

TEIL 4: WELLENHALLHÖHLE

Rund 23 Kilometer östlich von Phandalin, in den tiefen Tälern der Schwertberge, liegt die Wellenhallhöhle. Diese ergiebige Mine von Phandelvers Pakt ging vor fünf Jahrhunderten während der Orkinvasionen, die diesen Teil des Nordens verwüsteten, verloren.

In den Jahrhunderten seitdem haben zahllose Goldsucher und Abenteurer nach der verlorenen Mine gesucht, aber niemand war erfolgreich, bis die Felssucher-Brüder den Eingang vor einem Monat gefunden haben. Unglücklicherweise haben die Felssucher nicht bemerkt, dass sie von Spionen verfolgt wurden, die für Nezznar, die Schwarze Spinne, arbeiteten. Unabsichtlich haben sie den Drow-Bösesewicht zu ihrer Fundstelle geführt. Nezznar und seine Anhänger haben sich um die beiden Felssucher gekümmert, die ihren Fund verteidigt haben, und dann den Überfall auf Gundren organisiert. Als die Schwarze Spinne mitbekommen hat, dass die Abenteurer mit Gundren zu tun hatten oder von ihren Heldentaten in und um Phandalin erfahren hat, hat er Befehle gegeben, dass die Charaktere aus dem Weg geräumt werden sollen. In der Zwischenzeit hat Nezznar seine Erkundung der Wellenhallhöhle begonnen.

Der Drow sucht nach der Zauberschmiede, in der die menschlichen Magier des alten Phandalin Zwergenwaffen und Apparate der Gnome verzauberten. Nezznars Erkundung wurde allerdings von den ruhelosen Untoten und gefährlichen Monstern behindert, die in der Wellenhallhöhle lauern, sodass er extrem vorsichtig agieren musste.

Die Abenteurer haben jetzt die Gelegenheit, Gundren zu unterstützen, seine Familie zu rächen und den finsternen Plänen der Schwarzen Spinne ein Ende zu bereiten. Und natürlich ist der Hort von magischen Gegenständen, die in den Minen verborgen sein sollen, ein großer Preis.

CHARAKTERSTUFE

Dieser Teil des Abenteuers ist für Charaktere entworfen, die mindestens die 4. Stufe erreicht haben, gehe also davon aus, dass sie mindestens 2700 EP gesammelt haben. Wenn die Abenteurer zu viel von der optionalen Ermittlung und den Begegnungen in Teil 3 übersprungen haben, könnten sie noch nicht die 4. Stufe erreicht haben, und viele der Begegnungen in diesem Abschnitt könnten zu schwer für sie sein.

ERFAHRUNGSPUNKTE ALS BELOHNUNG

In diesem Teil des Abenteuers erhalten die Charaktere EP dafür, Monster zu besiegen, so wie in Teil 2 und 3. Allerdings sind die EP-Bezeichnungen für die Monster nicht in der Beschreibung der Begegnungen angegeben. Stattdessen findest du die EP, die ein Monster wert ist, in seinen Spielwerten (siehe Anhang B). Du berechnest die Belohnung, indem du den Wert aller Monster, die die Charaktere überwinden, addierst. Zusätzliche EP-Bezeichnungen und wie sie zustandekommen sind im Text beschrieben, unter der Überschrift „Erfahrungspunkte“.

WANDERNDEN MONSTER

Monster streifen durch alle Bereiche der Mine. Zufallsbegegnungen erinnern Spieler daran, dass Monster nicht unbedingt auf bestimmte Bereiche beschränkt sind, und dass kein Teil des

Gewölbes sicher ist. Begegnungen mit wandernden Monstern sind eine effektive Möglichkeit, die Spieler und die Charaktere unter Druck zu setzen, keine Langeweile unter den Spielern aufkommen zu lassen und die Ressourcen der Gruppe zu reduzieren. Wenn es allerdings zu viele Zufallsbegegnungen gibt, kann das lästig werden, verwende sie also nicht zu oft.

Wenn die Charaktere viel Zeit in einem bestimmten Bereich verbringen, kannst du herausfinden, ob ein wanderndes Monster erscheint, indem du einen W20 würfelst. Bei einer 17–20 kommt es zu einer Begegnung. Wenn die Spieler ruhelos wirken, kannst du auch einfach entscheiden, dass es zu einer Begegnung kommt. Wirf einen W12 und schau in der Tabelle für Wandernde Monster nach, um zu bestimmen, was die Abenteurergruppe trifft.

WANDERNDEN MONSTER

Wurf mit dem W12	Ergebnis
1–3	Blutmücken (2W4)
4–5	Ghule (1W4)
6	Gricks (1W4)
7–8	Grottenschräte (1W4)
9	Skelette (1W6)
10	Zombies (1W6)
11–12	Ockergallerte (1)

ALLGEMEINE MERKMALE

Die Mine ist kalt, klamm und erstaunlich zugig. Eine spürbare Brise weht durch viele Tunnel, von Bereich 1 in Richtung Bereich 16.

Decken. Tunneldecken sind 3 Meter hoch, wenn es nicht anders angegeben ist. Räume haben 6 Meter hohe Decken, während natürliche Höhlen 9 Meter hohe Decken haben, die von Stalaktiten bedeckt sind.

Türen. Wenn es nicht anders angegeben ist, sind alle Türen 1,80 Meter hoch, 1,20 Meter breit und bestehen aus 15 Zentimeter dicken Steinplatten, an denen eiserne Griffe und Scharniere angebracht worden sind. Die Türen sind niedrig und breit – perfekt für Zwerge.

Mauern. Die Mauern bestehen aus behauenen Stein. In einigen wenigen Bereichen (14, 15, 19 und 20) sind sie mit angepassten Steinen verkleidet.

