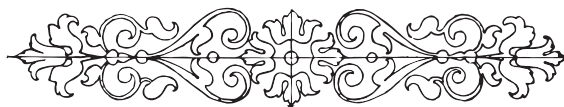


AELLA



Kære spiller

Din rolle består af to dele. Den første del er den ældre Aella, som du spiller i fortællingens nutid. Den anden del er unge Aella, som du spiller i omfattende flashback-scener. Ingen af dem er den ægte eller endelige Aella. Hende skaber du i spil, efterhånden som historien skrider frem og hun genopdager sig selv.



De sidste gæster, fire kejserlige officerer snakker højt sammen i krostuen. Aella, ejer af en beskeden kro på en ubetydelig klippeø, burde ikke have noget at frygte dem for. Men alligevel har hun fugtige håndflader og bankende hjerte. I et værelse ovenpå sover Aellas to børn trygt med deres far. Det er en helt almindelig aften for enhver normal kroejner, og netop derfor håber Aella ikke, at officererne opdager nogle lette sveddråber på vej nedover hendes ansigt.

Aella har omhyggeligt bygget renommé op. Hun er den rolige, pålidelige krovært, som altid kan se, når en af hendes gæster trænger til en snak og lidt opmuntring. Alle i byen kender hende og ville give hende et fint skudsmål, hvis de blev spurgt.

- "Aella? Ja, da. Hun er god nok. God vin, rimelige priser."
- "Børn? Ja, to styks: En dreng og en kvik pige, som nok skal blive til noget."
- "Manden? Flittig type, ikke så meget bøvl."
- "Arret i hendes ansigt? Sjovt, jeg ved faktisk ikke, hvor hun har det fra..."

Men Aella er meget mere, end de tror. Kroværten er en rolle, hun spiller. En maske hun tager på hver morgen. Bag masken gemmer sig oprøreren Aella, en kvinde der satte sig op mod selveste Kejserinden sammen med sine venner. En kvinde med enestående evner med kården og som engang bar en brændende ambition om at blive anerkendt som største duellant af dem alle.

Aella har egentlig aldrig brudt sig om børn. Som ung vidste hun, at hun aldrig skulle have nogen. Hun havde nok i sig selv og sine elskede venner. Børn ville bare blive en klods om benet. Men en kroejner uden børn er der noget mistænkeligt ved. At have børn passede til Aellas maske, så hun fik to. Først med børnene på armen gik det op for Aella, at denne del af masken vakte noget langt dybere i hende. Hun oplevede kærlighed og ambitioner på datterens vegne. I smug har Aella trænet pigen i kårdekamp, og datteren slægter helt klart sin moder på. Aella er forbandet over, at datteren aldrig vil få mulighed for at udfolde talentet ordenligt, som man kun kan på Akademiet. Men Aella har kun sig selv at bebrejde for de valg, hun traf for så længe siden.



"Jeg lukker nu" siger hun ud i rummet. Aella smiler afventende til officererne, som er de sidste gæster. Inde bag facaden analyserer en meget yngre kvinde deres bevægelser og anslår, hvem af dem der er farligst. En af de unge officerer fumler lidt rundt efter sin pung og begynder så at tømme sine lommer. "Undskyld mig et øjeblik". Papirer, en lille lommeflaske, et ur, et blodrødt silkebånd. Officeren ler koldt og skubber båndet frem på disken med flad hånd, mens hun kigger Aella direkte i øjnene. Båndet er symbolet på Kejserindens ekstreme utilfredshed med en undersåt. Rædslen griber Aella og alt blodet forlader hendes ansigt...

"Du har et døgn, så kommer vi efter dig, krovært". Et sidste døgn i dette liv som en kroejer, hvis datter, søn og mand sover trygt ovenpå i en beskeden kro på en ubetydelig skyggeø.

AFTALEN

Som ung havde Aella tre venner, som hun ville gøre alt for – Electra, Aella og Penelope. De mødte hinanden på Akademiet, og på deres sidste år fik de tilknyttet vindsangeren Merkur, som skulle følge dem, når de sammen begyndte på deres karrierer i flåden. Først tegnede alt lyst, men udsigterne blev mørkere, da tronfølgeren Augusta blev Kejserinde. Sammen traf de fire venner til sidst en skæbnesvanger beslutning om at starte et oprør. Oprøret tog hurtigt til i styrke, og i starten vandt de store sejre, men borgerkrigen sled på dem alle. Undervejs blev Juno gravid med Merkur og fødte en lille pige, som blev bortadoperet.

Det hele endte galt, da oprørerne, anført af de fire venner, blev lokket i et stort baghold. Oprørernes tab var enorme, og de fire venner så Merkur falde død om. De indså, at alt var tabt, overlod oprørerne til skæbnen og flygtede til en skyggeø. På øen talte Penelope for, at der måtte være en anden vej til målet, og at de skulle fortsætte. Men de tre andre afviste hende og smed deres våben for hendes fødder. De skiltes med en aftale om kun at samles igen, hvis de blev opdaget af Kejserindens folk.

Som årene er gået, er Aella fra tid til anden stødt på de andre på øen. Hun har aldrig haft lyst til at tale med dem. Electra og Juno har selv holdt afstand. Penelope har derimod aldrig respekteret deres aftale. Hun har flere gange opsøgt Aella og forsøgt at overtale hende til at fuldføre deres forehavende. Aella har altid afvist hende. De sidste par år har Aella dog ikke hørt fra Penelope.

HVAD AELLA HAR PÅ SPIL

Det er lykkedes Aella at opbygge en troværdig tilværelse, og hun må nødtvungent indrømme, at hun faktisk kan lide dele af den. Det røde bånd betyder et farvel til dette liv, formentlig for altid. Men hvis de fire venner kan gøre noget ved Kejserinden, kan Aella måske vende tilbage. På den anden side risikerer hun muligvis sin families ve og vel. Ganske vist er båndet personligt, men hvem ved, hvad Kejserinden kan finde på? Og så er der Electra, Juno og Penelope. Hun elsker dem stadig. Måske er det tid til at smide masken og atter lade imperiet opleve den ægte Aella?

AELLA



Aella er en stålsat ung kvinde på 17 år med det største talent inde for kårdefægtning i mange generationer. Som datter af en fornem adelsslægt går Aella naturligvis på Akademiet, hvor hun undervises i de klassiske feminine dyder etikette, retorik, videnskab og kampkunst.

Aellas familie er gammel. Den stammer helt tilbage fra imperiets fødsel og tæller mange berømte hærførere og senatorer. Hendes familie fylder i historiebøgerne, og lige fra barndommen har hun fornemmet sin mors usagte krav: Aella skal leve op til sin slægt. Hun skal blive anerkendt. At tøve, at tage let på tingene eller at give op fremkalder kun afsky hos hendes mor.

Der er heller ikke tvivl om, at Aella har evnerne. Det startede med dans. Som alle adelige piger blev hun tidligt introduceret til ballet. Men når de andre blev frustrerede og trætte, blev Aella bare ved og ved. Hver eneste position og positur blev øvet metodisk til perfektion. Da hun år senere fik kården i hånden, var det som om hendes krop endeligt blev fuldendt. Aella var blot 13 år gammel, da hun første gang afvæbnede moderen under en træning. Belønningen var et knus så langt og inderligt, at Aella troede hendes hjerte skulle bryde.

Aella havde kun fokus på træningen og drømmen om at blive en fægtemester uden lige, da hun begyndte på Akademiet. Men her mødte hun Juno, Electra og Penelope og en anden verden åbnede sig. Aellas store empati, sympati og omsorg blev pludselig aktiveret efter at have været undertrykt i mange år under moderens strikse træningsregime. Med de tre venner kan Aella føle sig hel og begynde at leve i nuet. Med vennerne flyver tiden afsted og deres selskab bliver ofte vigtigere end den næste træning. Under træningen kan hendes tanker komme til at kredse om et skænderi, Penelope er ved at rode sig ud i - så pludselig bliver det tredje udfald i sekvensen en lille smule for lavt. Aella frygter, at venskabet kan gå ud over resultaterne med kården - men hun vil ikke undvære sit nye liv for alt i verden.

