

# OCULUS TERTIUS



en spøgelseshistorie.  
skrevet af Jacob Schmidt-Madsen.  
Illustreret af Michael Steen.

## OCULUS TERTIUS

---

*Oculus Tertius er Det Tredje Øje, sindets øje, hvormed vi beskuer Åndeverden og de sjæle, som frivilligt eller ej befolker den; hvormed vi nedbryder barrieren mellem de levende og de døde; hvormed vi sætter det materielle i kontakt med det immaterielle. Oculus Tertius er spiritismens endegyldige mål - nøglen til forståelsen af sjælelivet.*

Sir Jonathan Patrick Westmore Roos ved dannelsen af det lille, spiritistiske selskab, *Oculus Tertius*, på Bristol University i 1966.



### FORFATTERENS FORORD

Lad mig sige det lige ud: *Dette scenarie er de dødes løftede pegefinger til de levende!*

I sommeren '95 blev jeg - som dette scenaries sir Roos - kontaktet af ingen mindre end afdøde Helena Petrovna Blavatskys ånd. Det berømte russiske medium, madame Blavatsky (1831-1891), var medstifter af teosofisk selskab (teosofien danner i dag grundlag for størstedelen af alle esoteriske retninger) og blev i særdeleshed kendt for sit omfattende, okkulte forfatterskab, hvilket dette scenarie er en tilføjelse til. Scenariet er et resultat af automatisk skrivning dikteret af madame Blavatskys ånd og er ifølge hende selv, som var offer for utallige anklager for spiritistisk falskneri, en advarsel til det moderne, materialistisk indstillede menneske om ikke at benægte eksistensen af Åndeverden, blot fordi den ikke er noget umiddelbart håndgribeligt.

I rollen som scenariets hævnerrige ånd, hvis eksistens 9 år inden scenariestart blev betvivlet af seks mistroiske studerende, har madame Blavatskys ånd skrevet sig selv ind og vil - ud over at vise, hvad manglende, åndelig indsigt kan føre til - prøve at trænge igennem med et opråb til kamp mod det moralske fordærv, som har taget fart, siden hun selv fysisk set stoppede sin vandren blandt os. I scenariet går den eneste vej til sjælelig frelse nemlig gennem erkendelse af egne synder og undertrykkelse af eget begær.

På madame Blavatskys ånds og egne vegne ønsker jeg Dem et godt spil. Må ånderne vejlede Dem i nødens stund!

- Jacob Schmidt-Madsen, d. 31/1-96

## OCULUS TERTIUS

---

### INDHOLD

Scenariets Stemning .....	side	3
Baggrundshistorien .....	side	3
Kort om Spilpersonerne .....	side	5
Handlingsforløbet .....	side	6
Præsentation af Scenariet .....	side	6
Mod <i>Third Eye Manor</i> .....	side	8
Seancen .....	side	9
Velkomsten .....	side	10
Aftenens videre Forløb .....	side	10
Fastlagte Scener .....	side	11
Blavatskys Planer .....	side	14
Parapsykologerne .....	side	15
Joshuas Planer .....	side	17
Gæsterne .....	side	18
Godsets Hemmeligheder .....	side	21
Klimakset .....	side	22
Efterspil .....	side	23
Appendix A - Sir Roos' Gods, <i>Third Eye Manor</i> .....	side	26
Appendix B - Iscenesættelse af Spillelokalet .....	side	26
Appendix C - Om at køre <i>Oculus Tertius</i> .....	side	27
Bipersoner - Joshua Pelt Anderson .....	side	28
- Madame Blavatskys ånd legemliggjort ...	side	29
- Politiet .....	side	29
Bilag A - Minder om Joshua .....	side	30
Bilag B - Joshuas Sedler .....	side	31
Bilag C - Scenarieoversigt .....	side	32
Spillelederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky .....	side	33
Spilpersonerne .....	side	37

**Credits:** *Oculus Tertius* er forfattet af Jacob Schmidt-Madsen og illustreret af Michael Steen i vinteren 95/96. Spørgsmål til scenariet besvares til enhver tid gladeligt på tlf.: 31 67 04 49. Som forfatter ønsker jeg først og fremmest at takke madame Blavatskys ånd, fordi hun valgte mig som medium for sin fortælling. Herudover vil jeg kaste min gunst over følgende: Olav Kjær for sit smukke *Maskefald*, som åbnede mine og madame Blavatskys ånds øjne for intrigescenariet som genre; Fastas udbytterige scenarieforfatterweekend '95; alle, som har støttet mig med konstruktiv kritik; mine gode venner og utrættelige spilstedere: Anders Keldsen, Christian Hoffmann, Jakob Lemke, Jacob Voetmann, Karsten Krog og Kristoffer Høeg; og alle de seje og energiske spillede, som gør det muligt for mig at kommunikere dette scenarie ud. *Keep up the good work!!!*

## OCULUS TERTIUS

---

### SCENARIETS STEMNING

*Oculus Tertius* er et dystert intrigescenarie - en blanding af uhygge og mystik. Der foregår lyssky ting bag enhver facade, og nedbrydningen af barrieren mellem den fysiske og den åndelige verden skaber tvivl og splid - såvel til fordel som til ulempe for spillerne.

Lad mørket sænke sig, ånderne krybe frem og begæret sprede sig og trække sig tilbage i takt med fortabelsen og frelsen...

### BAGGRUNDSHISTORIEN

**September, 1966:** Rigmandssønnen, sir Jonathan Patrick Westmore Roos, stifter det spiritistiske selskab, *Oculus Tertius* (Det Tredje Øje), på Bristol University i England. Syv andre studerende melder sig ind.

**Marts, 1968:** Efter halvandet års stort set forgæves forsøg på at komme i kontakt med Åndeverden opløses *Oculus Tertius* pga. stridigheder medlemmerne imellem og ønsker fra nogle af dem om at forlade universitetet. Sir Roos kæmper ihærdigt for at holde sammen på selskabet og bruger som hovedargument, at han har fået kontakt til Helena Petrovna Blavatskys ånd - den russiske kvinde, hvis teosofiske lære har dannet grundlag for de fleste okkulte retninger siden hendes død i 1891. Af de studerende er det imidlertid kun én, Joshua Pelt Anderson, som ikke afskriver sir Roos' udsagn som et desperat forsøg på at holde selskabet i live. Sir Roos og Joshua tager til Englands sydvestlige Cornwall-region, hvor Roos-familiens gamle sommerresidens - et gods, som de to navngiver *Third Eye Manor* - ligger, og påbegynder seriøse studier af spiritismen, mens de seks øvrige studerende spredes i deres forfølgelse af nye livsplaner.

**Februar, 1969:** Under en seance på *Third Eye Manor* tilbyder madame Blavatskys ånd at skænke Sir Roos og Joshua mere viden om Åndeverden og bedre, spiritistiske evner, mod at de senere vil hjælpe hende til at få større magt i den fysiske verden. Sir Roos accepterer, men Joshua føler sig utryk ved at indgå en pagt med ånden og prøver uden held at bortmane den. Af vrede og magtbegær lader sir Roos madame Blavatskys ånd rasere Joshuas sind. Et par dage senere findes Joshua vandrende rablende sindssyg rundt i udkanten af *Bodmin Moor* - den hede, hvor sir Roos' gods ligger - og interneres på *Bodmin Mental Care Hospital*. *Bodmin* by ligger 15 miles fra *Third Eye Manor*.

**September, 1973:** Sir Roos har nu vundet anerkendelse som et verdensberømt medium - tiden er inde til, at han skal indfri sin del af aftalen med madame Blavatskys ånd: Han skal konstruere en åndemaningsmaskine, som kan svække barrieren mellem den fysiske og den psykiske verden for hende.

**Februar, 1974:** Efter et halvt års forberedelser drager sir Roos til Indien og Tibet for at studere under *Mahatmaerne*, en gruppe

## OCULUS TERTIUS

---

vismænd, som madame Blavatsky ligeledes besøgte i sin jordlige levetid.

**November, 1976:** Sir Roos vender hjem til sit gods, *Third Eye Manor* - langt mere åndelig bevidst og belært, end da han drog afsted. I hans besiddelse er de to fornødener for konstruktionen af maskinen: Spiritistisk indsigt og en stor, specialsleben bjergkrystal.

**Januar, 1977:** Sir Roos færdiggør åndemaningsmaskinen, og madame Blavatskys ånd befaler, at den første demonstration af den skal være for de syv tidligere medlemmer af *Oculus Tertius*. Der ligger hævnerrige tanker bag madame Blavatskys ånds befaling - hun ønsker hævn over de seks personer, som ikke troede på hendes åndelige eksistens i '68, samt over Joshua, som forsøgte at bortmane hende i '69. Sir Roos opsporer og inviterer nu disse gamle studiekammerater til en demonstration af åndemaningsmaskinen på sit gods. Med hensyn til Joshua, som stadig er indlagt på sindssygehospitalet i Bodmin, bestikker sir Roos en sygehjælper til at arrangere Joshuas flugt. To dage inden sir Roos' 6 andre gæsters ankomst har Joshua sin ugentlige aftengårdtur. Den bestukne sygehjælper sørger for, at Joshua kommer ud af gården, uden for hvilken sir Roos' butler venter i en bil.

Først virker Joshua meget forvirret og afventende, men følger dog med butleren til godset på *Bodmin Moor*. Da sir Roos viser Joshua åndemaningsmaskinen og fortæller om madame Blavatskys ånds ønske om, at de gamle medlemmer af *Oculus Tertius* skal være de første til at overvære demonstrationen af den, slår det imidlertid klik for Joshua, som tager en gammel sabel ned fra væggen og gør udfald mod sir Roos; men butleren stiller sig i vejen, og sabelen gennemborer hans hjerte istedet. Desperat aktiverer sir Roos åndemaningsmaskinen og skriger madame Blavatskys ånd om hjælp. Joshua giver sir Roos et dødeligt slag i baghovedet med en marmorbuste og flygter - forfærdet over sin egen gerning og madame Blavatskys ånds snarlige komme - ned i det hemmelige studerekammer, hvor han og sir Roos udførte deres spiritistiske eksperimenter fra '68 til '69.

Madame Blavatskys ånd svarer nu på sir Roos' kald, men finder ham liggende død og ser muligheden for at bosætte sig i hans krop og fange hans sjæl i Åndeverdens mørkeste gruber. Endelig er madame Blavatskys ånd repræsenteret i den fysiske verden, og i skikkelse af sir Roos rydder hun op efter tumulterne og lægger butlerens lig ned i familiekrypten bag godset. Tålmodigt venter hun på sine gæsters og hævnens times komme...

**D. 22. januar, 1977:** Gæsterne ankommer som planlagt, og madame Blavatskys ånd udnytter - i sir Roos' krop - de 6 uvidende personers begær og får dem til at lede sig selv i fortabelse. Ved en seance sidst på aftenen forlader madame Blavatskys ånd sir Roos' krop, materialiserer sig og prøver at fange spillernes sjæle i Åndeverdens dybeste mørke. Men Joshua - som stadig skjuler sig - får under seancen stukket ild på godset og

overfaldet og dræbt madame Blavatsky, som atter bliver til en ånd. For at kunne blive ført i sikkerhed efter sin gerning tilkaldte Joshua politiet, inden han slog til; men det hele ender i et flammeinferno, hvor alle på godset omkommer - enten dræbt af ilden, af hinanden eller af politiets vildfarne kugler. Madame Blavatskys ånd tvinges tilbage til Åndeverden, da åndemaningsmaskinen, som gav hende mulighed for at bevæge sig i den fysiske verden, brænder ned sammen med godset.

**D. 22. januar, 1996:** Scenariet udspilles egentligt dette år, selv om spillerne - de 6 gæster - oplever det, som var det i '77. Madame Blavatskys ånds sidste gerning, inden den atter blev fortrængt til Åndeverden, var nemlig at forbande spillerne til at gennemgå deres skæbnesaften hvert år på deres dødsdag; og deres sjæle får ikke fred, førend de har gennemgået aftenen uden at blive ledt i fortabelse. Indtil nu er de alle hvert år - hvadenten de har overlevet aftenen eller ej - blevet ledt i fortabelse og dermed tvunget til at gennemgå rædselsaftenen igen året efter.

Dette år er deres chancer for at finde sjælefred dog større end normalt, eftersom en amerikansk millionær med spiritistiske interesser ønsker at købe og restaurere godset, hvor det verdensberømte medium, sir Roos, omkom i '77, da det nedbrændte. Amerikaneren kender dog rygterne om de forfærdelige spøgerier i ruinen af godset og har bestemt sig for, at han kun vil købe stedet, hvis han kan få stoppet hjemsøgelsen af det. Til dette formål har han hyret en gruppe parapsykologer til at forsøge at uddrive ånderne på 19-årsdagen for aftenen, hvor godset nedbrændte. Parapsykologerne forsøger at hjælpe spillerne fra fortabelsen, men lykkes det ikke med samtlige 6 hjemsøgende ånder, køber amerikaneren ikke godset, og så ser de næste mange år ud til at blive meget triste for de tilbageværende, ufrelste sjæle!

## KORT OM SPILPERSONERNE

**Benjamin Hartford Cunningham:** En kynisk, pengegrisk forretningsmand, der planlægger at bruge åndemaningsmaskinen som et reklamefremstød for sit livsforsikringsfirma. Han er gift med Elizabeth og har slået deres datter, Jenny, ihjel, da hun truede med at afsløre hans incestforhold til hende.

**Elizabeth Hartford Cunningham:** Benjamins almindeligvis underkuede - men på det seneste mere oprørske - kone, som ønsker at komme i kontakt med deres afdøde datter, Jennys ånd. Hun nærer et inderligt håb om, at datterens ånd for bestandig kan materialiseres i den fysiske verden.

**Angela Frazier:** Outreret New Age-fupchanneler, som løgnagtigt påstår at kanalisere ånden, Ponithu. Hun drømmer om at opnå åndelig magt og indsigt gennem åndemaningsmaskinen, og er desuden umådelig træt af sit ægteskab med Daniel.

**Daniel Milbourne:** Fejlslagen, deprimeret opfinder, som lever på

## OCULUS TERTIUS

---

selvmordets rand, men i aften vil søge lykken ved at stjæle åndemaningsmaskinekonceptet og fremlægge det som sin egen opfindelse. Han elsker sin kone, Angela, meget højt.

**Lawrence Pike Rodginson:** Lektor i religionshistorie og træt af sin tilværelses monotoni, hvorfor han har en desperat ide om, at han kan genvinde sin ungdomskæreste, Angelas kærlighed. Han er desuden medlem af en skeptikerforening og ønsker derfor at afsløre sir Roos som falsk medium.

**Miranda Everts:** Nøjeregnende, usuccesfuld journalist, som håber på at få *sin store historie* ved at dække demonstrationen af åndemaningsmaskinen. Desuden har hun planer om pengeafpresning, idet hun har tillusket sig diskrediterende oplysninger om et par af de andre spillere.

### HANDLINGSFORLØBET

Alt efter udviklingen af spillernes intriger og din brug af henholdsvis sir Roos/madame Blavatskys ånd, Joshua og parapsykologerne varierer scenariet meget fra gennemspilning til gennemspilning. Men de - for det meste - faste rammer er følgende:

Ankomst til Godset. Seance. Sir Roos fortæller, at hans butler døde for nylig, og at Joshua rejste udenlands for 8 år siden. Middag. Sir Roos annoncerer en større seance sidst på aftenen. Sir Roos trækker sig tilbage. Plads til intrigespil. Sir Roos vender tilbage til selskabet. Joshua efterlyses i en radioavis. Sir Roos fortæller, at Joshua ikke rejste udenlands, men blev sindssyg. Plads til intrigespil. Sir Roos afholder sin tidligere annoncerede seance. Joshua kontakter i smug politiet. Spillerne konfronteres med madame Blavatsky. Joshua sætter ild til godset, afbryder seancen og angriber madame Blavatsky og åndemaningsmaskinen. Politiet ankommer. Åndemaningsmaskinen og madame Blavatskys ånd går til grunde. Spillerne er døde, tilbageholdt af politiet eller flygtet. Spillernes sjæle finder enten hvile eller fortsat forbandelse alt efter deres handlinger i løbet af aftenen.

### PRÆSENTATION AF SCENARIET

Når dine spillere kommer ind i spillelokalet, bør du have rykket borde sammen til at danne hovedbordet såvel som intrigebordene (se *Appendix B - Iscenesættelse af Spillelokalet*, s. 26); men endnu skal det elektriske lys være tændt og de stemningsskabende ting som fx. duge og stearinlys være gemt væk. Bed dine spillere tage plads ved hovedbordet og del så spilpersonerne ud. Det gør ikke så meget, hvis du ikke når at danne dig et godt nok indtryk af spillerne til at dele spilpersonerne hensigtsmæssigt ud, da det blot gør, at det måske er nogle andre spilpersoner end dem, du havde regnet med, som bliver dominerende. Dette betyder kun noget for hvilke intriger, scenariet kommer til at centrere sig omkring. Da ingen intriger spilpersonerne imellem er

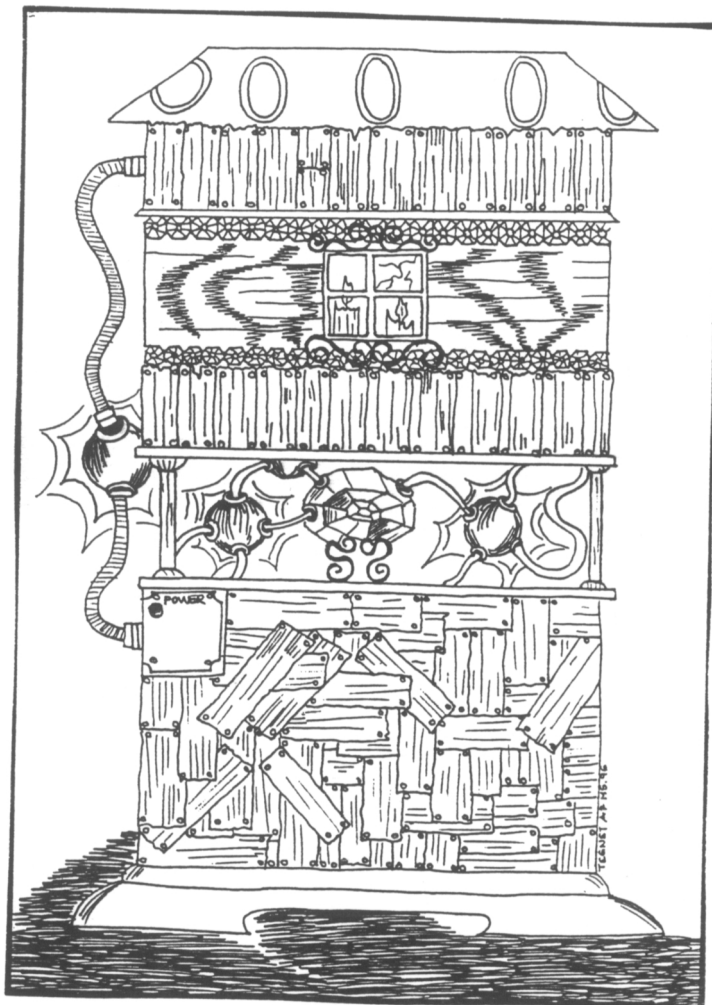
## OCULUS TERTIUS

---

essentielle, for at scenariet kan fungere, ødelægger det ikke scenariets gang.

Når spillerne har læst deres spilpersoner grundigt igennem, forklarer du kort om brugen af de forskellige spilleborde (se *Appendix B - Iscenesættelse af Spillelokalet*, s. 26) og sender så spillerne uden for døren. Nu giver du lokalet en stemningsinjektion (se *Appendix B - Iscenesættelse af Spillelokalet*, s. 26), går ud til spillerne, beskriver køreturen til sir Roos' gods (se *Mod Third Eye Manor*, s. 8) og beder dem falde ind i deres roller, hvorefter du - i rollen som sir Roos - henter dem ind i lokalet med små mellemrum i følgende rækkefølge:

1. Benjamin og Elizabeth Hartford Cunnington
2. Miranda Everts
3. Lawrence Pike Rodginson
4. Angela Frazier og Daniel Milbourne





### **MOD THIRD EYE MANOR**

Nedenstående ridses kort op for spillerne, inden de kommer ind i spillelokalet. Understreg uvejret og den ubehagelige køretur - detaljerne er kun et lille stemningsbillede til dig.

*... regnen har silet ned over Sydengland stort set hele ugen, og denne lørdag aften lover ingen bedringer. Fra forskellige dele af landet er I kørt mod sir Roos' gods, Third Eye Manor, som ligger ude på heden, Bodmin Moor. Bodmin-egnen er en del af Englands sydvestlige Cornwall-region og er kendt for sin skønne og vilde natur. Fra egnens største - men stadig hyggelige - by, Bodmin, er I kørt nordøst på til den kun fire huse store landsby, Bolventor, hvor et utydeligt skilt har ført jer ud på den østgående, bumpede markvej, som fører ind mod Bodmin Moor's vindblåste hjerte. De få, spredte bondehuse med skifertage og granitmure går hurtigt fra at være beboede til at være faldefærdige og forladte, for derefter slet ikke at være. Efter omtrent 8 miles kørsel over den bakkede hede med dens høje græs er markvejen reduceret til et overgroet hjulspor, som styrtregnen har tilmudret, og som nu volder de mindre biler store kvaler.*

*Endelig skimtes det mørke omrids af en stor kolos af et gammelt gods: Third Eye Manor, opkaldt efter det spiritistiske selskab, Oculus Tertius, fra jeres universitetstid. Godset står på bunden af en den lille dal, Roos' Valley, hvor græsset når til knæene og uvejret er voldsomt. Efterhånden som I hver især når frem, lirker jeres biler sig stille ned ad bakkensiden, ned i dalen, ned til Third Eye Manor. Et stykke bag godset skimtes en rektangulær bygning, som må være et familiegravsted - også med granitmure og skifertag som godset og alle andre bygninger, I har set på heden. Der er dog to mindre bygninger af træ: en lille garage og et udhus på godsets fjerne side (her står en strømgenerator og arbejder).*

*I styrter gennem regn og blæst mod den store, ornamenterede egetræsportal, som udgør godsets hovedindgang. Dørhammeren - formet som en løvefod - dunker mod døren til det ved nærmere eftersyn ikke helt vedligeholdte gods; vedbend og mos har boltret sig lidt for frit på granitmurene. Langsomt går dobbeltdørens venstre dør op, og sir Roos kigger frem og byder et stille: "Godaften."*

Sir Roos fører nu spillerne - i den rækkefølge de ankommer (se *Præsentation af Scenariet*, s. 6) - direkte til rummet på 1. sal, hvor seancen skal finde sted, og anbringer dem på deres respektive pladser (se *Appendix B - Iscenesættelse af Spillelokalet*, s. 26).

