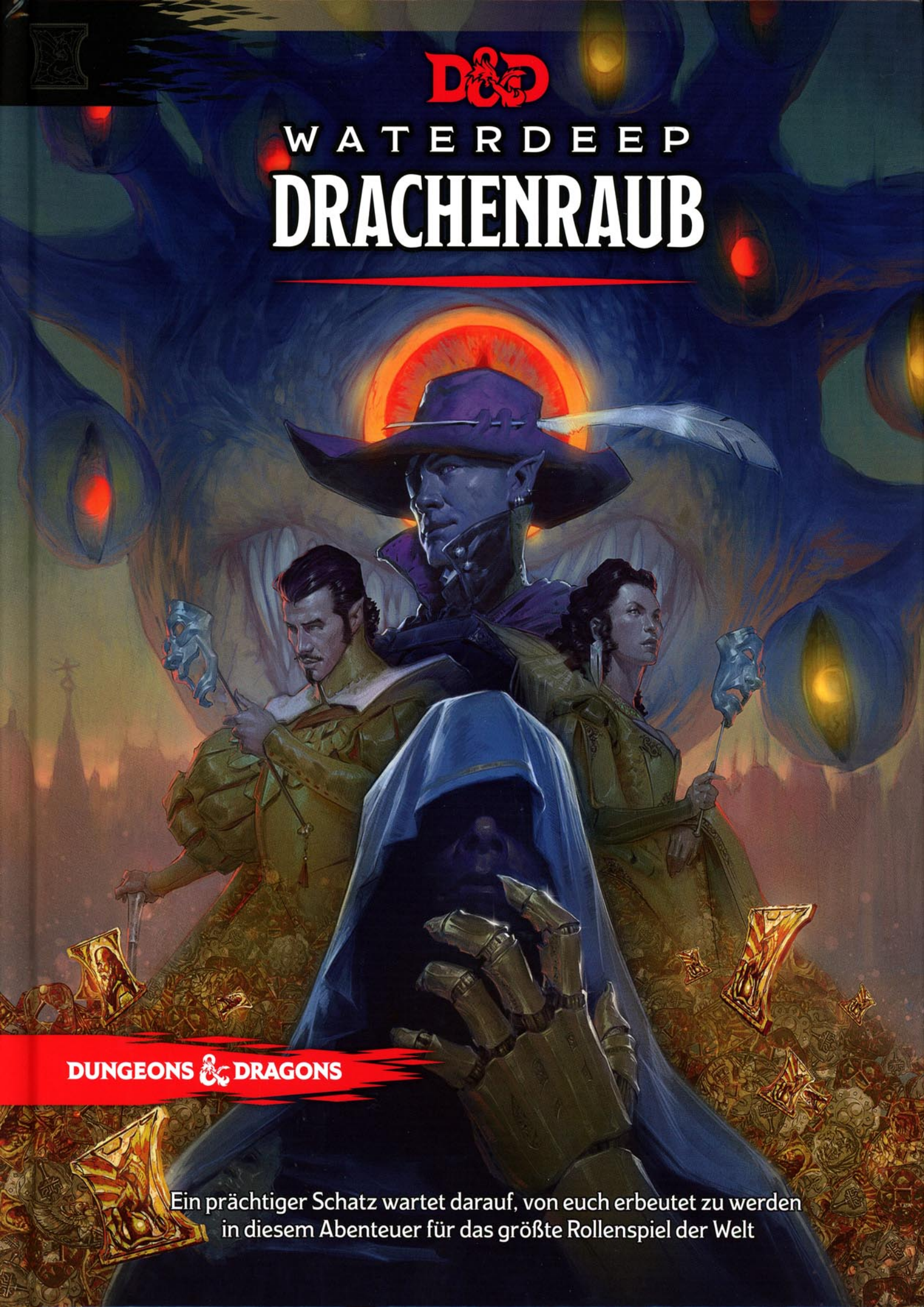

D&D
WATERDEEP
DRACHENRAUB
DUNGEONS & DRAGONS
Ein prächtiger Schatz wartet darauf, von euch erbeutet zu werden
in diesem Abenteuer für das größte Rollenspiel der Welt

WATERDEEP
DRACHENRAUB



Impressum

Lead Designer: Christopher Perkins
Designer: James J. Haeck, James Introcaso, Adam Lee, Matt Sernett
Regelentwicklung: Jeremy Crawford, Ben Petrisor, Kate Welch
Story Consultants: Matthew Mercer, Charles Sanders

Managing Editor: Jeremy Crawford
Lead Editor: Christopher Perkins
Redaktion: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, Kim Mohan

Art Director: Kate Irwin
Zusätzliche Art Direction: Shauna Narciso, Richard Whitters
Grafikdesigner: Emi Tanji
Titelbild: Tyler Jacobson
Innenillustrationen: Mark Behm, Eric Belisle, Zoltan Boros, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Daarken, Eric Deschamps, Olga Drebas, Leesha Hannigan, Ralph Horsley, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Alayna Lemmer, Christopher Moeller, Scott Murphy, Jim Pavelec, Claudio Pozas, Vincent Proce, Ned Rogers, Craig J Spearing, Jason Thompson, Cory Trego-Erdner, Richard Whitters, Mark Winters, Shawn Wood, Bayard Wu, Kieran Yanner
Innenkarten: Dyson Logos
Posterkarte: Jason Engle

Producers: Daniel Tovar, Matt Warren, Stan!
Product Engineer: Cynda Callaway
Imaging Technicians: Carmen Cheung, Kevin Yee
Art Administration: David Gershman
Prepress Specialist: Jefferson Dunlap

Andere Mitglieder des D&D-Teams: Bart Carroll, Pelham Greene, Ari Levitch, Chris Lindsay, Jeremy Martin, Shelly Mazzanoble, Mike Mearls, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Trish Yochum

Danke an Elliott Zastrow für seine aufwendige Recherche.

Besonderen Dank an die Hunderten von Spieltestern, deren Feedback dieses Abenteuer immer spaßiger gemacht hat.

Vorwort

Eine einfache Frage begann vor über zwei Jahren in meinem Kopf zu rumoren, als ich mich von Barovien verabschiedete, mich aus den Tiefen des Mahlstroms zerrte und eine ein Jahr andauernde Expedition nach Chult plante: Wohin sollte ich als Nächstes gehen? Nachdem wir mehrere Möglichkeiten in Betracht gezogen hatten, entschieden wir, dass es erfrischend sein würde, zur Zivilisation zurückzukehren.

