

# SKYREALMS of Jorune

## - Tempelmysteriet -

### Scen 10

Hjältarna tittar en stund upp mot Rissa som står på hustaket. Slutligen tar Sar till orda.

”Jag välkomnar dig till vårt sällskap, Rissa. En man med dina färdigheter kan vi alltid ha nytta av. Du kommer att få en rättvis del av vår vinst, men också din beskärda del av vedermödorna. Jag har själv misstänkt att copran är en viktig del av gåtans lösning och anser att vi måste undersöka den ASAP.”

”Låt mig bara tilläga.”, avbryter Sir Cory. ”Att det är dödsstraff på att stjäla en copra från drennväggen. Att stjäla någonting från den välbevakade drennväggen är inte bara dumdristigt men och alldeles vansinnigt. Jag tycker det uppdraget passar dig perfekt min gode Rissa.”

”Hmmm....det är sant som Sir Cory här säger. Vissa av oss har mer än bara liv att förlora. Även ett misslyckat försök skulle vara mycket dåligt för oss.” Säger Sar.

”Jag förstår!”, säger Ezekiel och harklar fram en otäckt gröngul loska som hamnar kusligt nära den avlidne condrij Crayg. ”Dom fina herrarna underlåter sig inte att göra simpla inbrott. Varför inte låta patrasket sköta det? Varför inte riskera deras halsar? Jävla tarmparasiters....Ahhh va faan!”, skriker han sedan.

”Jävla woffenjävvel! Se dig för, ditt loppbitna kräk. Du pissar för fan rakt ner i min stövel!”

”Oj. Förlåt. När man måste gå, måste man gå.” Ursäktar sig Store Fido där han står mot väggen med sitt verktyg i handen. Grwollf morrar hotfullt. Ezekiel mumlar diverse olika svärord som skulle få skökorna i Night World att svimma och tar sedan av sig sin stövel för att tömma ut det värsta. Han sätter sedan på sig stöveln igen och tar ett stort steg bort från Store Fido, samtidigt som han gör det universellt kända tecknet för någon som rakar halsen klumpigt åt Store Fido.

Rissa klättra dock försiktigt ner till de andra hjältarna medan Philip hälsar honom välkommen genom att bjuda laget runt på vin från en flaska som han snabbt fiskar upp.

”Jag tycker att det är un bra idé att ta med én till i gängét. Framför allt en med en sådan förmåga att smälta in i skyggorna som han har. Det gäller båra att han inte flyr när skyggorna försvinner på dagén. Lite beagerkorv att äta till, skulle smaka kanské?” erbjuder han sedan.

Medan Rissa tittar klenroget på den blekgrå korven som erbjuds honom från den enorma boccorden, fortsätter Philip att tala.

”Det låter som un bon idé JAG fick att hämta drennbrickán. Men nu måste vi även få tag i talismanerna som Sörbicca har. Om nu Rissa fixar drennbrickan, kan ju vi göra ett nattligt

besök på "Wauv Cleavér". Det borde ju inte vara något pryblem att stjäla tillbaka dem. om nu inte Sörbicca bär dem på sig? Man kan kanske smyga ombord på skeppet och leta upp dem. Vi skulle kanske preparera en saftig thombostek med lite sömnmedel om vi skulle stöta på en Darkmane. Det behövs kanske mer än lité sömnmedel, kanske?"

Fighetto passar även på att skaka han med Rissa och hälsar vänligt på honom med en bugning.

"Förresten. Vem betalade dig för att följa efter oss?" säger han till Rissa.

"En mycket rik kladeherre." Säger han mörkt med blicken fäst på Sar. "Jag antar att han också vill ha en del, eller rentutav, hela andelen av en eventuell skatts värde. Han verkade dock inte säker på exakt vad det var för skatt."