En dystert fortælling har taget sin begyndelse...

## OCULUS TERTIUS

---

### SEANCEN

*Hvor sir Roos demonstrerer sin åndemaningsmaskine, og spillerne sanser Åndeverdens nærvær.*

En enkelt olielampe brænder på det ovale egetræs bord. Sir Roos beder spillerne lægge håndfladerne på bordpladen, drejer håndtaget, der aktiverer åndemaningsmaskinen (se *Godsets Hemmeligheder: Seancerummet*, s. 21) bag ham og sætter sig så ned ligesom spillerne.

En svag summen lyder fra maskinen, hvis store bjergkrystal begynder at udsende et svagt, rødt skær, og det rasler let i stuens fine, røde silkegardiner. Sir Roos spørger, om der er ånder tilstede, og efter lidt venten høres banken fra forskellige steder i rummet, hvorefter det tunge bord vipper en smule, for derefter at hæve sig omkring 50 cm fra gulvet, før det sænker sig igen. Sir Roos beder spillerne præsentere sig med navn og beskæftigelse for ånderne. Kontakten til Åndeverden er etableret, og seancen tager sin egentlige begyndelse.

Generelt for seancen er følelsen af en let brise i stuen, den fjerne lyd af hviskende stemmer, de lave, melankolske toner fra en fløjte og det stille vibrerende bord. Spillerne får desuden mere personligt rettede oplevelser som beskrevet nedenfor. At løfte hænderne frivilligt fra bordet kræver koncentration og viljestyrke; lykkes det - og er det ikke åndernes værk -, sidder vedkommende ganske afkræftet tilbage og er nu kun observatør - personen føler ikke længere åndernes nærvær og får ikke sin personlige oplevelse, hvis han/hun endnu ikke har haft den eller afbrød den.

#### Personlige oplevelser

Daniel Milbourne: Dæmoniske skygger farer omkring; "Hva' vil du her, Daniel?" hvisker de udfordrende; olielampen på bordet blæser ud; "Kom med os! Få fred for verden!" lokker stemmerne; der høres puslen fra rummets hjørner; olielampens flamme blusser op, og skyggerne fortrænges.

Angela Frazier: Dyb stemme siger: "Angela! Endelig møder jeg dig!"; bordet vibrerer voldsomt; stemmen lyder fra Angelas hals: "Det er tid at lære!"; pludselig styrer Angela ikke længere selv sine bevægelser og ruller epileptisk rundt på gulvet for til sidst at besvime; et halvt minut efter vågner hun uden hukommelse om sit anfald.

Lawrence P. Rodginson: Højlydt susen og hånlig latter hvirvler omkring ham; maltrakterede ansigter viser sig og siger triumferende: "Ka' du se os nu, Lawrence?"; hans stol løftes en meter over gulvet og drejer hurtigt rundt; pludselig stopper alt, og han og stolen falder til jorden.

Miranda Everts: Usynlige hænder begramser hende; tungt åndedræt bag hende; "Lad mig komme til dig, Miranda!" griner en liderlig mandsstemme; de usynlige hænder afklæder hende langsomt, indtil

## OCULUS TERTIUS

---

hun koncentrerer sig om at fjerne hænderne fra bordet og dermed afbryder kontakten til ånderne.

Benjamin og Elizabeth H. Cunnington: Barnegråd; trækken i Elizabeths kjole; deres afdøde datter, Jennifer, viser sig stående på bordet som en halvgennemsigtig skikkelse iført en blodpletet natkjole - hendes hoved hænger slapt forover, og hun prøver forgæves at hæve det; "Hvorfor gik du fra mig, mor?" gentager hun hele tiden bebrejdende; mens hun svinder bort, råber hun fortvivlet: "Mor! Jeg vil ikke tilbage til mørket!"; kun en klistret masse af ektoplasma bliver tilbage på bordet.

"Overbevisende, hva'?" siger sir Roos, tænder det elektriske lys og beder spillerne tage plads i dagligstuen nedenunder og gøre sig det behageligt, indtil han kommer igen. Da de er gået ned fjerner han den store bjergkrystal fra maskinen, skjuler den i en niche bag et aftageligt panel og erstatter den med en falsk kopi skabt med tankens kraft. Herefter lader han maskinen summe stille videre.

### VELKOMSTEN

*Hvor spillerne introduceres ordentligt til hinanden. og sir Roos' beretter om et afbud og et dødsfald.*

Efter sir Roos' indledende seance umiddelbart efter ankomsten har spillerne nu lidt tid alene i den store, åbne dagligstues bløde sofaer og lænestole. Bed spillerne gå væk fra bordet, komme tilbage og så sætte sig, som de vil. Giv dem tid til at klare sig gennem pinlige pauser og snakke om gamle dage og nuværende gøremål, så de falder ind i deres roller, overvinder evt. generthed og får set hinandens spilpersoner lidt an.

Herefter kommer sir Roos ind med russisk champagne, sætter lidt klassisk musik på grammfonen og udbringer en skål for genforeningen af *Oculus Tertius'* medlemmer. Han beklager, at det sidste medlem, Joshua Pelt Anderson, der efter *Oculus Tertius'* opløsning forskede i spiritisme sammen med sir Roos, ikke har været til at opspore. Sir Roos fortæller, at Joshua mødte en sydamerikansk pige og rejste til Brasilien året efter selskabets opløsning. Han har ikke givet lyd fra sig siden.

Sir Roos beklager også, at han ikke kan være den bedste vært i aften; men utallige seancer og forsøg med åndemaningsmaskinen har tæret på hans kræfter, hvorfor han bliver nødt til at hvile sig lidt en gang imellem. Herudover omkom hans trofaste butler gennem mange år for under en uge siden, så han har selv måttet ordne alt til i aften - "George's gamle hjerte holdt pludselig op med at slå," siger han sørgmodigt. "Men ikke mere om den sag nu - lad os gå til bords!"

### AFTENENS VIDERE FORLØB

Da *Oculus Tertius* er et intrigescenarie, hvis udvikling i høj grad bestemmes af spillernes handlinger, er der ikke nogen fastlagt måde at komme gennem scenariet på. Når *Velkomsten* på s. 10 er gennemspillet består resten af scenariet af enkelte,

## OCULUS TERTIUS

---

forudbestemte scener, som udgør scenariets grundpiller, og forskellige, ydre påvirkninger, som - sammen med spillernes intrigespil - skal udfylde rummene mellem disse scener. Da scenariets udvikling varierer meget alt efter spillergruppen, kan jeg ikke give nogle præcise retningslinier til at køre det efter - kun en masse forslag til hændelser, som du selv kan disponere og improvisere over alt efter, hvad du og netop *din* aftens stemning er til. Se også *Appendix C - Om at køre Oculus Tertius*, s. 27.

Her er en oversigt over de følgende afsnit:

1. **Fastlagte Scener** (scener, som *skal* indgå i scenariet)
2. **Blavatskys Planer** (om hendes gerninger - både i sir Roos' krop og som fritsvævende ånd)
3. **Parapsykologerne** (om deres forsøg på at hjælpe spillernes sjæle med at finde hvile)
4. **Joshuas Planer** (om galningens intrigeren mod sir Roos)
5. **Gæsterne** (om spillernes gøremål og deres konsekvenser)
6. **Godsets Hemmeligheder** (om interessante steder på *Third Eye Manor*)
7. **Klimakset** (om scenariets dramatiske slutning)
8. **Efterspil** (om spillernes fortabelse eller frelse)

## FASTLAGTE SCENER

### Middagen

*Hvor sir Roos lover en seance senere på aftenen, og spillerne lærer mere om hinanden og opdager, at de har uinviterede, åndelige gæster.*

I spisestuen har sir Roos dækket fornemt op til lammekølle med bagekartofler, champignonssauce, salat og rigelige mængder delikate, franske vine - måltidets eneste ret, eftersom han ikke kunne overkomme mere uden sin butler. Sir Roos (se *Spillederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky*, s. 33) vil gerne have respons på sin "lille seancedemonstration" og forsikrer spillerne om, at det kun var en appetitvækker til højdepunktet senere på aftenen: En seance, hvor sir Roos vil forsøge at materialisere det berømte, russiske medium, madame Blavatskys ånd, som ved stort set alt om Ånde verden og kan hjælpe spillerne

### Flashback

Bristol University, 5. marts, 1968: Oculus Tertius' medlemmer sidder klemt sammen på sir Roos' kollegieværelse og diskuterer selskabets fremtid. Bed spillerne rollespille situationen: De vil alle melde sig ud af selskabet grundet indre splid og nye livsmål, mens sir Roos og Joshua vil fortsætte. Sir Roos påstår, at han er kommet i kontakt med madame Blavatskys ånd og advarer spillerne, som ikke tror ham, mod at tvivle på - og dermed gøre grin med - ånderne. Flashbacket slutter, da sir Roos kalder spillerne pseudo-spiritister og forlader sit værelse i vrede.

## OCULUS TERTIUS

---

i kontakt med diverse afdøde personer. Her udspilles et kollektivt flashback (se kassen, *Flashback*, s. 11).

Under middagen skal spillerne have lov til at føle hinanden lidt mere på tænderne; men den bør ikke vare for længe og er hovedsageligt et forsøg fra sir Roos' side på at skabe en hyggelig og kammeratlig stemning. Hen mod middagens slutning kan du så småt begynde at introducere nogle af de mærkelige hændelser, som beskrives i de følgende afsnit (se *Parapsykologerne*, s. 15 og *Joshuas Planer*, s. 17). Sir Roos tilskriver hændelserne udladningen af psykisk energi fra åndemaningsmaskinen, som står tændt for at svække barrieren mellem godset og Ånde verden, så seancen senere på aftenen (se *Fastlagte Scener: Den sidste Seance*, s. 13) kan forløbe bedst muligt. Sir Roos forbereder spillerne på lignende hændelser i løbet af aftenen, men siger, at de er ganske harmløse.

### **Sir Roos "hviler" sig**

*Hvor sir Roos lader spillerne alene, intrigerne tager fart og mystikken breder sig.*

Efter middagen trækker sir Roos sig undskyldende tilbage til sit kammer (se *Blavatskys Planer: Uden for sir Roos' krop*, s. 15) for at hvile sig lidt oven på måltidet - han må være så frisk som mulig til den store seance senere på aftenen. Han viser spillerne opholdsstuen med barskab, billardbord og slængestole og beder dem komme med ovenpå, så de kan se deres fornemme værelser for natten - "det er alt for farligt at køre hjem i det uvejr, mens det er mørkt" siger han. Sir Roos beder spillerne lade som om, de var hjemme, og hygge sig, indtil han kommer ned og deltager i selskabet igen.

### **En mystisk og ildevarslende Radioavis**

*Hvor radioen i et kort øjeblik bryder barrieren mellem 1977 og 1996 (se *Parapsykologerne*, s. 15) for derefter at bringe en overraskende efterlysning.*

#### **Radioavis** (vedlagt som lydspor)

"Radioavisen, d. 22. jan., 1996. Hungersnøden i eks-Jugoslavien breder sig, da voldsomt snefald forhindrer nødhjælpskonvojerne i at ...". (Et par sekunders knasen og hvinen; en lokalradioavis anno 1977 med en anden speaker fortsætter:) "... og tilbage til det hjemlige Cornwall igen. Det er nu to døgn siden, at den mentalt ustabile Joshua Pelt Anderson forsvandt sporløst fra *Bodmin Mental Care Hospital*. Under sin ugentlige aftengårdtur stak han af fra den enlige sygeplejer, som holdt øje med ham. Hvorfor kun én sygeplejer var ude med Joshua, har sindssygehospitalets leder, Robert Adams, endnu ikke kunnet give svar på. "Vi er for øjeblikket igang med en kritisk gennemgang af sikkerheden på hospitalet, så vi kan forhindre lignende situationer i fremtiden," fortæller Robert Adams til radioavisen. Indtil videre er Joshua, som lægerne beskriver som "stærkt afvigende og utilregnelig", stadig på fri fod. Politiet står uden spor i sagen. Og vejret: Det ser ud til, at 1977s første måned bliver en af de mest uvejrsramte i mange ..."  
(Radioen slukker.)

## OCULUS TERTIUS

---

Når du føler, at intrigerne mellem spillerne er begyndt at rulle, kommer sir Roos tilbage fra sin lille lur (se *Fastlagte Scener: Sir Roos "hviler" sig*, s. 12). Idet han har samlet spillerne og udbringer en skål for "gamle venskabers beståen", tænder en radio i rummet og bringer et uddrag af en radioavis (se kassen, *Radioavis*, s. 13), hvorefter den slukker igen. At radioen symbolsk tænder ved sir Roos' skål er et udslag af sort humor fra Ånde verden, hvis indflydelse på den fysiske verden jo er forstærket af åndemaningsmaskinen; og at radioavisen til start er fra 1996 skyldes parapsykologerne (se *Parapsykologerne*, s. 15).

**OBS!** Umiddelbart efter radioavisen udleveres *Bilag A - Minder om Joshua*, s. 30, til spillerne.

Efter radioavisen undskylder sir Roos, at han ikke fortalte sandheden om Joshua straks; men han ønskede ikke at rive op i det gamle sår og sprede en trist stemning. Han beretter, at Joshua tragisk nok mistede forstanden i '69 under deres arbejde med spiritismen. I sin iver for at se Ånde verden lod Joshua under en seance sit sinds øje kigge gennem *barrieren*, og han knækkede - uforberedt som han var på rædslerne på den anden side - mentalt sammen og blev indlagt på sindssygehospitalet, *Bodmin Mental Care Hospital*.

Selv om Bodmin kun ligger 15 miles fra *Third Eye Manor*, hvor spillerne er, tror sir Roos - hvis spurgt - ikke på, at Joshua er flygtet ud til godset de sidste dages uvejr taget i betragtning. Han minder dog om, at spillerne kan låse dørene til deres værelser, når de går til ro senere på aftenen.

### Den sidste Seance

*Hvor spillerne møder madame Blavatsky for blot at opdage, at de har været i hendes selskab hele aftenen.*

Når du synes, spillerne har brugt tid nok på deres intriger - eller intrigerne er ved at dø ud - og har haft muligheder nok for enten at blive ledt i fortabelse eller at undgå dette, og du selv har trukket tilstrækkeligt i de tråde, du har til at styre scenariet, er det tid at gå ind i aftenens afsluttende fase.

Efter i al hemmelighed at have byttet den falske kopi af bjergkrystallen fra åndemaningsmaskinen ud med den ægte krystal igen (se *Godsets Hemmeligheder: Seancerummet*, s. 21) erklærer sir Roos, at han nu er klar til aftenens enestående seance, hvor han vil materialisere madame Blavatskys ånd! Skulle nogle spillere nægte at deltage i seancen, lokker sir Roos dem med, at de kan komme i kontakt med alverdens afdøde personer (selv nyligt døde spillere) og få uanet indsigt i Ånde verden. Er dette ikke nok, vil han bede dem gøre det for hans skyld, og drejer det sig kun om et par spillere, kan han "overtale" dem med sine hypnotiske evner (se *Spillederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky*, s. 33). I nødstilfælde gennemfører han seancen uden alle spillernes tilstedeværelse. Skulle alle spillerne nægte (undgå dette!), forlader madame Blavatskys ånd straks sir Roos' krop, og klimakset kører, som var madame Blavatsky blevet

## OCULUS TERTIUS

---

fortrængt fra sir Roos' krop (se *Gæsterne: Drøb sir Roos!*, s. 19).

I seancerummet på 1. sal forløber begyndelsen af seancen som den første, spillerne overværede denne aften (se *Seancen*, s. 9). Nu siger sir Roos imidlertid: "Behøver jeg introducere madame Blavatsky? Jeg har jo været vært for jer hele aftenen!" Sir Roos' krop får langsomt udseende af et lig og synker sammen over bordet, til hvilket spillernes hænder er som limede fast. Ud af hans krop hæver en halvgennemsigtig skikkelse af en stor, gammel sigøjnerkone sig. Spøgelsesskikkelsen bliver hurtigt fysisk tilstedeværende, og selveste madame Blavatsky (se *Bipersoner: Madame Blavatskys ånd legemliggjort*, s. 29) står nu hånligt grinende for enden af bordet, mens rummet fyldes af dæmoniske, hviskende skygger.

"I betvivlede og lod hånt om min eksistens, dengang jeg fandt sir Roos i '68!" anklager madame Blavatsky spillerne, som sidder fastlåst i trance. "Og for det fordømmer jeg jer i al evighed!". Spillerne - hvorend de er, døde eller levende - føler usynlige dæmonklør række ud efter deres sjæle, da døren til rummet pludselig brager op, og Joshua kommer til syne. Her begynder klimakset (se *Klimakset*, s. 22).

### BLAVATSKYS PLANER

*Hvor madame Blavatskys ånd med brug af feje kneb søger at lokke spillerne mod fortabelsens afgrund.*

Madame Blavatskys ånd (se også *Spillederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky*, s. 33) fungerer på to planer: I - og uden for - sir Roos' krop. På ingen af planerne kan den forlade Roos' Valley - dalen, hvor *Third Eye Manor* ligger.

#### I sir Roos' krop

Som sir Roos prøver hendes ånd at lokke spillerne i fortabelse uden at kompromittere sig selv (se eksempler under *Spillederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky*, s. 33). Derfor er sir Roos særdeles hjælpsom og vil hellere give spillerne falske løfter og forhåbninger end at feje selv tåbelige spørgsmål og ønsker til side. Får han lejligheden til det - og virker det ikke for konstrueret -, insinuerer han desuden ubehagelige ting om andre spillere for at sætte dem op mod hinanden og skærpe indbyrdes konflikter. Men pas på med at gøre ham for suspekt og nøjeregnende.

Madame Blavatskys ånd vil subtilt indbyde til fortabelse ved at friste spillere til at begå ugerninger ved hjælp af sin evne til med tankens kraft at frembringe mindre genstande (se *Spillederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky*, s. 33). Sir Roos kan fx. frembringe cyankalium eller hallucinerende stoffer i barskabet, når en spiller skal lave en drink til én, han/hun ikke bryder sig om; en hadefuld eller jaloux spiller kan efter en samtale med sir Roos finde et mordvåben på sit natbord; en pengegrisk spiller kan finde et seddelbundet i et køkkenskab; osv.

## OCULUS TERTIUS

---

### Uden for sir Roos' krop

Efter middagen trækker sir Roos sig for en stund tilbage til sit soveværelse (se *Fastlagte Hændelser: Sir Roos "hviler" sig*, s. 12). Dette er dog kun et skalkeskjul for madame Blavatskys ånd til at forlade sir Roos' krop. Hun kan forlade sir Roos' krop hvor, hvornår og så længe, hun vil. Så hvis der senere bliver brug for det, kan hun forholdsvist nemt antage åndeskikkelse for en kortere periode uden at blive opdaget.

I sin åndeskikkelse svæver madame Blavatsky uset rundt blandt spillerne, lærer med tankelæsning deres begær og påvirker dem til hver især - i løbet af aftenen - at se fristende billeder af, hvad deres begær kan føre til, hvis det følges (se kassen, *Det afbildede begær*, s. 15). Disse billeder fremkommer glimtvis - fx. som motivet på et maleri, i et spejl, på fjernsynsskærmen eller blot for det indre øje.

Mens madame Blavatskys ånd er fritsvævende, bruger den - ligesom når den er i sir Roos' krop - også sin evne til at frembringe ting med tankens kraft (se *Blavatskys Planer: I sir Roos' krop*, s. 14). Desuden kan ånden - for at skræmme nogen væk eller lokke nogen frem - vise sig i den tågede skikkelse af en stor, gammel sigøjnerkone. Som en sidste ting kan hendes ånd kontrollere - og tale gennem - elektriske apparater. Med dette kan hun skabe forvirring og give anledning til ugerninger ved fx. at afbryde strømmen, starte bilmotorer eller ringe op og udgive sig for en anden (en sur pengeopkræver til Ben, en historie-krævende chefredaktør til Miranda osv.).

Når sir Roos fortrækker til sit værelse, låser han døren; og bankes der på, svares der ikke. Den gamle, klodsede lås er dog nem at dirke op, og inde på værelset ligger sir Roos på sengen. Han er meget blegere, og berøres han, virker han isnende kold - det er ikke til at konstatere en puls. Kommer en spiller ind på værelset til sir Roos, vender madame Blavatskys ånd så hurtigt som muligt tilbage til kroppen, der pludselig atter genvinder sin farve, hastigt sætter sig op og siger: "Du forskrækkede mig! Jeg lå lige og sov."

### Det afbildede begær

**Ben:** Sidder bag skrivebord dækket af pengebundter

**Elizabeth:** Leger med sin datter på blomsterdækket eng

**Angela:** Smiler, mens tjenende ånder omsværmer hende

**Daniel:** Præsenterer åndemaningsmaskinen for begejstret tilskuerskare

**Lawrence:** Ligger med Angela på solbeskinnet palmestrand

**Miranda:** Avisforsider med overskrifter som: "Miranda Everts afslører ny sexskandale!" og "Miranda Everts artikler tvinger minister til at gå af!"