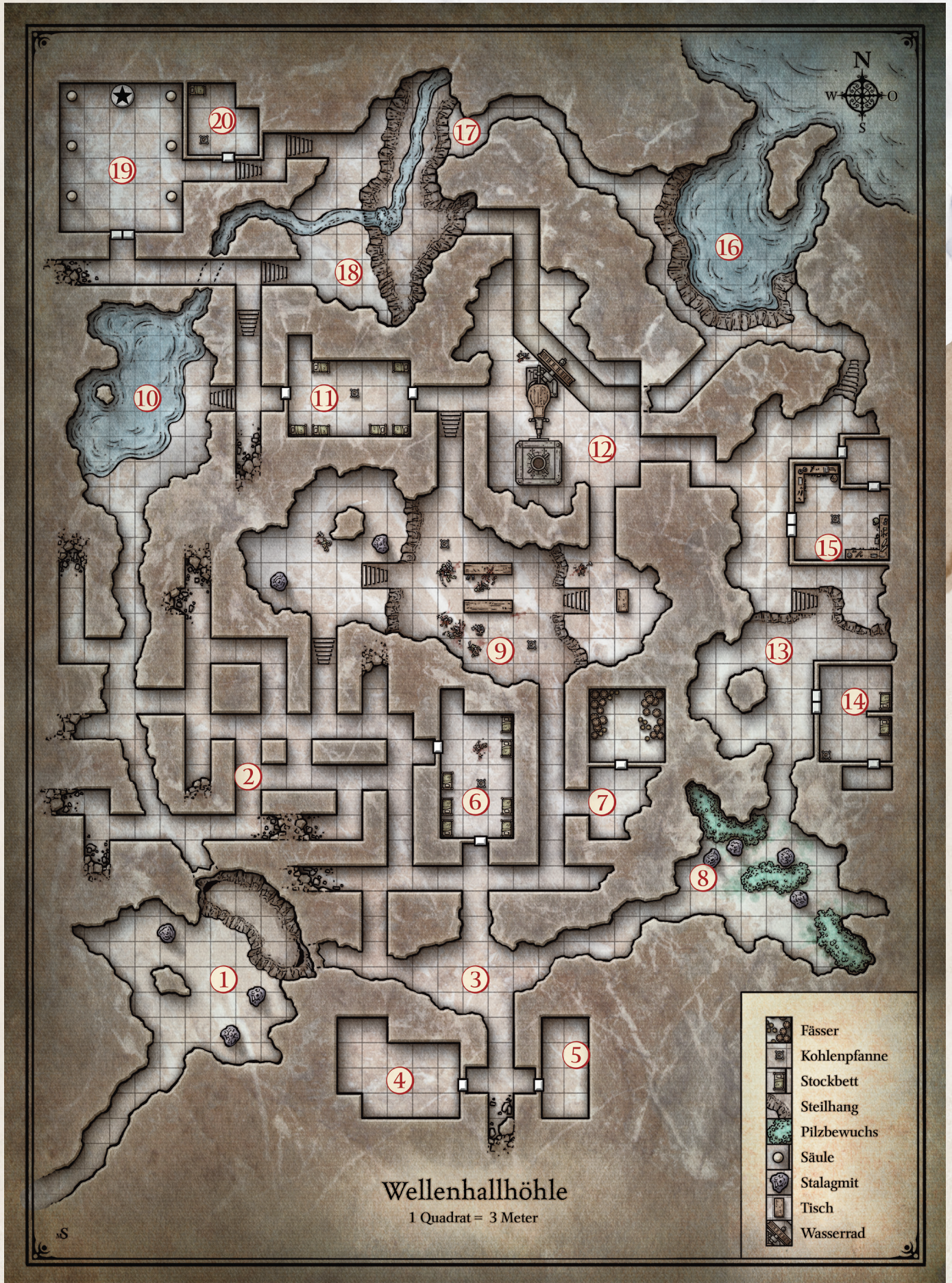
Fußböden. Alle Fußböden bestehen aus glattem, natürlichem Stein.

Licht. Keines, wenn es nicht anders angegeben ist. Die Textkästen gehen davon aus, dass die Charaktere Dunkelsicht oder eine Lichtquelle haben.

Stalagmiten. Diese Felsnadeln findet man in vielen natürlichen Höhlen. Sie erheben sich aus dem Boden und können als Deckung verwendet werden.

ABGESTIMMTE BEGEGNUNGEN

Alle Begegnungen in diesem Teil des Abenteuers sind auf die Karte der Wellenhallhöhle abgestimmt.



Wellenhallhöhle

1 Quadrat = 3 Meter

-  Fässer
-  Kohlenpfanne
-  Stockbett
-  Steilhang
-  Pilzbewuchs
-  Säule
-  Stalagmit
-  Tisch
-  Wasserrad

DRÖHNENDE WELLEN

Alle guten Gewölbe haben Merkmale, die sie einzigartig machen, die Wellenhallhöhle ist keine Ausnahme. Das rhythmische Donnern von brechenden Wellen hallt durch die Mine, so laut, dass der Stein unter den Füßen erzittert. Die Wellen sind mit jeweils zwei Minuten Abstand zu hören und sind im Nordosten deutlich lauter.

Die Wellenhallhöhle ist nicht in der Nähe des Meeres, aber eine mit Wasser gefüllte Kaverne tief in der Mine ist mit einer unterirdischen heißen Quelle verbunden. Diese Quelle kocht beständig über, was eine Woge erzeugt, die in einen schmalen Trichter schmettert, was die Geräusche der brechenden Brandung ergibt. Beschreibe den Spielern gelegentlich dieses Geräusch. Es wird sie neugierig machen und sie zu seiner Quelle locken, sodass sie tiefer in die Mine wandern.

1. HÖHLENEINGANG

Egal ob die Charaktere Gundrens Karte folgen oder eine Beschreibung des Wegs zur Wellenhallhöhle aus einer anderen Quelle erhalten haben, führt ihre erste Annäherung sie zu einem schmalen Tunnel, dessen Eingang im Vorgebirge der Schwertberge verborgen ist.

Der Eingangstunnel führt in eine große Kaverne, die von natürlichen Felssäulen getragen wird und drei Stalagmiten enthält. Im westlichen Teil der Höhle, hinter einer Säule aus Fels, liegen drei Schlafsäcke und alltägliche Vorräte – Mehlsäcke, Fässer mit eingesalzenem Fleisch, Laternen, Flaschen mit Lampenöl, Picken, Schaufeln und andere Ausrüstung. Unter all der Ausrüstung seht ihr die Leiche eines zwergischen Bergmanns, der mindestens eine Woche tot ist. Der nordöstliche Abschnitt der Höhle ist eingestürzt, sodass sich hier eine 3 Meter breite und 6 Meter tiefe Grube gebildet hat. Ein robustes Hanfseil ist um einen nahen Stalagmiten gebunden und baumelt an einem Ende der Grube. Unten befindet sich ein grob behauener Tunnel, der nach Nordwesten und Osten führt.

Dies war das Lager der Felssucher. Der tote Zwerg ist Tharden, Gundrens Bruder, der von der Schwarzen Spinne ermordet worden ist. Gundrens anderer Bruder Nundro war ebenfalls hier und ist aktuell der Gefangene der Schwarzen Spinne in Bereich 20.

Die Vorräte der Zwerge könnten nützlich sein, sind aber nicht viel wert.

Offene Grube. Wollen die Charaktere ohne Seil die Wand der Grube nach oben oder unten klettern, müssen sie einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 ablegen. Ein Charakter, der den Wurf um 5 oder mehr Punkte verfehlt, fällt und erleidet 1W6 Wuchtschaden pro gefallenem 3 Metern. Er landet liegend am Grund der Grube. Der Tunnel unten in der Grube führt nach Nordwesten in Bereich 2 und nach Osten in Bereich 3.

SCHÄTZE

Tharden trägt ein Paar *Lauf- und Springstiefel*. In seiner Eile, den Rest der Wellenhallhöhle zu erkunden, hat Nezznar sie übersehen.

