



## Das Verlies von Isengard

"Ihr seid gefangen in dem Verlies von Isengard tief unter dem Turm Orthanc. Pallando der Blaue hat uns verraten und hat sich Morcar angeschlossen. Aber eine wichtige Information haben wir erhalten: Manwes Formeln, Morcar braucht sie um den Einen Ring zu fertigen.

Breht die Tür auf und flieht aus Isengard. Wohin Ihr ziehen müsst um die Formeln zu suchen, vermag ich allerdings noch nicht zu sagen. Auch nicht, ob Morcar sie vielleicht schon in den Händen hält. Wir müssen weiter beratschlagen. Aber nun, lauft meine Helden! Und gebt Acht, Pallando wird Euch nicht ziehen lassen wollen. Er ist ein mächtiger Zauberer und es könnte zum erbitterten Kampf kommen...!"

- (A) Hier starten die Helden, natürlich ohne Ausrüstung und sonstige Gegenstände. Daher greifen alle auch mit einem weißen Kampfwürfel weniger an, als auf der Charakter-Karte als Grundwert angegeben. (Der Zauberer, Alb und Waldläufer haben natürlich ihre Fähigkeiten noch... *würfeln ob Zauber gelingt!* )
- (B) Hier sind alle Landknechte eingesperrt. Auch sie greifen mit einem Würfel weniger an, bis zum Ausrüstungsfund!
- (C) Hier hängen alle Waffen der Helden und Knechte (keine Rüstungsteile und sonstige Gegenstände)!
- (D) Im Geschirrschrank liegen alle Rüstungsgegenstände und sonstige Dinge wie Artefakte, Schriftrollen, Kräuter etc... (kein Gold!!!)
- (E) Auf dem Altar liegt auf einem schwarzen Samttuch der Orthanc-Palantir, ein sehender Stein. Du kannst ihn an dich nehmen, wenn du die Intelligenz-Probe bestehst. Sonst blickst du in das dunkelblaue Leuchten wie in Trance und kannst ihn nicht greifen! (Artefakt-Karte nehmen!)
- (F) In der Kiste sind alle eure Reichtümer verstaut (Goldsumme je nach vorherigen Besitz aller Helden)!
- (G) Hier hält sich Pallando auf: Er hat alle „Herr-der-Stürme-Zauber“ und: KK: 6 I: 6 A: 1 orange V: 4 orange T: 6 Felder  
Nach Ermessen kann er die Gittertür öffnen. Der Troll: KK: 6 I: 3 A: 4 schwarz V: 4 blau T: 4 Felder  
Pallando versucht zu fliehen, sollte er zu viel KK verlieren!  
In der Schatzkiste liegen 150 Goldmünzen und ein Schlüssel (für die Tür zu (F))
- (H) Dies sind Chaos-Bogenschützen. Sie kämpfen wie normale Krieger jedoch: A fern: 2

→ Das Treppenfeld ist der Ausgang ins Freie!