"Hmmm..." Fighetto kliar sig fundersamt på hakan. "Vi bör som sagt hålla "Wave Cleaver" under uppsikt så vi kan få en förvarning på vad vår förrädiska "vän" har för planer härnäst. Kanske behöver vi ta oss ombord som Philip som sa, för att återta talismanen, då kan det ju vara bra om man känner till så mycket som möjligt om den. Mitt förslag är att jag (slår sig själv över bröstet) och en tauther eller två toths kan ta sig på den uppgiften."

"Men först vad gör vi med vår vän condrij Crayg?" säger Philip. "Vi kan inte låta honom ligga så här!"

"OK mannar!" ryter Sir Cory. "Rissa, du eh...omförflyttar drennbrickan och möter oss i Eastport vid gryningen. Om du gör detta kommer du att få en liten...ehh DIN beskärda del av belöningen. Philip! Du och Ezekiel tar hand om patrisk...ehh...den gode condrijen här och ser till att han får en ordentlig begravning. 20 gemules skulle väl räcka till detta antar jag? Och vid Gobey! Se till att hålla Ezekiel borta från de andra gravarna. Låt dödgravarna sköta grävandet. Jag och de andra gentlemännen, Fighetto och Sar samt våra två woffenmannar övervakar "Wave Cleaver" tills ni kommer tillbaka. Om ingenting gjorts, så ses vi i Eastport i gryningen. Där ligger "Wave Cleaver" och även vårt eget skepp "Gobeys Vagga" som den sköna keshtia Jovine givit oss, väntar oss i Eastport."

Sagt och gjort delar hjältarna på sig. Rissa sveper sin mörka kappa om sig och försvinner i skuggorna. Sir Cory, Sar, Fighetto, Store Fido och Grwollf korsar de tre kvarteren mellan dem och Eastport. Philip och Ezekiel ger sig av mot kyrkogården utanför staden. Väl vid kyrkogården ägnar de lång tid åt att övertyga dödgravaren med att begrava condrij Crayg redan inatt. Han muttrar "Alltid skall man begrava folk mitt i natten med en lykta på en dimmig, kuslig kyrkogård! Vad är det för förväntningar folk har på detta yrket egentligen?" Innan allt är avklarat och de båda tagit sig ner till Eastport igen (efter bara två korta stopp för att väcka shaster för att skaffa ett halvt dussin beagerburgare och två thombokebabber) börjar den västra himlen att ljusna.

Under tiden smyger Sir Cory, Sar, Store Fido, Grwollf och Fighetto omkring i Eastport. Sar och Sir Cory försöker hela tiden ge order och hamnar snart i ett klassiskt käbbel om vem som är ledaren egentligen. Det är dock Sar som slutligen träffar en gammal man bland de tidigast vakna i hamnen som han känner. (Alla fiskarna är redan vakna och förbereder sina nät, men de är i Westport.)

Den gamle mannen heter Herritz och är en halvgalen målare och diktare som alltid håller till bland Eastports handelskepp för att få lite inspiration. Han vet dock det mesta och ser allt som händer i hamnen. Då mannen är på plats för att fånga soluppgångens speglingar på DharWin öns vita murar om två timmar vill han inte bli störd alltför länge. Han kan dock berätta var skeppet Wave Cleaver ligger och berätta att en man med en Darkmane verkar vara dess herre eller kapten. Det är mest män från norra Khodre och han gillar inte deras uppsyn.



*Herritz*

Hjältarna kan se att det är ett ganska stort skepp med ett tiotal man på däck redan. Medan de studerar skeppet efter sätt att ta sig ombord kommer ytterligare tio män vandrande och bordar skeppet. Då flera av dem tycks vara beväpnade med vapen som tycks vara spjutlånga smala blad av stål med ett lång handtag av trä i mitten, förstår hjältarna att detta måste vara medlemmar av de beryktade

Långsvärden. Med tjugo välbeväpnade mannar på båten blir de 5 hjältarna lite osäkra. Ingen som skulle kunna vara Sorbicca syns dock till, men det lyser från kahytten. Mannarna är på helspänn och vakar ut över Eastport. Både sjösidan och landssidan bevakas och hjältarna vet inte riktigt vad de skall göra. Besättningen gör sig dock snabbt klara och skeppet kastar loss i gryningen samtidigt som Philip och Ezekiel anländer. Rissa syns dock inte till ännu.

