

## OPSTART

### Hvad handler det om?

- Augustas Skygge er et fantasy-drama, hvor I skal udspille to tidslinjer:
  - Den ene er nutiden, hvor fem gamle oprøre tvinges ud af deres skjul og tager ud for at slå deres gamle fjende, Kejsrerinden, ihjel.
  - Den anden er i fortiden, hvor rollerne var unge og håbefulde, men ender som oprørere.
- Tone: Scenariet har en mørk og alvorlig grundtone, men der er også plads til smil og heltegerninger undervejs.

### Setting

- Fantasy verden med ingen klode: øer, skyggeøer og intetheden nedenunder.
- Mennesker som os, men kvinder bestemmer selv om de vil være gravide (dog går skrøner om uønsket graviditet ved ægte kærlighed).
- Teknologi: Træskibe med balloner i stedet for sejl, kanoner, kårde, pistoler, geværer, lommeurer og tandhjul.
- Imperiet: Kejsrerinden, Senatet, Aeterna, barbarer og legioner (10 skibe, 300 kvinder og mænd per skib).
- Mænd er det svage køn (i deres drifters vold). Deres plads er med fysisk hårdt arbejde, hjem og børn.
- Vindsangerne: Vindmagi, flere sange, eneste frie mænd, får kravet på senere.
- De unge kvinder: Akademiet, karrieren.

### To tidslinjer

- For ca. 25 år siden starter på 5. år på akademiet. Herefter starter de deres karrierer og deltager i oprøret.
- Rollerne har gemt sig i godt 20 år, nu tvinges de sammen igen.
- Fast scenestruktur, orienter jer i jeres pejlemærker og fokuser på rolleudviklingen, og hvordan tingene sker.
- Tre akter, hvor akt 1 er mellemlang, akt 2 er lang og akt 3 er kort
- Der er ikke behov for planlægning, hverken i drama/fortællescenerne eller i kampscenerne.

### System

- Anvendes kun til kampe i nutiden.
- De yngre rollers indre konflikter og kompasset.
- Grundegenskaber og nye egenskaber undervejs.
- I aktiverer jeres egenskaber ved at fortælle, hvad I gør.
- Hvide og røde sten – tre sten giver udfaldet.
- Rollerne kan ikke dø før i den sidste kamp.
- Røde sten har konsekvenser (og bæres med videre)
  - fælles ansvar for at finde på.

### Små beskeder til spillerne

Når du er ude og tale med:

- **Merkur** er det en god idé at sige til ham, at han undervejs vil få en særlig evne i form af ”den ældste sang”. Sangen kan kun bruges i den allersidste scene, og han skal kun bruge den, hvis han vurderer, at det vil bidrage til jeres fælles oplevelse. Bare fordi han har en bombe, skal han ikke nødvendigvis bruge den. Det er også en god ide, at sige at den ældre Merkur, først komme med i scenariet i akt 2 – til gengæld er der flest scener i fortiden i akt 1.

- **Juno** er det en god idé at sige til hende, at når hun bliver gravid med Merkur, er det helt op til hende, om det er ægte kærlighed, der gør, at hun bliver gravid, eller om det er noget hun vælger (borgerkrigen til trods). Hun er også velkommen til at lyve om grunden over for de andre og bedyre noget andet. Formålet er blot, at hun har en fed oplevelse med valget.

## SCENEØVERSIGT

### Akt 1

#### Prolog - Det Sidste døgn

Nutiden - De kvindelige rollers sidste dag i deres falske liv.

#### Scene 1 - Genforening

Nutiden - De gamle veninder mødes igen og Penelope afslører sin plan.

#### Scene 2 - Dormitoriet

Fortiden - De unge kvinder får et dormitorium på Akademiet og møder Merkur for første gang.

#### Scene 3 - Ballet

Fortiden - Gruppen deltager i Augustas ekstravagante bal på Akademiet.

#### Scene 4 - Fægtetime

Fortiden - Aella duellerer mod Augusta.

#### Scene 5 - Afsløret

Fortiden - Aella, Electra og Penelope overrasker Juno og Merkur.

#### Scene 6 - Skibet

Nutiden - De gamle veninder tilkæmper sig et skib.



### Akt 2

#### Scene 7 - Legion VII

Fortiden - Gruppen leder deres skib i kamp mod barbarer.

#### Scene 8 - Bordellet

Nutiden - Kvinderne henter Merkur på det bordel, hvor han er hore

#### Scene 9 - Uro i Aeterna

Fortiden - Gruppen er udstationeret i Aeterna. Aella, Juno og Merkur bliver fanget i en vred menneskemængde.

#### Scene 10 - Senatet

Fortiden - Electra og Penelope deltager i en afstemning som Augusta vetoer.

#### Scene 11 - Stormløb

Fortiden - Gruppen anfører et stormløb på en by, men bombarderes sammen med fjenden af Imperiets egne skibe på Augustas ordre. Gruppen starter oprøret.

#### Scene 12 - Tårnet

Fortiden - Merkur tager til vindsangernes hjem og sikrer deres deltagelse i oprøret.

#### Scene 13 - Gravid

Fortiden - Juno fortæller de andre, at hun er gravid med Merkur.

#### Scene 14 - Flugten fra Illyria

Nutiden - Gruppen råbes an af Kejserindens folk og må kæmpe deres vej til skibet.



### Akt 3

#### Scene 15 - Barnet

Fortiden - Juno føder sit barn. Aella har arrangeret at Junos bror kommer for at hente barnet.

#### Scene 16 - Palatinerøen

Nutiden - Gruppen er tæt på deres mål. De mindes nederlagets stund for så mange år siden.

#### Scene 17 - Maskebal

Nutiden - Gruppen veksler de sidste ord og forsøger at gennemføre attentatet på Kejserinden.

# Hjælpearb

## Kamp

1. Beskriv situationen for spillerne
2. Sæt sværhedsgraden – læg de røde sten i posen
3. Spørg spillerne hvad deres rolle prøver at foretager sig i kampen
4. Læg én hvid sten i posen for hver egenskab spillerne benytter sig af i deres aktion
5. Ryst posen og træk tre sten
6. For hver rød sten skal der være en alvorlig konsekvens for en rolle eller for gruppen
7. Få spillernes input til konsekvenserne
8. Fortæl udfaldet

- Rollerne kan ikke dø før den sidste kamp
- De røde sten følger med til næste kamp
- Sværhedsgraden er vejledende – hvis I har mange røde sten fra den/de foregående kampe, skal du overveje at sætte den ned
- Gruppen klarer sig altid videre i de to første kampe
- I den sidste kamp betyder tre røde sten at attentatet **ikke** lykkes

## Navne til inspiration

### Kvinder

- Alba
- Alexa
- Diana
- Minerva
- Nerida
- Petra
- Sibilla
- Vita

### Mænd

- Agrippa
- Drusus
- Gaius
- Julius
- Pontius
- Tiberius
- Piso

## De unge rollers poler

**Aella:** Leve i nuet - At blive husket

**Electra:** En leders byrde - Retten til magt

**Juno:** Det modne valg - Den nemme løsning

**Penelope:** Principfast - Målet helliger midlet

**Merkur:** Selvtillid – Frygt