

VOLOS WATERDEEP-LEITFADEN

EIN BESUCHERFÜHRER ZU DEN WUNDERN DER STADT



Von Volothamp Geddarm

Unter der großzügigen Gönnerschaft der Fürsten Melshimber

Veröffentlicht von Tym Waterdeep mit beschränkter Haftung in Zusammenarbeit mit der
Gemeinschaft der Wirte und der Gemeinschaft der Fuhrleute und Kutscher

Ich, Volothamp Geddarm, schwöre ob des Wahrheitsgehalts der enthaltenen Worte.
„Bestimmt euren Kurs nach der Wahrheit und ihr werdet euch nie verirren, egal wie weit
ihr umherstreift.“ Ich habe dieses Sprichwort vor Jahren selbst geprägt und es hat mir auf
all meinen Reisen gut gedient.*

*Jede Antonomie, Prahlerei, Unwahrheit, Verleumdung, Pasquill, Parapraxe, Rufschädigung oder ähnliches in
diesem Dokument ist ein Korrigenda.

Alle entsprechenden Ansprüche richtet an:

Abricade Fellswop, Anwalt
Mulgomirsweg 17, Schlossbezirk
Waterdeep



VILLKOMMEN, REISENDER! IN EUREN HÄNDEN haltet ihr den größten und aktuellsten Reiseführer für die Stadt, der die Gunst der Offenen Fürstin Laeral Silverhand genießt. Diese Broschüre wird euch gute Dienste leisten bis meine abschließende Arbeit zum Thema, *Volos Almanach zu Waterdeep*, die leider derzeit vergriffen ist, aber von Sammlern sehr geschätzt wird, aktualisiert wurde und neu gedruckt werden kann. Fragt jeden Zeitungsverkäufer, Wirt, Ladenbesitzer, Tavernenbesitzer oder Buchhändler, ob sie bald Exemplare der neuen Edition zum Verkauf anbieten werden!

EINTRITT IN WATERDEEP

Wahrscheinlich seid ihr bereits in Waterdeep eingetroffen und habt die vielen Wunder der Stadt erblickt. Aber für den Fall, dass diese Broschüre in Vorfreude auf euren Besuch eure edlen Augen erreicht hat, aufgrund der lobenswerten Bemühungen eines Freundes oder Familienmitglieds, das euch sehr liebt, werde ich die Umstände des Betretens der Stadt erläutern.

Ihr werdet, lange bevor ihr die Mauern Waterdeeps erblickt, durch Ländereien gereist sein, die von den Fürsten von Waterdeep beansprucht und kontrolliert werden. Wenn ihr auf dem Handelsweg aus dem Süden gekommen seid, habt ihr die Stadtgarde an ihrem Posten an der Zundbrücke getroffen. Vom Norden, über die Lange Straße kommend, habt ihr unter wachsamen Augen die Stadt Rassalanter passiert. Und gleichgültig ob an Land oder zur See, wahrscheinlich wurdet ihr von der Greifenkavallerie entdeckt, auch wenn ihr sie nicht erblickt habt.

Macht euch keine Sorgen. Waterdeep ist eine einladende Stadt und ihr habt nichts von diesen Beschützern zu fürchten, wenn ihr keine marodierende Armee von Orks, eine Horde von Gnollen oder ähnliches anführt. Es ist nicht einmal ein Zoll notwendig. (Habt acht vor Mitgliedern der Stadtgarde, die einen Zoll fordern, und berichtet den Zwischenfall einem Magister von Waterdeep, sobald es euch genehm ist.)

Wenn ihr in einer großen Karawane oder auf einem Schiff reist, werdet ihr euch bei einem Magister am Tor, an dem ihr eingetroffen seid, oder beim Hafenmagister registrieren müssen. Magister erkennt man leicht an ihren schwarzen Roben (und tatsächlich werden sie daher oft „Schwarzroben“ genannt) und an der Truppe der Stadtgarde, die sie stets begleiten. Seid euch bewusst, dass Magister ein Urteil ohne Prozess fällen dürfen. Aus diesem Grund solltet ihr sie mit höchstem Respekt behandeln.

Wenn ihr über Land in einer kleinen Gruppe oder allein reist, müsst ihr euch nicht bei einem Magister registrieren, außer ihr plant, länger als einen Zehntag zu bleiben. Zu diesem Zeitpunkt müsst ihr euch bei einem Magister registrieren, entweder am Hafen, an den Toren oder an den Gerichten der Stadt. Tut ihr das nicht und werdet entdeckt, kann das zu einer Geldstrafe oder Zwangsarbeit führen. Natürlich macht eine solche Registrierung eine monatliche Steuer erforderlich. Aber wie mir ein streitbarer Bekannter aus dem Tal einst sagte: „Das Schaf gibt dem Schäfer seine Wolle, sonst gibt es Hammel zum Abendessen.“ Die Magister werden euch so oder so erwischen, also könnt ihr euch auch im Vorfeld registrieren.

Dennoch nutzen viele schlaue Besucher, die einen Monat oder eine Jahreszeit lang Geschäfte in der Stadt treiben wollen, oft die Gastfreundschaft von Unterklippe, dem angenehmen Ackerland östlich der eigentlichen Stadt. Wer weniger wohlhabend ist, findet oft Unterkunft im Feldbezirk. Weil beide keine offiziellen Bezirke der Stadt sind, unterliegen sie nicht der Besteuerung. Da allerdings die beiden Gebiete noch nicht offiziell als Bezirke der Stadt anerkannt wurden,

unterstehen sie auch nicht der Sicherheit des Gildengesetzes oder dem Schutz der Wache. Wenn ihr diesem Pfad folgen wollt, seid auf der Hut. Narren rennen dorthin, wo Buchprüfer nicht zu treten wagen.

Egal wie groß die Gruppe ist, mit der ihr unterwegs seid, oder mit welchen Mitteln ihr reist — wenn ihr in der Nacht oder im Winter eintrefft, werdet ihr euch registrieren müssen. Im Winter und bei Nacht sind die Tore geschlossen. Schiffe werden in der Nacht nicht erwartet und sind auch eine Seltenheit nach dem ersten Frost. Sie werden dann oft am Hafen von einem Magister in Empfang genommen oder von einem Kontingent der Wache, die die Reisenden an Bord festhalten, bis ein Magister gerufen werden kann.

Keine dieser Regeln gilt für das am wenigsten genutzte Tor der Stadt, das Westtor. Dieses kleinere Tor führt zum Watt, einem schlammigen Strang, den Muschelsammler, Strandfischer und jene, die tapfer genug sind, in den kalten Wellen zu baden, nutzen. Wer seinen Lebensunterhalt durch das Fischen mit Netzen oder Fallen verdient, nutzt ebenfalls dieses Tor und bewahrt seine kleinen Boote am Strand auf, um die Dockgebühren zu vermeiden. Ortsansässige registrieren sich bei der Wache, wenn sie das Tor betreten oder verlassen. An diesem Tor ist kein Magister stationiert, aber Neuankömmlinge in Waterdeep werden hier nicht eingelassen.

Wenn man über die Luft eintrifft, sollte man eine energische Verfolgung durch und Konfrontation mit der Greifenkavallerie erwarten. Nur speziell lizenzierte Personen und Reittiere dürfen über Waterdeep fliegen. Am besten landet man vor der Stadt und nähert sich zu Fuß.

EURE ANKUNFT IN DER STADT

Die Freuden, die euch in Waterdeep erwarten, sind legendär. Alle Bezirke der Stadt sind in diesem Werk aufgeführt, sodass ihr wisst, was ihr dort erwarten könnt und welche aufregenden Dinge ihr dort sehen und unternehmen könnt. Davor allerdings ist da die kleine Sache, dass man etwas über die Geschichte eines Ortes wissen sollte, den man besucht, und das man wissen muss, wie man sich in der größten Metropole der Schwertküste verhalten sollte.

EINE LANGE GESCHICHTE (IN KURZFORM)

„Es wird eine Zeit kommen, wenn unsere Stadt und ihre Bucht mit dem tiefen Wasser berühmt sein wird über viele Reiche und viele Welten. Die Leute werden von Waterdeep wissen, unserer Prächtigen Stadt, und Lobgesänge auf sie anstimmen. Ich habe es so gesehen, und ich werde dafür sorgen, dass es wahr sein wird.“

—Ahghairon, der erste Offene Fürst von Waterdeep, ungefähr 1032 DR

Es wohnen schon länger Leute auf dem Plateau, auf dem heute Waterdeep steht, als die menschliche Geschichte beschreibt. Doch wie es im gefährlichen Norden der Fall ist, hat die Zivilisation am Fuß von Berg Waterdeep in großen Wellen zu- und abgenommen. Elfische Gelehrte versichern mir, dass dies einst der Standort von Aelinthaldaar war, der Hauptstadt ihres uralten Imperiums Illefarn. Es war also bereits ein Ort voller Ruhm, als ein zwergischer Goldsucher namens Melair unter dem Berg Mithral entdeckte. Mit Erlaubnis der Illefarni rief Melair seine Verwandten, um unter dem Berg und im Plateau Bergbau zu betreiben, und so herrschte Klan Melairkyn unter der Erde wie die Illefarni darüber herrschten.

Aber dieses fruchtbare Bündnis hielt kürzer als die Lebenszeit eines Zwergs, da der Kaiser der Elfen, den sie den „Ge-krönt“ nennen, befahl, dass sie sich alle zurückziehen sollten:



DIE SEEJUNGFERN UND DIE JAHRMARKTPARADE

Der große Exodus der Elfen aus Faerûn zu ihrer mystischen Insel Immerdar. Nicht alle Elfen stimmten diesem Edikt zu und viele waren entschlossen zu bleiben. Nun, welcher Kaiser würde jemals bereitwillig einem anderen erlauben, auf seinem Thron zu sitzen? Der Gekrönte ließ ganz Aelinthaldaar mit Magie dem Erdboden gleich machen, und die verbleibenden Elfen sind in einzelne Königreiche zersplittert. Die Melairkyn sahen dies natürlich als Verstoß gegen ihr Abkommen und trieben niemals wieder Handel mit den Elfen. Stattdessen gruben sie immer tiefer unter den Berg und man hörte nie wieder von ihnen.

Und so fanden die Menschen, die zur Waterdeep-Bucht kamen, sie leer und für ihre Zwecke geeignet vor. Mehr als tausend Jahre lebten und handelten Leute an der Stelle, die Waterdeep werden würde, doch wer sie waren, wissen wir nicht – mit einer merkwürdigen Ausnahme. Wir wissen, dass irgendwann in dieser Zeit der Magier Halaster Schwarzmantel seinen Turm am Fuß von Berg Waterdeep errichtete und das umliegende Land regierte, bis er, wie die Melairkyn, unter dem Berg verschwand.

Verschiedene Kriegsherren beanspruchten später das Hafenbecken des Plateaus für sich, doch an den, der Nimoar genannt wird, erinnern wir uns am besten. *Eine Geschichte von Waterdeep: Das erste Zeitalter, Aufstieg der Kriegsherren* beschreibt, wie Nimoar eine hölzerne Palisade errichtete, um die Siedlung um das Hafenbecken zu beschützen, und die Herrschaft über die Stadt beanspruchte, die damals „Nimoars Feste, die Stadt der Wasser Tiefen“ genannt wurde.

Krieg zwischen Orks und Elfen in Ländereien weiter im Norden trieb Horden von Trollen nach Süden, wo sie die junge Stadt angriffen, und in all dieser Gefahr starb Nimoar an Altersschwäche. Es gab viele blutige Kämpfe zwischen den Bewohnern und den Trollen, bis die Magie eines jungen

Mannes namens Ahghairon das Schlachtengeschick gegen die „Immerwährenden“ wendete und sie zerstörte oder vertrieb. Ahghairon wurde im Lauf der Jahre geschickter und mächtiger, bis er ein großer Magus geworden war. Er soll einen Vorrat an Langlebigkeitsstränken gefunden haben, oder die Kunst erlernt haben, sie herzustellen, denn er lebte weiter und weiter, noch immer in körperlicher Gestalt, Jahrzehnt um Jahrzehnt.

Eine Geschichte von Waterdeep: Das zweite Zeitalter, Die Herrschaft der Fürsten beginnt beschreibt, wie Ahghairon im Jahre 1032 DR, damals in seinem 112. Winter, mit Raurlor stritt, der damals Kriegsherr von Waterdeep war. Raurlor wollte Waterdeeps gesammelten Wohlstand und seine Waffenstärke nutzen, um ein nördliches Imperium zu erschaffen. Ahghairon widersetzte sich ihm vor dem ganzen Volk, und Raurlor befahl, dass der Magus in Ketten gelegt werden sollte. Aber als Ahghairon magisch alle beiseite fegte, die Hand an ihn legen wollten, schlug Raurlor ihn mit seinem eigenen Schwert. Ahghairon stieg in die Luft auf, gerade außer Reichweite, und nutzte Magie, um Raurlors Klinge in eine zischende Schlange zu verwandeln. Als die Schlange Raurlor biss, starb er direkt vor seinen schockierten Anhängern.

Ahghairon versammelte anschließend die Anführer von Waterdeeps Armeen und mächtigen Familien. Während Boten sich beeilten, sie in die Burg zu holen, knisterten und brüllten auf Ahghairons Geheiß Flammen auf dem leeren Thron des Kriegsherrn, damit sich niemand dort niederlassen konnte. Dann, als die versammelte Schar von Würdenträgern sich im Audienzsaal versammelte, setzte sich der Magier selbst auf den flammenden Thron. Das Feuer erlosch sofort, sodass der Thron und Ahghairon unversehrt blieben.



Von diesem Sitz aus, auf dem der Offene Fürst noch heute sitzt, bestimmte Ahghairon, wie die Stadt regiert werden sollte. Während er offen als Fürst auf dem Thron sitzen würde, würde ein Rat anderer Fürsten fast ebenbürtiger Macht mit ihm regieren. Aber die Identität dieser anderen Fürsten sollte selbst den anderen Fürsten gegenüber verborgen bleiben, damit sie nicht mit Bestechungen oder Drohungen manipuliert werden konnten. Und so war es Ahghairon, der Waterdeeps Regierungssystem etablierte.

Ahghairons Wille war entscheidend bei der Errichtung vieler von Waterdeeps anderen Institutionen, wie der Magister in ihren schwarzen Roben, der Greifenkavallerie und der vielen Gilden der Stadt. Der erste Offene Fürst herrschte wise über zwei Jahrhunderte lang, ehe die Magie, die seine Gesundheit bewahrte, versagte. Er liegt jetzt begraben in seinem Turm, der noch immer im Hof des Palasts von Waterdeep steht. Seid vorsichtig und kommt ihm nicht zu nahe, damit ihr nicht in die unsichtbare Barriere stolpert, einen „Energiekäfig“, wie man mir sagt, die den Turm umgibt.

Innerhalb der Barriere befinden sich zusätzliche schützende Runen, wie man an den schwebenden Knochen der letzten Person erkennen kann, die versuchte, ihnen zu trotzen. Der Name der armen Seele ist in Vergessenheit geraten, aber der Übeltäter war vermutlich ein Magier, der die magischen Schätze rauben wollte, die mit ihrem ehemaligen Besitzer begraben worden waren. Jetzt hängen sie in einer groben Nachahmung ihrer ursprünglichen Form hinter dem unsichtbaren Käfig und werden gelegentlich von starken Winden oder wilden Kindern mit langen Stöcken verschoben.

Ahghairons weise Herrschaft wird am ersten Tag von Eleasis gefeiert, der als Ahghairons Tag bekannt geworden ist. Mehr zu diesem Tag findet ihr unter „Feiertage der Stadt“.

Viele wichtige Ereignisse ragen aus Waterdeeps Geschichte hervor. Aber keine hatten so große Auswirkungen auf das alltägliche Leben als die drei apokalyptischen Perioden, die als Zeit der Sorgen, die Zauberppest und das Zerreißen bekannt sind — die jüngste und hoffentlich letzte. In all diesen Fällen führten die Taten von Krieg führenden Göttern zum Verlust oder der Verzerrung der Magie in der Welt. Während der Zeit der Sorgen stand Waterdeep im Mittelpunkt des Geschehens. Aber die Auswirkungen der jüngsten Krisen sieht man noch heute in der Stadt, auch wenn sie in großer Entfernung zu Waterdeep stattgefunden haben.

Als die Götter während der Zeit der Sorgen unter den Sterblichen wandelten, wurden sie vom geheimnisvollen Übergott Ao im Jahre 1358 DR auf die Welt geschleudert. Bis dahin hatte keiner außer den Göttern von Aos Existenz Kenntnis und seitdem haben wir kaum mehr erfahren. Wie jeder weiß begann die Krise mit dem Diebstahl der Tafeln des Schicksals durch die verkommenen und ehrgeizigen Götter Tyrannos und Myrkul, zu denen sich später Bhaal gesellte. Diese mystischen Artefakte sollen das Ausmaß der Macht der Götter bestimmen und festlegen, wie sie diese Macht nutzen können. Als Strafe für den Verstoß warf Ao die Götter (oder zumindest die, die die Menschen verehrten) auf die Erde und verlangte, dass sie ihm die Tafeln aushändigten.

Aber Ao war nicht allwissend, wie es scheint, oder übermäßig weise. Die Götter suchten nicht nach den Tafeln, und somit lag es in der Hand sterblicher Helden, sich um das Unglück zu kümmern. Sie taten es und ihre Bemühungen erreichten den Höhepunkt in Waterdeep. Es war auf den Hängen von Berg Waterdeep, dass Ao zuletzt gesehen wurde, als er den menschlichen Helden Kelemvor, Mitternacht (wie Mystra genannt wurde) und Cyric die Göttlichkeit schenkte.

Es ist somit keine Überraschung, dass Waterdeep seitdem einen beständigen Strom von Pilgern angelockt hat, die Mitternacht in Mystras Tempel verehren und Kelemvor in der Stadt der Toten huldigen. Es ist aber vielleicht überraschend zu erfahren, dass Waterdeeper nur kurz dazu neigten, Ao zu verehren. Der Leitstern, das große Marmorgebäude am Rand des Markts, das jetzt für private und öffentliche Veranstaltungen vermietet wird, wurde als Ao-Tempel errichtet. Aber er verlor an Gunst, als alle Gebete an ihn unbeantwortet blieben und die Leute erkannten, dass sie keine Ahnung hatten, wofür er stand oder wer er war. Man kann den Leitstern besuchen, um Skulpturen und Gemälde aller großen Teilnehmer der Geschehnisse in der Zeit der Sorgen zu betrachten. Wenn keine Veranstaltung geplant ist (wie ein Treffen der Gilden, ein Ball zur Mündigwerdung eines Adligen oder dergleichen), dann ist der Eintritt frei für die Öffentlichkeit.

Im Jahr des Blauen Feuers (1385 DR) ergriff die Zauberpest die Welt. Niemand wusste es zu der Zeit, aber es wurde seitdem offenbar, dass Cyrics alter Hass auf Mystra überkochte und dazu führte, dass er die Göttin der Magie ermordete. Ich war zu dieser Zeit nicht auf der Welt, indisponiert durch die Kraft eines *Einkerkerungs*-Zaubers. Elminster hat mir die Geschehnisse seitdem erklärt, aber ich muss gestehen, dass wenig, was er sagte, Sinn ergab. Es war ein langer Vortrag, der etwas mit den Sternen, „Kristallsphären“ und „demiplanaren Realitätsspiegeln“ zu tun hatte. Es reicht zu sagen, dass Teile unserer Welt mit einer anderen den Platz tauschten und die Magie wieder unterbrochen wurde.