I det första gryningsljuset ser hjältarna dock ett annat skepp som är på väg att ge sig av. En stor fet man i fina röda kläder vandrar fram och tillbaka på dess däck. Det är Keregos Jay av det jaspiska handelshuset Jay. Hans skepp "Nordanvinden" har en besättning på 20 mannar och ytterligare 10 salu som gör seglen klara. Den fete handelsmannen själv studerar havet i öster medan hans svarta klo av metall otåligt repar relingen.



*Keregos Jay*

"Inte bra detta!", säger Sar. "Var tror ni den buksvullna bebbicfiskan skall resa?"

Svaret på den frågan kommer strax efter, när en man ställer sig vid hans sida och samtalar med honom. Hjältarna förstår att detta måste vara Varagos, den jaspiska rådgivaren som tjänade rebellerna under inbördeskriget och som hade hand om dharsagesilvret bland Långsvärden. Han stämmer in på condrij Craygs beskrivning och hade även han varit i dalen med templet.

”Vid Desti! De är alla ute efter staven.” Säger Sir Cory. ”Var är Rissa? Om han inte hittar kartan har vi inte en chans att veta var vi skall. I så fall måste vi följa jaspersnas skepp.”

Cirka två timmar efter soluppgången anländer till slut en sårad Rissa. Hans arm är ombunden efter att ha sårats av en pil och hans kläder är blöta och luktar illa.

”Hur gick det? Frågar Sar. ”Lyckades du få tag i drennbrickan?”

”Drennbrickan lämnade jag på väggen där den satt.”, svara Rissa och gnider sig om armen.

”Va?”, utropar Sir Cory och Sar.

”Det var inte den vi var ute efter, utan det som gömts bakom.” Rissa håller sedan fram en hopvikt duk. Men istället för att ge den till Sar och Sir Cory som sträcker fram sina händer drar han undan den. ”Kom ihåg ert löfte. Jag vill ha min andel av denna skatt eller belöningen för den. Lova mig detta. Svär vid era gudar.”

Med mycket suckande svär Sir Cory, medan Sar lovar dyrt och heligt på allt vad kladen vördar mest, på att han skall minnas denna överrenskommelsen.

Rissa vecklar sedan upp duken så att alla kan se kartpergamentet som fästs på denna. (Se bifogad fil för närmare detaljer)



*Varagos*



”Det var inte det lättaste att få tag i kartan.” Berättar Rissa. ”Det fanns många vakter. Jag fick klättra fram sakta som en seggit larv längs murarna. Precis när jag fått tag på kartan visade Ebba sitt ansikte genom molnen och en vakt såg mig. Endast genom att dyka ner i palatskanalen och smyga mig iväg genom de stinkande kloakerna som mynnar där kom jag undan deras pilar. Denna kartan drar till sig bekymmer. Det känner jag på mig. Som om den, eller det den döljer är förbannad.”

Hjältarna böjer sig över kartan samtidigt som de hör jasperna ge order om att kasta loss.

Vad gör och säger hjältarna hjältarna?

DEADLINE Onsdag morgon den 29 Augusti

STATUS			
<u>Namn</u>	<u>Hit Points</u>	<u>Penalty</u>	<u>Isho</u>
David ”Sir Cory” Corolia III	34	0	2
Philip ”The Dreglamon” Montneuf	49 <b>44</b>	0	18 <b>16</b>
Fidolfian ”Store Fido” de la Frolic	28	0	7
Sar ”Director” Huston	57	0	6
Ezekiel ”Scragger” Ferris	40	0	5
Fighetto ”Fig” de Filippo	39 <b>32</b>	0	5
Grrwollf ”Flea Bag” Yasman	47	0	3
Rissa Willham Arcat	39 <b>28</b>	0	2