

# AUGUSTAS

# SKYEGGE



## Kolofon

Et scenarie af Kristoffer Rudkjær

**Layout og grafik:** Magnus Udbjørg

**Tegninger:** Johanne Sorgenfri Ottosen

**Korrektur:** Peter Dalby Larsen

**Spiltestere:** Morten Hougaard, Marie Holm-Andersen, Magnus Udbjørg, Peter Dalby Larsen, Anders Frost Bertelsen, Marie Wolfsberg Oscilowski, Thor Fejerskov Jensen, Simon Steen Hansen og Anders Troelsen

**Særlig tak til:** Min ven og rollespilsmakker Anders Frost Bertelsen

Augustas Skygge er en Absurth produktion til  
Fastaval 2015

## INDHOLDSFORTEGNELSE

Introduktion. . . . .	1
Setting. . . . .	3
Sådan spilles du scenariet. . . . .	6
Rollerne. . . . .	7
Systemet. . . . .	8
Scenekatalog	
Akt 1. . . . .	10
Akt 2. . . . .	14
Akt 3. . . . .	21
Foromtale. . . . .	23
Bilag til scenariet	
Opstart. . . . .	24
Sceneoversigt. . . . .	25
Hjælpearb. . . . .	26

# Introduktion

## INTRODUKTION

Augustas Skygge er et fantasy-drama om fem tidligere oprørere, der i årevis har levet i skjul, som opdages og tvinges til at se hinanden og deres fælles fortid i øjnene. De er nødt til at begive sig ud på et sidste desperat forsøg på at afslutte deres gamle forehavende: At dræbe Kejserinden. Scenariet udspilles både i nutiden, hvor de fem hovedpersoner samles og drager ud for at gennemføre attentatet, og i fortiden, hvor rollerne er unge og håbefulde.

## Temaer og tone

Augustas Skygge er en fortælling om fem unge mennesker, som træffer et skæbnesvangert valg, der fører til, at de mister hinanden og sig selv. Det er også en fortælling om fem mere modne mennesker, der må tage konsekvenserne af deres ungdoms valg. Det er et scenarie om venskab og loyalitet, om ungdommens søde drømme og om hvorvidt man kan finde tilbage til blot en flig af dette, når man én gang har mistet alt. Det er et scenarie med en mørk grundtone og fokus på drama, men med plads til både et smil og til store heltegerninger.

## Setting

Scenariet foregår i en low-fantasy verden. Landmasserne er store svævende øer, som man kan flyve imellem på træskibe, som bliver holdt oppe af store balloner. Den kendte verden er domineret af et stort matriarkalsk imperium, hvor Kejserinden regerer over flere millioner undersåtter. Teknologisk er det i retning af 1600-tallet med kanoner, kårder og simple pistoler, men med enkelte mere moderne elementer såsom lommeure. Der er et enkelt magisk element – vindsangere – som er mænd, der fødes med evnen til at manipulere vinden via sang.

Det er en helt central præmis for scenariet, at i denne verden og dette Imperium er mænd det svage køn. Mænd betragtes som simple, for drevet af deres lyster til at kunne tage væsentlige beslutninger og med et behov for kvindelig styring. Derfor er mindre komplekse opgaver som fysisk hårdt arbejde, varetægelse af hjem og børn mændenes domæne.

## Tidslinjer og struktur

Fortællingen i Augustas Skygge er delt i to tidslinjer, som I vil hoppe frem og tilbage mellem i løbet af scenariet. Den første tidslinje er i nutiden, hvor de midaldrende roller atter samles og begiver sig afsted for at lave et attentat mod Kejserinden. Den anden tidslinje foregår godt 25 år tidligere og starter med, at rollerne går på højadlens traditionsrige uddannelsesinstitution Akademiet, hvor de træner til at blive officerer i legionerne. Begge tidslinjer udspilles kronologisk og vil i fortiden føre mod oprøret og dets nederlag og i nutiden til Kejserindens palads og attentatforsøget.

Scenariets form er en ret fast scenestruktur. De største begivenheder og udfald i fortiden er afgjort på forhånd og fungerer derfor som pejlemærker for spillerne, og i nutiden er spillerne nødt til at gå efter at dræbe Kejserinden. Det, der ikke er fastlagt er, hvordan begivenhederne udspiller sig, og dermed også hvordan det vil forme rollerne og deres relationer. For eksempel står det klart, at to af rollerne havde et forhold i fortiden, men det er op til spillerne, om det var et smukt kærlighedsforhold, en kvinde der udnyttede sin status for at få sex eller noget helt tredje.

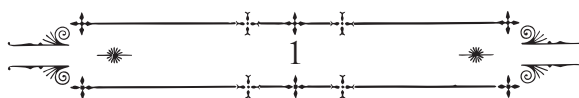
## Rollerne

Alle spiller én person, men i to udgaver: Rollen er nemlig opdelt i en ældre (43 år gammel) og ung (17 år gammel, men bliver ældre i løbet af scenariet) udgave af den samme person. Hvordan den unge rolle udvikler sig igennem fortidens dramatiske begivenheder, og hvordan den ældre rolle genopdager sig selv i nutiden, er et meget væsentligt element i scenariet og helt op til spillerne.

Rollerne er:

**Juno** – Den ældre Juno er en nedbrudt kvinde, der flygter fra sine triste minder med alkohol og opium. Den unge Juno har et lyst sind og en kvik bemærkning til enhver lejlighed. Og så kan de begge noget helt fantastisk med maskiner.

**Aella** – Den ældre Aella skjuler sit sande jeg bag en maske som den venlige kroejer og en rolle som mor. Den unge Aella er uden lige med kården og en dedikeret atlet, der dog også har en empatisk og omsorgsfuld side.



# Introduktion

**Electra** – Den ældre Electra er en reserveret notar, der skammer sig så meget over sit svigt som oprørers leder, at hun undgår social kontakt med andre i frygt for igen at lede. Den unge Electra er karismatisk, velformuleret, populær og den lille gruppes uofficielle leder.

**Penelope** – Den ældre Penelope har i årevis forsøgt at få de andre til at fuldføre oprøret og gøre det af med Kejserinden, men ingen har villet lytte. Den unge Penelope er diskussionslysten og har store visioner om at reformere Imperiet og få det tilbage til de gamle dyder.

**Merkur** – Den ældre Merkur er en desillusioneret hore på et bordel, hvor kunderne opsøger ham for hans særlige evner til at styre vinden. Den unge Merkur er en genert og akavet ung mand, der frygter sine egne kræfter. Både som ung og gammel er Merkur den mest kraftfulde vindsanger i verdenen.

## System

Scenariet har to sammenhængende systemelementer, der hører til i hver deres tidslinje.

Det første er et kampsystem, der bliver brugt i nutiden. Det er baseret på, at spillerne fortæller om deres rolles handlinger på grundlag af egenskaber knyttet til karakteren. Jo mere spillerne fortæller, desto bedre bliver deres odds. Bortset fra den sidste kamp kan de ikke tabe fuldstændigt, men der kan komme negative konsekvenser for dem selv og deres omgivelser, som de selv er med til at finde på.

Det andet er rollernes personlige kompas, der bliver manipuleret i fortiden. Undervejs i den handlingstråd vil rollerne foretage store valg og udføre markante handlinger. Når de gør det, kan de skrue på pilene i deres kompas, for at signalere at deres karakter har udviklet sig i en bestemt retning. Hvert ryk giver dem adgang til en ny egenskab, som de kan bruge i kampene i nutiden.

På den måde udvikler rollerne sig parallelt i de to spor – i fortiden udvikler de sig, og i nutiden genopdager de egenskaber, som de havde glemt.

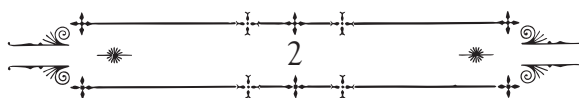
## Fortællingen kort

Scenariet er opbygget i tre akter, hvor de to tidslinjer væver sig sammen.

I **akt 1** samles de fire kvinder i nutiden og begiver sig ud for at stjæle et skib, som skal tage dem væk fra den ø, de har skjult sig på i alle disse år. I fortiden starter de fire unge kvinder på deres sidste år på Akademiet og bliver parret op med vindsangeren Merkur, der ankommer til netop denne lejlighed. Sammen skal de træne til at blive en befalingsenhed i flåden. Kort efter ændres hverdagen på skolen, da tronfølgeren Augusta ankommer til Akademiet. Hun viser sig som et udfordrende og intrigant bekendtskab, som er ligeglad med skolens traditioner, afholder et dekadent bal og puster til de unge elevers usikkerhed ved at iscenesætte et statusspil. Akten afsluttes i nutiden, hvor gruppen kæmper sig vej til et skib.

I **akt 2** sejler kvinderne i nutiden mod frihavnen Illyria, en kunstig ø bygget af gamle skibe. I fortiden starter de deres karriere i hæren og kæmper mod barbarer, tjener i senatet og er vidne til Augustas første militærkampagne. I den nutidige tidslinje ankommer gruppen til Illyria og henter Merkur fra det bordel, hvor han er tvunget ud i prostitution. I fortiden lader Augusta rollernes legion blive bombarderet fra Imperiets egne skibe sammen med fjendens soldater og civilbefolkning, for at overstå kampagnen hurtigt så hun kan sikre sig tronen efter moderens død. Dette bliver startskuddet til oprøret og Merkur drager til vindsangernes tårn for at sikre deres støtte. De giver ham i al hemmelighed kendskab til en frygtelig sang, der kan rive øer itu og styrte dem mod intetheden nedenunder. Oprørene fra succes til succes. Men ikke alt er lige til, for Juno bliver gravid med Merkur. I nutiden afsluttes akten med, at Kejserindens folk kommer efter dem i Illyria, og de må kæmpe sig vej til deres skib.

I **akt 3** i fortiden føder Juno en lille pige, men Aella konspirerer med Junos familie, som adopterer barnet. Borgerkrigen fortsætter men til sidst bliver oprørerne lokket i en fælde, hvor de fire kvinder tror, at de ser Merkur blive slået ihjel, og de flygter fra slagmarken. I nutiden ankommer gruppen til Palatinerøen, hvor Kejserindens palads skuer ud over hovedstaden Aeterna, som ligger på en stor ø nedenunder. Scenariet afsluttes med, at gruppen forsøger at gennemføre deres attentat under Kejserindens maskebal.



## SETTING

Augustas Skygge foregår i en fantasyverden, der har klare ligheder med vores verden og samtidig store forskelle. Nedenfor gennemgår jeg verdens relevante særtræk, så du klart kan formidle disse til dine spillere ved spillets start og undervejs om nødvendigt. Se afsnittet om opstart i scenekataloget, hvor du vil få en stikordsliste til gennemgangen.

