

In the Memory of Mary Ann

En tragedie

Af Martin Svendsen

Intro til scenariet.....	2
Introduktion til spilleleder.....	2
Baggrund.....	3
Hensigt.....	7
Hvordan kan scenariet køres?.....	8
AKT 1.....	9
Dag 1: 17 november.....	9
Ankomst til London og anslag.....	9
Om Georg Haze og anslaget.....	9
Frokosten.....	10
Om Frokosten.....	11
Huset.....	11
Mary Anns værelse.....	11
Kapellet.....	12
Kære doktor.....	13
Aftenen.....	13
Natten.....	14
Dag 2: 18 november.....	14
Morgen.....	14
Begravelsen.....	15
AKT 2.....	16
Banketten til Mary Anns minde.....	16
Klimaks del 1.....	18
Klimaks del 2.....	19
De mørke skikkelser.....	20
Flugten gennem London.....	20
Et tilflugtssted.....	21
Handelskompagniet.....	22
Stakkels, stakkels Mary Ann?!.....	23
En Løsning.....	23
Spørgsmål?.....	23
Bilag 1: Talen.....	25
Bilag 2: Flowchart.....	26
Bilag 3: Nøgleoplysninger.....	27

Intro til scenariet

"D. 15. november 1888 dør Mary Ann Haze, gift med George Haze - adelsmand og en velhavende advokat bosat i London. Som traditionen byder, inviterer Mr. Haze Mary Anns familie på besøg, i dagene omkring begravelsen, hvor han byder til bords in the Memory of Mary Ann."

In the Memory of Mary Ann, er inspireret af en af 1800 tallets mest omtalte mordsager I London.

Introduktion til spilleleder

Dette er tragedien om *Lady Mary Ann Haze*, født 1864 i Sheffield, og hendes valg mellem liv og død, tilgivelse og hævn, kærlighed og had, en kamp mellem hendes familie og hendes dæmoner. Dette er Mary Anns fortælling, hendes historie og hendes arv, hendes hemmelighed som gennem hendes nærmeste familie vil blive genfortalt i dagene omkring begravelsen.

Mary Ann oplever i en alder af 24 år en eksistentiel krise. Hun sidder i London, tvunget af en ærgerrig far, ind et arrangeret ægteskab, med en mand hun ikke elsker, en mand der - opdraget til at tro på traditionerne og opslugt af sin karriere - ikke forstår hendes kvaler. Hun gør oprør mod ham, mod ægteskabet og traditionerne, og i sin afmagt og frustration slår han hende.

Grebet af angst og frustrationer, falder både Mary Ann og George på hver deres måde for de dæmoniske kræfter, der lurder dybt Londons tåge, som rovfisk under vandets blikstille overflade. Hun flygter ind i opiumsdrømmene, hvor hun lader sin angst og vrede tage magten. Hun begynder at drømme om hævn over dem hun mener har gjort hende uret, uvidende om at hendes drømmehandlinger, påvirker de vågne. George griber i afmagt efter en mulighed for at genvinde værdigheden, stoltheden og ikke mindst kontrollen over sit liv, ved at tage plads ved magtens bord, og lave en aftale med de dæmoniske kræfter, men han

har forregnet sig og dæmonerne spiller de to skæbner ud mod hinanden i deres sadistiske spil.

Georg slår Mary Ann ihjel før hendes mareridt tager livet af ham, men hendes død frigøre blot hendes sjæl der tilslutter sig dæmonerne i det hinsides, og nu er tiden for Mary Ann kommet, til at få hævn over ikke bare George, men hele hendes familie, som alle har en rolle at spille i Mary Anns liv og som hun holder ansvarlig for sin ulykke. Genren er Drama/Horror og Scenen er sat i Victoriatidens London, der hjemsøges af en brutal kvindemorder.

Baggrund

I *januar 1888*, efter seks års ægteskab, er forholdet mellem *Mary Ann* og *George Haze* et sandt mareridt, kun holdt oppe af Etiketten og sædelighedens rigide regler. *Mary Ann* er ulykkelig, føler sig som en fange og begynder at beklage sig til sin søster *Lady Emilie Morsworth*, der bor med sin mand *Sir Josef Morsworth*, i *Newington* distriktet i London, syd for Themsen. *Emilie*, der er bekymret over sin søsters ulykke snakker med deres moder *Lady Jane Randell* og sammen prøver de at hjælpe *Mary Ann*, men finder ikke rigtigt ud af hvad der går den unge kvinde på.

George bliver irriteret og frustreret over, at *Mary Ann* ikke glædes over den luksus og sikkerhed han knokler så hårdt for at give hende, og er samtidig dybt frustreret over, at han ikke kan tilbyde hende, det hun vil have. *George* henviser hende til *Dr. Frank Westminster*, en meget anerkendt læge i London. *Mary Ann* begynder i *februar 1888* at tage opiumsdråber, og problemerne tager af for en tid, til moderens store lettelse, men til mistanke for søsteren. *Mary* begynder at tage flere og flere opiumsdråber, og mister efterhånden forbindelsen til sin søster, der ikke tør blande sig til dels af personlige årsager og dels af frygt for deres fader *Sir Alfred Randell*. Imens bliver *Mary Anns* eksistentielle krise og problemer med manden *George Haze* større og større.

I *juli 1888* begynder hun at blive syg. Gennemsyret af rusmidler og frustrationer er hendes krop ved at blive ædt op. Dråberne gør hende

maniodepressiv og hun skifter mellem; at svælge i luksus - manisk, drømmende og udflydende - og henfalde i dyb depression med hysteriske anfald af vrede og angst. Selvom George er velhavende, begynder hans økonomi at lide under hendes udskejelser.

Dette får Georges frustration til at koge over og han begynder at slå hende. Problemerne eskaleres kraftigt hen mod slutningen af juli og starten af august. De mange problemer på hjemmefronten går ud over Georges arbejde og han tilbringer aftenerne i gentlemans klubber rundt omkring i London, hvor han drukner sine sorger. Herefter tager han ned i slumkvartererne omkring *Whitechapel*, hvor han finder trøst i byens prostituerede. Han vender ofte tilbage til de samme fem kvinder, der begynder at få en større og større betydning for ham, som en stille ø i et kaotisk hav.

