



Die Flucht nach Osgiliath

"Jetzt lauft, meine Helden. Morcar und seine Schergen sind Euch auf den Fersen. Er will die Zauberformeln mit aller Gewalt. Ihr solltet nach Ithilien ziehen, in die "Festung der Sterne" Osgiliath. Denethor III., Faramirs Sohn ist dort Fürst und Statthalter der gondorianischen Provinz. Dort werdet Ihr vielleicht Hilfe finden und die Möglichkeit, das Pergament mit den Zauberformeln zu vernichten oder zumindest zu verstecken. Einfach zerreißen oder verbrennen? Dafür hätte Morcar eine dunkle Magie parat, dies ist zu gefährlich. Doch lasst große Vorsicht walten, denn die Vorhut Morcars wird schon seit Monaten in Gondor gesehen. Haltet durch, lauft rasch und kämpft mit harter Hand, die Zukunft Mittelerde hängt von Eurem Geschick ab...!"

- (A) Dies ist der Innenhof der kleinen Burg von Denethor III. Morcars Orks haben sie bereits überfallen und es herrscht das Chaos in der Stadt!
Willst du aus dem Brunnen trinken? Das Brunnenwasser wurde gesegnet von den alten Waldelbenfürsten aus Ihilien. Du bekommst 2 Punkte Körperkraft zurück!



Nach Ermessen des SL erreicht Morcar mit einer Schaar von Orks den Innenhof der Burg. Er hat alle Chaos-Zauber und kann zwei Zauber je Runde aussprechen. Außerdem hat er auch telekinetische Kräfte und kann jeden beliebigen Gegenstand in Sichtweite an sich reißen (für die Zauberformeln!!!)

Er kämpft zzt. KK: 10 I: 10 A: 3 V: 4 blaue T: 8

Es kommen immer mehr Orks und Goblins durch die Tür. **Morcar entreißt dann die Formeln!**

(Nutze die Flucht- bzw. Teleportations-Zauber (Tunnel))

(Ziel: Die Helden sollen irgendwann erkennen, dass hier wieder nur die Flucht bleibt)

Ggf. erscheint Mentor im Rubin vom Zauberer und sagt: "Flieht, wir müssen und neu formieren und listig vorgehen. Mit Gewalt können wir hier nichts ausrichten... flieht, meine Helden...!"

- (B) In dieser dreckigen Kiste der Fimire findest du 150 Goldmünzen!
- (C) Vor der Tür stehen Denethor Wachen, sie kämpfen wie normal Chaoskrieger, solltet ihr sie nicht überzeugen können, dass ihr zu Denethor wollt und „in Frieden kommt“...
(Später werden sie von Orks getötet, wenn sie dort stehen bleiben sollten...wie auch Denethor)
Hier trifft Ihr auf Denethor III. Ihr könnt euch unterhalten. Er bedankt sich für die Hilfe im Innenhof und bietet euch seine Hilfe an. „Im Nebenraum sind tapfere Mannen aus Gondor. Sie werden für Euch für einen kleinen Heuer kämpfen!“ - „Die Formeln für euch verstecken kann ich jedoch nicht...!“
„Radagast, der Braune, ich habe für Euch noch etwas, nehmt...!“ Mit diesen Worten gibt Denethor dem Zauberer den Elbenring „Cemya“ (Artefaktkarte nehmen!)
- (D) Jeder Held kann hier nun 2 Landknechte anheuern (Karten nehmen und Figuren je nach Farbe wählen!)
→ **Die Helden fliehen mit den Knechten, enttäuscht wendet sich der Zauberer an Mentor...!**