### Mennesker næsten som os

Verden er befolket af mennesker, som vi kender det fra vores verden. Der er dog én markant forskel. I denne verden får kvinder kun børn, når de selv ønsker det. Kvinder og mænd har sex, og hele fysiologien er, som vi kender den, men for at der kommer et barn ud af det, skal kvinden aktivt vælge det. Det betyder reelt, at provokeret abort og prævention er ukendt og unødvendigt. Der går dog fortællinger om, at når en kvinde oplever ægte kærlighed, kan hun ikke selv styre om sex fører til et barn. De fleste affærdiger dette som en skrøne, og da de fleste giftemål handler om praktik, er det sjældent relevant.

### Svævende Øer

Verden har ikke en sammenhængende klode med have og kontinenter. I stedet er der et vældigt himmelrum, hvori store landmassiver, i form af øer, svæver. Øerne varierer i størrelse, form, klima og fauna, men har det til fælles, at de ligger nogenlunde på samme højdegrad. Menneskeheden har ikke udforsket hele deres verden, men lever i nogenlunde sikker viden om, at over dem er en uendelig himmel og under dem et uendeligt dyb af intet. Træder man ud over øens kant, eller skydes ens skib i stykker, vil man således falde ud i intetheden. Solen står op i øst og går hen over himmelen mod vest, som vi kender det. Når den flugter med øerne, begynder den at forsvinde, og det bliver aften. Næste morgen står den op igen i øst, og ingen ved, hvor den forsvinder hen i løbet af natten (eller hvad det er i intetheden, der skygger for den).

Nogle steder ligger øerne forholdsvis tæt. Andre steder er der langt imellem dem. Der hvor øerne ligger tæt, forekommer det, at nogle øer ligger under andre øer. Hvis en ø på den måde ligger under en anden ø, vil den om dagen ligge i skygge for solen. Disse øer kaldes derfor for skyggeøer. Skyggeøerne får ikke direkte regn, men i stedet grumset og beskidt nedfaldsregn fra den overliggende ø. Skyggeøerne er ugæstfri og bebos ofte af samfundets laveste lag, der ikke har råd til bedre og aldrig ser solens stråler.

## Luftskibe og lommeure

Den store teknologiske landevinding, konstruktionen af luftskibe, ligger mange hundrede år tilbage i tiden. Med tiden er den blevet forfinet, særligt af den dominerende civilisation Imperiet. Der er tale om store varmluftsballoner, der kan spændes over skibe, som så tillader transport fra en ø til en anden. Skibene kan tage mange former og størrelser, men i Imperiet er det træskibe, som holdes oppe af en eller flere balloner – tænk store 1600-tals sejlskibe, men med balloner i stedet for sejl. De største skibe finder man i flådens legioner i form af store krigsskibe med tre hundrede soldater og sømænd om bord og tre store balloner over skibet.

Imperiets øvrige teknologi består af simpel mekanik som optrækkelige lommeure og lignende, baseret på tandhjul og fjederbaserede mekanismer. Imperiet benytter sig også af krudt og eksplosiver, mest markant ved krigsskibenes store kanoner, som både kan benyttes til at skyde på andre skibe og til at bombardere byer fra luften. Pistoler anvendes af officerer og geværer af soldater, men begge dele anses dog som mindre ærefulde end kården. Og så skal de genlades efter hvert skud.

### Imperiet

Startende fra hovedstaden Aeterna har Imperiet underlagt sig store dele af den kendte verden. Oprindeligt var Aeterna og dets besiddelser en form for republik og blev regeret af højadlen i senatet, men som tiden gik, fik enkeltindivider og familier mere og mere magt. Til sidst udråbte en stærk kvinde sig til Kejserinde og Imperiet blev grundlagt. Siden da har skiftende dynastier siddet på magten, men Imperiet har haft altid en Kejserinde. Senatet eksisterer stadig, men er mere og mere blevet en tom institution, som Kejserinden kan ignorere uden de store konsekvenser.

Imperiet er først og fremmest formet af sin militære overlegenhed i form af dets flåde. Flåden er opdelt i legioner bestående af 10 skibe med besætning. På hvert skib er en kaptajn og en vindsanger. Skibets øvrige personel består først og fremmest af officerer og marinesoldater, alle kvinder naturligvis. Derudover er der sømænd og -kvinder, der står for det hårde og daglige arbejde på skibet og som under kampe har farlige poster, som f.eks. at bemane skibets 30 kanoner eller være første forsvarslinje, hvis skibet bliver bordet. Skibenes samlede standardbesætning er 300 kvinder og mænd.

I århundrede har legionerne ekspanderet civilisationens besiddelser. Igen og igen er nye øer og

## Setting

folkeslag blevet nedkæmpet og derefter indlemmet i riget og underlagt det omfattende bureaukrati. De sidste store felttog ligger imidlertid nogle år tilbage. Ved fortællingens start i rollernes ungdom har Imperiets i alt tyve stående legioner. Legion I er Aeternas vagtlegion og er fast tilknyttet hovedstaden. De nitten øvrige legioner er udstationeret ved rigets grænser, hvor de fra tid til anden kæmper mod aggressive barbarer.

Kejserinden er omdrejningspunktet for Imperiets magtelite. Der foregår en evig intrige om hvem, der er i gunst hos herskerinden, et spil som Kejserinderne selv har omfavnet. Gunst udtrykkes fysisk ved, at Kejserinden uddeler farvede statusbånd til højadlen. Afhængigt af den pågældende Kejserindes temperament kan båndene skifte mere eller mindre ofte. De kan bruges til at straffe dårlig embedsførelse eller nederlag eller bare til at skabe lidt intrige og underholdning for regenten. Det er tradition for, at tronfølgeren også anvender sådanne bånd, som dog naturligvis trumfes af hendes mors bånd. Metalliske farver er generelt udtryk for stor gunst, herefter følgere de almindelige farver i en sindrig rækkefølge og med et utal af nuancer og associationer. En bånd skiller sig dog ud: det blodrøde bånd. Dette bånd er det værste en undersåt kan modtage. Båndet repræsenterer en dødsdom. Modtageren af et sådant bånd har et døgn til at bringe sine affærer i orden, så kommer Kejserindens folk for at slå vedkommende ihjel.

## Civilisationen

Fra millionbyen Aeterna til den usleste skyggeø har man en fælles forståelse. Imperiet og dets indbyggere er civilisationen, og alt udenfor er barbariske folkeslag. Imperiet er da også teknologisk, kulturelt og økonomiske alle andre civilisationer overlegne. Samtidig er Imperiet et samfund med økonomisk og social ulighed, hvor en herskende klasse anført af den kejserlige familie undertrykker alle andre.

Den største ulighed ligger imidlertid mellem kønnene. Kvinder styrer alle lag af samfundet. Mænd anses grundlæggende som svage og i deres drifters vold. De har lettere til vrede, er mere hæmmede af deres seksuelle lyster og er generelt styret af deres basale behov. Det er derfor i alles bedste interesse, at kvinderne, som fornuftige, rationelle og rent ud sagt mere intelligente individer, bestemmer.

I overklassen er det kvinder, der tager beslutninger, holder embeder, sikre familiens ære og styrer

pengene. Mænd anvendes som en handelsvarer i giftermål i adlens evige stridigheder, deltager i udvalgte sociale begivenheder og har ellers ansvaret for at holde hjemmet og passe børnene. Blandt de almindelige borgere i Aeterna, i andre byer og blandt landbefolkningen, går mænd generelt til hånd, står for krævende fysisk arbejde og passer børn og hus. Mændene deltager dog også i krig, men altid som menige soldater eller sømænd, med dårligere udrustning og med de største tabstal.

## Vindsangerne

Den eneste gruppe mænd, der skiller sig ud fra alle de andre, er vindsangerne. Vindsangerne er mænd, der er født med evnen til at manipulere vinden med sang. Når de talentfulde drenge opdages, kommer de voksne vindsangere og henter dem til Tårnet, hvor deres orden holder til. Her trænes de i deres magiske evner af deres erfarne brødre.

Vindsangernes betydning for Imperiet kan dårligt overvurderes. I en verden hvor man er totalt afhængig af at kunne flyve, giver vindsangerne sikkerhed. Deres kontrol over vinden er så stærk, at de kan beskytte ballonerne mod kugler, sætte skibets fart op og meget mere. Jo stærkere en vindsanger, desto flere sange kan han synge på én gang med forskellige effekter. Deres evner kan også bruges offensivt f.eks. til at sende kraftige vindstød mod fjenden eller rive luften fra deres lunger.

Én sang er dog mere magtfuld end alle de andre, den ældste sang. Sangen har længe blot været en legende blandt vindsangerne, men bliver fundet frem i løbet af oprøret. Den kræver en stærk sanger med villighed til at ofre sig. For sangen river øer itu og styrter dem ned i intetheden, men kræver at sangeren bliver stående på øen, der bliver revet fra hinanden.

Vindsangerne er den eneste gruppe af mænd, der ikke styres direkte af kvinder. I stedet styres de af et råd af ældre brødre i Tårnet. Til gengæld må de ikke gifte sig og få børn. Imperiet kan ikke have magtfulde mænd, som pludselig begynder at tænke i at skabe en tilværelse for deres børn.

Barbarene har også vindsangere, men de er som oftest mere utrænede og generelt mindre kraftfulde end Imperiets sangere.

Undervejs i scenariet er der den historiske udvikling, at vindsangerne vælger at gå med i oprøret mod



Kejserinden. Dette er et enormt hårdt slag for loyalisterne, men da det første chok har lagt sig, finder de en løsning. De smeder stålhalsbånd, der indeholder en mekanisme, som på stedet kan dræbe sangeren, og udstyrer kaptajnerne i legionerne med en udløser til halsbåndet på deres vindsanger. Da Kejserinden vinder oprøret ødelægges Tårnet, og alle identificerede vindsangere får halsbånd på.

### Akademiet og karrierer

Det år højadlens døtre fylder 13 år, forlader de deres mødres hjem og flyver til en lille ø godt en dagsrejse fra Aeterna. På øen ligger magtelitens traditionsrige uddannelsesinstitution: Akademiet. I de næste fem år uddannes de unge kvinder i de klassiske feminine dyder etikette, retorik, videnskab og kampkunst.