## PARAPSYKOLOGERNE

*Hvor en gruppe parapsykologer i 1996 søger at frelse spillernes sjæle og dermed uddrive deres ånder fra godset.*

D. 22 jan., 1996 - hvor scenariet egentligt foregår, til trods for at spillerne oplever alt, som var det i 1977 -, overnatter



## OCULUS TERTIUS

---

fire parapsykologer i ruinerne af godset, som udbrændte totalt i '77. Parapsykologerne søger at uddrive godsets ånder (altså: at få spillernes sjæle til at finde hvile) ved at advare dem mod at lede sig selv i fortabelse. Nedenstående er eksempler på, hvordan parapsykologerne og deres udstyr kan influere aftenen. Du er frit stillet til at improvisere over eksemplerne - det eneste krav er blot, at de optrappes i intensitet, som aftenen skrider frem, og parapsykologerne får mere styr på situationen.

Korte brud på barrieren mellem den fysiske (1996) og den åndelige (1977) verden:

- En spiller træder ind i et rum, der i et kort øjeblik fremstår som en udbrændt ruin med forkullede granitmure. Natten er stille og stjerneklar.
- En person (en parapsykolog) iført uldsweater og stor vinterfrakke viser sig kortvarigt inde i huset - han/hun kan evt. svinge med et pendul eller rode med en underlig, bippende maskine af metal. For at antyde, at parapsykologerne ikke er fra 1977, kan du - ud over karseklip og anderledes tøjstil - udstyre dem med mobiltelefoner og bærbare computere.
- En person (en parapsykolog) står pludselig foran en eller flere spillere og ser overrasket og skræmt på dem. Personen kan ikke høre spillerne, men kan selv ved at råbe høres svagt af spillerne. I den korte tid inden personen atter forsvinder, vil han/hun forsøge at advare spillerne mod fortabelsen (se kassen, *Fortabelse?*, s. 24) med udråb som: "Befri jeres sjæle!", "Lad ikke begæret styre jer!", "Led ikke atter jer selv i fortabelse!", "Erkend jeres tidligere synder!" og "Forsag de mørke drifter og følg lyset til frelsen!" (Disse budskaber kan også komme som telefonopringninger eller gennem et flimrende fjernsyn.)

### **Spøgelsesbilleder af fortabelsens mange afskygninger**

Parapsykologernes instrumenter fremkalder underbevidste, advarende minder hos spillerne. Minderne består af korte glimt af halvgennemsigtige spøgesskikkelser, som foretager gerninger, der fører til fortabelse (se kassen, *Fortabelse?*, s. 24). Spøgesskikkelserne er altid lydløse, bevæger sig i slowmotion og ser bedrøvede og trøtte ud. De ses individuelt eller kollektivt af spillerne, som i starten kun opfatter skikkelserne som tågede silhuetter. Senere på aftenen (senest straks efter *Fastlagte Hændelser: En mystisk og ildevarslenende Radioavis*, s. 12) opdager spillerne imidlertid, at *spøgesskikkelserne er dem selv!* Nedenstående er en hel del eksempler på, hvordan den enkelte persons spøgesskikkelse kan ses - af personen selv eller af andre - lede sig selv i fortabelse (disse glimt er faktiske hændelser fra nogle af de foregående 19 dødsnætter, spillerne uden at vide det har gennemgået).

## OCULUS TERTIUS

---

Benjamin H. Cunnington: Stjæler penge fra et pengeskab gemt bag et maleri. Hans afdøde datter, Jenny, går - mens hun peger bange på ham - grædende frem mod Elizabeth; Ben skubber brutalt Jenny væk, og hun dismaterialiseres skrigende (kan ikke høres). Skændes med Miranda om et pengebundt, han holder - til slut skubber han hende ned ad trappen i hallen.

Elizabeth H. Cunnington: Slår Daniel - som bærer bjergkrystallen fra åndemaningsmaskinen - ned, da han vil sætte sig ind i en bil. Knuger sin afdøde datter, Jenny, ind til sig og råber (kan ikke høres) af Ben, som synker sammen for til sidst at ligge død. Hed elskov med Angela.

Angela Frazier: Giver nikkende hånd til en dæmonisk skygge. Rækker Lawrence eller Daniel en drink fra barskabet; da han har drukket den, tager han sig til halsen og segner død om. Hed elskov med Elizabeth.

Daniel Milbourne: Stjæler bjergkrystallen fra åndemaningsmaskinen. Flygter (med stjålne sager) fra godset i bil, men kører galt, da en utydelig skikkelse (madame Blavatsky) pludselig dukker op foran bilen. Skyder sig selv.

Lawrence P. Rodginson: Slæber Angela afsted med en hånd over hendes mund. Voldtager Angela. Råber (kan ikke høres) af - og slår på - Daniel. Skændes med Miranda om et pengebundt, han holder - til slut skubber han hende ned ad trappen i hallen.

Miranda Everts: Rækker krævende hånden frem og får penge fra enten Ben eller Lawrence. Tager billeder ind gennem nøglehullet til et af spillernes værelser. Skyder Ben med jagtgevær (hun opdagede, at han havde begået incest mod sin datter).

## JOSHUAS PLANER

*Hvor Oculus Tertius' 8. medlem - nu rablende vanvittig - prøver at sætte spillerne op mod sir Roos og forbereder aftenens voldsomme afslutning.*

Fra sit skjul under godset (se *Godsets Hemmeligheder: Sir Roos' hemmelige Studerekammer*, s. 22) forbereder den gale Joshua sig på at sætte en stopper for sir Roos' planer (se *Bipersoner: Joshua Pelt Anderson*, s. 28). Joshua sniger sig i løbet af aftenen rundt på - og omkring - godset, hvilket du kan antyde for spillerne med lyden af listende fødder og knirkende døre, en skikkelse, der skimtes ude i regnen, en følelse af at blive iagttaget osv.

Joshua turde ikke vove sig frem fra sit skjul, før der var gæster på godset, så nu kommer han for at stjæle mad og drikke, våben (fx. sir Roos' jagtgevær og antikke sabler og pistoler) og brandfarlige ting (fx. cognac, rengøringsmidler og benzin (se *Godsets Hemmeligheder: Garagen og Bilerne*, s. 22)) til at stikke ild på huset (se *Klimakset*, s. 22). Joshua ønsker spillernes hjælp mod sir Roos, men er samtidig bange for, at de ikke

## OCULUS TERTIUS

---

forstår ham og istedet prøver at stoppe ham. Derfor efterlader han dem nogle gange små sedler (se *Bilag B - Joshuas Sedler*, s. 31) - præget af vanvid og en helt personlig logik -, når han har stjålet noget.

Når du føler, at den sidste seance (se *Fastlagte Hændelser: Den sidste Seance*, s. 13) nærmer sig, kan du endda lade Joshua slå et par spillere ned og slæbe dem ud til familiekrypten, hvor han vil vise dem liget af sir Roos' butler (se *Godsets Hemmeligheder: Familiekrypten*, s. 22). Joshua fortæller - bevåbnet med sir Roos' jagtgevær - aggressivt og usammenhængende spillerne, at han blev nødt til at slå butleren ihjel, og at det nu er sir Roos' tur til at dø - hvorfor forklarer han ikke. Joshua lover, at han nok skal redde spillerne - fra hvad siger han ikke -, hvis de blot hjælper ham, når han kommer frem igen. Indtil da skal de virke, som om intet er håndt. "Skæbnen har skænket mig denne aften til at få hævn!" siger Joshua til sig selv. Uden at forklare yderligere forsvinder galningen ud i nattens regnfulde mørke.

**Bemærk!** Joshua skal gerne være med i klimakset, så sørg for at holde ham i live. Han vil hellere dræbe - og endda selv blive dræbt - end at lade sig fange eller give spillerne overtaget ved en konfrontation.

## GÆSTERNE

Det er ikke til at sige, hvad spillerne finder på i løbet af aftenen, men i de følgende afsnit har jeg samlet de mest sandsynlige handlinger og deres konsekvenser:

### Brug af åndemaningsmaskinen

Hvis spillerne selv - eller guidet af sir Roos - gør brug af åndemaningsmaskinen uden for de to fastlagte seancer, er det op til dig at bestemme, hvilke ånder de kommer i kontakt med - du kan få idéer fra den første seance (se *Seancen: Personlige oplevelser*, s. 9). Den eneste restriktion er, at maskinen står til at åbne barrieren til Åndeverdens mørkere dele, hvorfor spillerne ikke kommer i kontakt med gode ånder.

**Jennifer:** Hvis Elizabeth kontakter sin afdøde datter, Jenny, kan denne afsløre Benjamins incestforhold til hende. Jennys ånd kan også legemliggøres for bestandig ved ofring af en andens sjæl (og dermed dennes jordiske liv) - se fremgangsmåden under *Spillederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky*, s. 33 (den, hvis sjæl ofres, skal frivilligt deltage i en seance med Elizabeth). I dette tilfælde spilles Jenny resten af scenariet af den spiller, der døde (se kassen, *Sjæleformørkelse*, s. 19).

**Angelas pagt:** Hvis Angela går med til en privat demonstration af maskinen med sir Roos (se *Spillederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky*, s. 33), kommer hun til at svæve alene rundt i en dyster del af Åndeverden befolket med klagende sjæle. En dæmonisk udseende ånd tilbyder hende psykiske og mediumistiske kræfter, hvis hun dræber en person og dermed skænker en sjæl til Åndeverden. Som forskud får hun evnen til at sætte ild til mindre genstande (højst på størrelse med en hånd) med tankens kraft. Dræber Angela en anden person, viser den

dæmoniske ånd sig for hende og siger hånligt: "Hvad nytte er det at skænke en død de dødes evner?" Angela får ikke flere psykiske kræfter, men den dræbte kommer tilbage til livet igen (se kassen, *Sjæleformørkelse*, s. 19).

#### **Sjæleformørkelse**

Dør en spiller enten grundet legemliggørelsen af Jenny eller Angelas dæmoniske pagt, vender denne spiller tilbage - i første tilfælde som den materialiserede, 6-årige Jenny (en udspekuleret mørkhåret pige i natkjole, i andet tilfælde som sig selv. Deres sjæle er imidlertid dybt formørkede, og de fungerer som onde udsendinge fra ånde verden (mørkhårede, natkjoleklædte Jenny opfører sig som en lille voksen og skal spilles ondsindet og udspekuleret, men med et barns uskyldige mine). Spillerne skal opføre sig ubehageligt og aggressivt, men ikke umiddelbart voldeligt - de vil blot håne, irritere og skabe splid mellem de andre spillere. Desuden kan de forvrænge dele af deres kroppe, når de lyster - fx. en klo i stedet for en hånd, et kranie i stedet for et ansigt osv. Ved klimakset bør du instruere disse spillere i at forsvare åndemaningsmaskinen (se *Klimakset*, s. 22). Dør spillerne igen, vender de ikke tilbage.

#### **Ødelæg åndemaningsmaskinen!**

Madame Blavatskys ånd tager forbehold for destruktive spillere ved - efter aftenens første seance (se *Seancen*, s. 9) - at udskifte maskinens bjergkrystal med en falsk kopi (se *Godsets Hemmeligheder: Seancerummet*, s. 21). Om den falske bjergkrystal stjæles eller smadres er ligemeget - hun tager først den ægte frem kort inden den sidste seance (se *Fastlagte Hændelser: Den sidste Seance*, s. 13).

Desuden vogter adskillige ånder over maskinen i seancerummet. Ønsker en spiller at sabotere maskinen eller stjæle dele fra den, prøver ånderne at skræmme vedkommende bort med isnende vinde, klaprende vinduer, hviskende stemmer og djævelske skygger. Jo mere maskinen er saboteret, des svagere skal du gøre de vogtende ånder i seancerummet, spillernes begærbilleder (se kassen, *Det afbildede begær*, s. 15) og åndemaningsmaskinens funktion (se *Gæsterne: Brug af åndemaningsmaskinen*, s. 18). Men under alle omstændigheder er seancen lige inden klimakset gennemførelig grundet energien i den ægte bjergkrystal. En komplet destruktion af maskinen betyder, at madame Blavatskys ånd i klimakset ikke kan sende spillernes sjæle direkte ind i Ånde verden, hvorfor hun "blot" angriber dem efter at have materialiseret sig - hun er dog langt lettere at bortmane (se *Klimakset*, s. 22).

#### **Drøb sir Roos!**

For at usandsynliggøre denne situation mest mulig bør sir Roos hele aftenen igennem opføre sig høfligt og imødekommende - aldrig aggressivt eller truende, hvis det kan undgås.

Sir Roos vil naturligvis forsvare sig selv; men kun til nøds med psykiske evner (se *Spillederpersonen, Sir Roos/Madame*

## OCULUS TERTIUS

---

Blavatsky, s. 33), og i det tilfælde på en måde så det kommer til at ligne uheld (fx. en reol, der vælter ned over én; én, som pludselig taber sit våben; eller én, hvis bukseben bryder i brand - *vist nok*, fordi han stod for tæt på kaminen). Sir Roos vil desuden bruge sine psykiske evner til at få alvorlige sår på sin krop til at se mere overfladiske ud.

Kan sir Roos på ingen måde redde situationen, slås han naturligvis. Madame Blavatskys ånd fortrænges først fra sir Roos' krop, idet denne gøres ubeboelig (dvs. alvorlig lemlæstelse eller ødelæggelse af vitale kropsdele). Sker dette, flygter hendes ånd op til seancerummet, åbner panelet til bjergkrystallen (se *Godsets Hemmeligheder: Seancerummet*, s. 21) telekinetisk og legemliggør med krystallens oplagrede energi sin ånd, sådan som hun ellers skulle have gjort ved aftenens sene seance (se *Fastlagte Hændelser: Den sidste Seance*, s. 13).

Nu kan du spille klimakset (se *Klimakset*, s. 22) med visse ændringer: Joshua begynder at kaste molotov-cocktails ind gennem godsets vinduer, og politiet bliver noget forsinket. Det bliver nok et noget utilfredsstillende klimaks, men det kommer da i det mindste. Husk desuden, at de spillere, som overfaldte sir Roos til at begynde med, er fortabte (se kassen, *Fortabelse?*, s. 24), med mindre de havde en særdeles god grund til at gøre det - mistanker er ikke nok!

### Dødsfald

Ved dødsfald blandt spillerne udviser sir Roos stor sorg og arrangerer, at liget lægges i et ubrugt værelse på 1. sal, hvor han samler de resterende spillere til en bøn for den døde. Telefonerne virker ikke, og sir Roos siger, at det ikke er til at køre ud i uvejret, når det er mørkt, men lover at køre til bedemanden i Bodmin i morgen tidlig. Han udtrykker håb om at kunne kontakte den afdøde spiller ved den senere seance (se *Fastlagte Hændelser: Den sidste Seance*, s. 13).

### Lad os komme væk!

Spillerne - spøgelser, som de er - kan ikke bevæge sig ud af dalen, *Roos' Valley*, hvor godset ligger. Prøver de, kommer de blot tilbage til dalen igen. Kører en bil fx. op over dalens vestlige side, kommer den ned igen ad dens østlige side.

### Channeling

Hvis Angela vil "kanalisere" ånden, Ponithu, trækker du hende til side og siger, at hun selv skal føre ordet for Ponithu under "channeling'en" (dette forhindrer også, at "kanaliseringen" umiddelbart stemples som fup, da de øvrige spillere nok tror, at du hemmeligt informerer Angela, om hvad Ponithu skal sige).

Ved "channeling'en" kommer Angela i trance og siger med en dyb stemme, at det nu er Ponithu, som taler gennem hende. Når "channeling'en" er ved at slutte, overtager en ægte ånd pludselig Angelas krop og kaster hendes hoved bagover. Stemmen fra tidligere på aftenen (se *Seancen: Personlige oplevelser*, s. 9) siger: "Angela! Du narrer ingen! Søg lyset før det er for sent! Fortabelsen er nær!" Denne advarsel mod fortabelsen er den eneste, som ikke gives af parapsykologerne (se *Parapsykologerne*, s. 15). Channeling'en fører kun Angela til fortabelse, hvis

## OCULUS TERTIUS

---

Daniels reaktion er voldsom så som sindssyge eller selvmord (se kassen, *Fortabelse?*, s. 24).

### **Falske beviser mod sir Roos**

Hvis Lawrence begynder at udlægge spor - som indikerer snyd ved seancerne - i seancerummet for at få stemplet sir Roos som falsk medium, reagerer ånderne i rummet, som om nogen prøvede at sabotere åndemaningsmaskinen (se *Gæsterne: Ødelæg Åndemaningsmaskinen!*, s. 19) og håner desuden hans mistro som under aftenens første seance (se *Seancen: Personlige oplevelser*, s. 9). Hvis Lawrence ikke får lejlighed til at "afsløre" sir Roos som falsk medium, fører handlingen ikke til fortabelse (se kassen, *Fortabelse?*, s. 24).

### **Fotografering**

Hvis Miranda fotograferer med sit polaroidkamera, kan der komme spøgelser med på billederne - brug fortabelsesmotiverne, som nævnes under *Parapsykologerne: Spøgelsesbilleder af fortabelsens mange afskygninger*, s. 16). På billeder af Ben ses ånden af hans afdøde, 6-årige datter, Jenny, hænge over ham i natkjole. Hun bløder voldsomt fra skridtet, og blodet drypper ned på Ben.

### **Pengeskabet**

Bag et maleri på sit soveværelse har sir Roos har et pengeskab, som han kan anvise Ben til i forbindelse med et lån (se *Spillederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky*, s. 33). Pengeskabet indeholder over £15.000 - £14.000 flere end sir Roos vil låne Ben! Så her kan Ben stjæle sig ind i fortabelsen.

## **GODSETS HEMMELIGHEDER**

*Hvor godsets små hemmeligheder og interessante steder afsløres.*

**Seancerummet:** Et aflangt rum på 1. sal domineret af et stort, ovalt egetræsbord omkranset af syv højryggede stole. I rummets fjerneste ende står åndemaningsmaskinen.

Maskinen er en mandshøj konstruktion monteret på en kvadratmeter stor stenbase. Det er en kompliceret trækonstruktion med lister og brædder sat i specielle vinkler til at hjælpe med at bryde barrieren mellem den fysiske og den åndelige verden. Utallige kabler og rør indgår også i maskinen, som aktiveres ved at dreje et håndtag, der åbner en luge og tillader et stearinlys' stråler at blive sendt rundt i maskinen via棱镜 inde i "maven" på trækonstruktionen. Lyset føres af mange veje gennem den uregelmæssigt slebne, fodboldstørrelses bjergkrystal, som - støttet af metalstivere og -bånd - udgør maskinens centrum. Når maskinen er tændt udsender krystallen et svagt pulserende, rødt lysskær.

Undtagen ved scenariets to fastlagte seancer - i starten og slutningen - er det en falsk kopi af bjergkrystallen - skabt med tankens kraft -, som sidder i maskinen. I den ægte krystal er der på forhånd oplagret store mængder åndelig energi til nødstilfælde (se *Gæsterne: Drøb sir Roos!*, s. 19); og den er

## OCULUS TERTIUS

---

skjult i en niche bag et aftageligt panel for at forhindre den i at blive stjålet eller ødelagt (se *Gæsterne: Ødelæg åndemaningsmaskinen!*, s. 19).

**Sir Roos' hemmelige Studerekammer:** Et håndtag skjult bag en flaske i vinkælderen kan få en reol til at dreje sig og dermed afsløre en stentrappe ned til et hemmeligt kammer. Studerekammeret er en rodet affære fyldt med spiritistiske bøger, optegnelser, forsøgsresultater og alskens underlige amuletter og symboler. De komplicerede konstruktionstegninger til åndemaningsmaskinen er også i rummet, som bærer præg af, at nogen har opholdt sig hernede - der er madrester, halvtomme vinflasker og enkelte antikke våben, som er forsvundet fra ovenpå.

Rummet var oprindeligt et tilflugtsted bygget af et paranoidt medlem af Roos-slægten og har følgelig en nødudgang i form af en tunnel, som fører op i et buskads bag familiekrypten. Sir Roos og Joshua brugte i sin tid rummet til spiritistiske studier og eksperimenter (se *Baggrundshistorien: Marts, 1968*, s. 3), hvorfor Joshua kendte det og flygtede herved efter at have dræbt sir Roos og hans butler (se *Baggrundshistorien: Januar, 1977*, s. 4). Nu bruger Joshua det som base for sin kamp mod sir Roos og madame Blavatskys ånd (se *Joshuas Planer*, s. 17).

**Familiekrypten:** Bag godset ligger en rektangulær bygning uden vinduer. Den er udsmykket med bibelske relieffer og bag dens stenportal fører en trappe ned i en kold og fugtig krypt, hvor der findes ligkister med medlemmer af Roos-slægten helt tilbage fra 1400-tallet. En kiste, som ifølge inskriptionen er beregnet til sir Jonathan Patrick Westmore Roos - spillernes vært -, er trukket ud fra dens hul i muren og lagt op på den 1 meter høje stenblok i kryptens midte. Kisten indeholder liget af sir Roos' butler (se *Baggrundshistorien: Januar, 1977*, s. 4) - hjertet er blevet gennemboret af noget skarpt, og en del insekter boltrer sig i såret.

**Garagen og Bilerne:** Sir Roos' Cadillac holder i garagen, hvor lidt værktøj også er at finde. Spillernes biler holder ude i regnen. Joshua kan stjæle sir Roos' benzindunk fra garagen og tappe benzin fra et par af spillernes biler ved at bore hul til tankene fra nedenunder bilerne.

## KLIMAKSET

*Hvor Joshua stikker ild på godset og hævner en gammel uret begået imod ham; spillerne er fanget af madame Blavatskys ånd i et inferno af flammer, politisirener og psykisk energi.*

Når sir Roos er klar til aftenens store seance (se *Fastlagte Hændelser: Den sidste Seance*, s. 13), begynder klimakset rent faktisk allerede, idet Joshua - eftersom telefonerne er døde - kontakter politiet i Bodmin (15 miles fra godset) via en amatørradio, han fandt i sit skjulested (se *Godsets*

## OCULUS TERTIUS

---

*Hemmeligheder: Sir Roos' hemmelige Studerekammer, s. 22*), og som han og sir Roos engang forsøgsvis brugte til at kontakte ånder med. Joshua fortæller politiet, hvor han er og siger, at han vil slå alle ihjel, hvis de ikke kommer straks. Han gør dette for at kunne komme i sikker forvaring efter opgøret med sir Roos og madame Blavatskys ånd og dermed være under beskyttelse, hvis noget skulle gå galt.

