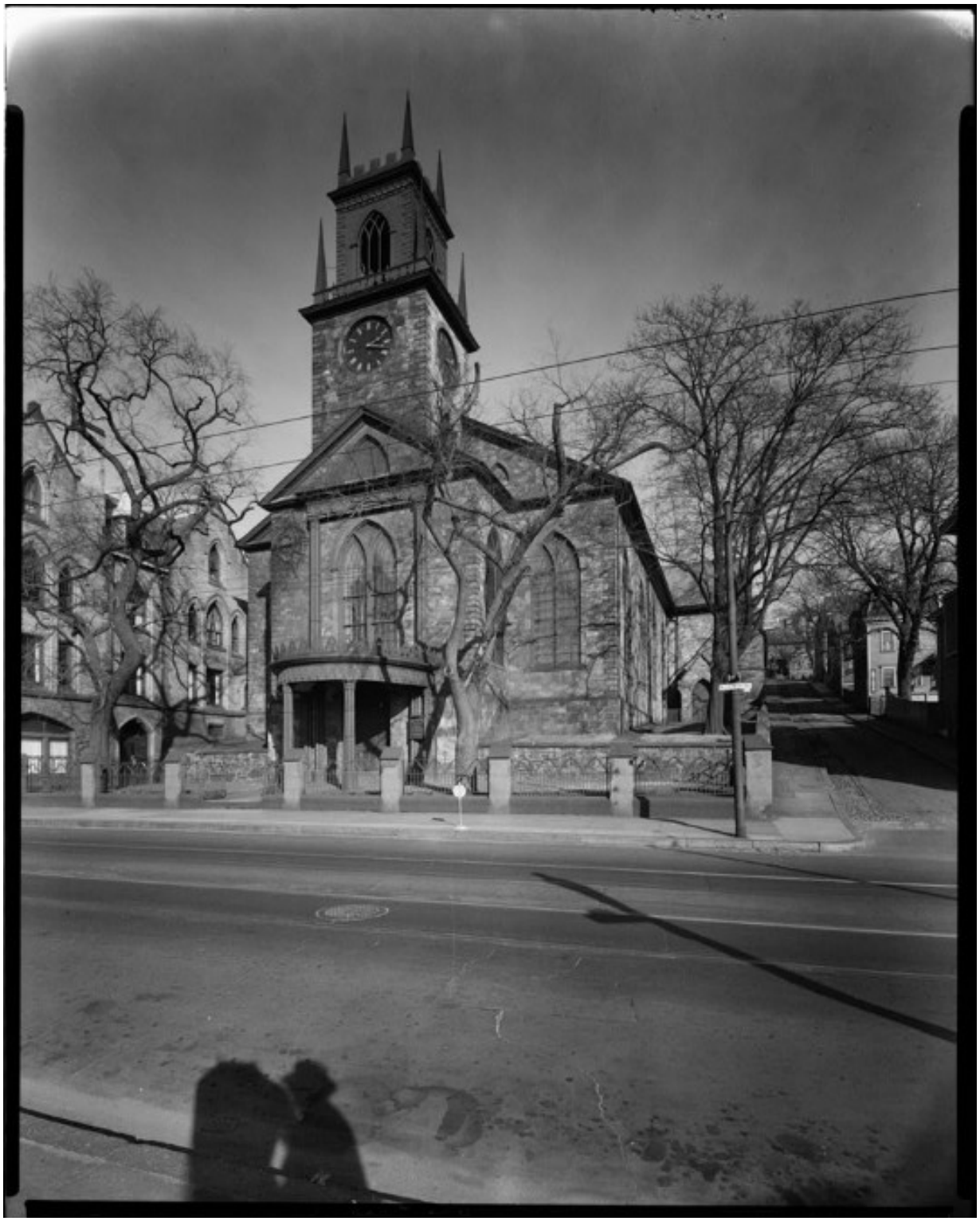
Kirken på Federal Hill

Et spillederløst scenarie til Viking-Con 45 af Thais Laursen Munk



Velkommen til!

Tak fordi at I gerne vil spille mit scenarie! Der er ingen fast spilleder, så derfor er det et fælles ansvar for jer at være spilleder på skift.

Inden i begynder skal I gøre følgende:

1) læse "Scenariet, kort opsummeret" og "Regler og struktur for scenariet" højt.

2) læse "Baggrund og elementer i scenariet" højt.

3) tjekke at I har fire kuverter med akt og spilpersoner til de fire akter og intermezzo (som ikke har nogen spilpersoner tilknyttet) mellem 2. akt og 3. akt. Der skal i alt være 4 konvolutter til scenariet udover de papirerne og billeder som I sidder med her.

God fornøjelse, jeg håber I kommer til at få en god oplevelse med det! Tag endelig fat i mig bagefter og fortæl om hvordan det er gået.

-Thais Laursen Munk

Billeder fra:

- *Digital Collections at Providence Public Library.*
- *Will Hart fra Flickr.* *https://www.flickr.com/photos/cthulhuwho1/3810849114*

Tak til:

- Thomas Jakobsen for fantastisk feedback med formidling, opsætning og spilpersoner!
- Mads Kirchoff for vildt god feedback, konstruktiv kritik og løsninger!
- Marie fra Viking-Cons Rollespilsudvalg for stor tålmodighed, venlighed og hjælp.

Uden Marie, Mads og Thomas havde jeg ikke fået skrevet scenariet færdigt. Der skal derfor lyde en kæmpe tak til dem herfra!

Desuden stor tak til:

- Anne Vinkel for inspiration og feedback.
- Henrik Dithmer for opmuntring og glæde.
- Troels Ken Pedersen for "Stop spillet" mekanikken, tyvstjålet fra hans scenarie "Dolce Et Decorum". Desuden kæmpe tak til Troels for fremragende input efter spil!
- Jason Morningstar for indlæg om at redigere i rollespil.

Opsætning og print af scenariet

Her følger en lille guide til hvordan man sætter scenariet op udenfor en con, hvor jeg har printet det. Det er ikke noget problem hvis en eller flere af spillerne har læst scenariet på forhånd.

Du skal gøre følgende:

1. Printe hele scenariet.
   Det er sat op i rækkefølge med scenariet og de fire akter først, så spilpersonerne med en oversigt over hver akt bagefter. Så først kommer spilpersonerne i akt 1, så en oversigt for de spilpersoner, så spilpersonerne i akt 2, en oversigt for dem, etc.

   Derefter kommer der en navneliste for andre karakterer og til sidst billeder for perioden og omgivelserne.
2. Du tager så spilpersoner for hver akt, klipper dem ud og lægger dem i en konvolut eller lignende sammen med oversigten for spilpersoner i den akt og selve akten.
3. Det er en god ide at tage siderne 7 til 12 og hæfteklamme dem sammen, da de er reglerne og sikkerhedsmekanismerne for scenariet.

   I kan derefter spille "Kirken på Federal Hill"!

Scenariet, kort opsummeret

”Kirken på Federal Hill” er et et spillederløst rollespilsscenarie for fem spillere sat til omkring fire timers spil. Det er et gotisk drama med horror og action elementer og handler om en gruppe mennesker, som lider indtil de får nok og tager sagen i egen hånd. Temaerne er frygt, vrede og uretfærdighed.

Scenariet foregår i et lokalsamfund i bydelen Federal Hill i den amerikanske by Providence i Rhode Island. Scenariet foregår i midten af 1800-tallet, før og efter den Amerikanske Borgerkrig. Omdrejningspunktet er en mystisk kirke på kvarteret Federal Hill i byen Providence, som kaldes ”The Church of Starry Wisdom” og hvordan dens skumle menighed bliver fordrevet fra byen.

"Kirken på Federal Hill" er mit bud på en prequel til "Haunter of the Dark", den sidste historie skrevet af H. P. Lovecraft.
Det er ikke nødvendigt med settingsviden, da scenariet ikke har noget eksplicit overnaturligt. Scenariet er da heller ikke et traditionelt Call of Cthulhu scenarie, selvom scenariet naturligvis er meget inspireret af Lovecraft, inklusiv noget fanservice undervejs,

som ikke er nødvendigt at fange for oplevelsen af scenariet.

Billederne er til for at give stemning og billeder af tidsperioden, ikke fordi I behøver at nærstudere dem.