Slutningen på det fjerde år på skolen udgør en markant skillelinje for de unge kvinder. Først går de til den mest omfattende og afgørende eksamen i hele deres tid på skolen. Alle, der klarer prøverne, får adgang til det sidste år på Akademiet og status som senior. Indtil da har pigerne sovet i store fælles sovesale, en for hver årgang. Nu organiseres de i grupper af 4 og får deres eget dormitorium. Fagene skifter ligeledes karakter. Mindre teori og meget mere praksis. Hvert dormitorium er nemlig mere end blot en gruppe værelseskammerater. Hvert dormitorium er en befalingsenhed in spe. Meningen er, at de fire unge kvinder træner sammen som gruppe i et år på Akademiet og derefter starter deres karriere op sammen i flåden, hvor de i deres første udstationering vil lede et af flådens skibe.

Den største forandring er imidlertid, at der på det femte år ankommer en gruppe vindsangere, som hver især bliver tilknyttet en af dormitoriegrupperne og senere vil følge disse i tjeneste.

Efter Akademiet starter de unge kvinders karrierer. Den første post er altid som befalingsenhed på et skib, hvor en af kvinderne vil påtage sig ansvaret som kaptajn. Herefter vil det være mere individuelt, nogle vil prøve kræfter med poster i Imperiets omfattende bureaukrati i Aeterna eller i provinserne, andre vil komme i senatet og andre igen vil fortsætte i hæren. Over en fuld karriere er det helt normalt, at man prøver kræfter med flere af disse poster, nogen gange sammen med sin gamle gruppe og andre gange alene



### SÅDAN SPILLEDER DU SCENARIET

#### Opstart

Inden I går i gang med selve scenariet, skal du gennemgå scenariets særtræk, setting, regler med videre ud fra bilaget Opstart. Det er vigtigt, at I har en fælles forståelse af rammerne for jeres spil.

Når du har castet spillerne, og de har læst deres roller, er det en god idé lige at tage en kort snak med dem hver især uden for døren, for lige at høre om de har spørgsmål til rollen eller lignende.

#### Struktur

Augustas skygge foregår i to tidslinjer. I scenekataloget er alle scener, der foregår i nutiden, forsynet med et (N) og fortidsscenerne er forsynet med et (F), så du nemt kan holde rede på dem undervejs.

Der er tre scenetyper i scenariet: Dramascener, fortællescener og kampscener. I dramascenerne udspiller du og spillerne en scene mellem to eller flere af rollerne og eventuelle bipersoner, ud fra oplægget. Fortællescenerne er scener, hvor du beder spillerne om at fortælle om en begivenhed én ad gangen. Kampscenerne er scener, hvor I fællesskab fortæller om en kampsituation, der udfolder sig, ud fra kampsystemet (som forklaret i afsnittet "system").

I afsnittet "scenekatalog" finder du de tre akt-introduktioner og så scenerne. Hver scene indledes af et kort prosastykke i kursiv, som sætter den overordnede ramme og fortæller lidt om de ting der er sket siden den sidste scene i tidslinjen. Dernæst er der et par linjer med fakta, herunder hvilke roller der er med i scenen samt et oplæg til scenens forholdsvise længde (hhv. kort, mellem og lang). Herefter er der en beskrivelse af forløbet, hvor der både er information, du bør dele med spillerne og mere direkte instruktioner til dig.

Augustas Skygge er et scenarie med en stor historie. Derfor er det vigtigt, at du sikrer god fremdrift undervejs i scenerne, for at undgå stilstand og for at scenariet ikke bliver for langt. Vær ikke bange for at cutte scenen, når du synes, I har nået det, I skal, eller hvis en af spillerne kommer med en særlig god afrundende replik.

Endelig er det her et scenarie med et fast forløb. Som udgangspunkt skal I igennem alle scenerne og på mange måder ligger deres udfald fast. De vigtigste fixpunkter i forløbet i fortiden er grundigt beskrevet i rollerne, så spillerne burde også trække i den rigtige

retning, men hvis der opstår væsentlige misforståelse, skal du venligt, men bestemt dreje spillerne i den rigtige retning igen. Får I behov for at køre en ekstra dialogscene mellem en eller flere roller for at samle op på et emne fra en af de foregående scener, kan du bare lægge en sådan scenen ind, men husk at holde et jævnt højt tempo.

#### Bipersoner og navne

I udvalgte scener er der bipersoner, som det er meningen, at du spiller. Nogle af disse bipersoner er navngivne som f.eks. Cato lederen af vindsangernes råd, mens andre er grupper af bipersoner uden navne som f.eks. de unge mænd til ballet på Akademiet.

Hvad de enkelte bipersoner hedder er ikke i sig selv så vigtigt, så du skal ikke bekymre dig om at huske dem. Enkelte personer har dog fået navne, så du har det ved hånden, hvis det bliver nødvendigt. Augusta er den naturlige undtagelse for denne regel. I bilaget Hjælpearb er der desuden en navneoversigt, såfremt du undervejs får brug for at improvisere et navn på en person.

Endelig skal du huske: at alle unavngivne bipersoner/modstandere, som officerer, senatorer, akademikere, vagter, **altid er kvinder**, med mindre der eksplicit står noget andet eller personen tilhører en defineret mandlig gruppe (vindsangere).

#### Kompas og kampe

Scenariets systemelementer, kompasset og kampene, er lavet for at understøtte karakterernes udvikling og for at skabe hurtige og underholdende actionsekvenser. For at dette skal virke efter hensigten, er det vigtigt, at spillerne selv kommer på banen. Mind dem løbende om, at de kan dreje på deres kompasnåle efter en fortidsscene, hvis de synes, det passer. Det er dem selv, der skal lave denne vurdering Og det er dem selv, der i kampene skal finde på, hvordan de bruger deres egenskaber. Understøt og hjælp, men sørg for det er dem, der er på, og ikke dig.

#### Verdensbeskrivelser

Du har i dette scenarie en opgave som spilleleder i at fremmane og en spændende og anderledes verden, men husk at scenariet handler ikke om verdenen, men om rollerne og deres fortælling. Så sørg for, at I ikke fortaber jer for meget i verdensbeskrivelserne. Hvis spillerne stiller spidsfindige spørgsmål om f.eks. Imperiets historie, skal du ikke være bange for at fortælle dem, at det ikke er væsentligt.

# Rollerne

## ROLLERNE

Der er fem roller i Augustas Skygge, men de findes i to udgaver: En ældre og en ung udgave af den samme person.

**De ældre roller** er 43 år gamle og har de sidste mange år levet en skyggetilværelse, hvor de har skjult deres fortid som ledere af oprøret for deres omgivelser. Nogle af dem er decideret nedbrudte, andre har klaret sig lidt bedre, men fælles for dem alle er, at de ikke rigtig er sig selv. Nu tvinges de sammen og må se fortiden i øjnene. De ældre rollers fortælling handler om at få en sidste chance for at ændre fortidens nederlag til en sejr og finde tilbage til sig selv og hinanden.

**De yngre roller** er 17 år og fulde af håb for fremtiden. De står på tærsklen til at blive voksne og finde ud af, hvad de skal, og hvem de skal være. De slås alle med en personlig indre konflikt mellem to stærke poler i deres personlighed og har potentiale for at udvikle sig i begge retninger. De unge rollers fortælling handler om, hvordan de hver for sig og som venner udvikler sig under dramatiske omstændigheder.

Spillerne skal læse begge roller før spilstart. De er lavet således, at spillerne først læser den ældre rolle, så den unge. Årsagen er, at det er de ældre roller spillerne starter og slutter med at spille i scenariet. Det er deres endelige skæbne, der er på spil.

Spillerne har mulighed for at udvikle begge deres roller. I fortiden bliver de yngre roller voksne og gennemlever en borgerkrig, og det er op til spillerne at udfylde hullerne i forhold til, hvad der drev dem dengang. Og i nutiden står det naturligvis spillerne frit for at udvikle de ældre roller, både fra det skrevne udgangspunkt og ud fra, hvad de yngre roller bliver til.

## Casting

Casting i Augustas Skygge er ikke helt lige til, fordi du skal caste spilleren til to roller, der godt nok er den samme person, men alligevel rummer en del kontraster imellem de to udgaver af rollen. Samtidig skiller scenariet sig ud ved at have fire kvindroller og én manderolle. Her følger nogle forslag, som du kan tage med i dine overvejelser:

**Merkur** – Har som forvalter af den ældste sang meget stor magt, hvilket spilleren skal kunne administrere. Merkurs spiller skal kunne acceptere ikke at have så meget at sige. Giv ham gerne til en mand, der så kan prøve at spille kærlighedsobjekt.

**Juno** – Giv Juno til en spiller, som du tror vil have god kemi med Merkurs, så der kan komme intensitet i deres forhold. Hvis du har flere muligheder, passer Juno godt til en spiller, der kan lide at leve sig ind i sin rolle.

**Electra** – Som gruppens leder bør Electra gå til en spiller, der enten kan levere noget karisma, eller er en moden og rolig spiller, der kan gøre hende til en velovervejet beslutningstager.

**Penelope** – Bør gå til en spiller med talemåderne i orden, så Penelope kan være en troværdig politiker.

**Aella** – Ideelt set må hun gerne gå til en spiller, der kan puste liv i hendes empati, men du kan også give hende til én, du tror vil sætte pris på at være fægtemester.

## SYSTEMET

I Augustas Skygge er der tre kampe, der udspilles via et simpelt og hurtigt fortælle-system baseret på input fra spillerne og som afgøres ved at trække sten fra en pose. De tre kampe foregår alle i nutiden. Kampsekvenserne i fortiden (hvor udfaldet i forvejen er afgjort) udspilles via beskrivelser fra dig og spørgsmål til spillerne om deres bedrifter og oplevelser - de baseres således ikke på systemet.

## Egenskaber

Hver spiller har et ark med kompas, egenskaber og stikord. Stikordene er kun ressourcer til at huske rollen undervejs. Egenskaberne og kompasset er derimod en del af scenariets system.

Hver nutidsrolle har fra start tre egenskaber. Det er de tre grundegenskaber, som rollen stadig mestrer. For Penelope er det f.eks. Talegaver, Viljestærk og God plan. Den unge Penelope kunne meget mere, så de tre grundegenskaber er en repræsentation af, at hun i nutiden langt fra er oppe på niveau med sit unge selv. Undervejs i fortællingen i nutiden genopdager rollerne sig selv og får dermed adgang til de egenskaber, de havde i fortiden.

## Kompasset

Hver ung rolle har en indre konflikt mellem to modsatte personlighedstræk, som de kan udvikle sig i retning af, i takt med at de bliver ældre og træffer valg. Den skrevne rolle er således et udgangspunkt, og de to poler er de overordnede retninger, som rollen kan udvikle sig i retning af. For at holde styr på dette har hver spiller et personligt kompas til deres unge roller. Hver gang I spiller en fortidsscene, kan spilleren bagefter vælge at dreje på kompasset, hvis de synes, det er passende. I starten af scenariet skal du formentligt minde spillerne om at tænke over, hvorvidt rollernes handlinger giver anledning til at dreje på hjulet. Det er spilleren selv, der afgør, om de vil skruer på hjulet, men du og resten af gruppen må selvfølgelig gerne komme med input.