Aella har altid higet efter anerkendelse. Det mål kræver selvdisciplin, afsavn og ofre, men Aella er også engageret i andre mennesker og de oplevelser, hun får med sine venner, vil hun heller ikke fornægte sig selv.

Aellas drøm er at leve op til sit potentiale og blive den største kårdemester nogensinde. Men ikke bare i træningslokalet eller duelringen - hun vil være den største fægtemester imperiets flåde nogensinde har set.



RELATIONER

Aella er en del af et uadskilleligt firkløver. Hendes venner Electra, Juno og Penelope er det vigtigste i hendes liv. Hun vil gøre alt for dem.

Electra er karismatisk, velformuleret, populær og den lille gruppes uofficielle leder. Aella respekterer hende, og de konkurrerer ofte i kampkunst fordi Electra er den, der er tættest på at kunne udfordre Aella. De supplerer hinanden fantastisk, Electra som lederen og Aella som hendes kommende højre hånd på slagmarken. Desuden kan Aella se bag den selvsikre facade - Electra har kvaler med at balancere sit ego med sine idealer om lederskab.

Penelope har store visioner. Hun ønsker at reformere imperiet at få det tilbage til de gamle dyder og give senatet mere magt. Aella kan af og til godt blive bekymret for, hvad det alt sammen vil indebære. Det er jo meget godt, som det er. Men meget af det lyder rigtigt, når Penelope siger det og Aella sætter pris på passionen bag ordene, som samtidig holder Penelope kørende.

Juno har et lyst sind, et evindeligt smil på læberne og en kvik bemærkning til enhver lejlighed. Aella kan ikke andet end at holde af hende, og kun Juno kan afbryde Aella midt i en træning uden at gøre hende vred. Men Aella ser også Junos letsindighed og bekymrer sig ofte for hende.

Og så er der **Merkur**. Aella har ikke mødt ham endnu, men det kommer hun til. Han besidder enorme mystiske kræfter, men er nervøs og selvudslettende. Aellas traditionelle opdragelse gør, at hun er mistroisk over for en mand med så uundværlige evner, men hans usikkerhed vil appellere til hendes omsorg.



Pejlemærker – ting der vil ske. Hvordan er i høj grad op til dig/jer

- Vennerne vil starte et stort oprør mod Kejserinden Augusta
- Aella vil blive kendt og frygtet for sine evner
- Juno og Merkur vil indlede et forhold
- Juno vil blive gravid, og Aella vil forråde hendes tillid og tage kontakt til Junos familie, for at de skal adoptere barnet
- Oprørerne vil tabe i et stort slag. De fire venner vil se Merkur falde død om, og Aella og hendes venner vil lade de øvrige oprører i stikken
- Aella vil ende som krovært og mor på en skyggeø



Leve i nuet er, når Aella lader sig distrahere fra sit endelige mål. Det er, når hun sætter øjeblikket over fremtiden og drager omsorg for andre frem for at pleje sin drøm.



Grundegenskaber

- Kårdemester
- Atletisk
- Forudse modstanderen

Egenskaber - Leve i nuet

- En hjælpende hånd
- Gøre det lette
- Hurtigt overstået
- Som en dans
- Udnytte en svaghed

Egenskaber - At blive husket

- Pres videre
- Tiltrække al opmærksomhed
- Opslugt af kampen
- En umulig bedrift
- Blod for blod

Stikord til yngre Aella

- 17 år gammel
- Atletisk og yndefuld
- Målrettet
- Empatisk og omsorgsfuld
- Skal leve op til en stor slægt

Stikord til ældre Aella

- 43 år gammel
- Venlig og lyttende
- 10 kilo for meget
- Stadig fantastisk med en kårde
- Har meget at tabe

Blive anerkendt er, når Aella jager sin drøm på bekostning af sin egen eller andres glæde. Det er, når hun tager den svære eller spektakulære vej for at bevise sin overlegenhed.



ELECTRA



Kære spiller

Din rolle består af to dele. Den første del er den ældre Electra, som du spiller i fortællingens nutid. Den anden del er den unge Electra, som du spiller i omfattende flashback-scener. Ingen af dem er den ægte eller endelige Electra. Hende skaber du i spil, efterhånden som historien skrider frem, og hun genopdager sig selv.



I et forsøg på at ignorere optrinet i naboboden fortsætter Electra omhyggeligt med at forsyne et dokument med de rette stempler og vokssegl. Hendes kunde rejser sig og kigger. Suk. Spektaklet har tiltrukket en lille flok tilskuere. Magistraten ser til med kolde øjne, mens de to vagter slæber lysmageren ud af sin bod ved håret. "Hvis du ikke kan betale din skat til Imperiet, kommer du i lænker" råber magistraten med myndig stemme. "Hvad gør vi med boden", spørger den ene vagt. "Brænd lortet". Tilskuerne mumler vredt. De andre handelsfolk kigger på Electra. Spørgsmålet hænger i luften: Vil du gøre noget? Lysmageren beder hulkende om nåde. Electra lukker øjnene og trækker vejret dybt ind.

For godt 20 år siden begik Electra en utilgivelig handling. Hun efterlod sine soldater til deres skæbne og flygtede fra slagmarken. Aftenen før havde hun stået på et podium og lovet dem alle en bedre fremtid. Frihed fra tyranen. Sejr. Sejr til alle hendes trofaste oprørere. De stolede på det fantastiske firkløver, Electra og hendes venner, men mest på Electra. Den dag måtte hun kæmpe for sit eget liv i mudderet, imens hun så sin flåde brænde og sine soldater blive slagtet. Da Electra endelig slap væk, var hendes eget svigt et værre og mere permanent sår end alle dem, der trak blod fra hendes udmattede krop.

De fire venner overlevede, men Electras identitet som den lysende oprørsleder efterlod hun i det blodige mudder. Electra svor, at hun aldrig mere ville lede andre. De flygtede til en skyggeø og gemte sig for Kejserindens vrede. Electra satte en simpel bod op på markedspladsen og slog sig ned som notar. Med alle drømme knust forsøgte hun at holde sammen på stumperne med rutiner. Stå op. En times løb. Et koldt bad. Morgenmad og så til boden. Hjem. Aftensmad. En time med en bog. I seng. Hver dag. Rutinen blev en beskyttende kappe, som hun trak om sig. Hun sagde nej til alle invitationer. Ingen relation, ingen forventninger, ingen falske forhåbninger. Men lige meget hvordan Electra forsøgte, kiggede folk stadig hendes vej.

Lysmageren har været hendes nabo på markedet i fem år. Anerkendende tilråb møder Electra, da hun rejser sig fra stolen. Magistraten kigger søgende på hende. "Og dig, har du tænkt dig at blande dig?". I et øjeblik er der helt stille på pladsen. Hun ved, at folkemængden ville følge hende, hvis hun udfordrede undertrykkerne. "Nej", svarer Electra. Electra vender ryggen til og lader bod være bod. Femten skridt nede af vejen mærker hun en hånd på skulderen, vender sig om og ser ind i magistratens smilende ansigt. "Jeg tror, at vi alle er skuffede over dit manglende mod. Kaptajn" siger hun og presser et blodrødt silkebånd ind i Electras hånd. Et rødt bånd, symbolet på Kejserindens ekstreme utilfredshed med en undersåt. "Et døgn, Kaptajn" siger magistraten med et giftigt smil.

