Referat fra Eventyr i Ensommelandene

Referat - The One Ring · https://sulkesligaen.no/docs/referat-fra-eventyr-i-ensommelandene/

Eventyret begynner i kroen; Prancing Pony. Her møtes heltene Griffo Hornblower, Bearnor og Ingolf.

Helt	Culture	Distinctive features	Calling	Shadow Path	Usefull Items
Griffo Hornblower	Hobbit	Rhymes of lore, keen eyed, fair spoken	Scholar	Lure of Secrets	Gode sko, fin sten
(Burandor)	Ranger	Burgalary	Treasure hunter	Dragon Sickness	
Ingolf	Barding	generous, willful	Captain	Lure of Power	Fine klær, cudgel,pipe og dorwinin vin
Tronk	Grå dverg	Stern, Proud, Enemy lore:Orcs	Champion	Curse of vengance	Halsbånd med tenner
Linhad	Alv fra Lindon		Messenger	Wandering Madness	
Baldac	Beoring		Warden		

Det var en kjølig kveld, og et mildt regn trommet på taket av den gamle kroen der vår historie begynner. Innenfor veggene av tre og stein satt en broket forsamling av reisende og lokale ved lange trebord. I et hjørne, nær en sprakende peis, satt en håndfull eventyrere som nylig hadde møttes. Griffo, en hobbit med skarpe øyne og nysgjerrighet som aldri hvilte, og Ingolf, en kraftig bygd mann, lot blikkene stadig vandre mot en gruppe reisende fra Laketown. Deres interesse ble

tent ved synet av mennene, og de hvisket seg imellom om hva som kunne bringe folk så langt fra den østlige byen. De forsøkte å lære mer om dem, men fant bare ut at de var handelsmenn, tilsynelatende ordinære, som fraktet en sjelden vin fra Dorwinion.

Mens samtalene gikk, slo døren til vertshuset opp, og inn steg en dverg med værbitt ansikt og en tung sekk over skulderen. Han presenterte seg som Jari fra Blåfjellene, og han lette etter modige sjeler som kunne hjelpe ham i jakten på en skatt, nedgravd av hans forfedre for lenge siden. Det var ingen tilfeldighet at han hadde søkt seg til dette vertshuset; her, blant rykter og historier, håpet han å finne noen som ville våge å følge ham.



Eventyrerne, med øyne som lyste opp ved tanken på sitt første oppdrag sammen, lyttet nøye til dvergens ord. Men de var ikke så raske til å binde seg. Spørsmålene fløy mellom dem, og de krevde mer informasjon før de kunne akseptere. Deres betenkeligheter ble lettet da en annen kar, med navnet Diarmoc, trådte inn. Han, en mann med vag bakgrunn, bekreftet at Jari var til å stole på og delte at han selv hadde hørt historier om den gjemte skatten.

Tross dette var det noen som fremdeles nølte, tvilende på at en slik skatt kunne være virkelig - og om så var, hvorfor skulle bare Jari kjenne dens plassering? Likevel, til slutt bestemte de seg for å stole på hans ord og forberede seg på reisen.

Ferden mot Blåsentoppene var lang, flere dagers reise gjennom åpne landskap og kronglete stier. Jari fortalte mer om sin forfader, Bori, som hadde gjemt skatten dypt inne i fjellene, i en hule som bare en av hans etterkommere kunne åpne. Men utover dette var det lite nytt å lære. Diarmoc forble også unnvikende i sine svar, og selv om han snakket varmt om Jari, virket det som om han skjulte noe. Til slutt, under en samtale en kveld ved leirbålet, avslørte Diarmoc at hans egen familie var blitt tatt til fange i en dal lenger inne. Men hva slags fiender som holdt dem fanget,

kunne han ikke si med det samme.

Da de nærmet seg den skjulte dalen, la gruppen merke til en skikkelse høyt oppe på en skråning, en mørk silhuett med noe som kunne være et plagg som flagret i vinden. Idet de nærmet seg, forstod de at det var et troll, og ikke lenge etter ble de overfalt av to massive troll. Kampen var hard, og Diarmoc, til tross for sine tidligere hemmeligheter, kjempet tappert ved deres side. Jari, derimot, hadde benyttet anledningen til å snike seg unna mens kaoset raste.

