

12. Nenui, klokka 9.30

«Åssen er lyden'a?» roper Dwalin. Han ligger i dekning bak noen steiner med ladet crossbow.
«Er det sånn merkelig gjenklang eller?»

Solinari rister på hodet. Han står ved inngangen til en liten dukkestue og har akkurat kastet en stein inn på gulvet for å sjekke om det er trygt. «Alt er normalt», svarer han.



Vi befinner oss i skogen som kalles «Elkidas hjerte».

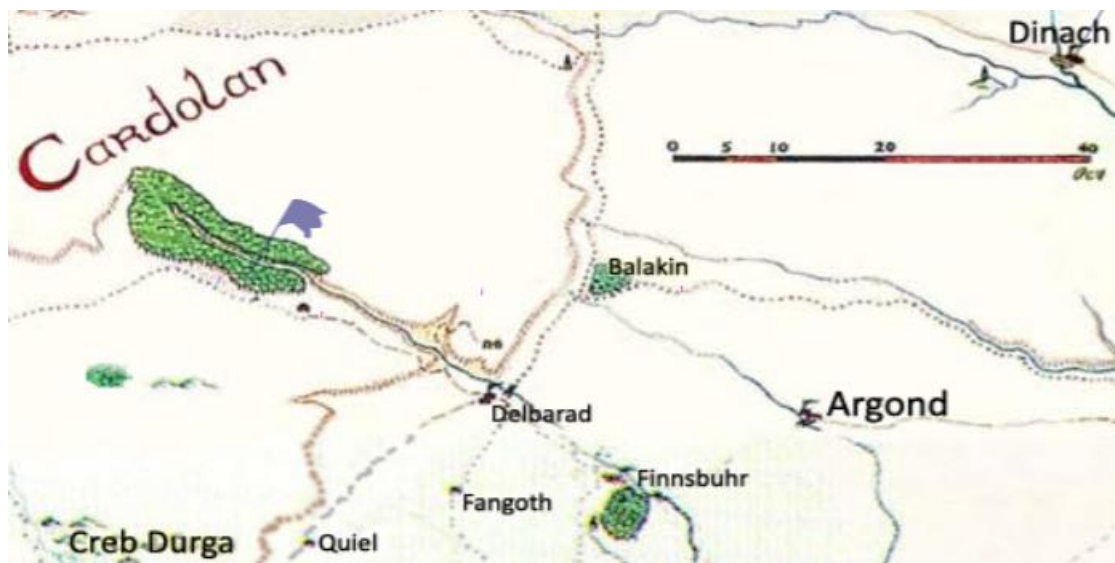
Vår jakt på Vevekan har tatt oss inn hit, og vi begynner å lure på om vi i det hele tatt har en plan med det vi gjør. Det virker nesten som om vi famler i blinde og glemmer hvorfor vi er her.



Men det startet med et angrep på Dinach, og 1000 ork på vei til Creb Durga.

Og på veien har vi støtt på en bard ved navn Nibor som har holdt øye med oss i en lengre periode. Og som samarbeider med Vevekan.

Og denne Vevekan befinner seg med stor sannsynlighet i denne skogen. I hvert fall hvis vi skal du tro den stygge kjerringa på The Forsaken Inn, det grusomme vertshuset med et troll i kjelleren.



Det tok oss litt tid å komme inn i skogen, men vi fulgte rådet fra en merkelig mann som vi stadig traff på, og fulgte etter en hare.

Og haren tok oss til denne enga vi nå befinner oss på.

Her er det rester av ruiner fra et gammelt slott, og denne merkelig lille lekestua som virker til å være et magisk sted.

«Det ser ut som jeg ser inn på et annet sted», sier Solinari der han står og kikker inn døra. «Jeg er ganske sikker på at det er en portal som tar oss et annet sted. Sannsynligvis til et sted innenfor den tåka.» Han peker vestover mot den store tåkeveggen som henger over skogen i den retningen.

Halnir grøsser og rister på hodet. «Jeg liker ikke den tåka», sier han. «Det føles ut som den stirrer på meg».



«Men hva med steinen da?», spør Saxul fra sin posisjon bak restene av en gammel slottsmur. «Forsvant den?» «Nei», svarer Solinari. «Den ligger der på gulvet i det som ser ut som ei svær jakthytte.»

«La oss gå inn alle sammen på en gang», sier Atilla der han står og klapper på en flott krigshest som står og gresser ved hytteveggen. Han er fortsatt mer imponert over dyret, enn mistenksom til hvorfor en slik fin hest står her og gresser.

«Hvis vi holder hender kan vi dra hverandre ut hvis det skulle skje noe.»



Aldhe blir sprut rød i trynet. «Jeg skal faan meg ikke holde hender», knurrer han i skjegget.

Enden på visa blir at vi holder et tau mellom oss og går på rekke og rad inn i den lille lekestua.

Aldhe går først, men blir hengende igjen i tauet når Solinari stopper opp i døra.