2. MINENTUNNEL

Dieser Irrgarten aus Tunneln ist ein alter Abschnitt der ursprünglichen Mine der Wellenhallhöhle.

Der Bereich besteht aus zahlreichen sich überschneidenden Tunneln. Die Decke hier ist nur 1,80 Meter hoch, und mehrere der Durchgänge enden in nur zum Teil ausgehobenen Felswänden.

Die Sackgassen sind Orte, an denen Bergleute aufgegeben und entschieden haben, an anderen Stellen weiterzumachen. In einer lauert geduldig eine **Ockergallerte**. Wenn die Abenteurergruppe diesen Bereich der Mine betritt, beginnt die Gallerte sie zu verfolgen und wartet instinktiv auf eine Gelegenheit, ein einzelnes Ziel zu überfallen.

3. ALTER EINGANG

Der Tunnel, der nach Süden verläuft, war der ursprüngliche Eingang zur Wellenhallhöhle, doch ist er während der Zerstörung der Minen vor Jahrhunderten eingestürzt. Hier wurde ein harter Kampf gekämpft, als die Orks die Minen stürmten. Die Toten liegen noch immer wo sie gefallen sind.

Viele Tunnel überschneiden sich in dieser natürlichen, 10 Meter hohen Kaverne. In die Mauern sind einfache Reliefs graviert, die zwergische und gnomische Bergleute bei der harten Arbeit zeigen. Unter ihnen sind beinahe zwei Dutzend Skelette in verrosteten Rüstungsfetzen über den Höhlenboden verstreut. Einige sind zwergische Skelette, andere sind die Überreste von Orks. Ein halbes Dutzend großer Messinglaternen steht in Nischen oder auf Simsen um die Höhle, doch keine davon ist entzündet.

An der Decke hängen wie Fledermäuse zehn **Blutmücken**. Die Monster finden nur wenig lebende Beute in den Minen und sind ausgehungert. Wenn die Charaktere nach unten auf die Skelette auf dem Boden blicken, werden die Blutmücken sie vermutlich überraschen können. Alle Charaktere, die nicht die Decke im Auge behalten, werden überrascht, wenn ihre passive Weisheit (Wahrnehmung) höher ist als das Ergebnis, das die Blutmücken mit einem Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) erzielen (ein Wurf für sie alle). Charaktere, die nicht überrascht werden, hören ein Flattern, als die Blutmücken zum Angriff heruntertauchen.

Die Laternen und Gravuren von arbeitenden Bergleuten sollten Neuankömmlinge willkommen heißen.

4. ALTER WACHRAUM

Dieser Wachraum schützte einst den nahen Mineneingang, doch wurde er früh während des Orkangriffs überrannt.

Gebrochene Steinbänke und Geröllhaufen der zum Teil eingestürzten Decke bedecken den Boden. Zwischen den zerstörten Steinkojen und umgestürzten Waffenständern liegen die Knochen mehrerer Zwerge und Orks.

In der Runde nachdem lebende Kreaturen diesen Raum betreten, beginnen sich die Knochen zu regen und zusammensetzen, bis sie neun **Skelette** bilden. Sie kämpfen bis sie zerstört sind.

5. BÜRO DES EDELMETALLSCHÄTZERS

Hier arbeitete der Edelmetallschätzer der Mine, der Erzproben wog, einschätzte und die Bergleute für ihre Arbeit bezahlte.

Dieser Raum scheint einmal eine Art Büro oder Lager gewesen zu sein. Ein großer Steintisch teilt ihn in zwei Hälften. Auf ihm stehen drei staubige eiserne Waagen. Aussparungen in der Nordwand sind mit staubigen Papierfetzen vollgestopft. Die Überreste mehrerer, schon vor langer Zeit verstorbener, Leichen — dem Aussehen nach Gnome und Zwerge — liegen über den Boden verstreut.

Die Jahrhunderte alten Papiere in den Nischen zerfallen zu Staub, wenn man sie berührt, doch kann ein Charakter,

der Zwergisch lesen kann, schwache Schriftzeichen auf einigen Fetzen erkennen, die Auswiegungen und Auszahlungen verwalteten.

SCHÄTZE

Hinter dem Tisch steht ein verschlossener Tresor, der mit Diebeswerkzeugen und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geknackt werden könnte. Diese Gehaltstruhe wurde in der Schlacht übersehen und enthält 600 KM, 180 SM, 90 EM und 60 GM.

6. SÜDKASERNE

Dies war die Schlafstätte der Bergarbeiter, wo sich die geschickten Bergleute, die in der Wellenhallhöhle arbeiteten, zwischen ihren Schichten ausruhen konnten. Ein Charakter, der an der zum Teil geöffneten Tür lauscht, hört mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 leise Splitter- und Knirschgeräusche.

Alte Steinbetten stehen in ordentlichen Reihen an den Wänden dieses Raums, und eine korrodierte eiserne Feuerschale steht in der Mitte des Raums. Hier liegen die Knochen eines halben Dutzends Zwerge und Orks verstreut. Sie tragen noch Rüstungsfetzen. Drei graue, vornüber gebeugte Gestalten kauern zwischen den Überresten, greifen nach den Resten und nagen an den Knochen.

Drei **Ghule** aus dem Rudel in Bereich 9 sind hier. Sie brechen die uralten Knochen der Gefallenen auf und nagen an ihnen, in der vergeblichen Hoffnung, dass noch etwas Knochenmark vorhanden sein könnte. Die Ghule gieren nach einer frischen Mahlzeit und greifen sofort an.

7. ZERSTÖRTER LAGERRAUM

Trotz der allgegenwärtigen Zerstörung hat der Nordteil dieses Lagerbereichs alles unbeschädigt überstanden.

Die Ostmauer dieses Raums ist eingestürzt, sodass nur Geröll geblieben ist. Im Norden befindet sich eine angelehnte Tür, die zu einem großen Lagerraum führt. Staubige Fässer sind ordentlich an den Wänden aufgestellt. Sie alle sind durch das Alter aufgebrochen oder gespalten.

Es ist nicht bequem, doch ist der Lagerraum ein sicherer Ruheort. Hierher verirren sich keine Monster. Außerdem ist die Tür des Lagerraums in gutem Zustand und kann leicht von ihnen verriegelt oder verbarrikadiert werden.

Der Inhalt der Fässer hat sich längst verflüchtigt.

8. PILZHÖHLE

Diese Höhle hat Nezznars Erkundung behindert. Der Drow vermutet, dass die magischen Werkstätten der Mine ganz in der Nähe sind, aber er will sich nicht mit den Monstern hier anlegen.