Hvordan scenariet spilles

Scenariet spilles uden terninger og uden spilleder. I skal forvente at det tager cirka 20-30 minutter med oplæsning og gennemgang af akt 1, hvor I så kan gå i gang. Spilpersonerne er dog voldsomt korte, så de kan oftest tages op og spilles med det samme. Der Scenariets tidslinje er delt op i fire akter for forskellige perioder med historiske begivenheder undervejs til inspiration, stemning eller baggrund. I læser hele en akt højt først inden I spiller den. Det er en fordel der at løbe oversigt med spilpersonerne igennem der også.

I skiftes så til at være spilleder en scene af gangen i akten og finder så ud af hvad der sker ind i mellem begyndelsen og slutningen for hver akt. I får de overordnede rammer for hver akt og regler for fortællingen undervejs. I har derfor altid har en ide om hvad I skal spille hen imod og hvor I begynder.

Scenariet begynder i maj 1844 og slutter i 1877, i alt 32 år. Der er nogle ting som er fastlagt mellem de to tidspunkter, men hvad der ellers sker undervejs er op til jer. I skal derfor bygge spændingen op inden klimaks i akt 4 og gøre det ubehageligt, tragisk og skræmmende undervejs.

Der er fire grupper af personer i scenariet, hvor I spiller dem alle sammen. I her skal forestille jer, at I spiller hovedpersonerne i forskellige grupper, især folkene forrest i den vrede folkemængde. De fire grupper er de irske og de italienske immigranter (scenariets hovedpersoner), kultisterne fra Church of Starry Wisdom (scenariets skurke) og nogle andre bipersoner.

I spiller derfor flere karakterer undervejs i scenariet. Hvis en spiller tager en karakter vil spilleren som udgangspunkt spille den given karakter resten af scenariet som karakterens "ejer". I må dog altid gerne sende karakteren retur til puljen, hvis I har lyst. Hvis en karakter er særlig vigtig vil det fremgå. Det er ikke noget problem,

hvis det ikke er alle karakterne som får lige meget ”spotlight”. Sæt fokus på dem som I synes er sjove og lade de andre glide i baggrunden.

I kommer ikke til at have alle spilpersonerne i spil undervejs. Tag dermed med som I synes er spændende og lad resten ligge. I kan derfor med fordel referer til dem undervejs, hvis de ikke er med. Så betyder det noget når de forsvinder eller dør.

Nogle karakterne er skrevet i **fed**. Det betyder de er bipersoner og enten er scenariets skurke eller har en specielt rolle at spille undervejs i historien. Med bipersoner skal forstås, at de er derfor ikke interessante i sig selv, men er derfor for skabe uhygge eller understøtte historien.

I skiftes som nævnt til at være spilleder. Det betyder at du som spilleder sætter en scene og afslutter den. Se under "Regler og struktur for scenariet" for mere information om det.

De andre fire spiller så forskellige karakterer i scenen. I behøver ikke alle sammen spille med i en scene. Hvis du har lyst er du meget velkommen til også at spille en karakterer samtidig med at du er spilleder. Alle kan desuden signalere, hvis de tænker at en scene er spillet færdig (beskrevet under "Regler og struktur for scenariet").

Det er desuden også altid muligt at spille hverdagsscener for at skabe stemning, hvor vi ser hvad karakternes liv ellers består af, hvordan de lever, arbejder, har fri, bliver venner, forelsker sig, skændes, etc., så vi kan se hvad de har at tabe.

De forskellige spilpersoner kan desuden naturligvis udvikle sig undervejs, inklusiv at nogle af dem med garanti vil blive markant vredere undervejs. Medlemmerne af Church of Starry Wisdom kan naturligvis også udvikle sig, hvor det er oplagt at de bliver mere og mere gale undervejs på grund af den sære og uforståelige viden som de tilegner sig.

Regler og struktur for scenariet

Scenariet har følgende regler for den fortælling som I finder på undervejs. Læg derfor disse fem sider + Lines & Veils , så I altid kan finde den.

- Scenariet har fire akter. Hver akt har specifikke regler alt efter hvor I er henne i fortællingen.
  Der er der i hver akt er en begyndelse, nogle faste scener (skal spilles i den rækkefølge) og en slutning. Det er så jeres opgave at finde ud af hvordan de ting sker igennem jeres spil. Der er desuden er nogle forskellige historiske begivenheder undervejs, især den Amerikanske Borgerkrig imellem 2. og 3. akt. Med undtagelsen af Borgerkrigen er de historiske begivenheder med til inspiration og frivillige.
- I skiftes til at være spilleder. En af jer begynder derfor som spilleder i første scene. Så kører tjansen som spilleder på skift rundt om bordet, så personen til venstre er spilleder bagefter, så personen til venstre for dem, etc.

  Som spilleder sætter du en scene ved vælge hvilket karakterer som er der, beskrive situationen, gerne imens du tænker over hvad der er på spil og laver afgørelser. De andre spillere (og evt. dig selv) spiller så scenen. Så afslutter du scenen ved at sige "cut", den når konflikten er nået til dens højdepunkt eller når spørgsmålet i scenen er blevet besvaret. Så vi har fået det vigtige og interessante ud af scenen.
  Alle spillerne kan altid sige "*Der er noget som går igen i mørket*" for at indikere at de tænker at scenen er spillet færdig. Det er dermed en opfordring til at spilleder kan afslutte scenen.

  Jeg er med på, at det kan virke grænseoverskridende/svært at gøre, men husk på at I altid kan "sigte"/spille jer hen imod handlingen som der står i hver akt. Tal om det, hvis det virker svært undervejs. Gå efter det første som kommer op, ikke det geniale. Så vil det geniale komme undervejs. Sig ja til de andre og deres forslag!
- Hvis ikke I føler for at spille en fast scene eller sekvens, er det er helt fint hvis I istedet fortæller den sammen. I kan alle foreslå at fortælle en scene i stedet for at spille den.

- I afslutter akterne sammen ud fra slutningen i hver akt. Hvis en af jer tænker en akt er slut peger den spiller på papiret for akten efter en scene er slut og sige at de tænker akten er slut. Hvis alle er enige, så kører I afslutningen af akten igennem. Hvis der er nogen som savner noget i den akt, så fortæller de hvad. Så sætter og spiller I scener med det indhold. Hvis ikke, s afslutter i den. Når en anden spiller så bagefter peger på akten og siger at den er spillet færdig, så afslutter I den der med folk som forsvinder.
- Karakterne er delt op efter akter, så de ligger i en konvolut alt efter hvilken akt de først optræder i. NPC'erne er markeret ved at de står med **fed skrift**. De er der for at tjene et formål/funktion for spilpersonernes historie, oftest ved at være skurkene. De optræder derfor kun i det omfang som det står i akten eller I ønsker det.

  Der er som nævnt mange spilpersoner, så fokus på dem som I synes er spændende og lad de andre glide i baggrunden eller Gå til Grunde.

- Der er **intet** eksplicit overnaturligt undervejs, men man skal helst være i tvivl om der var noget overnaturligt som skete eller ej. Uvisheden er i sidste ende mere skræmmende og stemningsfyldt. Derfor er det en god ide hvis I spiller jer hen mod noget tvetydigt og skræmmende, inklusiv at der kan være tvivl om hvad der egentlig er sket med de personer som er forsvundet eller Gået til Grunde.
- Karaktererne kan "Gå til Grunde", hvilket enten betyder at de dør/bliver dræbt, forsvinder eller bliver fuldstændigt sindssyge. Så lægger I dem væk i en bunke for sig. I vælger altid selv om jeres karakter skal Gå til Grunde med mindre der står i karakteren, at de Går til Grunde undervejs i en akt. Nogle af karakterer vil naturligvis også dø af naturlige årsager, undervejs i scenariets tidsramme på 32 år. Det styrer I selv hvornår sker. Tiden går undervejs i scenariet, men de senere spilpersonerne vil også høre de skræmmende historier om Church of Starry Wisdom fra forældre, familie, naboer eller venner.
  Medlemmerne af Church of Starry Wisdom kan også Gå til Grunde , f.eks. hvis de lærer ting som mennesket ikke burde

vide eller som konsekvens af deres handlinger undervejs. Nogle af karakterne har beskrivelsen ”Kan Ikke Gå til Grunde”/”Kan ikke Gå til Grunde før X”. Så kan de hverken dø eller forsvinde undervejs enten indtil en bestemt akt eller i hele scenariet.