Joshua har i løbet af aftenen samlet brandfarlige væsker i diverse beholdere og lavet molotov-cocktails i vin- og sprutflasker. Hvad enten alle spillerne forsvinder op til seancen med sir Roos eller ej, går han igang med at sætte ild til hele godset - han skyder alle, som prøver at forhindre ham i det. Seancens deltagere er koncentreret om det åndelige og lægger ikke mærke til noget, før Joshua smadrer døren til seancerummet op, vender sig mod den legemliggjorte madame Blavatsky (se *Fastlagte Hændelser: Den sidste Seance, s. 13*) og - mens han skriger: "Her er tilbagebetaling for 8 år i Helvede!" - blæser hende i stumper og stykker med sir Roos' jagtgevær.

Spillernes får deres handlefrihed tilbage i takt med, at madame Blavatsky molesteres, og ude foran godset høres politisirener. Situationen er kompleks, men eftersom dens endelige udgang er uden betydning (se *Efterspil, s. 23*), kan du gøre, hvad du vil.

Godset står i flammer, men med lidt viljestyrke kan man godt kæmpe sig ned af trappen i hallen og ud i det fri, hvor politiet venter og skyder mod alle, der virker utilregnelige (se *Bipersoner: Politiet, s. 29*). Efter madame Blavatsky er skudt i smadder, begynder Joshua at skyde på åndemaningsmaskinen og det rødlige lys fra dens bjergkrystal (se *Godsets Hemmeligheder: Seancerummet, s. 21*) svækkes. Madame Blavatskys ånd kan imidlertid godt eksistere uden for en krop, indtil åndemaningsmaskinen er helt destrueret og de oplagrede kræfter i bjergkrystallen (se *Godsets Hemmeligheder: Seancerummet, s. 21*) opbrugt. Åndens tågede skikkelse bruger alle sine psykiske evner (se *Spillederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky, s. 33*) til at forsøge at dræbe Joshua og spillerne. Til sidst er det dog uundgåeligt, at åndemaningsmaskinen bukker under for ild og sabotage og bjergkrystallens oplagrede energi for madame Blavatskys ånds store forbrug af psykiske kræfter. Åndemaningsmaskinen er destrueret og madame Blavatskys ånd bortmanet. Efterspillet kan begynde.

## EFTERSPIL

*Hvor spillerne indser, at de hele aftenen har været i Ånde verden, og at de nu må stå til regnskab for deres synder.*

Når alle spillerne enten er døde, holdt tilbage af politiet eller flygtet ud i natten, stopper du al handling og zoomer ud, så det brændende gods i den storm- og regnfulde nat ses i dets helhed. Over *Third Eye Manor* er det, som om et kæmpe øje



## OCULUS TERTIUS

---

langsomt lukkes op for til sidst at være en ellipseformet åbning ind til Åndeverden, hvor et kaos af klagende, fortabte sjæle og hånlige skrigende, dæmoniske åndeskikkelser hvirvler rundt i en indadgående dommedagsspiral.

### **Fortabelse?**

En spiller ledes i fortabelse, hvis han/hun foretager en groft umoralsk handling (ikke hvide løgne, bagtalelser o.l.), som ikke kan retfærdiggøres ud fra en objektiv synsvinkel. Ellers er det op til dig at bedømme, hvornår en handling er umoralsk. Her er nogle eksempler på sikker fortabelse:

- At skade andre fysisk med vilje (ikke selvforsvar)
- At begå selvmord (kan aldrig retfærdiggøres)
- At ofre andres sjæle
- At få ofret sin sjæl (trist, men sandt)
- At stjæle eller være bevidst destruktiv
- At bestikke eller afpresse
- At tvinge/true andre til noget, de ikke vil
- At lyve med yderst alvorlige konsekvenser for andre (du bedømmer)

En spiller, som allerede har ledt sig selv i fortabelse, kan stadig nå at blive frelst, hvis han/hun gør sin slette handling god igen (fx. ved at lægge noget stjålet tilbage eller indrømme en løgn). Kan ugerningen ikke gøres god igen (gælder fx. mord og sjæleofring), er der kun tilbage at sige til spilleren: "Bedre held næste år!"

Hvis du hen mod scenariets slutning er i tvivl om hvilke spillere, der er blevet ledt i fortabelse, kan du - umiddelbart inden den sidste seance (se *Fastlagte Scener: Den sidste Seance*, s. 13) - snakke privat med spillerne én for én og bede dem berette kort om deres bedrifter i løbet af aftenen. Her vil enhver synder uvidende afsløre sig selv.

Jeg er ganske klar over, at det - især for visse spilpersoner - er svært at undgå fortabelsen. Men sådan er livet. Og omtolkes dette til et budskab må det blive, at det almene, moderne menneske er fortabt - end ikke trusler på sjælen kan holde os fra vort selvførdærv.

### **De Frelste og De Fortabte**

Alle spillere - levende som døde -, der i løbet af aftenen har

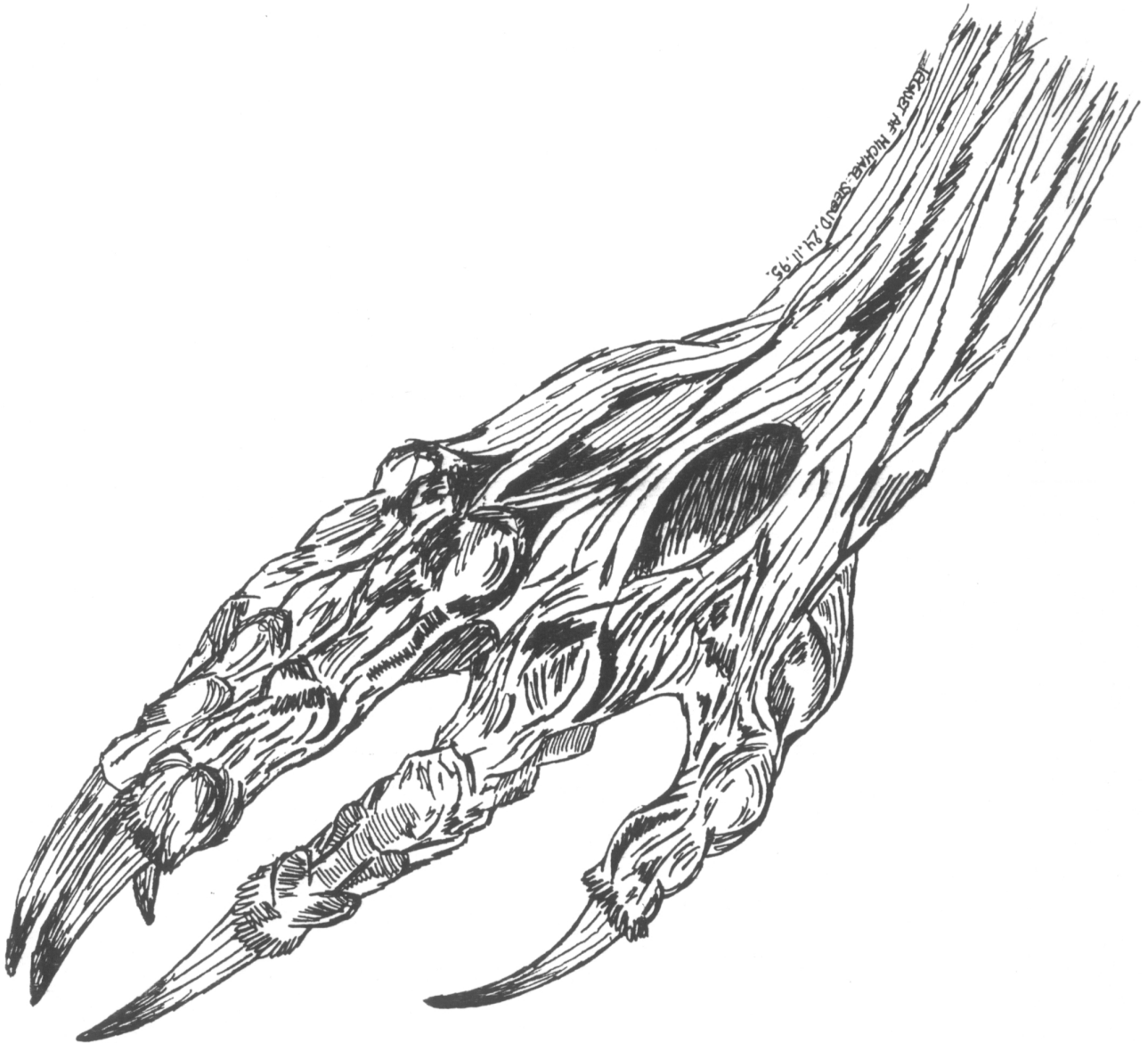
føler deres sjæle blive trukket ind i den øjeformede åbning, hvor de styrtes ned i den endeløse malmstrøm og på smertefuld vis flås af usynlige hænder, mens grufuldt forvrængede billeder fra deres livs mørkeste epoker piner deres sind. Langsomt lukkes Det Tredje Øje over godset.

De tilbageværende, ikke-fortabte spillere ser, hvordan den uvejrstramte nat udskiftes med en stille dag (i 1996) og det brændende gods med en tilgroet ruin. En Rolls Royce kører op foran ruinen af godset, hvor fire personer (parapsykologerne) klædt i varmt tøj møder den store, cigarrygende rigmand, hvis chauffør åbner bildøren for ham.

Har alle spillere undgået fortabelsen, siger

parapsykologerne, at det lykkedes dem at uddrive alle godsets ånder, så stedet nu skulle være klar til at blive restaureret og flyttet ind i. Rigmanden takker dem og spillernes sjæle indhyles i et skarpt lys og finder fred. Scenariet slutter.

Er blot én spiller blevet ledt i fortabelse, siger parapsykologerne, at det desværre ikke lykkedes dem at uddrive alle godsets ånder. Rigmanden takker dem alligevel, men siger, at han så ikke vil restaurere stedet og flytte ind. "Denne åndebolig er ikke beregnet for de levende ..." filosoferer han. Stadig finder alle de ikke-fortabte spilleres sjæle fred; men alle de fortabte spilleres sjæle lider i Ånderverden i et langt år, indtil deres dødsnat - denne gang uden parapsykologer til at søge at frelse deres sjæle - udspiller sig igen: Atter ankommer spillerne - de, der blev frelst, er der kun i de fortabtes øjne - i deres biler til godset. Det er d. 22. jan., 1977, da sir Roos åbner døren til *Third Eye Manor* og byder dem et stille: "Godaften." Her slutter scenariet.



### APPENDIX A - SIR ROOS' GODS, *THIRD EYE MANOR*

Det store gods på bunden af *Roos' Valley* blev bygget i slutningen af 1600-tallet af en af sir Roos' forfædre og var oprindeligt et fornemt sommerresidens på den smukke hede, *Bodmin Moor*. Som barn forelskede sir Roos sig i det gamle gods og dets prægtige naturomgivelser, så da begge hans forældre døde i '65 - mens han gik på universitetet - og efterlod ham som Roos-slægtens sidste led, besluttede han sig for at sælge sine forældres enorme landsted i Nordengland og beholde godset. Han flyttede som bekendt først ind i '68 (se *Baggrundshistorien: Marts, 1968*, s. 3), hvor han navngav det: *Third Eye Manor*.

Udefra ser godset og det bagvedliggende familiegravsted noget uvedligeholdt ud med lidt for meget vedbend op ad - og mos på - de vejrbitte granitmure. Skiffertaget er heller ikke undsluppet tidens tand og synes noget ujævnt - enkelte steder er et par tagsten sågar faldet ned. To trætilbygninger er desuden at finde: en garage og et udhus til strømgeneratoren.

Godsets indre giver imidlertid indtryk af et stilfuldt hjem møbleret med tunge, gammeldags egetræsmøbler betrukket med stof i samme bordeauxrøde farve, som kendetegner godsets gulvtæpper og gardiner - noget ganske andet end den 70'er-mode, spillerne kommer fra. Der er kun elektricitet i kraft af en nedgravet oliebeholder underjordisk forbundet til strømgeneratoren og derfra videre til selve godset. Sir Roos begrænser sit el-forbrug til køkkenet og spise- og opholdsstuen - resten af huset oplyses af høje, gotiske lysestager, olielamper og kaminer, som desuden opvarmer. Underjordiske telefonledninger fører ud til godset; men grundet uvejret virker telefonerne ikke.

Jeg udleverer ikke noget kort over *Third Eye Manor*, da dets præcise udseende er uden betydning. Spillerne skal blot have indtryk af et stort, klodset gods i to etager med kælder. I dets mange værelser og gange skuler gamle malerier ned fra væggene, som også er behængt med jagttrofæer og antikke våben. Køkkenet og diverse stuer er i stueetagen, mens den store trappe i hallen fører op til 1. sal med bibliotek, soveværelser - deriblandt de, som spillerne får udpeget (se *Fastlagte Scener: Sir Roos "hviler" sig*, s. 12) - og seancerum (se *Godsets Hemmeligheder: Seancerummet*, s. 21). Fra vinkælderen er der adgang til et hemmeligt kammer (se *Godsets Hemmeligheder: Sir Roos' hemmelige Studerekammer*, s. 22).

### APPENDIX B - ISCENESÆTTELSE AF SPILLELOKALET

*Oculus Tertius* er et scenarie, der lægger stor vægt på spillernes indbyrdes forhold og intriger, hvorfor en traditionel udformning af spillelokalet let kunne blive utilfredsstillende. Derfor har jeg - for at bibeholde flow og stemning i scenariet og undgå for mange illusionskvælende uden-for-døren-sekvenser - indrettet spillelokalet med hele tre borde som vist på tegningen på s. 27. Bemærk også, at spillernes pladser rundt om hovedbordet under den første seance er forhåndsbestemt, da ægtefæller ikke må sidde ved siden af hinanden under seancer.

## OCULUS TERTIUS

Bord A, *Hovedbordet*, er skueplads for de scener, hvor alle spillerne er samlet. Når spillerne er spredt, fungerer dette bord som et *Intrigebord*.

Bord B og C, *Intrigebordene*, er beregnet til lavmælte, mere private samtaler nogle få spillere imellem; samtaler, som uden tvivl vil være mange, da der er mange ømtålelige emner at berøre. At gå hen til et *Intrigebord* svarer spilteknisk til at gå et sted hen, hvor man kan være alene - fx. et hjørne af en stue, et værelse eller et sted uden for godset.

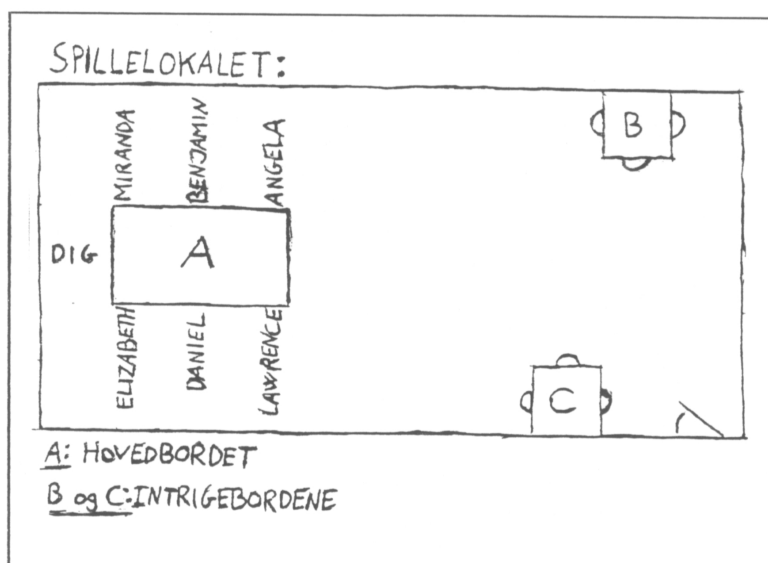
Da skoleborde aldrig har været synderligt inspirerende at se på, vil jeg bede dig indtrængende om at medbringe 3 stk. ensfarvede, mørktonede duge (lagener kan sagtens bruges) samt stearinlys til bordene - gerne en lysestage til hovedbordet. Yderligere udsmykning er selvfølgelig mere end velkommen. Medbring herudover en båndafspiller og passende underlægningsmusik (se kassen, *Forslag til musikvalg*, s. 27) og husk så for h..... at slukke alt elektrisk lys, bandlyse chips og bede spillerne stille deres sodavandsflasker ned på gulvet! På forhånd tak.

### Forslag til musikvalg

Ved den første seance og resten af scenariet fra eftermiddagen:

Dystre stemningssoundtrack som fx. Dracula, Interview with the Vampire og Hellraiser II+III.

Ved velkomstchampagnen og under middagen: Let, klassisk musik som fx. Mozart eller Vivaldi.



### APPENDIX C - OM AT KØRE *OCULUS TERTIUS*

Nøgleordene, når du kører *Oculus Tertius*, er overblik og situationsfornemmelse.

For det første er scenariet regelløst, hvilket i actionscener lægger spillernes skæbne helt og holdent i dine hænder. Der er dog ikke særligt mange scener med fysisk action; men i de få, der er, skal du bruge din logiske dømmekraft ud fra de handlinger, den enkelte spiller beskriver. Da spillerne allerede er døde ved scenariets snart, har udfaldet af actionsekvenserne ikke den store betydning. Kan du derfor mærke, at en spiller vil føle sig snydt, hvis hans handlinger ikke lykkes, lad ham da blot klare sig lidt bedre, end realistisk er.

For det andet ser spillelokalet anderledes ud end normalt (hvis et sådant tillægsord da kan bruges inden for rollespil): *Der er tre borde!* Dette betyder, at spillerne - for det meste i grupper på to-tre stykker - vil defilere en hel del rundt ved de forskellige borde for at ordne private intriger. Som spilleleder skal du hele tiden sørge for at holde dig orienteret om spillernes forehavender, holde spillet igang ved at være til rådighed, hvor spillerne har brug for dig, og gøre godt brug af de tangenter, du har at spille på - der skal især lægges vægt på parapsykologerne (se *Parapsykologerne*, s. 15), da de er spillernes eneste mulighed for at blive frelst. Synes nogle spillere lidt for passive og uengagerede i intrigerne, lad da sir Roos snakke lidt med dem (se *Spillelederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky*, s. 33) eller skub til dem med mere håndgribelige hændelser som nogle af de, der beskrives i *Joshuas Planer*, s. 17, og *Blavatskys Planer*, s. 14.

Til slut vil jeg huske dig på, at spillelokalet er til at spille i - og kun til dette! Spillelokalet skal under dette scenarie forbindes med *Third Eye Manor* og stemningen omkring dette gods - så hold eventuelle pauser uden for spillelokalet og bed spillerne falde ind i deres roller, inden de går ind i lokalet igen. Desuden opfordrer jeg dig til at ruske lidt op i spillerne - få dem op af stolene og ud at vifte med armene! Hvis du selv fremstår som et godt eksempel på dette, skal de nok følge trop.

Held og lykke med alt! Og lad os endelig diskutere scenariets forløb over et par øl i baren, når vi er færdige med at spille.

### BIPERSONER

#### Joshua Pelt Anderson

Joshua var det 8. medlem af det nu opløste *Oculus Tertius*; men istedet for at deltage direkte i aftenens genforening, skjuler han sig under godset (se *Godsets Hemmeligheder: Sir Roos' hemmelige Studerekammer*, s. 22). Da Joshua - efter at han havde slået sir Roos og hans butler ihjel og i panik var flygtet ned i det hemmelige studerekammer (se *Baggrundshistorien: Januar, 1977*, s. 4) - kiggede frem fra sit skjul, så han, at sir Roos



tilsyneladende ikke var død, men igang med at flytte sin butlers lig ned i familiekrypten! Joshua blev besat af tanken om, at han er udvalgt til at forpurre sir Roos' og madame Blavatskys ånds planer, hvad end de måtte være. Denne tvangstanke forstærkes af hans skyldfølelse over, at han ikke bortmanede madame Blavatskys ånd dengang i '69, da han arbejdede med sir Roos (se *Baggrundshistorien: Februar, 1969*, s. 3). Han har ventet med at handle til spillernes ankomst, da han håber, at hans gamle studiekammerater vil hjælpe ham (se *Joshuas Planer*, s. 17) med at dræbe sir Roos og uddrive madame Blavatskys ånd, når tiden er inde.

Personlighed: I universitetstiden, hvor spillerne kendte ham, studerede han medicin og var en meget velovervejende og metodisk arbejdende ung mand, som i særdeleshed interesserede sig for nær død-oplevelser. Nu er han rablende sindssyg: Paranoid, snakker usammenhængende, slutter ulogiske ting og er gennemsyret af en for andre uforståelig skyldfølelse. Han taler spyttende og i korte sætningsbrudstykker og har ufrivillige muskelsammentrækninger i ansigtet.

#### Madame Blavatskys ånd legemliggjort

Hun er en kraftig, 60-årig kvinde med et slidt, russisk udseende. Hendes spraglede tøjstil med flerlagskjoler og utallige tørklæder, sjaler, smykkekestene og amuletter giver associationer til en sigøjner - en spåkvind. Hun tilsviner alle i et groft sprog og lover dem alskens ulykke og fortabelse - selv mens hun bogstaveligt talt er ved at blive skudt fra hinanden af Joshua (se *Klimakset*, s. 22).



#### Politiet

Ved klimakset (se *Klimakset*, s. 22) ankommer fire patruljevogne med to betjente i hver. De skyder mod enhver, der farer rundt med våben eller på anden måde virker farlig. Dette gælder især Joshua Pelt Anderson, som de af lægerne på *Bodmin Mental Care Hospital* har fået at vide er stærkt utilregnelig. Selv om en person spiller - og er - uskyldig, lægges vedkommende i håndjern for en sikkerheds skyld.

## BILAG A - MINDER OM JOSHUA

[Klip nedenstående seks småafsnit ud og udlevér dem til spillerne, så snart de har hørt radioavisen (se Fastlagte Hændelser: En mystisk og ildevarslenende Radioavis, s. 12).]