Waterdeep: Drachenraub ist eine Schatzjagd vor einer städtischen Kulisse. Wir haben Waterdeep bereits besucht, aber nicht auf diese Weise. Schlaue Helden werden sich an die Regeln der Stadt halten.

Wer sich mit der Stadt anlegt, wird keine schöne Zeit haben, da die Prächtige Stadt die Heimat einiger der mächtigsten Gestalten der Vergessenen Reiche ist.

Charlie Sanders, ein eingefleischter D&D-Spieler, hat seine Erfahrung als Autor fürs Fernsehen in das Projekt eingebracht, um die Geschichtsbibel Monate vor dem eigentlichem Beginn an den Arbeiten an diesem Abenteuer fertigzustellen. Matthew Mercer, den ihr vielleicht aus seiner via Livestream übertragenen Show Critical Role kennt, schenkte uns seine grenzenlose Fantasie und half dabei, die Schurken und ihre Motive genauer zu schildern. Ein D&D-Abenteuer ist nur so gut wie seine Schurken, und Waterdeep: Drachenraub verfügt über eine ganze Reihe denkwürdiger Bösewichte, aus denen du auswählen kannst.

Ehe ich den Vorhang zurückziehe und dich in das Herz von Waterdeep führe, möchte ich Ed Greenwood danken, der die Prächtige Stadt zu dem gemacht hat, was sie heute ist: jene Art von magischem Ort, von dem man sich tief im Herzen wünscht, dass er echt sein möge.

Chris Perkins
Dezember 2017

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems
Originaltitel: Waterdeep: Dragon Heist
Redaktion: Mirko Bader
Übersetzung: Daniel Mayer
Lektorat: Mirko Bader
Korrektorat: Christina Müller
Layout: Nadine Hoffmann



Gale Force Nine Produktionsteam:

Projektleiter: Matthew Vaughan
Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood
Produzent: John-Paul Brisigotti

Auf dem Titelbild

In Waterdeep wird eine Goldmünze Drache genannt, und jemand hat eine halbe Million Drachen in der Prächtigen Stadt versteckt. Tyler Jacobson hat die Schurken abgebildet, die diesen Schatz jagen. Mögen die Götter die Abenteuer beschützen, die sich ihnen in den Weg stellen!

Disclaimer: Die Fürsten von Waterdeep können nicht dafür zur Rechenschaft gezogen werden, wenn Abenteurer, die gegen den Rechtskodex verstoßen, ausgepeitscht, verbannt, eingekerkert oder hingerichtet werden. Die Fürsten sind auch nicht für die Taten von Betrachter-Verbrecherfürsten, skrupellosen Adeligen, Drow-Draufgängern und bösen Klonen verantwortlich. Mach dir auch keine Sorgen wegen der gewaltigen Statuen, die über die ganze Stadt verstreut sind. Sie sind ziemlich sicher und schon seit Jahren nicht in Raserei verfallen.

ISBN: 978-1-945625-01-5
Artikelnummer: 73619-G
2. überarbeitete Auflage 2020

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in Lithuania. Manufactured by Standartu Spaustuve, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2020 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

Inhalt

Pronunciation Guide 4

Einführung 5
Übersicht der Geschichte 5
Wähle deinen Schurken 6
Jahreszeiten 7
Das Abenteuer leiten 7
Abenteuerstruktur 10
Leben in Waterdeep 10
Abenteuer-Flowchart 11
Schurkenhorte 11
Abenteuerhintergrund 11
Charaktererschaffung 12
Charakteraufstieg 14
Fraktionen in Waterdeep 14
Das Klaffende Portal 17

Kapitel 1: Ein Freund in Not 21
Wo es losgeht 21
Zhentarim-Versteck 24
Die Wache trifft ein 27
Floon ausfindig machen 27
Versteck der Xanathar-Gilde 28
Volos Queste abschließen 30
Stufenaufstieg 30

Kapitel 2: Trollschädelgasse 31
Sich einer Fraktion anschließen 34
Bregan D'aerthe 34
Wir haben geöffnet? 41
Stufenaufstieg 42

Kapitel 3: Feuerball 43
Was passiert hier? 43
Der Tatort 44
Nach der Explosion 44
Nims Geheimnis 46
Was Renaer weiß 49
Gralhund-Villa 50
Folgen 55
Lose Enden 55
Stufenaufstieg 56

Kapitel 4: Drachenhatz 57
Vorbereitung 57
Begegnungsketten 58
Begegnungsketten nach Jahreszeit 59
Begegnung 1: Gasse 61
Begegnung 2: Nebelküste 65
Begegnung 3: Verfolgungsjagd auf der Straße 68
Begegnung 4: Mausoleum 69
Begegnung 5: Verfolgungsjagd auf dem Dach 72
Begegnung 6: Theater 73
Begegnung 7: Alter Turm 77
Begegnung 9: Kellerkomplex 83
Begegnung 10: Umgebaute Windmühle 86
Gewölbeschlüssel 90
Drachengewölbe 94
Abenteuerabschluss 98
Vorwärts und nach unten 98

Kapitel 5: Frühlingswahn 99
Konfrontation mit Xanathar 99
Xanathars Organisation behindern 100
Xanathars Hort 100
Besondere Ereignisse 114

Kapitel 6: Sommerhölle 115
Asmodeuskult 115
Konfrontation mit den Cassalanters 117
Cassalanter-Villa 117
Asmodeustempel 125
Besondere Ereignisse 130

Kapitel 7: Herbst des Maestros 131
Konfrontation mit Jarlaxle 131
Seejungfernjahrmarkt 132
Scharlachrote Marpenoth 141
Besondere Ereignisse 145
Jarlaxles Brief 146

Kapitel 8: Winterzauberei 147
Konfrontation mit Manshoon 147
Kolat-Türme 148
Extradimensionales Sanktum 157
Besondere Ereignisse 161

Volos Waterdeep-Leitfaden 163
Ein Besucherführer zu den Wundern der Stadt 163
Eintritt in Waterdeep 164
Eine lange Geschichte (in Kurzform) 164
In der Stadt überleben 167
Die Bezirke von Waterdeep 174
Die Wunder der Stadt 180
Worte des Abschieds 188

Anhang A: Magische Gegenstände 189

Anhang B: Monster und NSCs 193

Anhang C: Handouts 221
Freundliche Gesichter im Klaffenden Portal 221
Der Rechtskodex 222
Trollschädelanwesen und -taverne 223

Schlüssel zum Klaffenden Portal 224



Aussprachеleitfaden (basierend auf dem englischen Original)

Dieser Leitfaden zeigt dir, wie du viele der ungewöhnlichen Namen in diesem Abenteuer aussprichst.