Som traditionen foreskriver. Et døgn, så kommer de efter Electra.



AFTALEN

Som ung havde Electra tre venner, som hun ville gøre alt for – Juno, Aella og Penelope. De mødte hinanden på Akademiet og på deres sidste år, fik de tilknyttet vindsangeren Merkur, som skulle følge dem, når de sammen begyndte på deres karrierer i flåden. Først tegnede alt lyst, men udsigterne blev mørkere, da tronfølgeren Augusta blev Kejserinde. Sammen traf de fire venner til sidst en skæbnesvanger beslutning om at starte et oprør. Oprøret tog hurtigt til i styrke, og i starten vandt de store sejre, men borgerkrigen sled på dem alle. Undervejs blev Juno gravid med Merkur og fødte en lille pige, som blev bortadopteret.

Det hele endte galt, da oprørerne, anført af de fire venner, blev lokket i et stort baghold. Oprørernes tab var enorme, og de fire venner så Merkur falde død om. De indså, at alt var tabt, overlod oprørerne til skæbnen og flygtede til en skyggeø. På øen talte Penelope for, at der måtte være en anden vej til målet, og at de skulle fortsætte. Men de tre andre afviste hende og smed deres våben for hendes fødder. De skiltes med en aftale om kun at samles igen, hvis de blev opdaget af Kejserindens folk.

Som årene er gået, er Electra fra tid til anden stødt på de andre på øen. Hun har aldrig haft lyst til at tale med dem. Aella og Juno har selv holdt afstand. Penelope har derimod aldrig respekteret deres aftale. Hun har flere gange opsøgt Electra og forsøgt at overtale hende til at fuldføre deres forehavende. Electra har altid afvist hende. De sidste par år har Electra dog ikke hørt fra Penelope.

HVAD ELECTRA HAR PÅ SPIL

På sin vis er Electras liv allerede forbi. De endeløse rutiner er blot en skygge af en rigtig tilværelse. En krop der kværner videre. Alternativet er bare langt værre. Hvis Electra igen starter med at leve, gøre ting, måske endda drømme, så er hendes ed i fare. For Electra er en leder, og de gamle venner vil følge hende. Måske det kan lykkes denne gang? Måske kan de endeligt gøre det hele færdigt og dræbe Kejserinden? Men formentlig vil de blot fejle igen. Electra kan ikke bære at svigte på ny.



ELECTRA



Electra er en imponerende ung kvinde på 17 år med stærke lederegenskaber. Som datter af en fornem adelsslægt går Electra naturligvis på Akademiet, hvor hun undervises i de klassiske feminine dyder etikette, retorik, videnskab og kampkunst.

Alle kender Electra. I hvert fald alle på Akademiet. Og det er ikke blot et spørgsmål om familie, om end hun tilhører en adelsslægt med vægt og betydning. Det er Electra selv, det handler om. Hun er velovervejet, veltalende og selvsikker. Electra er en leder, og folk følger hende.

Electras drøm er en stor karriere i flåden. At forsvare Imperiet mod alle dets fjender. En hærfører som elskes af sine soldater og respekteres af borgere, senatorerne og selveste Kejserinden. Vejen er allerede banet, men Electra kan også mærke en begyndende nervøsitet for det, der ligger forude. Hun føler sit potentiale forpligte til, at hun skal til at bevise sit værd og tage et ansvar. Et ansvar over for dem der følger hende. Hun føler det ansvar for sine venner i dag og vil føle det i lige så høj grad for de soldater, der snart vil tjene under hende.

Tunge tanker for en 17-årig, og ofte slår hun dem da også hen og lader egoet tage over. Hvorfor skulle hun dog lade sig gå på? Hun kommer fra en god familie og har alle evnerne. Det kommer til at gå fantastisk. Hendes soldater vil elske hende, og hvorfor skulle de ikke også det? Der er bare nogen, der er født med retten til magt. Hun skal nok vise dem alle sammen og vinde hæder og ære som en stor hærfører med en fantastisk karriere.

I Electra raser en indre krig mellem hendes ego og hendes forestillinger om den gode leder. Heldigvis har Electra tre tætte venner Aella, Juno, Penelope. Sammen med dem kan hun skubbe tankerne væk og bare være sig selv. Det er en betryggende tanke, at de vil være på skibets bro sammen med hende.



RELATIONER

Electra er en del af et uadskilleligt firkløver. Hendes venner er det vigtigste i hendes liv. Hun vil gøre alt for dem.

Penelope har store visioner. Hun ønsker at reformere Imperiet - at få det tilbage til de gamle dyder og give senatet mere magt. Det hænder, at Electra og Penelope støder hovederne sammen, for Penelope går meget sjældent på kompromis. Men netop derfor ved Electra også, at hun altid kan regne med at få sandheden fra Penelope - og Electra elsker hende for netop den egenskab.

Aella er uden sin lige med kården og mange opfatter hende som en ensporet atlet. Kun Electra selv er tæt på at være ligeså god, og de to har nogle intense dueller. Men Electra ved også, at hun i Aella har fundet sin højre hånd på slagmarken. Aella har imidlertid en anden egenskab, som Electra værdsætter endnu mere. Aella har empati og hendes omsorg hjælper dem alle videre, når de hver for sig slås med sig selv og de store ambitioner.

Juno har et lyst sind, altid et smil på læberne og en kvik bemærkning til enhver lejlighed. Juno kan noget særligt med mekanik og eksplosiver. Junos manglende omtanke og impulsivitet kan godt irritere Electra, men det kommer fra Junos positive og åbne natur, som også kan få Electra til at smile og glemme alt besværet for en stund.

Og så er der **Merkur**. Electra har ikke mødt ham endnu, men det kommer hun til. Merkur er en usikker og kejtet mand og samtidig en magtfuld vindsanger. Electra vil med det samme kunne se, at han er en værdifuld ressource, men vil samtidig være bekymret for, om han har den nødvendige selvkontrol.



Pejlemærker – ting der vil ske. Hvordan er i høj grad op til dig/jer

- Vennerne vil starte et stort oprør mod Kejsrerinden Augusta
- Electra vil indtage rollen som oprørets leder
- Oprørerne vil tabe i et stort slag. De fire venner vil se Merkur falde død om, og Electra vil efterlade sine soldater til en grim skæbne
- Electra vil skjule sig som reserveret notar



En leders byrde er, når Electra sætter sine folks og venners velfærd over sine egne ambitioner og sit eget ego.



Grundegenskaber

- Kårdekamp
- Leder
- Kraftfuld

Egenskaber - En leders byrde

- Inspirere
- Beskytte
- Få alle med
- Gå forrest
- Vedholdenhed

Egenskaber - Retten til Magt

- Risikovillig
- For syns skyld
- Kalkulerede tab
- Taktisk geni
- Det er min ret



Stikord til yngre Electra

- 17 år gammel
- Født leder
- Alt falder let
- Store ambitioner
- Stort ego
- Ansvarsfuld

Stikord til ældre Electra

- 43 år gammel
- Tynget af skyld
- I god form
- Gemmer sig bag rutiner
- Stadig en leder

Retten til magt er, når Electra lader egoet tage over og tænker på sit eget omdømme og karriere frem for alt andet.



JUNO



Kære spiller

Din rolle består af to dele. Den første del er den ældre Juno, som du spiller i fortællingens nutid. Den anden del er unge Juno, som du spiller i omfattende flashback-scener. Ingen af dem er den ægte eller endelige Juno. Hende skaber du i spil, efterhånden som historien skrider frem og hun genopdager sig selv.