Alkoholen får ham til at blive ondskabsfuld og når Mary Ann samtidig får sine hysteriske anfald, udvikler det sig til en regulær krig. *Tjenestepigen* i huset *Augusta Plumoth* siger sin stilling op d. 10. august, og huset begynder at forfalde. Mary Ann bliver d. 20. august kontaktet af sin læge, *Dr. Frank Westminster*, der tilbyder hende et særligt medikament, der måske vil hjælpe. Han understreger dog, at hun kun skal tage medikamentet om natten, da det får hende til at sove meget tungt. Mary Ann gør dette og falder i en dyb, komatøs søvn. I denne tilstand begynder hun at drømme. Hun drømmer, at hun kan svømme gennem London, som et spøgelse af en fugl der svæver på vindens strømme, og hun ser væsner og steder hun aldrig har set. Farver og ånder viser sig for hende, og leder hende gennem byens gamle gader. Hun ser en masse forunderlige ting og da hun vågner, er det som om verden er kold og tom. Dagen skal bare klares og hun holder fast i tanken om de vidunderlige drømme om natten. Mary Ann vandrer om dagen rundt i huset som en levende død, ikke længere i kontakt med verdenen, hun lever kun i drømmene, hendes nye, fantastiske virkelighed.

George, der er ved at være ude af sig selv af frustrationer, slår hende og råber af hende, men der er ingen reaktion, mens blodet siver

fra hendes læber er hendes øjne kolde og tomme. George er mindre og mindre hjemme, og mere og mere i klubberne og i Whitechapel.

Som drømmene skrider frem, begynder Mary Ann forestille sig hvad andre laver, ser gennem vægge og ind i Londons sjæl. Hun ser mennesker, følger dem, fornemme deres lyster og frygt og hviske dem i øret. Hun kan sågar få små ting til at bevæge sig. Mary Ann føler sig som en gudinde i sit eget univers, og hun kan gøre hvad hun vil. Det er hendes verden, hendes drøm og ting fra hendes underbevidsthed, hendes barndom, frygt og angst begynder at komme til overfladen som vrede og had. Hun ser George på hans sene ture på klubberne og i Whitechapel, hvor han søger trøst og finder en slags kærlighed hos de købte kvinder, og hun fyldes med væmmelse over ham. Mørke ånder og skygger hvisker hende i øret og hendes vrede stiger. Tanken om hævn over ham og alle der har gjort hende uret fylder hendes sind, til en grad, hvor det er alt hun eksisterer for, og disse tanker lader hun udfolde sig i drømmene. De mørke tanker bliver til dæmoniske skikkelser og skygger, der dækker for drømmenes sol og de smukke farver. I drømmene ønsker Mary Ann kvinderne brutalt myrdet for at pine George og drive ham til vanvid, men hvad Mary Ann ikke ved er at drømmene påvirker de vågne. Hvad hun tror er hendes hævn over en imaginær George i et drømmeagtigt luftkastel, bliver grusom virkelighed.

Fra den 31. august til d. 9. november myrdes og skamferes de fem kvinder som George har søgt trøst hos. Vidner beskriver morderen som en mand klædt i sort frakke og høj hat, men morderen bliver aldrig fundet.

På dette tidspunkt er Mary Ann ikke længere vågen om dagen. Hun ligger konstant i sin seng, svævende mellem drøm og virkelighed, og om natten kommer drømmene.

George er panisk, angst og ude af sig selv. Noget er efter ham i natten, et spøgelse, en dæmon, men han ved ikke hvad og hvorfor, og han søger tilflugt i klubberne, hvor han møder *Archibald Demékritus* fra *Society of Theobald*. Dette er en hemmelig loge af byens magtfulde folk, der gemmer sig bag det fjerde største handelshus i London

Reinhardt og Søn. Han giver George et tilbud han ikke kan sige nej til. Han kan hjælpe George ud af hans problemer, hjælpe ham med at realisere sine drømme og give ham en plads i Society of Theobald ved magtens bord. George er først tilbageholden, men siger efter flere overvejelser ja. Han må have kontrollen tilbage over sit liv. Aftalen besegles med et håndslag. Archibald fortæller ham, at det der jager ham, er Mary Ann, der i sin galskab har tyet til sort magi. George tror i starten ikke på ham, men jo mere Mary Ann i drømmene hjemsøger George, og jo mere han tænker over det, er Mary Anns søster Emilie ikke helt almenenlig og har desuden en uheldig indflydelse over Mary Ann. Han bliver overbevist om sandheden i Archibalds ord, og da George en dag finder rester af Lægens Frank Westminsters medikament i huset, er han sikker på, at Mary Ann er blevet forledt af de mørke magter. Georges eneste mulighed er at slå Mary Ann ihjel. Broderskabet kan sikre ham, at han ikke kan dømmes, men han må handle hurtigt.

D. 14. november om natten, da han kommer hjem fra klubben, stadig en smule fuld fra aftenens udskejelser og med ørene ringende af Archibalds ord, hjemsøger Mary Anns spøgelse ham værre end nogensinde. Denne aften drømmer Mary Ann om at slå George ihjel. Hendes skikkelse er i spejlene og hendes hysteriske latter runger gennem hele huset, frygten hviskes ind i Georges ører mens mørkklædte skikkelser med sorte frakker og høje sorte hatte lurker i tågen uden for huset. George styrter mod Mary Anns sovekammer, og slagter sin kone med en kniv.

Han står lidt og kigger rædselsslagent på liget. I huset er der stille, dæmonerne og spøgelse er væk. Han forlader værelset, dækker møblerne i rummet til, smider kniven væk og får så fat i en bedemand der er blevet ham anbefalet af Archibald. Han sender telegrammer ud til de nærmeste: "*Mary Ann døde om natten d. 14. november af voldsomme, indre blødninger, som et resultat af en længerevarende sygdom*". Den nat sover George for første gang som et lille barn, og den næste dag starter han på sit nye arbejde som advokat for Handelsselskabet: Reinhardt og Søn, som medlem af logen: Society of

Theobald. Han hyrer en ny husholderske ved navn *Irina Chafford* og beder hende om at dække spejlene til, aflåse døren ind til Mary Anns værelse og gøre huset klar til gæster.

Som traditionen byder, inviterer George d. 17 november, Mary Anns familie bestående af *Sir Alfred Randell*, *Lady Jane Randell*, *Sir Josef Morsworth* og *Lady Emilie Morsworth* på besøg, i dagene omkring begravelsen, og det er her vores fortælling tager sin begyndelse.

Spillerne består af fire af de fire familiemedlemmer: *Sir Alfred Randell*, *Lady Jane Randell*, *Sir Josef Morsworth*, *Lady Emilie Morsworth*, der kommer på besøg samt *George Haze*. I starten går alt som planlagt. Men! Mary Ann er ikke stedt til hvile, nej tvært imod. Med hendes død er hendes sjæl frigjort og ved begravelsesritualet vil hun blive en del af drømmenes mareridtsrige.