Während dieser Zeit wurden die mächtigen magischen Felder, die Waterdeep beschützen und beeinflussen, instabil. Dies führte zur katastrophalen Aktivierung der meisten von Waterdeeps wandelnden Statuen während eines Erdbebens. In den Jahren zuvor waren die wandelnden Statuen oft auf der Ätherebene verborgen gewesen und wurden nur in Zeiten der Not gerufen. Viele in der Stadt bezweifelten, dass die gewaltigen, intelligenten Konstrukte überhaupt real waren, geschweige denn, dass sie unsichtbar die Stadt beschützten. Die Zauberpest bewies allen ihre Existenz, und jede zog eine Schneise der Vernichtung durch Waterdeep, ehe sie aufgehalten wurden. Jetzt stehen die wandelnden Statuen in verschiedenen Zuständen der Bereitschaft oder Zerstörung in der Stadt — als offenkundlicher Teil der sogenannten Pracht von Waterdeep.

Nach der Zauberpest kam das Zerreißen. Elfische Gelehrte bestehen darauf, dass es das Zweite Zerreißen genannt wird, weil sie versichern, dass die Erschaffung von Immerdar vor Tausenden von Jahren ein ähnliches Ereignis darstellte. Egal wie man es nennen will, die Ereignisse, die sich ab 1482 DR entfalteten, waren eine Folge davon, weil eine andere Welt, Abeir geheißen, wie man mir sagt, in die unsere drang. Die Götter wurden wieder einmal in die sterbliche Welt geschleudert, diesmal verkörpert als die sterblichen Wesen, die als die Erwählten bekannt waren. Der alte Unruhestifter Ao scheint die Ursache von alledem zu sein, doch warum er die Götter niederschleuderte, war selbst unter diesen Wesenheiten ein Streitpunkt.

Scheinbar wurde all dies von Waterdeeps legendärem Magier Khelben Arunsun geweissagt und es war nur seiner Weisheit und dem Eingreifen von Elminster, Laeral Silverhand, jetzt Offene Fürstin von Waterdeep, und einiger anderer zu verdanken, dass die Welt gerettet wurde. Laut Elminster schuf Ao die Tafeln des Schicksals als Folge neu, was die göttliche Ordnung wiederherstellte und Abeir von Toril löste. Aber da kann man unterschiedlicher Meinung sein. Laut dem schurkischen Langbart rettet er die Welt jeden zweiten Monat, ohne dass es jemand bemerkt.

IN DER STADT ÜBERLEBEN

Waterdeep ist im Großen und Ganzen die zivilisierteste Stadt an der Schwertküste. Doch zivilisiert bedeutet nicht sicher, und es bedeutet auch nicht, dass man sich leicht in ihr zurechtfindet. Viele alltägliche Elemente des Lebens in Waterdeep, die die Bewohner für selbstverständlich erachten, bedeuten für Neuankömmlinge einen Haufen Wunder und Gefahren, die man nicht in anderen Siedlungen innerhalb von tausend Meilen antreffen wird. Dies müsst ihr wissen, um eure ersten Stunden in der Stadt zu überleben. Markiert diesen Abschnitt für häufiges Nachschlagen!

DER RECHTSKODEX

Waterdeep ist kein Dorf, das von hinterwäldlerischen Hierarchen geführt wird, kein kleines Fürstentum, das nach den Launen eines Kriegsherrn regiert wird. Es ist eine Stadt der Gesetze, die von Tyrs Geist der Gerechtigkeit geformt wird. In der Regel kann man darauf vertrauen, dass Mitglieder der Stadtwache ihre Pflicht erfüllen, und man kann davon ausgehen, dass die Magister der Stadt gerecht sind. Wenn ihr Grund habt, vor die Maskierten Fürsten oder die Offene Fürstin selbst zu treten, seid euch gewiss, dass der Gerechtigkeit genüge getan wird, wenn eure Sache gerecht ist. Wenn ihr aber unrecht habt, wisset, dass es zwar Zeit erfordern wird, um dieses Unrecht auf Tyrs Waagschalen zu wiegen, doch dass sein Hammer fallen wird — und Waterdeep wird ihn mit Nachdruck führen.

Anders als in weniger zivilisierten Gegenden sind Strafen für Verbrechen in Waterdeep normalerweise kein Anlass öffentlicher Unterhaltung. Geplante Hinrichtungen finden hinter den hohen Mauern von Burg Waterdeep statt, und Auspeitschungen werden am Wachposten ausgeführt, der dem Ort der Urteilsprechung nahe ist. Die Wache gibt sich jede Mühe, Personen still in Gewahrsam zu nehmen, um nicht die anderen Bürger zu stören. Diese Unbeteiligten erwidern den Gefallen normalerweise, indem sie Auseinandersetzungen zwischen Verbrechern und Wache aus dem Weg gehen.

Waterdeep hat eine komplexe Bibliothek von Gesetzen und Bräuchen, die auf Präzedenzfällen basieren, und die wichtigsten kann man im Rechtskodex nachlesen. Dieses Dokument ist in mehreren Sprachen im Palast von Waterdeep verfügbar und wird (in der Gemeinsprache) auf Nachfrage von den Magistern an den Toren und im Hafen zur Verfügung gestellt. Seid euch bewusst, dass der Rechtskodex nur eine Beschreibung üblicher Urteile für verschiedene Vergehen enthält und Magister viel Spielraum haben, welche Urteile sie fällen. Jeder Maskierte Fürst kann die Entscheidung eines Magisters aufheben, aber es ist selten ein Maskierter Fürst da, wenn man einen braucht.

WAFFEN, RÜSTUNG UND KAMPF

Personen, die an das raue Leben in weiten Teilen des Nordens gewöhnt sind, sind oft vom Umstand überrascht, dass Waterdeeper unbewaffnet und ohne Rüstung unterwegs sind. Doch hat Waterdeep keine Gesetze, die es verbieten, Waffen und Rüstungen zu tragen: Stattdessen hat die Stadt eine Kultur des Anstands, die solches Verhalten unnötig macht.

Duelle sind schon lange illegal in Waterdeep, wie jede Handlung, die einen Angriff umfasst. Personen, die von der Stadtwache bei einer Prügelei erwischt werden, werden verhaftet und verurteilt, egal, wer die Auseinandersetzung begonnen hat oder warum. (Die Kneipschlägereien, die normalerweise unter dem Einfluss von zu viel Alkohol ausbrechen, werden oft von der Wache übersehen, solange der Betreiber keine Zahlung für die Schäden verlangt und niemand ernsthaft verletzt wird.) Sportliche Kämpfe, wie Boxen oder Ringen, sind

nur dann legal, wenn sie an Örtlichkeiten stattfinden, die bei der Stadt für diese Zwecke registriert wurden. Außerdem wird bei jeder Klinge, die länger als einen Fuß ist, eine zusätzliche Steuer fällig, wenn sie verkauft wird, was erklärt, warum Waterdeeper lieber Messer und Schlagringe nutzen, um sich selbst zu schützen.

Geschäfte und Personen stellen bewaffnete Wachen an, doch außer Adeligen und ausländischen Botschaftern reisen nur wenige mit solchem Schutz durch die Stadt. Somit erweckt der Anblick von bewaffneten und gerüsteten Personen, die durch die Straßen der Stadt schreiten und nicht das Livree der Stadtwache oder eines Adelshauses tragen, bei den meisten Waterdeepern Misstrauen. Leute gehen davon aus, dass man solche Ausrüstung nicht mit sich herumschleppen würde, wenn man keine Gewalt plant oder erwartet, dass sie einem bald zugefügt werden könnte.

STADTWACHE

Die ersten Soldaten, die man im Dienst der Stadt sieht, sind normalerweise Mitglieder der Stadtgarde, die die Straßen patrouillieren, die zu Waterdeep führen, die Mauern bemannen, öffentliche Gebäude beschützen und Magister verteidigen. Waterdeeps Straßen werden aber von einer ganz anderen Truppe kontrolliert: der Stadtwache. Die Ähnlichkeit des Namens verwirrt oft Neuankömmlinge, also biete ich diesen Merkspruch an: „Die Garde beschützt die Mauern, die Wache bewacht alle.“

Man kann Mitglieder der Stadtwache an ihrer Uniform erkennen: ein grünes Wams mit Goldraute und ein hoher Stahlhelm. Jedes Mitglied trägt normalerweise einen langen Schlagstock, einen Dolch und einen Buckler. Weil die meisten Bürger in Waterdeep keine Waffen tragen, sind diese Werkzeuge eine ausreichende Abschreckung für kriminelle Aktivitäten. Mitglieder der Wache tragen normalerweise keine Armbrüste oder anderen Fernkampfwaffen, aber vor der Wache wegzulaufen, auch wenn es eine altehrwürdige Tradition örtlicher Übeltäter ist, funktioniert bei Neulingen in der Stadt selten. Ich garantiere euch, dass alle Mitglieder der Wache die Straßen, die sie patrouillieren, und die Bewohner der Gegend besser kennen als ihr es tut, auch wenn ihr für zehn Jahreszeiten in Waterdeep bleibt.

Die Stadtwache hat Wachposten überall in der Stadt. Diese Stationen befinden sich oft versteckt in kleinen Gerichtshäusern auf Kreuzungen an den wichtigen Durchgangsstraßen. Ein Wachposten ist an der grünen und goldenen Laterne zu erkennen, die selbst am Tag mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* beleuchtet ist. Ein solcher Wachposten dient als Hauptquartier zur Organisation und als Rüstkammer. Jeder, der ein Verbrechen berichten will, kann dies an einem Wachposten tun, sollte kein Wachtmeister anderswo zu finden sein. Ein Wachposten enthält normalerweise einige Arrestzellen, in denen Leute, die für Verbrechen verhaftet wurden, festgehalten

WACHSPRECH

Mitglieder der Stadtwache nutzen eine Art Jargon, wenn sie mit der Öffentlichkeit sprechen. Als Besucher ist es von Nutzen, wenn man weiß, was es bedeutet.

„Was los?“ bedeutet „Jemand sage mir, was hier vor sich geht.“

„Halt“ heißt „Bewege keinen Muskel.“

„Waffen runter!“ heißt „Lasst eure Waffen fallen.“

„Sprich wahr!“ bedeutet „Antworte mir“ oder „Erzähle die ganze Geschichte.“

„Roben“ bezeichnet die schwarzen Roben oder, mit anderen Worten, einen der Magister. „Brauchen wir hier Roben?“ oder etwas Ähnliches sollte als Drohung aufgefasst werden.

werden, bis sie zu einem Gefängnis in einem Gericht gebracht werden können, wo sie dann auch vor Gericht gestellt werden.

Kleine Trupps verlassen die Wachposten für tägliche und nächtliche Patrouillen in den Straßen oder brechen zu besonderen Aufträgen auf, die mit Schutz oder Ermittlung zu tun haben. Nur zwei Wachen könnten diskret im Schlossbezirk patrouillieren; im Hafenbezirk sind hingegen Trupps von acht Mann unterwegs, und in der Nacht kann das auf bis zu einem Dutzend steigen.

Wenn Mitglieder der Wache Ärger entdecken, dem sie nicht gewachsen sind, blasen sie schrille Pfeifen, um weitere Mitglieder zu rufen — was auch nahe Bürger alarmiert.

Mitglieder der Stadtwache folgen einem strengen Verhaltenskodex, der sie zu den vertrauenswürdigsten Polizeitruppen macht, abgesehen von Elturgard, das von Paladinen patrouilliert wird. Solange man nicht in illegales Verhalten verwickelt ist, kann man erwarten, von der Wache nicht behelligt zu werden.

DER WACHSAME ORDEN DER MAGIER UND BESCHÜTZER

Ihr könnt davon ausgehen, am Tor oder wenn ihr euch bei einem Magister registriert, befragt zu werden, ob ihr arkane Magie wirken könnt. Magier, Zauberer und andere arkane Zauberwirker, die länger in Waterdeep bleiben wollen, müssen sich bei der Stadt registrieren, oder werden ermutigt, sich dem Wachsamem Orden der Magier und Beschützer anzuschließen, der vom Schwarzstab geleitet wird.

Mitglieder des Wachsamens Ordens müssen der Stadt einen Dienst erweisen, wenn sie gerufen werden, wobei sie als temporäre Mitglieder der Stadtwache oder der Stadtgarde dienen. Ihre Erfahrung wird oft verwendet, um zu bestimmen, ob Magie bei einem Verbrechen in der Stadt verwendet wurde. Mitglieder können auch erwarten, um Unterstützung während oder nach Feuern gebeten zu werden, ebenso bei Naturkatastrophen, die zu Todesopfern führen oder magischen Misern.

Mitglieder des Wachsamens Ordens stellen in der Stadt eine mehr oder weniger soziale Gruppe dar und behalten Zauberwirker im Auge, die sich nicht der Gilde anschließen wollen. Jedes Unglück, das von einem Zauberwirker in Waterdeep verursacht wird, könnte den Zorn der Fürsten von Waterdeep erwecken, und so steht es dem Wachsamem Orden gut zu Gesicht, all seine Mitglieder im Auge zu behalten.

WÄHRUNG

Wie man es von jeder angesehenen Stadt erwarten kann, prägt Waterdeep eigene Münzen. Alle Steuern, Gebühren und Gildengebühren müssen entweder in Waterdeeper Münzen oder der Währung von Mitgliedssiedlungen des Rats der Grafen beglichen werden. Auch wenn keine Gesetze verlangen, Waren und Dienstleistungen in Waterdeeper Währung zu bezahlen, sorgt die Arbeit, die es macht, ausländische Währungen zu wiegen und ihre Reinheit zu prüfen, dafür, dass viele Händler und Betreiber von Geschäften mit schnellem Durchlauf, wie Pferdetransporte und Droschken, nur Münzen annehmen, die in Waterdeep geprägt wurden.

Auch wenn man seine Münzen bei jedem, der dazu bereit ist, gegen Waterdeeper Währung eintauschen kann, tauscht das Schatzamt im Palast von Waterdeep Währungen gebührenfrei um. Die Schlange dort kann aber sehr lang sein, sodass man besser einen Termin macht, oft einen Tag oder mehr im Voraus. Für einen schnelleren Austausch empfehle ich Mitglieder der Gilde der Vertrauten Zinn- und Metallgießer oder der Juweliersgilde. Beide haben verlässliche Waagen und halten sich an die gildenweiten Wechselkurse.

Achtet darauf, Taols und Erntemonde umzutauschen, ehe ihr die Stadt verlasst, da ihr Wert anderswo deutlich geringer ist!

STEUERN UND GEBÜHREN

Wie es im ersten Jahr der Herrschaft des letzten Offenen Fürsten Dagult Neverember erlassen wurde, erhebt Waterdeep eine monatliche Steuer von allen, die in den offiziellen Bezirken leben. Die Steuer beträgt eine Scherbe pro Person, die älter als zehn Jahre ist, und wird am letzten Tag eines jeden Monats von Patrouillen der Stadtgarde, die von Tür zu Tür gehen, eingesammelt.

Personen, die es wünschen, können einen Drachen zahlen und erhalten ein Dokument, das sie für zwölf Monate von Zahlungen ausnimmt, aber der Schein muss jedes Mal vorgezeigt werden, wenn die Garde anklopft, sonst ist eine neue Zahlung fällig. Wenn die Garde an der Tür klopft und niemand antwortet, wird eine Forderung mit der geschätzten Steuer an der Tür befestigt. Die Schuld muss vor Ende des nächsten Monats beglichen werden, Zahlungen können bei jedem Magister geleistet werden.

Wer keinen festen Wohnsitz hat, kann dennoch besteuert werden, wenn er in einem Gebäude angetroffen wird, sei es eine Herberge oder ein Klohaus. Wenn man also am letzten Tag des Monats unterwegs ist, wird man ohne Zweifel „Steuerverkehr“ erleben, da die Straßen überfüllt sind mit Leuten, die den Steuereintreibern aus dem Weg gehen wollen.

Waterdeep nimmt auch Geld ein, indem es folgende weitere Gebühren erhebt:

- 1 Feder** pro Tag Miete für einen Stand auf dem Markt.
- 1 Scherbe** (zusätzlich zu Strafzahlungen) von jedem, der von einem Magister verurteilt wird, pro Urteil.
- 1 Drache** pro Beförderungsmittel, das die Stadt verlässt, leer oder voll.
- 5 Drachen** pro Schiff, das die Docks in Waterdeep berührt (ausgenommen sind Schiffe der Stadt und Diplomaten-schiffe), gesammelt vom Kapitän und ausreichend für einen Aufenthalt von 14 Tagen (ein Schiff, das den Hafen verlässt und in dieser Zeit wieder zurückkehrt, bezahlt die Steuer erneut).

In schwierigen Zeiten können auch direkte Steuern erhoben werden:

- Eine **Feuersteuer** (normalerweise 1 Drache pro Haushalt) wird erhoben, wenn ein Feuer weite Teile der Stadt zerstört.
- Eine **Mauersteuer** oder **Hafensteuer** (normalerweise 1 Drache pro Haushalt) wird erhoben, um notwendige Bezahlungen oder Erweiterungen zu bezahlen.
- Eine **Langensteuer** wird dazu genutzt, um Söldner zu zahlen, die angeworben werden, wenn es nötig ist (normalerweise eine Scherbe pro Zehntag für jeden Haushalt, bis der Fürst die Steuer aufhebt).

MÜNZEN VON WATERDEEP

BILDER DER MÜNZEN DER STADT, NICHT MAßSTABSGETREU.



FEDER
KUPFERMÜNZE,
UNGEFÄHR SO GROß
WIE EIN DAUMENNAGEL
(1 FEDER =
1 KUPFERMÜNZE)



SCHERBE
SILBERMÜNZE, ETWAS
KLEINER ALS DIE
FEDER (1 SCHERBE =
10 FEDERN)



TAOL
MESSINGMÜNZE, UNGEFÄHR 5 CM DURCHMESSER, MIT EINEM LOCH,
DAS GROß GENUG FÜR EINE FEDER IST (1 TAOL = 200 FEDERN)



DRACHE
GOLDMÜNZE, UNGEFÄHR
EINEINHALB MAL SO GROß
WIE EINE FEDER
(1 DRACHE = 100 FEDERN)



SONNE
PLATINMÜNZE, DOPPELT
SO GROß WIE EINE FEDER
(1 SONNE = 1000 FEDERN)



ERNTEMONDE
PLATIN-SICHELMOND MIT ELEKTRUMINTARSIEN, UNGEFÄHR 7,5 CM
LANG, MIT EINEM LOCH, DAS GROß GENUG FÜR EINE FEDER IST
(1 ERNTEMONDE = 5000 FEDERN)

HERUMKOMMEN

Zu Fuß zu gehen ist die beste Methode, um die Stadt und ihre Pracht zu erleben. Aber wenn ihr mit eurem eigenen Fortbewegungsmittel kommt, das Wetter unschön ist oder ein anderer Grund euch dazu treibt, die Straßen zu verwenden, sind das einige Fakten, die ihr wissen solltet.