I det svagt oplyste baglokale ligger gæsterne på deres madrasser. Ingen ænser hinanden. Det er sådan, Juno vil have det. Anonymitet. Hun tænder op i den lange tynde pipe og trækker vejret dybt ind. Den velkendte duft. Hun mærker kroppen blive slap og venter på at drive væk i opiumsdrømmene. Mærkelige, smukke og rolige drømme. Drømme om brændende skibe, smagen af aske i munden, en mand som synger til vinden med den smukkeste stemme... og en meget lille pige, der griber Junos finger og holder fast.

Juno har ikke et fast job. Hun er alt for ustabil, men laver noget løst arbejde for en urmager og en finsmed. Ikke at de sådan rigtig kender hende, for hun siger ikke så meget. De ville nok kalde hende sky. Nede på ølstuen kender stamgæsterne hende lidt bedre. Hun løsner op efter det fjerde krus og kan lokkes til at fortælle en upassende historie efter det sjette. Hendes øjne lyser op med et frækt glimt, når hun fortæller den overraskende slutning og høster latter. Efter det ottende krus er Juno atter stille.

Engang var Juno en helt anden kvinde. Men det er meget længe siden, og Juno ønsker ikke at huske, hvem hun var. Den yngre kvinde endte med at bære rundt på al for meget smerte. Den ældre Juno har købt og betalt for at gøre minderne stumme - krus for krus, pipe for pipe. En stor, sort mur beskytter hende nu. I sit spejlbillede kan Juno se, at årene er kommet og gået. Hun er midaldrende. Hendes krop føles slidt. Hendes fingre har næsten mistet deres finesse. Men når hun lader tankerne flyve kan hun pludselig opdage, at de af sig selv har skilt et gammel lommeur af og samlet det til et mekanisk insekt, som nu stille tipper hen ad bordpladen. Den unge Juno kunne noget med maskiner. Noget vidunderligt og frygteligt.

Juno er ved at falde igennem vidunderlig intethed, da en stemme forstyrrer hendes drøm. Hun kan ikke rigtigt høre ordene. Hvorfor generer stemmen hende? Nogen griber fat i hendes arme og trækker hende op at sidde. Hun prøver at sige til dem, at de skal lade hende være, men hendes protest bliver ikke til mere end en mumlen. Hun åbner langsomt øjnene, og ser tågede silhuetter af hvide skikkelser. Stemmen prøver igen. Hun opfatter sit eget navn. Prøver at lægge sig ned igen. Skikkelserne rusker i hende, men Juno er på vej tilbage i drømmen igen. Det sidste hun mærker er, at nogen binder et bånd om hendes ene håndled.

Da Juno vågner nogle timer senere, kan hun stadig huske forstyrrelsen. Hun holder armene op og ser den blodrøde silkesnor på venstre håndled. Tegnet på Kejserindens ekstreme utilfredshed med en undersåt.

Ét døgn. Det er reglen. Hun er nu en jaget kvinde, og de kommer efter hende om ét døgn.



AFTALEN

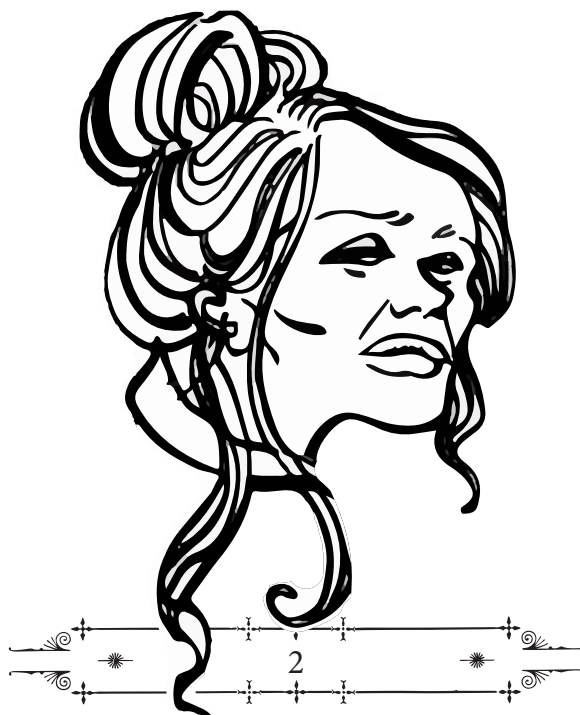
Som ung havde Juno tre venner, som hun ville gøre alt for – Electra, Aella og Penelope. De mødte hinanden på Akademiet, og på deres sidste år, fik de tilknyttet vindsangeren Merkur, som skulle følge dem, når de sammen begyndte på deres karrierer i flåden. Først tegnede alt lyst, men udsigterne blev mørkere, da tronfølgeren Augusta blev Kejsersinde. Sammen traf de fire venner til sidst en skæbnesvanger beslutning om at starte et oprør. Oprøret tog hurtigt til i styrke, og i starten vandt de store sejre, men borgerkrigen sled på dem alle. Undervejs blev Juno gravid med Merkur og fødte en lille pige, som blev bortadopteret.

Det hele endte galt, da oprørerne, anført af de fire venner, blev lokket i et stort baghold. Oprørernes tab var enorme, og de fire venner så Merkur falde død om. De indså, at alt var tabt, overlod oprørerne til skæbnen og flygtede til en skyggeø. På øen talte Penelope for, at der måtte være en anden vej til målet, og at de skulle fortsætte. Men de tre andre afviste hende og smed deres våben for hendes fødder. De skiltes med en aftale om kun at samles igen, hvis de blev opdaget af Kejsersindens folk.

Som årene er gået, er Juno fra tid til anden stødt på de andre på øen. Hun har aldrig haft lyst til at tale med dem. Electra og Aella har selv holdt afstand. Penelope har derimod aldrig respekteret deres aftale. Hun har flere gange opsøgt Juno og forsøgt at overtale hende til at fuldføre deres forehavende. Juno har altid afvist hende. De sidste par år har Juno dog ikke hørt fra Penelope.

HVAD JUNO HAR PÅ SPIL

Juno drikker og ryger opium for at glemme. Glemme den borgerkrig de var med til at starte. Glemme at hun under oprøret mistede sin nyfødte datter. Glemme at hun så sit barns far, Merkur, falde død om i det katastrofale slag. Inde bag al smerten lurer et spørgsmål, som Juno frygter mere end alt andet: Var det hele i virkeligheden de fire veninders skyld? Var det i virkeligheden dem, der tog fejl og bragte al den ulykke og død ned over Imperiet? Nu tvinges hun og vennerne sammen igen af blodrøde silkebånd. De er opdaget og er nødt til at handle. Men Juno frygter, hvad det vil bringe med sig. Hun frygter at skulle se fortiden i øjnene, og at de igen bliver tvunget til at foretage svære valg.



JUNO



Juno er en ung kvinde på 17 år med et lyst sind og fantastiske evner. Som datter af en fornem adelsslægt går Juno naturligvis på Akademiet, hvor hun undervises i de klassiske feminine dyder etikette, retorik, videnskab og kampkunst.

Juno har altid et smil på læben. Hun taler, før hun tænker. Hun elsker historier og de må gerne være grumme eller frække. Man skal dog ikke tage fejl af Juno. Hun har ben i næsen og hvis hun synes nogen handler uretfærdigt, tager hun gerne kampen – også på vegne af dem som har svært ved at tage den selv.

Juno kan noget særligt med videnskab og maskiner. Hun er hverken velorganiseret eller teoretisk funderet, men i stedet drevet af intuition og en nærmest barnlig begejstring. Men resultaterne kan ingen fornægte, for Juno skaber med forbløffende fart små mekaniske vidundere, potente eksplosiver og meget andet. Og hun laver helst ikke det samme to gange. Når vennerne skal finde hende, så går de efter den højeste latter fra Akademiets værksteder. Her finder de hende som regel i skidt til albuerne, i gang med at skrue tandhjul sammen på nye, finurlige måder.