- Undervejs vil der være tidspunkter, hvor forskellige personer forsvinder sporløst fra Federal Hill, især i slutningen af hver akt og Går til Grunde. Dem tager I som udgangspunkt fra Navnelisten til sidst.

  Den har en liste med navne for forskellige irske immigranter og italienske immigranter for perioden. En spiller vælger så et navn fra listen. I kan først tage lade de italienske immigranter forsvinde fra akt 2 . De andre siger så på skift hver en kort ting om personen (alder, noget fra deres livshistorie, personlighed, etc.), inden man til sidst streger navnet ud. I forsætter så med at vælge navne på skift indtil I har streget det antal navne ud som akten angiver.

  Op til to af de personer som forsvinder/Går til Grunde kan være spilpersonerne, hvis, hvis deres kort tillader det og spilleren selv ønsker det.

- Church of Starry Wisdom er skurke og skal spilles som skurke. De beskæftiger sig med skumle ting fordi de gerne vil have viden, magt og indflydelse, uanset prisen. De er generelt uhyggelige, fordi de beskæftiger sig med så sære og underlige ting, at det bliver farligt. Medlemmerne og andre ser sære ting derinde, men det kan godt være at det bare er syner, narkotika eller decideret massepsykose. Medlemmerne af Church of Starry Wisdom er generelt fra det bedre borgerskab i Providence og ser derfor ned på de øvrige beboere på Federal Hill. De er arrogante og magtfulde mennesker, som behandler andre dårligt og derfor til sidst taber og flygter, fordi de fatalt undervurderer deres modstandere. Det er naturligvis oplagt og tilladt at sætte scener kun med dem, så vi får en indikation af hvilke skumle ting de laver eller studerer bag lukkede døre.
- Der er forskellige spørgsmål til spillerne i spilpersonerne om deres relationer og lignende. Det behøver ikke være

spilpersoner som svar der, men kan også være folk som I finder på fra navnelisten.

- Scenariet handler ikke om katolicisme vs. mythos.
  Den katolske kirke i scenariet er et fællesskab for irske og italienske immigranter og til tider den eneste støtte de har undervejs.
  Det skal derfor ikke tages som en kommentar på noget som helst, hverken den katolske kirke, katolikker eller religion som sådan.
- Den historiske periode er der for at skabe stemning og struktur, ikke for at I altid skal være 100% præcise. Hvis I ser på billederne og forestiller jer perioden for Det Vilde Vest, bare i byerne mod øst, så er I fint med.

  Det vil derfor være teknologi som telegram, dampmaskiner på fabrikkerne, hestevogne, damptoge, patroner i papir under Borgerkrigen og ofte meget beskidte byer.
  En vigtig ting for scenariet i den sammenhæng: Dette er tiden inden elektriske lys bliver almindelig, især udenfor.
  Der kommer senere hen nogle få gadelamper med gas, men det er stadigvæk meget mørkt i Providence efter solnedgang, især på Federal Hill.

Ingen af de primære spilpersoner (irske eller italienske immigranter) har desuden nogen former for stemmeret, da det kun er mænd med en fast ejendom, som har stemmeret i Rhode Island i scenariets historiske periode.

Sikkerhed

Scenariet kan godt gå hen og blive ubehageligt undervejs, så derfor er der to sikkerhedsmekaniker indbygget i scenariet. Den første er en sikkerhedsfrase. Sikkerhedsfrasen er er "**Stop spillet**". Hvis nogen siger "Stop spillet", så stopper I naturligvis spillet og finder ud af hvad I gør derfra. Snak om det, lyt til hinanden og respekter de andres grænser.

Den anden sikkerhedsmekanik er "Lines and veils", som I bruger til at sætte rammer for indholdet. "Lines" er her ting, som vi ikke ønsker skal være en del af scenariet uanset hvad. Hvis nogen siger at der er noget de ikke vil have indgår uanset så skriv det på og respekter det uanset.

"Veils" skal her forstås som elementer, hvor man har det okay med at de indgår i spillet, så længe det ikke foregår eksplicit i spillet, f.eks. ved klassikeren med "fade to black" ved sexscener i en film.

Eksempler på ting som kan indgå i scenariet og som I bør forholde jer til ville være seksuel vold, ekstrem vold, menneskeofringer, ofringer/seksuel vold/vold med børn som ofre og tortur. Andre ting som kan indgå er historiske fænomener som sexisme og andre former for diskrimination, hvor I selv vælger hvor stor en rolle det skal spille i spillet.

Som nævnt tidligere, så vil folk forsvinde fra Federal Hill undervejs på forskellige tidspunkter, hvor I skal fortælle om deres alder. Det er derfor vigtigt at I forholder jer til alt potentielt ubehageligt som kan involvere børn der.

Lines

Veils

Baggrund og elementer i scenariet

"Federal Hill" som kvarter

Scenariet foregår primært på Federal Hil, et arbejderkvarter på en bakke i Providence, sydvest for Providence River. Ved scenariets begyndelse er det i udkanten af Providence, lidt vest for centrum. Undervejs bliver Federal Hill til en del af det indre Providence, fordi byen vokser sig stor.
Un dervejs i scenariet vokser Providence som by fra lidt over 23.000 indbyggere i 1840 til næsten 105.000 indbyggere i 1880, over en fjerdedobling. Dette inkluderer naturligvis også Federal Hill.

I 1844 er det primært irske immigranter som bor i billige lejlighed på de lave gader på bakken. Undervejs bliver kvarteret yderligere bebygget med flere billige lejligheder og der begynder at komme flere og flere italienske immigranter til bydelen som tiden går. Ved scenariets udgang er italienere og deres efterkommere den største gruppe på Federal Hill.

Church of Starry Wisdom valgte at slå sig ned der, fordi det var lidt væk fra det hele og Prof Enoch Bowen fandt en kirke til salg, som faldt i hans smag.

Church of Starry Wisdom

Det er uklart hvad medlemmerne af denne sære menighed laver, men de har i hvert fald ikke et kors derinde. Ikke-kristne religioner er på ingen måde ukendt i USA på det her tidspunkt. Der er f.eks. judaisme, ligesom der har været såkaldte deister (som tror på en slags overordnet gud).

Uanset hvad, så udfører kirken sære ritualer af en art, som de generelt ikke taler om om offentligt. De holder sig generelt for sig selv og forsøger at undgå for meget opmærksomhed, imens de fremstår som en eksklusiv og stilfuld kirke. Der er konstant nærmest intet lys inden fra kirken i modsætning til andre kirker, senere med sære lyde derinde fra om natten.

Kirken har deres eget skriftsprog som en slags hemmelig kode, som de skriver ting ned i. De får desuden samlet sig et kæmpestort bibliotek af okkulte, gamle sære, sjældne og til tider forbudte bøger i kælderen. De har desuden en sær krystal "Den Skinnende

Trapezoide", som de tror kan give dem viden og indsigt.

Der er som nævnt ikke noget eksplicit overnaturligt i scenariet. Church of Starry Wisdom kan dog med fordel vide mange sære ting. Inklusiv ting som de næppe burde kunne vide om andre, men alligevel ved.

Den Skinnende Trapezoide

Professor Bowen fandt denne sære sten i et gravkammer i Egypten. Det er en sær sort krystal med røde streger med mange sider uden et egentligt mønster. Den bryder lyset på en måde som virker forkert og kan give en ondt i øjnene. Den bliver opbevaret i en asymmetrisk kasse i et gult metal, som indeholder en ring halvt nede i kassen med sære støtter, som holder stenen oppe fra bunden af kassen. Stenen giver tilsyneladende både en yderligere indsigt og gør en gal samtidig. Langt er tæt på og tæt på er langt væk.

Medlemmerne af Church of Starry Wisdom tror på at den sære sten gør det muligt at hidkalde "Gengangeren i Mørket". De mener "Gengangeren i mørket" besidder alle hemmeligheder nogensinde og til gengæld kræver forfærdelige ofringer for dens indsigt. Church of Starry Wisdom tror, at man ved hjælp af Gengangeren kan kigge ind i stenen og bruge den som en slags vindue til at kunne se på tværs af tid og rum. Ved stenen kan man derfor se vage visioner af hvad medlemmerne tror enten er fortiden eller fremtiden, både i vores og andre verdener.