VERKEHR UND REISEN

Waterdeep ist eine Stadt voller breiter Prachtstraßen mit einer hohen Verkehrsdichte. Den ganzen Tag und bis tief in die Nacht rast ein verwirrendes Chaos aus Wägen, Karren, Reitern auf Pferden und Ponys, Kutschen, Pferdewägen, Mietskutschen und Waterdeeps typischen, hoch aufragenden Pferdetrans (weiter unten besprochen) durch die Hauptstraßen der Stadt. Glücklicherweise sind die meisten Straßen von gepflasterten Gehwegen flankiert, die Fußgängern viel Platz bieten, und die breitesten Straßen verfügen über erhöhte Stege, die es einer Person erlauben, aus dem Chaos zu treten und zu warten, bis der Verkehr vorübergeht.

Der jahrhundertealte Aufbau der Stadt bestimmt ihre Verkehrsmuster. Waterdeep liegt auf einem Plateau, das an einen langgezogenen Berg angrenzt, der es weitgehend vom Meer abschirmt. Im südlichen Drittel der Stadt, wo das Land zum Hafenbecken abfällt, sind die Hochstraße und der Weg des Drachen die wichtigsten Straßen, die von Süden nach Norden führen. Sie stoßen am Wegtreff nahe des Südtors aufeinander und im Herzen des Handelsbezirks, wo die Stadt am schmalsten ist – begrenzt von Burg Waterdeep, hoch auf einem Ausläufer des Berges, und den Mauern der Stadt der Toten. Die vereinte Prachtstraße teilt sich dann im Norden in zwei Straßenzüge auf: die Hochstraße und nach Westen hin der Waterdeep-Weg, der zum Palast von Waterdeep führt (nicht zu verwechseln mit Burg Waterdeep, die an seinem Wegrand liegt). In der Mitte der Stadt befinden sich sechs Prachtstraßen nördlich des Waterdeep-Wegs, wo sie auf die Straße treffen, die den Markt umschließt. Auf der anderen Seite des Markts gehen fünf Prachtstraßen weiter nach Norden ab.

Die bereits erwähnten Prachtstraßen bilden zusammen mit der Straße des Singenden Delfins im Seebezirk die Hauptverkehrswege der Stadt. Droschken und Pferdetrans findet man vor allem auf diesen Straßen und der Verkehr ist hier am hektischsten. Die meisten anderen Straßen in der Stadt führen von Osten nach Westen, sind jedoch unabhängig davon deutlich weniger stark frequentiert und dadurch sicherer.

STRASSENSCHILDER

Dank der Gilde der Schreiber, Sekretäre und Beamten hat Waterdeep den bemerkenswerten Brauch, die Straßen und sogar viele Gassen und Höfe zu beschildern. Die Methode der Beschriftung schwankt von Nachbarschaft zu Nachbarschaft (beispielsweise Messingplatten, Steingravuren und mit Schablonen bemalte Holzschilder), aber die Straßennamen sind normalerweise an den Ecken von Gebäuden an Kreuzungen angegeben, gute dreieinhalb Meter über dem Boden. Der Name der Straße, auf der man reist, ist leicht zu erkennen, während der Name der kreuzenden Straße um die Ecke angebracht ist. Wirklich genial!

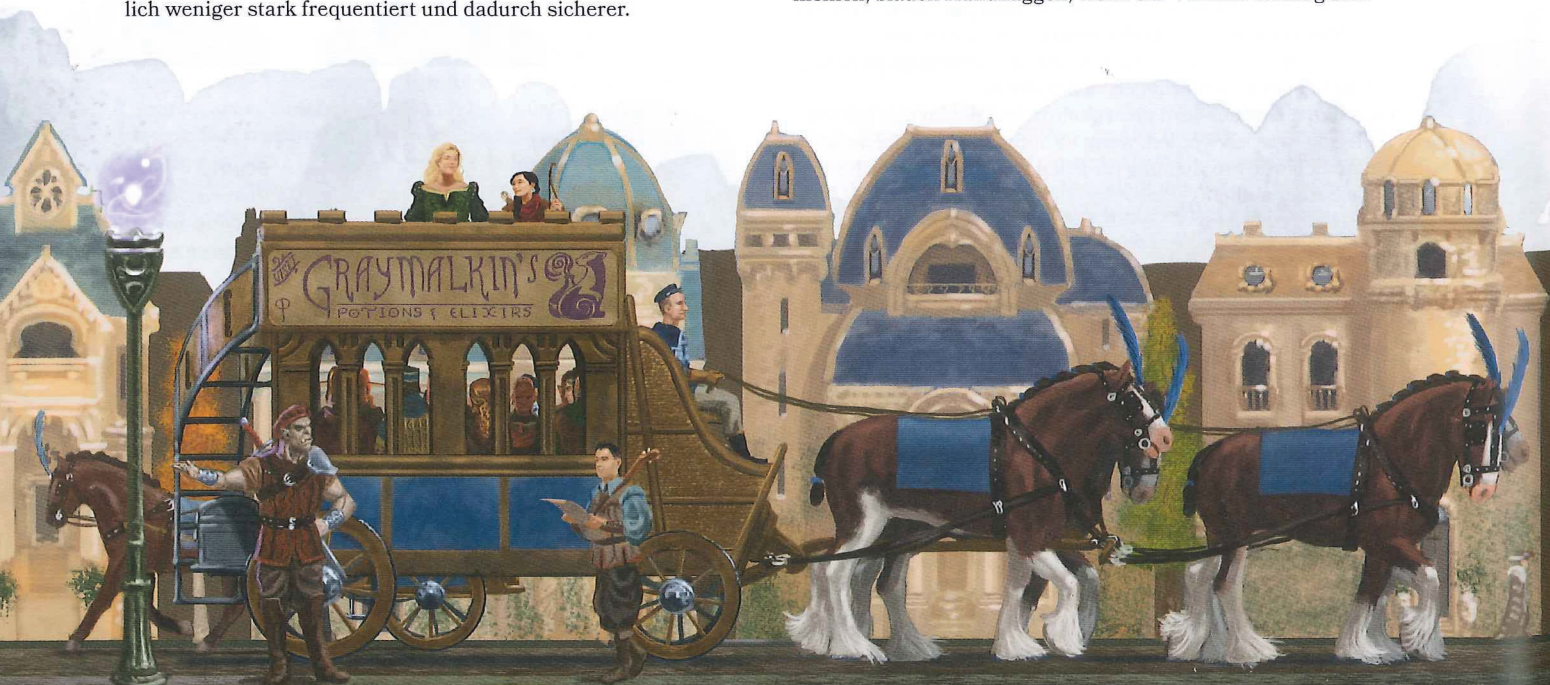
LANDMARKEN

Der stolze Berg Waterdeep fungiert als nützliche Landmarke zur allgemeinen Orientierung. Er erhebt sich steil über der Stadt im Westen und seine Hänge führen nach unten ins Meer. Ein Ausläufer des Bergs führt ins Inland und auf dem östlichsten Punkt dieses Ausläufers ist Burg Waterdeep errichtet. Wenn man diese Landmarken sehen kann, ist es relativ leicht, sich zu orientieren. Der Berggipfel ragt über dem südlichen Drittel der Stadt nahe dem Hafen im Süden auf. Die Stadt der Toten liegt gegenüber des Nordkamms von Berg Waterdeep, der nach unten zum Feld des Triumphs führt, dem großen Kolosseum der Stadt.

Eine von Waterdeeps gewaltigen wandelnden Statuen, die sich nach der Zauberpess in einem unbeweglichen Zustand befindet, bietet eine weitere Möglichkeit, sich lokal zu orientieren. Der Ehrenwerte Ritter ist neun Stockwerke hoch, zweimal so hoch wie jedes angrenzende Gebäude, und hält Wache zwischen der Schneckenstraße und dem Weg des Drachen. Da er sich nahe einem Platze befindet, an dem sich vier Bezirke treffen, kann man anhand seiner Position den eigenen Standort bestimmen. Ist er südlich und westlich von eurer Position, seid ihr im Handelsbezirk. Norden und Westen? Im Südbezirk. Südlich und östlich? Im Schlossbezirk. Nördlich und östlich? Ihr seid im Hafenbezirk.

VERKEHRSWARTE

Während der Stoßzeiten und in den verkehrsbedingt verstopften Bereichen wie der großen ovalen Straße um den Markt sieht man manchmal Mitglieder der Stadtwache, die als Verkehrswarte dienen. Verkehrswarte geben Signale mit kleinen, blauen Handflaggen, wenn der Verkehr weitergehen



soll, und mit gelben Flaggen, wenn der Verkehr anhalten soll. Ein Verkehrswart bläst oft eine Pfeife. Wenn man sie hört, sollte man zum Wart blicken, um zu sehen, ob man ein Signal erhält. Beachtet man es nicht, kann das zu einem Unfall führen, aber auch zu einer Verhaftung.

PFERDETRAMS

Diese hoch aufragenden Fahrzeuge sind, soweit ich weiß, einzigartig in Waterdeep. Sie wurden im letzten Jahrhundert von Exilanten aus Lantan erfunden. Pferdetrans sind lange, mit Glas eingefasste Kutschen mit Bänken zum Sitzen und zusätzlichen offenen Bänken auf dem Dach. Der Fahrer sitzt auf Höhe der Dachsitze, um den Verkehr zu überblicken und Augenkontakt mit anderen Tramfahrern aufzunehmen. Man kann in diese Fahrzeuge über ein Trittbrett im hinteren Bereich einsteigen, wenn sie anhalten oder langsam genug dafür fahren.

Eine Person, die das Beförderungsgeld einsammelt, hält sich im hinteren Bereich der unteren Sitzbänke auf und nimmt die Münzen entgegen (normalerweise zwischen zwei und vier Federn). Man kann im Inneren des Fahrzeugs sitzen oder die Wendeltreppe hinten nutzen, um auf die Oberseite des Fahrzeugs zu gelangen. Die meisten Pferdetrans fahren auf den Nord-Süd-Hauptstraßen, doch einige umkreisen den Markt, und einige wenige findet man auf den kleineren Ost-West-Straßen in raueren Gebieten. Seid gewarnt, dass in Zeiten, wenn der Bedarf nach Pferdetrans hoch ist, wie zum Beispiel bei Regen oder Schnee, oder auf Fahrten nach einer Veranstaltung auf dem Feld des Triumphs, die Straßen ziemlich überfüllt sein werden und Taschendiebe ihr Unwesen treiben.

DROSCHKEN

Wenn man komfortabel reisen und Herr seines Ziels sein möchte, solltet ihr einfach kräftig winken und den Fahrer einer Droschke herbeirufen, der keinen Passagier befördert. Diese attraktiven, mit zwei Rädern ausgestatteten schwarzen Kutschen nehmen bequem zwei Reisende auf (vielleicht vier, wenn ihr wirklich schlank und gut miteinander vertraut seid), die mit Blick auf die Straße vor ihnen reisen. Der Fahrer der Droschke sitzt hinten auf der Kutsche leicht erhöht und lenkt die Pferde mithilfe langer Zügel und einer kurzen Peitsche. Die Beförderungsgebühr muss ausgehandelt und vor der Fahrt bezahlt werden, aber nur selten ist der Preis höher als ein halbes Dutzend Scherben.

DER UNBEEINDRUCKBARE WATERDEEPER

Einwohner der Prächtigen Stadt sind berüchtigt dafür, nur sehr langsam zornig zu werden. Ein Waterdeeper spricht zur Warnung klar seine Gefühle aus, sodass ein in freundlichem Ton gesprochenes „Ich finde das nicht amüsant, mein Freund“, dem wirklichen Zorn vorangeht. Einige Besucher missdeuten solches Verhalten als Feigheit oder Ignoranz („Er war zu dumm, um zu bemerken, dass ich ihn beleidigt habe!“). Für jene, die nach solchen Fehleinschätzungen handeln, bestehen die Ergebnisse oft aus Überraschung und Bedauern.

Die meisten Waterdeeper zeigen nur langsam Furcht, wenn es nicht um Magie oder Monster geht. Ein prahlender Krieger, der sie bedroht, wird vermutlich ruhig angestarrt, vielleicht sogar mit einem spöttischen Grinsen. „Die einzigen Sterblichen, die ein Waterdeeper fürchtet, sind einige verrückte Magier und die Fürsten“, sagt Durnan oft zu jenen, die von der Gelassenheit der Stammkunden des Klaffenden Portals bezüglich des offenen Eingangs in den Undermountain mitten unter ihnen überrascht sind. „Und nur dann, wenn sie den Zorn besagter Personen auf sich gezogen haben.“

KUTSCHE

Wer wohlhabend ist oder während eines Ausflugs exquisit reisen möchte, kann einen Fiaker mieten, von denen viele so edel ausgestattet sind wie die Kutschen des Adels. Bis zu acht Personen können hier luxuriös reisen. Preise und Dienste variieren, aber man mietet normalerweise die Kutsche, die Dienste des Fahrers und alle zugehörigen Diener oder Wachen für einen vollen Tag an.

REISEN IM WINTER

Die Bewohner von Waterdeep bleiben in den kälteren Monaten oft zuhause, besonders wenn es regnet oder schneit. Der Fluss des Handels und der Reisenden kommt im Winter fast zum Erliegen, und in der Folge nimmt auch der Verkehr ab und Pferdetrans und Droschken tauchen seltener im Straßenbild auf. Glücklicherweise arbeitet die Gemeinschaft der Fuhrleute und Kutscher mit der Wagenmacher- und Kutschenbauergilde zusammen, um die Pferdetrans und Droschken in Schlitten umzuwandeln, damit sie auch bei schlechtestem Wetter zur Verfügung stehen.



ADEL

Man kann zwar in Waterdeep auf zwergische Diplomaten aus Gauntlgrym stoßen, auf Satrapen aus Amn, Herzoginnen aus Tethyr oder Thane der Nordländer, doch die Adligen, von denen ihr wirklich wissen müsst, sind die der Stadt. Man kann hier 78 Adelsfamilien finden, von denen viele ihre Abstammung auf die Gründung der Stadt zurückverfolgen können. Bücher wurden über einzelne Familien und deren Erzungenschaften geschrieben und wie sie in das Netz des Wohlstands und des Mäzenatentums passen, das die Adligen der Stadt regiert. Und so ist es außerhalb der Möglichkeiten dieser Broschüre, ihre Details zu beschreiben. Ich kann allerdings versuchen, euch mit den Werkzeugen auszustatten, die euch helfen, die Adligen zu erkennen und mit der Oberschicht umzugehen.

EINEN ADELIGEN BEMERKEN

Der Adel in Waterdeep hat das Recht, sich zu wappnen. Dem Rechtskodex der Stadt zufolge bedeutet das nicht nur die Möglichkeit zu haben, eine Waffe zu tragen, sondern auch das Recht, bis zu sieben gerüstete Soldaten anzustellen. Diese Soldaten tragen immer die Farben des Hauses und das Wappen, das auf dem Schild abgebildet ist, als Mantelbroche getragen wird oder am Helm befestigt ist. Besucher der Stadt, selbst ausländische Würdenträger, dürfen nur bis zu sechzehn bewaffnete Krieger in ihren Diensten haben, und Gesetze, die es verbieten, die Angestellten von Adligen nachzuahmen, bedeuten oft, dass andere Söldner und Leibwächter sich einfach kleiden müssen, um nicht für das Gefolge eines Adligen gehalten zu werden. Euer erster Hinweis, dass man in der Gesellschaft eines Adligen sein könnte, ist der Anblick zahlreicher bewaffneter und uniformierter Soldaten.

Viele Adelige, besonders junge, die Unterhaltung suchen, reisen ohne ein Gefolge von Wachen oder nur in der Gesellschaft anderer Adelliger. In diesem Fall werdet ihr wissen, dass ihr in der Nähe von Adligen seid, wenn andere ihnen unterwürfig begegnen. Verhaltet euch auch so, und es sollte alles gut gehen.

Seid vor allem höflich. Sprecht einen bekannten Adligen stets als „Herr“ oder „Herrin“ an. Eine kurze Verbeugung

EIN WUNDERBARES VOLK

Wann immer ihr euch in einer lebendigen Stadt wiederfindet, werdet ihr wahrscheinlich eine erstaunliche Vielzahl von Leuten antreffen. Man hört Worte in Sprachen, die einem vollkommen fremd sind, und man riecht Mahlzeiten, die köstlich und seltsam duften. Waterdeep ist die ultimative Stadt solcher Sinnesfreuden, und schon bald wird das Seltsame euch vertraut und der Fremde wird euer Freund.

Die Einwohner von Waterdeep gehören zur größten Pracht der Stadt. Mode, Gebaren, Liebe — diese Dinge werden in der Stadt mit einem Eifer ausgeübt, der anderenorts ungewöhnlich ist. Besucht eine Festhalle oder eine Feier und erlebt es selbst! Und verpasst nicht die Schauspieler, die im Gewand des anderen Geschlechts auftreten und ihr Publikum mit Humor und Gesang erfreuen. Fabulös — dieses Wort reicht nicht aus, all das zu beschreiben, besonders wenn die Künstler ihre Unterhaltungen mit Magie unterstützen.

Die Stadt ist auch ein Paradies für jene, die für sich neu definieren, was es heißt, ein Mann oder eine Frau zu sein, die das Geschlecht hinter sich lassen, wie es die Götter tun und die ganz neu festlegen, wer sie sind. Welche Zuversicht! Ich werde dessen niemals müde. Ich habe Leute in Waterdeep gesehen, deren Leben magischer sind als die Wunder, die durch Zauber möglich sind.

oder ein Nicken des Kopfes, wenn ihr einen Adligen trefft oder euch verabschiedet, ist Brauch. Unterwürfigkeit und Kriecherei sind Dinge, die jeder Waterdeeper verabscheut, aber ihr solltet niemals zu vertraulich, prahlerisch oder respektlos auftreten, wenn ihr euch in Gegenwart eines Adligen befindet. Auch wenn solches Betragen kein Verbrechen ist, und Gesetze gegen Duelle verhindern, dass ein Adelliger eine direkte bewaffnete Konfrontation einleitet, haben die Adelsfamilien von Waterdeep große Macht in der Stadt, oft in unerwarteten Bereichen. Viele besitzen sogar Einfluss in Nationen, die so weit entfernt sind wie Calimshan und Cormyr. Seid euch versichert, dass jede Kränkung eines Adligen nicht vergessen oder leicht vergeben wird.

Wenn ihr euch nicht sicher seid, ob jemand von Adel ist, sprecht den Herren als „Saer“ oder die Frau als „Dame“ an. Beide Anreden sind ehrerbietend genug, um einen Adligen nicht zu beleidigen, der euch normalerweise höflich verbessern und auf seinen wirklichen Titel hinweisen wird.

ADELIGE UND MÄZENATENTUM

Adelige in Waterdeep sind Gönner und Investoren in alle Arten von Geschäften innerhalb und außerhalb der Stadt und fördern viele künstlerische Ausdrucksformen. Sie geben Geld aus, finanzieren Feiern und Wettkämpfe auf dem Feld des Triumphs, erhalten die Tempel und Schreine der Stadt und unterstützen öffentliche Projekte, Gildenveranstaltungen und wohltätige Veranstaltungen wie die Begräbnisse unbekannter Toter. Ihre Motive sind vielfältig, aber ihre Taten, egal was der Grund dafür ist, bringen ihnen die Loyalität und die Achtung jener ein, die von ihrer Großzügigkeit profitieren.