Juno er umoden. Det går an, når man er ung og på Akademiet, men nu lurer voksenlivet i horisonten. Og Juno er ikke bare endnu en af adlens døtre, der blot skal ud og have en sikker og indbringende guvernørpost. Junos evner giver hende et enormt potentiale, for at hjælpe Imperiets borgere, men hvis de bruges forkert, kan de forårsage smerte og skade. Inderst inde ved Juno godt, at hun skal til at vokse lidt op, men det falder hende langt fra naturligt.

Junos drøm er at se hele verdenen og dens skønhed gennem en karriere i flåden sammen med sine venner.



RELATIONER

Juno er en del af et uadskilleligt firkløver. Hendes venner Electra, Aella og Penelope er det vigtigste i hendes liv. Hun vil gøre alt for dem.

Electra er karismatisk, velformuleret, populær og den lille gruppes uofficielle leder. Juno føler sig tryk i Electras selskab og ser op til hende. Når Electra udstikker en retning, kan Juno trygt følge efter. Electra ender helt sikkert som en stor hærfører, og Juno håber at være ved hendes side.

Penelope har store visioner. Hun ønsker at reformere Imperiet – at få det tilbage til de gamle dyder og give senatet mere magt. Nogle gange toner Juno lidt ud, når Penelope holder monologer, men Juno beundrer hendes målrettethed og hendes klippefaste tro på sig selv.

Aella er uden sin lige med kården og mange opfatter hende som en ensporet atlet. Men Juno ved, at hun er mere end det. Aella er empatisk og oprigtig interesseret i andre. Hun forstår Juno, og hendes indre kamp for at blive lidt mere moden. Juno kan fortælle Aella alt, og Aella er den eneste af vennerne, som Juno er helt fortrolig sammen med.

Og så er der **Merkur**, vindsangeren. Juno har ikke mødt ham endnu, men det kommer hun til. Hun vil blive fascineret af Merkur – hans smukke stemme, hans kejtethed og hans mystiske kræfter.



Pejlemærker – ting der vil ske. Hvordan er i høj grad op til dig/jer

- Vennerne vil starte et stort oprør mod Kejserinden Augusta
- Juno og Merkur vil indlede et forhold
- Juno vil blive gravid og barnet vil blive bortadopteret
- Oprørene vil tabe i et stort slag. Juno vil se Merkur, og Juno og hendes venner vil lade de øvrige oprørere i stikken
- Juno vil forsøge at glemme fortiden med alkohol og opium



Det **modne valg** er, når Juno vælger den svære vej, fordi den er mere rigtig, eller fordi den er mere sikker.



Grundegenskaber

- Pistoler
- Undseelig
- Mekaniske vidundere og eksplosiver

Egenskaber - Det modne valg

- Grundig forberedelse
- Med præcision
- Afledning
- Skræmmende, men harmløst
- Det uventede

Egenskaber - Den nemme løsning

- Uden hensyn
- Med overvældende kraft
- Med høj risiko
- Ild
- Terror



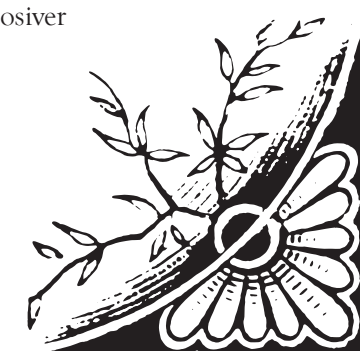
Stikord til yngre Juno

- 17 år gammel
- Snakkende og fræk
- Nysgerrig og livsglad
- Stærk retfærdighedssans
- Umoden og letsindig

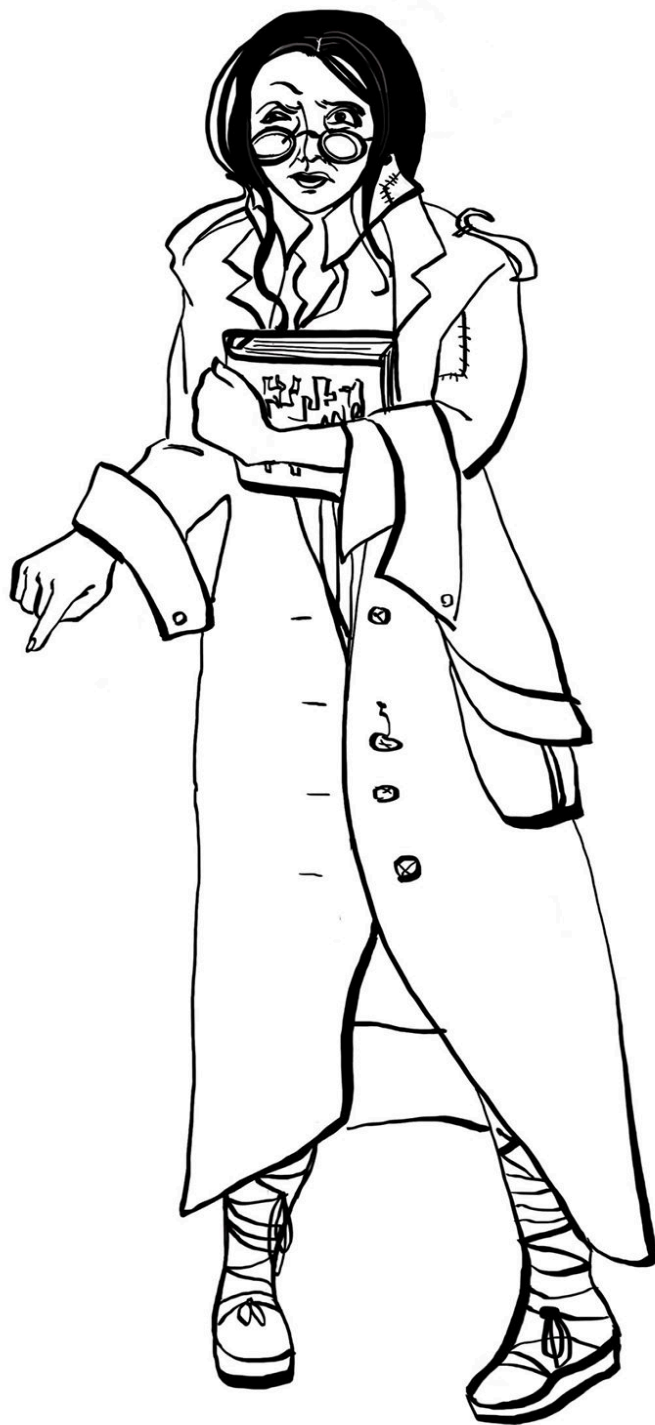
Stikord til ældre Juno

- 43 år gammel
- Tynd og slidt
- Har lidt frygtelige tab
- Prøver bare at glemme, men det kan hun ikke
- Hendes livsgnist er næsten væk, men ikke helt
- Kan stadig noget helt særligt med maskiner og eksplosiver

Den **nemme løsning** er, når Juno bare gør det, der virker nemt eller føles mest rigtigt i situationen uden at gennemtænke konsekvenserne.



PENELOPE



Kære spiller

Din rolle består af to dele. Den første del er den ældre Penelope, som du spiller i fortællingens nutid. Den anden del er unge Penelope, som du spiller i omfattende flashback-scener. Ingen af dem er den ægte eller endelige Penelope. Hende skaber du i spil, efterhånden som historien skrider frem, og hun genopdager sig selv.



Lysen fra den enlige olielampe oplyser lige akkurat bordet med tre kårder og to pistoler, mens resten af kælderen ligger hen i mørke. Penelope løfter først Electras kårde. Den er lidt tungere end de to andre. Penelope giver læderet på grebet en gang fedt. Bøjlen pudser hun nøje med en fugtig klud. Til sidst giver hun klingen en tynd olie og polerer den med en klud, mens hun lader tankerne vandre langt væk. Penelope kan se den unge Electra for sig, stolt og rank. Et beslutsomt udtryk i ansigtet og kården i hånden. Oprørerne ville have fulgt hende til den bitre ende. På en måde var det egentligt præcist, hvad de endte med at gøre.

