

Oppsummering 21.01.2021

«Halvtroll!» utbryter Morg og nærmest hopper opp fra luka i gulvet.
«Svær jævel med battle-axe!»

Aldhe smeller igjen luka bak Morg og stirrer spørrende på han. «Hva faan er dette for et sted?»

The Forsaken Inn, som vertshuset heter, har sett sine bedre dager. Plassert et sted i ingenmannsland er stamgjestene her hovedsakelig orker. Og det serveres mat og drikke basert på kjøtt og blod fra både mennesker og ork.

Den stygge kjerringa som driver stedet, sier hun bruker alt som dauer her. Og halvtrollet i kjelleren blir føret med restene.

Atila er fortsatt svimmel etter å ha smakt på husets suppe, og Solinari er tydelig sjokkert over at de har blandet ut vinen med blod.

«Jeg er skuffa», kommenterer han. «Ødelegge vin på den måten.»

Dwalin har hele tiden observert gjengen, mens han har snakket med den stygge kjerringa om Vevevan. Nå samler han gjengen utenfor vertshuset til et lite strategimøte.

«Jeg foreslår at vi drar herfra», sier han og kikker mot den store skogen. «Vi har fått vite at Vevevan sannsynligvis bor et sted i den skogen. Så jeg foreslår at vi undersøker den litt nærmere.»

Og slik blir det.

Alle mann reiser mot skogen som bare ligger 1 kilometer unna vertshuset. The Forsaken Inn er snart glemt.

Ved skogen ser vi en smal sti som forsvinner inn mellom tett vegetasjon.

I skogkanten har noen med særdeles dårlig humor plassert et skilt hvor det står «Lykke til».

Vi forstår raskt at det ikke vil bli mulig å ta med hester inn her, og vi finner derfor en passende leirplass litt unna skogen.

Da det er blitt sent på dagen beslutter vi å overnatte i campen, før vi reiser inn i skogen dagen etter.

Allerede på første vakt oppdager vi 10 orker og 2 uruiker som kommer ut av skogen.

De stopper opp og ser seg rundt. Den ene uruiken slår oppgitt ut med armene. «Men i svarteste Angmars fangehøl», utbryter han på Black speech. «Vi er tilbake der vi startet nok en gang»..... Den andre uruiken trekker på skuldrene «Jeg skjønner ingenting», sier han irritert. «La oss gå tilbake til vertshuset igjen.» Orkene jubler. «Juhuu». «Å hold kjeft» brøler den ene uruiken.

Så går de mot vertshuset.

Ingenting annet skjer i løpet av natta.

Neste dag går vi inn i skogen, og velger å følge stien.



Skogen er veldig merkelig. Vi har hele tiden følelsen av at vegetasjonen flytter på seg, og vi merker at det er en del magi til stede.

Vi hører mye lyder fra dyr og fugler, men det er akkurat som om vi har bomull i øra.



Atilla prøver å kommunisere med planter og dyr, men de virker påvirket av et eller annet og kommuniserer bare «snu, snu, snu».

Saxul prøver flere ganger å si at det er en god idé!

Så møter vi plutselig en kar som ligner veldig på han vi støtte på i bandittskogen vest for Iach Sarn. Han som der stod midt ute i elva og ba om et passord.... Og som vi svarte med å skyte.

Han rusler raskt langs stien mot oss og hilser høflig.
Han ber oss følge haren hvis vi leter etter noe,
og så forsvinner han den veien vi kom fra.

Vi fortsetter og bryter ut av skogen ikke langt fra der vi gikk inn,
og skjønner at vi har gått i ring uten å merke det.

Vi prøver på nytt, og tar av på en kryssende sti. Men det samme skjer.
Vi støter på denne merkelige fyren,
og før vi vet ordet av det står vi plutselig utenfor skogen
ikke langt fra der vi startet.



Vi prøver en tredje gang.... Og igjen møter vi denne merkelige skruen som denne gangen kaller seg «Lille Hopp». Nå prøver vi å følge etter han, men han forsvinner når skogen blir tett, og vi bryter ut av skogen ikke langt fra der vi startet nok en gang.

5 og en halv time er gått, og vi reiser tilbake til campen for å legge en ny plan.

Vi husker plutselig at den stygge kjerringa på vertshuset snakket om maur og maurtuer. Og at denne fyren nevner en hare, og kaller seg selv «Lille Hopp».....

Bare vent til neste gang.....