Folks oplevelse af stenen er, at den reagerer meget negativt på en hver form for lys, så Church of Starry Wisdom mødes nærmest kun om natten og i kælderen under deres kirke.

Gengangeren i Mørket

Medlemmerne af Church of Starry Wisdom har en oplevelse af at de kan hidkalde en "genganger i mørket", som måske, måske ikke findes. Den ide/tro spreder sig på Federal Hill til de andre folk som bor der.
Der må meget gerne være en generel oplevelse af at der er ***noget*** derude på Federal Hill efter mørkets frembrud som folk grundlæggende set ikke kan forstå eller beskrive. De har en grundlæggende oplevelse af det, selvom der aldrig er håndfaste beviser på at Gengangeren i Mørket findes.

Når medlemmer af Church of Starry Wisdom taler om denne entitet, så er det kun i en ærbødig hvisken undtagen i deres ofringer til den.

En ting ved denne historie er dog klart for alle medlemmer af Church of Starry Wisdom (og senere andre): "Gengangeren i Mørket" kan ikke tåle lys. De tror på, at alt udover det mindste lys får den til at forsvinde. Så deres oplevelse er klart at en hver form for lys vil få den til at forsvinde. Derefter vil medlemmerne gentage deres ritualer for at få den til at vende tilbage. Det gør derfor en forskel, at der som udgangspunkt er mørkt i Providence efter nattens frembrud med mindre nogen har en lampe, fakkel eller tændstikker med sig.

Akt 1: Maj 1844- slut 1848

Kirken vokser hele vejen igennem akten fra dens grundlæggelse. Den skal virke skummel, men ikke nødvendigvis truende. Det går stille og roligt fremad for Church of Starry Wisdom i denne akt. Ved slutningen af akten har den lidt over 100 medlemmer.

Faste scener

- Professor Enoch Bowen vender hjem fra Egypten i maj 1844 med mange fund. Han er en kendt arkæolog, hvor det også er almen viden at han beskæftiger sig meget med det okkulte. Spil en kort scene med ham, hvor han evt. kommer ind på hans ide om at grundlægge en kirke. Han kan eventuelt tale om visdommen fra stjernerne til nogle af hans disciple.
- Juli 1844: Professor Bowen køber den gamle "Free-Will Church" på Federal Hill og grundlægger "Church of Starry Wisdom". Medlemmerne tager diskret kors og andre kristne artefakter ud efter mørkets frembrud og bærer en stor egyptisk Ankh, underlige symboler og obskure bøger ind i kirken. De forsegler den også mod lys udefra. De er tydeligvis godt klar over at de ikke er en del af en kristen gruppe og beskæftiger sig med sære ting, som andre ville tænke var meget farlige.
- Tre mennesker forsvinder i 1846, hvor nogen også nævner "den Skinnende Trapezoide" offentligt for første gang. Der begynder at være løse rygter om blodofringer i kirken herfra.

Historiske begivenheder

- 1844: Butler-hospitalet bliver grundlagt, det første sindssygehospital i Providence, Rhode Island.
- 1845-1852: Hungersnød i Irland, da kartoffelhøsten slår fejl. Det værste år er i 1847. Til slut er cirka en million døde af sult og yderligere en million er immigreret.

Slutning

Akten slutter når det er tydeligt at medlemmerne af "Church of Starry Wisdom" beskæftiger sig med ting man burde lade være i fred og alle faste scener er blevet spillet.
7 folk forsvinder derefter.

Akt 2: 1849 – 1861

Kirken vokser hele vejen igennem akten. Her skal den virke truende. Medlemmerne må meget gerne true folk mere eller mindre direkte. Fugle begynder at flyve uden om kirken og der kommer sære lyder fra den. Med slutningen af akten har Kirken over 200 medlemmer. Folk begynder at tale om optakten til Borgerkrigen og om sydstaterne vil forsøge at løsrive sig fra Unionen.

Det må gerne her begynde at gå op for folk (bl.a. Fader O'Malley) hvor forfærdelige mennesker medlemmerne af Church of Starry Wisdom egentlig er, hvor det ikke bare er løse rygter. Alle forstår godt at de ikke kan gribe til direkte vold (det ville bare gå grueligt galt), så de forsøger diskret at organisere sig og og at holde øje med Church of Starry Wisdom. Det går godt for Kirken hele vejen igennem denne akt.

Faste scener

- De første italienere dukker op på Federal Hill, hvor de også bliver behandlet dårligt af Church of Starry Wisdom.
  Der må meget gerne være en vis spænding mellem irerne og italienerne, da de konkurrer om de samme lavtlønnede jobs.
  De kan dog trods alt mødes i deres vrede mod Church of Starry Wisdom og deres omgivelser.
- Scene med Francis X. Feeney, hvor han på dødslejet tilstår overfor fader O'Malley hvad han har oplevet som medlem, inklusiv den Skinnende Trapezoide.
- Byen Providence undersøger Church of Starry Wisdom, men uden nogen større resultater.
- Orrin B. Eddy fortæller sin historie til nogen i 1857, inklusiv historier om krystallen og kirkens hemmelige sprog.

Historiske begivenheder

- 1854: Kolera-epidemien rammer Providence, som en del af en kolera pandemi.
  Der kan være et par af spilpersonerne som dør, hvis deres ejere ønsker det og spilpersonen kan Gå til Grunde. Alle spilpersonerne kender nogen som er døde af kolera. Måske virker medlemmerne af Church of Starry Wisdom til at være undsluppet sygdommen?
- 1845-1852: Hungersnød i Irland. Se akt 1.

Slutning

Akten slutter når vi har lært mere om Church of Starry Wisdom, alle faste scener er spillet og hovedpersoner er blevet tilpas modløse/bange. Så bryder Borgerkrigen ud i 1861.

Intermezzo: Den Amerikanske Borgerkrig (1861-1865)

I spiller ikke perioden under den Den Amerikanske Borgerkrig, da halvdelen af spilpersonerne er i krig. Spilpersonerne kan naturligvis referere tilbage til krigen og til årerne der.

I tager her samtlige mandlige spilpersoner som ikke er præster (eller hvor andet er markeret) og tilføjer ordet ”Veteran” til dem, da de er blevet indkaldt til værnepligt og sendt afsted i krig. "Veteran" gør at spilpersonerne måske, måske ikke har fået ar på sjælen. De har i hvert faldt tabt sig af meget lidt mad, march og lært våbenbrug undervejs. Til sidst vender de hjem i triumf, da Nordstaterne vandt.

De historiske tabstal for soldater fra Rhode Island var lidt over 6.5%. Så hvis ejeren af spilpersonen vælger det skal ske, kan der være en irer og en italiener hver som dør undervejs i krigen.

Ved medlemmerne af Church of Starry Wisdom vælger I selv om de er sendt afsted eller om de brugte deres forbindelser til at undgå aktivt tjeneste. Ingen af dem dør som udgangspunkt undervejs.

Her kan desuden I lægge en pause ind.

Akt 3: 1865 – 1876

Handling

Her begynder tingene langsomt at opbygge sig, da indbyggerne på Federal Hill bliver mere og mere vrede. Lav en langsom opbygning af det, folk begynder at gøre modstand uden helt at være organiseret eller med større vold udover overfaldet på kirken i 1869. Byg spændingen op.

Faste scener

- Spirito Santo Church, en noget ydmyg katolsk kirke åbner. Den bliver primært brugt af de italienske immigranter, men der er nogle irsk veteraner med til åbningen, hvor der er en begravelse af en italiensk borgerkrigsveteran. Han døde af sine sår på lazaret, men inden da skrev han tilbage til sin familie og fortalte om nogle gode irere, som han tjente sammen med og som havde hjulpet med at pleje ham på lazaret.
- Patrick Regan forsvinder senest i 1869.
- En gruppe primært irske mænd/drenge overfalder kirken derefter som hævn i 1869. Hvad finder de derinde?
- Journalisten Albert Quinn undersøger Church of Starry Wisdom til en historie. Ingen vil sige noget. I mart 1872 skriver han en artikel med antydninger om kirken i Providence Journal. Folk taler ikke om den bagefter. I hvert fald ikke offentligt.

