

Etter å ha tatt hånd om Nibor i Slottet Elkizarn går turen til landsbyen Delbarad som er i nærheten. Der finner vi en mengde ork som har okkupert landsbyen.

Vi angriper landsbyen og havner i et av våre største slag til nå.

Halnir mister livet, Atilla og Aldhe blir hardt skadd i møte med ork, uruk, warger, en vampyr og en varulv.

Men til slutt ser det ut som de siste urukene og orkene trekker seg tilbake vekk fra landsbyen.

Vi finner tunneller under slottet og et par av husene som vitner om at de har flyktet ut av landsbyen på den måten.

Tilbake er kun en håndfull orker på landsbyens vertshus og en gammel kjenning ved navn Brusk.... I hvert fall før en eksplosjon på vertshuset dreper de fleste av orkene og etterlater bare Brusk.



Brusk – Hvem er det?

En halvork som jobber som en godt betalt dobbeltagent for både Angmar og Arthedain. Ble introdusert til oss gjennom Kong Argeleb, som leder av vår karavane mot Angmar i et rekognoserings-opdrag. Den gang fikk vi beskjed om å ikke stole på han, fordi han har en lei tendens til å skifte side når det passer han. De av oss som var oppmerksomme under karavane-opdraget så hvordan han både betalte andre, og selv tok seg betalt for både varer og opplysninger. Og hvordan han enkelt smisket seg inn på folk, og vridde samtalen vekk fra seg selv og inn på andre temaer som fikk folk til å åpne seg opp og avsløre hemmeligheter.

Brusk forteller at han var blant de 1000 orkene som har reist sørover mot Creb Durga.

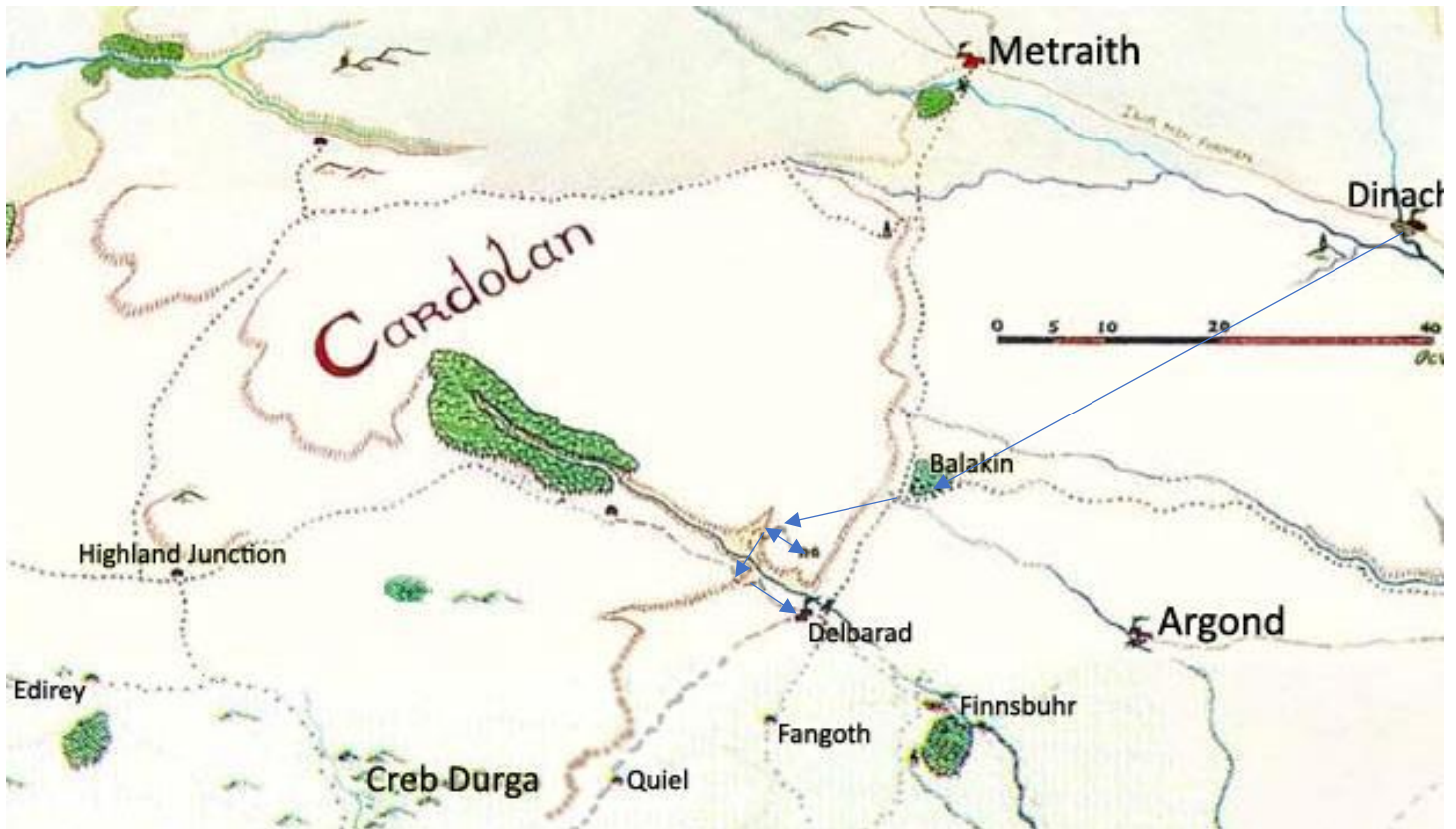
Men han fikk ordre om å bryte ut av hæren og reise til Delbarad for å hjelpe en person ved navn Carmil med å se til at orkene i landsbyen ikke ødela et møte der.

