



## Die Hallen von Beorn

"Nun lauft meine Helden, zieht flussaufwärts, folgt dem Anduin bis nach Carrock. Der Fels in den Fluten wird Euch den Weg weisen zu den Hallen von Beorn, dem Pelzwechsler. Einst war er ein großer Krieger. Nun haben sich aber die Schergen des Bösen hier niedergelassen. Wir haben es gesehen. Der Palantir hat uns die Zauberformeln Melkors in diesen Gemäuern gezeigt. Kämpft mit harter Hand, weicht nicht zurück und holt Euch die Formeln. Morcar ist nicht anwesend. Er zieht weiter unter das Nebelgebirge hindurch nach Dunland, seine Orks sind sehr zahlreich in Moria gesichtet worden. Auch dies zeigte uns der sehende Stein. Aber das darf uns nun nicht kümmern. Brecht jetzt auf, rasch aber mit großer Vorsicht, denn wir wissen nicht, wer noch zugesehen hat...!"

- (A) Dies sind Chaos-Bogenschützen. Sie haben A fern: 3 Kampfwürfen
- (B) Sobald der Goblin angegriffen wird, öffnen sich beide Türen der Nebenräume
- (C) Auf dem Alchimistentisch liegen die Zauberformel Melkors, Artefakt-Karte nehmen!  
In der Schatzkiste liegen 250 Goldmünzen!
- (D) Wenn der Zauberer die Hallen verlassen will, beginnt sein Rubin zu leuchten und Mentor spricht zu ihm:

„Meine Helden, habt ihr die Formeln in den Händen?“

„Wir müssen nun beratschlagen. Morcar ist nach Westen gegangen. Folgt ihm, er will sich die Formeln Manwes holen, wie es Pallando der Blaue verraten hat. Und er braucht ein bestimmtes Gold. Doch was es damit auf sich hat vermag ich nicht zu sagen. Diese Frage wird man uns vielleicht in Bruchtal beantworten. Einige weise Elben leben dort noch, sie werden uns sicher helfen. Zieht nordwärts nach Gundabad zur alten Zwergenstadt und nehmt den Gebirgspass durch das alte Hexenreich von Angmar... Das Ziel ist Bruchtal...“

Dann erlischt der Rubin wieder...