Historiske begivenheder

- Gadelys begynder at være en mere udbredt ting her, primært udenfor Federal Hill. Det er vigtigt for Church of Starry Wisdom, for det gør dem nervøse på grund af deres tro og frygt for lys.
- "*Spedizione dei Mille*" (Italiensk: "De tusinds ekspedition") var en del af den italienske samling, hvor 1000 frivillige drog med Giuseppe Garibaldi til Sicilien. Lokale frivillige tilsluttede sig dem i et oprør, hvilket endte med samlingen af forskellige italienske stater og erklæringen af Kongeriget Italien d. 17 marts 1861. Nogle af veteraner derfra deltog senere i den Amerikanske Borgerkrig på Nordstaternes side.

Slutning

Akten slutter når vi har fået en dejlig anspændt og fjendtligt stemning mellem hovedpersonerne og Kirken, hvor modstanden mod Church of Starry Wisdom er blevet organiseret.
6 folk forsvinder så fra Federal Hill.

Akt 4: 1876-1877

Handling

Måske er det her, hvor det for sent går op for Church of Starry Wisdom, hvor meget de har undervurderet deres naboer på Federal Hill?

Luften sitrer med vrede, hvor både irererne og italierne ikke vil finde sig i det mere. Storhed står for fald.

Der er ingen begrænsninger på vold i denne akt, og der er næppe nogen som helst vidner, som vil sige bare det mindste til myndighederne.

- Seks folk forsvinder i 1876 ved aktens begyndelse.
- Senere i 1876 besøger en hemmelig komite borgmester Doyle.
  I vælger selv hvad der ligger i ordet "komite".
- I februar 1877 bliver der lovet handling fra ledende politiske skikkelser.
- Banden "*Federal Hill Boys*" truer Dr. Howard Pitt og medlemmer af menigheden for Church of Starry Wisdom. Måske gør de også mere end at true dem?
- Den fysiske kirke på Federal Hill bliver lukket i april, selvom "Church of Starry Wisdom" som organisation og dens medlemmer stadigvæk er i byen.
- De i alt 181 medlemmer af "Church of Starry Wisdom" forlader Providence inden slutningen af 1877. Når de alle derfra i live?

  De når i hvert fald ikke at tage noget af deres inventar med og efterlader da også hele deres okkulte bibliotek intakt i kirkens kælder.

Slutning

Kirken er fuldstændig intakt med alt inventar (inklusiv bøger), både udadtil og indenfor, da den bliver forladt i slutningen af 1877. Måske fordi ingen ville efterlade beviser, tiltrække sig mere opmærksomhed eller fordi ingen ville derind igen?

Oversigt over spilpersoner i Akt 2, del 1

- Dr Howard Pitt. Medlem af Church of Starry Wisdom. Skummel, intelligent og skruppelløs læge, oprindelig fra New York.
- Francis X. Feeney. Medlem af Church of Starry Wisdom.
- Orrin B. Eddy. Medlem af Church of Starry Wisdom. Studerende. Er behagesyg og dårlig til at holde kæft.
- Isaac Lynn. Medlem af Church of Starry Wisdom. Arbejder på et føderalt kontor.
- Fader O'Malley. Kan ikke Gå til Grunde i hele scenariet. Ung, modig og dedikeret katolsk præst. Er der for sine medmennesker uanset hvem de er.
- Patrick Regan. NPC, forsvinder i akt 3. Patrick er meget populær på Federal Hill.
- Tierney Reagan. Nervøs og kreativ ung kvinde. Søster til Patrick Reagan.
- Raffaele Raffaele. Vred/trist italiensk enkemand, leder efter arbejde efter han for nyligt er kommet til USA.
- Francesco Santamaria. Arbejde som bedemand, er ung, livsglad og ambitiøs.
- Paolo Armetta. Nysgerrig og småsur metalarbejder.
  Vidne til da Joanna Coiro dolkede hendes storebror tilbage i Scicilien, men har ikke sagt noget til nogen.
- Adriana Colonna. kvik og social italiensk kvinde, Læser til skolelærerinde, hvor forældrene betaler for det. Kusine til Teresa Colonna, kan svagt huske Cesare Neri hjemmefra.
- Teresa Colonna. Sorgfuld og standhaftig ung kvinde. Kusine til Adriana Colonna, kan svagt huske Cesare Neri hjemmefra.

Oversigt over spilpersoner i Akt 2, del 2

- Cesare Neri. Ankommet for ½ år siden til USA, arbejder i juvelerbranchen. Har kendte Adriana og Teresa Colonna tilbage i Sicilien. Forelsket i en irsk kvinde.
- Joanna Coiro. fabriksarbejder. Er kommet til Providence for nyligt efter hun dolkede sin storebror i selvforsvar på Sicilien og flygtede til USA. Ved ikke at Cesare Neri så det.
- Kieran McKenna
  Róisín McKennas bror. Ville gerne blive katolsk præst, men føler sig forpligtet til at blive gift og føre slægten videre.
- Róisín McKenna
  Kieran McKennas søster. vemodig og humorisk. Isaac Lynn afviste hende, fordi hun alligevel ikke var fin nok til ham.

Oversigt over spilpersoner i Akt 1

- Prof Enoch Bowen. Professor i arkæologi, grundlægger af Church of Starry Wisdom.
- Cassandra Smith. Medlem af Church of Starry Wisdom. Lærerinde, underviser børnene fra den husholdning hvor Fia Sullivan arbejder.
- Abraham Upton. Medlem af Church of Starry Wisdom. Tidligere sømand.
- Dr Drowne. Protestantisk præst. NPC, hvor han Advarer mod Church of Starry Wisdom og er ikke med derefter.
- Fader Flynn McKenna. Katolsk præst, Irsk immigrant. En af de første til at lægge mærke til Church of Starry Wisdom.
- Aonghus McGrath. Rastløs havnearbejder. Irsk immigrant. Har mødt og er blevet bange for Abraham Upton. Gode venner med Torin og Bridget McKenna.
- Fia Sullivan. TJenestepige i en fin husholdning, hvor børnene bliver undervist af Cassandra Smith. Flynn Collins kusine.
- Flynn Collins. Irsk immigrant, arbejder i juvelerbranchen. Fia Sullivans fætter. Er kærester i skjul med Tierney Dillon.
- Tierney Dillon. irsk enke. Gør rent for den katolske kirke, kæreste i skjul med Flynn Collins.
- Torin McKenna. Irsk immigrant, gift med Bridget McKenna. god ven med Aonghus McGrath.
- Bridget McKenna. Irsk immigrant, gift med Torin McKenna. god ven med Aonghus McGrath.

Akt 1: Maj 1844- slut 1848

Fader Flynn McKenna *Katolsk præst, oprindelig irer. 46 år gammel i 1844 og kom til USA da han var 3 år gammel.* *Dør naturligt (hvis ikke han er Gået til Grunde før) i slutningen af akt 2. Uanset hvad har han dog skrevet dagbog om de daglige udfordringer på Federal Hill, hvor han noterer sig de sære lyder fra Church of Starry Wisdom og hvordan deres medlemmer opfører sig sært og hovent. En anden katolsk præst/nonne finder så dagbogen derefter.*	**Prof Enoch Bowen** **Professor i arkæologi ved Brown University med ry som en dygtig arkæolog og sær okkultist. Er generelt en meget høflig mand. Han har utrolig mange ting med hjem fra Egypten, inklusiv en sær mangeformet sten, den Skinnende Trapezoide. Han fandt den i en grav hvor inskriptionerne var destrueret af egyptiske præster tilbage i fordoms tid.** **Han kan ikke dø af alderdom/sygdom (så kan i teorien overleve hele scenarie), men kan godt blive myrdet eller forsvinde. Han bliver gradvist mere og mere sindssygt undervejs i scenariet.**
Aonghus McGrath *Arbejder med fragt på havnen. Han joker med at han ankom til havnen for tre år siden og aldrig kom videre.* *Han er lettere rastløs, nysgerrig, dedikeret katolik og ugift. Har snakket lidt med Abraham Upton (medlem af "Church of Starry Wisdom") over nogle øl. Den samtale gør ham stadigvæk nervøs.* *Er blevet virkelig gode venner med Torin og Bridget McKenna. Uden dem var han nok taget vestpå.*	**Cassandra Smith** **Skolelærerinde. Begyndte undervejs i hendes uddannelse lære sig selv gamle sprog og studere gamle skrifter. Prof Enoch Bowen opdagede hende en dag på et biblioteket og begyndte at undervise hende privat.** **Nærrig, reserveret, observant og ensom.**
Fia Sullivan *Fia arbejder som tjenestepige for en rig familie i Providence, hvor børnene bliver undervist af Cassandra Smith.* *Ugift, bor på et lille værelse.* *Venlig, lidt naiv, lidt bekymret og f flittig. Er Flynn Collins' kusine, hvor de hjælper hinanden.*	**Dr Drowne** **Drowne er født i USA, af engelsk herkomst og præst i Baptist-kirken (den største protestantiske kirke i byen), hvor han ikke er specielt begejstret for katolikker.** **Han er dog voldsomt bekymret for Church of Starry Wisdom og advarer derfor i en prædiken imod "Church of Starry Wisdom" d. 29 December 1844. Hvad er hans grund til dette?** **Kan kun optræde i akt 1.**