### **Benjamin H. Cunnington om Joshua Pelt Anderson**

"Verden er fuld af ignoranter," konstaterer du iskoldt i dit sind og tænker tilbage på Joshua. Han var en yderst begavet medicin-studerende, som kun havde én fejl: En usundt stor interesse for nær død-oplevelser. Du sagde altid, at den indbringende lynkarriere, som hans intellekt muliggjorde, ikke var forligelig med metafysikken. Han trådte definitivt forkert, da han efter Oculus Tertius' opløsning valgte spiritismen frem for studiet.

### **Elizabeth H. Cunnington om Joshua Pelt Anderson**

"Hvor er verden dog uretfærdig! Ku' jeg mon ha'-" Du afbryder din tankestrøm, da en stille tåre triller ned ad din ene kind. "I aften må jeg se fremad!" Den elskelige, særdeles vidende Joshua studerede medicin og var hovedsageligt medlem af Oculus Tertius grundet sin interesse for et muligt liv efter døden. Du holdt meget af Joshua, men af frygt for misforståelser med hensyn til Ben, undertrykte du disse følelser - "Ku' jeg mon ha' reddet ham?"

### **Angela Frazier om Joshua Pelt Anderson**

Du husker lige så tydeligt Joshua: Seriøs medicin-studerende, hvis forbindelse til Oculus Tertius var hans hjemmeforskning i nær død-oplevelser. Desværre gjorde denne okkulte interesse ikke hans personlighed mere farverig; den var - som alt andet han stod for - for metodisk og struktureret i sin form. Han manglede impulsivitet og fandenivoldskhed. "Mon hans sindssygdom har givet ham dette? Ihvertfald har mange galninge en helt enestående åndelig indsigt."

### **Daniel Milbourne om Joshua Pelt Anderson**

Du har altid ønsket, at du besad nogen af Joshuas organisatoriske evner - så skulle du nok få styr på såvel privatliv som karriere. Joshua læste medicin med stor dygtighed og var meget optaget af nær død-oplevelser i sin fritid. "Hvorfor mister sådan en mand pludselig forstanden?" spørger du dig selv, men fortryder øjeblikkeligt din tankeretning, da du ser, hvor den fører hen: "Det ku' være det næste skridt i min egen sindsudvikling!"

### **Lawrence P. Rodginson om Joshua Pelt Anderson**

Joshua er den af dine gamle studiekammerater, du bedst kunne identificere dig med: Tog sit medicin-studium alvorligt og læste af interesse og ikke for penge og popularitet. Han var desuden dybt fascineret af nær død-oplevelser. "Han ønskede at ændre verden ... men den ændrede åbenbart ham istedet," filosoferer du over hans sindssygdom. En vrede over livets uretfærdigheder vækkes i dig - "Det er på tide, at der rådes bod på ni års mistet lykke!"

### **Miranda Everts om Joshua Pelt Anderson**

"Det er, hvad man får ud af at sku' skrive dødssyge artikler på gudsforladte steder!" snerrer du for dig selv - vred over ikke noget før at have fået at vide, at en galning var sluppet fri. Du husker, at Joshua studerede medicin og havde en okkult interesse i nær død-oplevelser samt en intelligenskvotient svarende til mindst tre avis-chefredaktører. Han var dig nu altid en tand for kedelig - for optaget af sine arbejder. Mon ikke det er ændret nu?

BILAG B - JOSHUAS SEDLER

----- RIV OG FLÅ -----

I SKA HJÆLPE MED OG  
FØRE DET GODT IGEN

----- RIV OG FLÅ -----

ROOS BLIR NR. 2

----- RIV OG FLÅ -----

MIN PLIGT BLIR OSSE JERES  
NÅR VI MØDES

----- RIV OG FLÅ -----

JEG ER SKÆBNENS UDVALGTE  
PRØV IKK OG STOPPE MIG

----- RIV OG FLÅ -----



## OCULUS TERTIUS

### BILAG C - SCENARIOOVERSIGT

#### SCENER

#### YDRE PÅVIRKNINGER

##### **Seancen** (s. 9)

Daniel lokkes af dæmoner.  
Angela besættes af en ånd.  
Lawrence hånes af ånder.  
Miranda befamles af en ånd.  
Benjamins og Elizabeths afdøde datter, Jenny, viser sig.

##### **Velkomsten** (s. 10)

Sir Roos fortæller, at Joshua er i Brasilien, og at godsets butler døde for nyligt.

##### **Middagen** (s. 11)

Sir Roos fortæller om seancen senere på aftenen. Flashback.

##### **Sir Roos "hviler" sig** (s. 12)

Spillerne får uddelt værelser og er nu på egen hånd i huset.

##### **Radioavisen** (s. 12)

Sir Roos kommer ned og siger efter radioavisen, at Joshua ved et seanceuheld i '69 blev sindssyg. Handout om Joshua.

##### **Den sidste Seance** (s. 13)

Sir Roos - nu et lig - falder sammen over bordet, og madame Blavatskys ånd materialiseres.

##### **Klimakset** (s. 22)

Joshua sætter ild på godset og skyder madame Blavatsky, hvis ånd bekæmper ham og spillerne. Politiet ankommer.

##### **Efterspil** (s. 23)

Frelse: Godset ses anno 1996.  
Fortabelse: Skæbnen må atter gennemgås næste år.

##### **Sir Roos' stille gemyt**

(se *Spillelederpersonen, Sir Roos/Madame Blavatsky*, s. 33)

1. Undgår mistænkeliggørelse.
2. Leder indirekte spillerene mod fortabelse vha. subtile antydninger og teoretiseren.

##### **Blavatskys ånds manipulationer**

(se *Blavatskys Planer*, s. 14)

1. Psykiske evner (især: At skabe mindre genstande som mordvåben, penge o.l.)
2. Glimt af de positive sider af spillernes begær.
3. Styrer - og taler via - elektriske apparater (fx. strøm, telefon, bilmotorer)
4. Viser sig i tåget skikkelse af en gammel sigøjnerkone.

##### **Parapsykologernes indflydelse**

(se *Parapsykologerne*, s. 15)

1. Glimt af godset, som den ruin det er i 1996.
2. Glimt af parapsykologer m. varmt tøj, penduler, mobiltelefoner, computere o.l.
3. Parapsykologer (evt. gennem fjernsyn eller telefon) advarer mod fortabelse.
4. Triste spøgelsesskikkelser begår ugerninger (senest lige efter radioavisen, s. 12, ser spillerne, at skikkelserne er dem selv).

##### **Joshuas lyssky operationer**

(se *Joshuas Planer*, s. 17)

1. Stjæler mad og drikke, våben (fx. jagtgevær) og brandbare væsker (benzin, rengøringsmidler o.l.).
2. Efterlader sedler til spillerne (s. 31).
3. Kan hen mod *Den sidste Seance*, s. 13, slå et par spillere ned, slæbe dem ned i familiegravstedet og give dem usammenhængende "instrukser".

## OCULUS TERTIUS - SIR ROOS/MADAME BLAVATSKY

---

**Navn:** Sir Roos/Madame Blavatsky

**Alder:** 34/146

**Uddannelse:** sprang fra engelsk-studium på Bristol University/ingen nævneværdig

**Beskæftigelse:** dødt, verdensberømt medium/ånd bosat i sir Roos' krop

**Bopæl:** Godset, *Third Eye Manor*, på *Bodmin Moor* i Cornwall

**Besiddelser:** *Third Eye Manor* - og hvad dertil hører



**Torsdag d. 13. jan., 1977, sen aften ...**

"Kære, forhenværende medlem af *Oculus Tertius* ..." dikterer madame Blavatskys ånd, hidkaldt fra ånde verden gennem en besynderligt udseende maskine, som står mandshøj i lokalet. I det utydelige lampeskær hamrer sir Roos ét for ét bogstaverne ned på sit forældede hakkebræt af en skrivemaskine. "Det er nu snart ni år siden, vort spiritistiske selskab blev opløst, og vore veje skiltes. Der er unægteligt sket meget siden dengang, og jeg synes, det er på tide, at vi atter - d. 22. jan., kl. 20.00 - samles til en hyggelig aften og får os en venskabelig snak om de gode, gamle dage, vi havde sammen på Bristol University. Anledningen til denne invitation er imidlertid også den, at jeg - der siden starten af 70'erne har haft virke som spiritistisk medium - netop har fuldendt min hidtil største bedrift: Konstruktionen af en revolutionerende åndemaningsmaskine, hvis funktion er at svække barrieren mellem den fysiske og den åndelige verden og dermed forstærke kontakten til ånde verden! Som gammel studie- og spiritistkammerat er det mit ønske, at du - sammen med *Oculus Tertius'* øvrige medlemmer fra dengang - skal overvære den første demonstration nogensinde af denne, min åndemaningsmaskine. Jeg håber af hele mit hjerte, at vi alle kan mødes til en vellykket komsammen; men skulle du beklageligvis være forhindret, ring eller skriv da snarest afbud. De varmeste hilsener fra sir Jonathan Patrick Westmore Roos."

Øm i fingrene af skriveriet rejser sir Roos sig, slukker læselampen og går hen til vinduet over for ham. Langsomt trækker han silkegardinet fra og stirrer betænksomt ud i mørket. "Hvorfor mon madame Blavatskys ånd ønsker at genforene *Oculus Tertius*?" overvejer han med voksende bekymring. "Bare det nu var rigtigt af mig at indgå den pagt dengang ..."

**Lørdag, d. 22. jan., 1977, tidlig aften ...**

"Hvor belejligt, at sir Roos' sjæl måtte forlade sin krop i utide," siger madame Blavatskys ånd til spejlet foran sig og betragter sir Roos' krop, som hendes ånd har overtaget. "Nu skal jeg bare huske at spille rollen som sir Roos ordentligt," tænker madame Blavatskys ånd og kigger atter på sin nye krop, som ser ganske levende ud. Deformerings af baghovedet efter Joshuas dødbringende slag med marmorbusten er nydeligt dækket af sir Roos' tykke hår, og illusionen af et rødt, livligt skær over huden virker perfekt sammen med de fine silkehandsker, som skal forhindre, at hændernes ligkulde

## OCULUS TERTIUS - SIR ROOS/MADAME BLAVATSKY

---

bliver opdaget. "Hvor meget mere tilfredsstillende bliver aftenen ikke nu, hvor jeg både har indflydelse i den åndelige og den fysiske verden. Men det var også et heldigt sammentræf ..." Hun falder i staver og lader hukommelsen om sit lykketræf vælde kærkomment ind over sig:

Sir Roos' butler var netop hjemvendt med Joshua fra sindssygehospitalet, da madame Blavatskys ånd gennem åndemaningsmaskinen blev kontaktet af en desperat sir Roos, som i rædsel skreg på hendes hjælp. Da hendes ånd kom frem til den fysiske verden, fandt hun såvel sir Roos' butler, George, som sir Roos selv liggende døde på gulvet. Butleren havde fået jaget en sabel gennem hjertet, mens sir Roos havde fået knust baghovedet med en marmorbuste. Godt nok var det ærgerligt, at Joshua var stukket af, men med udtænkningen af en ny, grim plan blev dette blot en bagatel. Madame Blavatskys ånd bosatte sig i sir Roos' døde krop og fik hermed mulighed for at bevæge sig fysisk rundt blandt sine gæster - endda uden at blive opdaget. Nu har hun ryddet op efter tumulterne og gjort klar til sine gæsters komme. Hævnen bliver smuk ... så smuk som deres fald bliver grufuldt!

"Ni lange år har jeg ventet ..." hvisker sir Roos' besatte krop til sig selv, "ventet på at kunne få min hævn. De troede ikke på, at min ånd eksisterede - de troede, det var sir Roos' opspind for at holde sammen på Oculus Tertius! Men jeg skal vise dem, at jeg i sandhed eksisterer, og at man ikke afviser madame Blavatskys ånd ustraffet! Jeg skal pine og håne dem! Jeg skal friste dem til grufulde ugerninger for til sidst at afsløre mig selv og bandlyse deres sjæle til åndeverdens mørkeste gruber! Solen har beskinnet deres hjælpeløse kroppe for sidste gang!" Madame Blavatskys ånd vender sin nye krop væk fra spejlet og falder ind i rollen som en sir Roos tappet for kræfter grundet arbejdet med åndemaningsmaskinen. Støttende sig til en stok krydser hun hallens dybrøde gulvtæppe og går ind i spisestuen for at dække bord på fornemmeste vis. Hendes gæster skal have lov til at gå til grunde i pæne omgivelser. Så bliver kontrasten til deres nært forestående helvede også des skarpere.

Rollespilsnoter	Kropssprog	Stemmeføring
Imødekommende	Langsomme	Rolig
Altid fattet	bevægelser	Kunstpauser
Foregiver at være	Støtter sig til sin	Tungt åndedræt
svagelig	stok	Ophidset ved omtale
Ser sin maskine som	Foregiver	af sin maskine
genial	hosteanfald	

## AFTENENS GÆSTER

*[Sir Roos/Madame Blavatskys ånd lærer hurtigt spillernes begær at kende (se Blavatskys Planer: Uden for sir Roos' krop, s. 15 i selve scenariet) og kan derfor lettere lede dem i fortabelse. Nedenstående er beskrivelser af, hvordan sir Roos/madame Blavatskys ånd tackler spillernes begærlige forespørgsler eller måske lokker tilbageholdende spillere.]*

### **Benjamin Hartford Cunnington**

"At bruge maskinen som reklamefremstød kunne vel blive givtigt for os begge ... Men jeg må tænke lidt over det - og desuden ska' vi ha' en gyldig kontrakt. Men indtil da er du velkommen til at låne en £1000 af mig. Du ka' selv ta' dem - de ligger i pengeskabet bag maleriet over kaminen i mit soveværelse. Jeg skriver lige koden ned til dig ..."

### **Elizabeth Hartford Cunnington**

"En lille seance for at møde Jenny igen ka' vi da hurtigt arrangere. Hent Ben, så går vi op til maskinen! En vedvarende legemliggørelse af Jenny? Det ka' la' sig gøre med maskinen; men kun ved at bytte Jennys ånd for en levendes sjæl - altså et mord! Det ville kræve en seance, hvor du - når Jennys ånd var tilstede - rejste dig, knugede hendes ånd ind til dig og bad ånde verden ta' sjælen fra en af de andre tilstedeværende ved seancen med tilbage i stedet for Jennys ånd. Det ville kræve al din viljestyrke og kærlighed. Og så et grufuldt offer - ikk' sandt?"

### **Angela Frazier**

"Interessant forestilling ... den dér channeling! Jeg har aldrig selv haft kontakt med så gamle ånder før - måske vi ka' hjælpe hinanden, som du foreslog. Hvis du har lyst, ka' vi gå op til maskinen

straks, så jeg ka' vise dig, hvordan den fungerer, og hvor let den sætter én i kontakt med ånde verden. Du har tydeligvis erfaringen og viljen til at komme langt med at udforske ånde verden."

### **Daniel Milbourne**

"Maskinen er en særdeles kompliceret konstruktion, hvis præcise funktion det vil kræve en længere forklaring at sætte dig ind i. Hovedsageligt drejer det sig om trælister sat i bestemte vinkler, som hjælper til at bryde barrieren til ånde verden sammen med lyset, der føres rundt i en masse prismer og gennem den store bjergkry- ... Konstruktionstegninger? De ligger nede i midt underjordiske studerekammer. Følg med denne vej!"

### **Lawrence Pike Rodginson**

"Det er rart at se dig lidt væk fra bøgerne igen. Jeg mener: Det tog jo hårdt på dig, dengang du mistede Angela. Kærlighed kan vi alle blive ramt af - og så er det sgu også om at holde fast i den! Hvis gnisten stadig var der, ville det være om at følge linen ud! Men jeg ka' se på dig, at du har lagt fortiden bag dig og ladet Angela glide ud af billedet, ikk' sandt? Flot klaret! Men sig mig nu: Hvad er det, jeg hører, om at du er blevet mistroisk medlem af

## OCULUS TERTIUS - SIR ROOS/MADAME BLAVATSKY

---

*Society for Psychical Research?*  
Tænk, at *Oculus Tertius*  
virk'lig skræmte dig til at  
blive skeptiker ... Jeg håber,  
at i aften ka' få dig på bedre  
tanker. Hva' syn's du indtil  
videre?"

### **Miranda Everts**

"En saglig forsidehistorie om  
mig og min maskine? En  
glimrende idé! Så ka' vi måske  
endelig få banket ind i  
hovederne på alle verdens  
ignoranter, at der rent faktisk  
findes en ånde verden! Ta' bare  
alle de billeder og notater, du  
har lyst til. Og glem endelig  
ikk' at få bidrag til artiklen  
fra aftenens øvrige selskab!  
Det er interessante mennesker,  
som er samlet her i aften - en  
guldgrube af gode historier og  
spiritistiske betragtninger.  
Endda det ka' ske, at madame  
Blavatsky vil la' sig  
fotografere, når jeg har  
materialiseret hendes ånd? Det  
bli'r alle tiders historie!"

### **Madame Blavatskys ånds psykiske kræfter**

Både i og uden for sir Roos'  
krop behersker madame  
Blavatskys ånd diverse  
psykiske kræfter: Telekinese,  
telepati, levitation,  
tankelæsning, hypnose,  
ildspåsættelse ved tankens  
kræft, healing af sår samt  
frembringelse af mindre  
genstande (se under  
*Blavatskys Planer*, s. 14 i  
selve scenariet), som kun  
eksisterer i kraft af, at de  
er i Roos' Valley, hvor  
barrieren til ånde verden er  
svækket af sir Roos' maskine.

Det står dig frit for  
at lade hendes ånd bruge sine  
kræfter, men hun vil  
hovedsageligt benytte dem i  
nødstilfælde som ved  
scenariets klimaks. Dette  
skyldes, at hun er bange for  
at afsløre sig selv for  
tidligt og skræmme spillerne  
væk. Desuden skal spillerne  
helt selv lede sig i  
fortabelse - madame  
Blavatskys ånd kan lokke, men  
ikke tvinge.

## OCULUS TERTIUS - BENJAMIN HARTFORD CUNNINGTON

---

**Navn:** Benjamin Hartford Cunnington

**Alder:** 33

**Uddannelse:** div. leder-kurser; sprang fra jura-studium på Bristol University

**Beskæftigelse:** direktør for *Cunnington Life Insurances, Ltd.*

**Bopæl:** rig forstad til London

**Besiddelser:** visitkort (Cunnington's livsforsikringer - så dør du ikke forgæves), cigarer, lommelærke med cognac



### Lørdag d. 22. jan., 1977, sen eftermiddag ...

Lavmælt bandende gennem sammenbidte tænder knalder du frustreret røret på. "Hva' fa'en ska' jeg gøre?" tænker du. "Endnu en kunde tabt på gulvet - er livsforsikringer gået af mode? Eller er det bare mig, der er gået af mode? Hva' ska' jeg sige til Elizabeth? "Du må undskylde, at jeg er uduelig og har ført mit selskab til fallittens rand; men bare rolig, jeg kender et sted, hvor vi ka' leje en billig skurvogn at bo i!"? Jeg må for helvede skaffe nogle penge. Ellers får hun sgu et nervøst sammenbrud - hun er jo stadig ikk' kommet sig over Jennifers død. Gud vide, hvornår hun lægger fortiden bag sig."

Siddende tilbagelænet i den store, bløde læderstol i dit moderne, dyrt indrettede arbejdsværelse lader du dit blik vandre langsomt fra telefonen hen over skrivebordets regnskabsinferno til det lille billede af den lykkelige familie: Dig, Elizabeth og ... Jennifer. Du undertrykker en begyndende klump i din hals. Det var dengang. Som du fokuserer mere og mere intenst på billedet, synes lille, 6-årige Jenny at blomstre op og blive levende, og den tragiske historie, som fandt sted for snart to år siden, rekonstrueres glimtvis for dit indre øje:

De lange, triste weekender, hvor Elizabeth var på intetsigende, pengeudsugende fup-kurser for at "finde sig selv". Dit korte, grundet Elizabeths fravær nødvendige incestforhold til Jennifer. Dets bratte afslutning den weekend, hvor du havde druknet ensomheden i whisky, og Jenny ikke ville lege med, men grædende truede med at fortælle Elizabeth, at du pillede ved hende. Du ville bare skræmme Jenny - det var ikke din mening at skubbe så hårdt. Hendes dødelige fald ned ad trappen. Det svage baghoved, som dunkede hårdt mod trinenes kant. Smældet og den dumpe lyd, da nakken fik et vrid og kroppen faldt sammen som et kludetæppe. Det var ikke noget problem at få det til at ligne en ulykke. Men hvis de egentlige hændelser var kommet frem i lyset, havde Elizabeth været lige så skyldig som dig selv. Hun kunne jo bare være blevet hjemme fra de latterlige kurser.

## OCULUS TERTIUS - BENJAMIN HARTFORD CUNNINGTON

---

"Ben! Er du snart klar? Vi vil jo nødig komme for sent til demonstrationen af maskinen!" Elizabeths utålmodige kalden fra hallen bryder stilheden, og du svarer åndsfraværende med et: "Øjeblik, skat!" Siden I fik invitationen til det besøg, I nu skal på vej til, har Elizabeth virket meget anspændt og rastløs - hun glæder sig til i aften, men føler måske inderst inde, at lykkes det hende heller ikke denne gang at komme i kontakt med Jennifers ånd - hvilket hun ufortrødent har søgt at opnå siden Jennys død -, så lykkes det nok aldrig. Personlig giver du ikke meget for al det åndepjat, men du ved, at det betyder alt for Elizabeth, og så er det desuden grunden til, at I er blevet inviteret på besøg på sir Roos' gods.