Da trollene til slutt ble nedkjempet, ankom en speider ved navn Orothel, som hadde fulgt dem fra avstand, og hun hjalp til med de siste slagene mot monstrene. Sammen utforsket de dalen videre, og ved restene av et gammelt vakttårn fant de et trollreir - et sted som luktet av død og fordervelse.



Lengre ut på vannet så de noe som kunne være en flåte, og på denne flåten sto et bur, svakt synlig i det fjerne. Ved vannkanten ventet en annen skikkelse, en kvinne ved navn Scylda Heater. Hun fortalte dem at hennes familie hadde blitt fanget av trollene for lenge siden, og hun selv hadde klart å holde seg skjult. Med stille stemme ledet hun gruppen til en robåt som de kunne bruke for å nå flåten, der håp - eller fortvilelse - ventet dem."

Like etter at de hadde funnet båten ble de overrasket av en rustningskledd dverg som kom springene ut av skogen. Gruppen var allerede på tåhev, men de klarte likevel å holde seg for å angripe dvergen. Dvergen presenterte seg for Tronk og han sa at han ønsket å hjelpe dem med oppdraget til gruppen.

Sammen med dvergen klarte de å overvinne trollet etter en tøffere kamp. De klarte å frigjøre familien til Diarmoc til stor takknemmelighet fra Diarmoc. De fikk med seg Scylda Heater og

bestemte seg for å bosette seg i den skjulte dalen. Orthel lovet å følge dem på veien for å hole dem sikker.

Gruppen hørte så rykter om at en dronning i Lond Daer som søkte etter eventyrere og de bestemte seg for å reise ned til denne landsbyen. Reisen ned gikk overaskende uten noen form for problemer.

Dronningens hall er hjerte i landsbyen og dronning Nimue sitter på sin trone under et stort skjeletthode.

Agalen snakker til dem først. Han mener at han har sitt en av personene i gruppen tidligere. Han sier at han i sin drøm har hørt stemmer som hvisker til ham om en arving. Han skal ha sitt arvingen stående på en strand med et sverd i handen. Sverdet fremsto som mektig i hans syn, men det var noe mystisk mørkt over sverdet også. Bak arvingen skulle det være en del ruiner.

Agalen var ikke så vidt ferdig før høy latter kunne høres fra bak i salen. Dette var Eagre.

Dronningen mener at det ikke er en tilfeldighet at eventyrene befant seg i landsbyen akkurat nå, samtidig som Eagre er her. Eager en seiler som også har en datter med navn; Elwing. For rundt 2 år sidne seilte Elwing alene vestover på havet og returnerte aldri. Eager bebreider seg selv for å at dattern la ut på denne seilasen. Eager mener videre at stranden og ruinene i Agalens drøm minner om det en kan finne på Moderens øy.

Eventyrene valgte å reise med Eagre neste dag. Reisen mot øyen tok flere dager og noen av eventyrene skjente etterhvert på at selve båtreisen tæret på helsen deres. Tilslutt kom de frem til en mindre høy dekket med snø. Her fant de rester av en leir etter Snømennen fra Forcocel, men ikke noe annet av interesse.

Da de nærmete seg Moderens øy kom de inn i en kraftig storm. Stormen virket til å være unaturlig og en kunne høre mørke stemmer i stormen. De klarte å hjelpe Eager med å få skipet helskinnet gjennom stormen.

Ikke så langt fra der de ankret opp båten kom de over en leir for snømennene. Eager ble igjen på båten for å passe på den, men resten av følget oppsøkte leiren. Lederen for stammen presenterte seg som Jagat av Lossoth. Han sa at de kom her for å jakte på det store beistet Fastitocalon. Han advarer videre gruppen om farene på de ulike øyene. Det gamle festingen er også et farlig sted, de skal også ha blitt angrepet av spøkelser og andre skikkelser. Elwing skal også ha reist sammen med dem til øyen, men hun reiste innover i skogen alene og Jagat mener at spøkelsene kom etter henne.

