonerne.

Sheldon, William ("Ali Baba og de fyrretyve røvere")

Undvegen straffefange og leder af en grusom røverbande baseret på medlemmernes frygt for hinanden. Sheldons røvere lever tilsyneladende almindelige liv, men har skjulesteder og skatkamre i grotter og jordkældre.

Natur: Morderisk, nådesløs, mund skåret op i et evigt smil, omgærdet af rygter om djævelske pagter og overnaturlige evner.

Funktion: Kan hærge et område med sin bande, der har øjne og ører overalt og mistænker fremmede på et meget løst grundlag. Kan tortere fanger rituellet uden et gran af åndelig aspiration.

Stephen, mr. Alfred ("The Devil's Advocate")

Ung engelsk rigsadvokat. Stormet til tops på en cocktail af talent og gode familieforbindelser.

Natur: Kamæleon, altid et skridt foran, søger den pludselige og uventede konfrontation, kører sager mod sine kolleger for at komme frem.

Funktion: Kan udnytte spilpersonerne til at plante eller indsamle beviser mod højtstående embedsmænd, som han så kan anklage for svindel og korruption. Kan få hængt eller deporteret spilpersonerne for småforbrydelser, hvis de ikke vil hjælpe ham.

Stephensen, Magnus (Tor Hejredal)

Pensioneret islandsk højesteretsdommer og eksguvernør for den danske kolonimagt. Har skrevet adskillige anerkendte værker om øens flora og fauna.

Natur: Sej og vejrbidt, udstråler ro og autoritet, diskuterer videnskab med en ung students iver.

Funktion: Kan traktere sine gæster med et udmattende islandsk heldagsmåltid (suppe, laks, terneæg, får, vafler, vin, punch, kaffe, te osv.), som han forventer spist op – selv indtager han intet pga. sin alder. Kan vise sine forspiste gæster rundt i naturen med stormskridt.

Stewart, Peggy ("Lolita")

13-årig datter af en otaheiteansk (tahitiansk) kvinde og en nu tilfangetaget engelsk mytterist. Adopteret af en dystert tilknappet missionærfamilie.

Natur: Forskræmt, kuert, ar efter afstraffelser, undertrykker vildskab og livsglæde af frygt for Guds vrede.

Funktion: Kan trygle spilpersonerne om at blive taget væk fra sine sadistiske plejeforældre, hvis sjælelige renhed, hun ikke føler, hun kan leve op til. Er desuden besat af tanken om, at en af spilpersonerne skal tage hendes dyd for symbolsk at besegle bruddet med "den strenge Gud".

Trampe, grev (Peter von Scholten)

Dansk aristokrat af tysk afstamning. Handelsmand, diplomat og Danmarks fungerende guvernør på Island.

Natur: Tyrannisk, selvhævdende, foragter underklassen, lukrerer på handel til ublu priser med nødlidende (sultende, krigsofre, strandede osv.).

Funktion: Kan tryne og undertrykke folk omkring sig og forsøge at forhindre enhver indgriben fra spilpersonernes side. Kan true dem med at ville melde dem til den danske konge for landsforræderi.

Vancouver, mr. og mrs. Charles

Et konservativt overklasseægteskab. Manden har en stilling i landbrugsministeriet, men lever ellers højt på sin bror Georges bedrifter som opdagelsesrejsende med James Cook. Fruen er seksuelt understimuleret, ængstelig og forræderisk.

Natur: Snobbende, pengegriske, fordømmende, forarges konstant, vendekåber.

Funktion: Kan være med på spilpersonernes ekspeditioner, udlandsbesøg o.l. som interesserede observatører, altid parat til at bagtale, klage og gøre alt for at have deres eget på det tørre.

Wellesley, sir Arthur (Winston Churchill)

Irsk general i den engelske hær med krigserfaring fra Indien. Desuden indsat som som Englands Irlandsminister.

Natur: Modig, beslutsom, fører krig som en gentleman, stor psykologisk indsigt.

Funktion: Kan lede slag mod Napoleons tropper, hvor han til de engelske soldaters fortrydelse trækker sin hær tilbage, så snart slaget er vundet, og fjenden drevet på flugt. Kan vælge at bruge spilpersonerne som soldater eller spioner.