For Mary Ann er der ikke længere noget der hedder drøm og virkelighed, grænsen er brudt. Hun vil blive et virkeligt mareridt der om natten hjemsøger Londons gader. Tiden er kommet for Mary Ann til at få hævn over George og hendes familie. Det er i lyset af denne hævn at Mary Anns tragedie vil blive fortalt, for at de, som alle har spillet en vigtig rolle i Mary Anns liv, skal komme til erkendelse af deres rolle i tragedien, og tage et ansvar for såvel Mary Anns død og deres eget liv. Dette er baggrunden for scenariet: *In the Memory of Mary Ann*

Hensigt

Scenariets grundelementer er en stemningsbaseret del og en karakterdrevet del:

- Det stemningsbaseret element består i en langsom opbygning af *tension* over 2 akter. Alt er fredeligt, almindeligt og sørgeligt i første akt der er optakten til begravelsen, men små ting virker forkerte. Langsomt afdækkes mere og mere af historien gennem spillernes dialog og uhyggen stiger gradvist, for at toppe i scenariets anden akt. Første akt er en strikt realisme, hvor spillerne mødes og gør klar til begravelsen. Personlige

konflikter og mistanke præger dette akt. I anden akt flyder drøm og virkelighed sammen da Mary Ann genfødes som mareridt og begynder at besøge spillerne, og trækker dem ind i mareridtet. Det er op til dig som spilleleder at bedømme hvor stor vægt du vil lægge på Mary Anns genkomst, da for stor fokus på det afhængig af hvor meget spillerne engagerer sig i de personlige konflikter.

- Den karakterdrevne del af scenariet er baseret på erkendelsen af Mary Anns fald, og spillernes rolle i dette fald. Skyld og skam opstår spillerne imellem, der med beskyldninger og fralæggelse af ansvar, forstærker det grusomme i Mary Anns hævn. Det er spillerne der styrer sceneriet, der er meget få bipersoner, og alt spillet skulle gerne foregå på spillernes præmisser. George skal langt hen af vejen virke som spilleleder og karakter, da det meste af første akt foregår i hans hus.

Stemning og erkendelse skulle gerne smelte sammen i klimakset. I akt 1 virker det som et intrige/drama, hvor målet er at afdække hemmeligheder og mangler i Mary Anns skæbne, men langsomt tager rædslen over i akt 2, da det i denne del af scenariet, bliver en erkendelse af Mary Anns hævn. Akt 2 kan køres på 2 måder, en subtil, karakterdrevet måde, og en mere blatant, rædselsmættet måde.

Hvordan kan scenariet køres?

Scenariet skal være intenst og stemningsfyldt, dreje sig om opgøret spillerne imellem, og ikke henfalde til langsomme investigation og spekulationer. Byg alting langsomt op, tag dig god tid inden spillet starter til at lade spillerne tale sig ind i deres karakter sammen med dig uden for lokalet. Spillerne skal være in character og tage diskussionerne dér, og det er vigtigt at understrege for spillerne at det er dem der tager initiativet og at det er tilladt at improvisere. Scenariet er beregnet til at tage 3-4, intense timer og skal på ingen måde trækkes i langdrag. Den tekst der forligger her, består af en baggrund og en kort beskrivelse af et muligt handlingsforløb, en

scenarieidé om man vil, men er på ingen måde et færdigt manuskript. Dette er grundidéen, og ud af rollespillet skulle der gerne opstå en historie.

AKT 1

Dag 1: 17 november

Ankomst til London og anslag

Spillerne mødes om formiddagen på *Monument station* i London. De fire er kommet med forskellige tog (Josef og Emilie med sporbvogn fra Newington, Alfred og Jane med tog fra Sheffield), mens George er kommet for at hente dem, og spillet starter hvor de mødes for første gang i ankomsthallen.

Uden for banegården står der en kusk og en drosche klar til at køre dem til Georg og Mary Anns bolig der ligger ved *The Royal Stock Exchange* i *City*. George Haze bor i et centralt beliggende *Mansion* i *City*. Huset er flot, og holdt i klassisk Victorianske stil. (Praktiske oplysninger er inkluderet i Georges baggrund)

Om Georg Haze og anslaget

George Haze (den ene af spillerne) skal agere den gode vært, føre dem til sit hjem og byde de andre spillere velkommen. Han skal anvise dem gæsteværelserne på første sal, og det er op til dig som spilleleder i hvor høj grad George skal agere spilleleder i den første scene i huset, eller om du vil køre det meste af scenen. Det er en god måde at centrere spillet omkring de 5 spillere, at lade George styre det anslaget i huset, og dit job bliver at komme med små kommentarer, evt. hviske ting i ørene på spillerne mens George styrer begivenhederne.

George skal i løbet af anslaget præsentere spillerne for programmet: *Frokost i spisestuen, efterfulgt af the i biblioteket. Om eftermiddagen skal de i kapellet og synge for Mary Ann, samt aftale*

de nærmere omstændigheder omkring begravelsen med præsten og bedemanden. Den følgende dag skal Mary Ann begravet om eftermiddagen og efter begravelsen er der Middag til ære for Mary Ann.

Alt virker tilsyneladende tilforladeligt men de andre spillere bør bl.a. bemærke at George lige har fået ny husholderske. Desuden virker huset underligt tomt, og spejlene er dækket af hvide lagener (se Huset). George bærer en knappehulsnål med *Reinhardt og søns* våbenskjold: Et svunget R på en rød baggrund. Det daterer tilbage til de tyske Hansa-købmænd.. Dette er fra hans nye arbejde. Dette er værd at bemærke, da det kan på betydning senere.

Frokosten

Under frokosten vil der blive mulighed for spillerne til at diskutere og komme ind i deres karakterer samt få nogle svar på alle de spørgsmål de brænder inde med, såsom fx dødsårsagen. George vil ud fra sin baggrund, fortælle de andre, at Mary Ann døde af en voldsom sygdom, af hvilken natur han ikke kender. Hun var under behandling af *Dr. Frank Westminsters*. Under denne sygdom opførte hun sig nærmest vandvittigt og kastede blod op. Dette er en historie som spilleren der spiller George skal holde fast i så længe som han finder det naturligt, gerne helt frem til begravelsen, hvor scenariet måske vil ændre karakter og George vil svækkes væsentligt. Georges mål er at nå igennem begravelsen, og det er selvfølgelig op til den spiller der spiller George at sikre sig, at begravelsen med familien gennemføres. De andre spillere kan i løbet af scenariet finde på at anklage George for mordet, men det er vigtigt at understrege at han ikke kan fældes af myndighederne. Han er under beskyttelse af *Reinhardt og Søn*, der som scenariet antyder, har en stor indflydelse i London (eller måske bare over spillernes virkelighed). Hvis spillerne forsøger at trække omverdenen ind i striden, vil de ikke møde andet end ligegyldighed eller modstand. Embedsmænd vil bakke Georges historie op, og politimænd vil ignorere spillernes anklager.