Die Gönnerschaft eines Adligen zu suchen ohne ihm zuvor vorgestellt worden zu sein, gilt als Beleidigung, also solltet ihr zuerst Freundschaft mit jemandem in der Anstellung oder im Einflusskreis eines Adligen schließen. Dies garantiert am Ende keinen Erfolg; man kann viel Zeit und Geld vergeuden, indem man die Gunst oder Bekanntschaft eines Adligen anstrebt, der sich als skrupellos erweist oder aus anderen Gründen nicht helfen will. Mein Rat ist, etwas zu tun, das Aufmerksamkeit verdient, egal was euer Beruf ist, und jemand aus den Waterdeeper Adelsfamilien wird irgendwann Interesse zeigen.

KENNE DIE GESCHÄFTE EINES ADELIGEN

In den Worten jenes streitlustigen Bekannten aus dem Tal: „Ehe du unter den Hühnern dein Gefieder zur Schau stellst, lerne erst die anderen Hähne kennen.“ Dieser farbenfrohe Aphorismus passt gut auf die Machenschaften des Adels, denn wenn man mit einem Adligen zu tun hat, hat man mit seiner ganzen Familie zu tun — und einem Netzwerk aus Geschäftspartnern und Verbündeten. Die Situation kann einem Schwierigkeiten bereiten, wenn man sich der Verbindungen des Adligen nicht bewusst ist.

GILDEN UND GILDENRECHT

Kein Aspekt des Lebens in Waterdeep findet jenseits einer der über vierzig Gilden statt. So gut wie jeder Berufsstand hat eine zugehörige Gilde, und es gibt kaum einen Bürger der Stadt, der nicht zu einer Gilde gehört oder für jemanden arbeitet, der es tut. Als Besucher in Waterdeep solltet ihr dies wissen, damit ihr nicht mit dem „Gildenrecht“ aneinandergeratet. Das Gildenrecht ist technisch gesehen kein Teil des Rechtskodex von Waterdeep, aber Gilden werden in den ältesten noch bestehenden Gesetzestexten erwähnt, die Ahghairon selbst aufgeschrieben hat, und die Regeln des Gildenrechts werden von den weisen Städtarn respektiert.

Gilden nehmen ihre Gesetze ernst, so wie Mitglieder der Stadtwache und Magister. Wenn man gegen die Traditionen einer Gilde verstößt, ist nicht nur öffentlicher Spott zu erwarten, sondern auch ein Besuch der Gesetzesvollstrecker. Außerdem haben viele Gilden ihre eigenen Formen der Anklage, Prozesse und Bestrafungen:

- Ein Mitglied der Bäckergilde, das Brot verkauft, das in der falschen Form gebacken ist, wird mit Wasser übergossen und mit seinem eigenen Mehl bedeckt.
- Wer ein Mitglied der Narrengilde verspottet, wird in der Öffentlichkeit für vier Tage von nicht weniger als vier Mitgliedern der Gilde bejubelt.
- Jedes Schiff, das seine Fracht ohne die Überwachung oder Unterstützung der Gilde der Fährleute ablädt, wird feststellen, dass die Fracht beschlagnahmt oder ins Hafenbecken geworfen wird.

Viele Gilden haben Regeln, die ineinandergreifen, was die Sache für Außenstehende noch komplizierter macht. Wenn man in Neverwinter ein Haus bauen will, erwirbt man einfach das Land und heuert Arbeiter an, um es zu bauen. In Waterdeep muss erst die Vermesser-, Karten- und Tabellenmachergilde wegen des Flurplans konsultiert werden und anschließend noch den Bauplan zeichnen oder bewilligen. Die Gilde der Kellerer und Klempner muss danach den Ort reinigen oder vorbereiten, und erst dann kann man Mitglieder der Gilde der Zimmerleute, Dachdecker und Pflasterer anwerben, die das Gebäude errichten.

Außerdem ist die Arbeit erst abgeschlossen, wenn Mitglieder der Gilde der Feinschnitzer und der Gilde der Stein-schneider, Steinmetze, Töpfer und Fliesenmacher dekorative

Elemente aus Holz, Stein oder Keramik gefertigt haben und der Sorgfältigste Orden der Geschickten Schmiede und Metallwerker alle Türscharniere gefertigt und angebracht hat. Wenn die Gebäude mit der Kanalisation oder Wasserversorgung einer Stadt verbunden sind, muss die Gilde der Kellerer und Klempner für die Arbeit gerufen werden. Ihr wollt Glasfenster? Dann braucht ihr Mitglieder der Gilde der Glasbläser, Glasierer und Brillenmacher.

Wenn ihr Geschäfte in der Stadt macht, die über den Kauf von Waren und Dienstleistungen hinausgehen, rate ich dazu, dass ihr einen örtlichen Anwalt aufsucht und bezahlt, damit er euch durch den Prozess leitet. Es gibt keine Gilde der Anwälte, also achtet darauf, dass euch euer Kandidat von Personen empfohlen wird, denen ihr vertraut. Um die Details der Regeln der Gilden zu erfahren, fragt jemanden, der im Gildenhauptquartier Dienst hat oder konsultiert ein ranghohes Gildenmitglied.

Trotz alledem ist es nicht verboten, in einem Gildenberuf zu arbeiten ohne selbst Mitglied der jeweiligen Gilde zu sein. Gildenmitglieder haben keine rechtlichen Mittel, um die Geschäfte von Personen zu behindern, die sich der Organisation nicht anschließen wollen. Aber wenn man ein Gewerbe oder Geschäft ausübt, ohne Mitglied der entsprechenden Gilde zu werden, verbreitet sich das Wort, und man wird feststellen, dass man mit seinem Gold die Dienste oder Waren von Gildenmitgliedern nicht erstehen kann. Da zu dieser Gruppe so gut wie jeder gehört, der die Notwendigkeiten des Lebens verkauft oder für eine Gebühr ein Dach über dem Kopf bietet, werden die Vorteile, sich einer Gilde anzuschließen, jenen, die in dieser Hinsicht untätig sind, schnell offensichtlich.

WATERDEEP BEI NACHT



DIE BEZIRKE VON WATERDEEP

Neuankömmlinge in der Stadt Waterdeep sind oft verwirrt, weil die Waterdeeper den Bezirken so große Bedeutung beimessen. In anderen Städten, wie Baldur's Gate und Neverwinter, sind Distrikte durch Flüsse oder Mauern abgetrennt. Aber in Waterdeep kann man von einem Bezirk zum

SPRECHEN WIE EIN EINHEIMISCHER

Die vielen Redensarten und mundartlichen Ausdrücke der Waterdeeper würden ein ganzes Buch erfordern, aber hier erkläre ich einige, die euch vielleicht sonst verwirren würden.

„Dilettant, aber kein Meister“ und „Keine Meisterschaft brennt“

Diese Redewendungen gehen auf Ahghairon zurück, der früh während seiner Studien der Magie bescheiden sagte: „Ich bin kein Magier. Ich bin ein Dilettant, aber kein Meister der Magie; es scheint keine Meisterschaft in mir zu brennen.“ Beide dienen heute als Ausdruck falscher Bescheidenheit bei jeder Fertigkeit oder Kunst, nicht nur Magie.

„Scharfkiefer“, „Schnellfäuste“, „Rüpelklingen“ und „Gossenklingen“

Wer mit kämpferischen Fertigkeiten prahlt, aber vor Gewalt zurückschreckt oder kein echtes Können besitzt, ist ein „Scharfkiefer“. Im Gegensatz dazu stehen Waterdeeps „Schnellfäuste“ (jeder Schläger, der schnell zu Gewalt neigt), „Rüpelklingen“ (kämpferprobte Söldner, die aufgrund ihrer Muskeln angeworben werden) und „Gossenklingen“ (Straßenräuber und Diebe).

„Langer Ritt“ und „Letzter Ritt“

Für Karawanenhändler, Fuhrleute oder Bauern aus der Umgebung von Waterdeep sowie Waterdeeper, die zum Vergnügen, zum Zeitvertreib, zur Jagd oder Falknerei ausreiten, ist der späte Nachmittag der „lange Ritt“, die Abenddämmerung der „letzte Ritt“.

„Wer ist der größere Dieb?“

Tuezaera Heilighand war eine berühmte „Katzendiebin“ von Waterdeep im Jahr 1200 DR, die plötzlich verschwand und vermutlich ein gewalttätiges Ende gefunden hat. Sie raubte einst einen Magier aus und schrieb mit einer Fingerspitze, die sie in seinen liebsten Rotwein getaucht hatte, an die Wand: „Ich nehme Dinge. Du nimmst Freiheit mit deinen Zaubern. Wer von uns ist der größere Dieb?“ Waterdeeper verwenden den Spruch nun in Streitigkeiten miteinander über viele Dinge, wenn sie Übeltaten vergleichen.

„Zerbricht dein Spiegel?“ oder „Schleudern, aber nicht denken?“ oder „Nehmen, ohne auf die Kosten zu achten? Dann sei nichts!“

Laeral Silverhand, damals Fürstmaga von Waterdeep, als sie mit Khelben „Schwarzstab“ Arunsun verheiratet war, rügte einmal öffentlich einen übermäßig ehrgeizigen Magier des Wachsamen Ordens der Magier und Beschützer: „Wenn ich Zauber schleudere, aber nicht an die Konsequenzen denke, bin ich nichts. Wenn ich Leben nehme, ohne auf die Kosten zu achten, bin ich nichts. Wenn ich in der Nacht stehle und nicht die Gesichter der leidenden Opfer am nächsten Morgen sehe, bin ich nichts. Wenn ich Dekrete mache wie ein Herrscher, aber nicht die Verantwortung des Throns übernehme, bin ich nichts. Und wenn ich all diese Dinge im Namen des Wachsamen Ordens tue, bin ich weniger als nichts. Zerbricht dein Spiegel?“

Diese verächtlichen Worte sind im Gedächtnis geblieben und werden selbst ein Jahrhundert später fast täglich in Waterdeep benutzt.

nächsten wechseln, indem man einfach die Straße überquert, ein Umstand, der den Droschkenfahrern einiges an Amusement bietet, wenn ein unwissender Besucher eine Fahrt in einen angrenzenden Bezirk verlangt.

Jeder Bezirk hat seine eigene Geschichte, Legenden und Traditionen, die sich darum drehen, wer hier in der Vergangenheit gelebt hat, berühmte oder berüchtigte Ereignisse, und die unheimlichen Dinge, die weiterhin geschehen. Beispielsweise hüpfen Kinder (und sogar einige Erwachsene) auf einem Fuß, wenn sie Asmaghs Gasse im Schlossbezirk überqueren. Warum? Nun, Asmagh war ein Apotheker, der viele Patienten vergiftete und sie dann im Schutz der Nacht aufrecht unter der Gasse begrub. Er wurde schließlich überführt, aber manche sagen, dass bis zu achtzig Leichen aus den Löchern unter den breiten Pflastersteinen der Gasse gezogen wurden. Auch wenn dies über hundert Jahre her ist, singen Kinder, die durch die Gasse gehen, noch immer ein Lied: „Hüpf für die Toten, für den armen Tropf, hüpf auf die Pflastersteine, hüpf auf ihren Kopf.“ Wenn ihr den Kriegerweg oder die Silberstraße entlanggeht, hört ihr die lauten Rufe der Kinder.

Diese gemeinsamen Geschichten und Traditionen verleihen jedem Bezirk ebenso eine eigene Prägung wie die Unterschiede zwischen gesellschaftlichen Schichten und einer Einteilung nach Reichtum. Doch nichts bringt die Bewohner so sehr dazu, sich mit ihren Bezirken zu identifizieren, wie Feierlichkeiten und Wettkämpfe. So gut wie jedes Rennen und jede Parade in der Stadt bietet einen Wettbewerb zwischen den Bezirken als Teil der Feierlichkeiten. An solchen Tagen lassen Geschäfte und Häuser die Farben ihres Bezirks wehen, holen die Maskottchen hervor und singen erbauliche Lieder, die den Ort feiern, an dem sie leben. Wenn ihr auch nur einen Monat in der Stadt lebt, werdet ihr gewiss einer solchen Zurschaustellung von Lokalpatriotismus beiwohnen.

SEEBEZIRK

Der Seebezirk erhebt sich stolz auf erhöhtem Land über Berg Waterdeeps Sonnenuntergangsschatten. Die Reichen und Mächtigen (und die, die sich gerne so wahrnehmen und sich die Mieten leisten können) leben hier oder führen hier ihre Geschäfte. Wenn die Kriegsherren und Piraten des alten Waterdeep genug Gold hatten, errichteten sie Festungen auf diesem Land, das einst aus Feldern voller Gras bestand, die sich im Meereswind wiegten. Man kann noch manche Überreste dieser alten Burgen sehen, die in die Paläste der im Seebezirk lebenden Adelsfamilien integriert wurden. Für den besten Ausblick auf die funkelnden, von Gartenmauern umgebenen Anwesen geht zur Kreuzung Diamantstraße und Delzorinstraße, nahe Mystras Haus der Wunder, und dreht euch dort im Kreise.

Blau und Gold sind die Farben des Seebezirks bei Wettbewerben und das Maskottchen des Bezirks ist der Seelöwe, eine ausgefallene Mischung aus Fisch und Katzentier. Es geht das hartnäckige, aber erwiesene falsche Gerücht um, dass das berühmte Löwentor am Feld des Triumphs das offene Maul eines Seelöwen ist. Der architektonische Aufbau des Tors zeigt, dass dies nicht stimmt, was man auch im Kartenhaus einsehen kann, der Gildenhalle der Vermesser-, Karten- und Tabellenmachergilde im Schlossbezirk.

Orte, die man im Seebezirk unbedingt gesehen haben muss, sind natürlich das Feld des Triumphs, aber direkt auf der anderen Straßenseite liegt das nicht weniger bemerkenswerte Haus der Helden, der größte Tempel in der Stadt. Er ist Tempus geweiht und seine vielen großen Hallen feiern die Recken der Stadt in Schlacht und Wettkampf. Die Gewinner der Bezirkswettkämpfe werden hier nach ihren Siegen hergebracht, oft auf den Schultern getragen oder über die Menge von Hand zu Hand weitergereicht. Es ist ein Anblick, den man nicht verpassen sollte.



RASCHE JUSTIZ

Ihr solltet auch das Haus der Wunder besuchen. Dies ist gewiss der prächtigste Tempel in der Welt, der den Göttern der Magie gewidmet ist, natürlich in erster Linie Mystra. Selbst wenn euer Auge von seinen verzierten Türmen, strahlenden Mosaiken und magischen Darbietungen angezogen sein wird, achtet auch auf die bescheidenen Veilchen, die inmitten all des Prunks wachsen. Diese zarten Blumen waren Ahghairons liebste Pflanzten, die zu seinem Gedenken im Tempel gepflanzt wurden.

Zwei andere Tempel im Bezirk sind ebenso eindrucksvoll, aber auf andere Weise. Das wunderschöne Haus des Mondes verfügt über den höchsten Turm in der Stadt, der sich 25 Meter über der Straße erhebt. Auf seiner Spitze baden sich die Priester der Selüne zu allen Jahreszeiten im Mondlicht. Das Haus der Inspirierten Hände, das Grund gewidmet ist, stellt eine insgesamt weit weniger friedliche Erfahrung dar. Hier erfinden und experimentieren die großen, innovativen Denker der Stadt und versuchen alles von fliegenden Maschinen bis hin zu stärkeren Türscharnieren zu erschaffen. Aber erwartet kein Museum voller Wunder, wie man es in Baldur's Gate finden kann. In diesem Tempel heißt es „Anbetung ist Arbeit“, wie jeder im Tempel einem sagen wird.

Wenn ihr auf Glück aus seid, solltet ihr den Turm des Glücks aufsuchen, einen Tempel, der Tymora gewidmet ist. Der fragliche „Turm“ ist tatsächlich ein Atrium mit vielen Säulen, das auf sehr einfallsreiche Weise mit Glas überdacht ist. Unter dem Dach scheint eine Bronzeskulptur der kleinen Tymora, die als lachendes junges Mädchen gezeigt wird, von der Spitze eines erstaunlichen Springbrunnens zu springen. Um euren Respekt zu zollen und einen Wunsch auszusprechen, nähert ihr euch dem Brunnen auf einem Steg und werft Tymora eine Münze zu. Gelingt es euch, sie in ihre ausgestreckte Hand zu werfen, ist das ein Zeichen ihrer Gunst.

Wenn ihr euch während eurer Reisen frisch machen oder wenn ihr euch vor einem wichtigen Treffen oder einer Feier

besonders hübsch machen wollt, besucht Sunes Gläubige im Tempel der Schönheit. Die marmornen öffentlichen Bäder und verspiegelten Salons sind von morgens bis abends geöffnet. Für diese Dienste werden keine Gebühren erhoben, auch nicht für die Ratschläge und die Unterstützung der vielen freundlichen Helfer des Tempels, doch zu Spenden wird geraten.

Zwei Parks im Seebezirk könnten ebenso einen Besuch wert sein. Die Schreine der Natur, nur einen Block vom Turm des Glücks entfernt, sind prachtvolle Gärten, die Naturgottheiten wie Mielikki und Silvanus geweiht sind. Der Park ist für alle mit Ausnahme der Bewohner des Seebezirks geschlossen. Doch von außerhalb des umgebenden Eisenzauns kann man einen Blick auf die prächtigen Schreine, Statuen und Brunnen im Innern erhaschen. Der Heldengarten ist die einzige Grünfläche der Stadt außer der Stadt der Toten, die für alle zugänglich ist, aber er ist so weit im Norden des Seebezirks verborgen, dass sich nur wenige Besucher dorthin verirren – was eine Schande ist, da die edlen Statuen in diesem üppigen Garten viele der wichtigen Figuren der Geschichte der Stadt darstellen.

Ich zögere, die letzte Örtlichkeit im Seebezirk zu erwähnen, und ich werde nicht verraten, wo ihr sie findet, aus Gründen, die bald deutlich werden. Es gibt ein Haus im Seebezirk ohne Fenster oder Türen. Man kann es von der Straße aus nicht sehen, und wer in seiner Nähe wohnt, wird nicht mit anderen darüber sprechen. Ihr werdet wissen, dass ihr in der Nähe seid, wenn ihr blaue Kacheln auf den Straßen seht und Mauern, die zu einer Gasse führen, die unter den Gebäuden der Umgebung hindurchführt. In der Nacht schimmern diese Kacheln in einem blauen Licht. Mehr als ein Weg führt in die Blaue Gasse, wie dieser Ort genannt wird, doch führen nur wenige Wege heraus. Die meisten, die sie betreten, kommen nicht wieder heraus. Wenn ihr blaue Kacheln seht, dreht euch um und geht weg, bevor es zu spät ist.

NORDBEZIRK

Es leben viele Adelige im Nordbezirk. Doch ist das Wesen dieses Bezirks friedlicher als das des Seebezirks. Auch wenn man hier Tavernen und Geschäfte für viele Geschmäcker findet, ist die Stimmung der Gegend eher reserviert und höflich. Die meisten Straßen sind mit Reihenhäusern gesäumt, in denen die Familien wohlhabender Geschäftsleute, Investoren und städtische Diener leben. Sie haben genug Geld für ein oder zwei Bedienstete und das wollen sie auch zeigen.