I bilen på vej mod det øde beliggende gods i Cornwall mindes du og Elizabeth gamle dage. I snakker om dengang for elleve år siden - i '66 -, hvor I begge gik på Bristol University, og rigmandssønnen sir Roos startede et lille, spiritistisk selskab, som hed Oculus Tertius - det tredje øje. Gennem halvandet år afholdt I - sammen med sir Roos og nogle andre studerende - okkulte seancer, hvor I prøvede at få kontakt til ånder og kommunikere med dem, hvilket lykkedes til en vis grænse; men aldrig særligt overbevisende. I '68 opløstes selskabet, dels fordi jeres venskab begyndte at briste, dels fordi I hver især ønskede at komme videre; dog fortsatte Sir Roos sit arbejde med spiritismen, og du har senere hørt, at han er blevet et berømt medium. Du og Elizabeth hoppede begge fra jeres jura-studier, flyttede sammen og blev senere gift. Da din far døde i '70 overtog du hans forsikringselskab, Cunnington's Life Insurances, Ltd., og blev hurtig en velhavende herre med stor villa i en rig London-forstad (nu er din formue dog stort set væk, og dit forsikringselskab kører med konstant underskud).

Chevroletten skyder god fart gennem den silende regn, mens dine tommer trommer utålmodigt mod ratkanten; for selvom du dybest set ikke er synderligt interesseret i, at sir Roos for første gang nogensinde vil demonstrere sin selvkonstruerede "revolutionerende åndemaningsmaskine", så venter du dig meget af denne aften. En økonomisk nødplan har nemlig taget form i dit sind, og pludselig står aftenen som en potentiel redning fra din ellers håbløse pengeposition. "Mon ikke et reklamefremstød centreret omkring åndemaningsmaskinen ville tage kegler og fylde tegnedrengen til bristepunktet?" tænker du og forestiller dig et slogan i stil med: "Brug dine forsikringspenge fornuftigt - få rådgivning af den afdøde!". Et bagtankefuldt smil kryber over dine læber, og du træder selvsikkert lidt hårdere på speederen. "Nej, denne aften vil jeg nødig komme for sent, kære Elizabeth," tænker du spøgefuldt.

<b>Rollespilsnoter</b> Vil gerne have tjek på alting Pengegrisk Kynisk forretningsmand
---

<b>Kropssprog</b> Rolige bevægelser Mange formelle gestusser (selv når han taler ned til folk)
--

<b>Stemmeføring</b> Bestemt, men behersket (selv i umiddelbart uoverskuelige situationer)
--

### OM AFTENENS SELSKAB

#### **Elizabeth Hartford Cunnington**

*Elizabeth kender sin plads i hjemmet, lytter altid til dig og er - som det vigtigste - forstående over for, at du må arbejde så meget, som du gør. Dog har hun sine fejl. Engang bestak du ved en seance et medium til at fingere kontakt med jeres datter, Jennys ånd. Du ville bare glæde Elizabeth, men hun opdagede dit lusk og er siden altid gået alene til seancer. Sådan oprørskhed mødte du også, da hun for 1 år siden startede et spiritistisk mini-forlag - hun kaldte det Cunnington Press og forbandt dermed dit firma med spiritisme! Du fik da også hurtigt ændret Cunnington til Wincox (Elizabeths fødenavn), men sådanne frihedsforannelser skal også holdes i kort snor.*

#### **Angela Frazier**

*"Mage til excentriker skal man lede længe efter," tænker du hovedrystende og ser den vildtlevende Angela med sine okkulte amuletter for dig, "men hvad end det var, som gjorde det, så formåede hun at fascinere visse personer." Til trods for Angelas besættelse af alt, som var okkult, og hendes næsten mani-depressive humør havde hun nemlig sine bejlere. I særdeleshed var der to - dine studiekammerater, Daniel og Lawrence -, som kæmpede bravt for at vinde hendes hjerte. Men dysten endte underligt. Umiddelbart syntes Angela at have valgt Lawrence; men fra den ene dag til den anden vendte billedet, og Daniel blev den udkårne. Lawrence var nu blot luft for Angela.*

#### **Daniel Milbourne**

*På papiret studerede Daniel statsvidenskab; men faktisk interesserede han sig langt mere for mekaniske og elektroniske dingener. "Han var jo ikke ligefrem den store systematiker," mindes du med et overbærende smil på læberne, "men under alt rodet var han sgu fin nok." Daniel slog til sidst Lawrence i striden om Angela, men mistede desværre - af for dig ukendte årsager - Lawrence som ven. Men selvom kærlighedens veje er uransagelige, så er karrierens det ikke, og du glæder dig til at høre, hvad Daniel har drevet det til - han havde jo et vist potentiale. Måske du kan gøre lidt gunstige forretninger.*

#### **Lawrence Pike Rodginson**

*"Lawrence forstod ikke at værdsætte penge, som jeg gør det," afklarer du i tankerne dit noget anspændte forhold til Lawrence. "Han var sikkert jaloux over, at han ikke havde mine finansielle evner." Han fokuserede altid mere på selve studiet - religionshistorie for hans vedkommende - end de penge, det ville give ham sidenhen. Og det blev værre! Efter at være blevet droppet af Angela, som istedet valgte Daniel, opgav han al kontakt med omverden og sås ikke med andre end sine bøger - et asketisk studieforhold. "I aften," hoverer du, "må jeg spille ægte rigmand over for ham, så han rigtigt ka' fortryde sit studievalg - og indrømme, at han gør det!"*



## OCULUS TERTIUS - BENJAMIN HARTFORD CUNNINGTON

### Miranda Everts

"Det hemmelighedsfulde islæt har hun åbenbart ikke smidt fra sig i de forgangne år," konkluderer du og husker tilbage på den biologistuderende Miranda. Hun var på mange måder en kryptisk pige - især med hensyn til hendes angst for at blive overset og følgende trang til at gøre sig interessant. Hvad dig angik, syntes hun at se en smule op til dit organisationstalent, selv om hun ihærdigt prøvede at skjule dette. Din ytring om, at hun stadig er en gådefuld person, skyldes det faktum, at du af din sekretær er blevet gjort opmærksom på, at en journalist ved navn Miranda Everts for få dage siden ringede for - forgæves naturligvis - at snage i firmaanliggender. Hun efterlod sig ingen besked.

### Sir Jonathan Patrick Westmore Roos

"I aften ka' jeg måske endelig få noget ud af, at jeg meldte mig ind i det tvivlsomme selskab," tænker du håbefuldt. Da du dengang i '66 hørte, at sir Roos ville oprette et spiritistisk selskab, Oculus Tertius, brød du ud i hånlige latter. Imidlertid var din kæreste, Elizabeths ønske om at blive medlem så indtrængende, at du indvilligede i det; men kun fordi det lykkedes dig at overbevise dig selv om, at der muligvis kunne være penge i foretagendet. Det var der ikke. Ligesom der ikke var noget åndeligt udbytte. Det eneste positive var, at du fik stiftet bekendskab med den i spiritistisk øjemed ambitionsrige rigmandssøn, sir Roos, hvilket har gjort denne aften mulig.

### Dine planer for aftenen

1. At få rettigheden til at lancere sir Roos' åndemaningsmaskine - forstået på den måde, at du laver en reklamekampagne, som skaffer ham deltagere til sine seancer, mod at du får en vis andel af indkomsten fra seancerne og også får lov til at bruge maskinen som reklame for dit eget firma. Det vil uden tvivl sætte gang i livsforsikringssalget, hvis du kan tilbyde køberne seancer til spotpris med det verdensberømte medium, sir Roos, ved evt. dødsfald blandt forsikringsholderne. Du håber at kunne starte din reklameren med et par gode øjenvidneberetninger fra i aften. I tankerne titulerer du allerede dig selv som en "folkets ven". Måske den første, ny-lancerede livsforsikring kan sælges i aften.

2. At tjene penge på div. andre - ikke nødvendigvis 100% legale - måder. For at klare dig gennem skærene har du brug for nogle penge her og nu, da de, som vedrører aftenens hovedplan, kun kommer ind på lidt længere sigt. Du håber, at der byder sig nogle chancer til at drive lidt privat forretning af den ene eller anden art, da du ellers må nedlade dig til at bede sir Roos om et lån.

## OCULUS TERTIUS - ELIZABETH HARTFORD CUNNINGTON

---

**Navn:** Elizabeth Hartford Cunnington (født: Elizabeth Wincox)

**Alder:** 33

**Uddannelse:** sprang fra jura-studium på Bristol University

**Beskæftigelse:** stifter af forlaget, Wincox Press

**Bopæl:** rig forstad til London

**Besiddelser:** et billede af Jennifer og et tørklæde med hendes initialer



**Lørdag d. 22 jan., 1977, sen eftermiddag...**

"Så sidder han oppe i arbejdsværelset igen," tænker du, mens du giver din makeup en sidste finish foran spejlet i hallen. Du vil ihvertfald se godt ud på denne, den måske hidtil mest betydningsfulde aften i dit liv - så kan Benjamin køre sit sædvanlige løb. Evig og altid er der arbejde i hans livsforsikringselskab - så skal der ordnes regnskaber, så skal der hverves kunder, så skal der laves PR, så skal der ... "Åh, jeg ka' ikk' holde dette ensomme ægteskab ud. Han har aldrig tid til mig længere," siger du lavmælt til dig selv. "Men det er der jo ikk' noget nyt i," fortsætter du beklagelsen inde i dit hoved. "Jeg har vel ladet mig kue af ham stort set siden, vi blev gift i '69. Men dengang var det også i orden. Jeg var ung, naiv, ku' ikk' stå på egne ben og havde i det hele taget brug for en stærk mand som Ben. Men nu må det være slut! Jeg har brug for mere indhold og udfordring i min tilværelse! Og jeg får brug for al min tapperhed og viljestyrke i aften."

Inderst inde - som du står der foran spejlet og øver dig i at sætte en hård og bestemt mine op - ved du dog, at denne aften langt fra kun vil komme til at dreje sig om dit forhold til Ben. Den vil også komme til at dreje sig om jeres datter, Jennifer, som - kun 6 år gammel - omkom for snart to år siden. Du husker, hvordan du kom hjem fra et af dine mange meditative og kreative weekendkurser, hvor igennem du forgæves søgte at finde dig selv. Ben stod nedslået i døråbningen og betragtede dig. Du sendte ham spørgende blikke, men han tog dig blot i sine arme og holdt dig tæt indtil sig. Med en usædvanlig ro i stemmen fortalte han dig ganske nøgternt og usentimentalt, at der var sket en ulykke. Jeres elskede og eneste datter, Jenny, var faldet ned ad trappen i hallen, havde brækket halsen og var død. Dengang beundrede du Ben for hans rationalitet i den svære tid, som fulgte. I dag væmmes du ved hans følelseskulde.

## OCULUS TERTIUS - ELIZABETH HARTFORD CUNNINGTON

---

"Ben! Er du snart klar! Vi vil jo nødig komme for sent til demonstrationen af maskinen!" lyder din utålmodige råben op af trappen; og den besvares med et åndsfraværende: "Øjeblik, skat!" Det er i aften, at jeres gamle bekendte fra tiden på Bristol University, sir Roos - som i mellemtiden er blevet et verdensberømt, spiritistisk medium -, har inviteret jer til den første demonstration nogensinde af, hvad han selv omtaler som sin "revolutionerende åndemaningsmaskine".

Efter Jennys død for næsten to år siden er en gammel spiritistisk interesse blusset op i dig igen, og du har - indtil videre forgæves - forsøgt at komme i kontakt med hendes ånd gennem utallige medier, hvoraf mange blot har været lusede plattenslagere. I starten fulgte Ben med til seancerne, men efter en pinlig affære, hvor han bestak et medium til at lade Jennys "ånd" vise sig, er du altid gået alene. Du har altid ønsket dig en seance hos netop sir Roos, men han forsvandt fra den spiritistiske scene for lidt under tre år siden, og det har derfor aldrig været aktuelt. Nu er han imidlertid dukket op igen og har uopfordret inviteret jer til sit gods på Bodmin Moor i Cornwall. Du har stor tiltro til sir Roos' åndemaningsmaskine og har - siden I fik invitationen - bedt inderligt til, at en komplet manifestering af Jennys ånd vil forekomme. "Gid den måtte blive permanent," mumler du for dig selv, mens i dine øjne mirakuløse historier om døde ånder, som er vendt tilbage fra ånderverden på bekostning af mediets liv, optager dine tanker. "Jeg ville gøre alt - uden undtagelse!"

Mens bilen stryger gennem det uvejrsramte mørke hen over de regnvåde veje og sender kaskader af vand ud til siderne, fordyber dig og Ben jer i minderne fra universitetstiden. I aften skal de gamle medlemmer af Oculus Tertius samles, og du glæder dig til at se dem igen - nogen dog mere end andre. Oculus Tertius var et spiritistisk selskab, som sir Roos oprettede på Bristol University i '66, og som ikke opnåede nogen bemærkelsesværdige resultater, før det blev opløst i '68 grundet intern splid og folks lyst til at komme videre med deres liv. Du og Ben sprang begge fra jeres jura-studier og blev gift i '69; og året efter overtog Ben sin fars forsikringsselskab, Cunnington's Life Insurances, Ltd.. For halvandet år siden startede du et miniforlag, Wincox Press, som har udgivet nogle bøger om spiritisme og liv efter døden (Wincox er dit oprindelige efternavn - du tog Bens, da I blev gift -, og forlaget hedder kun Wincox Press, fordi Ben forbød dig at kalde det Cunnington Press. Han sagde, at "det ville koste kunder, hvis hans forsikringsselskab var forbundet med spiritisme".).

Ben øger bilens i forvejen høje fart, og du lægger mærke til et velkendt blik i hans øjne - han vejrer penge. Altid det samme. Du kan ikke holde dette liv ud. "Må højere magter stå mig bi," beder du i dit stille sind. "Jeg får brug for dem."

### Rollespilsnoter

Underkuet  
Skjult frihedstrang  
Overhøflig  
Tålmodig

### Kropssprog

Holder hænderne i skødet  
Nikker, når hun tiltales  
Smiler venligt

### Stemmeføring

Småsnakker  
Samtaler altid interesseret  
Forarges og begejstret let

## OM AFTENENS SELSKAB

### Benjamin Hartford Cunnington

*Du har kendt Ben siden universitetstiden, og han har aldrig prøvet at smøge uden om sit motto: "At leve er at tjene penge". I de første mange år så du dette træk som sund målbevidsthed, og du nød at have en stærk mand at klynge dig til dengang, hvor du endnu ikke havde fundet ud af, hvad du ville med dit liv. Det har du for så vidt ikke fundet ud af endnu, men nu ved du i det mindste, at det ikke er det, Ben kan give dig. "Altid undertrykker han mig," konstaterer du og mindes alle de gange, hvor du søgte nye og kreative veje, og hvor Ben fik dig til at opgive dem. Hvad, der før syntes lykkeligt syntes nu indesnærende, og det er på tide, at du får dit eget liv.*

### Angela Frazier

*På universitetet anså du hende for en særling uden jordforbindelse - nu ser du hende som dén, der gav dig styrken til at bekæmpe Bens tyranni. Desperat over ikke at kunne få kontakt med din afdøde datter, Jennys ånd, opsøgte du et kursus i åndelig vejledning; og tilfældigvis var læreren Angela, som kanaliserer den ældgamle ånd, Ponithu. Kontakt med Jennys ånd fik du ikke, men istedet starten på et oprør: et seksuelt forhold til Angela, der også har knas med sit ægteskab. Du og Angela har end ikke sagt til jeres mænd, at I har mødt hinanden. Men du ønsker næsten, Ben vidste besked om dit lesbiske forhold. Så skulle han kende dit oprør!*

### Daniel Milbourne

*"Ben er åbenbart ikk' den eneste håbløse mand," trøster du dig selv og tænker på Angelas mand, Daniel. Daniel studerede statsvidenskab, da du kendte ham, selv om hans store drøm var at blive opfinder, hvilket han ifølge Angela også blev. Men hans daværende frygt for ikke at kunne klare sig som opfinder, viste sig desværre berettiget - hans "karriere" har åbenbart været en total fiasko. "Et visionsløst nervevrag," beskrev Angela ham engang som. Men selv om du udmærket forstår Angelas trang til at komme væk fra ham, føler du med staklen og har lovet dig selv, at du vil gøre dit til at muntre ham lidt op i aften.*

### Lawrence Pike Rodginson

*"En intelligent og beløst ung mand," er din første erindring om Lawrence; men så husker du historien med Angela: "Derefter var han ikk' sig selv længere - han byggede en mur af sorg op omkring sig." Daniel Milbourne og Lawrence var begge vildt forelskede i Angela, og de kæmpede en indædt kamp for at vinde hendes kærlighed. Langt hen ad vejen var det Lawrence, som Angela havde det bedste øje til. Men fra den ene dag til den anden var alt forandret: Angela ignorerede fuldstændigt Lawrence og tog hævn for - for dig - ukendte gerninger ved at indlede et forhold til Daniel. "Mon hun har fortrudt?" har du ofte spurgt dig selv.*

### **Miranda Everts**

"Hva' studerede Miranda egentligt?" grunder du, men kan ikke komme i tanke om det. Hun var nu heller aldrig dit helt store nummer og i hvert fald det Oculus Tertius-medlem, du havde mindst med at gøre. På dig virkede Miranda opblæst og selvoptaget - altid skulle hun gøre sig interessant og være i centrum for begivenhederne. Dette bevirkede en kedelig tendens til ikke at unde andre at have noget intimt og personligt, hun ikke selv var involveret i. Altid skulle hun snage og ... "Schh! Nu må jeg også være objektiv," tænker du, "og ikk' lade følelserne løbe af med mig, selv om hun var noget af et problembarn dengang. Men ligesom tiderne, så skifter mennesker vel også - ikk'?"

### **Sir Jonathan Patrick Westmore Roos**

"Endelig får jeg en chance for at møde ham og nyde godt af hans evner," glædes du og forener let mindet om den ambitionsrige rigmandssøn, som startede Oculus Tertius, med hans nuværende position som verdensberømt, spiritistisk medium. Selv om det dengang var nysgerrighed og ikke spiritistisk viden, der fik dig ind i selskabet, kunne du allerede da se, at han havde en stor fremtid inden for spiritismen. Nu håber du, at han kan hjælpe dig med at skabe den længe savnede kontakt til din afdøde Jennys ånd, hvorfor du har medbragt et billede af hende samt et tørklæde, hun holdt meget af at gå med. Desuden har du lidt af en drøm om at få udgivet en bog af sir Roos om hans karriere.

### **Dine planer for aftenen**

1. At prøve at samle al dit mod og for én gangs skyld konfrontere Ben med rejst pande og sige tingene, som de er: *Du vil skilles!* Du har tænkt dig at sige det i aften, eftersom du er sammen med gamle venner - deriblandt Angela, din elskerinde -, hvilke du håber vil hjælpe dig igennem aftenen både før og efter din erklæring. Du er ikke sikker på, at du ville kunne gennemføre det, hvis du stod alene over for Ben hjemme hos jer selv.

2. Med sir Roos og hans åndemaningsmaskines hjælp at opnå åndelig kontakt med din afdøde datter, Jennifer Hartford Cunnington, død i en alder af kun 6 år. På baggrund af uunderbyggede historier om dødes ånder, som har rematerialiseret sig og levet videre i deres gamle skikkelse, har du opbygget et spinkelt håb om, at et sådant mirakel ville kunne ske for din lille, uskyldige Jenny. Mon sir Roos kan hjælpe dig? For i det tilfælde ville alt andet miste sin betydning.

## OCULUS TERTIUS - ANGELA FRAZIER

---

**Navn:** Angela Frazier

**Alder:** 31

**Uddannelse:** sprang fra folkløse-studium på Bristol University

**Beskæftigelse:** New Age-channeler

**Bopæl:** arbejderklassekvarter i London

**Besiddelser:** Healing-krystaller, talismaner, tilmeldingsblanketter til kurser i Ponithus lære, pot nok til et par joints eller tre



**Lørdag d. 22. jan, 1977, sen eftermiddag ...**

"Jeg er Ponithu," lyder den dybe, lavmælte mumlen, der strømmer fra din mund, som du sidder dér i lotusstilling på det orientalske tæppe i det trange rum, præget af det lille hus' vindskæve vægge og hullede tag. Rummet er indrettet med krystalkugler, røgelseskar og div. okkulte symboler, så det mest af alt minder om spåkonens vogn i et omrejsende tivoli.

"Vismanden, Ponithu, fra Atlantis, civilisationen, som eksisterede for indtil omtrent 11.500 år siden, hvor den kollektive Erkendelse blev opnået. Jeg er - ved at bruge denne krop som talerør - vendt tilbage til Jorden for at vejlede mennesket mod det Absolutte og hjælpe det til at blive en del af det Absolutte. Det Absolutte indbefatter alt som har været, er og vil blive - det er nøglen til forståelsen af livet og universet -, og kun gennem harmonisk forening af den enkeltes sjæl og sind kan ophøjelsen til det Absolutte finde sted, som den gjorde det over hele Atlantis, hvorfor det blev en del af en højere forståelse - det Absolutte - og forlod den materielle verden, da nu kun det åndelige havde betydning."

"Det var det eneste, der sku' til," tænker du, idet du langsomt rejser dig fra gulvet og går hen til skabet for at finde kjolen til i aften frem. Du har altid undret dig over, hvor let det er at narre folk, hvilket din "kanalisering" af en selvopfundne vismand, Ponithu, fra Atlantis er et klart bevis på. Tarotkort, krystalkugler, tankeoverføring og stort set alt andet af okkult oprindelse har altid haft din interesse, og siden universitetet har du især eksperimenteret med spiritisme og forsøgt at få kontakt med eksistenser fra fortiden og kanalisere deres ånder; men da du aldrig har vist evner til at blive channeler, fandt du for tre år siden - hovedsageligt af økonomiske årsager - på at blive svindel-channeler. En lille, opdigtet historie - ikke engang afsløret over for din mand - og et budskab om sjælelig frelse var alt, hvad det krævede at fange de New Age-interesserendes opmærksomhed. Nu afholder du kurser i Ponithus lære og - under simulering af at være fysisk bolig for Ponithus ånd - vejleder personer, som står over for svære valg i deres liv.

