



Entscheidung in der Feuerfestung

"Meine Freunde, wir haben viele Hinweise bekommen. Morcar wird den Ring in Barad-Naur schmieden, dem Turm in der Feuerfestung. Einst lebten hier viele Zwerge. Sie errichteten Schmiedefeuern, welche aus dem Magma des Feuergipfels gespeist wurden. So konnten sie ihre Waffen fertigen und das Mithril bearbeiten. Im Zweiten Zeitalter wurden die Zwerge jedoch von den Haradrim aus dem Süden vertrieben. Seither lebten hier verschiedene Herrscher der Südländer. Das Feuer in der Schmiede erlosch. Durch den Drachen Revia-Gurth kann Morcar nun aber die Glut wieder entzünden, er kann das Feuer erneut entfachen und den Einen Ring neu schmieden. Vielleicht ist es noch nicht zu spät. Rasch, die Festung ist nicht weit. Ich vermag nicht zu sagen, wie Ihr gegen seine schwarze Magie und die feuerspeihende Bestie bestehen wollt. Ihr müsst kämpfen, bis aufs Blut...!"



- (A) Hier steht Gulion, Morcar Schüler. Er kämpft: KK: 6 I: 10 A: 3 V: 6 blau T: 8 Felder
Gulion hat die „Schwarze Magie“. Er hat das Zepter Annuminas in den Händen und flieht recht bald durch die Falltür in den großen Saal und befiehlt den Drachen. (Die Helden könnten natürlich folgen?)

Im Regal steht ein großer Heiltrank nach Ermessen des SL!

- (B) In der Kiste liegen 150 Goldmünzen (und ein großer Heiltrank nach Ermessen des SL!)

- (C) Hier schmiedet Morar M gerade den Einen Ring. Er kann: KK: 10 I: 12 A: 3 V: 6 blau T: 8 Felder
Er hat seine vollen Kräfte nahezu zurück und alle „Chaos-Zauber“. Er kann je Runde 3 Zauber sprechen!
Wenn der Drachte stirbt, ist er mit dem Ring fertig (Artefakt!) und dadurch nahezu unbesiegbar.
„Har har har... Ich habe es geschafft. Er ist mein!“ „Nun werde ich eine unbesiegbare Armee anführen!“
„Die Macht des Ringes kann nicht gebrochen werden!“ „Ich bin ungesiegbar - Mittel-erde wird untergehen!“
Die Helden sollen irgendwann merken, dass sie fliehen müssen (ggf. erscheint Mentor im Rubin Radagasts)

Revia-Gurth kämpft: KK: 10 I: 5 Adirektes Feld: 6 schwarz **und** A Feuerball: 4 (2x8 Felder) V: 6 T: 6 Felder

Sobald Kiste 1 geöffnet wird, öffnet sich der Käfig mit dem Gargolye in der Ecke (bei Fallensuchen erkennbar!)
In Kiste 2 und 3 sind jeweils 350 Goldmünzen.