Wenn ihr die beste Erfahrung im Nordbezirk sucht, geht am besten vor dem Morgengrauen hin, kauft euch eine Zeitung und setzt euch in ein Café mit gutem Blick auf die Straße. Schaut zu, wie der Bezirk langsam um euch herum zum Leben erwacht. Zunächst wird es so leise sein, dass ihr die Bewohner eine Straße weiter hören könnt, die ihre Fenster öffnen, um frische Luft herein zu lassen und sich zu räuspern. Dann beginnt der Gesang der Vögel und kurz danach werdet ihr sehen, wie die Pferdetransporte mit Dienern eintreffen. Dies sind nicht die Diener, die mit ihren Herren zusammen in den Adelshäusern wohnen, sondern Tagelöhner, die für bestimmte Arbeiten angeworben werden. Die meisten kommen aus weniger vermögenden Teilen der Stadt und treffen mit ihrem Werkzeug und ihrer Arbeitskluft ein: Wäscherinnen und Köche in Weiß, Schornsteinfeger und Reinigungskräfte in Schwarz, Kammerdiener und Gouvernanten in Grau, Gärtner in Grün und Privatlehrer in Blau.

Wenn diese Diener ausschwärmen, um an Türen zu klopfen und ihre Arbeit zu beginnen, verlassen die Bewohner des Bezirks ihre Häuser, trennen sich voller Zuneigung von Ehepartnern und Kindern und marschieren die Gehsteige entlang oder zu klappernden Droschken. Innerhalb nur einer Stunde erwacht der Nordbezirk zu lärmendem Leben und versinkt dann wieder in Stille, bis sich der Prozess später am Tag umkehrt, wenn die Bewohner von der Arbeit zurückkehren und die Diener nach Hause gehen.

Der lebhafteste und vielleicht schönste Teil des Bezirks ist Klippenwacht. Hier hat das Plateau, auf dem Waterdeep ruht, so steile und hohe Klippen, dass die Stadtmauer auf beiden Seiten von ihnen durchbrochen wird. Einige der schönsten Anwesen, luxuriösesten Tavernen und Herbergen von Waterdeep sind hier zu finden, mit Terrassen und Balkonen, die es erlauben, die wunderschöne Aussicht auf das Land im Osten zu genießen. Jedoch bietet auch ein öffentlicher Steg am Rand der Klippe Fußgängern die Möglichkeit, die Aussicht zu genießen.

HAUPTTEMPEL VON WATERDEEP

Gottheit oder Gottheiten	Tempelname	Ort
Alle Gottheiten	Haus der Heiligen Hände	Nordbezirk
Alle elfischen Gottheiten	Tempel der Seldarine	Schlossbezirk
Gond	Haus der Inspirierten Hände	Seebezirk
Helm	Helms Halle	Südbezirk
Ilmater	Hospiz von St. Laupsenn	Nordbezirk
Lathander	Spitzen des Morgens	Schlossbezirk
Mielikki, Silvanus	Schreine der Natur	Seebezirk
Mystra	Haus der Wunder	Seebezirk
Oghma	Quell des Wissens	Schlossbezirk
Selûne	Turm des Mondes	Seebezirk
Sune	Tempel der Schönheit	Seebezirk
Tempus	Haus der Helden	Seebezirk
Tymora	Turm des Glücks	Schlossbezirk
Tyr	Hallen der Gerechtigkeit	Schlossbezirk
Umberlee	Die Königinspitze	Strand

Die Farben des Nordbezirks sind Grün und Orange und sein Maskottchen ist die friedliche weiße Taube, die im Flug abgebildet wird. Viele Häuser im Nordbezirk haben Taubenschläge auf dem Dach, und die großen Schwärme der Vögel, die am Morgen und am Abend über der Stadt kreisen, sind ein wunderbarer Anblick.

SCHLOSSBEZIRK

Der Schlossbezirk ist das Herz und der Verstand von Waterdeep, wenn nicht seine Seele. Hier findet man die militärischen Truppen der Stadt, die Gerichtshöfe, den Sitz der Regierung und den Markt, den größten Marktplatz in jeder Stadt des Nordens. Er umfasst die Docks der Stadthafen am Großen Hafen und ganz Berg Waterdeep, und hier stehen sechs wandelnde Statuen, zahlreiche Tempel und viele andere Landmarken.

Burg Waterdeep thronet auf einem großen Felsvorsprung, der sich aus dem Berg erstreckt, über die Stadt, und ihre Türme ragen Dutzende von Fuß in den Himmel empor. Es überrascht viele, wenn sie erfahren, dass Waterdeeps Herrscher hier nicht seinen Sitz hat, und dass die Stadt nicht von hier aus regiert wird. Die Burg war und ist eine Zuflucht der letzten Verteidigung, falls die Stadt angegriffen werden sollte, aber seit über einem Jahrhundert lebt der Herrscher von Waterdeep im Palast von Waterdeep, auch bekannt als Piergeirons Palast, wie ihn viele alte und langlebige Bürger (darunter viele Elfen) der Stadt noch nennen.

Auch wenn der Palast nicht ganz so groß wie die Burg ist, so ist er doch weitaus bequemer und edler dekoriert, mit vielen Hallen, die von Regierungsbeamten, Gildenmeistern und Adligen für Treffen und Prozesse verwendet werden. Wenn ihr Grund habt, eingeladen zu werden (nicht unter Zwang, hoffe ich!), euch mit den Maskierten Fürsten oder der Offenen Fürstin von Waterdeep zu treffen, wird dies vermutlich im Audienzsaal des Palasts stattfinden. Dort könnt ihr den uralten und bescheidenen Thron betrachten, auf dem Ahghairon vor so langer Zeit saß.

Viele andere Bauwerke im Bezirk sind städtischen Geschäften gewidmet, darunter mehrere Höfe für Magister und die Kasernen der Stadtgarde. So viele Bauwerke des Bezirks sind Büros und Versammlungsorte für Firmenbesitzer, Anwälte, Verleger und so weiter, dass es im Schlossbezirk den geringsten Bevölkerungsanteil aller Bezirke gibt.

Abgesehen von den sechs wandelnden Statuen (die in einem späteren Kapitel beschrieben sind) findet man in diesem Bezirk viele Sehenswürdigkeiten. Man kann sie kaum alle an einem Tag besuchen, aber die folgenden sind sehr empfehlenswert.

Der Schwarzturmbauwerk ist ein gedrungener, schwarzer Schandfleck im ansonsten so hübschen Bezirk. Auch wenn das Bauwerk bescheiden ist, fühlt man sich unbehaglich, wenn man es zu lange betrachtet, als würde man beobachtet werden, als hätte der Turm selbst ein unsichtbares, zorniges Auge auf einen gerichtet. Vielleicht haltet ihr das für übertrieben. Nun, geht und versucht es selbst!

Auf der anderen Seite des Bergs, nahe am Marinehafen, steht Mirts Anwesen. Einst war es ein festungsartiger, düsterer Turm, doch wurde es seit der Rückkehr des lange abwesenden Bewohners im neuesten Stil modernisiert.

Mirt teilt eine lange Geschichte mit Durnan, dem Betreiber des Klaffenden Portals. Sie sind zusammen in „den Brunnen“ hinabgestiegen, wie der Eingang in den Undermountain früher genannt wurde. Waterdeep warf damals Verbrecher in den Brunnen, sodass sie elend in den Gewölben des Undermountain ums Leben kamen. Durnan und Mirt betraten das Gewölbe freiwillig, und nicht nur das, sie kehrten auch mit Schätzen beladen zurück. Beide nutzten Magie, um ihr Leben zu verlängern, doch irgendwann trennten sie sich. Mirt blieb

ein Abenteurer, während Durnan die Taverne namens Das Klaffende Portal über dem Brunnen aufbaute und jetzt, fast zwei Jahrhunderte später, Geld verlangt, wenn Leute hinabsteigen wollen. Keine schlechte Möglichkeit, um Narren von ihrem Geld zu trennen!

Die prächtigen Spitzen des Morgens, die Lathander gewidmet sind, gehören zu Waterdeeps schönsten Tempeln. Doch gibt es im Bezirk einen Rivalen in Form des Tempels der Seldarine, der allen elfischen Göttern gewidmet ist. Die Reise durch den Melodie-Gebirgsweg, einen Tunnel, der durch Berg Waterdeep geschnitten ist und zu Neu Olamns Akademie der Musik und anderen Künste führt, ist ein wunderbarer Tagesausflug. Der Markt bietet eine Vielzahl von Anblicken, Gerüchen und Geräuschen, sodass man sich für einen Zehntag hier verlieren könnte. Ein Quell des Wissens ist der Tempel des Oghma, gleichzeitig aber auch die größte öffentliche Bibliothek der Stadt. Man kann hier unter dem wachsamen Blick der Tempelpriester zahlreiche Bücher einsehen, die im Lauf der Zeitalter geschrieben wurden. Kurz gesagt (wenn ich behaupten kann, dass dieser Abschnitt des Leitfadens so genannt werden kann) bietet der Schlossbezirk zu viele Wunder, als dass ich sie hier alle auflisten könnte.

Die Farben des Schlossbezirks sind Blau und Violett und das Maskottchen ist der Greif, normalerweise in Gold. Dies sind natürlich Farben aus der Stadtflagge und eine Anspielung auf die Greifenkavallerie. Helden des Bezirks entstammen oft der Garde, der Marine oder der Kavallerie. Auch wenn solche Leute einen Vorteil in Rennen und Wettkämpfen haben, sind ihre jubelnden Anhänger viel weniger zahlreich als in anderen Bezirken.

HANDELSBEZIRK

Einkaufen, einkaufen, einkaufen! Oder essen, essen, essen! Oder trinken, trinken, trinken! Oder edle Unterbringung, feine Kunst, legendäre Feiern! Der Markt im Schlossbezirk ist der größte Marktplatz der Stadt, doch der Handelsbezirk ist wie eine eigene Marktstadt und dreimal so groß wie der Markt.

Dieser Bezirk pulsiert Tag und Nacht voller Aktivität, sowohl auf den Straßen als auch auf den Balkonstegen, die entlang der Straßen führen und manchmal fünf Stockwerke hoch aufragen. Die Namen von Läden scheinen aus den Gebäuden zu springen, deren Seiten mit Werbeanzeigen tapeziert sind, die alle um Aufmerksamkeit heischen. Handschuhgeschäfte, Schuhläden, Schmuckläden, Parfümerien, Blumenläden, Kuchenläden, Tavernen, Cafés, Teeläden, Reihenhäuser, Internate, Büros, Tanzschulen, Lebensmittelläden, Töpfergeschäfte, Plattner — solange es nicht illegal ist, kann man es im Handelsbezirk finden. Aber wenn ihr etwas Illegales im Handelsbezirk sucht, ist dies vermutlich auch der richtige Ort. Tut dies aber nicht zu auffällig. Die Stadtwache ist in diesem Bezirk sehr aktiv, sowohl in Form offener Patrouillen als auch als Offiziere, die ohne Uniform arbeiten.

Wie es einem so geschäftigen Ort gut zu Gesicht steht, haben viele Gilden hier ihre Hallen. Besonders bemerkenswert ist das Haus des Lichts, die Halle der Gilde der Kerzenmacher und Lampenanzünder. Außerhalb des Gebäudes wird ein wagengroßer Haufen aus Wachs mit Hunderten von Dochten Tag und Nacht am Brennen gehalten, während er die ganze Zeit mit Kerzen erweitert wird. Im Innern werden die besten Arbeiten der Gilde ausgestellt und verkauft, darunter nicht nur Kerzen verschiedener Farben, Lampen und Kerzenleuchter,

DER HERRSCHAFTLICHE, SAUBERE UND GUT BESCHÜTZTE SCHLOSSBEZIRK



sondern auch schöne Wachskonstrukte, die alle möglichen Figuren abbilden wie z. B. wichtige Personen, Drachen oder komplexe und abstrakte Gittermuster.

Magieanwender sollten am Hof des Weißen Stiers vorsichtig sein. Vor langer Zeit war dieser Platz ein Weidegebiet für Vieh, darunter ein Albinokalb, das hier geboren wurde. Der Besitzer des Kalbs errichtete die Taverne des Weißen Stieres, die über Jahre sehr erfolgreich war und dem Bereich seinen Namen gab. Man wird die Taverne heute aber nicht mehr finden. Sie ist verschwunden, weil sie während eines berüchtigten Zauberkampfs zwischen dem Erzmagus Thongalar dem Mächtigen und dem bösen Magus Shile Rauretilar und seinen Lehrlingen vollständig zerstört wurde. Im magischen Sturm, der hier tobte, verschwanden Shile und seine Lehrlinge und die Struktur des Gewebes wurde zerfetzt, sodass Azuth, Gott der Magier, gezwungen war zu erscheinen und den Schaden zu beheben. Er soll die Realität und das Gewebe geflickt haben, doch eine kleine Falte in der Struktur verbleibt. Bis zum heutigen Tag geht Magie am Hof des Weißen Stiers manchmal schief und die Anwendung von magischen Gegenständen und Zaubern ist in diesem Gebiet verboten.

Der Handelsbezirk verwendet Grün und Violett als seine Farben und sein Maskottchen ist ein Mimik. Diese Tradition begann angeblich, als die Maskottchen ausgewählt wurden und der Handelsbezirk eine Goldtruhe auswählte, wofür er von den Bürgern der anderen Bezirke verspottet wurde, weil sie keine Kreatur gewählt hatten. Jetzt präsentiert der Handelsbezirk alle vier Jahre einen neuen Gegenstand, der sein Maskottchen, den Mimik, verkörpern soll. Über das genaue Objekt gibt es bis zur Enthüllung immer viele Spekulationen und Gerüchte. Noch Monate danach wird der Gegenstand in Waterdeep zum Ziel von Streichen. Felsengnome und Magier erzeugen illusorische Mündler, die aus echten Versionen des Gegenstands kommen, Handwerker fertigen wundervolle Fälschungen aus Kuchen oder Papier, die leicht in sich zusammenfallen, wenn man sie für real hält, und so weiter. Während ich dies schreibe, ist der aktuelle Mimik ein Bierkrug.

SÜDBEZIRK

Er wird der Südbezirk genannt, nicht der Südliche Bezirk. Waterdeeper sind sehr genau, was das angeht, und wenn man darauf besteht, ihn als Südlichen Bezirk zu bezeichnen, wird man verbessert oder als Narr betrachtet. Der Name entstand nicht nur, weil der Bezirk südlich in der Stadt gelegen ist, sondern auch wegen der Südländer, die sich hier niederließen. Heute noch findet man in diesem Bezirk die meisten reisenden Kaufleute, die die Stadt besuchen. Der Bezirk setzt sich zusammen aus Enklaven, Blocks und Straßen, in denen vor allem Bürger wohnen, die ihre Abstammung auf andere Reiche zurückführen können.

Man kann hier das edelste Halblingessen finden, die besten Sänger calishitischer Musik genießen und die atemberaubendsten Werke zwergischer Handwerker begutachten — aber die erste Herausforderung besteht darin, herauszufinden, wo sie sich befinden. Der Südbezirk war schon lange ein Distrikt von Arbeitern, die sich um Reisende kümmern, also haben die Leute hier den architektonischen Brauch angenommen, Häuser und Geschäfte über Stallungen oder um Innenhöfe herum zu bauen, wo Wagenzüge untergebracht werden können.

Bewohner des Südbezirks sind stolz auf ihr Vermächtnis, Reisende und harte Arbeiter zu sein, und so sollte es niemanden überraschen, dass das Maskottchen des Bezirks ein Maultier ist. Auf ihren Wettbewerbsflaggen steht ein aufgerichteter, zorniger Maultier auf einem Feld von Rot und Weiß — Farben, die das Blut und die Tränen darstellen sollen,

die die Bewohner des Südbezirks während ihrer Arbeit vergossen haben.

Keine direkte Landmarke, aber gewiss ein Anblick, den man gesehen haben sollte, ist die Mondsphäre. Dies ist kein Bauwerk, sondern ein spektakuläres Ereignis bei Vollmond, bei dem ein leuchtendes, sphärisches Feld aus blauem Licht auf dem Platz erscheint, der als Tanzender Hof bekannt ist. Jede Kreatur, die die Sphäre betritt, kann darin fliegen, wenn sie es möchte. Über Jahrhunderte haben Waterdeeper dieses übernatürliche Ereignis genutzt, um einen einzigartigen, fliegenden Tanzstil zu entwickeln. Enthusiastische Amateure sind dabei allerdings weniger willkommen, außer wenn der Vollmond zu bestimmten Zeiten am Tag erscheint.

Doch selbst, wenn sich kein Vollmond zeigt, lohnt sich ein Besuch am Tanzenden Hof wegen der angeschlossenen Festhalle, der Jadetänzerin. Wenn die Mondsphäre erscheint, springen Leute manchmal wagemutig aus den Balkonen dieser dreistöckigen Taverne, Tanzhalle und Herberge in das magische Feld. Aber die Festhalle hat ihren Namen von einem merkwürdigen Tänzer im Inneren, nicht von denen auf dem Hof draußen. Die „Jadetänzerin“ ist eine zweieinhalb Meter große Jadestatue einer Frau, die magisch belebt wird und für die Gäste tanzt und manchmal als Rausschmeißer dient. Elminster hat mich informiert, dass die Jadetänzerin, trotz ihrer Geschicklichkeit und scheinbar zerbrechlichen Schönheit, so stark wie jeder Steingolem ist. Genießt also die Darbietung, werdet aber nicht zu wild.

HAFENBEZIRK

Der Hafenbezirk wurde lange als der gefährlichste Distrikt der Stadt betrachtet, doch mittlerweile hat der Feldbezirk diesen Platz eingenommen. Ich bezweifle nicht, dass sich die Bewohner des Hafenbezirks darüber freuen, denn in mancherlei Hinsicht hat dieses Gebiet seinen schlechten Ruf nie wirklich verdient.

Doch abgesehen vom Feldbezirk leben hier die meisten armen Leute von Waterdeep. Ja, hier findet man einige Stadtbewohner, die kaum lesen können. Ja, die meisten Tavernen sind von Gewohnheitstrinkern bevölkert und viel zu viele Herbergen kassieren stündlich. Aber alle müssen eines zugeben: Die Bewohner des Hafenbezirks arbeiten oft am schwersten, während sie unter den härtesten Bedingungen leben.

Lagerhäuser, Armenhäuser und Mietskasernen dominieren weite Teile des Gebiets. Die Straßen sind überall steil und die wenigsten bieten Platz für Fußgänger. Durch den Bezirk zu wandern, kann eine verwirrende Reise sein, wenn man keinen Führer hat. Außer in der unmittelbaren Nähe der Piers sind Ladenschilder und Werbeanzeigen selten, und Lagerhäuser und andere Geschäfte sind oft gar nicht ausgeschildert. Entweder weiß man, wohin man geht und hat einen Grund dort zu sein, oder man verirrt sich und wird wahrscheinlich Opfer eines Taschendiebs oder Schlimmeres.

Straßenlaternen ergeht es im Hafenbezirk nicht gut. Ihre Kerzen, Öle und das Glas werden zu oft gestohlen oder zerschmettert. Die Gilde der Kerzenmacher und Lampenzünder unternimmt halbherzige Versuche, die Straßenlaternen zu Beginn jeder Jahreszeit zu reparieren, doch für den Großteil des Jahres sind die Anwohner gezwungen, ihr eigenes Licht zu tragen, wenn sie bei Nacht auf der Straße unterwegs sind.