Dichte Teppiche seltsamer Pilze bedecken große Bereiche des Bodens in dieser Höhle. Zu den Wucherungen gehören Bovisten mit 30 Zentimeter Durchmesser, seltsame Pohrlinge, die an Stalagmiten wachsen und große Stiele und Hüte, die bestimmt 1,5 Meter hoch sind. Einige der Bovisten leuchten in einem unheimlichen grünlichen Licht.

Die meisten Pilze sind harmlos und die grün leuchtenden erlauben es Kreaturen, die gesamte Höhle zu sehen ohne dass sie Dunkelsicht oder eine Lichtquelle bräuchten.

Giftgas. Wenn eine Kreatur versucht, die Höhle zu durchqueren, entlassen die Pilzteppiche, die den Großteil des Bodens bedecken, giftiges Gas in die Luft. Alle Kreaturen in der Höhle müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht 3W6 Giftschaden zu erleiden und für 10 Minuten unter Vergiftung zu leiden (im Regelbuch findest du weitere Informationen zum Zustand vergiftet). Das Gas löst sich nach einer Minute auf, aber bis dahin müssen alle lebenden Kreaturen, die ihren Zug in der Höhle beenden, den Rettungswurf wiederholen.

9. GROSSE KAVERNE

Diese Höhle diente einst als Speisesaal, Versammlungsraum und Trinkhalle für die Bergleute.



GHUL

Steile Hänge teilen diese große Höhle in drei Bereiche auf—hohe Plateaus an beiden Enden und einen niedrigeren Bereich in der Mitte. Gravierte Steinstufen führen zu den Plateaus empor. Zwei große Steintische stehen im mittleren Bereich, zusammen mit zwei alten Feuerschalen. Ein kleinerer Tisch steht auf dem östlichen Plateau. Die skelettierten Überreste eines Dutzend Kriegers — Zwerge, Gnome, Orks und Oger — zeigen, wie brutal die Kämpfe waren, die hier vor langer Zeit ausgetragen wurden.

Sieben **Ghule** verstecken sich in den Schatten des westlichen Plateaus. Sie bemerken jedes Licht und jedes Geräusch in der Höhle und greifen sofort an. Die Untoten sind hungrig und kämpfen, bis sie zerstört werden.

Die Steilhänge sind 3 Meter hoch und können mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 überwunden werden. Eine Kreatur, die von einem Plateau fällt oder geworfen wird, erleidet 1W6 Wuchtschaden und landet liegend.

10. DUNKLES BECKEN

In dieser mit Wasser gefüllten Höhle sind Schätze verborgen.

Ein stilles Wasserbecken nimmt den Großteil dieser Höhle ein. Das Wasser ist dunkel und zeigt nur wenig von dem, was in seinem Inneren verborgen sein könnte. Das Ufer des Beckens besteht aus einer dünnen Schicht gebrochener Schalen von seltsamen, bleichen Muscheln, und ein fischiger Geruch hängt in der Luft.

Ein Durchgang führt aus diesem Bereich nach Süden, und steile Stufen führen nach oben Richtung Osten. Ein langsamer Flusslauf fließt aus der Höhle in Richtung Nordosten.

Das Becken ist in der Mitte 6 Meter tief. Der Fluss ist im Nordosten 1,5 Meter tief, und die Decke des Durchgangs liegt 60 bis 90 Zentimeter über dem Wasser. Charaktere können leicht durch den Fluss waten, um Bereich 18 zu erreichen.

Charaktere, die das Becken erkunden, finden ein altes Skelett, das auf dem Grund liegt, 3 Meter vom Ufer entfernt und 3 Meter unter Wasser. Dies sind die Überreste eines menschlichen Magiers aus dem alten Phandalin, der starb, als er die Mine gegen die angreifenden Orks verteidigte. Mehrere Orkpfefle stecken noch immer zwischen den Rippen des Skeletts.

SCHÄTZE

Das Skelett trägt zwei Platinringe (jeweils 75 GM) und umklammert einen *Stab der Magischen Geschosse* in seinen Knochenfingern.

11. NORDKASERNE

Die Osttür ist von innen verbarrikadiert und kann nur mit einem erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 20 geöffnet werden. Ein Charakter, der an einer der beiden Türen lauscht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 schafft, hört raue Stimmen, die Goblinsch sprechen und sich darüber austauschen, wie hungrig sie sind.

Alte Steinbetten säumen die Wände dieses Schlafraums, der von einer leuchtenden eisernen Feuerschale in der Mitte des Raums erhellt und erwärmt wird.

Wenn die Gruppe aus dem Westen kommt, füge außerdem hinzu:

Auf der anderen Seite des Raumes liegt eine weitere Tür, die mit einer Barrikade aus den Überresten eines Holztisches verrammelt worden ist.

Fünf **Grottenschräte** wohnen in diesem Raum. Sie sind loyale Anhänger von Nezznar. Dieser Raum ist die Frontlinie des Angriffs der Schwarzen Spinne auf die Wellenhallhöhle, und die Grottenschräte sind hier, um zu verhindern, dass Ghule, Zombies oder andere Untote ihren Meister in seiner Behausung stören (siehe Bereich 19).

Wie Bereich 6, war dies ein ehemaliger Schlafplatz für Bergleute. Nezznars Grottenschräte haben die Leichen entfernt, die sie hier gefunden haben, und die Barrikade errichtet.

SCHÄTZE

Der größte Grottenschrät trägt eine Börse bei sich, die 15 KM, 13 EM und einen *Vitalitätstrank* enthält.

12. HÜTTENWERKSHÖHLE

Wie die Pilzhöhle in Bereich 8 stellt dieser Raum ein ernstzunehmendes Hindernis dar, das verhindert, dass Nezznar sein Ziel erreicht – die Zauberschmiede (Bereich 15). Der Drow arbeitet noch immer an einem Plan, um an den untoten Wächtern in diesem Bereich vorbeizukommen.

Ein Gebläseofen und ein mechanischer Blasebalg, der von einem Wasserrad angetrieben wird, dominieren diesen großen Raum. Der Ofen ist kalt und dunkel, aber es sind noch Haufen von Kohle hier aufgetürmt, zusammen mit Loren voller nichtraffinierter Erze. Das Wasserrad sitzt in einem 3 Meter breiten Kanal, der in den Boden des Raums gegraben wurde, doch ist dieser trocken. Tunnel führen nach Westen, Süden und Osten. Der leere Kanal führt nach Norden und Osten.

Mehr als ein Dutzend verdorrter Leichen liegen über den Raum verstreut. Diese erschlagenen Zwerge und Orks tragen noch immer die Überreste ihrer Rüstung. Über ihnen schwebt ein Schädel, der in grüne Flammen gehüllt ist.

