



SKYREALMS of Jorune

SCEN 1: INLEDNING



En varm mullineftermiddag är fem vandrare på väg genom Kirlans gator. Staden håller ivrigt andan inför nästa dags Tauther Day. Dagen när unga och ofta naiva unga söner och döttrar skriver in sig som tauther. De viger sitt liv åt Sagess Saress Khodre och landet Khodre. Deras copras (personliga sigill) kommer att brännas in i oförstörbara ridelliumstålplattor och sättas upp på Drennväggen. De kommer att invigas och testas. Om allt går väl kommer challisker med deras copras att hängas runt deras halsar när dagen är slut. Många av dem kommer att bli besvikna. Vissa kommer kanske även att dö, tjänande sin Sagess, en drenn eller en kesht. Några få kommer att få sina challisker förgyllda och förklarade Drenn för sina trogna tjänster. Stadens finaste, kesht- och drennfamiljer (även kallade Whitehands) har haft söner och döttrar som varit drenns i flera generationer. De kommer att hyllas extra mycket idag. Tautherskapet för dem kommer att vara enkelt. Familjemedlemmar kommer att bränna in sina copras på deras challisker med automatik. Familjens kontakter kommer att se till att de inte behöver göra något farligt under deras tautherskap. Andra söner och döttrar har sparat länge för att genomgå ceremonin. Ofta trotsande familjen genom att avvika från arv och yrken som gått i arv inom familjen i generationer. För dem betyder tautherskapet allt. För dem är drenndrömmen allt.

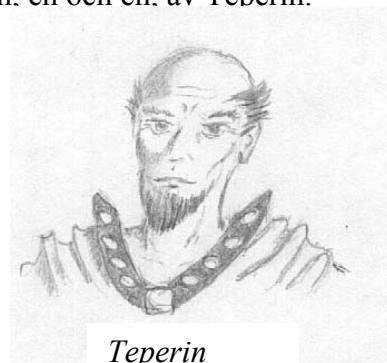
Överallt i staden har det plockats in blommor. Längs Main Street pryder buketter och gröna vimplar husväggarna. Stadsvakten bär sina challisker välputsade. Kirlans inclepper och illidger har fyllt på sina reserver av rusper och thanteriskt vin. Fester planeras i hus, stora som små. De stora härskarfamiljerna har hyrt in thivinmusikanter, cirkusrtister från jasp och kockar från thantier. Praktiskt taget hela Palace Island är dekorerat och kommer att öppnas för åskådarmassorna imorgon. Palatsvakterna är dock mer vaksamma än någonsin.

Stadsborna tar alla chanser att festa och därför stundar imorgon en stor dag. Människorn från rikets alla hörn har kommit som gäster eller åskådare för att delta i maten, varorna, kontakterna, kvinnorna och stämningen som råder i Kirlan.

Medan de fem vandrarna tar sig till iscininstitutionen i västra Stone Town, vandrar de förbi vackra parker, pråliga drenn- och keshtus/palats. I norr kan man se de sherjaarenan höja sig över hustaken. Shenen, samlingsplatsen för icke-människor är den också full av aktivitet. Thivinmusikanter övar sig på sitt kristallspelande. Gälla, vackra men aningen kusliga toner hörs över sorlet av thriddel- och woffenröster. Ett plötsligt knarrande av trä får dem att titta upp. Över hustaken höjer sig en jaspisk kristallskonare. Dess två stora segel vecklas ut för att fånga västerbrisen. Det är en majestätisk syn när skeppet glider fram, nästan vidrörande de högsta husen, ut mot Dau-uh-de sjön. Efter att ha passerat shennen börjar de första yordhusen (stadsvakthus) synas till. Detta är marinens område. Välbevakad är därför också

iscininstitutionen. Efter att ha frågat runt bland alla vimsiga och lite frånvarande isciner av människo- thriddel- och bronthhärkomst, möts de slutligen, en och en, av Teperin.

Denna tunnhåriga och vänliga man förklarar sig vara lärjunge till Mäster Marec KreeKorrun av Ro-Obiss och säger sig ha väntat på dem. Han leder dem genom skriftkopieringssalar fyllda av ljudet av pennor mot papper, genom bibliotek fyllda av dammiga volymer och skriftrullar, genom diskussionsrum fyllda med halvdöva och envisa gamla män samt förbi ivriga och akterslickande lärjungar som förvirrat irrar omkring mellan salarna efter sina halvsenila fadris (lärare).



”Mäster Marec väntar på er, mina theger, i sitt laboratorium, tillsammans med den sköna Keshtia Jovine DharWin. Nu när ni alla anlant måste jag be er vänligast att lämna era vapen här. Querrid Forrid Ho-Golo kommer att vaka noga över dem (Den utpekade thriddeln får nervösa ryckningar i ögonstjälkarna när allas blickar vänds mot honom.)”

”Tyvärr måste jag insistera på detta. Keshtians livvakter är av den....hmmmm.....gröna och stora sorten. De är omkompromisslösa på den punkten och jag antar att ingen av er direkt skulle vilja förhandla om detta.”

De fem församlade männen plockar av sig sina vapen under mumlande protester. Thriddeln låser in dem i en grov, metallbeslagen träkista och fortsätter dyrt och heligt att lova att de är kvar när de kommer ut. De stränga och hotfulla blickarna får honom att blinka okontrollerat med sitt ena öga.

Under tiden varnar Teperin dem vänligt att uppföra sig inför Keshtian.

”Keshtia Jovines familj är en av stadens grundare. Rent utav Khodres grundare. De härskade innan familjen Dharmery och vem vet, över en natt kan hon komma att bli den nya härskarinnan av Khodre.....om något skulle hända Saress det vill säga. Hon är van vid respekt och framför allt hövlighet. Mäster Marec är å andra sidan en trevlig och lättsam man. Inte så slutet som hans landsmän från Ros Crendor.”

Männen synar varandra en stund (vissa ogillande) innan Teperin slutligen leder in dem i laboratoriet.

Dags för beskrivning/introducering av karaktärerna. Beskriv hur er karaktär ser ut, vad han gör, vad han säger (om han säger något) samt lite om hans utrustning som är synlig.

Glöm inte att skicka mailen till mig (den allsmäktiga spelledaren) hela tiden, tills tävlingen (gissa spelaren) är över.

Glöm inte heller att bifoga 10 nummer (1-100) varje gång.

Svar inför Scen 2, senast 5 juli.