Der er fire punkter på hver akse af kompasset fra 0, hvor der ingen udvikling i den retning har været, til 3, hvor rollen har udviklet sig fuldt i en retning. Kompasset har to pile. Det betyder, at selvom polerne er modsatte, kan man godt udvikle sig i begge retninger hen over scenerne. Det er meningen, at

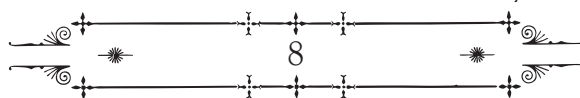
rollerne gerne må ende ud som en kombination af de to poler. Der gælder dog, at en rolle maksimalt kan have 3 i én pol og 2 i den anden, og at den enkelte scene kun kan give anledning til at skruer på én pil. Hver gang en spiller skruer på sit kompas, får vedkommende lov til at vælge en ny egenskab fra den gruppe egenskaber, der hører til den pågældende pol.

Et eksempel: Penelope har polerne *Principfast* (når hun holder fast i sine principper og æresbegreb), som står over for *Målet helliger midlet* (når hun bruger alle midler for at nå sine mål). I scenen *Ballet* (Hvor tronfølgeren Augusta afholder et stort og dekadent bal på Akademiet) ender Penelope med at forsøge at indynde sig hos Augusta, fordi hun tænker, at det vil gavne deres relation, når Penelope engang kommer i senatet. Bagefter siger spilleren, at hun gerne vil rykke sit kompasnål fra 0 til 1 i *Målet helliger midlet*. Spilleren begrundede dette i, at Penelope gik på kompromis med sine egne principper og smiskede for kejserindemagten, som hun egentlig ikke bryder sig om, fordi hun ville købe sig noget politisk indflydelse. Spilleren drejede den ene kompasnål, kigger på egenskaberne i denne gruppe og vælger egenskaben *Skruppelløs*. Til næste kamp i nutiden har Penelope nu 4 egenskaber at trække på. Bemærk, at den valgte evne ikke behøver passe til handlingen i scenen, men blot skal være inden for gruppen af egenskaber, der hører til polen.

## Sådan bruges egenskaberne

Når der er kamp i nutiden (slutningen af akterne), sætter du scenen, og så skal spillerne på banen. Du fortæller f.eks., at de er blevet opdaget af Kejserindens folk på Illyria og må kæmpe sig vej til deres skib. Dernæst sætter du en sværhedsgrad. I scenen står der en vejledende sværhedsgrad, men du kan vælge at moderere i forhold til, hvor mange egenskaber spillerne har til rådighed og evt. handicap fra de foregående kampe. Sværhedsgraden angiver det antal røde sten, som du lægger i posen.

Så spørger du, hvad spillerne vil gøre. Det er ikke meningen, at de skal bruge tid på planlægning. De må gerne bygge videre på hinanden, men det skal så vidt muligt komme fra hoften. Spillerne fortæller så hver især, hvad deres rolle prøver at foretage sig. For hver egenskab de kan væve ind i deres handlinger, bidrager de med en hvid sten i posen. Hvis Penelope således starter med at prøve at anråbe nogle Illyriske vagter for at overbevise dem om, at Kejserindens folk er ved at bryde den frie bys fred, aktiverer hun



## Systemet

egenskaben Talegaver. Det er også en god plan, da det skaber forvirring, så det får hun også en sten for. Og således bidrager gruppen samlet via deres handlinger til kampen.

Du behøver ikke gøre noget særligt ud af at vurdere om spillernes fortællinger passer godt nok til egenskaben til at få den pågældende sten. I sidste ende handler det mest om at få dem til at finde på en god historie.

### At trække sten

Når alle har bidraget ryster du posen og trækker tre sten – en ad gangen for at give spænding.

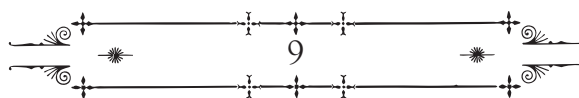
I kamp 1 og 2 lykkedes det altid samlet set for spillerne. Men for hver røde sten sker der noget alvorligt i løbet af kampen. Du beskriver udfaldet, men spillerne må meget gerne byde ind på eventuelle konsekvenser. En rød sten kan enten være noget alvorligt for én rolle, som f.eks. bliver hårdt såret, eller for gruppen som helhed som f.eks. at de oplever noget traumatisk.

I kamp 1 og 2 kan rollerne ikke dø, til gengæld bærer de deres sår med videre. Ved den/de følgende kamp(e) lægges der en rød sten mere i puljen for hver af deres fysiske og psykiske skavanker.

I den sidste kamp er der mere åbent for fortolkning af de røde sten. En rød sten er stadig lig med en alvorlig konsekvens. Det kunne være en rolle der dør eller mister noget meget vigtigt for dem, eller gruppen som helhed er nødt til at gøre noget meget grumt for at opnå deres mål – noget der vil hjem søge dem resten af deres liv. Trækkes der tre røde sten slår attentatet fejl og Augusta overlever.

**Et eksempel på en resolution** – *I Illyria bliver gruppen opdaget af Kejserindens folk, mens de er på vej igennem markedspladsen til deres skib. De er nødt til at kæmpe sig vej til skibet. Undervejs prøver Juno at skabe forvirring ved at sætte gang i en lille brand, mens de andre bruger deres forskellige evner i kamp. Så trækkes der sten. Resultatet er 2 røde og 1 hvid sten. Spillerne bliver enige om, at Electra, som var omringet af mange fjender, tager et stik i det venstre lår. Den anden sten foreslår spillederen har noget med ilden at gøre. Den idé er spillerne med på. Spillederen fortæller, at ilden har taget til i styrke under kampen, og at Merkurs vinde er med til at give den styrke. Gruppen slipper væk i deres skib, men da de kigger sig tilbage, kan de se at Illyria står i flammer. Flammerne når nogle af ballonerne og de kan nu se frihavnen langsomt synke mod intetheden, vel vidende at det alt sammen er deres skyld. I resten af scenariet lægger du to ekstra røde sten i posen, når det kommer til kamp pga. disse to sår, som gruppen nu bærer rundt på.*

I bilaget Hjælpeark er der en kort opsummering af systemet, hvori sekvens mv. fremgår – til brug i spillokalet.



# Akt 1

## AKT 1

I akt 1 samles de gamle veninder i nutiden og Penelope præsenterer sin plan. I fortiden starter de på deres sidste år på Akademiet og Merkur slutter sig til dem. Og så møder de for første gang Augusta, deres kommende fjende. Tonen i akt 1 er dystert og nedtrykt i nutiden, men til gengæld lys og let i fortiden. Den stærke kontrast er vigtig at få etableret, for senere vil også fortiden blive mørk. Forventet spilletid i akten er mellem 1-1½ time. Husk at spillerne kan dreje på deres kompas efter scener i fortiden, hvis de synes, det passer. Den ældre Merkur er ikke med i akten, men fortidsscenerne, hvori den unge Merkur er med, fylder mest i akten.

### Prolog – Det Sidste døgn (N)

*I to årtier har I gemt jer for Kejserindens vrede. I har ladet som om, I var nogle andre end jer selv, men nu er I fundet og står med blodrøde bånd i jeres hænder. De kommer efter jer om et døgn. De kommer for at slå jer ihjel.*

**Scenetype:** Nutidsscene, fortællescene

**Roller:** Juno, Aella, Electra og Penelope

**Længde:** Kort

#### Forløb

Rollerne har nu et døgn til, at de ifølge deres gamle aftalte skal mødes ved skumringstid ved en forvreden klippe på øens nordside. Hvordan vil de bruge deres sidste nat og dag i deres falske liv? Spørg spillerne en efter en.

Husk at traditionerne foreskriver, at båndene er personlige. Det vil for eksempel sige, at Aellas familie som udgangspunkt ikke er truet.

### Scene 1 – Genforening (N)

*Det regner. Eller rettere det drypper fra den overliggende ø. Brunt og beskidt vand. Dagens skyggelys er ved at blive afløst af aftenens totale mørke, da I gennemblødte mødes ved en forvreden sort klippe på øens nordside. Som aftalt for meget lang tid siden.*

**Scenetype:** Nutidsscene, dramascene

**Roller:** Juno, Aella, Electra og Penelope

**Længde:** Kort

#### Forløb

De gamle veninder mødes ved den forvredne klippe. Hvad har de at sige til hinanden? Scenen må gerne udspilles med længere pauser af pinlig tavshed. De kan dog ikke blive der for længe, for Kejserindens folk er efter dem.

Penelope har taget sin egen, Aella samt Electras kårde og Junos pistol med. Og så har hun en plan. Støt spilleren til at formidle planen i det omfang, du finder det nødvendigt.

Planen er kort fortalt:

- At de skal gennemføre et attentat på Kejserinden.
- Første skridt er at stjæle et skib, så de kan komme væk fra øen – der er en havn på øen, den er bevogtet, men der vil man kunne erhverve sig et skib.
- Dernæst har de brug for en vindsanger for hjælpe dem under attentatet og for at sikre dem på rejsen til hovedstaden
- Penelope har en kontakt i køkkenet på paladset, som kan hjælpe dem med at komme ind og vil kunne skjule dem ind til de kan slå til og gennemfører attentatforsøget.

## Scene 2 – Dormitoriet (F)

I ugevis har Akademiets gange og fællesrum været stille og biblioteket fuldt. Eksamenstid. For fjerdeårs akademikerne har det været en særlig vigtig periode. Den vigtigste prøve. Den rigtige karakter i historie, videnskab og alle de andre fag giver adgang til det sidste år. Nu bliver I seniorer. Nu udsifter I fællesovesalene med jeres eget dormitorium, hvor I skal sove sammen i hold af fire. De fire man ender i dormitorium med, er dem, man skal starte sin karriere i flåden sammen med. Med bankende hjerte står I i klumpen og prøver at få et glimt af tavlen med alle navnene. ”Gang 2 - Dormitorium Z, Aella, Electra, Juno og Penelope” – drømmen er gået i opfyldelse. I sprinter op af trapperne og finder gang 2, værelse Z som gemmer sig bag en tung egetræsdør

**Scenetype:** Fortidsscene, dramascene

**Roller:** Alle (Merkur kommer ind i scenen senere end de andre)

**Længde:** Middel

### Forløb

Dormitoriet er et stort luftigt værelse med fire rummelige himmelsenge, et ildsted med fire lænestole og en karnap med et stort dobbeltvindue. Et helt andet lokale end den fællessal de har sovet i, i deres fire første år på akademiet. Hvad siger rollerne til det nye værelse, den overståede eksamen osv.?