Name	Aussprache
Agorn Fuoco	EI-gorn fu-OH-koh
Ahghairon	ah-GÄR-ohn
Ahmaergo	ah-MÄR-go
Alcedor Kolat	ol-SIE-door KOH-lat
Alturiak (Monat)	al-TUR-ii-ak
Amath Sercent	AH-math SER-sent
Ammalia Cassalanter	ah-MA-lii-ah KAS-ah-lan-ter
Arn Xalrondar	ARN zal-RON-dar
Aurinax	OR-ah-nax
Avareen Windfluss	ah-vah-RIEN
Bregan D'aerthe	BRÄ-gan DÄRTH
Corylus Thann	KOR-eh-luss
Davil Sternenlied	DAH-vil
Duhlark Kolat	duh-LARK KOH-lat
Eleasis (Monat)	eh-LIE-sis
Eleint (Monat)	eh-LAINT
Esvele Rosznar	EZ-veh-lei ROSCH-nar
Fala Lefaliir	FAH-lah LEF-ah-liir
Fel'rekt Lafeen	FEL-rekt lah-FIEN
Fenerus Sturmburg	FEN-er-us
Flammleite (month)	FLAME-rule
Floon Blagmaar	FLUN BLAG-mar
Hlam	huh-LAM
Holvan Ebberek	HOL-van EBB-er-ek
Hrabbaz	hrah-BAZZ
Hyustus Staget	HIU-stus STAG-it
Iokaste Daliano	i-oh-KA-ste da-lie-AH-noh
Istrid Horn	ISS-trid
Jalester Silbermähne	JAH-less-ter
Jarlaxle Baenre	jar-LAX-el BENN-ree
Jelenn Urmbrusk	jeh-LEN URM-brusk
Jeryth Phaulkon	JER-ith FAUL-kon
Jezrynne Hornrabe	JEZ-rin
Kaevja Cynavern	KEIV-yah SIN-ah-vern
Kalain	kah-LAIN
Karabal L'enz	KAR-ah-bal LENZ
Khafeyta Murzan	kah-FEI-tah mur-ZAN
Korgstrod Uxgulm	KORG-strod UX-gulm
Krebbyg Masq'il'yr	KREH-big MASK-il-eer
Kythorn (Monat)	KY-thorn
Laeral Silverhand	LÄR-aal
Laiba Rosse	LAY-bah ROSS-eh
Llorath Pharn	LOR-ath FARN
Losser Mirklav	LOSS-er MER-klav
Manshoon	man-SHUN
Margo Verida	MAR-go veh-RIE-dah

Name	Aussprache
Marro Qaz'arrt	MA-ro kah-ZART
Mattrim Mereg	MAT-trim MÄR-egg
Melannor Düsterzweig	MEL-ah-nor
Meloon Kriegsdrache	mei-LUUN
Mirt	MERT or MIERT
Mirtul (Monat)	MIR-tul
Nar'l Xibrindas	NAR-ul zeh-BRIN-das
Nihiloor	NAI-hih-lur
Obaya Uday	oh-BEI-yah uu-DEI
Orond Gralhund	oh-ROND GRAL-huund
Raelyn Auvryndar	REI-lin ah-VRIN-dar
Remallia Anfurtbaum	reh-MAH-lie-ah
Renaer Neverember	reh-NÄR
Rishaal	rie-SHAL
Rongquan Mystere	RONG-kwan mis-TÄR
Saeth Cromley	SAYTH KROM-lee
Savra Belabranta	SAV-rah bel-ah-BRAN-tah
Sefa Naelryke	SEF-yah NEIL-rike
Sidra Romeir	SID-rah roh-MIIR
Skarn Zarphoul	SKARN ZAR-fuhl
Skeemo Schrägflasche	SKII-moh
Soluun Xibrindas	soh-LUUN zeh-BRIN-das
Talisolvanar Düsterzweig	tal-iss-OL-van-ar
Tarsakh (Monat)	TAR-sack
Tashlyn Yafeera	TASH-lin yah-FIER-ah
Tissina Khyret	teh-SIE-nah KYE-ret
Tylan Ilueph	TY-lan ill-UU-eff
Umbero Zastro	um-BÄR-oh ZASS-troh
Urlaster Ghann	ur-LASS-ter GAN
Urstul Floxin	UR-stul FLOX-in
Vaelle Lurval	vä-ELLE lur-VAL
Vajra Safahr	VOJ-rah sah-FAR
Velgos Ephezzrin	VEL-gohs eh-FEZ-rin
Vevette Schwarzwasser	veh-VET
Vhaspar Holmdreg	VASS-par HOLM-dreg
Victoro Cassalanter	vik-TOR-oh KAS-ah-lan-ter
Volkarr Kibbens	VOL-kar KIB-enz
Volothamp Geddarm	VOH-loh-thamp geh-DARM
Westra Moltimmur	WES-trah MOLT-im-ur
Xanathar	ZAN-ah-thar
Yagra Steinfaust	YAG-ra
Yalah Gralhund	YA-la GRAL-huund
Yaliek Iltizmar	yah-LIEK ill-TIZ-mar
Zaibon Kyszalt	ZEI-bonn kisch-ALT
Ziraj die Jägerin	zier-ASCH
Zorbog Jyarkoth	ZOR-bog jie-AR-koth

Einführung

Willkommen in Waterdeep, Krone des Nordens, wo sich eine wundersame Geschichte mit vielen städtischen Abenteuern entfalten wird. Unsere Geschichte beginnt mit einer Versammlung von Abenteuern in der Taverne und Herberge „Das Klaffende Portal". Volothamp Geddarm, der berühmte Entdecker und Geschichtenerzähler, wendet sich mit einer Queste an die Abenteurer, eine Queste, die sie in einen erbitterten Konflikt zwischen zwei ruchlosen Organisationen verwickeln wird. Wenn die Abenteurer die Queste abschließen, wird Volo sie großzügig belohnen. Doch liegt ein weitaus größerer Preis irgendwo in der Prächtigen Stadt verborgen und wartet nur darauf, dass jemand ihn beansprucht.

Waterdeep: Drachenraub ist ein Abenteuer für DUNGEONS & DRAGONS für Charaktere, die auf der 1. Stufe beginnen. Am Ende der Geschichte werden die Charaktere mindestens die 5. Stufe erreicht haben. Wenn du das Abenteuer als Spieler erleben möchtest, solltest du jetzt aufhören zu lesen!