Skyggen over Øya

Etter en stunds hvile blant Snøfolket, valgte reiseføLget å bryte opp for å utforske øyas indre. Ingolf, som næret en dyp mistillit til det fremmede folket, valgte å forbli vokter over skipet sammen med kapteinen. To nye skikkelser, Baldac og Linhad, som hadde rådført seg med kapteinen i hans lugar, trådte frem og tilbød gruppen sitt følge.

Idet de skulle forlate leiren, ble Burandor rammet av et kraftig syn. Verden faset ut, og en stemme som bar vekten av fordums tider talte til hans indre:

> "*Du står på en slette, og foran deg reiser mørket seg. Det er en ås, svart som brent lyng, men den vokser. Den reiser seg som en enorm, mørk bølge av jord og skygge, ruvende over landskapet. Du ser lysene fra Hobsyssel, fra Brees lune vinduer, fra Lond Daers havner og selv Lindons fjerne stjerner - men den mørke bølgen truer med å knuse dem alle. Du kjenner vekten av en ed du ikke selv har avlagt, men som brenner i blodet ditt. Åsen kaller på deg, og dens skygge er døden selv.*"

Ferden gikk videre inn i det tette skogholt. Griffo og Linhad snek seg i forveien, men mellom stammene så de skremmende skikkelser; gjenferd og svevende skrømt fulgte dem med tomme blikk. Gruppen nådde til slutt en høyde med en huleåpning. Der inne fant de Elwing, blek og svak. Hun mumlet febersykt om «Eden» og «Fryktens ås». Vann bragte henne ingen klarhet; mørket satt for dypt.

Ved huleåpningen ble Burandor på ny overveldet av et syn:

> "*Du løper. Lungene brenner, og beina føles som bly. Bak deg hører du ikke fottrinn, men en dyp, rumlende latter som får selve fjellet til å skjelve. Du ser ned på hendene dine; de er ikke dine egne. De er dekket av blod og aske, og de knuger om et sverdhjalte hvor bladet er brukket. Du kaster deg inn i en liten båt, stormen pisker mot ansiktet ditt, men kulden fra havet er ingenting sammenlignet med kulden fra åsen du forlater. En stemme i vinden hvisker: 'Du sverget, men du flyktet. Blodet ditt skal betale prisen'.*"

Inne i mørket lokket en stemme ham mot jorden. Der, begravd i sølen, lå et sverdhjalte av eldgammelt metall. Da hans fingre omsluttet det, kom det tredje og siste synet:

> *"Tre ganger kom jeg til denne graven, dette hellige land. En gang da jeg var ung og djerv, og søkte eventyr. Gjennom dåd vant jeg ære ved Kongens høyre hånd. Atter en gang da Kongen gav meg et stort oppdrag: Å bryte mørket under Amon Guruthos. Mitt mot sviktet meg, og jeg flyktet mot vest. Jeg smidde et sverd og mitt mot på ny. Jeg fant tapre følgesvenner og la ut igjen. Men det var ikke nok. Mørket brøt oss. Jeg alene overlevde. Jeg flyktet, forfulgt av gjenferd. En tredje gang vendte jeg tilbake. Alle gode ting er tre. En tredje gang kom jeg til heltenes grav for å dø, og vente på deg."*

Da de trådte ut i dagslyset, gikk skrømt og skygger til angrep. Kampen var hard, og mørket truet med å overvinne dem. I stridens hete ble Burandor stilt overfor valget: Ville han avlegge eden om å bekjempe ondskapen ved Amon Guruthos - Fryktens Ås? Med eden svoret, og tross dype sår i følget, klarte de til slutt å drive mørket tilbake.

Ruiner og Varsler om Gandalf

Elwing ble bragt tilbake til sin far. Det ble klart at hun trengte enten alvisk legedom eller en lang hvile i trygge omgivelser for å gjenvinne sin sjel. Etter en natt i skjul, undersøkte følget ruinene av en gammel numenorsk festning. De fant en storslått sal hvor veggene bar relieffer av de største heltene fra de eldste tider: *Barahir og Beren, Húrin og Túrin, Tuor og Huor, Eärendil og Elros.* Griffo børstet støvet av et bilde som viste en oppreist stein på en bakketopp, med en skyggefull skikkelse sittende i sør. De fant også en gammel smie, og statuer hvis sverd pekte mot en sti som ledet oppover.