Abraham Upton

Tidligere sømand. Blev rekrutteret af Professor Bowen tværs over Atlanten, da Bowen fangede at Upton var intelligent, nysgerrig og virkelig træt af skipperen.

Upton har lært meget siden da og er kun blevet mere ambitiøs siden da, uanset prisen. Han har fået bedre maner undervejs, læser meget og er begyndt at drikke mere på grund af hvad han lærer undervejs.

Flynn Collins

Arbejder i juvelerbranchen. Har mistet mange i sin familie. Han er derfor generelt lidt trist, samtidig med at han er glad for de nye omgivelser. Praktisk anlagt og flittig. Fætter til Fia Sullivan, som er en stor støtte for ham.

Han er blevet lidt kæreste i skjul med Tierney Dillon, hvor han til at begynde med hjalp hende med praktiske ting, inden de så fandt sammen en våd og kold oktoberaften. Hun giver ham en masse ro.

Torin McKenna

Arbejder i juvelerbranchen. Han er hårdtarbejdende, gavmild og tålmodig.

Torin er gift med Bridget og har været det i seks år. De har to børn sammen og har det godt sammen. De er gode venner med Aonghus McGrath, som nærmest er blevet en slags ekstra fætter for dem.

Tierney Dillon

Enke med to børn, hvor hendes mand døde kort tid efter ankomsten til USA.

Bliver forsørget af den katolske kirke, hvor hun gør rent for dem. Hun er derfor meget taknemmelig for deres hjælp. Er desuden lidt kæreste i skjul med Flynn Collins, hvor han hjælper hende med at få det hele til at hænge sammen.

Tierney er generelt en modig, fattet og stoisk type, hvor hun kun har lidt dårlig samvittighed over hvor stor en lettelse det var at hendes mand døde.

Bridget McKenna

Bridget arbejder i køkkenet for en rig familie og er gift med Torin McKenna på syvende år. De er fattige, men glade for hinanden. Hun er loyal, lettere flabet overfor sin mand, opmærksom, generøs.

De har to børn og er gode venner med Aonghus McGrath, som nærmest er blevet til en slags slægtning for dem.

Akt 2: 1849 – 1861

Raffaele Raffaele

Er kommet til USA for nyligt for at finde arbejde, helst som skomager. Fra Siciliens østkyst.

Raffaele er hjælpsom og venlig og har fået smag for irsk whiskey. Enkemand uden børn og noget trist, hvor det til tider kommer ud som vrede.

Patrick Regan

Patrick Regan er irsk immigrant og forsvinder omkring 1869, akt 3. Dette giver en reaktion, hvor irske drenge/mænd overfalder kirken i 1869.
Patrick er meget populær i lokalområdet.

Hvem han ellers er op til dig som spiller. Hvor gammel er han? Under hvilke omstændigheder forsvinder han?
Snak også kort med spilleren for Tierney Reagan (Patricks søster).

Adriana Colonna

Kvinde, er næsten færdig med at blive skolelærerinde. Fra landsbyen Maratea i Italien ud mod Middelhavet.

Immigrerede med hendes forældre og hendes yngre kusine Teresa for fem år siden, som betaler for hendes uddannelse. Kan vagt huske Cesare Neri derhjemme fra.

Kvik, social og har en høflig bejler, som hun opmuntrer tilpas meget. Hvem er det?

Francesco Santamaria

Arbejder som bedemand og bor i et værelse ovenpå butikken. Morsom type udenfor arbejdstiden, en ung og ambitiøs mand. Immigrerede, da storebror arvede gården og Francesco ikke gad arbejde for ham.

Han er noget ensom, men livsglad og en god nabo.

Paolo Armetta

Paolo er kommet til USA for nyligt fra fra Vestscicilien og arbejder på metalfabrik.

Han er intelligent, nysgerrig, småsur og er i tvivl om et ståsted. Overvejer løbende at melde sig til flåden.

Paolo så tilfældigt Joanna Coiro dolkede hendes lillebror i selvforsvar en sen aften i Coiro, men har ikke sagt noget til nogen.

Róisín McKenna

Kvinde, arbejder på tøjfabrik. Lillesøster til Kieran McKenna.

Humorisk, vemodig og ofte vred, især fordi Isaac Lynn afviste hende efter de havde set lidt til hinanden. Det har gjort hende endnu mere katolsk end før.

Er på udkig efter en ny bejler og meget pragmatisk så længe han er katolik.

Dr Howard Pitt

Er egentlig af canadisk herkomst, men født i New York. Er vildt ambitiøs, intelligent og skruppelløs. Han er i teorien læge, men praktiserer ikke.

Laver hemmelige ting under Borgerkrigen og er derfor ikke i hæren.

Francis X. Feeney

Bliver medlem af Church of Starry Wisdom i 1849 og dør så senere. Til at begynde med er han 34, overordnet på et kontor på havnen, en robust og intelligent mand, som skjuler hvor rastløs han egentlig er. Du skal som spiller beslutte lidt om hvem han ellers er. Er han gift? Hvad tiltrækker ham ved Church of Starry Wisdom?
Du bestemmer selv hvad han dør af.

På dødslejet fortæller han Fader O'Malley om Church of Starry Wisdom, om den Skinnende Trapezoeder, hvordan den viser andre verdener og hvordan at "Gengangeren i Mørket" fortæller en hemmeligheder.

Orrin B. Eddy

Medlem af Church of Starry Wisdom.
Er oprindeligt fra Chicago, men flyttede til Providence for at studere, hvor han blev undervist og rekrutteret af Professor Bowen. Han er ensom, behagesyg overfor Bowen og dårlig til at holde sin kæft.

Kan ikke Gå til Grunde før 1857, hvor han fortæller nogen om hvordan at kirkens menighed hidkalder "Gengangeren i Mørket" og at de har deres eget hemmelige skriftsprog i kirken.

Kieran McKenna

Mand, arbejder på havnen. Storbror til Róisín McKenna. Begge deres forældre er døde.

Ville egentlig blive katolsk præst, men føler sig forpligtet til at føre slægtens videre og blive gift. Har let til latter, god til at lytte og driftig.

Joanna Coiro

Kvinde, Fra Vestscicilien. Blev forældreløs da forældrene døde af sygdom for to år siden. Hun kunne ikke komme overens med sin lillebror, hvor det blev kun værre, da han en aften var fuld og tog kvælertag på hende. Hun endte med at dolke ham i selvforsvar og slæbe liget ud i skoven. Bagefter købte hun en billet til USA for hans penge.

Joanna arbejder på fabrik og er standhaftig, stædig og ambitiøs.
Hun er generelt glad for de nye omgivelser og friheden, selvom hun er fattig og har skullet vænne sig til engelsk.

Teresa Colonna

Adrianas yngre kusine på 16 år. Hendes faster og onkel adopterede hende efter hendes mor døde af sygdom for syv år siden og tog hende med til USA for fem år siden. Faderen døde allerede da hun var fire.