Om Frokosten

Anslaget samt denne del (frokosten) skal danne grundlag for det karakterbaserede rollespil der skal opstå i spændingen mellem de forskellige karakterer. Hvis du føler at spillerne på noget tidspunkt i starten er usikre på scenariets forløb efter at de har læst deres karakter, er det vigtigt at tage dem med uden for og snakke med dem, for hvis denne scene ikke virker, kan scenariet godt falde til jorden. Vær også omhyggelig i dit valg af George. Selve plottet vil blomstre frem i spillet mellem George og de andre, og det er vigtigt at George er en stærk karakter, men samtidig har et stærkt modspil, ikke kun i Alfred men i sær i Emilie og Jane. Josef kan godt spilles af en uerfaren eller tilbagetrukket karakter, hvis den der spiller Emilie er stærk og løfter Josef. Jane er vigtig at give, til en spiller med stor indlevelsessevne, og Alfred skal gives til én med naturlige lederegenskaber, gerne en lidt intimiderende spiller.

Huset

Huset er et stort, flot *Mansion* i Victoriansk stil. Møblerne er tunge og flotte, med udskæringer og masser af puder. Væggene er dekoreret med billeder og store, tunge gardiner. Huset er i to etager. I stueetagen er der en *Hall*, *spisestue*, *opholdsstue*, *bibliotek*, *kontor*, *køkken*, *spisekammer* og et *badeværelse*. På første etage er der 2 *gæsteværelser*, *husholderskens kammer* samt *Mary Anns værelse* og *Georges værelse*.

Alle spejle i huset er tildækket med hvide klæder, ligesom møblerne i Mary Anns værelse er dækket til. Døren ind til Mary Anns værelse er låst og George har nøglen. Spejlene under de hvide klæder er slået i stykker (en stjerne i spejlet, som om en har slået sin hånd ind i spejlet) og der er størknet blod på møblerne i Mary Anns værelse.

Mary Anns værelse

Sengen og møblerne er dækket af hvide klæder, og der er tydelige rester af blod på de hvide lagener. Under lagenerne er sengen sølet ind i størknet blod, lige som møblerne, og der er blodsprøjt på

væggene. I et skab er der adskillige tomme flasker opium, ligesom der ligger en tom flaske under sengen. I værelset finder spillerne en halvtom beholder med medikamentet som Mary Ann fik af Frank Westminsters. Medikamentet er i en lille porcelænsbeholder uden etikette, og substansen minder om meget fint aske. Medikamentet har ikke længere nogen virkning.

Kapellet

Efter frokost og the i biblioteket skal spillerne i kapellet, hvor de skal synge for Mary Ann og aftale de nærmere omstændigheder omkring begravelsen med præsten.

Kapellet er en mindre bygning, der ligger lidt væk fra den store, gotiske og imponerende kirke, der ligger lidt uden for City. I kapellet er præsten, en ældre, hvidhåret man i hvide præsterober med et lilla begravelsesklæde og en alterdreng, en ung, feminin yngling. Bedemanden, der er en høj, spinkel og bleg mand ved navn *Oscar Ruben*, med fedtet mørkt hår og store bakkenbarter er der også. Han bærer en lang sort frakke og en høj, sort hat. Hans slipsenål bære *Reinhardt og søns* våbenskjold.

Formaliteterne omkring begravelsen er en form sag. Spillerne kan komme med forslag til salmer og fortælle præsten om Mary Ann, så han kan skrive en begravelsestale. Så synger de en enkelt salme for Mary Ann, og familien kan gå hen og sige farvel til liget af Mary Ann.

Mary Ann ligger i kiste, tynd og udmagret, klædt i en falmet, hvid kjole. Hendes hår ligger spredt ud over silkepuden, og hænderne er foldet på brystet. Munden står let åben i et skævt smil. Hendes ansigt er hvidt af pudder, og man kan svagt ane skrammer og slagmærker under pudderet, og lige under kjolen, ved halsen, kan man se at hun er syet sammen. Hendes tunge er skubbet lidt ind i munden, men er ellers helt sort, ligesom hendes tænder er gule med mørke pletter. De forreste tænder er hele, men længere inde er de rådne og nogle af kindtænderne og slået i stykker.

Undersøger man liget nærmere kan man se utallige sting i mave og ryg region, efter Georges meget vilde nedslagting af Mary Ann. Georges

forklaring er, at lægen udførte en obduktion kort efter Mary Anns død, grundet den voldsomme sygdom.

Kære doktor

Dr. Frank Westminsters har en praksis i City, hvor han tager imod i dagtimerne. Konsultationen er et hyggeligt lille kontor med et skrivebord, en briks, et stort skab med bøger og en stumtjener i hjørnet, hvor doktorens lange, sorte frakke og høje hat hænger. Jakkens kravespænde er prydet med *Reinhardt og søns* våbenskjold.

Dr. Frank Westminsters er en rar og hjælpsom mand, der mere end gerne ønsker at oplyse spillerne om de nærmere omstændigheder ved Mary Anns død. Mary Ann havde taget en del opiumsdråber, og var der ud over psykisk stresset. Det resulterede i mavesår, og da hun samtidig fik bughulebetændelse, gik betændelsen og bakterierne formodentlig i hele mave og tarmsystemet. Det er hvad obduktionen viste, fortæller doktoren. Hun var med andre ord ved at blive ædt op. Opiummet og sygdommen har affekteret hendes psyke og udløst en mild sindslidelse. Hun døde meget voldsomt, hvilket selvfølgelig kan virke meget traumatisk på omgivelserne. Medikamentet han gav hende, fortæller han, var et gammelt, asiatisk naturmiddel, der skulle jage de indre dæmoner ud (Dr. Frank Westminsters smiler). Det skulle hjælpe mod angst og depression.