Die Farben des Hafenbezirks sind Burgunderrot und Orange und das Maskottchen ist ein Schwertfisch, der aus Gründen, die in Vergessenheit geraten sind, immer grün abgebildet wird. Die Leute des Hafenbezirks nehmen die Wettkämpfe sehr ernst und sie rekrutieren ihre Recken oft aus den rauen Seeleuten, die in die Stadt kommen. (Einige sagen, dass sie Piraten anwerben, aber das ist reiner Rufmord.) Häufige



STADT DER TOTEN

Beschwerden rühren daher, dass diese Männer und Frauen eher Bürger der See als des Hafenbezirks sind. Aber wenn sie sich bei einem Magister registrieren und Steuern zahlen, sind auch sie willkommen, teilzunehmen, so wie jeder langjährige Bewohner von Waterdeep.

STADT DER TOTEN

Ich könnte ein ganzes Buch über die Stadt der Toten schreiben. Sie ist ein so faszinierender Ort, so voller Geschichte und Erzählungen. Aber ach, es würde wenige Käufer für *Volos Almanach zur Stadt der Toten* geben, da es vor allem für Waterdeeper interessant wäre und sie bereits viel über das Thema wissen.

Die Stadt der Toten ist kein trostloser Friedhof. Sie ist ein großer Park voller grasbewachsener Hügel, schöner Blumenbeete, künstlerisch platzierter Gruppen von Bäumen und Büschen, wunderschönen Skulpturen, unglaublicher Architektur und Kieswege, die sich durch alles schlängeln. Vor langer Zeit haben die Waterdeeper aufgehört, ihre Toten zu begraben, und legen sie stattdessen in Mausoleen zur Ruhe. Über Jahrhunderte waren die großen Mausoleen mit einem extradimensionalen Raum verbunden, in den die Toten gebracht wurden, um sie zu betauern und zu beerdigen.

Wer es sich leisten kann, errichtet Skulpturen im Andenken an die Toten, was die Stadt der Toten zu einem Freiluftmuseum macht, das einige der schönsten, traurigsten und schlichtweg unheimlichsten Statuen enthält, die jemals aus Marmor oder Bronze gefertigt wurden. Adelige und wohlhabende Kaufleute messen sich miteinander, um die großartigsten Standbilder für ihre Toten zu erschaffen,

was zu einer Vielzahl von Stilen und Konzepten führt, die von Künstlern auf dem Höhepunkt ihres Könnens erschaffen wurden.

Eine der eindrucksvollsten Attraktionen des Friedhofs ist das Kriegermonument. Diese aufwendige, 20 Meter hohe Skulptur bildet einen Kreis von Frauen und Männern ab, die Trolle, Orks, Hobgoblins, Grottenschräte und Barbaren niederwerfen, die alle um die Krieger zu Boden gehen. Über allen anderen spießt ein fliegender Greifenreiter einen skelettierten Ritter, dessen Harnisch das Symbol von Myrku, Gott des Todes, trägt, mit seinem Speer auf. Aber diese Statue ist auch ein Springbrunnen und aus den Wunden der Kämpfer sprudelt Wasser. Versucht euch nicht, es euch vorzustellen, schaut es euch einfach an. Und erlebt es, wie es die Waterdeeper tun: packt euch ein Mittagessen ein, habt ein Picknick, und wandert dann durch diesen schönen Ort.

AUSSERHALB DER EIGENTLICHEN STADT

Die Stadt Waterdeep ist mehr als nur die Summe aller Bezirke innerhalb der Mauern. Wenn ihr die Umgebung der Stadt besucht, dann solltet ihr Folgendes wissen.

FELDBEZIRK

Dieser Distrikt war einst ein Karawanenhof zwischen Waterdeeps nördlichsten Mauern, der frei von Siedlungen gehalten wurden, um in Zeiten des Kriegs als Schlachtfeld zu dienen. Als Flüchtlinge verschiedenster Katastrophen hier siedelten, nachdem sie nicht in die wohlhabenden nördlichen Nachbarschaften der Stadt eingelassen wurden, hat sich das Gebiet in ein eigenes rechtloses Städtchen verwandelt.

Auch wenn der Feldbezirk kein offizieller Bezirk der Stadt ist, wird er häufig als solcher bezeichnet. Die Wache patrouilliert hier nicht und viele Verbrechen werden nicht untersucht. Die Stadtgarde überwacht den Feldbezirk von den Mauern aus, die ihn umgeben, doch mischen sich die Gardisten nur ein, wenn die Leute, die die Stadt betreten oder verlassen, in Gefahr geraten.

Das Gebiet ist ein schlammiges Chaos, das von den Ärmsten und von jenen bevölkert wird, die die Verzweiflung dieser Leute ausbeuten. Es gibt keine Kanalisation und die Dungfegergilde arbeitet hier nicht, ein Umstand, der eurer Nase schnell klar wird, wenn ihr hierherkommt. Ich empfehle euch, nicht mehr Zeit hier zu verbringen als nötig ist, um von einem Tor zum nächsten zu kommen.

Die Metzgergilde betreibt mehrere Schlachthäuser, Räuchereien und Gerbereirichtungen hier, lärmige Unternehmungen, die aus der eigentlichen Stadt verdrängt wurden. Wenn ich einen Rat geben darf: zu einem kräftigen Kerl, der gut mit seinem Messer ist, freundlich zu sein, ist im Feldbezirk euer bester Schutz. Der andere Ort, an dem ihr Hilfe suchen könnt, ist die Endschichttaverne, die an der Ecke Endschichtstraße und Brisenweg liegt und ein beliebtes Ziel für Mitglieder der Stadtgarde, die außer Dienst sind, darstellt. Auch wenn die Garde nicht daran interessiert sein mag, bedeutet euer Status als Besucher von Waterdeep technisch gesehen, dass sie verpflichtet ist, euch zu helfen, sicher in die eigentliche Stadt zu gelangen.

UNTERKLIPPE

Dieses Gebiet aus sanften Hügeln und kleinen bewaldeten Gebieten östlich der Stadt ist eine ländliche Gemeinschaft, die sich auf Landwirtschaft und Tierzucht konzentriert und auf Reisende ausgelegt ist. Sie ist auch der Standort eines großen und geschützten Ausbildungslagers für die Stadtgarde sowie eines Gefängnishofs, der von der Stadtwache geleitet wird (namens Gutmachungsfarm), in der die Verurteilten von kleineren Vergehen ihre Schuld gegenüber der Stadt abarbeiten. Viele Gnome und Halblinge leben in diesem Gebiet und die meisten bauten ihre Häuser entsprechend ihrer Statur.

Zwei Adelsfamilien haben ihre Anwesen in Unterklippe. Das Amcathra-Anwesen wird für die Unterbringung und Ausbildung der Pferde verwendet, die in der Stadt Amphail ge-

züchtet werden und von denen viele an die Stadtgarde verkauft werden. Das Hothemer-Adelshaus besitzt ein Anwesen, in dem die Mitglieder Überlandhandel betreiben jenseits der Reichweite der Buchprüfer von Waterdeep.

Wenn ihr dieses Gebiet besucht, empfehle ich Snobiedels Obstgärten und Metbrauerei, betrieben von den Snobiedel-Halblingen. Sie haben eine schöne Trinkhalle und einen Laden für größere Kunden. Dort könnt ihr eure eigenen Früchte der Saison auswählen.

UNDERMOUNTAIN

Geschichten über dieses legendäre Gewölbe unter Waterdeep werden von vielen in der Stadt erzählt, aber ich versorge euch hier mit den grundlegenden Wahrheiten.

Unter dem Plateau von Waterdeep liegt das größte und tiefste Gewölbe in der Welt. Es breitet sich unter der Stadt aus, manche sagen bis zu zwanzig Stockwerke tief. Die Melairkyn-Zwerge haben die Tunnel ausgehoben, die den Undermountain bilden sollten, und die Drow sollen ihre eigenen Tunnel von unten gegraben haben. Alle wurden von dem wahnsinnigen Magier Halaster und seinen Lehrlingen beansprucht, verändert und erweitert. Man sagt, sie sollen bis zum heutigen Tag im Gewölbe hausen. Was sie so tief unter die Erde getrieben hat, ist ein Geheimnis, doch der Lockruf des Undermountain ist ein Sirengesang, der immer noch viele reizt. Wenn ihr sehen wollt, wie Abenteurer in die Tiefen zurückkehren, oder vielleicht einen Blick auf jene erhaschen wollt, die mit wundersamen Schätzen zurückkehren, besucht das Klaffende Portal im Schlossbezirk.

DIE WUNDER DER STADT

Eine Beschreibung aller Merkmale, die dafür sorgen, dass Waterdeep die Prachtige Stadt genannt wird, würde eine Bibliothek füllen. Dieses Buch kann nicht hoffen, sie alle zu schildern, egal wie erfahren der Autor mit der Schreibfeder ist. Allerdings plane ich noch immer, euch über mehrere Sehenswürdigkeiten zu erleuchten, die ich noch nicht geschildert habe, und einige der bereits erwähnten noch genauer auszuführen.

ANNEHMLICHKEITEN

Ihr werdet keine Stadt an der Schwertküste oder im ganzen Norden finden, die nur halb so zivilisiert ist wie Waterdeep. Es ist nicht nur das Gesetz des Landes, das dafür sorgt, sondern es sind auch die Annehmlichkeiten, die das Leben hier bietet.

In den meisten anderen Städten und Siedlungen beginnt der Tag mit einem frühmorgendlichen Stolpern auf den Stufen, wenn Nachttöpfe mit ihrem stinkenden Inhalt entleert werden. Aber in Waterdeep sind viele Gebäude direkt mit der Kanalisation verbunden.

Man findet öffentliche Toiletten für Leute, die in der Stadt unterwegs sind, überall am Markt und dem Feld des Triumphs und nahe den größten Plätzen der Stadt. An Orten ohne direkten Zugang zur Kanalisation oder zu öffentlichen Klosetts machen die Mitglieder der Dungfegergilde mehrere Runden am Tag, um Urin und Exkremente einzeln zu sammeln, da sie so in Industrie und Landwirtschaft verwendet werden können. Seid euch sicher, dass ihr in Waterdeep immer einen Pott finden werdet, in den ihr pissen könnt.

Bemerkt auch, wie sauber die Straßen sind. Dies liegt auch zum großen Teil an der Arbeit der Dungfegergilde. Man kann zu jeder Stunde Dungfeger sehen, die mit ihren Besen und Wägen arbeiten, selbst noch einige Stunden nach Einbruch der Dunkelheit, und das überall in der Stadt. Sie entfernen nicht nur Tierdung, sondern auch andere Abfälle. Dieser Dienst ist kostenlos für alle und wird mit den Steuerabgaben an die Stadt bezahlt. Lässt man aber eine übermäßige Menge Abfall

DIE WUNDER VON WEGTREFF

Der Ort, an dem sich die Hochstraße und der Weg des Drachen im Süden der Stadt treffen, wird Wegtreff genannt. In der Mitte der Kreuzung steht ein hoher Wegweiser mit Pfeilen, die in Richtung Hafen und der Stadttore zeigen. Der Wegweiser wurde vom Wachsamem Orden der Magier und Beschützer erschaffen und von örtlichen Kaufleuten finanziert. Er weist Wanderer zu bekannten weit entfernten Örtlichkeiten, wenn die Namen dieser Orte in einen Kristall am Pfosten gesprochen werden. Die Magie des Wegtreffs schreibt das Ziel auf den richtigen Pfeil des Wegweisers und gibt die Entfernung dorthin in Meilen an. Leute werden daher zum Hafen oder zum passenden Tor geführt, das nach Norden, Osten oder Süden führt, abhängig von ihrem Ziel.

Es ist ein Problem für Neuankömmlinge, doch ist der Wegtreff nicht von Nutzen, wenn man Örtlichkeiten in Waterdeep finden will. Man wird allerdings zahlreiche unternehmerisch gesinnte Personen nahe der Kreuzung finden, die diesen Umstand ausnutzen, um ihre Dienste als Stadtführer anzubieten. Auch wenn einige angesehene Mitglieder dieser Gruppe euch ehrlich und für einen angemessenen Betrag umherführen werden, werden euch viele Bürger, die nichts dadurch zu verlieren oder zu gewinnen haben, ebenfalls auf den richtigen Pfad schicken, wenn ihr nur höflich fragt.

scheint sie unangekündigt nach Einbruch der Dunkelheit auf Balkonen oder Dächern. Ihr Umgang ist allerdings unerwartet höflich und sie zahlt gutes Geld. Sie vertraut sich niemals jemandem an oder spricht über ihr Tun, und wenn jemand außer ihr jemals einen Blick in ihr kugeliges Zuhause werfen konnte, spricht er nicht öffentlich darüber.

DER GREIF

Die wandelnde Statue, die als der Greif bekannt ist, ist wie die Bestie geformt nach der sie benannt wurde. Sogar wenn er auf allen vier Beinen auf dem Boden steht, erhebt sich sein Rücken volle 7 Meter über dem Boden, sodass er wie ein Reittier für einen Sturmriesen wirkt. Die Granitfedern auf seinem Rücken ermöglichen es ihm, wie ein Vogel zu fliegen. Derzeit steht er allerdings nur in herrschaftlicher Pose in der Nähe des Hochgipfelhorsts auf Berg Waterdeep und blickt nach Südosten über den Hafenbezirk. Neuankömmlinge in der Stadt gehen davon aus, dass er ein Monument für Waterdeeps Greifenkavallerie ist, doch die Waterdeeper wissen es besser.

DER GEDEMÜTIGTE SAHUAGIN

Über Jahre hinweg war die einzige sichtbare wandelnde Statue in Waterdeep einfach als die „wandelnde Statue“ bekannt. Sie stand am Fuß von Berg Waterdeep in der Nähe der Julthoonstraße. Dann, nach seiner kritischen Rolle bei der Verteidigung der Stadt gegen eine Invasion von Sahuagin im Jahre 1370 DR, formte Khelben Schwarzstab die Statue in einen Sahuagin um. Sie beugt sich nun demütig auf Knien über das Haus der Helden, eine Geste des Gehorsams gegenüber der Stadt und eine Anerkennung der Opfer aller, die im Krieg für die Stadt gekämpft haben.

DER GROSSE TRINKER

Diese wandelnde Statue beendete ihr Wüten, als sie sich dem Markt näherte, fiel dann nach hinten um und setzte sich auf ein Gebäude. Als er sich zur Ruhe begab, fielen seine Arme auf seine Seite, und sein Kopf sackte nach vorn auf seine Brust, sodass er wirkte, als sei er eingeschlafen. Das riesige steinerne Kriegsbeil der Statue steht noch in der Nähe, mit dem Schaft nach rechts geneigt und der Schneide in den Pflastersteinen begraben. Das Geröll des zermalmten Gebäudes wurde vor langer Zeit zu einer breiten Steintreppe umgebaut (mit Geländern und einer Rampe, über die Betrunkene oft hinabgerollt werden), die von den Pflastersteinen bis in den Schoß der Statue führt. In diesem Schoß steht heute eine zweistöckige Taverne, die ebenfalls aus dem Geröll erbaut wurde und Gralkyns Bierkrug heißt. Die bewusstlose Pose der Statue und die Taverne in ihrem Schoß machten den Namen des Großen Trinkers perfekt.

DIE TRÄUMENDE DAME

Diese schöne Dame hat für viel Chaos gesorgt, als sie aktiv war. Die Statue besitzt das Aussehen einer elfischen Frau, deren Haar und Kleider natürlich zu wehen schienen, als sie während der Zauberppest durch die Stadt spazierte. Als die wandelnden Statuen anhielten, fiel sie zur Seite, sodass sie wie die riesige Statue einer Adelsfrau aussieht, die in ihrem Garten ein Nickerchen macht.

DER EHRENHAFTE RITTER

Der Ehrenhafte Ritter ist eine Statue eines männlichen Kriegers in Ritterrüstung, mit Schild und Langschwert. Als die wandelnden Statuen anhielten, verbeugte er sich vor seinen Feinden, richtete sich auf, steckte sein Schwert weg und nahm seinen Schild ab, um ihn mit der Spitze nach unten und aufrecht an seiner Seite in den Boden zu

rammen. Dann erstarrte er in dieser Position, mit dem Blick nach Südwesten in Richtung Hafen, wie ein gelassen stehender Schlosswächter. Die Pose, die er annahm, führte zu seinem Namen, und er wird von den Bürgern der südlichen Bezirke mit Respekt betrachtet.

DER FALKENMANN

Die Statue sieht wie ein geflügeltes, falkenköpfiges Wesen aus, und daher nennen die Anwohner sie den Falkenmann. Ich kann verraten, dass er sehr einem Aarakocra ähnelt, dem Vogelvolk, das in den Sternenbergen im Hochwald leben soll. Die Schwingen der Statuen sind an ihren Rücken angelegt und wurden nie entfaltet, sodass wir nicht wissen, ob die Statue fliegen kann. Sie wurde während ihres Wütens durch die Stadt zur Strecke gebracht, und jetzt neigt sie sich leicht gen Nordosten, weil ihr der rechte Fuß fehlt, der vor langer Zeit zusammen mit ihrem rechten Arm als Baumaterial zweckentfremdet wurde. Der linke Arm ist gen Norden gestreckt, die Handfläche nach vorne, als wollte er jemanden innehalten lassen.

Der Körper wurde ausgehöhlt und in einen Turm verwandelt, den sich mehrere reiche Bewohner teilen und der offiziell nach seinem Besitzer als Spiraunturm bekannt ist. Der linke Arm der Statue erstreckt sich über einen Hof im Norden, wo der Eingang zu einem Tunnel liegt, der durch den Arm führt. Besucher und Anwohner können eine Glocke im Hof läuten, damit eine Wache sie bemerkt und eine Strickleiter für Bewohner und erwartete Gäste herablässt (oder einen Seilstuhl für Gäste, die zu schwach oder mit schweren Gegenständen beladen sind, der dann wieder hochgezogen wird).

DIE SCHWERTMAID

Diese Statue erscheint fast identisch zum Ehrenhaften Ritter, nur dass sie eine weibliche Gestalt hat und ihr Helmschilder offen ist. Sie wurde während der Zauberppest niedergestreckt, nachdem sie viel Chaos und Schaden verursacht hat. Die Bewohner von Waterdeeps Nordbezirk haben viel ihrer Frustration und ihres Schreckens in Randle kanalisiert, um die Statue auseinanderzunehmen, und man findet ihre Teile nun überall im Nordbezirk, einige in Gebäuden integriert, andere als frei stehende Skulpturen.

Der Kopf der Schwertmaid ruht in einem kleinen Hain in der Mitte eines Blocks im Nordbezirk, der von Hassantys Straße, Tarsars Straße, dem Whaelgondweg und der Ussilbranstraße begrenzt wird. Die Mitte ihrer Kiefer und ihres Mundes wurden durch eine Tür ersetzt, die in den Laden führt, der als Thorts Fundstücke bekannt ist. Undevvur Thort ist ein vertrockneter ehemaliger Abenteurer, der auf einen Stock gestützt geht (von dem einige Anwohner behaupten, er wäre mehr als nur ein Stock). Er lebt in dem kleinen Geschäft, dessen viele Stockwerke, Stufen und Plattformen den ausgehöhlten Kopf füllen, der mit allerlei Gegenständen gefüllt ist, die verschiedene Abenteurer und Reisende Thort verkauft haben. Diese Gegenstände tragen kleine Plaketten in Thorts wunderschöner, fließender Handschrift, die sie identifizieren (oder zumindest spekulieren, was ihre Ursprünge und Daseinszwecke sein könnten). Adelige und wohlhabende Kaufleute, die Requisiten für thematische Feiern suchen, mieten oft einige von Thorts Waren als Dekoration – und viele Weise, Alchemisten und Magier besuchen ihn regelmäßig auf der Suche nach potentiell nützlichen Gegenständen.