Wenn du ein höherstufiges Abenteuer suchst, das in Waterdeep stattfindet, dann halte Ausschau nach dem Begleitband *Waterdeep: Verlies des Wahnsinnigen* Magiers, das den gewaltigen Kerker unter Waterdeep, der als Undermountain bekannt ist, zur Erkundung für Abenteurer bereithält. Jenes Abenteuer ist für Charaktere bis zur Stufe 20 ausgelegt.

Übersicht der Geschichte

Waterdeep: Drachenraub ist eine Schatzjagd mit einem städtischen Hintergrund. Die Geschichte des Abenteuers lässt sich wie folgt zusammenfassen:

- Eine halbe Million Goldmünzen liegen irgendwo in Waterdeep verborgen. Viele Leute wissen von dem Schatz und suchen ihn. Unsere Abenteurer können sich der Jagd anschließen, damit der Schatz nicht in die falschen Hände fällt.
- Darüber hinaus leidet die Stadt unter den eskalierenden Spannungen zweier Machtgruppen, die zu offener Gewalt aufflammen könnten. Die Zhentarim, ein zwielichtiges Netzwerk von Söldnern, und Xanathar, der Betrachter-Verbrecherfürst von Waterdeep, liegen im Clinch miteinander, und wenn sie aneinandergeraten, werden die Charaktere sicher in die Auseinandersetzung hineingezogen.

Drachenschatz

In Waterdeep wird eine einzelne Goldmünze als „Drache" bezeichnet. Ehe Dagult Neverember seine Position als Offener Fürst von Waterdeep verlor, unterschlug er eine halbe Million Drachen und verbarg sie in einem geheimen Gewölbe. Als Sicherheitsmaßnahme ließ er das Wissen über den Standort des Gewölbes und seine Verteidigungsmaßnahmen auf magische Weise aus seinem Verstand und dem Geist seiner Untergebenen löschen. Der Magier, der die Prozedur durchführte, verbarg das Wissen in einem Artefakt namens *Stein von Golorr*. Der Magier verschwand kurze Zeit später, und Dagult verbarg den Stein im Palast von Waterdeep.

Dagult war gerade dabei, die Stadt Neverwinter wieder aufzubauen, als die anderen Fürsten von Waterdeep ihn aus dem Amt drängten. Er schmiedete sofort Pläne, den *Stein von Golorr* zurückzuholen und seinen Drachenschatz aus Waterdeep zu schmuggeln. Seine Spione holten den Stein aus dem Palast, wurden aber beim Versuch, die Stadt zu verlassen, getötet. Der Stein wurde gestohlen und wie ein gewöhnliches Juwel von Hand zu Hand weitergereicht, bis er im Besitz von Xanathar landete.

Die Posterkarte verwenden

Die Karte hinten in diesem Buch zeigt auf beiden Seiten die Stadt Waterdeep. Eine Seite kannst du den Spielern zeigen. Die andere Seite ist für den SL und enthält Markierungen für wichtige Örtlichkeiten im Abenteuer.

Der Stein von Golorr ist in Wirklichkeit ein durch Magie verwandelter Aboleth. In seinem leblosen Zustand kann der Aboleth die Gedanken jeder Kreatur lesen, die sich auf den Stein einstimmt, sowie die Erinnerungen der Kreatur verändern. Eine Kreatur, die auf den Stein eingestimmt ist, kann auch Informationen von dem Abolethen erlangen, darunter auch Wissen über Neverembers Gewölbe.

Dieses wurde vor langer Zeit von den Zwergen erbaut und ist vor allen Arten magischen Eindringens geschützt. Sein aktueller Wächter ist ein ausgewachsener Golddrache namens Aurinax, der auch der Träger und Bewahrer des *Drachenstabs von Aghairon* ist, der die Macht hat, andere Drachen daran zu hindern, in die Stadt einzudringen. Im Austausch für den Stab versprach Aurinax, das Gold zu beschützen, bis Neverember oder einer seiner Vasallen es abholen würde.

Krieg in den Strassen

Unter der Stadt lauert eine kriminelle Unterwelt, die von einem Betrachter namens Xanathar angeführt wird. Agenten der Zhentarim (auch bekannt als das Schwarze Netzwerk) hoffen, politischen Einfluss in Waterdeep zu erlangen, und haben so vor kurzer Zeit den Versuch unternommen, ihre Organisation mit der Xanathar-Gilde zu verbünden. Verantwortlich für dieses Unterfangen war ein Klon des Magiers Manshoon, eines Gründers des Schwarzen Netzwerks, der lange für tot gehalten wurde.

Während die beiden Seiten in Xanathars Hort verhandelten, verschwand der *Stein von Golorr* plötzlich von dem Ort, an dem Xanathar ihn verborgen hatte. Der paranoide Betrachter beschuldigte das Schwarze Netzwerk, den Stein gestohlen zu haben und tötete die anwesenden Zhentarim-Gesandten. Als die Zehents sich rächten, indem sie mehrere Außenposten der Xanathar-Gilde angriffen, betrachtete Xanathar ihre Handlungen als Bestätigung der bösen Absichten des Schwarzen Netzwerks. Jetzt hat das böse Blut zwischen Zhentarim und Xanathar begonnen, auf die Straßen überzugreifen, wodurch der Frieden der Stadt bedroht ist.

Wer hat den *Stein von Golorr* wirklich gestohlen? Die Antwort: ein Felsengnom namens Dalakhar. Nachdem Fürst Neverember magische Mittel anwendete, um die Position des Juwels ausfindig zu machen, schickte er eine Reihe von Spionen aus, um Xanathars Hort zu infiltrieren und ihn zu stehlen. Dalakhar war dort erfolgreich, wo viele andere vor ihm versagt hatten, doch sein Erfolg erwies sich als kurzlebig.

Volos Queste

Das Klaffende Portal dient als Startpunkt für diese Geschichte. Eine der ersten Personen, die die Abenteurer hier treffen, ist Volothamp Geddarm. Er ist gerade von einer Rundreise zurückgekehrt, auf der er sein neuestes Buch, *Volos Almanach der Monster*, beworben hat, und hat eine Aufgabe für die Charaktere.