På toppen fant de en stor stein med uleselige inskripsjoner på alvisk og adûnaic/númenórean. Der møtte de en sørgeledd kvinne i kappe. Hun ba dem innstendig om å snu; tre ganger spurte hun om de ikke ville oppgi sitt vågestykke før hun svant hen som tåke.

Til slutt fikk Griffo overtalt Jagat til å oppgi jakten på sjømonsteret for nå, og skipet satte kurs mot Lond Daer. Burandors sår grodde under overfarten. Vel fremme ble de mottatt av dronningen, mens Agalen undret seg over hvor nøyaktig hans syner hadde vært. Dronningen fortalte om en trollmann ved navn Gandalf som nylig hadde besøkt dem, og om fiskere fra landsbyen som var forsvunnet i sør - kanskje fanget av kystfolket. Hun nevnte også en «Grønn Ridder» som snart ville komme for å utfordre landsbyens fremste kriger.

Utenfor tronsalen ble de stanset av en kvinne. Hun hevdet at sønnen hennes, Hamfast, var blitt rekruttert av trollmannen for fjorten dager siden. Hun forklarte videre at sønnen ikke var noen kriger eller eventyrer, bare en IDIOT. Hun beskrev Gandalf med langt skjegg og en blå, spiss hatt -

en beskrivelse som fikk følget til å stusse, da den ikke helt samsvarte med det de visste om trollmannen.



Hun beskrev sønnens utseende som på bildet;

Om kvelden sang Alis Sangeren om Annúminas' scepter, Nord-kongenes verdighetstegn, som hun hevdet lå gjemt i ruinene av Fornost Erain. Hun visste ikke noe mer om dette scepteret på spørmpl om det.

Men natten bragte ingen ro. Burandor drømte om øya som forsvant i horisonten, mens Sørgersken vred sine hender på stranden. Brått frøs havet til is, og gravhaugen svulmet opp til en gigantisk, svart bølge: Amon Guruthos. Hele følget bråvåknet samtidig idet skyggen fra Fryktens Ås veltet over båten deres og trakk dem ned i dypet.

De visste nå hvor deres vei måtte gå. Mot Amon Guruthos.

Gruppen valgte å gå for å forsøke å finne Hamfast, som skulle ha reist mot Dødmannsgrøften i nærheten av Blåsertop. Etter at de hadde gått noen dager, kunne de se at sporene tok av veien og førte ut i landskapet like ved. Baldac fulgte sporene i noen dager gjennom tornekratt, myr og det var heller en dårlig opplevelse for gruppen. Etter at de hadde gått i noen dager, merket de at de var tilbake ved utgangspunktet. De hadde gått i sirkel.

De bestemte seg derfor for å følge veien videre opp mot Tharbard. Vakten ved porten lot de ikke kommet inn med våpene sine, samme hvor mye de forsøkte å overtale han. Tharbard har hatt sine bedre dager og i dag er mye av byen i ruiener. Men Linhad kjente igjen byen til å være av gammel Númenorsk underverk.

Vell inne bestemte Griffo og Burandor at dette ville være kjekt å besøke det gamle biblioteket i byen. Her møtte de på en eldre dame som ikke egentlig visste helt hva bør de hadde eller ikke. Men de fant noen eldre bøker om Tharbard.