STÄDTISCHE FEIERTAGE

Es vergeht kaum ein Zehntag in Waterdeep, ohne dass ein Ritus, ein Wettrennen oder eine erhebende Zeremonie bürgerlichen Stolzes abgehalten wird. Hier fasse ich kurz die wichtigsten Ereignisse im Kalender zusammen vom ersten Hammer bis zum letzten Nighthal.

BERÜCHTIGTE GASSEN

Waterdeep hat so viele Gassen wie Baldur's Gate Katzen und jede hat einen Namen und eine Geschichte. Hier sind einige, die ihr vielleicht sehen wollt — oder die ihr besser meiden solltet.

Ruids Spazierweg. Dieser kurze Weg vom Karawanenhof zur Trollmauer im Südbezirk wird von dem verummten Geist des Magus Ruid heimgesucht, dessen Berührung tödliche Kälte bei jenen verursacht, die er in nebligen Nächten antrifft. Alle Versuche, den Geist zu bannen oder zu vertreiben, sind gescheitert. Die, die seiner unweltlichen Annäherung trotzen und es Ruid erlauben, durch sie hindurchzugleiten, erfahren eine geheime Wahrheit über jemanden oder etwas in ihrem Leben, wenn sie überleben.

Brindulgasse. Dies ist das Reich der Hand die Zeigt, eines magischen Phantoms einer Hand mit einem Mund in der Handfläche. Die Hand soll Wertgegenstände stehlen, die ihr gefallen, besonders magische, und gelegentlich Leute in der Dunkelheit angreifen, sie würgen oder stolpern lassen, damit sie tödlich stürzen. Meistens jedoch bemerkt sie jene, die sie nicht belästigen und ihr nicht folgen, gar nicht, singt unheimliche Fragmente alter Balladen und Liebeslieder von der Schwertküste und treibt durch die Nacht.

Vielkatzengasse. Dieser Durchgang überquert zwei Straßenblocks, schlängelt sich in einen dritten und verläuft zwischen und (für den größten Teil) parallel zur Julthoonstraße und dem Händlerweg im Nordbezirk. Er ist, was wenig überrascht, das Zuhause von vielen Katzen, die sich von Fleischresten aus den nahen Metzgereien ernähren, ist aber auch für die vielen geschnitzten Steinköpfe von Leuten und Tieren bekannt, die die Gebäude der Gasse schmücken. Personen, die allein durch die Gasse gewandelt sind, berichten, dass einige der Köpfe ihnen kryptische Botschaften zugeflüstert haben.

Gondschaugasse. Diese Gasse, die am südlichen Eingang des Hauses der Inspirierten Hände im Seebezirk zu finden ist, dient als Testgelände für Erfindungen, die als zu gefährlich gelten, um sie im Tempel zu benutzen. Die Ortsansässigen sorgen sich normalerweise nicht um die Risiken, und schauen zu, während Lebensmittelverkäufer ihre Waren anbieten.

Pharras Gasse. Diese Gasse im Seebezirk ist nach dem ersten Anführer des Hauses der Wunder benannt, ist aber berüchtigter für ihren Kreis der Schädels. Diese unregelmäßige und unvorhersehbare Heimsuchung nimmt die Gestalt von sieben Schädeln an, die in einem Kreis schweben und miteinander in Flüsterstimme über Geschehnisse in der Stadt streiten. Wenn sie unterbrochen werden, so heißt es, reicht ihre Reaktion von Hilfsbereitschaft bis zum Schleudern mörderischer Zaubers.

Dreidolchgasse. Diese Gasse im Hafenbezirk leidet unter einem magischen Fluch, der drei Dolche aus dem Nichts erscheinen und Passanten angreifen lässt. Die Dolche fliegen und bewegen sich umher und unternehmen mehrere Mordversuche, ehe sie wieder verschwinden. Dieser magische Effekt, die Auswirkung eines Zaubers, der von einem längst verstorbenen Magier gewirkt wurde, hat allen Versuchen, ihn zu bannen, getrotzt. Einige Anwohner prahlen damit, wie oft sie die Gasse durchquert und es überlebt haben, aber das Erscheinen der Dolche ist völliger Zufall und unvorhersehbar. Also nehmt meinen Rat an und fordert Tymoras Gunst nicht heraus.

1. HAMMER: WINTERSCHILD

Zu Beginn des neuen Jahres ist dieses Fest ein weithin anerkannter freier Tag, an dem die Leute warmen Apfelwein und Brühe trinken (oft mit Kräutern versetzt, die der Gesundheit dienen oder Visionen bringen sollen) und zuhause bleiben. Sie erzählen Geschichten darüber, was ihnen im vergangenen Jahr wichtig war oder sie interessierte, und besprechen, was sie im kommenden Jahr tun wollen oder worum sie sich kümmern sollten, oder Dinge, auf die „jeder ein Adlerauge richten sollte“.

Solche Gespräche führen unweigerlich zu Diskussionen über Politik, Kriege und die Absichten der Herrscher. Karten werden zurate gezogen und es gilt als Glücksbringer, eine Karte zu besitzen und an Winterschild zu untersuchen. Kartenverkäufe ziehen während des Zehntags vor diesem Feiertag deutlich an.

14. ALTURIK: DIE GROSSE FEIER

Die Große Feier wird vom Klerus von Sune, Sharess und Lliira organisiert und ist ein Tag voller Tanz, Musik und des Verzehrs vielerlei süßer Leckereien, von Schokolade bis zu roten Feuerminzbonbons. Auch wenn einige der Tänze liederlich sind, sind auch große Ringtänze auf der Straße beliebt bei Jung und Alt. Alle Tänze enden in der Abenddämmerung und die Barden und Spielleute bieten „Liebesmähler“ für Familien dar. Paare, oder jene, die Paare werden wollen, huschen davon, um sich zu küssen und Versprechen und kleine Zeichen ihrer Zuneigung auszutauschen (oft Ringe, die von Klerikern mit Gebeten der Treue gesegnet werden). Selbst wenn ihr keinen Geliebten habt, solltet ihr euch den Tanz und das Essen dieser edlen Tradition gönnen. Die Nacht mag kalt sein, doch euer Herz wird gewärmt sein.

1. CHES: RHYESTERFLUT

Dieser Feiertag ist zu Ehren von Lathanders erstem Propheten Rhyester benannt, einem blinden Jungen, der vor mehr als sieben Jahrhunderten an diesem Tag vom Licht der Morgendämmerung von seiner Blindheit geheilt wurde. Das heilige Ereignis trug sich in der Nähe von Silbrigmond zu, doch Lathander hatte lange einen viel größeren Tempel und entsprechend eine viel größere Anhängerschaft in Waterdeep. Alle Gläubigen legen bunte Kleidung in den Farben des Sonnenaufgangs an und bedecken die Augen bis zur nächsten Morgendämmerung, um Rhyester zu ehren. Wenn Ihr Euch wie ein Einheimischer fühlen wollt, dann erhascht den Blick eines Feiernden, den ihr seht, und blinzelt. Gute Freundschaften sind aus weit weniger erwachsen.

19. CHES: FEENTAG

Der Schleier zwischen dieser Welt und dem Feenreich soll an diesem Tag besonders schwach sein. Auch wenn dieses Phänomen in ländlichen Gebieten eher ein Grund zur Vorsicht ist (und Leute Wälder meiden, kleine Opfer von Lebensmitteln auf die Schwelle legen und so weiter), ist es in Waterdeep ein Anlass zu trinken, zu singen und zu tanzen. Die Wohlhabenden veranstalten Maskenbälle, während die Armen selbstgemachte Kostüme anlegen und von Tür zu Tür gehen, um kurz zu den Feierlichkeiten eingelassen zu werden, wofür sie im Austausch ein Lied singen oder ein kurzes Theaterstück vorführen. Alle verkleiden sich als Feenwesen und die angeblichen Herrscher des Feywild wie Königin Titania, Oberon und Hyrsam, Prinz der Narren.

Wer im Angesicht solcher Leichtfertigkeiten ernst bleibt, bleibt besser zu Hause, denn die Feiernden tun ihr Möglichstes, um jeden, den sie treffen, zum Lächeln zu bringen.

21 – 30. CHES: FLOTTENWACHE

Dieses Fest feiert die See, den Seehandel und die Götter des Meeres, der Navigation und des Wetters. Es hält den letzten

Zehntag im Ches an und umfasst eine Reihe von Bootsrennen, dem Schiffsbauerball im Schiffsbauerhaus und gildenfinanzierte Galas an der Kupferpokal-Festhalle. Dem Brauch nach behalten die Gewinner der verschiedenen Wettkämpfe ihre Trophäen und Gewinne nicht selbst, sondern übergeben sie den Priestern von Umberlee an der Königinnsspitze, ihrem Tempel am Strand, am Osteingang am Großen Hafen zum Abschluss der Feierlichkeiten.

An den letzten beiden Tagen von Flottenwache findet das Holdmeerfest statt. Während dieser Zeit werden viele Meeresfrüchte gegessen, das Hafenbecken ist voller Blütenblätter und die Stadtgarde geht von Taverne zu Taverne und sammelt Opfergaben für Umberlee. Sammelbüchsen stehen auch an großen Versammlungsorten. Bei Sonnenuntergang des letzten Tages werden die gesammelten Münzen in Truhen gepackt und in den tiefsten Teil des Hafenbeckens geworfen.

Das Fest existiert in verschiedenster Form, seit es an dieser Stelle vor mehr als zwei Jahrtausenden zu den ersten Handelstreffen kam, und unglaublicher Reichtum ist an dem Ort versunken, der schon lange als Umberlees Schatz bekannt ist. Dieser Bereich wird von Meervolk-Wachen geschützt, deren Befehl es ist, jeden zu töten, der ihn stört. Es gibt viele Gerüchte, dass die Truhen magisch geschützt sind; eine Geschichte erzählt von Dieben, die vor Jahren einen Teil der Sammlung stahlen und versuchten, die Stadt unter falschen Vorzeichen zu verlassen, nur um erleben zu müssen, wie ein Sturm aufkam, als sie das Hafenbecken verließen. Eine riesige Welle, geformt wie eine Hand fegte die Diebe von Bord, verschonte jedoch das Schiff und seine Besatzung.

1 -10. TARSABH: WAUKEENFLUT

Dieses Fest hat schon lange mehrere andere Feiertage vereint und die Feiern auf eine Feiertagssaison ausgeweitet, die einen Zehntag anhält. Zu den Ritualen zu Ehren der Göttin des Wohlstands gehören:

Karavane (1. Tarsabh). Dieser Feiertag der Geschenke feiert die Ankunft der ersten Karawanen der Saison in der Stadt. Viele Eltern verstecken in ihren Häusern Geschenke für ihre Nachkommen, und sagen ihren Kindern, dass sie der Alte Karvas zurückgelassen hat, ein mythischer Händler, der mit der allerersten Karawane in Waterdeep eingetroffen ist, mit einem Wagen voller Spielzeuge, an denen die Kinder Freude haben konnten.

Goldennacht (5. Tarsabh). Dieses Fest feiert Münzen und Gold, und viele Geschäfte haben die ganze Nacht geöffnet und bieten Mitternachtsangebote und ähnliche Werbeaktionen. Einige Feiernde und Kunden verzieren sich mit Goldstaub und tragen Münzen als Schmuck.

Gildentreff (7. Tarsabh). An diesem Feiertag versammeln sich Gildenmitglieder in ihren Hallen zur Ankündigung neuer Regeln und zu einer Feier aus Anlass der im Lauf des Jahres gemachten Geschäfte. Diese Versammlungen enden mit einer Gala und Tanzveranstaltung, die von mehreren Gilden finanziert wird. Sie dauert von der Abenddämmerung bis zum Morgengrauen und füllt den Markt, den Leitstern, das Feld des Triumphs und alle Orte dazwischen.

Leiruin (10. Tarsabh). Weit in der Vergangenheit erwischte Waukeen Leira, die Göttin der Illusionen und Täuschung dabei, sie in einem Abkommen zu täuschen, und begrub sie als Strafe unter einem Berg aus geschmolzenem Gold. Leiruin ist eine Erinnerung an dieses Ereignis und der Tag, an dem Gildenmitglieder ihre jährlichen Gebühren begleichen und an dem sich die Gildenmeister mit den Fürsten von Waterdeep treffen und ihre Satzung für ein weiteres Jahr verlängern.

6 -9. MIRTUL: PFLÜGEN UND TREIBEN

Ländliche Gebiete rings um die Stadt begehen diesen Feiertag im traditionellen Sinne und die Bewohner pflügen gemeinsam die Felder und treiben ihr Vieh auf die Weiden. Doch in der Stadt wird der Feiertag mit einer Reihe von Wettrennen begangen. Rennen zu Fuß, zu Pferde und mit Streitwagen werden in jedem Bezirk ausgetragen, und die Gewinner der Bezirke treten auf dem Feld des Triumphs gegeneinander an. Wenn man die Bezirke wirklich zum Leben erwachen sehen will, ist dies die Zeit. Wählt euren Favoriten, tragt seine Farben und jubelt an der Seite der Städter. Besser noch, wenn ihr abenteuerlustig seid, schreibt euch in eurem liebsten Bezirk ein und nehmt teil! Wer weiß? Euer Name und Antlitz könnte bald einen Platz im Haus der Helden zieren.

1. KYTHORN: TROLLFLUT

An diesem Tag, der Waterdeeps Sieg im Zweiten Trollkrieg feiert, laufen Kinder durch die Straßen und benehmen sich wie Trolle. Sie klopfen an Türen und knurren von Mittag bis zur Abenddämmerung. Von den Haus- und Ladenbesitzern wird erwartet, dass sie Kindern Süßigkeiten, Früchte oder kleine Gegenstände geben. Wer keine solche Leckerei geben kann, wird oft das Ziel eines Streichs, wenn die Sonne untergeht. Diese Streiche nehmen normalerweise die Form von „Trollkratzen“ an Türen und Fenstern an. Die Kinder, die böswilliger sind, singen in den frühen Morgenstunden kreischende Lieder und werfen rohe Eier auf Fenster, Schilde und die Köpfe jener, die versuchen, sie aufzuhalten. Habt Süßigkeiten oder etwas Gebäck zur Hand, und es wird ruhig sein, wo ihr lebt.

14. KYTHORN: GILDENHALLENTAG

An diesem Tag werden viele Handelsmessen veranstaltet. Die meisten Geschäfte haben geschlossen und Straßenverkäufe sind nur für Lebensmittelhändler zu Fuß erlaubt. Der Gildenhallentag feiert die Früchte jeder Arbeit mit der Vorführung neuer Produkte, Innovationen, Mode und Schildern, die das Ausmaß und die Qualität der Dienstleistungen und Waren anpreisen. Diese Angebote nehmen normalerweise die Form von funkelnden Auslagen an, doch finanzieren Gilden manchmal kurze Theaterstücke oder andere gedungene Schausteller (Jongleure, Sänger, magische Vorführungen von Amateurzauberern und professionelle Geschichtenerzähler). Dabei werden Preise oder freie Proben ausgegeben. Viele Gilden versuchen in dieser Zeit neue Mitglieder zu rekrutieren. Der Gildenhallentag ist eine hervorragende Zeit, um sich einen Überblick über die Waren der Stadt zu verschaffen – und es ist egal, ob man sich leisten kann, was man sieht, weil man es an diesem Tag ohnehin nicht kaufen kann.

20. KYTHORN: DRACHENDÄMMERUNG

Dieser Tag im Kythorn wird mit Freudenfeuern und Ritualen gefeiert, um die Drachen zu „zähmen“ oder „zu Fall zu bringen“. In Waterdeep nehmen Feiern die Form von Paraden an, die sich um künstliche Drachen aus Holz und Tuch drehen, die mit Stroh gefüllt sind. Jeder Drache hat einen Namen und folgt einer bestimmten Tradition, da sie die wenigen Drachen abbilden, mit denen sich die Stadt in der Vergangenheit herum-schlagen musste. Nachdem sie zu einem Platz in der Nähe der Stelle geführt wird, wo der Drache besiegt oder vertrieben wurde, wird die gewaltige Nachahmung in Brand gesteckt.

Höhepunkt der Feiern ist, wenn die Nachbildung von Kistarianth dem Roten an den Hängen von Berg Waterdeep verbrannt wird. Eine Drakolich-Version von Kistarianth wird dann zu den Hängen gebracht und auch verbrannt. Diese Feier-

lichkeiten symbolisieren die Niederlage von Kistarianth zuerst durch den Paladin Athar und ein zweites Mal Jahrzehnte später durch seinen Sohn Piergeiron. Die Tradition verlangt, dass die Gewinner der Wettrennen während des Pflügens und Treibens die Rolle der Drachentöter spielen, wobei der Gewinner des Wagenrennens Athar und der Gewinner des Pferderennens Piergeiron darstellt.

1. FLAMERULE: GRÜNDERTAG

Dieser Tag feiert die Geburt der Stadt. Das Feld des Triumphs ist Schauplatz illusorischer Darbietungen, die die Geschichte von Waterdeep erzählen, sowie von kämpferischen Darbietungen durch die Garde und andere Würdenträger. Viele Festhallen finanzieren Kostümwettbewerbe zum Gründertag, und die Preise gehen an jene, die die besten Nachahmungen der Gewandung historischer Persönlichkeiten tragen.

Auch wenn es einst als frivol und ablenkend galt, wird Burg Waterdeep wieder in eine Illusion gehüllt. Mehrere Magi kommen zusammen, um den Effekt zu erzeugen, der die Burg dem Anschein nach in die uralte Baumstammfestung von Nimoar verwandelt. Die Illusion hält normalerweise von Mittag bis Sonnenuntergang an (wenn jemand nicht die Dreistigkeit und magische Macht besitzt, sie zu bannen), und sie gilt als atemberaubendes Werk der magischen Kunst.

3 -5. FLAMERULE: SORNYN

Sornyn ist ein Fest zu Ehren von Waukeen und Lathander und wird zur Planung von Geschäften, zum Schließen von Abkommen und Übereinkünften und für den Empfang von Botschaftern unbekannter Länder und traditioneller Feinde genutzt. In diesen drei Tagen wird viel Wein getrunken und das Sprichwort lautet: „Mein Feind ist mir wie Familie.“ Wenn man neu in der Stadt ist, ist diese Zeit eine hervorragende Gelegenheit, um neue Geschäftspartner zu finden oder finanzielle Unterstützung für eine Unternehmung zu erhalten. Mein Vertrag für *Volos Almanach von Waterdeep* wurde an einem warmen Sornyn-Abend vor vielen Jahren unterzeichnet, wer weiß also, wohin eure Initiative euch führen wird?