Einer von Volos Freunden, ein gutaussehender Einfaltspinsel namens Floon Blagmaar, ist verschwunden. Er ist scheinbar entführt worden. Die Suche nach Floon führt zu der Erkenntnis, dass er Opfer einer Verwechslung wurde, was bedeutet, dass die Charaktere tatsächlich nach zwei Opfern suchen. Das eigentliche Ziel war Fürst Neverembers entfremdeter Sohn Renaer Neverember. Agenten der Zhentarim haben ihm aufgelauert,

Ahghairons Drachenbann

Waterdeep wird von einem magischen Effekt umhüllt, der nicht gebannt werden kann und als *Ahghairons Drachenbann* bekannt ist. Der Effekt stammt von irgendwo unter Ahghairons Turm im Schlossbezirk und wirkt permanent. Drachen und alle anderen Kreaturen des Drachentyps sind körperlich außerstande, die Stadt (und ihre Kanalisation) zu betreten, solange der *Drachenbann* besteht. Der Effekt erstreckt sich jedoch nicht auf das Hafengebiet oder in den Undermountain.

Eine Kreatur des Drachentyps, die vom *Drachenstab von Ahghairon* berührt wird (siehe Anhang A) kann *Ahghairons Drachenbann* ignorieren und sich frei durch die Stadt bewegen. Der Effekt hält an, bis die Kreatur wieder von dem Stab berührt wird, oder bis die Zeit verstrichen ist, die derjenige festgelegt hat, der auf den Stab eingestimmt ist.

Der *Drachenstab* ist im Augenblick im Besitz eines ausgewachsenen Golddrachens namens Aurinax (siehe Anhang B), der ein verborgenes Gewölbe unter der Stadt bewacht.

weil sie alles wissen wollen, was Renaer über den Drachenschatz weiß. (Es ist ihr Pech, dass Renaer nichts von dem Schatz und seinem Standort weiß.) Wenn die Charaktere ihn retten, erweist sich Renaer als wertvoller Verbündeter für die Abenteurer, die sich einen Namen in Waterdeep machen wollen.

Als Belohnung für die Rettung von Floon gibt Volo den Abenteurern die Besitzurkunde für ein Gebäude im Nordbezirk, das eine breite Sackgasse überblickt, die von alten Wohnhäusern und Geschäften gesäumt wird. Das Anwesen war einmal eine Taverne mit einer Wohnung in den oberen Stockwerken. Die Taverne ist seit Jahren geschlossen, und das Wohnhaus wird von einem Poltergeist heimgesucht, den die Charaktere in die ewige Ruhe schicken können.

Feuerball!

Im Lauf der Zeit werden die Charaktere die Aufmerksamkeit der örtlichen Machtgruppen auf sich ziehen, die sie rekrutieren wollen, während sie sich in der Stadt niederlassen. Schließlich werden diese relativ friedlichen Zeiten ein Ende finden, wenn ein Feuerball in der Nähe ihrer neuen Wohnung explodiert. Die Charaktere werden in die Folgen dieses schrecklichen Ereignisses hineingezogen und können versuchen, herauszufinden, was vor sich geht. Wer hat den *Feuerball*-Zauber gewirkt und warum? Wer war das eigentliche Ziel? Sie können den Zwischenfall für eine Gilde oder Fraktion untersuchen, oder sie können aus eigenen Gründen hineingezogen werden.

Der Feuerball galt tatsächlich Fürst Neverembers Spion Dalakhar, der beim Angriff ums Leben kam. Wer den Gnom auch getötet hat, hat den *Stein von Golorr*, den Schlüssel, um den verlorenen Drachenschatz zu finden. Auf die eine oder andere Weise, abhängig von den Bündnissen und Feindschaften, die sie in der Stadt gemacht haben, werden die Charaktere in die Jagd nach dem Stein und dem Schatz, den er beschützt, verwickelt.

Wähle deinen Schurken

Wenn du dieses Abenteuer leitest, wählst du zu Beginn deinen Hauptschurken. Deine Wahl legt die Jahreszeit fest, in der die Geschichte stattfindet, sowie die Widersacher in mehreren Begegnungen in Kapitel 4. Der Schurke deiner Wahl widersetzt sich den Spielercharakteren, während die Schurken, die du nicht auswählst, Teil des Hintergrunds werden und die Charaktere behindern oder unterstützen können.

Es ist ein ungewöhnliches Merkmal dieses Abenteuers, dass die Schurken nicht getötet werden müssen, und sie auch die Spielercharaktere nicht direkt umbringen wollen. Die Schurken sind hinter einem Schatz her, und es ist das Ziel der Abenteurer, den Schatz nicht in deren Hände fallen zu lassen.

Du kannst jederzeit einen Schurken durch einen beliebigen anderen austauschen.

Wenn du zum Beispiel nach der Hälfte des Abenteuers entscheidest, dass Jarlaxle Baenre aufgrund der Entwicklung des Abenteuers einen besseren Antagonisten abgeben würde als Xanathar, kannst du spontan wechseln und die nächsten Begegnungen entsprechend leiten.

Jeder Schurke ist vollständig in Anhang B beschrieben und unten zusammengefasst.

Xanathar

Xanathar ist ein paranoider, größenwahnsinniger Betrachter-Verbrecherfürst, dessen Ziel es ist, jeden auszuschalten, den er als Zhentarim-Agent oder Sympathisanten betrachtet, um den *Stein von Golorr* zurückzuholen und den Drachenschatz zu sichern. Sein Stützpunkt ist ein Gewölbe unter Schädelhafen, einer unterirdischen Siedlung nahe Waterdeep. Der Hort ist in Kapitel 5 beschrieben. Xanathar hat eine gesunde Furcht vor Laeral Silverhand und neigt dazu, jene zu verschonen, die für sie arbeiten, um keinen Konflikt mit der Offenen Fürstin von Waterdeep zu provozieren. Abenteurer, die den Zorn des Betrachters auf sich ziehen, können seine Angst vor Laeral verwenden, um dem sicheren Tod zu entkommen.

Wenn du Xanathar als Schurken auswählst, findet das Abenteuer im Frühling statt.

Die Cassalanters

Victoro und Ammalia Cassalanter sind Waterdeeper Adelige und insgeheim Teufelsanbeter. Die Calassanters planen, den Drachenschatz zu verwenden, um die Seelen ihrer Kinder zurückzukaufen, die sie Asmodeus im Gegenzug für Machtgewinn abgetreten haben.

Ihr Anwesen, die Cassalanter-Villa, verfügt über einen Asmodeus-Tempel, der unter dem Gebäude verborgen ist, wie in Kapitel 6 beschrieben.

Die Cassalanters versuchen, die Charaktere abzulenken und deren Ruf zu schädigen anstatt sie zu ermorden. Victorio und Amalia nutzen ihren Status als Adelige, um sich zu schützen, und das Letzte, was sie erwarten, ist die Stadtwache an ihrer Haustür.