«Men i svarte da!» utbryter Aldhe og snur seg.

Solinari står halvvegs inni hytta og prøver både å skyve og drar staven sin inn igjennom døråpningen. Men ingenting nytter. Det er helt umulig å få med staven inn i hytta. Det er akkurat som at det er et usynlig skjold i døråpningen.

«Da blir jeg her», sier han fast bestemt og går vekk fra døråpningen.

Aldhe blir stående å beundre omgivelsene i hytta. «Jøss. Dette er jo som hjemme i Moria», sier han.

Han har kommet inn i en steinhule pent utformet som barndomshjemmet slik han husker det fra Moria.

«Moria?» sier plutselig Atilla bak han. Han har også kommet seg inn i hytta. «Nei dette minner meg om den flotte tømmerhytta til faren min»; sier han og ser seg rundt.



Det tar litt tid før de forstår at de ser stedet fullstendig ulikt, og begynner å peke og forklare for hverandre.

Samtidig setter Dwalin fart og går inn i hytta. Men i døråpningen kjennes det ut som han får en knyttneve i magen. Overkroppen og beina er på god vei inn gjennom døråpningen, mens magen stopper som om den treffer det usynlige skjoldet.

«Beltet ditt!» roper Saxûl mens han nesten ler seg i hjel over Dwalins manøver i døråpningen.

Og ganske riktig så er det Durins belte som er helt umulig å få med seg inn i hytta.

«Javel,» sier Dwalin mutt. «Så blir jeg her med Solinari.»



En etter en går vi andre inn i hytta uten problemer, og puster lettet ut.

I mellomtiden har Atila og Aldhe blitt enige om at de ser to helt forskjellige steder på innsiden av hytta, men at det er to ting som de begge ser; en metallplate midt på gulvet, og en trapp opp til en hvit dør.

Vi andre skjenner straks hva de mener. Alle får forskjellige syn på stedet, og det virker som stedet gjenspeiler et trygt barndomshjem for hver enkelt av oss.

Det eneste fellestrekket er metallplaten på gulvet og trappa opp til den hvite døra.

Så mens Dwalin og Solinari blir sittende igjen utenfor å surmule, undersøker vi andre denne metallplata og den hvite døra.

Det viser seg etter hvert at døra går inn til et kontor når vi får åpnet den etter å ha løst en liten matematisk gåte. Her finner vi et stort skrivebord, en stor kiste, en bokhylle og en glasskule på en pidestall.

Kisten gir Saxûl noen ordentlige utfordringer med dirk-settet. 4 låser i 4 ulike vanskelighetsgrader må åpnes. Men med hjelp av litt magi fra Solinari blir bonusene såpass høye at han klarer å åpne låsene uten å utløse noen feller.

I kista finner Saxûl:

- Notater om medaljonger og bøker som vi selv samler på
- En svart kappe med gullborder
- En medaljong med runene «fruktbarhet» og «død» risset inn
- Book of Pick Lock
- En adamant (en stein som kan brukes som lommelykt)



Litt senere dirker han også opp de to skuffene i skrivebordet, og finner en «ring of missile +15», litt penger, og et nøkkelsett som tilhører kista.

«Selvfølgelig», sier han og slår seg til panna. «Vi bør kanskje huske å undersøke ting litt nærmere før vi går rett på første løsning.»

Aldhe ler så høyt at det rister i veggene på kontoret.

Men latteren stilner fort da han blir valgt ut som prøvekanin til å bære glasskula ut av kontoret.

Det viser seg nemlig at metallplaten på gulvet i stua kan være en avansert kjellerlem, som åpnes ved at man plasserer glasskula i en fordypning i platen.

«Slapp av. Det går bra det», sier Dwalin og binder et tau rundt livet på Aldhe.

«Vi holder deg fast med tauet og drar deg ut av hytta når du plasserer den kula i fordypningen.»



Aldhe ser skeptisk ut, men gjør som han får beskjed om. «Greit det», sier han. «Kom dere ut og gjør dere klare til å dra.»

Så bøyer han seg frem mot fordypningen og slipper kula ned i fordypningen.

«Greit, da hangggghhhh!!»

Mer rekker han ikke si før han blir dratt som en raket etter tauet ut av hytta. Med frokosten halvveis oppe i halsen blir han sittende på bakken og stirre inn i hytta sammen med oss andre.

Vi ser et svakt lys fra glasskula som sprer seg langs noen mithril-striper i metallplata. Så høres noen mekaniske skrapelyder og plutselig løftes hele plata rett opp, støttet av store metallstenger i hvert hjørne. Plata stopper ca 1 meter i lufta og avslører en lang trapp ned i mørket.

Da finner Dwalin ut at det er på tide med et krigsråd.

«Alle ut av hytta», kommanderer han. «Det forbanna hølet der kan bety at vi må splitte opp siden Solinari og jeg ikke kommer inn i hytta. Nå er det på tide at vi samler oss og legger en plan.»

Fortsettelse følger 18. april.....