Aftenen

Spillerne kommer formodentlig hjem fra kapellet og måske også doktoren med en formodning om at der er noget der ikke stemmer, og at lægen måske har noget med det at gøre. Om aftenen kan spændingerne spillerne imellem yderligere tage form, påvirket af dagens undersøgelser. Bølgerne kan gå højt og konflikter træde frem. Lad spillerne udspille deres karakterer, men sørg for at konflikten ikke bryder i lys lue endnu. I sær George vil nok i denne fase være under angreb fra de andre spillerne, og du kan med fordel tage ham med uden for og give ham hjælp til at komme igennem angrebet, og få fokus væk fra ham.

Natten

Da spillerne er gået i seng, og klokken slår midnat, vender Mary Ann tilbage. Først som et svagt, ulykkeligt ekko, der langsomt tager til i intensitet, som minderne om hendes eget liv og død vender tilbage. Hun vil vokse og blive stærkere og stærkere. Denne nat vil spillerne føle en skygge af den Mary Ann der vil vende tilbage, den følgende nat. Denne nat er en drømmesekvens, der gerne må virke som en drøm, som en scenarie af David Lynch.

I drømmen er spillerne vågne. Huset er koldt. Rummene fyldes af en sagte klynken, som fra en lille pige. Uden for er der helt mørkt og tåget. Overalt er der en svag vind der får gardiner og lagener til at blafre, og alle klæderne er taget af spejlene. Væggene og gulvene er skæve, og mørkt vand løber ned af væggene og hen af loftet. Inde i opholdsstuen, midt på gulvet, står der en lille pige. Hun har en lyseblå kjole på, har håret i to rottehaler og knuger en lille dukke til sit bryst. Hun er bleg, med blåfrosne, sprukne læber, gullige tænder, og hvor øjnene burde være, er der to gabende huller. Spillerne kan genkende en ung Mary Ann. I de tomme spejle tåge hvirvle rundt i intrigante mønstre. I tågen er der en mand, med lang sort frakke, høj, sort hat, med blegt ansigt og mælkehvide øjne. I hænderne bærer han en rusten kniv.

Når spillerne kommer ned vil pigen kigge på dem længselsfuldt og derefter gå ind igennem et spejl, på jorden hvor hun går vil der være en fin, grå aske. Når hun er trådt igennem spejlet vil hun og den mørkkledte vil forsvinde. Spillerne vil vågne af drømmen.

Dag 2: 18 november

Morgen

Denne dag skal begravelsen stå, og selvom spillerne måske er rystet af nattens hændelse, skal formerne holdes og begravelsen stå. Især for George er begravelsen vigtig. Han ved at han ikke kan anklages af myndighederne for mordet på Mary Ann, men hans sjæl vil lide, indtil

hun er i graven, og stedt til hvile i hellig jord. Denne morgen kan blive et centrum for konflikter, og spillerne kan få trang til at bryde fortællingens rammer. Det er vigtigt at holde rammen tæt om spillerne, så historien holdes i spillet mellem de 5 karakterer, men det må heller ikke virke som om at du forhindrer spillerne i noget. Her skal du, som hver gang spillerne prøver at drage omverdenen ind i striden, eller hver gang spillerne prøver at bryde fortællingen, spille på de myter der ligger til grund for fortællingen. Den vigtigste er myten om traditionernes værdi. Den stoiske, britiske tro på at traditionen og ritualerne og ikke mindst etiketten har en uoverstigelig værdi i sig selv. Man opfører sig som en gentleman og bevarer roen og fatningen, i lyset af selv de største katastrofer.

Den anden er selvfølgelig myten om sammensværgelsen. Broderskabet bag *Reinhardt og søn*, repræsenterer en sammensværgelse, en stemning i London. Det er ikke bare en eller flere personer der har solgt sin sjæl til djævlens, men hele London. De kræfter der gemmer sig i London har taget fæste i alle. Den sorte frakke og den høje hat er symboler på det dæmoniske i mennesket der vækkes gennem det frigjorte had, kendetegner pagten og gør hver mand i tågen til en fjende, et fremmede monster. Spillerne skal føle sig fanget i sammensværgelsen, og ikke mindst en del af den. Scenariet er abstrakt i dets formål, men skulle gerne være rædselsvækkende i dets magiske realisme, så lad London reagere som en samlet organisme, der venter på Mary Anns hævn og spillernes fald. Det er igennem denne gradvise opbygning af spænding, i antydningerne, spillernes konflikter og i denne rejse ind i det ukendte, at uhyggen skal begynde at snige sig ind under huden på spillerne.

Begravelsen

Den på dette tidspunkt nok sammenbidte forsamling, vil midt på dagen tage til begravelsen. Dette ritual, der skal sikre den døde sjælefred hos gud i det hinsides, vil for Mary Ann blive en vredens påkaldelse, en fuldbyrkelse af hendes genkomst til denne verden i vrede og had, med det ene formål at få hævn over sin familie. Her

tager scenariet langsomt og glidende en drejning mod det mere absurde og surrealistiske, og forhåbentlig rædselsvækkende.

Begravelsen er kort og højest sandsynligt ikke som spillerne havde forestillet sig, eller aftalt med præsten. Spillerne kommer ind i kirken, hvor kisten står lukket på en vogn i kirkeskibet, og til stede er præsten og kordrengen, bedemanden og en gravid, kvindelig korsanger. På gulvet i hele kirken ligger der blomster i fine anretninger men nogle (en eller to) af spillerne vil fornemme en lugt af mug eller visne blomster og jord. En af spillerne kan få øje på Jesusfiguren på korset der bløder sort blod (når spillerne gør de andre opmærksomme på dette er blodet væk), og korsangerindens stemme er høj, skinger og en anelse falsk. Et orgel spiller fra en ukendt location. Alle de tilstedeværende har et strøg af autistiske som var de hele tiden veksler mellem vågen tilstand og søvngængereri, er alt for flinke, har store smil og reagerer som om alt er normalt. I kirken vil præsten holde en tale (se talen) og bagefter vil vognen med kisten køre ud til graven. Lad mig understrege at det hele skal være små tegn, det skal være subtilt. Spillerne skal ikke have fornemmelsen af at de er trådt direkte ind i en gyserfilm.

Ude ved graven vil bedemanden begynde at fire kisten ned i hullet, men rebet knækker, og kisten falder tungt ned i hullet og går i stykker så man lige kan ane Mary Anns ansigt.

Præsten vil messende kaste jord på kisten mens han siger: Af jord er du kommet, til jord skal du blive og af blod vil du genopstå og på samme tidspunkt vil den gravide korsanger aborterer og falde lamslået til jorden med blod væltende ud af underlivet. Der bliver lidt forvirring, men præsten eller spillerne vil sende hende med en drosche til hospitalet.