Wenn du die Cassalanters als Schurken auswählst, findet das Abenteuer im Sommer statt.

Jarlaxle Baenre

Jarlaxle Baenre ist ein Drow-Draufgänger und der geheime Fürst von Luskan, der Stadt der Segel. Jarlaxle will den Drachenschatz nutzen, um sich in den Rat der Grafen einzukaufen, eine Konföderation von Städten und Siedlungen, die sich gegen äußere Bedrohungen zusammengetan haben. Jarlaxle will auch den *Drachenstab von Ahghairon, um ihn* als Druckmittel in seinen Verhandlungen einzusetzen. In der magischen Verkleidung eines menschlichen Schiffskapitäns namens Zardoz Zord leitet Jarlaxle ein reisendes Volksfest namens Seejungfernjahrmarkt und haust auf einem der Schiffe in Waterdeeps Hafen, das ein Unterseeboot (die *Scharlachrote Marpenoth*) unter sich verbirgt, wie in Kapitel 7 beschrieben.

Jarlaxle erfreut sich daran, die Pläne seiner Feinde zu vereiteln, genießt die Komplikationen, die entstehen, wenn Abenteurer versuchen, sich in seine Angelegenheiten einzumischen, und liebt es, die Blicke auf ihren Gesichtern zu sehen, wenn er sie endlich austrickst. Er mag aber keine Narren, die ihn bedrohen. Wird er in eine gewalttätige Konfrontation gezwungen, wird er schnell und brutal jemanden umbringen, um ein Exempel zu statuieren, und marschiert dann davon.

Wenn du Jarlaxle als Schurken auswählst, findet das Abenteuer im Herbst statt.

Manshoon

Ein Klon des Zauberers Manshoon, eines Gründers der Zhentarim, versteckt sich in Waterdeep. Er will die Stadt regieren, indem er sich den Drachenschatz unter den Nagel reißt und seinen Reichtum verwendet, um die Maskierten Fürsten zu bestechen, sodass sie ihn zum neuen Offenen Fürsten erklären. Er will auch die Kontrolle über das Schwarze Netzwerk zurückerlangen. Manshoon haust in den Kolat-Türmen, zwei Magiertürmen im Handelsbezirk. Die Örtlichkeit ist in Kapitel 8 beschrieben.

Manshoon erschafft Kopien seiner Selbst mit dem Zauber Simulakrum und gibt sich große Mühe damit, seine Identität zu verbergen, da sein Erfolg davon abhängt, die Aufmerksamkeit jener auf sich zu ziehen, die ihm in die Quere kommen wollen, ehe seine Pläne Früchte tragen. Manshoon vermeidet unnötige Konfrontationen mit Abenteurern; nur jene, die in sein extradimensionales Sanktum eindringen, werden vermutlich seinen Zorn auf sich ziehen.

Wenn du Manshoon als Schurken auswählst, findet das Abenteuer im Winter statt.

Jahreszeiten

Das Abenteuer beginnt in einer bestimmten Jahreszeit, abhängig davon, welchen Schurken du zu Beginn gewählt hast. Wenn du den Schurken mitten im Abenteuer wechselst, verändere nicht die Jahreszeit, es sei denn, die Charaktere lassen genug Zeit verstreichen, dass sich die Jahreszeit ändert.

Frühling

In Waterdeep ist der frühe Frühling zumeist kalt und klamm.

Tagelang fällt nebliger Regen. Es ist üblich, dass sich der Nebel in der Nacht ausbreitet und den ganzen Tag anhält. Wenn das Wetter besser wird, zieht die Stadt mehr Besucher an, und die Straßen werden immer voller, wenn der Sommer naht.

Sommer

Die Sommer in Waterdeep sind ziemlich angenehm, und es ist eine schöne Zeit für Bürger und Besucher, um sich draußen zu versammeln.

Die Märkte sind geschäftiger als in jeder anderen Zeit des Jahres. Manchmal jedoch weht warme Luft aus dem Süden und lässt sich in den Tälern nördlich und östlich der Stadt nieder. Diese Luft wird gefangen und führt zu Hitzewellen, die Tage oder Wochen anhalten könnten. Die Aktivität in der Stadt kommt weitgehend zum Erliegen, da die meisten Bewohner von Waterdeep nicht an solche Hitze gewöhnt sind.

Herbst

Über den gesamten Herbst kommen Wagenladungen mit Nahrungsmittels aus den Bauernhöfen der Umgebung an. Ohne diese Fülle an Proviant würden die Stadtbewohner im Winter verhungern. Kalte, heulende Meereswinde erinnern die Menschen von Waterdeep daran, dass der Winter naht.

Winter

Die Winter in Waterdeep sind hart. Wenn sich der Schnee in der Stadt aufhäuft und Eis den Hafen füllt, kommt der Handel zum Erliegen und die Stadt verschließt ihre Tore. Bürger, die sich der Kälte widersetzen, versammeln sich in örtlichen Tavernen und Festhallen, doch wenige verlassen die Stadt.

Faerûnischer Kalender

Der faerûnische Kalender hat zwölf Monate, die grob den Monaten des gregorianischen Kalenders entsprechen. Jeder Monat hat 30 Tage, die in drei Wochen zu je zehn Tagen eingeteilt sind (jede Woche wird Zehntag genannt). Über das Jahr verteilt ergänzen fünf Feiertage den Kalender, die nicht als Teil eines Monats gewertet werden. Einmal alle vier Jahre wird der Feiertag Schildtreff zum Kalender hinzugefügt, ein Schalttag, der direkt auf die Mittsommernacht folgt. Zusammen ergeben diese Tage einen Zyklus der dem ähnelt, was wir auf der Erde haben: drei Jahre mit 365 Tagen, gefolgt von einem Schaltjahr.

Monate. Die faerûnischen Monate sind Hammer, Alturiak, Ches, Tarsakh, Mirtul, Kythorn, Flammleite, Eleasis, Eleint, Marpenoth, Uktar and Nachtall.

Jährliche Feiertage. Die jährlichen Feiertage sind Mittwinter (zwischen Hammer und Alturiak), Grüngras (zwischen Tarsakh und Mirtul), Mittsommer (zwischen Flammleite und Eleasis), Hochherbstzeit (zwischen Eleint und Marpenoth) und das Mondfest (zwischen Uktar und Nachtall).