Penelope er den sidste sande troende på en umulig og voldsom drøm. Da Penelope var ung, var hun en af fire tætte venner som startede et oprør mod selveste Kejserinden. I starten gik de fra succes til succes, men det hele gik galt. De endte med at flygte og skjule sig fra Kejserindens vrede på en udørk af en skyggeø.

Årene der fulgte har Penelope brugt på at gennemgå det hele igen og igen i sit hoved. Konklusionerne har altid været de samme. De handlede retfærdigt, Kejserinde Augusta var og er en farlig tyran. Da Augusta efterfulgte sin moder på tronen, døde alle håb om at Imperiet ville vende tilbage til de gamle dyder som retfærdighed, vedholdenhed og selvopofrelse, som Penelope ellers havde drømt om. Senatet forblev irrelevant og ingen har siden kunne vide sig sikker for Kejserindens luner.

Penelope solgte sine smykker, købte et lille hus, hang vennegruppens våben op i kælderen, pakkede en taske og begav sig ud i Imperiet for at prøve at binde stumperne af de sidste oprørere sammen. Det gik over al forventning, og efter få år vendte hun tilbage til skyggeøen for at fortælle de andre om den gode nyhed. Men hverken Electra, Aella eller Juno ville lytte. Hun fik ikke engang lov til at fortælle dem sin plan. Og sådan gik årene. Penelope holdt sin egen ild ved lige. Rejste, udvekslede oplysninger med ligesindede og vendte atter hjem for at forsøge at overtale de andre. To årtier gik, de er alle midaldrende efterhånden. For et par år siden gav Penelope op. Hendes drømme er de samme, men hun orker ikke mere. De tre andre har svigtet hende, og hun forbander dem og deres bedrøvelige fejhed.

Penelope er lige blevet færdig med at rengøre den sidste af Junos pistoler, da det banker på døren ovenpå. Forsigtigt, som var det et spædbarn, lægger hun pistolen på bordet og begiver sig op ad trappen. Hun åbner døren og ser en ung kejserlig officer. Officeren rækker en lukket næve frem mod Penelope og åbner den langsomt. Der er gået to årtier, men Penelope ved godt, hvad hånden indeholder: Et blodrødt silkebånd, symbolet på Kejserindens ekstreme utilfredshed med en undersåt. "Et døgn" siger officeren med et ondskabsfuldt smil. Penelope tager båndet, kigger officeren lige i øjnene og spytter hende i ansigtet. "Et døgn" gentager Penelope og smiler trodsigt tilbage. Officeren tager et lommetørklæde op og tørrer rasende spyttet af sin kind og næse. Penelope smækker døren i. Om et døgn kommer de efter hende, sådan er traditionen. Hun ved ikke, om hun skal grine eller græde. I aften skal de fire venner atter mødes, det var aftalen... Og nu er de andre nødt til at lytte til Penelope og hendes plan.



AFTALEN

Som ung havde Penelope tre venner, som hun ville gøre alt for – Juno, Aella og Electra. De mødte hinanden på Akademiet og på deres sidste år fik de tilknyttet vindsangeren Merkur, som skulle følge dem, når de sammen begyndte på deres karrierer i flåden. Først tegnede alt lyst, men udsigterne blev mørkere, da tronfølgeren Augusta blev Kejserinde. Sammen traf de fire venner til sidst en skæbnesvanger beslutning om at starte et oprør. Oprøret tog hurtigt til i styrke og i starten vandt de store sejre, men borgerkrigen sled på dem alle. Undervejs blev Juno gravid med Merkur og fødte en lille pige, som blev bortadopteret.

Det hele endte galt, da oprørerne, anført af de fire venner, blev lokket i et stort baghold. Oprørernes tab var enorme, og de fire venner så Merkur falde død om. De indså, at alt var tabt, overlod oprørerne til skæbnen og flygtede til en skyggeø. På øen talte Penelope for, at der måtte være en anden vej til målet, og at de skulle fortsætte. Men de tre andre afviste hende og smed deres våben for hendes fødder. De skiltes med en aftale om kun at samles igen, hvis de blev opdaget af Kejserindens folk.

Som årene er gået har Penelope flere gange kontaktet de andre for at få dem til at samles og gennemføre det, de satte sig for. Men hun er altid blevet afvist af dem alle tre.

HVAD PENELOPE HAR PÅ SPIL

Penelope har næsten intet tilbage at tabe. I årene der er gået, har hun ikke ønsket eller formået at opbygge en egentlig tilværelse. Det eneste, der har holdt hende kørende, er håbet om at samle vennerne og endnu engang forsøge at afsætte Kejserinden. Dog er der én ting, hun frygter i den kommende færd: Hun frygter, at de atter vil lade hende i stikken, hvis hun igen begynder at tro på, at hun kan regne med dem.

PENELOPES PLAN

Planen er simpel. De skal gennemføre et attentat på Kejserinden. Penelope har en kontakt i paladsets køkken, som kan hjælpe dem ind og skjule dem, indtil de kan slå til. Første skridt er at stjæle et skib, så de kan komme væk fra øen. Dernæst har de brug for en vindsanger, som både kan hjælpe dem med at komme sikkert frem og under selve attentatet. Heldigvis ved Penelope, hvor de kan finde en vindsanger, som ikke er faldet i kløerne på Imperiet. For et par år siden, da Penelope var på den kunstige ø Illyria for at mødes med kontakter, opdagede hun, at deres gamle vindsanger Merkur ikke var død, men arbejdede som hore på et bordel. De har ikke haft kontakt, men Penelope har set ham. Lige præcis den del af planen vil hun vente til sidste øjeblik med at afsløre for ikke at skabe unødigt uro blandt de gamle venner, særligt Juno.

Bemærk: Det er Penelopes opgave at få planen til at ske, men det er ikke din. Spillederen og scenerne skal nok sørge for den del.

PENELOPE



Penelope er en passioneret ung kvinde på 17 år, som brænder for at reformere Imperiet. Som unge kvinde i en fornem adelslægt går Penelope naturligvis på Akademiet, hvor hun undervises i de klassiske feminine dyder etikette, retorik, videnskab og kampkunst.

Lige siden Penelope var helt lille, har hun stillet spørgsmål. Hun søgte svar hos sin moder og ældre søster samt i bøger, når de ældre kvinder ikke gad svare mere. Her fandt hun Imperiets fortællinger om de store senatorer og tidlige kejserinder. Om sejre, nederlag og om Imperiets sjæl og traditioner. Historierne fyldte hende med stolthed, men efterhånden som hun voksede op, begyndte hun at indse, at det Imperie, der var engang, ikke er der mere.

Nu er Penelope en ung kvinde og spørgsmålene er der stadig. Hvor andre ser et stærkt og velfungerende rige, ser Penelope sæders forfald, dekadence og magtfuldkommenhed. Hun ser en fare i et stadigt mere selvtilfreds senat. Og ikke mindst ved en næsten egenrådige hersker i form af Kejserinden. Det sidste siger hun dog sjældent højt. Engang havde senatet noget at sige, og adlen gik forrest med det gode eksempel og værdier som retfærdighed, vedholdenhed og mod. Det er dét, Penelope vil tilbage til.

Penelope er diskussionslysten. Hun ser hullerne i andres argumenter og kan godt lide at provokere. Der er mange på Akademiet, der tager afstand fra hende og bliver trætte af hendes meninger og provokationer. Men Penelope kan ikke lade være. Hun ser behovet for at vende ting på hovedet og udfordre, også selvom det kan koste knubs. Heldigvis sætter hendes tre venner Electra, Aella og Juno pris på hende, som hun er. Hos dem finder hun selvtillid og energien til at blive ved.