AKT 2

Banketten til Mary Anns minde

Spillerne er nok på dette tidspunkt rystede og konflikterne er i lys lue. For George er det ikke gået som han regnede med. Familiens enhed

er splittet i spørgsmålet om Mary Ann, og en syndebuk er utvivlsomt ved at blive udnævnt. Men midt i dette drama, skulle rædslen gerne starte herfra og scenariet ud.

Da de kommer tilbage til huset er festmaden ankommet, en tjener og husholdersken er ved at anrette maden. Tjenerens sorte frakke og sorte høje hat hænger i Hallen. Han er flink og venlig og byder spillerne til bords. Han har sågar fjernet de hvide klæde fra spejlene og tændt stearinlys i huset og gjort det rigtigt (u)hyggeligt. Intet vil mangle hvad mad angår, og selskabet vil lidt fortumlede gå i gang med banketten. Der skal udbringes nogle skåle og evt. holdes en eller flere mindetaler, hvor spillerne kan prikke til hinanden (inspiration: Festen).

Mens spillerne holder denne banket vil mørket falde på. I det fjerne kan man høre klokken slå og spillerne forventninger eller frygt til den kommende nat vi skabe en ubehagelig stemning.

På et eller andet tidspunkt i løbet af banketten, under teen i biblioteket eller når du finer tidspunktet rigtigt, vil begivenhederne begynde at tage fart. Mary Ann er vendt tilbage som et mareridt, og hun vil have sin hævn, på den ene eller den anden måde, og du må som spilleleder på baggrund af scenariets forløb, beslutte på hvilken måde du vil køre akt 2:

- Metode 1: Du kan vælge at køre akt 2 og Mary Anns genkomst ganske subtilt, hvor hun som et spøgelse hjælper spillernes konflikter med at træde i lys lue, et mareridt der hjemsøger dem og hvisker dem sandheder i ørene. På den måde bliver det spillerne selv der tvinges ud i en konfrontation, og de endelige afsløringer af løgne og bedrag, hemmeligheder og mord kommer frem. Spillernes konflikter er i centrum, spillerne fortsætter ubrudt stilen fra akt 1 og det overnaturlige kommer næsten ikke frem. Denne metode er den mest udflydende og er stærkt afhængig af spillerne engagement. Vælger du denne metode, slutter scenariet når spillernes konflikter har nået deres klimaks, og spillerne så at sige har tømt deres karakter. Indrømmelser og

afsløringer spillerne imellem, hjulpet på vej af Mary Anns spøgelse bærer denne del. Dette er en for spillerne meget stærk måde at slutte scenariet på, da Mary Anns hævn består i, at gøre hendes familie nøgen så alle de ubehagelige sandheder kommer frem i dagens lys.

- Metode 2: Er spillerne ikke så aktive i karakterspillet, kan du vælge at lade scenariet flyde over i en mere rædselsagtig scene, hvor Mary Ann vender tilbage, for at straffe spillerne. Mary Ann vil som et mareridt fysisk træde ind i denne verden (eller om man vil trække spillerne ind i mareridtet), og vil lade de mørke skikkelser jage spillerne. Denne giver en panisk rædselsstemning der bryder med karakterrollespillet. Midt i denne rædsel bliver spillerne tvunget ud i beslutninger og erkendelse.

Klimaks del 1

I metode 1 er spillerne dialog det bærende og du skal som spilleleder blot være Mary Anns spøgelse der prikker til dem. Her er en række forslag til hvordan dette kommer til udtryk.

- Tjeneren kommer ind for at bringe spillerne desserten, teen, eller et eller andet, og stiller sig bag en af den og rækker retten frem. Tjeneren agere Mary Anns stemme og hviske hemmeligheder i øret på de enkelte spillere og få hemmelighederne i baggrundene frem.
- På et af spejlene vil der være en tegning af Reinhardt og Søns våbenskjold i blod.
- På spejlet vil der stå med blod: Morder, Løgner eller stå andre hints til afsløringer spillerne imellem.
- Der vil blive koldt i huset (ikke meget, bare lidt. En kold vind kan feje noget ned fra en kommode når 'en af spillerne lyver.
- Blomster vil visne.
- Lyde af kamp vil kunne høres fra Mary Anns værelse.

- Husholdersken vil komme skrigende og påstå at hun har set et spøgelse.
- Mary Anns tilstedeværelse skal intensiveres til spillernes konflikter er i lys lue, og så vil hun forsvinde, for da er hendes mål nået.

Du kan vælge at lade spillerne splid være afslutningen, eller lade spillernes beslutninger føre til at de vil opsøge Reinhardt og Søn i form af Archibald. Der kan du vælge om du vil bruge de muligheder for afslutning der er beskrevet i "En Løsning" senere i teksten. Men en god afslutning er også at familien skilles i vrede, forhold er bristede og erkendelser er gjort, Georges gerning er kommet frem i lyset og Mary Anns fader Alfred er knust. Det er en afslutning der har en markant effekt på spillerne.

Klimaks del 2

I metode 2 er rædslen og klaustrofobien i centrum. Her bliver det mere et klassisk gyserscenarie med dig som formidler af uhyggen.

Tjeneren kommer ind for at bringe spillerne desserten, teen, eller et eller andet, og stiller sig bag en af den og rækker retten frem. Da han læner sig frem kan spillerne se hans askegrå hus, mælkehvide øjne, gule tænder. På fadet han serverer er er maden rådden, og mider og edderkopper myldrer ud fra maden. "Velbekomme" vil han sige og vende tilbage til køkkenet for at forsvinde

London svøbes i en tæt, trykkende tåge. En messen høres svagt, blandet med barnegråd og i spejlene ses den unge Mary Ann, med bleg hud, blåfrosne, sprukne læber, rødsprængte øjne, og en dukke hængene slapt fra den ene hånd. Bag hende i tågen kan mørke skikkelser anes. De kredser som rovdyr om Mary Ann. Om munden har hun sort blod fra læberne, og hun begynder at gå hen mod spillerne. De kan se at hun græder og kigger længselsfuldt efter dem, strækker hånden ud og forsøger at sige : "mor" men hendes mund vil fyldes af blod. Som hun kommer hen mod til (altså som om hun stod på den anden side af en

rude), vil hun langsomt vokse og blive til den voksne Mary Ann, bleg og dæmonisk, i en iturevet brudekjole, og pege anklagende på spillerne. Og da vil de mørke skikkelser træde hen til spejlene, og skubbe til dem indefra. De enkelte glasstykker i "stjernerne" vil begynde at give sig, og udenfor kommer de andre...