Acht der gefallenen Zwergenkrieger sind **Zombies**. Sie erheben sich und verfolgen alle lebenden Kreaturen, die den Raum betreten, doch folgen sie Kreaturen außerhalb dieses Raums nicht länger als 1 Runde. Außerdem befindet sich ein weitaus intelligenterer Untoter in diesem Bereich: ein **Flammenschädel**. Diese Kreatur war der Diener der menschlichen Magier, die mit den Phandelver-Zwergen und -Gnomen verbündet waren und folgt weiterhin den alten Anweisungen, Eindringlinge daran zu hindern, die Höhle zu durchqueren.

Der eindrucksvolle Raum war das Herzstück des Bergbaubetriebs der Wellenhallhöhle. Hier schmolzen die Zwerge ihr Erz zu Barren aus Silber, Gold und Platin ein. In den trockenen Kanal leiteten die Zwerge den Fluss aus Bereich 18, um das Wasserrad anzutreiben. Dieses wiederum betätigte die Blasebalge, die Luft in den Hochofen speisten.

Der Boden des Kanals liegt 1,5 Meter unter Bodenniveau, und es ist kein Attributwurf notwendig, um sich herauszuziehen. Charaktere in dem Kanal können ihm nach Norden oder Osten folgen, doch die Decke ist nur 1,5 Meter hoch, nachdem der Kanal den Raum verlässt.

13. STERNENKAVERNE

Der strukturelle Schaden und die skelettierten Überreste in diesem Bereich sind ein Hinweis auf den zerstörerischen Zauberkampf, der hier vor Jahrhunderten ausgetragen wurde, als die gedungenen Magier die Mine stürmten.

Glitzernde Mineralien in der Decke dieser großen Kaverne fangen das Licht und reflektieren es, was den seltsamen Eindruck eines Sternenhimmels erzeugt. Dutzende von Skeletten – von denen viele unter dem gefallenen Schutt begraben sind – liegen über den Boden verstreut.

Die Höhle ist so groß, dass sie zwei frei stehende Bauwerke beinhaltet. Beide Steingebäude sind für Menschen ausgelegt, im Gegensatz zu den Türen und Möbeln für Zwerge, die ihr andernorts in den Minen gesehen habt. Beide Bauwerke haben geschwärzte und mitgenommene Wände aus Mauerwerk, und ihre Doppeltüren haben Risse und sind verkohlt.

Die Höhle ist von einem Steilhang geteilt, in den eine Treppenflucht geschnitten worden ist. Durchgänge führen nach Norden, Süden und Westen aus diesem Raum.

Die beschädigten Bauwerke sind in den Bereichen 14 und 15 beschrieben. Die Mineralien in der Decke sind hübsch, aber weder magisch noch wertvoll.

Jeder Charakter, der in Arkaner Kunde geübt ist, kann eine leichte Aura der Magie in dieser Höhle spüren. (Der Zauber *Magie entdecken* kann dies ebenfalls zeigen.) Die Aura wird stärker, wenn man sich dem nördlichen Gebäude nähert (Bereich 15).

14. MAGIERQUARTIERE

Die Türen, die in diesen Bereich führen, sind gesprungen, die Eisenscharniere angeschmolzen. Die Türen aufzuzwängen oder aufzubrechen erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15.

Staub, Asche, von Feuer geschwärzte Wände und Haufen von Schutt unter den eingesunkenen Wänden zeigen, dass dieser Raum von einer Explosion enormen Ausmaßes beschädigt worden ist. Die Möbel – Tische, Stühle, Bücherregale, Betten – sind angekohlt oder zerbrochen, doch ansonsten gut erhalten. Eine verkohlte Eisenruhe steht am Fuß eines der Betten.

Der Raum beinhaltet den ruhelosen Geist des letzten Magiers, der hier sein Leben ließ: **Mormesk der Todesalb**. Er ist nicht unmittelbar sichtbar, doch steigt er aus dem Boden empor, wenn eine lebende Kreatur den Raum betritt.

Mormesk war ein mächtiger Magier, bis er sein Leben im Zauberkampf am Höhepunkt des Orkangriffs verlor. Jahrhunderte der Wut haben seine Seele vergiftet und ihn in eine hasserfüllte Erscheinung verwandelt.

Mormesk führt die Untoten an, die die Wellenhallhöhle heimsuchen. Der Todesalb verbringt seine Zeit hier, weil sich die Schätze, die er in seinem Leben angehäuft hat, in der verkohlten Truhe befinden (siehe den Abschnitt „Schätze“). Er ist nicht mehr körperlich und kann die Reichtümer, die er im Leben genossen hat, weder berühren noch besitzen.

Dieses Gebäude diente als Gästehaus für besuchende Magier, die in der Zauberschmiede (Bereich 15) arbeiteten. Die meisten waren Menschen aus nahen Städten. Die Möbel sind alle für Menschen ausgelegt.

MORMESK SPIELEN

Mormesk spricht in unheilvollem Flüstern. Wenn der Todesalb sich aus dem Boden erhebt, sagt er: „Eure Anwesenheit beleidigt mich. Euer Leben ist verwirkt. Meine Schätze gehören nur mir



FLAMMENSCHÄDEL

und sie sind nicht da, damit ihr sie plündern könnt!“ Wenn die Charaktere keinen Versuch unternehmen, sich mit dem Todesalb zu einigen, greift er an.

Wenn die Charaktere versuchen, mit ihm zu sprechen, hört er sich an, was sie zu sagen haben, vorausgesetzt, sie haben ihm noch nicht geschadet und seine Besitztümer nicht angefasst. Der Todesalb ist vollkommen böse, die Charaktere können seine gespenstische Hand also nur dadurch vom Angriff abhalten, dass sie dem ehemaligen Magier für ihr Leben etwas anbieten, das er als kostbar erachtet. Mormesk schätzt magische Gegenstände (besonders Schriftrollen), Zauberbücher und arkanes Wissen. Was das Geschenk auch sein mag, einem Charakter muss ein Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 10 gelingen, um den Todesalb von seinem Wert zu überzeugen. Unabhängig davon, was der Charakter anbietet, wird der Todesalb die hölzerne Röhre in der verkohlten Truhe nicht herausgeben.

Er wird sich aber von seinen Münzen und Edelsteinen trennen, wenn die Charaktere sich bereit erklären, den Beobachter in der Zauberschmiede zu töten. (Der Todesalb erklärt nicht, was ein Beobachter ist. Er deutet nur auf Bereich 15.) Sobald er ein Geschenk erhalten hat, erlaubt der Todesalb den Charakteren, seine Bücher zu nutzen und die geheime Karte in einem davon zu behalten (siehe den Abschnitt „Schätze“).

SCHÄTZE

Die verkohlte Truhe ist nicht verschlossen und enthält 1100 KM, 160 SM, 50 GM, drei Diamanten (jeweils im Wert von 100 GM) und eine hölzerne Röhre, die mit Platingeflecht verziert ist (150 GM).