Das Abenteuer leiten

Um dieses Abenteuer zu leiten, brauchst du die Grundregelwerke der 5. Edition von D&D: *Player's Handbook (Spielerhandbuch), Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* und *Monster Manual (Monsterhandbuch). Die Schwertküste – Reisehandbuch für Abenteurer* ist hilfreich, aber nicht notwendig.

> Text, der in einem Kasten wie diesem erscheint, soll vorgelesen oder den Spielern wiedergegeben werden, wenn ihre Charaktere das erste Mal an einem Ort eintreffen oder in bestimmten Situationen wie im Text beschrieben.

Das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* enthält Spielwerte für die meisten Kreaturen, die du in diesem Abenteuer findest. Alle notwendigen Spielwerte findest du dort oder in Anhang B. Wenn der Name einer Kreatur **fett** gedruckt ist, ist das ein visueller Hinweis, dass du die Spielwerte der Kreatur im *Monsterhandbuch* findest, es sei denn, der Text des Abenteuers verweist dich auf den Monsteranhang in diesem Buch.

Zaubersprüche und Ausrüstungsteile, die in diesem Abenteuer erwähnt werden, sind im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* beschrieben. Magische Gegenstände findest du im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, wenn der Abenteuertext dich nicht auf die Beschreibung eines Gegenstands in Anhang A verweist.

Abkürzungen

Die folgenden Abkürzungen findest du in diesem Buch:

TP = Trefferpunkte
RK = Rüstungsklasse
SG = Schwierigkeitsgrad
EP = Erfahrungspunkte
PM = Platinmünze(n)
GM = Goldmünze(n)
EM = Elektrummünze(n)
SM = Silbermünze(n)
KM = Kupfermünze(n)
NSC = Nichtspielercharakter
RG = Rechtschaffen gut
CG = Chaotisch gut
NG = Neutral gut
RN = Rechtschaffen neutral
N = Neutral
CN = Chaotisch neutral
RB = Rechtschaffen böse
CB = Chaotisch böse
NB = Neutral böse
SL = Spielleiter





Rote Sonne über dem Hafen von Waterdeep.

Mache dir Waterdeep zu eigen

Im Lauf der Jahre wurde viel über Waterdeep geschrieben. Dieses Buch gibt viel von dieser Information wieder, aber du bist nicht daran gebunden. Du kannst ausschmücken und weglassen, was du möchtest. Deine Version von Waterdeep ist die einzige Version, die für deine Kampagne von Bedeutung ist.

Abenteuerstruktur

Waterdeep: Drachenraub besteht aus einem Einführungsabenteuer, das die Spieler mit der Stadt Waterdeep vertraut machen und ihnen einen Stützpunkt geben soll (Kapitel 1 und 2), gefolgt von einer stadtweiten Schatzjagd (Kapitel 3 und 4) und Beschreibungen der Horte der Schurken (Kapitel 5 bis 8).

In Kapitel 1 treffen die Charaktere im Klaffenden Portal an, wo ihnen Volo eine Queste anvertraut. Es ist eine geradlinige Rettungsmission mit einer Wendung, die eine Verwechslung zum Inhalt hat. Wenn das Abenteuer abgeschlossen ist, wird Volo sie mit einem wertvollen Grundstück belohnen.

In Kapitel 2 erkunden die Charaktere ihr neues Zuhause in der Trollschädelgasse und ziehen die Aufmerksamkeit von Machtgruppen auf sich, die sie für besondere Missionen rekrutieren wollen.

Kapitel 3 beginnt Tage oder Wochen später, sodass die Charaktere Zeit haben, sich an das Leben in der Stadt zu gewöhnen und ihren eigenen Interessen zu folgen. Eine Explosion erschüttert die Trollschädelgasse, was eine Ermittlung zur Folge hat, die die Charaktere in Konflikt mit einem sekundären Schurken bringt. Es entbrennt eine blutige Konfrontation auf einem Adelsanwesen.

In Kapitel 4 versuchen die Charaktere, das Gold zu finden. Die Begegnungen in diesem Kapitel und die Reihenfolge, in der sie stattfinden, hängen vom Schurken ab, den du ausgewählt hast. Das Kapitel endet mit der Entdeckung von Fürst Neverembers Schatzkammer und einem entscheidenden Kräftemessen mit dem goldenen Drachen, der ihn bewacht. Das Endziel der Charaktere ist es, zu verhindern, dass das Gold in die Hände der Bösewichte fällt. Wenn alles gut läuft, wird das Gold in den Taschen der Charaktere landen. Die Charaktere werden es aber nicht leicht haben, es für sich zu beanspruchen.

Kapitel 5 bis 8 beschreiben die Horte der Schurken der Geschichte und können jederzeit, in jeder Reihenfolge oder überhaupt nicht eingesetzt werden. Die Charaktere haben vielleicht einen Grund, einen oder mehrere dieser Horte zu besuchen, wenn sie ihrem Abenteuer folgen. Um die Schurken aufzuhalten, ist es nicht nötig, dass die Charaktere in deren Hort eindringen oder sie im Kampf besiegen. Es ist also möglich, dass das Abenteuer endet, ohne dass diese Kapitel ins Spiel kommen.

Du solltest bereit sein, spontan Anpassungen vorzunehmen, wenn die Charaktere vor dem Abschluss von Kapitel 4 in den Hort eines Schurken eindringen, da die Herausforderungen in jedem Hort schwierig für Charaktere sind, die noch nicht die 5. Stufe erreicht haben. Du kannst sie sanft in eine andere Richtung steuern, Hinweise fallen lassen, die sie zu extremer Vorsicht gemahnen, oder tödliche Begegnungen einfacher machen. Du solltest auch nicht vergessen, dass die Schurken aufgehalten, aber nicht getötet werden sollen, und dass sie selten auf einen Kampf aus sind. Abenteurer, die in eine Situation geraten, der sie nicht gewachsen sind, können bewusstlos geschlagen anstatt getötet werden. Solche Charaktere erwachen vielleicht in einer Gasse, einem Tunnel der Kanalisation oder einer Kerkerzelle, mit oder ohne ihrer Ausrüstung. Sie könnten auch mit all ihrer Ausrüstung in einer privaten Residenz erwachen, wo sich ein freundlicher NSC um sie kümmert.

Volos Waterdeep-Leitfaden

Das besondere Kapitel, das wir „Volos Waterdeep-Leitfaden" nennen, ist eine Rundreise durch die Prächtige Stadt. Wenn du mit Waterdeep nicht vertraut bist, schau dir diesen Abschnitt an, ehe du das Abenteuer leitest. Du kannst diesen Abschnitt auch mit den Spielern teilen, deren Charaktere grundsätzliche Informationen über die Stadt haben sollten.

