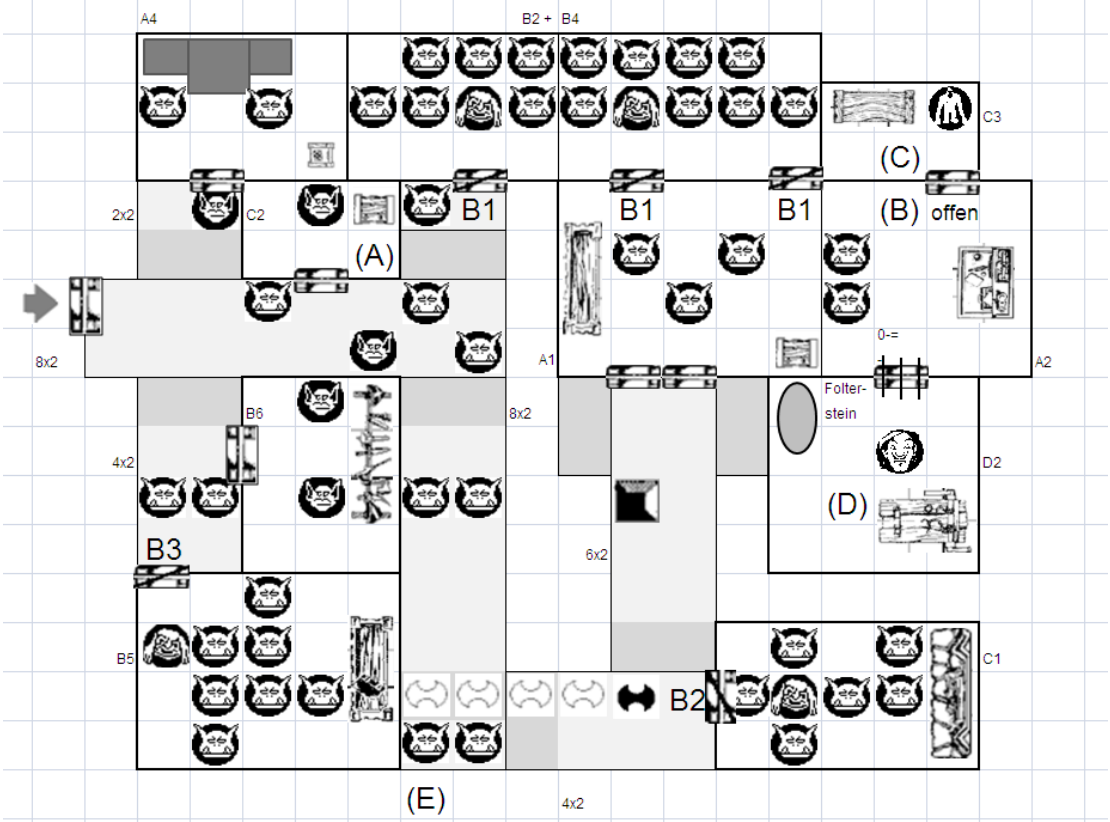

Die Schlacht in Ostdam

"Es sind dunkle Tage, meine Freunde. Nun ist es geschehen: Morcar hat alle Utensilien für die Fertigung des Einen Ringes in seinen Händen. Wo er sich nun versteckt hält um sein todbringendes Werk zu vollenden, vermag ich nicht zu sagen. Den Palantir dürfen wir nicht nutzen. Morcar besitzt nun auch einen; wenn wir hineinsehen, sieht er uns zu. Aber eine weitere Aufgabe wartet auf uns. Aragorn, König von Gondor ist in der Gewalt des Bösen. Ihr müsst ihn befreien! Auch weiß er vielleicht, wohin Morcar gezogen ist um den Ring zu schmieden. Eilt nach Ostdam. Die alte Festung im Süden war eins kulturelles Zentrum von Calendor. Später lies Sauron hier einen Hafen errichten, um von weit her Krieger ins Land zu holen. Seit dem wurde Ostdam nur noch von gierigen Söldnern und dunklen Kreaturen bewohnt. Gadorhir, der Kerkermeister hat hier das Sagen. Es sollte uns nicht wundern, wenn er mit Morcar im Bunde ist. Rettet Aragorn, dann beraten wir weiter…!

<u>Alle Türen mit B1 - B3 lassen sich anfangs NICHT öffnen!</u>

(A) In der Schatzkiste liegen ein Dolch und 75 Goldmünzen.

(B) Auf dem Alchimisten-Tisch liegt ein Schlüssel für die Gittertür.
Sobald diese Gittertür geöffnet wird, ertönt ein Alarm-Horn und die Türen mit B1 springen auf.
(Wenn vorher nach Fallen gesucht wird, erfährt man vom Horn, es lässt sich jedoch nicht entschärfen!)
In einer der nächsten Runden (nach Bedarf des SL) gehen die Türen B2 und B3 auf!

(C) <u>Diese Tür ist bereits offen!</u>
Dies ist der Kerkermeister Gadorhir. Er kann: KK: 8 I: 4 A: 6* V: 4 blau T: 6 Felder
*Gadorhir greift jedes angrenzendes Feld mit seiner Kreissäge an! >>> Später versucht er zu fliehen!

(D) Hier ist Aragorn eingesperrt. Wer die Tür öffnet, spielt ihn: KK: 5 I: 5 A: 1* V: 1* T: 6 Felder
(*Er kann natürlich von den Helden andere Ausrüstung bekommen, um diese Werte zu verbessern!)
Aragorn weiß noch nicht, dass sein Sohn Eldarion zurück aus Aman ist und von Morcar erpresst wird.
Auch weiß er natürlich noch nicht, das Morcar nun auch alle anderen Utensilien hat für den Ring
Alles andere weiß er jedoch (durch den Minas-Tirith-Palantir). Gesprächsinhalt in etwa:
„Ich danke Euch für Eure Hilfe!“ ***(„Ihr müsst Eldarion zurückbringen! Bitte rettet ihn!“)***
(„Was? Er kann nun den Ring schmieden? Oh nein, wie konnte das geschehen?! Was wisst Ihr noch?“)
„Ich werde nach Gondor zurück reise und meine Truppen vorbereiten. Es kommen harte Zeiten!“
„Wo Morcar den Ring schmieden wird, weiß ich nicht! Aber Alatar, der Graue wird es wissen.“
„Er lebt an den Armath-Sümpfen südlich des Osterwaldes, Zimrond kennt die Gegend!“
„Alatar ist ein merkwürdiger Einsiedler aber auch ein weiser und mächtiger Zauberer!“
„Er hat uns im zweiten Ringkrieg schon einmal geholfen, sicher tut er es nun wieder!“

(E) Diese Orks haben auch einen Bogen und schießen über 8 Felder: A: 2 schwarz