Einige magisch konservierte Bücher stehen auf den Regalen. Die meisten sind Geschichtsbücher, doch bei einem ist eine Karte in den Umschlag genäht. Die Karte kann mit einem Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 12 entdeckt werden. Die Karte zeigt den Standort eines Gewölbes, den du dir selbst ausdenken kannst. Wenn die Charaktere ihre Erkundung hier abschließen, kann diese alte Karte sie in ihr nächstes Abenteuer führen.

15. ZAUBERSCHMIEDE

Hier haben die Magier, die mit den Zwergen und Gnomen von Phandelvers Pakt verbündet waren, die Magie der Höhlen kanalisiert, um zwergische Waffen und gnomische Gerätschaften zu verzaubern. Die nördlichste Tür ist zerkratzt und gebrochen. Ihre Eisenscharniere sind zum Teil geschmolzen. Sie aufzuzwängen erfordert einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 15. Die westliche Doppeltür ist nicht weniger beschädigt, steht aber leicht offen.

Diese große Werkstatt wurde durch den Zauberkampf, der die Mine verwüstet hat, schwer beschädigt. Werkbänke, die zwei Ecken des Raumes einnehmen, sind angekohlt, und der Putz wurde aus dem Mauerwerk der Wände gebrannt. In der Mitte des Raums trägt ein steinernes Podest eine kleine Feuerschale, in der eine unheimliche grüne Flamme tanzt und knistert. Die Feuerschale und ihr Podest scheinen von den Mächten, die diesen Bereich zerstört haben, nicht berührt worden zu sein.

Hinter der Feuerschale der Grünen Flamme schwebt eine kugelförmige Kreatur, die ungefähr einen Durchmesser von 1,2 Metern hat. Vier Augenstiele ragen aus der zentralen Masse, zwei auf jeder Seite. In der Mitte des Körpers befindet sich ein großes Auge, das euch anstarrt.

„Hallo“, sagt eine belegte, gurgelnde Stimme in euren Köpfen.



BEOBACHTER

Das Monster, das diesen Raum bewacht, ist ein **Beobachter**. Einer der menschlichen Magier, die in der Zauberschmiede gearbeitet haben, hat die Kreatur beschworen, um die magischen Gegenstände zu schützen, die hier erschaffen und gelagert wurden. Als die Mine geplündert wurde, störten die Orks die empfindliche Magie in diesem Bereich, was dafür sorgte, dass der Beobachter seine Verbindung zur Realität verlor. Er hat den Verstand verloren und glaubt, die Mine wäre noch im Betrieb. Er ignoriert alle gegenteiligen Beweise.

Der Todesalb (Bereich 14) will den Beobachter vertreiben oder töten, aber bislang hat die Kreatur die Angriffe von Mormesks Zombies und Ghulen mühelos überstanden. Er empfindet es auch nicht als seltsam, dass sich Untote in der Mine herumtreiben. Wenn die Gruppe versucht, etwas aus diesem Bereich zu entfernen, greift der Beobachter an. Wenn der Beobachter irgendwie geblendet wird, verschwindet er auf seine Heimatebene, da er überzeugt ist, dass er die Aufgabe, für die er beschworen wurde, nicht mehr erfüllen kann.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 15 kann ein Charakter den Beobachter austricksen und überzeugen, dass ein oder mehrere Gruppenmitglieder Magier oder Bergarbeiter sind, die für die Wellenhallhöhle arbeiten und geschickt worden sind, um den Beobachter aus seinen Diensten zu entlassen. Wenn die Täuschung erfolgreich ist, glaubt der Beobachter, dass er von seinen Aufgaben freigestellt wurde, und verschwindet zurück auf seine Heimatebene.

Feuerschale der Grünen Flamme. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 identifiziert die Feuerschale als Quelle der Magie, welche die Höhlen der Umgebung erfüllt. Die Magie ist im Lauf der Jahre geschwunden, so sehr, dass sie nicht mehr genutzt werden kann, um dauerhaft magische Gegenstände zu verzaubern. Allerdings werden nicht-magische Waffen und Rüstungen, die für mindestens eine Minute in die grüne Flamme getaucht werden, für 1W12 Stunden eine *Waffe +1* oder *Rüstung +1* (siehe Anhang A). Die Feuerschale kann nicht aus der Zauberschmiede entfernt werden.

Nordraum. Dieser kleine Raum ist eine eigenständige Werkstatt, wo Gegenstände, die für die Verzauberung vorbereitet wurden, poliert, lackiert und anderweitig fertiggestellt wurden. Wie die Hauptwerkstatt wurde dieser Bereich fast vollständig zerstört.

SCHÄTZE

Auf der Werkbank in der südöstlichen Ecke des Raumes befinden sich die letzten Gegenstände, die der Beobachter beschützen sollte: Lichtbringer und Drachenwacht.

Lichtbringer. Dieser *Streitkolben +1* wurde für einen Kleriker von Lathander, dem Gott der Morgendämmerung, erschaffen. Der Kopf des Streitkolbens ist wie eine Sonnenscheibe geformt und besteht aus solidem Messing. Die Waffe trägt den Namen *Lichtbringer* und leuchtet hell wie eine Fackel, wenn ihr Führer es möchte. Solange der Streitkolben leuchtet, fügt er untoten Kreaturen zusätzliche 1W6 gleißenden Schaden zu.

Drachenwacht. Dieser *Brustharnisch +1* ist mit dem Motiv eines goldenen Drachen verziert. Sie wurde für den Helden Tergon aus Niewinter erschaffen und bringt dem Träger einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Odemwaffen von Kreaturen, die den Typ Drache haben.

16. DRÖHNENDE KAVERNE

Das Geräusch der Brandung, das der Wellenhallhöhle ihren Namen gibt, kann zu dieser wassergefüllten Kaverne zurückverfolgt werden.

Ein schmaler Sims überblickt eine große Kaverne, in der sich ein brandendes, brodelndes Gewässer befindet. Das rhythmische Dröhnen, das man in der ganzen Mine hören kann, ist hier lauter. In regelmäßigen Abständen wird ein weiterer Schwall Wasser in diesen Raum gepresst und schmettert in die Wand direkt unter dem Sims. Das Echo deutet an, dass die Kaverne ein Arm einer viel größeren Höhle im Nordosten sein könnte.

Der Sims, der sich an die Südwand schmiegt, liegt 4,5 Meter über dem Wasserpegel. Wenn das Wasser allerdings alle zwei Minuten in die Höhle bricht, steigt der Wasserstand um 3 Meter. Nach einer Minute kehrt der Pegel zu seiner normalen Tiefe von 6 Metern zurück.

17. ALTES FLUSSBETT

Der Fluss, der von Bereich 10 nach Bereich 18 fließt, führte früher weiter durch diesen niedrigen Durchgang und landete am Ende in Bereich 16.

Dieser Durchgang ist gerade mal 1,2 Meter hoch und wird von runden Felsen und Steinen blockiert. Er war vermutlich einmal ein Flussbett, doch hier fließt schon lange kein Wasser mehr.