Kort tid efter de er kommet ind i værelset, banker det på dørrammen. En af deres undervisere står i døråbningen. Bag hende fornemmer de en skikkelse. Underviseren fortæller, at de nu skal møde den vindsanger, der skal følge dem på deres femte år og videre i deres første post i flåden. Hun genner en ung mand ind, præsenterer ham som Merkur og forlader herefter gruppen.

Hvordan tager de fire veninder imod Merkur og hvordan tackler han situationen? Det må meget gerne blive akavet. Bemærk i øvrigt, at Merkur naturligvis skal sove et andet sted på Akademiet, sammen med de andre vindsangere.

## Scene 3 – Ballet (F)

Det længe ventede femte år er lige begyndt. Undervisningen har skiftet karakter, teori har vejet for mere og mere praksis. Lektionerne i f.eks. videnskab handler nu om vindretninger, skibe i uvejrstorme og om hvad man gør, hvis skibet bryder i brand. Kvinder, I er så småt ved at vænne jer til skiftet i fagene, jeres dormitorium, og så er I ved at lære Merkur at kende og har hørt ham synge. Smukke toner, rå kraft. I er ikke eksperter, men I kan fornemme og se på de andre vindsangeres blikke, at han er noget særligt. Han er simpelthen med længder den mest talentfulde af sangerne.

Forandringerne er dog langt fra ovre. For to uger siden kom der en nyhed: Tronfølgeren Augusta har meldt sin ankomst. Augusta er på jeres alder og har ladet vide, at hun agter at lade sig indskrive på Akademiet og deltage i femtårsakademikernes undervisning på ubestemt tid. I går ankom et kæmpe krigsskib med Augusta og hendes følge af kammerpiger, kokke, notarer og personlige vagter. Lærerkollegiet er tydeligvis mærket. Ingen ved, hvad de skal gøre sig af sig selv.

Allerede dagen efter sin ankomst proklamerer Augusta, at hun vil afholde et bal, og at alle seniorer samt vindsangere er inviteret.

**Scenetype:** Fortidsscene, dramascene

**Roller:** Alle

**Længde:** Lang

### Forløb

Denne scene består af to dele. Først er der forberedelserne til ballet og så selve ballet.

### Forberedelser til ballet

Det er eftermiddagen op til festen. Dormitorierne har hele ugen svirret med rygter om ballet, herunder at Augusta vil sejle unge mænd fra adlen ind til festen.

Hvordan forbereder spillerne sig? Hvad har de f.eks. tænkt sig at tage på, både kjoler og uniformer er en mulighed. Generelt set kan det meste lade sig gøre - i en af spilstene lavede Juno nogle små lysende brocher til de andre og havde mekaniske sommerfugle i håret. Giv eventuelt rollerne plads til at snakke med hinanden om deres forventninger til ballet.

### Festen

Det hele foregår i den store hal, som er blevet ryddet og pyntet op til fest. Fra loftet hænger store stykker stof ned som sejl. Ved væggene står store fade med flammende kul. De omtalte ungersvende er der. De står samlet i det ene hjørne, godt beklemt ved situationen. Penelope kan kende flere af dem fra de bedre kredse i Aeterna.

# Akt 1

Til festen er der vin og musik. Rollerne kan tale med hinanden, de øvrige seniorer, vindsangerne og de unge mænd. De kan være tilbageholdende eller slå håret ned. De kan danse, drikke sig fulde og flirte med de unge mænd.

Mulige begivenheder:

- Til lyden af pludselig trommer ankommer en gruppe barbarer, mænd og kvinder med mørk hud, kunstfærdige fletninger og nøgne overkroppe indsmurt i olie. De bærer fakler og opfører en vild dans med ild og erotiske overtoner. Hvordan reagerer spillerne på dette meget fremmede og provokerende indslag?
- Augusta ankommer og går fra gruppe til gruppe under festen. Når hun kommer til spillerne, vil hun høre, om de har moret sig, hvad de synes om Akademiet osv. Kan Penelope holde sig i skindet? Formår de at imponere tronfølgeren?
- Sent på aftenen begynder nogle af akademikerne at hive unge mænd med sig ned i klasselokalerne for at have sex (husk: kvinder bliver kun gravide, hvis de selv vil). Er der nogle af spillerne, der går i den retning?
- Hvad med Juno og Merkur – begynder forholdet her?

Dagen efter kommer der kammerpiger rundt med bånd til dormitorierne. Afhængig af hvordan spillerne har tacklet festen og evt. Augusta selv, kan deres bånd symbolisere tronfølgerens gunst. Du vælger bare farver og beskriver deres betydning, men husk ikke at bruge den blodrøde. Hvad siger spillerne til deres bånd?

---

## Bipersoner

### De andre akademikere

I smukke balkjoler og enkelte i uniformer, opsat hår, spændte og lidt kåde. Nogle af dem bliver fulde sidst på aftenen.

### De unge mænd

Hvide bukser og lange farvestrålende jakker, let mascara, meget beklemt. Der er den del på spil for dem – de vil gerne gøre et godt indtryk og måske fange opmærksomheden af en kommende magtfuld kvinde.

### De andre vindsangere

Sorte kåber, usikre, ved ikke helt, hvem de bør stille sig sammen med – mændene eller akademikerne.

### Augusta

Stor hvid balkjole med enkelte elementer i lilla (den kejserlige farve), selvsikker, arrogant, vil provokere og teste akademikerne.

---

## Scene 4 – Fægtetime (F)

Det er tydeligt for alle, at Akademiet ikke er sig selv. Augusta er som en storm, farlig og uforudsigelig. Det normale sociale hierarki er sat til side og udskiftet med de daglige skift i, hvem der er i Augustas gunst, tydeliggjort for alle via båndene. Akademiet er blevet mere hof end skole. Og drivkræften bag det hele viser sig mere og mere som en forkælet, lunefuld og perfid kvinde.

Undervisningen forsætter naturligvis ufortrødent. I er til fægtetime, et åndehul, hvor i konkurrerer mod hinanden, som I altid har gjort. Aella er klassens klare nummer et og har lige på slået klassens nummer to, Electra, i en god kamp hvor udfaldet dog var givet på forhånd, da døren går op.

**Scenetype:** Fortidsscene, dramascene

**Roller:** Alle (Aella i ringen, de andre på tilskuerpladserne)

**Længde:** Kort

**Forløb**

Augusta kommer ind iklædt et elegant tætsiddende fægteset med en kort nederdel over bukserne. Augusta åbenbarer, at hun ønsker at deltage i træningen. Underviseren kan ikke andet end at indvillige.

Augusta henvender sig til Aella, som hun kan forstå, er den bedste i klassen. Derfor vil Augusta gerne teste sig selv imod hende. Hvad siger Aella? I sidste ende vil Augusta insistere.

I ringen starter Augusta lige på og hårdt. Hvordan responderer Aella? Hvis hun holder igen, kan Augusta se det. Hvis Aella giver hende igen, presser Augusta endnu mere på og kampen bliver hård og voldsom.

Aella er bedre end Augusta, men kan ikke rigtig vinde situationen: Hvis hun taber med vilje, kalder Augusta hende på det. Hvis hun prøver at vinde, vil hun slå Augusta, som er en rigtig dårlig taber. Slut gerne kampen af med noget, der gør ondt på Augusta, som et hårdt stød eller et vrid i anklen. Under alle omstændigheder bliver hun rasende. Hun nægter at modtage hjælp, begiver sig såret ud af ringen og forlader lektionen.

Tre timer senere modtager Aella et bånd, der indikerer meget lav gunst. De næste par uger ser man ikke så meget til Augusta og pludselig en dag, kan Akademiets rektor fortælle til en morgensamling, at tronfølgeren har forladt Akademiet for at tage tilbage til sin moders hof. Der er stor lettelse i hendes stemme. Herefter falder dagligdagen hurtigt tilbage i sin gamle rytme.

## Scene 5 – Afsløret (F)

Vindsangere er ikke som andre mænd. De betyder noget. De er uundværlige for Imperiet og nyder derfor særlige privilegier. Som den eneste gruppe af mænd ledes de af sig selv. Tårnet bøjer sig naturligvis for Kejserinden og senatet, men Tårnets ledere er mænd. Der gælder særlige regler for vindsangere. En af dem er, at de ikke må gifte sig eller få børn. Vindsangere forventes at være kyske, en kraftfuld sanger med børn er en alt for skræmmende udsigt for Imperiet.

**Scenetype:** Fortidsscene, dramascene

**Roller:** Alle

**Længde:** Middel

**Forløb**

En eftermiddag følges Electra, Aella og Penelope op til dormitoriet, og da de åbner døren, mødes de af et overraskende syn. Spørg Juno og Merkur, hvad de andre ser, da de kommer ind på værelset?

Hvordan reagerer alle fem på opdagelsen? Og giver det anledning til nogle efterfølgende snakke på to-tremandshånd f.eks. mellem Juno og veninderne – eller Merkur og en af de andre kvinder?

Udfaldet af opdagelsen kan både være, at de fortsætter forholdet, eller at de stopper. Men uanset udfaldet så vil de senere ende med at være sammen mindst for den ene aften, der skal til, for at Juno bliver gravid.

## Scene 6 – Skibet (N)

I ly af mørket ankommer I til skyggeøens havn. I lyset fra lygter der hænger på pæle, kan I se adskillige skibe, der er fortøjet på små platforme af træ. Lygterne afslører også en række vagter, der patruljerer havnen.

**Scenetype:** Nutidsscene, kampscene

**Roller:** Juno, Aella, Electra og Penelope

**Længde:** Middel

**Anbefalet sværhedsgrad:** 4

**Forløb**

Spillerne er ankommet til havnen, og som antaget er der her flere skibe i den rette størrelse til, at de vil kunne sejle et af dem som gruppe. Der er 6-8 kvindelige vagter nede ved havnen samt en enkelt officer i en hvid uniform og med en smuk kårde. Hvad gør spillerne for at bemægtige sig et skib? De kan forsøge sig med list og afledninger, men i sidste ende vil det komme til åben kamp. Bed spillerne beskrive deres handlinger og læg sten i posen. Træk tre sten og find i fællesskab frem til konsekvenserne. Scenen slutter med at spillerne sejler væk i natten.