7. FLAMERULE: LLIIRAS NACHT

Diese ursprünglich nur in Waterdeep abgehaltene Feier hat sich seitdem entlang der Schwertküste verbreitet. Sie ist in letzter Zeit noch beliebter geworden, durch den in Baldur's Gate begonnenen Brauch, zur Feier Feuerwerk aus *Rauchpulver* zu entzünden — welches bei Felogyr's Feuerwerk in dieser Stadt gekauft und nur von der Stadtgarde benutzt wird versteht sich. Dieses die Nacht überdauernde Fest ehrt die Dame der Freude mit Tänzen und Bällen in der ganzen Stadt. Pinkfarbene Getränke, von gesunden Säften bis zu tödlich starkem Alkohol, werden getrunken. Das Krachen und Knistern der Rauchpulverexplosionen ist die ganze Nacht zu hören, also könnt ihr genauso gut mit den Anwohnern wach bleiben und das Spektakel genießen.

1. ELEASIS: AHGHAIRONS TAG

Viele kleine Rituale werden im Lauf des Tages abgehalten, um den ersten Offenen Fürsten zu ehren. Die Fürsten von Waterdeep trinken zum Wohl Ahghairons und des Wachsamens Ordens, und Gildenmeister trinken zum Wohle der Fürsten in Ahghairons Namen. Bürger lassen Veilchen (Ahghairons Lieblingsblume) in der Umgebung von Ahghairons Turm zurück, auf seiner Statue in der Stadt der Toten und auf den Altären im Haus der Wunder. Barden singen Lieder zu Ehren des Magiers überall in der Stadt. Die Offene Fürstin besucht Tavernen und Herbergen überall in Waterdeep, um den Leuten Glück zu wünschen. Sie hält kurze Ansprachen, trinkt mit den Leuten

zu Ahghairons Gedächtnis, gibt Getränke aus, zahlt für Mahlzeiten und Unterbringung. Es muss nicht erwähnt werden, dass solche Etablissements normalerweise den ganzen Tag über voll sind.

21. ELEINT: FUNKELSCHWERTTAG

An diesem Tagen richten die Stadtgarde, die Stadtmarine und die Stadtwache, alle in funkelnder Gewandung, Paraden aus, geben Demonstrationen ihrer Kampfkunst und veranstalten Schaukämpfe. Wer sich ihnen anschließen will, erhält eine Gelegenheit, sein Können zu beweisen, normalerweise mit hölzernen Übungswaffen in Wettkämpfen gegen erfahrene Soldaten. Hersteller und Waffenhändler verkaufen ihre Waffen offen auf den Märkten, Experten, die Waffen schleudern oder jonglieren können, zeigen ihr Können, und die Bezirke veranstalten Ring- und Faustkämpfe. Der beliebteste Teil des Tages ist, wenn Pferde vom Feld des Triumphs und den umliegenden Straßen gebracht werden, damit die Greifenkavallerie Luftdarbietungen über der Menge im Stadium vollführen kann. Mitglieder des Wachsamens Ordens präsentieren der Kavallerie illusionäre Gegner, gegen die sie kämpfen können, damit die Greifenreiter spannende Kämpfe für das Publikum austragen können.

3. MARPENOTH: TAG DER WUNDER

Die einfallsreichen Erfindungen von Grendar werden an diesem Tag enthüllt und in einer Parade in der Stadt präsentiert. Diese Gerätschaften reichen von Dingen, die so bescheiden wie neue Schrankscharniere sind bis zu gewaltigen mechanischen Konstrukten, die umherwandeln oder rollen. Fehlschläge sind die Geliebten der Erfindungen, was bedeutet, dass es selten ist, dass es nicht zu einer großen Unterbrechung der Feier kommt. Der fliegende Stuhl von Marchell war eine solche Situation in den letzten Jahren, eine Maschine, die auf dem Weg nach oben wunderbar funktionierte, aber nicht mehr sinken konnte. Marchell wurde von der Greifenkavallerie gerettet, doch sein fliegender Stuhl trieb davon und wurde niemals wieder gesehen.

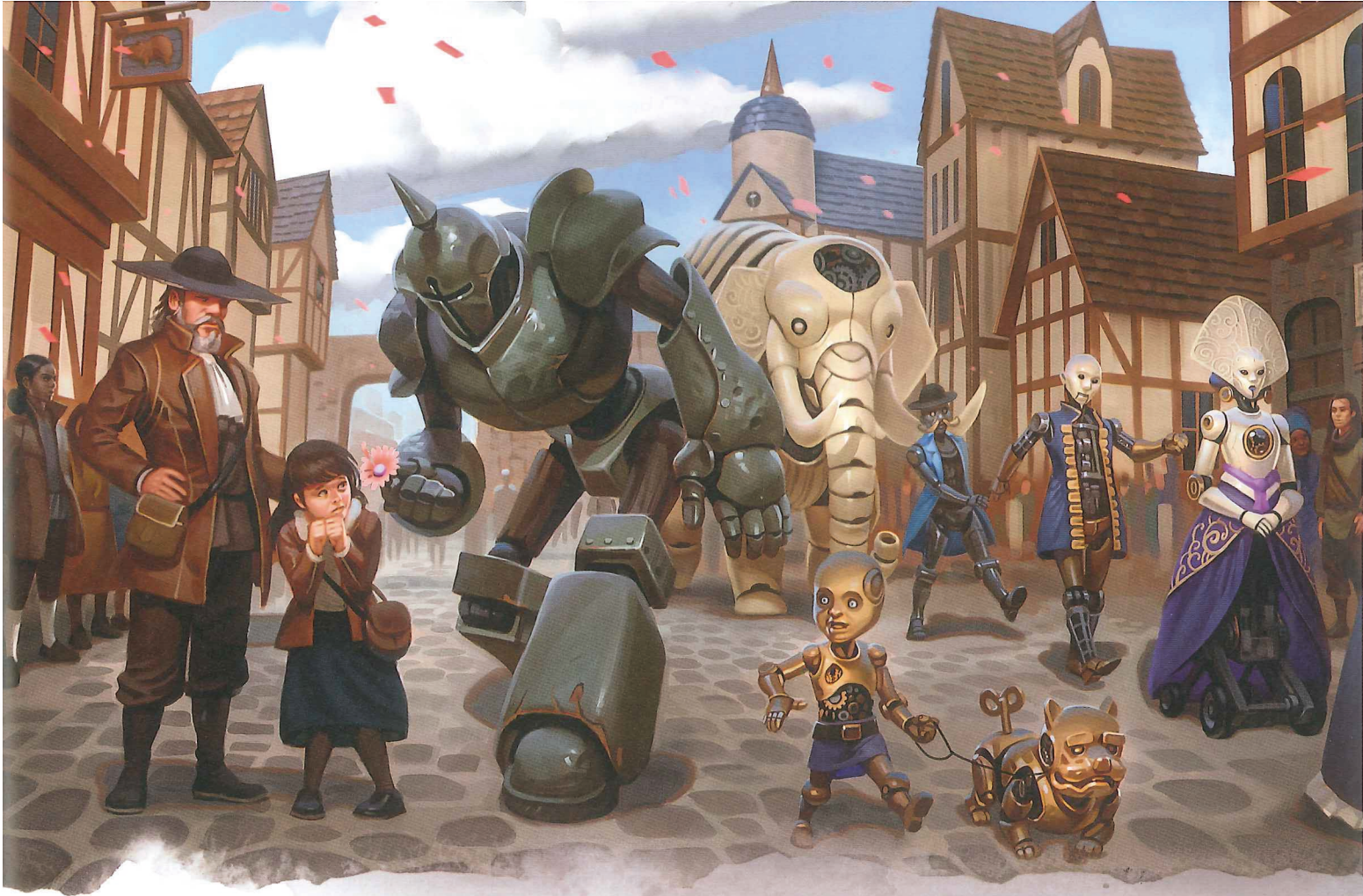
7. MARPENOTH: STEINSHAR

Steinshar ist ein Feiertag aller Glaubensrichtungen, an dem die Leute nicht untätig sein wollen. Selbst spielende Kinder werden ermutigt, Löcher zu graben, Sandburgen zu bauen oder einfache Modelle zu basteln.

Waterdeeper sehen Steinshar als den besten Tag im Jahr, um den Bau eines Hauses zu beginnen, entweder indem sie einen Keller ausheben oder ein Fundament errichten. Man sagt sich, dass Leute, die neue Projekte an Steinshar beginnen, erwarten können, dass ihre Arbeiten im kommenden Jahr gesegnet sein werden, wohingegen Leute, die an diesem Tag nichts Produktives tun, erwarten können, dass sie viele Arten von Missgeschicken erleiden.

10. MARPENOTH: ZEIT DER MISSHERRSCHAFT

Kurz nach Steinshar folgt die Zeit der Missherrschaft. Dieser Tag ehrt Beshaba, Göttin des Unglücks. Es wird von Bewohnern der Stadt erwartet, Vertrauen zu brechen, gegen Eide zu verstoßen und der normalen Ordnung zu trotzen, solange keine Gesetze gebrochen und keine Kluft erzeugt wird, die nicht mehr überbrückt werden kann. Während der Zeit der Missherrschaft servieren Adelige den Dienern das Essen, Kinder übernehmen die Kontrolle über Schulen, Priester beten zu den Feinden ihrer Götter, und jeder, der will, kann ein Gildenhandwerk ausüben. Es werden viele Streiche gespielt, von einfachen Tricks bis zu solchen, die komplexe Planung erfordern. Wenn die Sonne untergeht, enden die Feierlichkeiten,



TAG DER WUNDER

und die Leute verbringen große Teile der Nacht damit, aufzuräumen und für den nächsten Tag für Ordnung zu sorgen. Viele Besucher weigern sich, teilzunehmen, doch das führt oft zu mehr Unglück als dass man ihm aus dem Weg geht. Aus Angst, sich das Pech von Zynikern einzufangen, tun Bürger, was sie können, um nicht mit Leuten zu sprechen, die nicht mitspielen, und gehen ihnen bis zum Götterttag aus dem Weg.

15. MARPENOTH: GÖTTERTAG

Dieser Feiertag dient der Erinnerung an das Ende des Götterkrieges im Jahr 1358 DR, als die Götter von Faerûn in den Himmel zurückkehrten. Private Schreine werden nach draußen gebracht, und viele Leute tragen heilige Symbole ihrer liebsten Götter. Eine Tradition am Götterttag in Waterdeep ist es, die Verwendung von Magie stark einzuschränken, in Erinnerung an die wilde Magie, die während der Zeit der Sorgen wütete. Auch wenn das Wirken von Zaubern nicht vollständig verboten ist, ist es nur zur Selbstverteidigung oder in extremen Notsituationen zulässig.

In der Nacht wird der Feiertag feierlich und ernst, da viele Waterdeeper in Gebeten für das Leben danken, das sie unter den Göttern führen. Die Greifenkavallerie errichtet ein gewaltiges Freudenfeuer auf dem Gipfel von Berg Waterdeep, um die gefallenen und aufgestiegenen Götter Myrkul, Cyric, Kelemvor, Mystra, Helm und Ao zu ehren, die hier erschienen sind. Um ihnen für ihre Verteidigung während Myrkuls Invasion und der entstehenden Feuer, die durch den Südbezirk, den Hafenbezirk und Schlossbezirk wüteten, zu danken, ist der

Götterttag in Waterdeep auch der halboffizielle „Sei-freundlich-zur-Garde-und-Wache“-Tag. Macht ruhig mit, indem ihr kleine Geschenke und freundliche Worte bereit haltet, aber seid vorsichtig, denn jedes Geschenk, das mehr als einige Federn wert ist, könnte als Bestechung gedeutet werden.

30. MARPENOTH: LÜGNERNACHT

Dieser heilige Tag ehrt Leira und Mask. Um diese Gottheiten zu besänftigen und ihre Aufmerksamkeit abzuhalten, legen unterschiedlichste Leute Masken und Kostüme an (magisch oder weltlich), um sich zu verkleiden und so zu tun, als wären sie jemand anderes. Häufig sieht man Masken, die an das schwarze Symbol von Mask erinnern, und das Spiegelgesicht der Priesterinnen von Leira. Aber es gibt keine Einschränkungen in Bezug auf die Verkleidungen, die man anlegen kann, und je aufwendiger und ausgefallener sie sind, umso mehr wird der Träger gefeiert.

Die Feierlichkeiten beginnen am Abend, wenn die Leute Kerzen in ausgehöhlte Kalebassen und Kürbisse stellen, in die Gesichter geschnitzt sind. Jeder Kürbis steht für eine Person, die eine Maske anlegt, und das Licht im Inneren verkörpert die Wahrheit der Seele. Solange die Kerze leuchtet, werden erzählte Lügen und peinliche Taten den Ruf einer Person nicht beflecken, also versinken die Feiern oft im anarchischen Hedonismus.

Man sagt, dass jeden Unglück ereilt, der nach der Feier zu seinem Kürbis zurückkehrt und ihn ohne Feuer vorfindet, also kauft eine hochwertige Kerze und stellt euren Kürbis nicht in den Wind. Absichtlich jemandes Kerze auszublasen oder

seinen Kürbis zu zerschmettern ist tabu, und man könnte so den Zorn beider Götter auf sich ziehen – jedoch kommt auch das vor.

Tricks und Streiche aller Art sind in dieser Nacht beliebt und Leute erwarten Lügen und Narretei. Es sind zahlreiche Taschendiebe auf den Straßen unterwegs, also tragen nur wenige viele Münzen bei sich und verstauen den Rest irgendwo am Vorabend an einem sicheren Ort. Stattdessen füllen die Leute ihre Taschen und Gürtelbeutel mit Süßigkeiten. Traditionell wird von Taschendieben erwartet, Süßigkeiten zu nehmen und ein kleines Geschenk zurückzulassen (ein winziges Spielzeug, ein Stück buntes, in eine Form gefaltetes Papier oder dergleichen), aber das hat sich in den letzten Jahren zum Brauch verändert, dass Erwachsene Süßigkeiten austauschen und Kindern, die danach fragen, einfach welche geben.

Es ist Brauch, in der Lügernacht keine Abkommen zu schließen und keine Verträge zu unterzeichnen, weil niemand darauf vertraut, dass die Leute sich daran halten. Illusionisten und Bühnenmagier (egal ob mit magischen Fähigkeiten oder ohne) ziehen umher und unterhalten private Feierlichkeiten (wobei sie am Vorabend bezahlt werden) oder um an öffentlichen Plätzen aufzutreten, in der Hoffnung, dass eine gute Darbietung ihnen eine Mahlzeit und vielleicht in der Zukunft einen Platz auf einer Privatfeier einbringt.

UKTAR: SELÜNES HEILIGUNG

In der ersten Nacht im Uktar, wenn der Mond voll ist, feiern Waterdeeper Selünes Heiligung. Die Göttin ist natürlich der Fokus der Anbetung während der ganzen Vollmondphase, aber die Hauptzeremonie in dieser Nacht ist eine Parade von Anhängern, die das Haus des Mondes verlässt, wenn der Mond aufgeht und zum Hafenbecken geht, wo die Hohepriesterin den *Stab der Vier Monde* in einer zeremoniellen Segnung aller Navigatoren führt. Diese heilige Reliquie soll der Streitkolben sein, den Selüne in ihrer ersten Schlacht gegen Shar geführt hat, und wieder im Kampf gegen ihre Schwester während der Zeit der Sorgen. Sie erschien auf wundersame Weise nach dem Götterkrieg in Waterdeep und war seitdem der Fokus vieler göttlicher Zeichen. Ihr könnt ihn zu anderen Zeiten des Jahres im Haus des Mondes sehen, aber nur aus größerer Entfernung.

Wenn ihr Glück habt, seht ihr vielleicht, dass der *Stab der Vier Monde* weint. Tropfen, die die Tränen der Selüne sein sollen, manifestieren sich manchmal auf dem Streitkolben. Sie werden von den Priesterinnen gesammelt, die sie als Weihwasser nutzen oder sie in Tränken verwenden, die Lykanthropie heilen können.

20. UKTAR: LETZTE GARBE

Dieser Tag, der manchmal das „Kleine Festmahl“ genannt wird, ist ein Tag des häuslichen Schmausens zu Ehren der Fülle des Jahres. Kleine Geschenke (normalerweise Handfässer voll Bier, Konserven oder geräucherter Fisch oder Fleisch) werden unter Nachbarn ausgetauscht, und „letzte

Briefe“ werden gesammelt, damit Schiffskapitäne und Karawanenhändler sie mitnehmen können – sie werden so genannt, weil sie die letzten sind, die die Stadt verlassen, ehe Reisen schwierig werden. Unter Waterdeeps vielen Feiern ist diese vielleicht die entspannteste und entspannendste. Plant etwas mehr für gutes Essen auszugeben und genießt ein Mahl mit jenen, die euch nahe sind, seien es die, die euch am Herzen liegen oder nur in der Herberge auf der anderen Seite des Flurs wohnen.

11. NIGHTAL: HEULFALL

Zu Ehren von Malar verlässt die Stadtgarde an diesem Tag gruppenweise die Stadt, um bekannte Gefahren für Bauern und Reisende zu jagen, darunter Banditen, Wölfe, Eulenbären, Oger und Trolle, die die Straßen und die Wildnis heimsuchen. Diese Jagden dauern normalerweise nicht länger als einen Zehntag. Während der gleichen Zeit unternimmt die Stadt wache ihre eigenen rigorosen Jagden auf Übeltäter innerhalb der Stadtmauern. Wenn ihr einen Grund habt, euren Stand in den Augen des Gesetzes zu bezweifeln, meidet Waterdeep für mindestens einen Zehntag nach dem Heulfall.

Da die Kinder von Waterdeep selbst nicht jagen können, veranstalten sie zu Heulfall Scheinjagden auf Erwachsene, die als Monster verkleidet sind, und tun so, als würden sie diese Bestien töten.

20. NIGHTAL: SIMRIL

Wenn die Sonne an diesem Tag untergeht, gehen Leute nach draußen um bestimmte Sterne zu finden, die ihren Vorfahren Glück gebracht haben, oder die mit ihrer eigenen Geburt in Verbindung stehen. Sie versuchen dann, die Nacht über wach zu bleiben, feiern draußen mit Lagerfeuern, Liedern und warmen Getränken. Wolkige Nächte ziehen oft größere Mengen an als solche mit freiem Himmel, da es als Segen von Tymora gewertet wird, durch den Dunst den eigenen Stern zu erblicken. In Gebäuden halten die Dienstkräfte die Feuer am Brennen und machen Essen, damit die Feiernden die lange Nacht bis zum Morgen am nächsten Tag überstehen. Wenn ihr keinen eigenen Stern habt, werdet ihr viele Händler mit Sternenkarten finden, die bereit sind, für euch herauszufinden, welcher der eure ist, abhängig von Ort und Datum eurer Geburt, und euch für ein oder zwei Scherben die richtige Richtung zu weisen.

WORTE DES ABSCHIEDS

Nun, werter Leser, ihr habt das Ende meines Leitfadens erreicht. Wenn ihr noch nicht in der Stadt eingetroffen seid, erwarten euch all ihre Wunder. Wenn ihr dies innerhalb der Mauern der Stadt lest, legt bitte diese Broschüre beiseite, um die Stadt zu erleben. Ihr trefft dabei vielleicht sogar einen herausragend attraktiven Autor, der schwer damit beschäftigt ist, eines von Waterdeeps Trinkhäusern zu überprüfen. Wenn ihr es tut, so grüße ich euch bereits im Vorfeld: „Seid gegrüßt! Autogramme kosten sieben Federn!“