

# SKYREALMS of Jorune

## - Tempelmysteriet -

### Scen 19

Hjältarna ligger på krönet av en klippa och spanar ner på skeppen nedanför dem.

”Vad skall vi göra?” Viskar Sar.

”Jag tycker att vi bör hålla ett öga på dessa våra konkurrenter.” Säger Fighetto och pekar ner mot skeppen. ”Skulle inte en av våra utmärkta woffens kunna agera både som spejare bakåt och framåt. Så vi vet vad de andra tar sig för.”

”Hmpff! Utmärkt plan. Tänkte precis föreslå detta.” Säger Sir Cory. ”Alltid en förtrupp och någon som täcker reträtten. Colmon Takapis femte lag.”

”Bränna skeppen tycker jag.” Säger Store Fido och slickar sig om läpparna med sin långa tunga.” Vi8 är ju så nära att vi kan lobba ner eldpilar på dem.”

”Vafalls! Engagera fienden när vi är så få och i fientligt territorium. Kommer aldrig på tal. Taktiskt ogenomtänkt. Idiotiskt. Bara en woffenhjärna skulle komma på något sådant. Jag har då aldrig hört på.....”

”Jag tycker bränna.” Fortsätter Store Fido. ”Mest för att jag är sur över min arm och kan inte gärna skära ett skålpund fett ur Philips hjärna varje halvtimme till han fixat ny arm.”

”Eh, mes oui! Jag tycker kanske såsom monsieur De la Frolic. Bränna dem bör vi. Kanske kan fungera som avledning.”

”Ja, det vore inte dumt.” Instämmer Sar och Rissa.

”Vafalls oordning i ledet. Hör nu här mannar, ordervägran är allvarliga .....”

Utan att svara Sir Cory smyger hjältarna sig tillbaka och börjar förbereda. Med Fidos, Grwolff och Philips hjälp letar de fram torra buskar som de omvandlar till slungor med lite flätade rep och tillverkar eldpilar. Inom två timmar smyger de sig tillbaka till klippan ovanför skeppen. Endast Philip var beväpnad med en boccordlångbåge, medan Rissa plockar fram ett armborst i två delar som han sätter ihop. Till allas förvåning har redan eldpilar, samt några andra pilar av lustigt utseende. Efter att ha tänt eld på sina pilar och på eldslungorna reser sig hjältarna upp. De första brinnande bollarna och pilarna träffar båtarna innan besättningen hinner förstå var de kommer ifrån. Philip är träffsäker och hans stora starka långbåge skickar pil efter pil in i hoprullade seglen tills de fått fyr ordentligt. Besättningen svär och hytter sina vapen åt dem. Ut ur det ena skeppets hytt kommer den fete Keregos Jay av Handelshuset Jay. Han pekar sina feta, ringprydda fingrar mot dem.

”Ni kommer inte undan. Det finns ingenstans i världen ni kan fly. Jag kommer att kasta er åt tunnelmaskarna tills ni skriker om nåd.” Efter detta ägnar hjältarna sig åt att skratta medan den fete handelsmannen försöker vältra sig ner i landningsbåten. De ger sig sedan av snabbt så att besättningsmännen inte skall hinna klättra klipporna och komma efter dem.



”Det borde inte vara så svårt att hitta spår efter de som gått iland redan.” Säger Philip medan de vandrar. Fido och Grwolff hittar snart spåret efter två sällskap som vandrat aningen olika vägar. Båda rör sig dock åt samma riktning. In mot Gränskullarna och mot pagrabergen i öster.

Kvällen faller snart och hjältarna passar på att röra på sig så mycket som de kan för Ezekiel. Fido passa flera gånger på att fråga när hans arm skall läkas.

”Den borde läka inom bara några dagar, Fido” försäkrar Fighetto. ”Den där learsisen gav dig rekordmånga limilates och cajins dyssha borde också ha hjälpt.”

”Jasså! Varför har jag då så svårt att röra på fingrarna och ta tag i saker?”

En tystnad sänker sig över de vandrande hjältarna och Sar och Philip ser ut att skämmas.

”När kommer min arm att läkas?” frågar Fido igen.

”Snart.” Svarar Sar.

”På tal om detta. Hur mycket utgör min arm av Philips andel. Alltså 7/7 eller bara 1/1?”

Medan hjältarna diskuterar andelar och Ezekiel svär vägleder Philip dem mot Gränskullarna. Philip klagar dock hela tiden och kräver många vilo- och matpauser. Han använder ursäkter såsom:

”Vi måste ta det lugnt med Ezekiel. Han är allvarligt skadad!”