Teresa er derfor noget sorgfuld, men også standhaftig, pragmatisk, intelligent og karismatisk. Adriana har lovet hende at hjælpe med også at blive uddannet som lærerinde.

Hun kan svagt huske Cesare Neri fra Maratea i Italien.

Isaac Lynn

Isaac arbejder for den føderale regering på et kontor i den lave ende. Han følte at han var gået i stå og kedede sig, da han fandt Church of Starry Wisdom. Han er entusiastisk, alt for nysgerrig, slesk og lyver ofte for sig selv. Han taler ofte om de sære visioner Den Skinnende Trapezoide og forsøge at overtale andre.

Har tidligere set lidt til Róisín McKenna, men afviste hende da han blev enig med sig selv om at hun ikke var fin nok til ham.

Tierney Reagan

Tierney er kommet til Providence for nyligt fra Irland og bor sammen med sin bror Patrick.

Har været en del igennem, men er glad for at have fået en ny begyndelse i hendes liv. Hun er snakkesaglig, kreativ og generelt noget nervøs af natur. Arbejder i et vaskeri.

Snak med Patricks spiller om hvad der skal ske inden han forsvinder.

Fader O'Malley

Født i USA. Er en ung mænd i begyndelsen af akt 2, som for nyligt er blevet katolsk præst. Tålmodig, dedikeret, modig, hjerte af guld og er der for sine medmennesker, uanset hvem de er. Bliver gradvist mere og mere vred og koldblodig undervejs i scenariet, uden at han helt mister forbindelsen til sine medmennesker. Han bliver desuden også mere og mere parat til at gøre hvad der er nødvendigt, uden at fortælle sine overordnede om det.

Kan ikke Gå til Grunde (inkl. under Borgerkrigen) og overlever hele scenariet.

Cesare Neri

Mand, arbejder i juvelerbranchen med det grove arbejde. Er ankommet fra landsbyen Maratea ud til Middelhavet for 6 måneder siden og er glad for mulighederne, selvom vejret er rigtig skidt.

Kender Adriana og Teresa Colonna perifert hjemme fra Maratea, hun immigrerede 4½ år før ham.

Har et godt øje til en irsk kvinde, hvor han ikke har fortalt det til hende endnu. Hvem og hvor har han mødt hende?

Oversigt over spilpersoner i Akt 3

- Elizabeth Meade. Medlem af Church of Starry Wisdom. Fra Boston, gift med Thomas Meade. Belæst, ambitiøs og skruppelløs.
- Thomas Meade. Medlem af Church of Starry Wisdom. Investor, er vendt tilbage til Providence. Gift med Elizabeth Meade. Nysgerrig, grådig og voldsom naiv.
- Albert Quinn. NPC, optræder kun kort i akt 3. Quinn er journalist og forsøger at finde kilder til en historie om Church of Starry Wisdom.
- Giuseppe Raffaele. Glasarbejder. Veteran fra to krige, 23 år gammel og i gang med at indhente hans tabte ungdom.
- Søster Tierney Callaghan . Modig og gnaven nonne/sygeplejerske under Borgerkrigen. Irsk herkomst fra West Virginia.
- Durcan McKenna. Veteran, snigskytte under Borgerkrigen. Stolt og sorgfuld, arbejder som tømrer.
- Nicola Santamaria. Tog fra en krig til den næste. Stort temperament, idealist, arbejder på et skibsværft.

Akt 3: 1865 – 1872

Giuseppe Raffaele

Veteran, 23 år gammel. Ankom oprindeligt til USA i New York efter at have kæmpet for den italienske samling.

Tog til Providence, hvor han havde en onkel. Onklen døde kort inden krigen, hvor det virkede som det bedste valg at tage i krig igen. Er stadigvæk i gang med at komme sig over to krige på kort tid, samtidig med at han er modig, livsglad og i gang med at indhente sin tabte ungdom. Arbejder med glas på en fabrik. Bor på værelse samme sted som Durcan McKenna.

Søster Tierney Callaghan

Katolsk nonne, 34 år gammel og sygeplejerske under Borgerkrigen, hvor hun lærte bruge en revolver. Af irsk afstamning og egentlig fra West Virginia, men havde brug for nye omgivelser efter Borgerkrigen.

En forsigtig og samtidig modig type, som vil folk omkring hende det bedste. Nyder det simple liv som nonne, at undervise og roen nordpå (i hvert fald til at begynde med), da det gør hende mindre gnaven.

Durcan McKenna

Kom til USA fra Irland som 11 årig, er 26 år gammel i 1865. Durcan er veteran og var snigskytte under krigen. Ejer en pæn samling af trofæer/gradstegn fra Sydstatsofficererer.

Hans ungdomskæreste blev gift under krigen, så Durcan tog til Providence. Arbejder som tømmer og er en noget tavs type. Bagved ligger en blanding af sorg, stolthed og (for nyligt) forelskelse.

Elizabeth Meade

Investorfrue, født Pickman.

Er oprindelig fra Boston. Elizabeth er belæst og har studeret okkulte skifter som har været i hendes families besiddelse i lang tid. Hun foreslog overfor sin mand at de blev medlemmer af Church of Starry Wisdom da de flyttede til Providence. Er meget begejstret for hvad hun har lært indtil videre. Venlig fremtoning, ambitiøs og skruppelløs, selvom hun ikke har indset hvor naiv hendes mand egentlig er.

Albert Quinn

Journalist ved Providence Journal.
Quinn skriver en artikel i marts 1872 om Church of Starry Wisdom, hvor han undervejs laver research på de oplysninger han kan finde. Forsøger også at komme i tale med folk på Federal Hill, som ikke er medlemmer af Church of Starry Wisdom.

Optræder kun i akt 3 og maksimalt i 1-2 scener.

Thomas Meade

Investor og velstående. Er vendt tilbage til Providence fra Boston for nyligt. Gift med Elizabeth Meade. Han ville oprindeligt bare gerne bruge Church of Starry Wisdom for at møde nyttige kontakter, men er blevet meget fanget i alt den spændende viden som kirken besidder. Nysgerrig, grådig, charmerende og galoperende naiv.

Nicola Santamaria

Veteran, sidst i 20'erne. Er kommet direkte fra den ene krig i Italien til en ny krig og vil nu gerne have noget ro.

Sover for det meste roligt om natten. Har et heftigt temperament, er idealistisk og uselvisk.

Nicola arbejder et skibsværft og håber stadigvæk på at blive gift.

Akt 4: 1876-1877

Thomas A. Doyle, borgmester

Providences borgmester. Født i Providence i 1827, af irsk afstemning og protestant.

Valgt første gang i 1864-1869, igen fra 1870-1881 og flere gange senere. Doyle var en kompetent borgmester, som gjorde en positiv forskel for Providence.

Han var klar på at være upopulær undervejs, skændes med mange forskellige og var samtidig meget respekteret af alle for at være totalt ærlig og køre en forvaltning fuldstændig fri for enhver slags korruption.

Har hørt om Church of Starry Wisdom, uden at tænke nærmere over det.

Kan ikke Gå til Grunde.

Edwin M. Lillibridge

Født i 1863, 13-14 år gammel.

Er en nysgerrig og intelligent teenage dreng, venlig og flittig i skolen. Er kommet forbi Federal Hill tilfældigt og iagttager diskret hvad der sker med stor nysgerrighed og forundring uden at helt forstå det.

Kan Ikke Gå til Grunde.

Oversigt over spilpersoner i Akt 4

- Thomas A. Doyle, borgmester i Providence. Kan ikke gå til Grunde. Vred, ubestikkelig og klar på at være upopulær.
- Edwin M. Lillibridge. Kan ikke gå til Grunde. Nysgerrig og venlig ung teenager som kommer forbi Federal Hill.