## OCULUS TERTIUS - ANGELA FRAZIER

---

"Det hidtil bedste påfund i mit liv," konstaterer du tilfreds, mens et smil hastigt kaster sit lys over dit ansigt. Det slukkes dog straks, da du finder kjolen til i aften ubehjælpeligt skjoldet af en oliedunk, din fejlslagne mand skødesløst har placeret oven på den. "Det hidtil værste påfund i mit liv," hvæser du og former i dit sind et billede af Daniels lidende sjæl, som onde ånder langsomt trækker ned i Underverden.

"Hva' fa'en glor du så fornøjet på?! Du sku' hellere rette blikket mod min kjole! Den er ødelagt, Daniel! Ka' du for helvede ikk' lære at holde dit ragelse væk fra mine ting! Stille en utæt oliebeholder på min pæneste kjole ..." Da du ser, at Daniel ikke reagerer, men blot sidder i sit arbejdsværelse - omgivet af alle sine ubrugelige og usælgelige småopfindelser - med et tranceagtigt blik i øjnene og kigger drømmende på dig, smækker du sydende af vrede døren, så et lille billede af jer som nygift par falder ned fra væggen. Du lader det ligge. Det var dengang. Dengang, hvor der stadig var noget ved Daniel, og han gladeligt deltog i udførelsen af alle dine spiritistiske idéer - lige fra forsøg på at kontakte ånde verden ved hjælp af LSD til søgen efter sjælelig oplysning gennem udmagrende, uge-lange meditationer. Det var da du begyndte dit virke som "channeler", at jeres tilværelse fik mere faste rammer, og Daniels fiasko som opfinder begyndte at påvirke hans humør. Nu er han reduceret til et så visionsløst og deprimeret nervevrag, at du ikke længere kan holde hans "selskab" ud og som følge vil frigøre dig fra ham. I aften. "Og du ska' hjælpe mig, Ponithu," hvisker du til dit spejlbillede og tænker atter aftenens plan igennem:

Du og Daniel er blevet inviteret til at overvære den første demonstration nogensinde af det berømte medium, sir Roos' "revolutionerende åndemaningsmaskine". I var medlemmer af sir Roos' spiritistiske selskab, Oculus Tertius, som han i '66 oprettede på Bristol University, hvor I begge studerede. Selskabet opløstes i '68 grundet interne uoverensstemmelser og folks ønsker om at komme videre i livet, og det er de gamle medlemmer, som efter ni års adskillelse skal samles i aften. Du har tænkt dig at foregive at ville introducere selskabet for Ponithu og så - under kanaliseringen - lade ånden berette, at det er på tide, at du får mere indsigt i det Absolutte, hvilket kun kan ske ved at gå i askese og forsage den materielle verden. "Så meget for Daniel," tænker du koldt.

Kort efter sidder du - opstemt af en smule speed - bag rattet i jeres lig af en 2-CV, som kæmper sig gennem regnen og mørket, og drømmer om at genoptage din gamle, vilde livsførelse - og netop denne aften synes at have et væld af muligheder i sig. Pludselig brydes din tankestrøm, idet Daniel - som sidder usædvanligt smilende ved siden af dig - planter et glødende smækkys på din kind. Forhåbentlig for sidste gang.

Rollespilsnoter	Kropssprog	Stemmeføring
Humørsvingende	Melodramatisk	Melodramatisk
Impulsiv	Viser sine følelser	Følelsesladet
Outreret	med hele kroppen	Skiftende med
God til at lyve og bedrage		humøret

OM AFTENENS SELSKAB

**Benjamin Hartford Cunnington**

"Hva' fa'en sku' han egentlig osse i *Oculus Tertius*," overvejer du, mens et billede af den jura-studerende, business-mindede Ben tager form i dit sind: Rationalisten, der altid havde en logisk forklaring på det, I opnåede i det spiritistiske selskab. Du husker også, at han kom sammen med Elizabeth - et forhold, hvor han så absolut havde bukserne på. De sprang begge fra deres jura-studier, flyttede sammen og blev gift, hvilket du ved fra Elizabeth, som du har set en del til på det seneste. Ligesom Daniel ved Ben intet om, at du har mødt Elizabeth; men Ben har vist også kun øje for sin pengemaskine, Cunnington's Life Insurances, Ltd..

**Elizabeth Hartford Cunnington**

I studietiden var Elizabeth en ung, naiv jura-studerende, som havde brug for en livsguide: Ben. Men hun har heldigvis ændret sig. For et halvt års tid siden stødte du tilfældigt på Elizabeth, da hun søgte åndelig vejledning i dine Ponithu-kurser. Hun ønskede at komme i kontakt med sin datter, Jennifers ånd. Jennifer døde tragisk for snart to år siden, da hun faldt ned af en trappe og brækkede nakken - blot 6 år gammel. Åndekontakten kunne du ikke give hende, men I indledte et seksuelt forhold, du bruger til at flygte fra hverdagen. I holder det hemmeligt for jeres mænd, at I overhovedet har mødt hinanden - I har brug for den frihedsfølelse, det giver.

**Daniel Milbourne**

"Tænk, at jeg giftede mig med sådant et pjok," væmmes du. "Hans ynkelighed giver mig kvalme. Hvis bare han ku' tage sig lidt sammen ... nej, meget sammen! Men han er håbløs, og nu må det være slut. Daniel, jeg forlader dig til fordel for Livet!" Din depressive ægtemand forguder dig, men han er ikke andet end en talentløs opfinder, som alle firmaerne, han prøver at sælge til, ynder at røvrende. Han tager nervepiller for at klare sig gennem dagen og har sågar et selvmordsforsøg bag sig - selvfølgelig forfejlet på ynkværdig vis: Han kom til at forveksle glasset med ketoganer med glasset med vitaminpiller.

**Lawrence Pike Rodginson**

"Hvor jeg dog elskede ham dengang," mindes du og kan ikke holde en lille klump i halsen tilbage. "Men det utaknemmelige bæst bedrog mig, fordi han ikke blev seksuelt tilfredsstillet!" I universitetstiden havde du to bejlere: Daniel og Lawrence. Det var oprindeligt Lawrence, som stjal dit hjerte; men kun indtil den aften, hvor du opdagede hans hemmelighed. I skulle ud sammen, men da du kom over til ham trådte en splitternøgen pige ud fra hans badeværelse og sagde: "Undskyld, Angela, men hvem ka' sige nej til £150?". Lawrence benægtede alt og anklagede Daniel for at have bestukket dig pigen. Men han overbeviste dig ikke.



### **Miranda Everts**

*Pigen, som vandrede nøgen ud fra din gamle kæreste, Lawrences badeværelse, da du var på besøg hos ham, og undskyldte over for dig, at Lawrence havde lejet hende for at blive seksuelt tilfredsstillet. Hun virkede ret ligeglad med hele affæren, og - hvor din vrede over for Lawrence vedblev - forsvandt den hurtigt over for Miranda. Hendes meget opmærksomhedssøgende, men samtidig hemmelighedsfulde ydre, øvede en kraftig fascination på dig. Det lykkedes dig aldrig at komme helt ind på livet af hende dengang, og nu glæder du dig til at møde hende igen - du tror, hun vil passe godt ind i dine "efter-Daniel"-planer. "Speciel og uberegnelig - ligesom mig selv! Et dejligt, eksplosivt makkerskab!"*

### **Sir Jonathan Patrick Westmore Roos**

*"Hvis jeg sku' ha' et idol, så sku' det være ham," tænker du om rigmandssønnen, som stiftede Oculus Tertius. Han havde store ambitioner med selskabet, men glemte i farten, at for de fleste af medlemmerne var det hele blot en leg, som de kun deltog i, fordi de ved første øjekast fandt den interessant og anderledes. Trods dette fortsatte han og er nu et verdensberømt medium, hvorfor du er meget opsat på at se hans åndemaningsmaskine i funktion. Personlig havde du et meget seriøst forhold til Oculus Tertius, men gik mindre forventningsfuldt ind i det - på det tidspunkt havde du nemlig haft nok med okkultisme at gøre til at kende den almene pseudo-interesse for emnet.*

### **Dine planer for aftenen**

1. At lade som om du kanalisere ånden, Ponithu, der siger, at du må forlade den materielle verden for at nå videre i din erkendelsesproces. Dette skal være din grund til at forlade Daniel, som du dermed ovenikøbet for lov til at narre helt til det sidste. Hvilken fryd! Denne aften i spiritismens tegn er en oplagt mulighed til at lade Daniel overvære Ponithu tage ophold i din krop, og eftersom din skilsmisseerklæring kommer til at foregå i selskab med andre, kan den ikke undgå at virke autentisk. Hvad du vil med dit liv, når du har sagt farvel til Daniel, ved du ikke, men du håber, at aftenens møde med dine gamle studiekammerater vil åbne nogle muligheder.

2. At få ægte kontakt med ånde verden og bruge åndemaningsmaskinen til at give dig psykisk magt. Hvis du beviser dit værd som "channeler" over for sir Roos, vil han måske hjælpe dig til større, åndelig bevidsthed via maskinen. Ellers må du tage sagen i egen hånd og eksperimentere med maskinen, når du ser dit snit til det. Det er dit livs måske største chance for at opnå lange ønskede psykiske evner - den skal gribes!

## OCULUS TERTIUS - DANIEL MILBOURNE

---

**Navn:** Daniel Milbourne

**Alder:** 32

**Uddannelse:** sprang fra statsvidenskabsstudium på Bristol University; har taget div. elektronik- og mekanikkurser

**Beskæftigelse:** freelance-opfinder

**Bopæl:** arbejderklassekvarter i London

**Besiddelser:** pistol (.32'er), glas med nervepiller



**Lørdag d. 22 jan., 1977, sen eftermiddag...**

*Du sender opgivende blikke rundt i det trange rum med de skæve vægge og det utætte tag, hvorigennem regnen taksfast drypper ned i blikspande opstillet på det snavsede gulv, hvor der er plads for rodet. "Hvordan ka' én mand kreere så meget lort," tænker du hovedrystende og lader blikket glide hen over det uendelige antal ubrugelige småopfindelser, som dækker værelset og efterlader sig et indtryk af en jordskælvsramt isenkram. "Hva' fa'en venter jeg på?! At Gadgets, Ltd. køber "Milbournes samling af forfejlede røremaskiner og andet opfindergøgl"?! Ha! Og hvis nogen gad købe mit ragelse, så ville de vel røvrende mig som sædvanlig og hugge penge, patent og hele lortet med! Næ, du gamle, du sku' sgu nok allerede ha' pløkket møget ud af kraniet på dig selv. Men ikk' engang selvmord er du i stand til - forveksle ketoganer med vitaminpiller! Fjols!" Du vægter løst pistolen - en .32'er - i din hånd og betragter den eftertænksomt, inden du konkluderer: "Hvis det ikk' var for Angela, så havde jeg sgu gjort det for længst."*

*Du hører Angela rumstere ved døren og glider hurtigt pistolen ned i din ene jakkelomme. Du må hellere tage den med - man ved sgu aldrig, hvornår man kan få brug for den slags. Døren skubbes kraftfuldt op, vælter en disorganiseret stabel papirer og et par hæslige dingenoter, hvis egentlige anvendelse du alligevel ikke husker, og ind træder den perfekte skønhed: Din kone, Angela. Selvom hun står dér i døren med en vrissen mine og holder en skjoldet kjole frem mod dig, så forvrænger det på ingen måde den fascinerende mystik og tiltrækningskraft, som altid har omgivet hende; og du mindes en af mange lykkelige stunder i Angelas selskab:*

*Det var i hendes eksperimenterende fase, inden hun opdagede sine evner som channeler og begyndte at kanalisere Ponithu, den ældgamle ånd, hvis lære hun nu udbreder på et kursuscenter i London. Dengang var du altid med under hendes forsøg på at få kontakt til ånde verden, og netop denne aften hed forsøget LSD. I slow-motion sejlede I sammen gennem en kollage af de smukkeste farver og det reneste lys, du nogensinde har set. Harmonisk harpespil nåede jeres ører, og Angela hviskede blidt til dig, at I næsten var fremme. For fuldt ud at frigøre sindet og slippe den fysiske verden, elskede I ved porten mellem*

## OCULUS TERTIUS - DANIEL MILBOURNE

---

liv og død med en løssluppenhed og en heftighed, I aldrig hverken før eller siden har oplevet; og klimakset sendte jer begge i den ønskede ekstatiske tilstand. Her stoppede den totale lykkefølelse da også brat, og selvom du prøver at fortrænge det fra din erindring, så glemmer du ikke det korte sekund med dets glubske mørke, dets isnende kulde og dets smertende klageskrig. Mon I krydsede barrieren?

"Hva' fa'en glør du så fornøjet på?! Du sku' hellere rette blikket mod min kjole! Den er ødelagt, Daniel! Ka' du for helvede ikk' lære at holde dit ragelse væk fra mine ting! Stille en utæt oliebeholder på min pæneste kjole ..." Angelas ordstrøm bliver blot baggrundstøj til billederne, der cirkulerer inde i dit hoved, og først da hun sukker opgivende og smækker døren i, rives du ud af din trancelignende tilstand, og mere aktuelle tanker undfanges i din hjerne: "Hvis bare jeg ku' opfinde noget revolutionerende, noget succesrigt. Jeg ville vinde ære og berømmelse, og hun ville blive så lykkelig som aldrig før ..." Din ønsketænkning liver langsomt op, da en ide til at give den næring pludselig former sig for dig. "Det ville være så uendeligt smukt."

Et par nervepiller og en kort, men mørk og våd, gåtur senere sidder du I jeres gamle spand - en 2-CV - sammen med Angela på vej til jeres gamle ven, det nu verdensberømte medium, sir Roos, for at overvære den første demonstration nogensinde af hans "revolutionerende åndemaningsmaskine". Du og Angela var på Bristol University fra '66 til '68 medlemmer af et lille, spiritistisk selskab, Oculus Tertius, som sir Roos oprettede. I har hverken set sir Roos eller de andre medlemmer - som ifølge invitationen også skulle komme denne aften - siden I opløste selskabet i '68 som følge af knas med venskabet og ændrede livsplaner - fx. droppede du dit fejlvalg af et studium for at arbejde videre - og mere seriøst - med din interesse for elektronik og mekanik. Det bliver interessant at møde de gamle studiekammerater igen, men lige nu er det noget helt andet, du koncentrerer dig om ...

Demonstrationen af sir Roos' maskine - den første nogensinde. "Hvis jeg ku' få fat på konstruktionstegningerne og tilrane mig de sværest anskaffelige komponenter, så ku' jeg nå at fremvise maskinen offentligt og patentere den, inden sir Roos nåede at udbedre skaderne på sin egen model af maskinen. Hvor perfekt! Og så endda et åndemaningsremedie - Angela ville elske mig for det." Med et - for første gang i lange tider - spirende håb i dit bryst, læner du dig ind over førersædet og kysser opstemt Angela på kinden. Denne aften må du spille højt spil; men der er mere at vinde, end der er at tabe.

Rollespilsnoter	Kropssprog	Stemmeføring
Desillusioneret	Klodset	Lavttalende
Deprimeret	Monotone	Uinspireret
Rodehoved	bevægelser (eks.: trykker kuglepen ud og ind)	Lyder ofte opgivende
Til tider åndsfraværende		Sukker

## OM AFTENENS SELSKAB

### Benjamin Hartford Cunnington

"Jeg tør vædde på, at han har fået mere succes end mig," udbryder du for dig selv, da du kommer til at tænke på din gamle studiekammerat, Ben. Ben studerede jura, kom sammen med Elizabeth Wincox og ... så kunne han bare det dér med penge. Han var en rendyrket yuppie, men selvom han kunne være en barsk forhandler, så respekterede du ham for hans målbevidsthed og kom egentlig ganske godt ud af det sammen med ham. "Han er vel en af de eneste, som nogensind har troet på mine evner," grunder du og trækker lidt ironisk på smilebåndet ved mindet om Bens optimisme omkring dine karrieremuligheder inden for mekanik og elektronik. "Selv den bedste ka' vel ta' fejl."

### Elizabeth Wincox

Elizabeth eller blot "Bens kæreste". Det var ikke, fordi Ben ikke var forelsket i Elizabeth, men fordi hun klyngede sig til ham, gjorde alt, hvad han sagde, og i det hele taget fremstod som hans "vedhæng". Elizabeth var meget usikker på sig selv og spurgte altid andre til råds. Du har altid syntes, at folk, som ikke tør prøve kræfter med tilværelsen, har en svag og utiltalende karakter. "Jeg prøvede da i det mindste," retfærdiggør du din egen opgivelse, "og nu gi'r jeg lykken en chance til i aften." Du kan ikke forestille dig en forandret Elizabeth, men håber på hendes vegne, at hun er kommet væk fra Ben og har lært at stå på egne ben.

### Angela Frazier

"Min eneste virkelige livsglød..." hvisker du drømmende til dig selv. "Min eneste succes så langt tilbage jeg kan huske..." Angela har altid været den mani-depressive type, men hendes følelsesbaserede impulsivitet ser du netop som tiltrækningskraften ved hende. I universitetstiden havde Angela en anden bejler ud over dig: Lawrence P. Rodginson. Til at starte med var det ham, Angela bedst kunne lide. Men Angela kunne åbenbart ikke tilfredsstille ham seksuelt, hvorfor han betalte en anden studerende, Miranda Everts, for at gå i seng med ham. Angela opdagede det, droppede Lawrence og valgte dig. Held i uheld kan altså forekomme.

### Lawrence Pike Rodginson

Du og Lawrence kom ellers fint ud af det sammen, selv om i kappedes om den samme pige, nemlig Angela. Men ulykken skete en aften, hvor Angela var ovre på Lawrences kollegieværelse, og en nøgen pige, Miranda, kom ud fra hans badeværelse og fortalte, at hun grundet pengemangel havde solgt sin krop til Lawrence. Lawrence benægtede alt og beskyldte dig for at have bestukket Miranda til at spille luder for at fravriste ham Angela. Du var uskyldig, men Lawrence troede dig ikke og udviklede en stærk afsky for dig. Efter hændelsen lukkede han af for omverden og koncentrerede sig kun om sine studier. Mon ni års tavshed kan forsone jer?

**Miranda Everts**

"Mirandas veje var (og er?) uransagelige," er det første, der slår dig, da du får hende i tankerne. Hun havde noget af den samme mystik omkring sig som Angela; men på en langt mere utiltalende måde. Hun hungrede efter opmærksomhed samtidig med, at hun nød, at folk aldrig helt kunne gennemskue hende - hun udstrålede en lumsk form for bedreviden. Du kan huske, at du - efter episoden, hvor hun havde optrådt nøgen på Lawrences kollegieværelse - spurgte Miranda, hvorvidt Lawrence talte sandt, når han sagde, at han ikke havde haft noget med hende at gøre. "Vi har vel alle vores små sær- og hemmeligheder," var det eneste svar, du fik, inden hun drejede om på hælen og forsvandt i al sin gådefuldhed.

**Sir Jonathan Patrick Westmore Roos**

Ligesom din deltagelse i diverse okkulte eksperimenter skyldtes din indmeldning i sir Roos' spiritistiske selskab, Oculus Tertius, udelukkende Angela. I dine øjne var rigmandssønnen, sir Roos' opfattelse af spiritismen alt for kedelig og konservativ - han eksperimenterede aldrig i samme grad som Angela. Sir Roos' ambitioner fejlede så absolut ikke noget, men trods utallige forsøg på at få kontakt til ånde verden opnåede Oculus Tertius aldrig nogen overbevisende resultater. Med den berømmelse, han nu har vundet som medium, er du imidlertid overbevist om, at hans åndemaningsmaskine ikke er noget amatørbras: "Den varsler en sjælden succes."

**Dine planer for aftenen**

1. At få fat i konstruktionstegningerne til sir Roos' åndemaningsmaskine samt stjæle de svært anskaffelige maskindele, der måtte være, med hjem. Det skal selvfølgelig gøres så ubemærket som muligt, da planen er at rekonstruere maskinen hjemme hos dig selv, præsentere den som dit eget værk og få patent på den - og alt dette inden sir Roos når at udbedre skaderne på sin egen maskine. Ud over at du for én gangs skyld vinder ære og berømmelse, bliver Angela helt sikkert også imponeret og lykkelig, når du i aften fortæller hende, at hun skal stå for den fremtidige betjening af maskinen.

2. At genskabe kontakten til nogen af dine gamle studiekammerater, så I kan mødes mere end bare denne ene gang. Du har behov for at møde mennesker og få nogle gode venner, så du kan komme ud af din depression. Hvordan de vil se på, at du stjæler æren for sir Roos' maskine, er en anden sag; men måske du kan indgå nogle aftaler, som er fordelagtige for alle parter. Fx. kunne du jo godt bruge lidt assistance, når sir Roos sandsynligvis anklager dig for at have stjålet hans opfindelse.

## OCULUS TERTIUS - LAWRENCE PIKE RODGINSON

---

**Navn:** Lawrence Pike Rodginson

**Alder:** 35

**Uddannelse:** lektor i religionshistorie

**Beskæftigelse:** ansat ved Bristol University;  
medlem af *Society for Psychical Research*

**Bopæl:** middelklassekvarter i Bristol

**Besiddelser:** gamle kærlighedsdigte til  
Angela (tidl. kæreste), div. ting til at  
fremstille sir Roos som falsk medium



**Lørdag d. 22 jan., 1977, tidlig aften...**

"Ska' den flok lallende ignoranter virk'lig forestille Englands fremtid?!" snerrer du og stempler fnysende tre af dine - blandt de studerende - så inderligt frygtede dødningshoveder ned i din lille, sorte bog ud for den uheldiges navn. Du kaster et irriteret blik på stablen af endnu urettede opgaver og læner dig udmattet tilbage i stolen. Tanker om den sorte skole - om udenadslæren og spanskrør - farer lystigt gennem dit sind, men dæmpes hurtigt af ubenægtelige realiteter: "De samme opgaver, de samme fejl, de samme, ubehjælpsomme studerende - år ud og år ind. Fa'ens til trummerum! Og prøver man at indføre den mindste disciplin, så falder man straks i unåde! Erstatningskrav! Jeg rørte sgu dårligt nok knægten; og desuden ka' de studerende sgu ikk' tillade sig at kalde mig "sadisten" for ingenting. Men det var heldigt for mig, at sagen ikk' slap ud til offentligheden - det var blevet et sandt helvede."

