

Rollespill online 10., 20., og 27. mai

7. Ninui (februar)

Det er lunsjtid. Vi er i Dinach og får en statusrapport fra Helvorn, Sekster og Tennas etter orkeangrepet på landsbyen.

Nye soldater er på vei, og det samme er tømmer til oppbygging.

Vi konkluderer derfor med at ting vil ordne seg i Dinach, og reiser etter orkene for å finne ut av hvor de er på vei.

Bare 1 time på veien finner vi 5 døde orker som ser ut som de er eliminert. Noe vi tar som et signal på at det er indre stridigheter i orkehæren. De bærer alle en tatovering av to scimitarer i kryss.

Etter 2 timers videre ritt støter vi på 2 karer som har flyktet fra landsbyen Delbarad, etter at den ble angrepet av orker.

Tidsperspektivet stemmer ikke med at det kan være den samme orkehæren som vi forfølger. Vi konkluderer derfor med at det er mere ork i bevegelse i området.

Atilla ber de 2 karene til å reise til Dinach og la seg bli tatt hånd om der. Det viser seg at de er smed og smedlærling.

Sent på ettermiddag slår vi leir for natten og hviler ut for å være klar til å møte orkeskogen Balakin i fullt dagslys.

8. Ninui (februar)

I løpet av natten skyer det over, og vi blir møtt av et iskaldt regn når vi står opp.

Regnet kan være en utfordring i forhold til å finne spor, men ikke etter 1300 ork.

Ved lunsjtid følger vi sporene etter hæren rett inn i Balakin, som vi finner øde og forlatt.

Mesteparten av den indre skogen er hugget ned, og det går et enormt tråkk videre ut av skogen mot sørvest. Det er tydelig at orkene har dratt med seg mye utstyr som er bygget i Balakin.

Midt på det åpne hogstfeltet i skogen finner vi rester av et stort bål. Der plukker Dwalin opp en pengepung med 10 tp og 5 cp.

Vi oppdager også 3 påler hvor det er bundet fast 3 døde mennesker. Det ser ut som de er torturerte og delvis flådde. De har vært døde i mange dager.

Slottet og murene på høyden i skogen er rasert. Alt av treverk er borte, og det er også flyttet mye rundt på steiner fra både mur og hovedbygg. En peis har mirakuløst overlevd forfallet der den står midt i det som er igjen av slottet. Det er fortsatt glør i peisen, og vi finner rester av papir som ikke har brent helt opp.

Vi klarer å tyde ordene: «..... Vevevan..... Delbarad..... veien forbi Elkizarn..... forstyrre Nibor.....»

Det ryker fra hulene i skogen, og vi vurderer å undersøke disse nærmere.

Men når vi kommer nærme nok til å lukte røyken advarer Atilla om at denne nok er av det giftige slaget som vi ikke ønsker å puste inn.

Vi lar derfor hulene ligge urørt og reiser videre etter orkene.

Rett utenfor skogen har ca 20 orker forlatt stien som hæren har etterlatt seg, og isteden fulgt veien sørover mot Delbarad. Vi blir først litt usikre, men tar en beslutning om å følge hovedhæren opp en skråning og opp på et platå videre mot sørvest.



På ettermiddagen ser vi at sporene til hæren går inn på en bredere vei. Denne svinger seg ned et bratt stup til en dal nedenfor. Men til vår forbauselse ser vi at 2 par uruker og 3 mennesker har gått ut av hæren motsatt vei på denne brede veien. Og sporene viser at de 2 urukene har kommet tilbake igjen. Men det har ikke menneskesporene.

I veikanten her står en stor stein nesten som et veiskilt, hvor det er hugget ut et navn: «Elkizarn».

Så hører vi lyden av «Helter» som blir spilt på fløyte et sted langt borte i den retningen veien går. Vi begynner å ane at Tennas har underholdt på litt for mange steder, og at låta kanskje er i ferd med å slå igjennom i Middle-Earth.

Vi bestemmer oss for å følge menneskesporene og fløytespillet og oppdager et gammelt slott. Her begynner det å lyse i «detect evil»-sverdet, og Solinari merker sterk magi fra stedet.

Når i tillegg vaktene begynner å rope at Sir Dwalin er hjertelig velkommen hvis han skulle befinne seg der ute, lyser den store røde knappen som bare MÅ trykkes på.

Vi bestemmer oss for å angripe!