Die Zwerge haben den Fluss in den Kanal umgeleitet, der in Bereich 12 führt, um das Wasserrad des Hochofens anzutreiben. Dann aber ließen die Erdbeben, die die Wellenhallhöhle während des Zaubergefechts während der Orkinvasion erschütterten, den Fußboden in Bereich 18 einstürzen, sodass der Fluss wieder umgelenkt wurde. Das alte Flussbett ist noch immer ein nutzbarer Durchgang, mit dem man die Untoten in Bereich 12 meiden kann, doch Nezznar hat dies noch nicht bemerkt.

18. EINGESTÜRZTE KAVERNE

Nezznars Diener befinden sich in dieser Kaverne. Sie schützen sie vor eindringenden Untoten und durchsuchen sorgfältig das Geröll. Die Weissagungen der Schwarzen Spinne weisen darauf hin, dass sich am Boden des Spalts, der entstand, als dieser Bereich zerstört wurde, ein wertvoller Schatz befindet.

Ein breiter Spalt füllt die Osthälfte der Kaverne. Ein Fluss strömt aus der Westwand und stürzt dann in den Spalt, nur um im Norden wieder herauszufließen. Mehrere Seile sind mit Eisenpflocken am Westrand des Spalts gesichert und führen zum Boden des Abgrunds.

Drei **Grottenschrate** sind hier stationiert. Zwei von ihnen räumen die Felsen auf dem Boden des Spalts beiseite, während ein weiterer in der Westhälfte der Kaverne Wache hält. Ein **Doppelgänger** namens Vhalak überwacht die Aktion in der Gestalt eines männlichen Drow. Wenn es in der Haupthöhle zum Kampf kommt, klettern die beiden Grottenschrate im Spalt die Seile empor, um sich anzuschließen.

Spalt. Der Spalt ist 6 Meter tief. Wollen die Charaktere ohne Seil die Wand des Spalts nach oben oder unten klettern, müssen sie einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ablegen. Ein Charakter, der den Wurf um 5 oder mehr Punkte nicht schafft, fällt und erleidet 1W6 Wuchtschaden pro gefallenem 3 Metern. Er landet am Grund der Grube und gilt als liegend.

ENTWICKLUNGEN

Wenn zwei oder mehr Grottenschrate getötet werden, versucht der Doppelgänger in Bereich 19 zu flüchten, um Nezznar zu warnen.

SCHÄTZE

Nezznars Weissagungen treffen zu. Unter dem schweren Schutt am Grunde des Spalts liegt ein zermalmtes Zwergenskelett, das *Panzerhandschuhe der Ogermacht* trägt. Die Überreste sind nicht zu sehen, doch kann man sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 ausfindig machen. Jeder Charakter, der sucht, kann einen Wurf pro Stunde machen.

19. TEMPEL VON DUMATHOIN

Nezznar nutzt diesen Raum als sein Hauptquartier, während er die Mine erkundet und nach der Zauberschmiede sucht.

Sechs gebrochene Marmorsäulen säumen die Wände dieser Halle. Am Nordende steht eine 3 Meter große Statue eines Zwerges, der auf einem Thron sitzt, mit einem mächtigen steinernen Kriegshammer auf dem Schoß. Große Smaragde funkeln in den Augen der Statue.

Der Staub und Schutt, die den Boden bedecken, wurden zu einer Seite gefegt, und eine Art Lager breitet sich vor der Statue aus. Ein halbes Dutzend Schlafsäcke und Rucksäcke sind ordentlich um eine einfache Feuergrube positioniert. Ein Holztisch steht an der Westseite des Raums zwischen zwei Säulen.

Wenn sich die Bewohner des Raums der Charaktere nicht bewusst sind, wenn diese eintreten, addiere Folgendes:

Zwei Grottenschrate stehen am Tisch, auf beiden Seiten eines Dunkelelfen, der in schwarze Lederrüstung und eine Robe gekleidet ist. Er umfasst einen schwarzen Stecken mit einer geschnitzten Spinne an der Spitze und verzieht das Gesicht, als er euch sieht. „Es scheint, als müsste ich mich selbst um euch kümmern. Eine Schande, dass es so enden muss.“

Nezznar die Schwarze Spinne ist in der Begleitung von vier **Riesenspinnen**, die ihren Meister bis zum Tode beschützen. Wenn sie Ärger erwarten, verstecken sich die Spinnen hinter Säulen, und Nezznar wirkt *Unsichtbarkeit* auf sich selbst und steht am Tisch. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) für die Spinnen ab. Wenn Eindringlinge auftauchen, versuchen die Spinnen sie in Netze zu verstricken, ehe sie in Nahkampfreichweite gehen. Nezznar schließt sich dem Kampf in der Runde nach dem Angriff der Spinnen an.

Wenn der **Doppelgänger** aus Bereich 18 hierher geflohen ist, nimmt er die Gestalt von Nundro Felssucher an, damit Nezznar den „Zwerg“ als Druckmittel verwenden kann, um die Kapitulation der Abenteurergruppe zu erzwingen (der Drow wird den Doppelgänger nicht wirklich verletzen). Siehe den Abschnitt „Nezznar spielen“ für mehr Informationen über den Drow-Bösewicht.

Statue. Die Statue ist ein Bildnis von Dumathoin, dem Zwergengott des Bergbaus. Alle Charaktere, die in Religion geübt sind, erkennen die Gottheit. Die Statue ist wunderschön gefertigt, und ihre Smaragdaugen scheinen sehr wertvoll zu sein. Allerdings sind die Juwelen geschickte Fälschungen aus wertlosem Glas, was eine genauere Untersuchung und ein Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 zeigt. Dennoch beschützt sie ein mächtiger Zauber, und ein *Magie entdecken* zeigt eine starke magische Aura der Bannmagie, die die Statue umgibt.

Ein Charakter kann die Statue mühelos erklimmen und einen Edelstein lösen, indem er einen erfolgreichen Stärkewurf gegen SG 10 ablegt. Wenn eines der Augen entfernt wird, brechen die Säulen, die die Wände stützen, was die Decke zum Einsturz bringt. Alle Kreaturen in dem Raum müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen. Sie erleiden bei einem



NEZZNAR DIE SCHWARZE SPINNE

Fehlschlag 4W10 Wuchtschaden und den Zustand liegend, nur halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Tisch. Der Tisch ist mit Notizen und Karten bedeckt, die Nezznars bisherige Bemühungen bei der Erkundung der Mine zeigen. Ein schwarzer Lederbeutel voller Schätze liegt zwischen den Papieren (siehe unten den Abschnitt „Schätze“).

NEZZNAR SPIELEN

Auch wenn Nezznar die Charaktere töten möchte, ist er doch auch an ihnen interessiert. Wenn er die Gelegenheit bekommt, fragt er die Charaktere genau aus, was ihre Identität, ihre Zugehörigkeit, Interessen und Ziele angeht. Er prägt sich diese Informationen ein, in der Hoffnung, sie eines Tages nutzen zu können.