De mørke skikkelser

Uden for i det gule lys i tågen, vil man kunne se et utal af disse mørke skikkelse (nogen af den er svagt genkendelige), i deres sorte frakker og høje hatte, med frygtelige instrumenter i deres hænder. Som en horde af dæmoner vil de begynde at trænge ind i huset, langsomt men vedvarende for at dræbe spillerne. Fjerner spillerne én kommer der to for at tage dennes plads. Dæmonerne skal ikke være som Zombier, nærmere som rovdyr.

Spillernes eneste mulighed er at flygte. Der er to muligheder. De kan prøve at gemme sig i kælderen, hvilket vil få katastrofale følger. Dernede stå bedemanden og er ved at lave grave til alle spillerne, og som dæmonerne smadrer sig igennem lemmen, vil panikken brede sig. Gemmer spillerne sig i kælderen vil de dø, med mindre de er villige til at ofre én (se "En Løsning").

Den anden mulighed er at søge op på første etage, vente til dæmonerne kommer ind i huset og op til døren, og så springe ud af vinduet. Gør de dette får de muligheden for at flygte ud i Londons gader.

Flugten gennem London

Hvor kan spillerne flygte hen, og hvordan gøres det uden at spillerne føler sig trukket ved næsen?

Det er stadig karaktererne der i sidste ende er i centrum, og det skulle gerne være rollespillet i situationen der bærer selv denne metode. Derfor skal spillerne stadig have mulighed for at spille deres sammenbrud, interne konflikter m.m. i situationen. De kan sågar prøve at slå hinanden ihjel, og på dette tidspunkt er der intet i vejen for det. Vanviddet griber om sig og kan gribe spillerne, men

der er også mulighed for at de i lyset af rædslen, kommer til en forståelse af de ting der ligger bag Mary Anns hævn. Undlad at fortælle spillerne: "Der er kun en vej". Lad dem selv finde ud af det.

Spillerne kan flygte gennem de mørke, tågede gader i London, hvor dæmoniske skikkelser lurker om hvert hjørne. Mareridtet er under Mary Anns kontrol, og nattens dæmoner lyder hendes mindste vink. I denne scene er antydningen kunst vigtig. Spillerne er forfulgt, men for at gøre det rigtigt uhyggeligt, kan man lade forfølgerne optræde som skygger, lyde, drosche-kuske der sender dem et onskabsfuldt blik, en tigger der rejser sig og følger efter dem, frem for at lade dæmonhorden komme væltende omkring hvert gadehjørne. De er ikke længere i en verden de kan genkende.

Et tilflugtssted

Flugten gennem London skal være vedvarende, men spillerne skal også have lov til at spille og finde ud af hvad de vil gøre. Det er op til dig som spilleleder at finde ud af hvor du vil lade spillerne få et tilflugtssted. Det kan være kirker, offentlige steder, natklubber, gentlemanklubber etc. Men alt er tomt. Kun mørke skikkelser i sorte frakker og sorte, høje hatte befolker gaderne. Som alle andre steder gælder det om at vægte rollespil, stemning og rædslen. Lad de mørke skikkelser kigge efter spillerne, og så langsom følge efter dem, lad tegn vise at de ikke kan finde fred før de har taget deres opgør med Mary Ann, et opgør der enten kan tages foran mareridtskikkelsen selv eller i Handelshuset "*Reinhardt og søn*" hvor *Society of Theobald* der er indbegrebet af Londons pagt med det dæmoniske holder til. Uanset hvad må der indgås en handel, et offer må gøres. Men uanset hvilke konklusioner spillerne kommer til, må en beslutning tages, og nedenstående beskrivelse af en konfrontation med *Society of Theobald* i handelskompagniet er bare et eksempel. Spillerne kunne også komme til den konklusion, at de måtte konfrontere Mary Ann ved hendes grav, og så kunne *Mary Ann* eller *Archibald* f.eks. stå ved graven og give spillerne muligheden for at gøre en handel eller et offer før de

mørke skikkelser/dæmoner kaster sig over dem. Mulighederne er mange, men det essentielle er at spillerne må tage en beslutning om skyld og offer.

Handelskompagniet

Den store bygning et gotisk og skræmmende, som en dommedagskatedral, og i de store sale og i de endeløse gange holder *Society of Theobald* til. Logen består af Londons magthavere, velhavere, adelen og alle der er villige til at sælge deres sjæl for at sidde ved magtens bord. Handelshuset er en oase i et tåget helvede fyldt med dæmoner. Her hersker civilisation og etikette, de sande monstre i dette spil, forklædt i dyre klæder og svøbt i røgen fra dyre cigarer. Dette er et fristed. Et usikkert fristed men ikke mindre et fristed.

Her kan spillerne finde *Archibald* der er ordensmester i *Society of Theobald*. Hvad der sker i den konfrontation er afgørende for udfaldet af historien. Spillerne har internt haft deres konfrontation, nu skal der gøres op med *Archibald*.

Den mest åbenlyse måde at gøre dette på, er en handel med enten Mary Ann eller *Archibald*. Hvis en eller anden er villig til at påtage sig skylden for Mary Anns elendighed, vil de andre få lov at undslippe, og trygt forlade London. Der kan være andre alternativer der virker indlysende i situationen, men en handel, som den djævlens tilbyder dr. Faustus, er dét *Archibald*, helst vil opnå.

Men! Som Både Mary Ann og George et eller andet sted har måttet sande er intet løst med handel med *The Society of Theobald*, for det er ikke dem, men Mary Ann selv, hendes had, der er drivkraften i fortællingen. Selvom spillerne laver en handel, ofrer den der påtager sig skylden, er mistilliden og skylden sået i deres hjerter, og Mary Ann har fået sin hævn. Denne fortælling er en tragedie, og tragedien ligger ikke i at spillerne når scenariet slutter har en tom fornemmelse i maven, men mere i erkendelsen at deres handlinger har drevet Mary Ann ud i en beslutning hvor hendes sjæl er for evigt fordømt. Det er Mary Anns fortælling, hendes tragedie.

Stakkels, stakkels Mary Ann?!

Hvad så med Mary Ann?! Er det ikke hende der er offeret her? Både ja og nej. Offeret er uskylden og kærligheden, forbryderne er dem der ikke holdt fast i den, og lod sig rive med af ambitioner og ikke mindst had. Mary Ann er skyldig i det sidste og hendes sjæl er for evigt fortabt til at hjemsørge Londons gader, og i den sidste ende vil hun også betale for mordet på 5 prostituerede i Whitechapel, men det er en helt anden historie.