Penelope har radikale holdninger og ønsker markante forandringer. Hun ønsker blandt andet at ændre selve kulturen og værdierne i Imperiets top. Men netop her opstår en modsætning, for dét endemål vil kræve ofre. Hvor meget hun vil gå på kompromis med alt hun tror på for at sikre den endelige omvæltning? Hvor beskidt vil hun kæmpe?

Penelopes drøm for sin fremtid er at blive en vigtig senator, så hun kan styre Imperiet tilbage til dets storhed. Første skridt på vejen vil være en post i flåden sammen med sine venner.



RELATIONER

Penelope er en del af et uadskilleligt firkløver. Hendes venner er det vigtigste i hendes liv. Hun vil gøre alt for dem.

Electra er karismatisk, velformuleret, populær og den lille gruppes uofficielle leder. I Electra ser Penelope en ung kvinde på vej til at indtage scenen som en ny stor personlighed i Imperiets historie. De er ikke altid enige og Penelope ville ønske, at Electra kunne se Imperiets forfald, ligesom hun selv gør. Men Electra vil komme til at betyde noget, og Penelope vil være der hele vejen for at hjælpe hende i den rigtige retning.

Aella er uden sin lige med kården og mange opfatter hende som en ensporet atlet. På mange måder lever Aella op til alle Penelopes idealer. Stærk, stædig og dedikeret. Men ud over det så elsker Penelope virkelig Aella for hendes empati og den omsorg, hun viser sine venner.

Juno har et lyst sind, altid et smil på læberne og en kvik bemærkning til enhver lejlighed. Juno kan noget helt særligt med maskiner og eksplosiver. Det generer dog Penelope, at Juno tager så let på alting. Ofte har Penelope lyst til at tage og ruske Juno, for at få hende til at udvise bare lidt omtanke. På den anden side er det er rart at være sammen med et stort smil, når verdenen virker dystert og på vej i en skidt retning.

Og så er der **Merkur**. Ham har Penelope ikke mødt endnu, men det kommer hun snart til. Merkur er vindsanger og en meget kraftfuld en af slagsen. Vindsangerne er enormt vigtige for imperiet og deres plads som magtfulde mænd uden stærk, kvindelig styring er helt unik. Derfor er det ikke alle kvinder, der er lige trygge ved vindsangerne. Merkur er genert og selvudslettende, men han besidder kræfter som Penelope ikke kan ignorere i sin planlægning... Selvom han blot er en mand.



Pejlemærker – ting der vil ske. Hvordan er i høj grad op til dig/jer

- Vennerne vil starte et stort oprør mod Kejserinden Augusta
- Oprørene vil tabe i et stort slag. De fire venner vil tro, at de ser Merkur falde død om, og Penelope og hendes venner vil lade de øvrige oprørere i stikken
- Penelope vil forsøge at overtale de andre til at regruppere og kæmpe videre, men de vil svigte hende
- Penelope vil blive ved med at holde sig orienteret og planlægge et nyt udfald mod Kejserinden, men vil igen og igen blive afvist af sine gamle venner. Til sidst giver Penelope op og stopper med at opsøge dem.



Principfast er, når Penelope vælger at holde fast i sine principper og ære på bekostning af sine ultimative mål.



Grundegenskaber

- Talegaver
- Viljestærk
- God plan

Egenskaber - Principfast

- Mod
- Selvopofrende
- Komme igen
- Bide smerten i sig
- Afvente øjeblikket

Egenskaber - Målet helliger midlet

- Bedrag
- Voldsom
- Skruppelløs
- Beskidte trick
- Det lette offer

Stikord til yngre Penelope

- 17 år gammel
- Kompromisløs
- Intense og engageret
- Drømmer om en verden af i går
- Principfast
- Politisk tæft

Stikord til ældre Penelope

- 43 år gammel
- Har dedikeret sit liv til at fjerne Kejserinden
- Ubetænksom
- Føler sig forladt af de andre
- Har en plan
- Ensom

Målet helliger midlet er, når Penelope anvender alle midler for at nå sine mål og går på kompromis med sine principper.



MERKUR



Kære spiller

Din rolle består af to dele. Den første del er den ældre Merkur, som du spiller i fortællingens nutid. Den anden del er unge Merkur, som du spiller i omfattende flashback-scener. Ingen af dem er den ægte eller endelige Merkur. Ham skaber du i spil, efterhånden som historien skrider frem, og han genopdager sig selv.



Merkur sidder bag sin skærm. Ansigtet i spejlet i spejlet stirrer tilbage med døde øjne. Hulkindet, markeret, midaldrende. Han starter med mascaraen, omhyggeligt så den ikke klumper. En smule mørk øjenskygge. Og så læberne. Afdæmpet rød fremhæver deres fyldighed. Han går det hele efter. Nogle kunder siger, at han er smuk. Tomme ord. Han ved, at han er tiltalende på sin egen måde. Men det er ikke derfor, kunderne kommer til ham.

Tre bank på døren vækker ham fra sine tanker. Døren går op, men han bliver siddende bag skærmen. Lette tøvende trin. Han sukker indvendigt. En ny kunde – så skal de igennem hele dansen. ”Kom indenfor og sæt dig på sengen” siger han med sikker stemme. Hun går forsigtigt frem mod sengen. ”Øh, hej” siger hun og undertrykker et lille usikkert fnis. ”Jeg... ehm... Jeg gør normalt slet ikke denne slags ting, men ehm... en ven har sagt, at du er noget ganske særligt”. En rig ven. Den ganske særlige høre ved udmærket, hvad han koster. ”Vi tager det bare stille og roligt” svarer han og går helt op til skærmen, så hun kan ane hans silhuet. Han er slet, slet ikke i humør til at tage det stille og roligt. ”Tag dine bukser af”. Hun adlyder. Så ved han det om hende. Hun vil gerne bytte roller. Det er der faktisk overraskende mange kunder, der kan lide. ”Også trusserne. Resten må du selv bestemme”. Hun smider alt tøjet. Han trækker luften ind, og så slår han den første tone an. Dyb og fyldig. En let vind hvirvler omkring hende, i det han træder frem fra skærmen. Hun gyser. Det føles lige forkert hver gang, men vinden adlyder ham stadig.

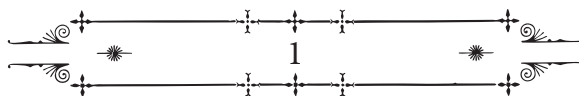
Engang var Merkur en magtfuld, men usikker vindsanger. Nu er han en nedbrudt luderkarl på et bordel, hvor han betjener rige kunder, der efterspørger hans særlige evner: At kommandere vinden med sin stemme. At synge dem til orgasme.

Merkur er blevet hård. Han fremstår som en selvsikker og hård hore. Han udfører sine opgave og lader som om, at han kan lukke følelserne ude – at han kan bære det hele. Han siger til de nye horer, at de ikke skal overtænke situationen. ”Det er en handelstransaktion, intet andet”. Merkur påstår, at han selv har det fint med arrangementet. I virkeligheden er han dog en fange, for bordelejeren kan altid udlevere ham til myndighederne i Imperiet for hans forbrydelser. For han er vindsanger og var derfor med i oprøret mod Kejserinden. Vindsangerne valgte side og den side tabte. Det er to årtier siden. Imperiet bruger naturligvis stadig vindsangernes evner. De er jo alt for værdifulde. Men nu har alle hans brødre halsbånd af stål, som kan slå bæreren ihjel, hvis en officer i Imperiets flåde ønsker det. Merkur er muligvis den sidste sanger uden halsbånd. Bordelejeren minder ham ofte om, at hun beskytter ham. Han er i sikkerhed her på Illyria. ’Den frie by’ kalder dens indbyggere den. Både ”sikkerhed” og ”frihed” er måske så meget sagt i en by, som reelt er en flyvende frihavn for smuglere, forbrydere og det, der er værre.