## Akt 2

### AKT 2

I akt 2 ankommer de gamle veninder i nutiden til frihavnen Illyria og henter Merkur. I fortiden har de gang i deres karrierer i flåden, tjener i Aeterna, forrådes af Augusta og starter oprøret. Tonen i akt 2 er mere dystert. I fortiden viser ubehagelige fornemmelser sig at være sande, efterhånden som Augustas sande jeg står klart frem. Oprøret kommer godt nok fint fra start, men krigen indebærer også personlige udfordringer, da Juno bliver gravid. I nutiden oplever de det svære møde med horen Merkur. Forventet spilletid i akten er mellem 2-2½ time.

### Scene 7 – Legion VII (F)

*Det er tre måneder siden I dimmitterede fra Akademiet med høje karakterer. Så snart I var færdige, blev I sendt til Legion VII for at tage kommandoen på skibet Sextus. Skibet er et af legionens ti store krigsskibe og tæller en besætning på 300 marineinfanterister, sømænd og -kvinder og kan prale af hele 30 kanoner.*

Legion VII er stationeret i en urolig grænseregion, og barbarerne på den anden side af grænsen er begyndt at sende flåder ind for at plyndre de lokale øer. Det kan I naturligvis ikke tillade, så i dag er legionen sejlet ud for at møde barbarerne og deres store grove pramme i en direkte konfrontation. Det er det her, I har trænet for at være klar til.

**Scenetype:** Fortidsscene, fortællescene

**Roller:** Alle

**Længde:** Middel

#### Forløb

Slaget er i gang, og legionens general har sendt sine skibe afsted i en kileformation. Kaptajn Electra og hendes officerer er blevet bedt om at sejle Sextus lige efter legionens flagskib og udslette al modstand.

Efter lidt manøvrering er skibet nu meget tæt på en af barbarernes pramme, der ser ud til at bære på mere end 500 kvinder og mænd. Fjenden har ingen kanoner, men skyder i stedet med ballistaer og pile og forsøger at komme så tæt på, at de kan borde Sextus.

Fortæl spillerne at:

- Fjenden er: Klassiske barbarer, store vilde og ustrukturerede. Deres vindsangere er mystiske shamaner
- Legionen er: Veltrænet og effektiv, de kvindelige marinesoldater bærer slagsværd, sømænd og -kvinderne – to et-håndsøkser hver. Alle er i rette uniformer og står i formation.
- Merkur er flere gange mere potent end det andet skibs shamaner, der kun kan synge op til to sange hver (Merkur kan synge 4-5 stykker).

Hvordan forholder spillerne sig til slaget:

- Hvordan er Electras taktik? Udføres ordren som tiltænkt?
- Hvilken rolle har Aella fået? Og får hun udmærket sig i kampen?
- Hvad med Juno, hvordan bidrager hun?
- Penelope er ikke helt så ferm i direkte kamp som de andre, hvilken opgave løser hun?
- Hvordan bruger Merkur sine kræfter? Holder han sig tilbage eller klør han på?

Lav en afrunding som passer til spillernes oplæg. Hvis de ikke selv har kompliceret sagerne unødigt, bliver det til en klar sejr over de vilde barbarer.

## Akt 2

### Scene 8 – Bordellet (N)

*Det er lykkedes jer at kapre et lille skib, og I har sejlet igennem natten. Næste morgen mødes I af skarpt, hvidt sollys. De fleste af jer har ikke set solen i over tyve år. Den mærkes varm på jeres ansigt og skær i øjnene. I de næste par dage sejler I efter Penelopes kompas og formodning om, hvor Illyria ligger. Vejret er roligt hele vejen - heldigvis, nu hvor I sejler uden en vindsanger.*

*En eftermiddag ser I et skib der bærer Illyrias farver i horisonten. Forposten spørger til jeres forehavende og giver jer derefter de præcise koordinater på frihavnen. Få timer efter nærmer I jer et prægtigt syn. Illyria, en kunstig ø, lavet af en ring af ti kæmpe krigsskibe, der er surret sammen og med tiden udbygget inde i midten og på skibene. Over øen er der en myriade af store og små balloner. Historien går på, at Illyria engang var en særlig genstridig ø med en befolkning af stædige pirater. Imperiet bombarderede til sidst øen til der intet liv var tilbage derned, men Illyrias flåde undslap og skabte en frihavn for smuglere, pirater og det der er værre.*

*I sejler ind under ballonerne og lander jeres skib inde i ringen. Efter at være gået fra borde modtages I af en havnefoged. Hun byder jer velkommen og fortæller, at Illyria er en frihandelszone og for at den kan forblive sådan, vil myndighederne slå hårdt ned på alle urostiftere. Her skal man opføre sig civiliseret selv over for sine værste fjender.*

**Scenetype:** Nutidsscene, dramascene

**Roller:** Alle, måske færre inde ved Merkur

**Længde:** Middel

#### Forløb

De fire kvinder er nu ankommet til Illyria. Fortæl Penelope, at hun nu nok er nødt til at fortælle de andre lidt mere om situationen med vindsangeren (men det er helt op til hende, præcis hvor meget det "lidt mere" er). Nu er det op til spillerne, hvordan de vil gribe det an. Hvis de alle vil tage over på bordellet, er det fint. Hvis de vil være en mindre gruppe, der går derover eller ind, er det også helt ok.

Inde på bordellet er der et stort åbent rum, hvor kunderne sidder i bløde sofaer og nyder et glas vin. Rundt omkring går horerne og flirter med kunderne. Når en kunde har fundet sin hore, går de sammen op af den store velourklædte trappe til værelserne ovenpå.

Gruppen skal have fat i bordelejereren Julia. Julia vil smilende spørge ind til deres ønsker. Når de kommer til sagen vil hun svare undgående (vindsangere

holdes normalt i skarp overvågning af Imperiet). Hun kan dog overtales til at fortælle, at "hendes særlige ansatte" er på et værelse på anden sal.

Lad dem banke på Merkurs dør og bed så ham fortælle, hvad de ser, når de kommer ind, og lad dem herefter udspille scenen. Det er første gang den ældre Merkur er med i scenariet, så du må meget gerne give tid til at spille rollen godt i gang.

Det er helt op til Merkur, om han tager med frivilligt eller om de må tvinge ham. De kan ikke bare vade ud af bordellet uden at nogen stiller spørgsmål, så hvis de går ned igennem bordellet, er de nød til at lave en afledning, skjule Merkur eller lignende. Vinduet fra Merkurs værelse er ud mod luften, så hvis de skal ud den vej bliver det noget at kravle på ydersiden af den kunstige ø. Lige meget hvilken løsning de vælger, er dog ikke noget, de ikke kan klare med en lille indsats. Hvis gruppen delte sig er det en god idé at give dem lidt tid til at spille sammen alle sammen, når de mødes igen.

---

#### Bipersoner

##### Julia bordelejereren

I start 30'eren, fine træk, imødekommende på overfladen, kold og beregnende

##### Horerne

Muskuløse mænd, slanke og feminine mænd, mørklødede mænd, blonde mænd, ældre men velholdte mænd, unge spinkle mænd osv. Nøgen overkroppe, åbenstående skjorter eller veste uden noget nedenunder

---

### Scene 9 – Uro i Aeterna (F)

*Aeterna, Impetiets stolte hovedstad. En millionby, der huser alt fra den hovedrige højadel til tiggere i dybeste armod og alle de helt almindelige borgere imellem. Alle kalder de Aeterna deres hjem og byen pulserer af liv dagen lang og et godt stykke ud på aftenen. Det var herfra, Imperiet opstod, og det er stadig hjertet af det hele.*

*Efter to års tjeneste i Legion VII er I blevet udstationeret i Aeterna. Electra og Penelope sidder i senatet. Juno og Aella har fået administrative poster i byens bygningsadministration – en dræbende kedelig post. Merkur er en del af vindsangernes rådgivende delegation, som er tilknyttet senatet. I dag har Juno, Aella og Merkur dog fri, mens de andre deltager i en høring i senatet.*

*Juno, Aella og Merkur sidder udenfor på en taverna og spiser frokost. Her er dog ikke specielt fredeligt, for et stykke herfra er en større menneskemængde i gang med et optog. Aeterna sulter. En stor barbarstamme i Imperiets vestlige provinser er urolig. Det er her fra hovedstadens primære kornforsyninger bliver produceret. Situationen er uholdbar.*

**Scenetype:** Fortidsscene, dramascene

**Roller:** Juno, Aella og Merkur

**Længde:** Kort

#### Forløb

Juno, Aella og Merkur taler om deres kedelige poster og om, hvad fremtiden forhåbentlig vil bringe. Giv spillerne plads til lidt småsnak og prik gerne til Juno og Merkurs forhold, hvis det giver mening.

Imens kommer menneskemængden tættere og tættere på. Pludselig dukker en deling af Legion I, Aeternas faste vagtlegion, op i den anden ende af gaden. Den vrede hob reagerer med det samme og løber legionærerne i møde med improviserede våben. De tre venner er fanget i midten af virvaret. Hvad gør de?

Bemærk: Vennerne må gerne bruge vold og egenskaber for at slipper ud af situationen, men da scenen foregår i fortiden skal I ikke bruge kampsystemet.

## Akt 2

### Scene 10 – Senatet (F)

*Senatet. En af de ældste institutioner i Imperiet. Engang var marmorsalen med rækker efter række af senatorer magtens centrum, men tiderne har skiftet. Senatet vedtager stadig en lang række love og dekreter, men den ægte magt ligger hos Kejserinden.*

**Scenetype:** Fortidsscene, dramascene

**Roller:** Penelope og Electra

**Længde:** Kort

#### Forløb

Det er krisetid. For mindre end en uge siden blev der forsøgt et attentat på Kejserinden, som blev hårdt såret af knivstik. Hoffet gennemfører sin egen undersøgelse og har til gengæld overladt det til senatet at træffe beslutning i en anden kritisk sag: Kornmanglen i Aeterna.

Der er to fraktioner i senatet. De er begge enige om, at der skal sendes ekstra legioner til det uopræget område hvor Legion III ikke har været i stand til at genetablere roen endnu. Det stopper enigheden.

Den første fraktion, anført af en yngre senator, ønsker at det skal gå stærkt. Derfor foreslår de at sende Legion I, Aeternas vagtlegion, til området. Dette vil give en hurtigere løsning, men efterlade Aeterna uden en legion for en stund.

Den anden fraktion, anført af en ældre veldekoreret general, vil sende den Legion VII til området. Det vil tage lidt længere tid, da den er stationeret langt væk. Til gengæld vil man have vagtlegionen i Aeterna til at slå hårdt ned på urostifterne i gaderne.

Først fremlægger hver side deres synspunkt fra talerstolen. Derefter er der en pause, hvor begge sider prøver at rekruttere nye medlemmer til deres sag – herunder Penelope og Electra. Under pausen ankommer Augusta og tager plads på sin moders trone, hvorfra hun kan overvære afstemningen.