En Løsning

Hvis du mener at spillerne kan løse Mary Ann umættelige hævnthirst og udfri hendes sjæl fra hendes egne lænker, så står det dig frit for at give fortællingen en lykkelig slutning, bare du husker på, at der er *tre agenter* i dette drama: *Mary Ann* der er ædt op inde fra af hendes ønske om hævn, sort i sjælen som forkullede hjerter. *Archibald*, djævlens advokat, der ønsker at se så meget sjælelig forfald som overhovedet muligt, og sidst men ikke mindst *spillerne*, der til trods for deres problemer, ignorance og snæversynethed elsker Mary Ann. Denne kærlighed kan være det der gør at du mener at Mary Anns sjæl stadig kan reddes fra *Society of Theobald*.

Men spørgsmålet er om ikke spillerne har været skyld i et uopretteligt fald?! Der er sår der ikke kan heles, forbrydelser der ikke kan tilgives. Selv om spillerne intet ondt har villet, har deres egoisme så ikke gjort, at Mary Ann er i en situation, hvor hendes had ikke tillader tilgivelse? Jeg mener at hadet har vundet, og at det er den sande rædsel i denne fortælling: hadets magt over hjertet. Gode intentioner er ikke altid nok! Vi har kun en chance for at gøre det gode og glipper den må man tage ansvaret på sine skuldre. Men det er op til dig. Nok morale for denne gang og god fornøjelse.

Spørgsmål?

Hvad er kernen i dette scenarie? Hvad skulle gerne stå tilbage når spillet er slut? Spillerne skulle gerne have spillet en karakter og spillet denne op mod andre, men når det er sagt, er essensen af dette

Scenarie: at spillerne oplever fortællingen/tragedien om Mary Ann og hendes valg, og tager stilling til deres karakters betydning for dette valg.

Skulle du ellers have nogle spørgsmål til scenariet, kan du kontakte mig, Martin Svendsen på tlf.: 26242399 eller E-mail: Keisermuffkatar@hotmail.com eller Keisermuffkatar@baadz.com

Bilag 1: Talen

"Mary Ann var et godt menneske, en hengiven og elsket datter, en dedikeret og kærlig kone og en smilende og venlig person."

"Men omstændighederne gav hende en alt for tidlig rejse til det hinsides"

"Men frygt ej! Fortvivl ej!"

"For Herren, står alle til måls på den sidste dag, hvor den retfærdige vil få sin løn, og den svigfulde sin bekomst, og jeg er sikker på, at der for Mary Ann venter en stor gave i efterlivet".

"Er jeg min broders vogter?"

"Ja! Vi er for Herren hinandens hyrde, og når jeg ser jer! (pause)"

"Familien! Der er forsamlet her i dag, fyldes mit hjerte af... glæde over den kærlige ramme Mary Ann nåede at opleve i sit korte... korte liv."

"Som Herrens tjener sagde: Lad børnene komme til mig, og jeg vil aldrig sende dem bort".

Bilag 2: Flowchart

AKT 1:

DAG 1: D. 17. november

Ankomst på banegården (Monument Station)

Præsentation af huset, og programmet ved George

Frokost

Kapellet

Frit rum til at undersøge fx Dr. Westminster eller Mary Anns værelse

Drømmen om natten

DAG 2: D. 18. november

Begravelse om eftermiddagen, overgang til akt 2

AKT 2:

Banketten om aftenen

Fortællingen deler sig i metode 1 og metode 2

Metode 1: Karakterdrevet afslutning

Metode 2: Rædselsdrevet afslutning

Flowchart for metode 2:

Mary Anns genkomst, de mørke skikkelser kommer

Jagten gennem London

Afslutning evt. i Handelshuset

Bilag 3: Nøgleoplysninger

Personer:

Husholdersken:

den første husholderske hed Augusta Plumoth. Hun var en middelhøj, anonymt udseende kvinde midt i tyverne, med medio brunt farvet hår og blå øjne. Hun sagde sin stilling op d. 10. august pga. de mange problemer og fordi George og Mary Ann altid råbte af hinanden. Hun bor nu i East End i London. Hun kan fortælle hvad der skete frem til d. 10 august, og kan også hjælpe spillerne med andre oplysninger og hemmeligheder der er foregået i huset

Den nye husholderske hedder Irina Chafford. Hun er en spinkel, lille, men meget smuk kvinde, med mørkt hår og brune øjne. Hun er lige fyldt 20 år og er meget naiv. Hun har gjort huset klart og kan fortælle at der var meget beskidt. Hun er lidt forelsket i George, men passer ellers bare sit arbejde. Hun bor på et værelse på 1 etage.

Dr. Frank Westminster:

Han er en høj, lidt kraftig mand i slutningen af fyrrerne, med kraftige bakkenbarter og sideskilling. Han har en vejrbidt, men venligt ansigt. Han var Mary Anns doktor og kan fortælle om hendes sygdom. Desuden er han medlem af Reinhardt og Søn, samt Society og Theobald.

Archibald Demékritus:

Han er en slank, men bredskuldret mand af ubestemmelig alder. Han er glatbarberet og har dybtliggende, tåtsiddende øjne og mange rynker omkring øjnene og i panden. Han har en kroget høgenæse og høje tindinger. Hans blå øjne virker fremmede fra hans ansigt, som tilhørte de et andet ansigt. Archibald er én og mange skikkelser og har en aura af mystik. Han er altid fattet og veltalende. Han er ordensleder i Reinhardt og Søn og Society of Theobald

Datoer:

1881: George Haze og Mary Ann bliver gift

Før 1888: George Haze og Emilie har en affære, der dog hurtigt slutter. Lady Jane Randell hjælper Emilie og Josef i deres ægteskab, men tør ikke blande sig i Mary Anns.

Januar 1888: Mary Ann beklager sig til sin mor og sin søster, der ikke ved hvad de skal stille op.

Februar: Mary Ann begynder at tage opiumsdråber. Moderen bliver lettet, søsteren mistænksom.

Juli: Mary Ann bliver syg.

Slutningen af Juli: George slår Mary Ann for første gang.

10. august: *Augusta Plumoth* siger sin stilling op

20. august: Dr. Westminsters giver Mary Ann medikamentet.

31. august-9. november: Fem kvinder myrdes i Whitechapel.

Starten af November: George møder Archibald.

14. november: George myrder Mary Ann

15. november: *Irina Chafford* ansættes, telegram sendes ud. George starter på sit nye arbejde.

17. november: Spillerne ankommer til London omkring middag.

18. november: Begravelsen og banketten.