Hvad ejeren dog ikke ved er, at Merkur var med til at starte oprøret. At det var ham, der overbeviste sine brødre om at gå med i oprøret. At han hørte til i oprørenes inderkreds. Og hvad hun slet ikke ved er, at han under oprøret mistede sit nyfødte barn, at han blev slået til bevidstløshed i det sidste slag og efterladt af sit barns moder Juno og hendes tre venner. Merkur var engang den mest magtfulde vindsanger. Nu synger Merkur kun, når han er tvunget til det for kundernes nydelse. Merkur venter bare på at komme herfra.

HVAD MERKUR HAR PÅ SPIL

Om lidt vil Merkur atter møde sine gamle venner. De har igen brug for ham og hans evner. Der vil blive kradsat i alle de gamle sår, som han har forsøgt at glemme. De efterlod ham til at dø. Selv Juno. Vil de igen bare bruge ham som et våben?



MERKUR



Så længe Merkur kan huske tilbage, har han sunget. Hans første sange var lykkelige sange. Sange om at løbe barfodet i græsset, om solens stråler i ansigtet, om månen som den hang helt deroppe i nattens himmelhvælving og om vinden, der kærtegnede kvinderne. De fleste af hans sange handlede om vinden.

Merkur var 5 år gammel, da han første gang lærte frygt at kende. Han havde været i marken med sine to storesøstre, der som sædvanlig ikke gad have ham med i legen. Han havde plaget og plaget. Skuffelse var blevet til frustration som igen blev til raseri. Han havde råbt af dem, og midt i alt råberiet kom en ny sang til ham. En sang han ikke kendte og alligevel kendte alle de fremmede toner i. En sang der fik vinden til at komme brølende. En sang som kastede hans to søstre op i luften og rev dem mod jorden. Da der igen blev stille, lå den ældste søster med et ben bøjet op under kroppen på en måde, som gav Merkur kvalme. Det var en sang, som fik Merkur til at frygte sig selv.

Der gik kun få dage, før de kom fra Tårnet. Grå, hulkindede, alvorlige mænd. Merkur husker sin mors tøven og sin fars frygtsomme blik, da mændene kom til moderens gård. Merkur husker, at han undrede sig over, at mænd turde tale så længe til hans mor. Men hun overgav sig til deres forslag og lod dem tage ham med. Hans far samlede Merkurs tøj i en lille sæk, og hans mor kyssede ham på kinden. Merkur vidste godt, at det var hans egen skyld, at han skulle hentes.

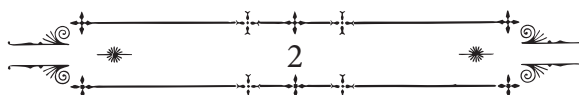
Merkur er en vindsanger. Mænd født med en sjælden, fantastisk og farlig evne - evnen til at styre vinden med sang. Vindsangerordenens lærde hævder, at sangeren kommanderer vinden. Andre hævder, at sangeren slår en handel af med vinden, og nogle få at sangeren besnærer vinden, så den lystre. Men alt dette er blot filosofisk snak, som mænd ikke bør bryde deres simple hoveder med. Faktum er, at når den trænedes sanger synger, sejler luftskibe uskadt igennem storme, kanonkugler preller af på skibets balloner, fjender standses af en væg af vind og så er der endda sange, der er langt mere farlige for vindsangerens fjender.

Merkur modtog sin træning i Tårnet, som er det eneste sted i hele Imperiet, hvor mænd regerer. De sagde, at han var talentfuld, men usleben. Hver dag fra tidlig morgen til sen aften skulle han og de andre brødre synge. De lærte ham at synge med flere stemmer og roste ham, da han viste sig i stand til at synge både den tredje og den fjerde stemme. Og de lærte ham flere hundrede nye sange. Merkur fulgte bare med og gjorde, som de sagde, men tvivlen og frygten var der altid. Det var allerede gået galt én gang, ville han kunne tøjle alle de nye sange?

Han var ensom og genert. Men i takt med at han viste sin kunnen, opdagede han til sin overraskelse, at de andre respekterede ham. Flere af dem begyndte tilmed at spørge ham til råds. Merkur svarede først tøvende og undskyldende, men med tiden vovede han sig lidt mere frem og sagde sin ærlige mening.

En dag sagde de ældste til ham, at han skulle væk. De ville sende ham og en gruppe jævnaldrende brødre til Akademiet. Hver især skulle de slutte sig til grupper på fire unge kvinder, læse og træne med dem på deres sidste år på Akademiet, inden de sammen skulle starte på en karriere i flåden. Merkur havde ikke set en kvinde i 12 år. En spinkel, genert og frygtsom ung mand forlod tårnet.

Merkur går en spændende og usikker fremtid i møde. Han skal bo et nyt sted og møde nye mennesker. Han kan få helt ondt i maven om tanken. Og så er der hans kræfter. Han føler han er ved at få bedre styr på dem, men frygter stadig, at det vil vise sig at han ikke kan tøjle dem.



Merkurs drøm for sin fremtid er at høre til et sted. At føle sig tryk og måske endda værdsat og elsket.

DE FIRE KVINDER

Merkur er vej til Akademiet, en skole for højadlens døtre. Det er et svært sted for en mand. Han kender endnu ikke nogen ud over sine brødre, men snart skal han møde fire markante unge kvinder, som udgør en stærk sammenbundet klikke.

Electra er karismatisk, velformuleret, populær og den lille gruppes uofficielle leder.

Aella er uden lige med kården og mange opfatter hende som en ensopret atlet, men hun er også empatisk og omsorgsfuld.

Penelope er diskussionslysten og har store visioner om at reformere Imperiet og få det tilbage til de gamle dyder.

Juno har et lyst sind, altid et smil på læberne og en kvik bemærkning til enhver lejlighed. Hun vil blive fascineret af Merkur og han af hende. På et tidspunkt vil de indlede et forhold.



Pejlemærker – ting der vil ske. Hvordan er i høj grad op til dig/jer

- De fire kvinder vil starte et stort oprør mod Kejserinden Augusta
- Merkur vil overbevise vindsangerne om at slutte sig til oprøret
- Juno og Merkur vil indlede et forhold
- Juno vil blive gravid og barnet vil blive bortadopteret
- Oprørerne vil tabe i et stort slag, hvor Merkur vil blive såret og miste bevidstheden. De fire kvinder vil efterlade ham og de øvrige oprørere til deres skæbne
- Merkur vil overleve slaget, men vil efterfølgende blive fanget af en bordelejer og tvunget ud i prostitution



Selvtillid er, når Merkur stoler på sig selv og sine evner. Når han udviser initiativ og tør sige sin mening.



Grundegenskaber

- Flere sange på en gang
- Bare en mand
- Kynisk

Egenskaber - Selvtillid

- Beskyttende vind
- Jernvilje
- Initiativrig
- Fingere svaghed
- Understøtte andre

Egenskaber - Frygt

- Dødbringende vind
- Kraftfuld, men ustyrlig
- Raseri
- Smerte
- Reaktiv



Stikord til yngre Merkur

- 17 år gammel
- Genert og usikker
- Frygter sine egne evner
- Enormt talentfuld vindsanger
- Drømmer om at høre til

Stikord til ældre Merkur

- 43 år gammel
- Hårdt ydre
- Der er noget, der er gået i stykker indeni
- Kynisk
- Vinden lyster ham stadig

Frygt er, når Merkur holder sig tilbage, tier, svarer udenom, men også når han bekræfter sig selv i, at han er farlig.