Resten av gruppen reiste over elven til den andre siden av byen etter at de hadde fått tips om at Lady Stock kanskje visste noe mer om Dødmannsgrøften. Lady Stock visste ikke så mye mer om dette området, enn det de allerede visste fra før. Det går rykter om at dette er et farlig sted og at det skal finnes skrømt der. De presset på med flere spørsmål og hun ønsket tilslutt ikke å svare på mer, og hun forsøkte å lukke døren. Linhad forsøkte å sette en fot innenfor døren, men fikk det ikke helt til. Dette førte til at hun rope på sin ektefelle som viste seg å være Gurnow som er kapteinen i byen. De bestemte seg derfor å reise fort vekk fra stedet og oppsøkte i staden for markedsplassen. Her spurte de litt rundt om det var noen som visste noe mer om de som de lete etter, men de fant ikke ut noe mer informasjon om som kunne hjelpe dem. Linhad la merke til det som viste seg å være en ungdom som stjal noe fra en av bodene og forlat resten av gruppen. Baldac lag merke til at kapteinen kom til markedet sammen med to vakter og han og Tronk forsøkte å blende seg inn sammen med folkene på torget. Det viste seg at de var litt vanskelig å blende inn som dverg og de bli oppdaget og stoppet. Kapteinen var ikke helt fornøyd med at de hadde forsøkt å presse seg inn til konen. De ble sendt ut fra byen, men de fikk overtalt kapteinen til at å få gå ut i Østporten, ettersom det var der de hadde lagt i fra seg våpene. Resten av gruppen ble hentet i biblioteket og de forlot byen samlet. Om natten brukte de litt tid på å forsøke å komme seg inn i byen igjen uten at dette førte frem til noe og de valgte å reise videre.

Etter å ha reist noen flere dager kom til frem til en området et stykke i fra Blåsertoppen. Her møtte de på en øde gård men en større steinmur rundt gårdstunet. Her kommer det både røyk fra pipen i hovedhuset, men også fra et nedbrent uthus. Her ble de stoppet av Farell den Eldre som ikke ønsket å slippe noe annet pakk innenfor muren. Etter at de hadde snakket med han en stund, klarte Griffo å overtale han om at de ikke var banditter. De fikk lov til å komme innenfor muren. Her var Farell den Eldre, hans to sønner Farweld og Farell den Yngre i tillegg til Farells kone Ernalda.

Farell den Eldre brukte tid på å klage på alle de reisene som en hadde sitt på veien i det siste. Alle disse fremmende tiltrekker seg andre uønskede elementer som; banditter og gobliner. Noen banditter har til og med forsøkt å komme seg inn i gården sist natt. Han ønsker egentlig ikke selskap, men dersom de hjelper med å rydde opp restene av uthuset og beskytter gården i natt, får de lov til å overnatte for natten ute på gårdstunet. Ernalda var litt mer imøtekommende og serverte reiseføget hønsefrikasse.

Farell den Eldre drakk seg til søvne i løpet av natten og sønnene diskutere med noen i reiseføget at de er lei av faren nå. Han er så sta i forhold til å bli værende på stedet. Uansett i løpet av natten oppdaget de at noen av banditten i fra tårnet snek seg innpå gården og kastet noe over muren. Hundene til Farell tok fort interesse i denne pakken, men Linhad fikk stoppet dem i tide og fant ut det var råtten og fordervet råtten kjøtt. Noe mer skjedde ikke i løpet av natten, utenom at Farell den Eldre blir ganske irritert da han ble vekket.

Neste morgen bestemte gruppen seg for å undersøke tårnet. Griffo og Linhad bestemte seg for å snike seg litt nærmere tårnet og kunne her se 12 banditter som befant seg rundt om kring i de ødelagte tårnet. Banditten hadde nok også lagt merke til meg og de forsøkte å skyte mot dem, men traff ikke. Gruppen valgte av den grunn i trekke seg tilbake til gården og ventet til natten.

På natten oppdaget de flere banditter som snek seg mot gården og det ble en hard kamp mot hele 12 banditter i tillegg til "trollmannen", De fikk god hjelp av muren rundt gården og tok overaskende ned Osmer enkelt. Noen få banditter klarte å stikke av, men de klarte å få Hamfast til å overgi seg og han ville bare hjem til sin mor. Neste morgen bestemte de seg for å undersøke tårnet nærmere. Her møtte de en veldig skremt banditt som kunne fortelle om noe farlig i kjelleren. Ved nærmere undersøkelse av rommet til Osmer fant de noe få fyrverkeri og Gwendaiths Krystall-linse.

De bestemte seg tilslutt å undersøke kjelleren og fant her veggmotiv av Gwendaiths og noe av hennes liv. Da de åpnet neste dør møtte de på en skikkelse som kom i mote dem.