"Chuch of Starry Wisdom", Federal Hill





"Chuch of Starry Wisdom", Federal Hill





"Chuch of Starry Wisdom", Federal Hill



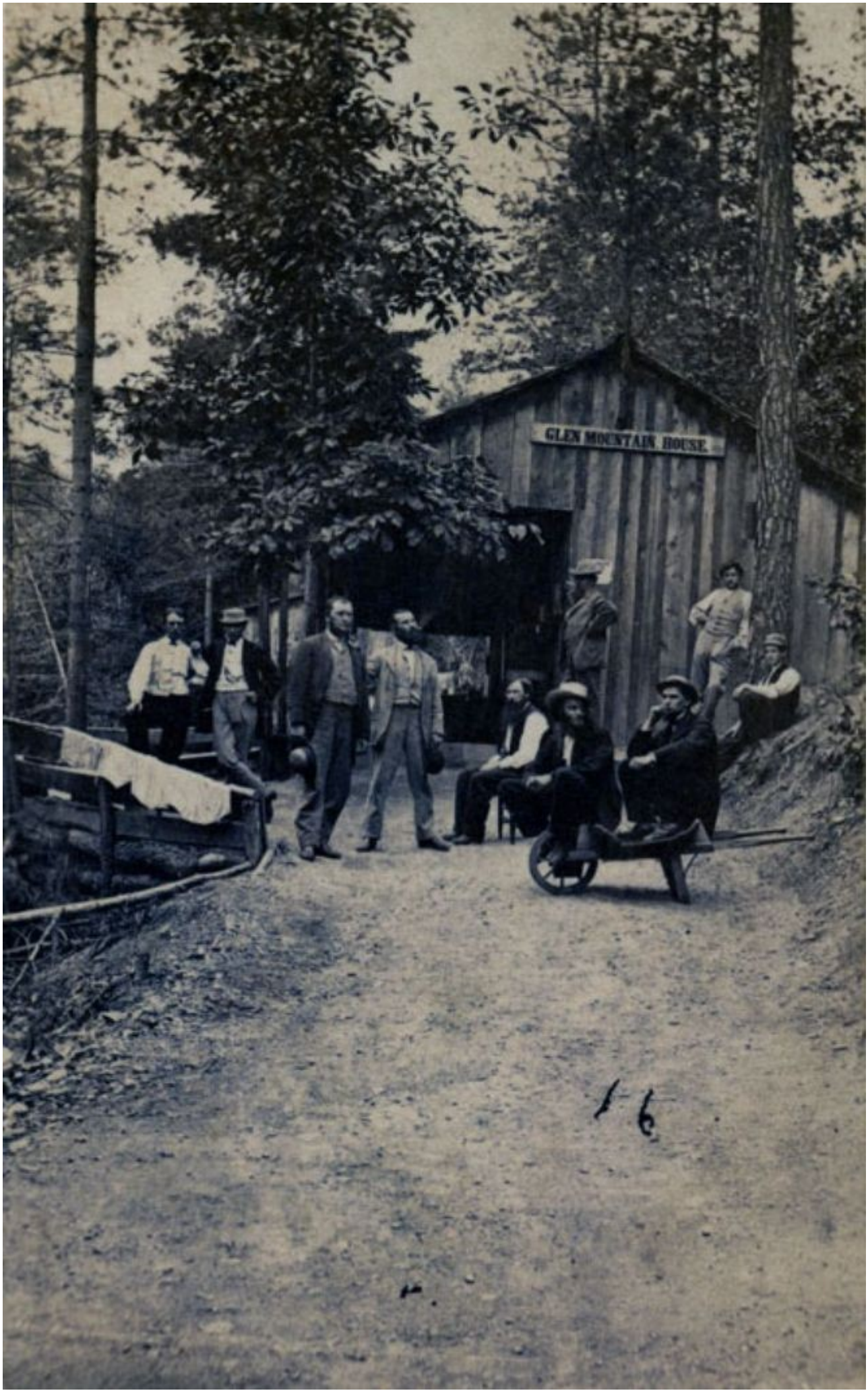











GLEN MOUNTAIN HOUSE








COMMISSION


Taylor - Grinnell House
S.F. HACKER, PHOTOGRAPHER
ALDEN & CARROLL.
S.C. KINSLEY & SON
PATENT
PICTURES!


193.
JAMES G. STEELE & CO. APOTHECARIES
S.W. COR. CLAY & MONTGOMERY STS. 1879.


CONTINENTAL KID GLOVES
SIGNS
20

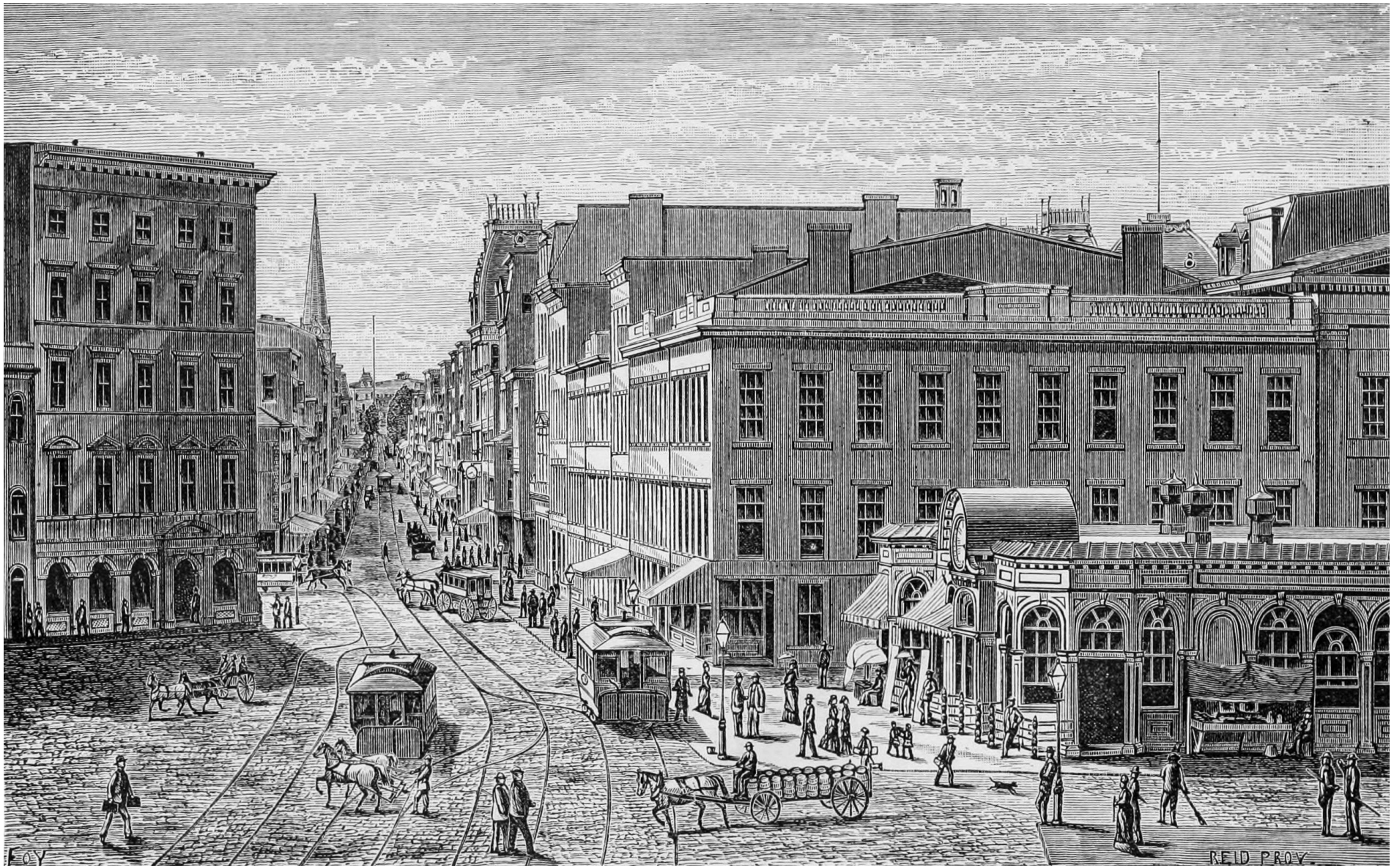

J.E.KNOWLES


Wholesale Clothing Rooms
NATIONAL EXCHANGE BANK




U.S. OFFICIAL

Providence, Rhode Island, 1879



Providence, Rhode Island, 1858



Butler Hospital for the Insane.

Det første psykiatriske hospital i Providence. Åbner i 1844.



Providence centrum i 1860'erne



Providence General Railroad Passenger Station, bygget 1847