Nå er det større sannsynlighet for at vårt angrep ødela det møtet, og ikke orkene.

Det eneste Brusk har fått vite er at Carmil skulle møte noen fra Saralainn, som er et fylke sør for Creb Durga bestående av mange forskjellige klaner.

Vi forlater Brusk og Delbarad, og tar med oss tønna med Sweet Galenas.

Så trekker vi ca 1 km ut fra byen mot nordvest og slår leir på sletta der. Her kan vi nok bli oppdaget, men samtidig har vi selv god oversikt hvis noe skulle skje i mørket rundt oss og god sikt til Delbarads hovedport.



Kartet viser våre bevegelser fra Dinach og frem til Delbarad hvor vi er nå.

Halnir har fått healet tilbake sitt ødelagt øye, men er fremdeles bevisstløs. Han blir fortsatt tatt hånd om av Atila og Bejar. Det har blitt lite søvn og mye kamp denne natta. De få timene vi har igjen av natta ønsker vi å hvile mest mulig.

Men før kveldsrutinene går vi igjen gjennom de viktigste punktene i situasjonen vi nå er i:

- Dinach og Gloss Aras ble angrepet av 300 ork som kom fra orkeskogen Balakin, eller Creb Durga området.
- 1000 ork passerte Dinach fra nord og tok med seg de som angrep Dinach, sørover mot Creb Durga.
- Vi forfølger orkene via Balakin som er tømt for ork og katapulter og andre maskiner de har bygget og tatt med seg.
- Vi finner en utydelig beskjed: «..... Vevevan..... Delbarad..... veien forbi Elkizarn..... forstyrre Nibor.....»
- Orkehæren fortsetter sørvestover mot Creb Durga
- Vi angriper Nibors slott «Elkizarn» og tar livet av Nibor
- Vi finner på Nibors slott:
 - et kart over våre bevegelser de siste månedene.
 - tegning av Gewerins sverd og teksten «Må leveres til Vevevan på The Forsaken Inn»
 - tegninger av noe som kan se ut som en type rustning for en drage.
 - tegninger av 2 forskjellige katapulter.
 - en lapp med teksten «Hold øye med Dwalin. Isoler og fang Gewerin hvis mulig. – Vevevan»
- Nibors kropp blir «hentet» av en kvinne i hvitt som skaper seg om til en drage og flyr vekk
- I Delbarad har det vært et møte mellom Carmil fra Angmar og noen fra en klan i Saralainn
- Og hvorfor i all verden blir vi plutselig angrepet av en vampyr og en varulv?

Vi beslutter å reise mot nordvest for å oppsøke «The Forsaken Inn», og følge sporene etter denne Vevevan som virker til å ha en finger med i spillet her.