Så kommer afstemningen. Det foregår ved, at man rejser sig, når det forslag, man støtter, bliver annonceret. Hvis Penelope og Electra vælger at stemme for forslaget om at sende vagtlegionen, får de misbilligende blikke fra Augusta. Modsat belønner hun dem med et lille nik, hvis de stemmer for forslaget om at sende Legion VII i stedet.

Udfaldet er, at senatet vedtager at sende Legion I, Aeternas vagtlegion, til området. Augusta rejser sig rasende fra sin trone og skælder senatet ud i hårde vendinger. Kan de ikke finde ud af noget som helst? Hvor vover de at tage legionen ud af Aeterna, i lyset af attentatet. Elsker de ikke deres Kejserinde? Ønsker de bevidst at udsætte hendes mor for yderligere fare? Og så siger hun, at hun nedlægger veto og at Legion VII vil blive sendt til området.

Senatet er lamslået og ved ikke, hvad det skal gøre af sig selv. Lad Electra og Penelope reagere og klip så scenen hurtigt.

---

#### Bipersoner

##### Calista den yngre senator

Ekstravagante klæder,  
skarpe træk, mange ord,  
smilende, dynamisk

##### Marcia den veldekorerede general

I uniform, grå stænk,  
alvorlige øjne, vægter sine  
ord

---

### Scene 11 – Stormløb (F)

*Legion VII blev sendt til at forstærke Legion III. I blev udkommanderet til at lede Sextus igen, for legionerne blev forstærket med en række af de bedste og mest lovende officerer. Augusta tog selv kommandoen over den store styrke.*

**Scenetype:** Fortidsscene, dramascene

**Roller:** Alle

**Længde:** Lang

#### Forløb

Denne scene består af tre dele. Først et taktisk møde i kommandoteltet. Dernæst stormløbet på byen. Sidst starten på oprøret.

#### Kommandoteltet

Selv imod hele to legioner har barbarerne vist sig at være lidt af en mundfuld. De er velorganiseret, har en stærk flåde og overraskende dygtige vindsangere. Imperiets tropper har længe forsøgt at bryde igennem til barbarernes hovedstad og gennemføre et bombardement, men med vindsangere placeret i tårne rundt i hele byen, har barbarerne holdt Imperiet stangen. Bombardementet kan simpelthen ikke trænge igennem vindsangernes beskyttende vinde.

Det er tid til at lægge en ny plan. I Augustas store kommandotelt vrimler det med officerer i hvide uniformer. Den nye taktik, der er ved at blive udformet, baserer sig på et stormløb på jorden mod byen. En legion vil tage ned og angribe, mens den anden bliver i luften og presser på. Målet for legionen på jorden er fjendens vindsangere og kontrollen over byen.

Herefter falder snakken på, hvilken legion der skal sættes ind på jorden og hvem, der skal lede den. Snakken går frem og tilbage, og Augusta ser mere og mere utålmodig ud. Pludselig slår hun en næve i bordet og alt bliver stille. Så kigger hun direkte på Electra og spørger, om hun er klar til at tage ledelsen af Legion VII i stormløbet.

Hvordan reagerer Electra på denne store ære? Det ligger i luften, at hun ikke kan sige nej.

#### Stormløb

Nogle dage efter lander Legion VII uset på spidsen af øen og marcherer mod byen. Juno har naturligvis været på banen med sine egenskaber med eksplosiver. Spørg hende kort, hvad hun har lavet til lejligheden?

Så starter stormløbet. De kommer ind i byen, og derinde er der kaos og panik. Den VII Legion gør kort proces med de første af fjendens styrker og vindsangere. Vindsangerne er nøglen til det hele. De er grunden til, at Imperiets normale taktikker ikke har kunne lykkes.

Da VII Legion er et godt stykke inde i byen og sejren virker sikker, begynder det pludselig at buldre fra Legion III's skibe over byen. Jorden ryster, bygninger styrter i grus og luften gennembrydes af skrig, mens Imperiets terrorbombardement smadrer ned i byen. Omkring dem dør de fjendelige soldater, civilbefolkningen og deres egne folk fra Legion VII.

Hvordan reagerer spillerne? De er nødt til at tage flugten mod deres skibe, men er de rystede, vrede eller noget helt tredje?

Tilbage på deres skibe kan de se, at den Legion VII har tabte tre fjerdedele dele af sin styrke. De modtager en besked om at slutte sig til resten af flåden. På vej derop ser de en mindre del af flåden, anført af Augustas flagskib, bryde op og flyve væk fra området.

#### Starten på oprøret

Skyldfyldte blikke fra de andre officerer møder vennerne, da ledelsen af de to legioner samles på Legion III's flagskib. Legion II's officerer fortæller, at der kom besked om, at Augustas mor er død, og at tronfølgeren herefter blev besat af at knække barberne med det samme. Hun ville ikke høre på protester imod tab af egne styrker.

Dette er øjeblikket, hvor oprøret bliver sat i gang. Spillerne er omgivet af forfærdede officerer, der har mistet al tiltro til Kejserinden. De opfordrer Electra til at sige sin mening. Lad endelig også Penelope og de andre komme på banen hvis de vil. Holder de dundertaler? Hvordan begrundes oprøret? Det må meget gerne være episk og gerne spille på, at alle i spilllokalet jo ved, at det vil gå galt.

Hvis spillerne ikke selv tager initiativet, bør du gå direkte til værks og sige: Det var her oprøret startede. Hvad satte det i gang?

Hvis spillerne er optagede af, hvad der skal ske, når Augusta er fjernet, kan du nævne, at hun har en søster på 11 år, som enten kan gøres til en marionet, eller som man er nødt til at rydde af vejen, før man kan placere et andet dynasti på tronen.

### Scene 12 – Tårnet (F)

*Oprøret er i al hemmelighed ved at samle opbakning fra flere legioner. Formålet er at skabe en overvældende styrke, som kan sætte kurs mod Aeterna og afsætte Kejserinden. Loyalisterne vil dog stadig være stærke, så snart de er kommet sig over chokket. Oprøret har brug for en uventet triumf for at kunne sejre.*

*Merkur er taget afsted på vigtig mission. Han er draget til tårnet for at overbevise vindsangernes råd om, at vindsangerne bør slutte sig til oprørene. De modtager ham i et dunkelt ovalt værelse. De 12 rådsmedlemmer, alle gamle ærværdige sangere, sidder i en næsten lukke halvcirkel og kigger nysgerrigt på Merkur. Hvad vil Merkur, Tårnets bedste elev i mange, mange år, mon tale med rådet om?*

**Scenetype:** Fortidsscene, dramascene

**Roller:** Merkur

**Længde:** Kort

#### Forløb

Merkur føres ind med en hånd på skulderen af rådets leder. Lederen fortæller sine brødre, at Merkur har bedt om at mødes med dem alle og forelægge en yderst vigtig sag. Alles øjne er nu rettet imod Merkur, der skal fremlægge oprørenes sag. Dette vil ikke være en let opgave for den generte Merkur, og det er nu op til spilleren, hvor stærkt Merkur træder i karakter. Dvæl endelig ved pinlig tavshed, stammende og tøvende tale eller hvad spilleren ellers finder på.

Hvis Merkur ikke rigtigt kan finde ud af at præsentere sagen, kan du spørge spilleren, hvordan det i sidste ende lykkes den generte unge mand at overbevise rådet. Foreslå eventuelt at han synger sit budskab.

Rådets leder bliver i rummet, da de andre forlader det, og beder Merkur om at vente sammen med ham. Han fortæller, at de har fundet en gammel stentavle. På tavlen fremgår melodien og ordene til en legende – Den ældste Sang, en af vindsangernes største myter. Der er ingen tvivl om, at dette er sangen, der kan rive øer fra hinanden, plukke dem ned fra himmelrummet og sende dem i frit fald mod intetheden.

Rådets leder vil give sangen til Merkur, som er den eneste nulevende sanger, der vil være stærk nok til at synge den komplicerede og farlige sang. Han håber, at Merkur aldrig vil skulle bruge sangen, for den indebærer også den visse død for sangeren selv, som vil skulle synge indtil selv jorden under ham rives

itu. Men med de kommende begivenheder kan man aldrig vide, om sangen bør synges for alles bedste.

#### Bipersoner

**Cato lederen af vindsangernes råd**

Simpel sort kåbe, gråt kort hår, vidende øjne, respekt for Merkur

### Scene 13 – Gravid (F)

*Som et pludseligt vindstød blæser oprøret ind over Imperiet og går fra sejr til sejr. De loyale legioner er chanceløse uden vindsangere og er nødt til at tage flugten gang på gang for ikke at blive skudt ned fra himmelen. På øerne har loyalisterne også svært ved at holde stand og by efter by overgiver sig til oprørene og deres overlegne flåde. I nærmer jer Imperiets center.*

*Mens krigen raser, er der ved at ske noget i Junos mave. Juno er gravid og Merkur er faren. Snart vil alle kunne se det. Juno er nødt til at fortælle det til sine venner.*

**Scenetype:** Fortidsscene, dramascene

**Roller:** Alle

**Længde:** Kort

#### Forløb

Det er helt op til Juno, hvordan hun vil fortælle det. Om hun vil starte alene med Merkur, eller om hun vil samle dem alle på en gang. Det er ligeledes op til Juno at forklare, hvad der er sket.

Sørg for at holde pace samtidig med at spillerne får plads til at reagere. Det er åbenlyst, at det er noget værre rod at være gravid midt i en krig, og hvad skal der ske efter barnet kommer til verden? Hvis nogle af spillerne vil have en kort efterscene eller to, er det helt fint.

### Scene 14 - Flugten fra Illyria (N)

*I er på vej tilbage til skibet igennem Illyrias lange gange. Det er næsten som at gå i maven på et mægtigt træbæst med alle skibsplankerne omkring jer. I kan se tunnelen føre ud til Illyrias store, runde marked, der ligger under platformen i byens midte, hvor jeres skib er fortøjet. Der bliver I råbt an bagfra af en barsk udseende kvinde. Hun smider sin grå kappe og afslører en hvid kejserlig uniform og trækker sin kårde. Omkring hende står flere officerer og en større gruppe soldater.*

**Scenetype:** Nutidsscene, kampscene

**Roller:** Alle

**Længde:** Middel

**Anbefalet sværhedsgrad:** 6

#### Forløb

Situationen er ikke gunstig. Foran dem er markedet. Bag dem i tunnelen Kejserindens folk – en stor gruppe på nogle og tyve. Markedet er fyldt med alverdens handelsfolk og handlende, og så er der også flere mindre patruljer af Illyrias egne vagter. Fra markedet går to lange, stejle trapper op til platformen ovenfor. Der er mere end to hundrede meter til de to trapper til hhv. venstre og højre for gruppen. Hvad gør de?

