



Alatar der Graue

"Wohlan, meine Helden, Ihr habt Aragorn, Aratorns Sohn und König von Gondor aus den Fängen Morcars befreit. Doch Eldarion ist noch in seiner Gewalt. Wo sich der Dunkle aufhält, kann uns hoffentlich Alatar der Graue sagen. Aragorn traut ihm. Doch seid wachsam, es wäre nicht der erste Verrat eines Zauberers des alten Ordens. Alatar ging Mitte des Dritten Zeitalters zusammen mit Saruman und Pallando gen Osten. Mehrfach hielt auch ich Rat mit Ihnen. Später wurde Saruman jedoch machtbesessen und half Sauron. Pallando wiederum packtierte vor kurzem erst mit Morcar. Alatar hingegen verschrub sich der Forschung und Wissenschaft. Er stieg vom blauen über den braunen zum grauen Rang des Zauberordens auf und besitzt große Weisheit über die Magie. Darüber hinaus ist er ein Sammler von kunstvollen Schätzen und magischen Artefakten. Zieht durch das Labyrinth in den Armath-Sümpfen bis zum weißen Tor. Dies ist ein gefährlicher Weg und Alatar hat viele Wachen. Eilt Euch, wir brauchen neue Hinweise. Morcar ist uns weit voraus...!"



- (A) Diese kleinen Ents (Baumwesen) sind die Wachen Alatars. Sie wissen nicht, dass ihr in friedlicher Absicht kommt und greifen an! Sie können: KK: 5 I: 4 A: 8 V: 8 T: 2 Felder
Dies (xx) ist das weiße Tor: Es ist versperrt durch Magie. *Lest die Inschrift und dreht die Räder in die richtige Stellung, so öffnet sich das Tor (siehe Extablatt Tor für jeden, der im Sichtbereich steht).*
Bei jedem Fehlversuch, kommt ein Giftgas aus dem Loch. Alle Figuren im Flur vor der Tür verlieren einen KKP!
- (B) Wenn man die Falltür betritt, ist der Zug vorbei. In der nächsten Runde erscheint man bei der anderen Falltür.
- (C) Sobald ein Ent fällt, kommt ein weiterer dies Treppenfeld hinauf. Sie gehorchen alle Alatar!
- (D) Am Waffenschrank hängen diverse Waffen u./o. Artefakte. Der SL entscheidet frei, was da hängt! (nur unwichtige Artefakte!)
(Die Sachen gehören Alatar, er verlangt später Gold dafür, wenn die Helden etwas mitnehmen. Sollten die Helden nicht bezahlen wollen, kann Alatar die Ents erneut angreifen lassen!)
- (E) Hier ist Alatar der Graue. Er kann: KK: 8 I: 6 A: 2 V: 4 blau T: 8 Felder
Er hat alle „Herr-der-Stürme--“, alle „Geisterbeschwörer--“, und alle „Hohepriester-Zauber“ und spielt 2 je Runde!
*Er ist tendenziell freundlich gestimmt... will aber u.a. den **Orthanc-Palantir** und anderes (nach Ermessen des SL!)*
(Sollten die Helden Ausrüstung aus Raum (D) haben, will Alatar Gold dafür oder die Sachen zurück!)
„Meine werthe Dame, meine werthen Herren, was führt Euch zu mir?!“
„Morcar? Dieser Bastard! Er kann den Ring fertigen? Das sind düstere Aussichten!“
„Wo hat er die magischen Artefakte her? Danach suche ich auch schon seit vielen Monden“
„Gern gebe ich Euch Auskunft, aber dafür möchte ich etwas für meine Sammlug: Den Palantir (und...)!“
„Wenn er den Ring will und einen Drachen hat, wird er nach Barad-Naur gezogen sein, am Fuße des Feurgipfels.“
„Morcar wird der dritte Schreckensherrscher nach Melkor und Sauron werden, wenn der Ring sein ist!
Er wird Herrscharen von Orks und Goblins in die Schlacht führen können, Ihr müsst ihn aufhalten!!!“
„Es gibt nur einen Weg. Nehmt ihm den Ring ab! In der Schlacht ist dies nahezu unmöglich.“
„Also braucht ihr magische Hilfe - den Basilisken Lyggonui. Findet ihn und lasst ihn Morcar in die Augen sehen.“
„Morcar wird zu Stein und Ihr könnt den Ring nehmen und ihn mir bringen! Bringt ihn mir, ja?!“
„Lyggonui findet Ihr südlich des Weißen Gebirges in Aglarond. Doch es könnte Euer Tod sein. Gebt Ach!“
„Meine liebe Dame: Geht an meinen Tisch, dort findet Ihr einen Trank, der Euch helfen könnte!“ (Schlaftrank-Karte)