”Vi kan inte hållå på att ruså fram i ilmarsch, vi kan misså nåt spår!”

”Jag är också lite skadad!”

”Fido, store Fido ser också ut att ha ont i sin stump!”

”Attåns, jag halkadé! Oj vad ont det gör! Med lite vilå så är jag snart på fötternå igen.”

Ibland vill även Philip att de skall ta en omväg när han stöter på spår efter någon dothobiderhjort.

”Ett mellånåål skullé ju smakå bra, liksom.”

Philip känner dock till området och tar dem på bästa sätt förbi vaktforten på Gränskullarna. På dessa kan han berätta att det finns fort som manjerestammen lovat prästinnorna att vakta för all tid. Forten byggdes en gång i tiden av khodranerna för att skydda dem mot de vilda Ros Crendorianerna. Efter deras försök att invadera Ros Crendor, enades stammarna och drev ut dem. Manjerestammen i detta området har nu fortet. Philip tycks gilla detta faktum, medan Sir Cory blänger på honom. Den natten ägnar de åt att i princip krypa och smyga sig förbi fortet som syns på kullarna. Nästa dag ligger de gömda utom synhåll från fortet och manjerepatruller som brukar hålla till i området. Philip försäkrar dem om att dessa boccordkrigare inte är så korrupta som folket i Kerteyga. Har man ingen pil dépas, eskorteras man ut endast i bästa fall.

Nästa natt smyger de vidare och kommer slutligen utom synhåll från fortet. De slår läger vid en flod och vilar sina fötter. På andra sidan hörs ett märkligt sus och Philip kan bara säga att det är Det Gröna Havet. När solen går upp i väster får hjältarna se ett milsvidd slätt med höga, gräslignande växter. De växer mer än tre meter höga och kommer därför att göra vandringen svår. Fåglar i mängder dyker in och ut bland det höga gräset. Deras kvittranden och väsanden skapar en oerhörd symfoni över det gröna, vaggande havet av gräs på andra sidan floden.

”Det gröna havet ger dig skydd mot bocordernas vaksamma ögon. Frukta dock månarnas barn som härskar i dess djup. Natten är deras och deras ögon allseende.” Citerar Sar med allvarlig röst.

”Månarnas barn. Vem eller vad kan det vara?” säger Sir Cory oroligt.

”Stod det mer på kartán? Kan det vara Shantas?” undrar Philip.



”Vet inte!” svarar Grwollf med sin hesa röst och blottar tänderna ogillande. ”Jag gillar dock inte det höga gräset. Vad som helst kan gömma sig där. Dessutom kan vi bara följa ett av spåren därinne.”

”Det är dock dit vi skall, mannar!” säger Sir Cory och drar ett djupt andetag. ”Uppdraget framför allt. Vi skall inte svika keshtia Jovine.”

I gryningsljuset kan hjältarna se pagrabergen framför dem. Bergen ligger som en halvmåne framför dem. Framför bergskedjan ligger ett ensamt berg. De mittersta bergen är rödfärgade och tycks nästan ha fattat eld i den uppgående solens första strålar.

”Det bör bära ta én, eller max två dagar att ta sig génom La Mere verre – om ingét oväntat händér. Bergét i mitten bör vi undviká. Dagorin! Det är tabu. Onda andár bor där. De äter våra själár och lämnar oss tomma. Jag har aldrig varit så här långt inåt landet i déssa délar förut. Allt kan vänta oss här, mes ami.”

”Ja, vad gör vi?” frågar Sar sig. ”Skall vi följa spåret efter det stora sällskapet på 15-20 personer, eller spåren efter det andra sällskapet på 8-12 personer? Är det någon som har någon aning om vad denna gåtan på kartan betyder eller vad vi kan vänta oss?”

”Själv så tycker jag att vi sänker våra huvud i en bön om framgång.” Säger Fighetto och böjer ner sitt huvud (efter att ha stirrat på sin tjänare Eric att göra detsamma).

”Må Mångudinnan Taris vägleda oss och skydda oss från dem som lever i hennes skugga. Må.....”

Vad gör hjältarna?

DEADLINE måndag morgon den 15 October.

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	0	18
Fidolfian ”Store Fido” de la Frolic	28	0	7
Sar ”Director” Huston	57	0	6
Ezekiel ”Scragger” Ferris	40 <b>30</b>	-20	5
Fighetto ”Fig” de Filipo	39	0	5
Grrwofff ”Flea Bag” Yasman	47	0	3
Rissa Willham Arcat	39	0	2