Bed spillerne beskrive deres handlinger og læg sten i posen. Husk eventuelle opsparede røde sten. Træk tre sten og find i fællesskab frem til konsekvenserne. Scenen slutter med, at spillerne sejler ud fra Illyria og slipper fri af dens balloner.

## Akt 3

### AKT 3

I fortiden i akt 3 føder Juno sit barn, og Aella griber ind for at få barnet bortadopteret. I nutiden nærmer gruppen sig Kejsrerindens hjem og mindes oprørets sidste slag. Det lykkes dem at lande ubemærket på paladsøen og komme ind i selve paladset. Scenariet afsluttes ved et stort maskebal, hvor gruppen vil forsøge at slå Kejsrerinden ihjel. Tonen i akt 3 er alvorlig – det er nu, det hele skal afgøres og de sidste ord skal siges. Forventet spilletid i akten er ½ time.

### Scene 15 – Barnet (F)

*Oprørerne har vind i sejlet og ind til videre ridder I på en bølge af succes. Men tag ikke fejl. Det her er borgerkrig. I står over for jeres eget folk. På loyalisternes skibe står jeres tidligere kammarater fra Akademiet og familiemedlemmer. Omkostningerne ved at vælte tyrannen er store.*

*I et værelse i Sextus' bug ligger Juno i lagner, badet i sved og kæmper for at føde sit barn. Mens værnerne skyller ind som bølger af smerte over hendes krop, lander et lille skib på dækket og en skikkelse stiger ombord på skibet. Junos bror slår hættten ned og hilser med alvorlig mine på Aella, som har sendt bud efter ham. Han er her for at hente barnet og tage det med til familien.*

**Scenetype:** Fortidsscene, dramascene

**Roller:** Alle

**Længde:** Mellem

#### Forløb

Spørg Juno, hvem der er med inde ved barselsengen?

Juno presser en sidste gang og ud kommer barnet. Det er lille pige indsmurt i blod. Hun skriger med sine raske lunger. Pigen kommer op til sin mor - giv Juno og de andre tid til at reagere på den lille.

Spørg så Aella, hvordan hun vil tage snakken med Juno. Vil hun tage Junos bror med ind, vil hun tale med de andre først eller noget helt tredje?

Lad Aella og eventuelt andre konfrontere Juno. Giv dem plads til at spille det ud, men husk: Udfaldet ligger fast. Såfremt Juno stritter imod, vil hendes bror bare komme om natten og tage barnet, mens hun sover. Scenen handler om alt det, der bliver sagt omkring barnet og adoptionen.

Biperson

### Ohto Junos bror

Blond hår og rundt ansigt, lille og tæt, respektfuld over for sin søster, men fast besluttet på at tage barnet med hjem i sikkerhed.

### Scene 16 – Palatinerøen (N)

Det er flere dage siden I forlod Illyria. I har sejlet dag og nat og nærmer jer nu målet. Augusta er tæt på. Snart skal I gøre et sidste forsøg på at dræbe jeres fjende.

For mange år siden endte oprøret på en blodig slagmark. I var der alle fem. I troede, at sejren var hjemme. Troværdige kilder lod jer vide, at I kunne overraske en stor del af loyalisternes styrker, hvis I angreb den by, de angiveligt havde forskanset sig i med et overraskende angreb fra landjorden. Disse troværdige kilder viste sig at være forrædere. Det hele var et veludførte baghold og pludselig kunne I se Kejsrerindens flåde angribe jeres skibe i luften, mens I på landjorden blev overrasket af en uventet stor styrke. En styrke, der talte vindsangere med bånd af stål om halsen. Kaos. Merkur blev skilt fra jer andre. På afstand hørte I hans stemme knække og så en soldat støde en stor grum kniv ind i kroppen på Merkur. I flygtede. Efterlod jeres soldater til jeres skæbne.

Det er så længe siden nu. I flyver nu over spidsen af den store ø, som huser Aeterna. Foran jer kan I skimte den lille Palatinerø, Augustas hjem.

**Scenetype:** Nutidsscene, dramascene

**Roller:** Alle

**Længde:** Kort

#### Forløb

De fem gamle venner står i stævnen og ser øen blive mere og mere tydelig i horisonten. Så langt nåede de aldrig sidste gang.

Giv spillerne plads til at tale om hvad de ønsker, og det der passer til jeres forløb. Hold det kort.



## Akt 3

### Scene 17 – Maskebal (N)

*Alles nerver er på højkant, da I lander på Palatinerøens havn, men planen om at lade som om, I er der for at levere varer til køkkenet, lykkes. Penelopes kontakt får gennet jer indenfor og skjult jer i et ubrugt rum i paladsets enorme køkkener.*

*I er ankommet på et godt tidspunkt. I aften afholder Kejserinden et ekstravagant maskebal. Paladset vil være fyldt af Aeternas magtelite i masker, men også et utal af vagter. Nu handler det bare om at vente. Vente på jeres hævn.*

**Scenetype:** Nutidsscene, dramascene og kampscene

**Roller:** Alle

**Længde:** Mellem

**Anbefalet sværhedsgrad:** 7

#### Forløb

Denne scene består af to dele. Den første del er en kort delscene, hvor gruppen iklæder sig sine forklædninger til maskeballet og udveksler de sidste ord. Bagefter følger selve attentatforsøget, hvor de gamle oprørere vil prøve at slå Kejserinden ihjel.

#### De sidste ord

Om få timer skal gruppen til maskeballet. Penelopes kontakt har gemt deres våben under nogle borde inde i balsalen. Spørg spillerne om hvilket for noget tøj, de tager på til ballet (Penelopes kontakt har skaffet det, de skal bruge) og hvilke masker, de har tænkt sig at bære til festen.

Da de står i tøjet og er klar, ved de alle, at det kan være sidste gang, de ser hinanden i live. Lad dem få lidt tid til at sige de sidste ord til hinanden før det går løs.

#### Attentatet

Maskeballet er gigantisk, ekstravagant og dekadent. Paladsets store hvide marmorsal er pyntet op til fest med store lysekroner i krystal, service i sølv, bord efter bord med mad og springvand med vin.

Rummet er fyldt med rigets højadel i dyrt tøj og kunstfærdige masker. De taler, æder og drikker. Nogen af dem er allerede fulde, og enkelte par har allerede kastet sig ud i hede omfavnelser på nogle af festens røde sofaer. Rundt i rummet står vagter, og i enkelte afkroge står enlige vindsangere med stålbånd om halsen.

Da Electra, Penelope, Juno, Aella og Merkur ankommer, er Augusta ingen steder at se. Men efter et kvarters venten dukker hun op. Alle bukker og nejer, da Augusta selvsikkert træder ind i balsalen iført en stor lilla kjole og en hvid porcelænsmaske der dækker den øverste del af hendes ansigt.

Det er nu. Hvad gør de gamle oprørere?

Bed spillerne beskrive deres handlinger og læg sten i posen. Husk eventuelle opsparede røde sten. Træk tre sten. Hvis der er tre røde sten mislykkes attentatet, ved alle andre udfald slår de Augusta ihjel. Nu skal I i fællesskab finde ud af, hvordan attentatet ender ud fra de trukne sten. Lad spillerne byde ind og beslut dig så for et udfald af kampen og beskriv dette.

Røde sten skal have konsekvenser, men I skal ikke lad jer begrænse for meget af dem. Således er det helt fint, hvis en eller flere spillere gerne vil have, at deres rolle finder sin død her, selvom der ikke er røde sten til at bakke det op. Det er også fint, hvis de alle eller nogle af dem slipper væk – i det kaos der efterfølger Augustas død, kan de godt slippe frem til deres skib. Endelig er det også muligt, at Merkur vil synge den ældste sang. Gør han det, vil paladsøen blive revet itu og styrte ned i Aeterna, inklusiv hele Imperiets magtelite og Merkur. Det tager dog lidt tid at synge sangen, så de andre kan godt nå at slippe afsted, mens han synger (han kan selv holde fjender på afstand imens med sin kontrol af vinden).

Giv spillerne plads til kort at spille på baggrund af udfaldet herunder mulige farveskemaer, en sidste hilsen til Augusta og hoffet eller lignende. Lav en passende afrunding, der opsummerer udfaldet og afslut så scenariet.

## FOROMTALE

### Augustas Skygge

*Det hele startede så rent og enkelt. Ungdommens arrogance. Vi brugte ord som uberegnelig, sadistisk og farlig, men det vi mente var: Ond. Hun var ond, og vi skulle frelse hele imperiet fra vores onde Kejsersinde. Vi ønskede brændende at være deres helte. Men borgerkrige skaber få helte og mange ar. Det startede ellers så godt. Det endte skidt. En brændende flåde, døde frænder, bristede drømme. Det er længe siden. Jeg troede egentligt, at vi var blevet glemt. Vores masker var så gode, at vi næsten selv begyndte at tro dem. Jeg troede, at ingen ville komme efter en flok grånende kvinder. Jeg tog fejl.*

For sytten år siden forrådte spilpersonerne Kejsersinden, var med til at starte et oprør og førte an i en brutal borgerkrig. De endte med at tabe, svigtede sagen og deres frænder, flygte og gå under jorden. Nu er de fundet. Om under et døgn kommer Kejsersindens agenter for at tage deres liv. De er nødt til at kæmpe. De er nødt til at gøre forsøget, også selv om det vil rippe op i alle de gamle sår.

En historie om venskab, fortidens synder og svære valg sat i en fantasyverden med svævende øer, mægtige luftskibe, klingende kårer, rygende pistoler, magiske vindsangere og et matriarkalsk imperium, hvor mænd betragtes som det svage køn.

Et scenarie med fire kvinder og en mand, der undervejs genopdager sig selv og alle fortidens dilemmaer og knuste drømme. Man spiller både rollerne i en yngre og en ældre udgave, og spillernes valg og fravalg i fortiden påvirker deres karakterer i nutiden.

**Forventet spilletid:** Cirka 5 timer

**Antal spillere:** Fem spillere og en spilleder

**Stikord:** Fantasy-drama

**Spillertype:** Du har lyst til at være med til at fortælle en stor historie og mod på at udvikle din karakter igennem scenariet. Du vil gerne lade dig rive med

**Spilledertype:** Du kan holde styr på et stort scenarie, fremmane en anden verden så den bliver levende men ikke fylder for meget, og så er du klar på at skære til og sikre tempo

**Om forfatteren:** Kristoffer har bl.a. før skrevet om riddere, græske helte og hooligans. Han elsker store fortællinger og markante roller.