Nezznar gibt zu, die Schwarze Spinne zu sein, und die Cragmaw-Goblins und die Rotbrenner verwendet zu haben, um dafür zu sorgen, dass die Wellenhallhöhle sein Geheimnis bleibt. Er wird alles tun, um die Charaktere unvorsichtig werden zu lassen. Er wird ihnen sogar Kapitulation vorschlagen oder eine Zusammenarbeit gegen die Monster vorschlagen, die sein Vorankommen zur Zauberschmiede behindern. Er verrät die Charaktere aber, sobald sie ihm nicht mehr nützlich sind.

ENTWICKLUNGEN

Die Kreaturen in Bereich 18 können hören, wenn es in diesem Raum zu Kämpfen kommt. Wenn sie nicht bereits ausgeschaltet worden sind, treffen sie nach 3 Runden ein und handeln unmittelbar nach Nezznars Riesenspinnen in der Initiative.

Wenn die Charaktere Nezznar gefangen nehmen und ihn dem Stadtvorsteher in Phandalin übergeben, wird der Drow eingesperrt, bis Sildar Hallwinter oder ein anderer Vertreter des Rats der Grafen ihn nach Niewinter eskortieren kann, wo er vor Gericht gestellt und verhört werden kann. Wenn die Charaktere allerdings keine Wachen vor Nezznars Zelle aufstellen, wird Halia Dornklafter (siehe Seite 17) ihn befreien, aus Phandalin herausschmuggeln und ihn den wartenden Armen der Zhentarim überreichen. Die Zhents wollen alles erfahren, was die Schwarze Spinne über die Wellenhallhöhle weiß. Was von diesem Punkt an mit Nezznar geschieht, liegt in deinen Händen.

SCHÄTZE

Nezznar trägt einen *Heiltrank* und einen *Spinnenstecken* bei sich. Außerdem trägt der Drow einen Eisenschlüssel bei sich, dessen Kopf wie ein Amboss geformt ist. Dieser Schlüssel öffnet die Tür, die nach Bereich 20 führt. Nezznars Erkundung der Wellenhallhöhle hat einige Schätze zutage gefördert und er bewahrt sie in dem Sack auf dem Holztisch auf. In dem Sack befinden sich 190 EM, 130 GM, 15 PM, neun kleine Edelsteine (jeweils 10 GM) und ein zwergischer Bierkrug aus gehämmerten Elektum (100 GM).

ERFAHRUNGSPUNKTE

Wenn Nezznar lebend gefangen und zu Sildar Hallwinter oder Stadtvorsteher Wester in Phandalin gebracht wird, erhält die Gruppe die doppelten EP.

20. PRIESTERQUARTIERE

Die Türen in diesem Raum haben einfache Schlösser, die mit Diebeswerkzeugen und einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geknackt werden können. Nezznar (Bereich 19) hat den Schlüssel bei sich.

Wenn die Charaktere nicht heimlich sind, zieht jegliche Aktivität an der Tür die Aufmerksamkeit Nezznars und seiner Verbündete auf sich, sodass der Drow seine Riesenspinnen schickt, die die Lage untersuchen sollen.

Staubige Wandteppiche zieren die Wände in diesem Raum, der auch ein Bett und eine Feuerschale enthält. Ein schlimm zugerichteter Zwerg liegt gefesselt und bewusstlos auf dem kalten Steinboden.

Dieser Raum gehörte früher dem Priester, der Dumathoins Tempel leitete (Bereich 19), doch Nezznar hat ihn zur Zelle umgewandelt. Die Gestalt, die auf dem Boden liegt, ist Nundro, ein zwergischer **Gemeiner** und der jüngste der drei Felssucher-Brüder. Nezznar hat ihn verschont, weil er glaubte, der Zwerg könnte mehr über die Mine wissen, als er zugab. Der Drow hat Nundro ein- oder zweimal pro Tag brutal verhört, seit er ihn gefangen hat.

ENTWICKLUNGEN

Nundro ist dankbar, wenn die Abenteurer ihn retten, und er bietet an, sie für die Dauer ihres Aufenthalts in der Wellenhallhöhle zu begleiten. Nundro weiß nicht mehr über ihren Aufbau als die Charaktere; er hat nicht viele nützliche Informationen zur Verfügung. Siehe den Kasten „NSC-Gruppenmitglieder“ (Seite 11) für Tipps, wie du Nundro leiten kannst.

Wenn die Charaktere Nezznar und seine Schergen bezwungen haben, dient dieser Bereich als sicherer und gemütlicher Ort, an dem sie sich ausruhen können, ehe sie ihre Erkundung der Mine fortsetzen.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Wenn Nundro gerettet wird und das Abenteuer überlebt, teile 200 EP gleichmäßig auf die Charaktere in der Gruppe auf.

ABSCHLUSS

Mit harter Arbeit und etwas Glück haben die Abenteurer die Schwarze Spinne besiegt und seinen zerstörerischen Plan vereitelt, Phandalin von den Schlägern befreit, die die Bevölkerung bedroht haben, und die verlorene Mine der Wellenhallhöhle wieder entdeckt. Man wird sich in dieser Ecke der Schwertküste noch lange an ihre Taten erinnern. In den folgenden Jahren wird die wieder eröffnete Mine von Phandelvers Pakt große Reichtümer nach Phandalin bringen und für Frieden und Wohlstand in der Umgebung sorgen.

Gundren und Nundro Felssucher übernehmen die Verwaltung der Mine. Für den Dienst, den die Charaktere ihrer Familie erwiesen haben, überlassen sie ihnen nur zu gerne einen Anteil

von 10% von den Profiten der Mine. Wenn die Charaktere in Phandalin bleiben und vielleicht das Tresendar-Anwesen renovieren oder ihre eigenen Häuser errichten wollen, freuen sich die Bewohner der Region sehr, wenn sie bleiben. Selbst wenn sie weiter auf neue Abenteurer ausziehen, wird man sie in Phandalin immer herzlich willkommen heißen.

Am Ende des Abenteuers sollten die Charaktere die 5. Stufe erreicht haben. Wenn die Spieler ihre Charaktere weiter spielen wollen, kannst du den Inhalt dieses Sets verwenden, um deine eigenen Abenteurer zu erschaffen; die geheimnisvolle Karte in Bereich 14 der Wellenhallhöhle bietet einen möglichen Abenteureraufhänger, aber du kannst andere Ideen mit den Monstern, magischen Gegenständen und Orten in diesem Abenteuer erkunden. Wenn du Abenteurer für Charaktere mit einer höheren Stufe als der 5. erschaffen willst, brauchst du die weiteren Regelbücher: das *Player's Handbook*, das *Dungeon Master's Guide* und das *Monster Manual*.