"Hvorfor fa'en blev jeg også hængende på universitetet?" reflekterer du og sender dit sind bort fra orangemaledede lærerværelser med langborde og fælleskasse og mod din egen studietid på Bristol University - en tid, hvor ikke kun dato og årstal gjorde det muligt for dig at skelne dagene fra hinanden:

Hun hed Angela Frazier. En rigtig weirdo; men fascinerende og charmerende som ind i helvede. Hun beskæftigede sig med diverse former for okkultisme - alt fra at spå i kaffegrums i kantinen til at afholde seriøse, spiritistiske seancer -, og du var tiltrukket af hendes mystik og voldsomme følelsesudbrud. Endelig var der en person, hvis oprør ikke var af politisk og samfundsstrukturel karakter. Og du elskede hende for det. Ligesom Daniel Milbourne gjorde det. Daniel var din ærkerival med hensyn til Angela, og der var ikke det, I ikke gjorde for at vinde hendes opmærksomhed og - i sidste ende - kærlighed. Det var et beskidt kneb, som afgjorde dysten om Angelas gunst. Angela havde egentligt kastet sin kærlighed på dig, da Daniel - en aften, hvor du havde inviteret hende i byen - smed sin utilgivelige bombe. Da Angela kom over til dit kollegieværelse for at få en drink, inden I tog afsted, kom en fælles bekendt - en pige, som altid havde virket noget sær på dig - splitternøgen ud af dit badeværelse og lagde med én enkelt sætning dine

## OCULUS TERTIUS - LAWRENCE PIKE RODGINSON

---

chancer for at vinde Angelas hjerte i ruiner. Daniel, som følgende indledte et forhold til Angela, spillede selvfølgelig uskyldig bagefter, men du ved, at han stod bag pigens altødelæggende entré og ufortrængelige ord: "Undskyld, Angela, men hvem ka' sige nej til £150?" Du benægtede alt, men Angela troede dig ikke. Siden den dag helligede du dig udelukkende studierne og vinkede det vilde ungdomsliv farvel. Et fornuftigt træk?

Med det bitre minde hængende tungt i baghovedet vandrer du denne tidlige aften gennem universitetets mennesketomme gange og faglokaler mod parkeringskælderen for for en sjælden gangs skyld at køre væk fra universitetslivet og glemme alt om uegnede studerende, triviell undervisning, børnehavepædagogik og dit livs monotoni. "I aften bliver en mindernes aften ..."

Din gamle studiekammerat, rigmandssønnen, sir Roos, oprettede i 1966 et lille, spiritistisk selskab, Oculus Tertius, som både du, din udkårne Angela, din rival Daniel og pigen, som Daniel senere skulle hyre til at ødelægge dit og Angelas forhold, blev medlemmer af. I '68 opløstes dette selskab grundet medlemmernes ønsker om at komme videre i livet og - nok så meget - indbyrdes stridigheder som fx. dit brud med Angela og efterfølgende had til Daniel. Denne aften har selvsamme sir Roos, som i mellemtiden er blevet et berømt medium, inviteret alle de gamle medlemmer af selskabet til den første demonstration nogensinde af, hvad han omtaler som sin "revolutionerende åndemaningsmaskine". Trods fortidens spøgelse glæder du dig til at give lidt slip på hverdagen og gense dine bekendte fra studietiden - især Angela, hvem du med en voldsom gnist af gammel forelskelse ser frem til at møde igen. Men du har også en helt anden interesse denne aften ...

Kort efter bruddet med Angela og opløsningen af Oculus Tertius meldte du dig ind i Society for Psychical Research som spiritisme-skeptiker for at hjælpe med at undersøge påståede mediers ægthed og dermed afsløre såkaldte "falske medier" - måske et udslag af en ubevidst modvilje mod alt, hvad Angela stod for. Nu er sir Roos som bekendt et berømt medium - og særligt berømt, fordi han aldrig er blevet afsløret som svindler, hvad stort set alle andre "medier" er -, og derfor har du et inderligt håb om denne aften at styrte sir Roos' af spiritister opbyggede piedestal i grus.

"Sir Roos har inviteret til sit eget fald," siger du smilende til dig selv og kører bort fra universitetet i din Volvo for - gennem en vis, desperat plan - at bruge en ulykkelig fortid til at sikre en lykkelig fremtid.

Stemmeføring	Rollespilsnoter	Kropssprog
Træt af sit livs monotoni	Tvær mine	Almindeligvis tør
Morbid humor	Ruller med øjnene af andres småfejl	(gælder også ved morsomheder), men
Opfarende	Lader evt. vrede gå ud over indbo	råbende ved vrede
Sarkastisk		Hånligt grin

## OM AFTENENS SELSKAB

### **Benjamin Hartford Cunningham**

"En hurtig karriere, som ville yngle penge i højeste potens ... Tænkte Ben nogensinde på andet?" overvejer du, men kan kun komme i tanke om, at han kom sammen med Elizabeth og var det mindst seriøse medlem af Oculus Tertius. Ben fattede ikke, at du studerede noget, der interesserede dig, frem for noget, der ville komme til at give gode penge. "Hvor jeg dog ville nyde at se ham i økonomisk ruin i aften!" Han og kæresten havde vist nok planer om at flytte sammen. "Godt det ikke er mig," tænkte du dengang med henblik på Elizabeth; men hvem ved, hvad der gemte sig under Bens business-facade? Måske en varmhjertet og følsom mand? Ha!

### **Elizabeth Wincox**

Når du tænker tilbage på den naive og usikre Elizabeth, var det vel egentlig ikke så underligt, at hun følte sig tiltrukket af Benjamins egocentriske personlighed og fulgte ham gennem tykt og tyndt. Hun havde velsagtens brug for en fast hånd til at guide hende gennem livet. Dengang. For du håber, at hun sidenhen er blevet mere selvstændig - hun var trods alt et særdeles venligt og pænt menneske. Som medlem af Society for Psychical Research ved du, at Elizabeth har forlaget, Wincox Press, som udgiver bøger med spiritistiske emner. Dog er hendes forlag kendt for sit komplet ukritiske forhold til spiritismen, og du anser dets udgivelser for rene popbøger.

### **Angela Frazier**

"Mit livs rose, stjålet på usleste vis ..." mindes du bittert og mærker en ensom tåre presse sig frem i din ene øjenkrog. Det var da Angela forlod dig, at du lukkede dig inde i dig selv og lod lærdom være din eneste glæde; at du mistede evnen til at elske og blev en vrissen og frustreret universitetslærer; at du lagde grunden for den livsmonotoni, du nu vil ud af. "Kun Angela kan frelse mig fra min triste skæbne," hvisker du til dig selv. "Hun bliver nødt til at elske mig!" Du ved, at det er desperat, men en med tiden mere og mere uundertrykkelig kærlighed er med invitationen til i aften nu endelig nået overfladen.

### **Daniel Milbourne**

Siden han med penge lokkede Miranda til at optræde som luder på dit kollegieværelse og dermed ødelægge dit forhold til Angela, har du altid tænkt på ham med afsky. Da jeres rivaliseren stadig var fair play, holdt du faktisk meget af Daniel, og I tilbragte mange gode timer sammen. "Men han brød spillets regler," siger du med sammenbidte tænder, "og for det har jeg aldrig tilgivet ham! Hvis bare han ville gi' mig den skide undskyldning, jeg aldrig fik ..." Daniel indrømmede aldrig sin svinestreg, og du venter stadig på, at han skal krybe til korset. Måske i aften? Indtil det sker, er han i hvert fald et luset nul i dine øjne.



### **Miranda Everts**

Miranda var en underlig tøs med store kontaktproblemer og en adfærd, som vidnede om mental ubalance. Netop herfor var hun nem at udnytte, hvilket Daniel gjorde, da han betalte hende for sit lille onewomanshow på dit kollegieværelse. "Miranda, du ska' vide, at min vrede ikke er rettet mod dig," fortalte du hende dengang, da din umiddelbare ophidselse havde lagt sig. Hun kommenterede imidlertid aldrig hændelsen og virkede ligeglad med dit medfølelse udsagn, hvilket blot bekræftede hendes særhed for dig. For nylig så du ved et tilfælde en lille artikel af hende i Cornwall Regional Gazette. Som journalist vil hun måske skrive en øjenvidnerapport, når du afslører sir Roos som falsk medium.

### **Sir Jonathan Patrick Westmore Roos**

"Den eneste person, jeg har mødt, som overgik Angela i interessen for det okkulte," tænker du med henblik på den ambitionsrige rigmandssøn, sir Roos, som dannede det spiritistiske selskab, Oculus Tertius. Personlig meldte du dig kun ind, fordi Angela naturligvis gjorde det. Selv om seancerne aldrig førte til noget, som kunne overbevise dig om tilstedeværelsen af en ånde verden, vækkede spiritismen din interesse. Denne interesse fik dig dog senere - med de utallige afsløringer af falske medier og snyd ved seancer - til at tiltræde Society for Psychical Research. Dette hjalp samtidig med til at begrænse længslen efter Angela, som jo selv dyrkede spiritismen.

### **Dine planer for aftenen**

1. At bryde den ring, dit liv er kørt fast i. Dels ved at genskabe varige kontakter til dine gamle studiekammerater, dels ved at genvinde Angelas hjerte, som du har savnet gennem de sidste 9 år. Du ved, at det er ladsiggørligt - Angela skal bare indse, at det er dig, hun elsker; og om du skal hjælpe hende med dette er helt op til hende selv. Det ville dog være en stor fordel, hvis du fik - tvang? - Daniel til at indrømme over for Angela, at det var ham, som betalte Miranda for at foregive, at du havde købt hendes krop for at blive seksuelt tilfredsstillet. Men I alle tilfælde har du økonomien til at tilbyde Angela at rejse væk med dig og begynde en ny tilværelse under varmere himmelstrøg. I aften skal en gammel flamme blusse op, fordi dens næring var - og er - ægte. Og ægte kærlighed dør aldrig - aldrig!

2. At afsløre sir Roos som falsk medium og hans åndemaningsmaskine som fup. Det vil betyde en så kolossal sejr for Society for Psychical Research, at du er rede til at plante et par falske beviser, hvis hans fuskeri skulle vise sig svært gennemskueligt. Til dette formål har du medbragt båndoptagere med "åndelyde"-bånd, snorretræk til at sætte rundt i seancerummet o.l..

## OCULUS TERTIUS - MIRANDA EVERTS

---

**Navn:** Miranda Everts

**Alder:** 32

**Uddannelse:** journalisthøjskolen; sprang fra  
biologi-studium på Bristol University

**Beskæftigelse:** reporter på Cornwall Regional  
Gazette

**Bopæl:** lille lejlighed i Plymouth, Cornwall-  
regionen

**Besiddelser:** polaroidkamera, notesblok,  
kuglepenne



**Lørdag d. 22 jan., 1977, tidlig aften . . .**

"Ja, jeg ved, vi har travlt. Jeg ska' sørge for at blive rask hurtigst muligt, ok? Farvel." Bredt smilende hoster du en sidste gang ind i telefonrøret, inden du lægger på og smider dig bagover på den lille, knirkende seng i det usle hotelværelse - afskåret fra al civilisation -, hvor avisens chefredaktør har haft dig indlogeret i de sidste fem dage til din nuværende artikelopgave. Stolt over din lille sygdomsimitation kigger du op i det skjoldede loft med alle dets revner og småinsekter og glædes over udsigten til ikke længere at skulle trækkes med lutter dødssyge artikler, som ingen gider læse. "Ikke flere artikler om elmesyge i Sydvestengland!" tænker du triumferende og gennemløber kort samtalen med din chefredaktør: "Influenza! Ha! Han hoppede sgu på den med det samme, det naive fjols! Jeg ska' vise ham! Efter i aften bli'r det mig, der får alle de store historier! England, here i come!"

Du lukker øjnene et øjeblik, og her - muligvis på tærskelen til en ny og mere succesrig epoke i dit liv - passerer dit rodede liv med dets mange mørke sider revy for din erindring. Hvor meget lykke skal ikke til for at opveje alle de skuffelser og fornedrelser, som hidtil har mærket din tilværelse så markant? En indre vrede bygges støt op i dig, mens minder fra en ulykkelig barndom, som du - hvis ikke den var så fa'ens virkelig - ville betragte som en depressiv, socialrealistisk fiktion, begynder at vælge frem i dit sind:

En 7-årig pige ligger forskræmt under sin seng og beder til, at sin mor snart kommer hjem. Da går døren op, og en lysstråle fra gangen skyder ind i værelset og fortrænger en smal stribe af mørket. En stor mandsskikkelse træder ind. Døren lukkes bag ham. Lyset flygter atter ud i gangen, som ønsker det ikke at bevidne den nært forestående handling. Skælvende af frygt trækkes det stakkels barn ud fra under sengen af grådige hænder, som straks begynder at befamle pigens bløde hud og hurtigt finder vej op under hendes natkjole. Hun forstar ikke hans umådelige begær og vil væk, men kender ingen flugtveje. Hun trøster sig selv med, at det snart er overstået; men smerten i hendes uskyldige sked vil ikke gå væk. Sved drypper fra den værtshusstinkende stedfars pande, mens hans tunge åndedræt spreder en kvalmende, ram lugt langt ned i hendes hals. Endelig rejser han sig, hvisker et par søde ord og efterlader hende

## OCULUS TERTIUS - MIRANDA EVERTS

---

grædende i det stille mørke. Hendes skam er uudholdelig, følelsen af urenhed ufortrængelig og trangen til at kaste op umulig at undertrykke.

"NEEEJ!!!" Du sætter dig op i sengen og mærker små svedperler springe frem på din pande og begynde deres rejse ned ad dit blege ansigt. Svimmel stabler du dig på benene, kæmper dig ud på gangen og finder en toiletkumme. Slapt falder du på knæ foran den. Et forvirrende farvespil forstyrrer dit syn og kun ved at huske på din fremtidige lykke formår du atter at genvinde evnen til at tanke klart: "Jeg skal ha' nogle gode historier med hjem i aften! Succesen ka' ikk' længere benægtes mig! Den er min eneste redning fra dette miserable liv, jeg ikk' længere magter at leve!"

Efter at have kastet lidt vand i ansigtet og endnu engang lagt makeuppen begiver du dig væk fra den faldefærdige motelbygning og ud til din lille, hurtige bil for at køre mod sir Roos gods gå heden, Bodmin Moor. Sir Roos kender du fra din tid på Bristol University, hvor han i '66 oprettede det spiritistiske selskab, Oculus Tertius, som du sammen med en lille gruppe andre studerende blev medlem af. I '68 opløstes selskabet grundet splid mellem nogle af medlemmerne og andres ønsker om at komme videre i livet - fx. forlod du selv universitetet og dit biologi-studium - valgt af uvidenhed om, hvad du egentligt ville - til fordel for journalisthøjskolen. Nu, hvor du ikke har set nogen fra Oculus Tertius i ni år, har sir Roos - som i mellemtiden er blevet et berømt medium - inviteret jer alle til den første demonstration nogensinde, af hvad han omtaler som sin "revolutionerende åndemaningsmaskine".

Det er udsagnet: "første demonstration nogensinde", som især har ansporet din interesse, da det indikerer, at du bliver den første reporter, som får mulighed for at dække den uden tvivl store begivenhed. Udsigterne til en forsideplads er så absolut mere klare end forhen. Desuden har du også - siden du modtog sir Roos' invitation i sidste uge - lavet lidt research på dine gamle studiekammerater, du skal samles med i aften. Det er lykkedes dig at opspore nogle af dem, og også her er der muligheder for at få sig et par historier. Eller pengeafpresse staklerne lidt. Eller begge dele.

"For første gang i mit liv har jeg de bedste kort på hånden. Og tilmed friheden til at spille dem, som jeg vil. Det er slut med at være underlagt andres drømme og begær. Nu er det mine, der tæller!" Mens smilet langsomt vender tilbage til dine læber og farven til dine kinder, starter du din lille Fiat og opsluges hurtigt i det fjerne af regnen, blæsten og mørket. En omvæltende aften skal til at tage sin begyndelse.

Rollespilsnoter	Kropssprog	Stemmeføring
Opmærksomheds-søgende Snagende Let til jalousi Udspekuleret Hemmelighedsfuld	Tænksomt udseende Gør andre usikre ved at smile lumskt og sende blikke, som om du vidste alt om dem	Sensationspræget Små kunstpauser for at fange tilhørernes opmærksomhed

## OM AFTENENS SELSKAB

### **Benjamin Hartford Cunnington**

"Direktør for *Cunningtons Life Insurances, Ltd.*," siger du til dig selv og tanker tilbage på den pengefikserede Ben. Dengang skulle han altid have tjek på tingene, hvilket du havde svært ved at acceptere, selv om du dybest set beundrede ham for denne evne, du selv manglede. Til i aften er det lykket dig at opspore ham i kraft af det livsforsikringsfirma, han ejer, og ud over at han er gift med sin ungdomskæreste, Elizabeth, har du - ved hjælp af dine kontakter som journalist - fundet frem til, at han har visse økonomiske problemer - han synes at have svært ved at betale sine regninger. Da han nok gerne vil holde dette hemmeligt, sidder du nu med gode kort.

### **Elizabeth Hartford Cunnington**

At Elizabeth endte med at blive gift med Benjamin - hvilket du ved fra din opsporing af Ben - undrer dig ikke. "Hun mindede mig så meget om min mor, at jeg ikk' ku' undgå at foragte hende," husker du, mens du drager klare paralleller mellem de to: Som din mor var underlagt din stedfar, var Elizabeth underlagt sin kæreste, Ben, og du er overbevist om, at hun kun studerede jura, fordi Ben gjorde det. Desuden var hun så pæn og høflig, at det til tider var til at brække sig over - aldrig skar hun og sagde sin uforbeholdte mening. "Hva' syns du, Ben?" karikerer du vrængende og håber for hendes egen skyld, at forholdet har ændret sig siden da.

### **Angela Frazier**

Udsyrede frk. okkult, som spåede i kaffegrums og - ud over sir Roos - var *Oculus Tertius'* mest aktive medlem, lærte du desværre aldrig rigtigt at kende; men det var også hårde odds. "Hvilke bejlere hun havde i Daniel og Lawrence!" tanker du med en gammel gnist af jalousi over hendes popularitet. "Og hvilken skjult fjende hun havde i mig!" Det var da Angela syntes definitivt at have valgt Lawrence frem for Daniel, at du slog til. En aften, hvor Angela besøgte Lawrence, havde du gemt dig på hans badeværelse, hvorfra du som en luder trådte nøgen ud og ødelagde deres forhold med ordene: "Undskyld, Angela, men hvem ka' sige nej til £150?"

### **Daniel Milbourne**

Daniel vandt duellen med Lawrence om Angela: dog kun i kraft af dit besøg i nøgen figur på Lawrences kollegieværelse, mens Angela var på besøg. "Hvor lavt! At betale Miranda for at spille luder for at narre Angela fra mig!" beskyldte Lawrence hadefuldt Daniel. At Angela blev narret fra Lawrence og istedet begyndte at komme sammen med Daniel er ganske rigtigt; men Daniel betalte dig ikke for at gøre det. "Folk ska' ikk' stjæle opmærksomheden fra mig - igennem andres lykke er jo ikk' min lykke!" retfærdiggør du. Da Daniel spurgte, om Lawrence virkelig havde købt din krop, svarede du blot: "Vi har vel alle vores små sær- og hemmeligheder."

## OCULUS TERTIUS - MIRANDA EVERTS

---

### **Lawrence Pike Rodginson**

*Du blev ikke overrasket, da du fandt frem til, at Lawrence var ansat som lektor i religionshistorie på jeres gamle universitet. "En rigtig lille bogorm! Men det tror da fa'en, sådan som han helligede sig sine studier efter bruddet med Angela," tænker du og smiler ved mindet om, at du stort set undgik Lawrences vrede ved Angela-affæren, mens han aldrig tilgav Daniel, som han var overbevist om med penge havde lokket dig til at spille luder. Du har opsnappet oplysninger om en pinlig sag, Lawrence er involveret i. For nylig slog han en elev, som nu har rejst krav om erstatning. Sagen er indtil videre privat, men vil skade Lawrences rygte, hvis den offentliggøres. Endnu et godt kort til din hånd.*

### **Sir Jonathan Patrick Westmore Roos**

Da rigmandssønnen, sir Roos, i '66 oprettede Oculus Tertius var du ikke sen til at melde dig ind - ikke så meget af interesse som af frygt for at gå glip af noget. Resultaterne ved jeres spiritistiske seancer var aldrig det helt store, men der skete da til tider mindre besynderligheder, som det ikke står i din magt at forklare. Sir Roos manglede så sandelig heller ikke ambitionerne og var stærkt engageret i selskabets forehavender. Nu er han et verdensberømt medium, og du ved, at han har været væk fra den spiritistiske scene i de sidste tre års tid, så hans projekt med åndemaningsmaskinen er nok mere end det sædvanlige, spiritistiske lal.

### **Dine planer for aftenen**

1. At dække demonstrationen af åndemaningsmaskinen og få gjort det til en god. forsidehistorie understøttet af billeder og sir Roos' egne udtalelser. Hvis det halter lidt med det interessante ved begivenheden, må du selv peppe den lidt op med et par opdigtede detaljer og nogle arrangerede billeder. Du skal ihvertfald gøre et eller andet, for med din selvarrangerede eneret på historien er dette din helt store chance for at komme ud af det journalistiske dødvande, du befinder dig i.

2. At få fat i nogle gode ekstra-historier for at gøre aftenens succes endnu tydeligere. Her tænker du blandt andet på din tilluskede viden om visse ømtålelige emner hos såvel Benjamin som Lawrence, hvem du planlægger at pengeafpresse for at gøre din personlige sejr større og din økonomi bedre. Og måske det også kan betale sig at puste lidt til det gamle trekantsdrama mellem Angela, Lawrence og Daniel. Kort sagt: I aften er du ude efter alt, som bare ligner en god historie. Intet skal få lov at stoppe dig - du er endda villig til selv at iscenesætte skandaler for at få skrivestof.