Leben in Waterdeep

Urbane Abenteuer können schwierig zu leiten sein, besonders wenn deine Spielercharaktere dazu neigen, auf Gutdünken umherzustreifen. Die Charaktere in Waterdeep zu halten, wo die Action stattfindet, macht es erforderlich, dass sie sich zuhause fühlen. Zu diesem Zweck solltest du an einige Dinge denken:

- Man kann in Waterdeep so gut wie alles kaufen und verkaufen. Die Abenteurer müssen nicht anderswo hingehen, um einzukaufen.
- Die Bewohner von Waterdeep haben insgesamt große Achtung vor Abenteurern, da viele der angesehensten Bewohner der Stadt ehemalige Abenteurer sind und die Stadt zahllose Male von Abenteurern gerettet wurde.
- Abenteurer, denen die Stadt wichtig ist, werden sie mit geringerer Wahrscheinlichkeit verlassen wollen. Wenn deine Spieler den Hintergrund ihrer Charaktere beschreiben, ermutige sie, Wurzeln in Waterdeep zu wählen. Das Abenteuer macht Waterdeep für die Charaktere noch wichtiger, indem es sie mit einem Grundstück in der Stadt belohnt und ihnen Möglichkeiten gibt, sich den örtlichen Fraktionen und Gilden anzuschließen.

Das Gesetz brechen

Waterdeep ist eine Stadt strenger Gesetze und schneller Gerechtigkeit. Abenteurer, die darauf versessen sind, zu töten und zu plündern, werden es in der Prächtigen Stadt nicht leicht haben. Die Strafen für Übergriffe, Brandstiftung, Diebstahl und Mord sind streng, egal was der Grund für das Verbrechen ist.

Wenn die Charaktere Interesse daran ausdrücken, mehr über Verbrechen und Strafen in Waterdeep zu erfahren, gib ihnen das Rechtskodex-Handout in Anhang C.

Charaktere, die offen kriminell handeln, werden schnell von Mitgliedern der Stadtwache gestellt und verhaftet. Wer angeklagt wird, wird vor einen Magister gebracht, der ein Urteil fällt. Advokaten könnten für die Charaktere sprechen, falls diese sich mit einflussreichen NSC und Fraktionen verbündet haben. Beispielsweise haben Charaktere, die zu Agenten des Rats der Grafen werden, eine höhere Chance, für Verbrechen nicht belangt zu werden, wenn Laeral Silverhand, die Offene Fürstin von Waterdeep, einen Grund hat, sie vom Haken zu lassen.

Bedenkt man, wie streng Gesetze in Waterdeep durchgesetzt werden, ist es möglich, dass das Abenteuer damit endet, dass einer oder mehrere Charaktere verbannt, zu mehreren Jahren Zwangsarbeit verurteilt, eingesperrt oder hingerichtet wird. Wenn das Abenteuer so enden soll, dann sei es so. Hoffentlich wird es der nächsten Gruppe besser ergehen.

Charaktere verhaften

Wenn die Obrigkeit aktiv wird, um einen oder mehrere Spielercharaktere zu verhaften, weil diese das Gesetz gebrochen haben, kannst du die Verhaftung auf zwei Arten abwickeln.

Die erste Methode besteht darin, die Begegnung mit den verhaftenden Offizieren der Stadtwache abzuwickeln. Der Vorteil dieser Methode ist, dass die Charaktere sich fügen

Abenteuer-Flowchart

Kapitel 1: Ein Freund in Nöten
Volo gibt den Charakteren eine Queste und ein Grundstück als Belohnung.

Kapitel 2: Trollschädelgasse
Die Abenteurer lassen sich in ihrem neuen Anwesen nieder und treffen die Nachbarn.

Kapitel 3: Feuerball
Ein Feuerball explodiert in der Trollschädelgasse, was zu einer Ermittlung führt.

Kapitel 4: Drachenhatz
Die Abenteurer schließen sich dem Wettrennen an, um das Drachengewölbe zu öffnen.

Schurkenhorde

Kapitel 5: Frühlingswahn
Die Abenteurer dringen in Xanathars Gewölbe unter der Stadt ein und konfrontieren den Betrachter in seinem Hort.

Kapitel 6: Sommerhölle
Die Abenteurer erstürmen Haus Cassalanter und machen eine teuflische Entdeckung.

Kapitel 7: Herbst des Maestros
Die Abenteurer entern Jarlaxles Schiffe und kommen hinter die finsteren Geheimnisse des Seejungfernjahrmarkts.

Kapitel 8: Winterzauberei
Die Abenteurer suchen in den Kolat-Türmen nach Manshoons Klon und finden seine extradimensionale Behausung.

Abenteuerhintergrund

Unterschlagenes Gold
Fürst Dagult Neverember unterschlägt eine halbe Million Goldstücke und versteckt sie im Drachengewölbe.

Gefertigter Stein
Dagult wirbt einen Magier an, um den *Stein von Golorr* zu erschaffen und verbirgt das Artefakt im Palast von Waterdeep.

Dagult wird entmachtet
Dagult verlässt Waterdeep, um Neverwinter aufzubauen, und wird als Offener Fürst von Waterdeep entmachtet.

Gestohlener Stein
Der *Stein von Golorr* wird aus dem Palast von Waterdeep gestohlen und landet im Besitz von Xanathar.

Erneut gestohlener Stein
Als Zhents, die Manshoon treu ergeben sind, versuchen, ein Bündnis mit Xanathar zu schließen, wird der *Stein von Golorr* gestohlen.

Bündnis vorüber
Es kommt zum Krieg, als Xanathar die Zhents beschuldigt, den *Stein von Golorr* gestohlen zu haben, was sie jedoch nicht getan haben.

Dalakhar flüchtet
Dalakhar, ein gnomischer Dieb, der für Dagult arbeitet, versucht den *Stein von Golorr* aus Waterdeep zu schmuggeln.

Dalakhar stirbt
Dalakhar wird von einem Feuerball-Zauber getötet. Urstul Floxin stiehlt den *Stein von Golorr* von Dalakhars Leiche.



oder sich widersetzen können. Der Nachteil ist, dass die Begegnung dazu führen könnte, dass die Charaktere fliehen oder kämpfen müssen, sodass ein oder mehrere Charaktere zu Flüchtlingen vor dem Gesetz werden. Wenn die Gruppe einen oder mehrere Charaktere enthält, die nicht rechtschaffen sind, ist ein solches Ergebnis sogar wahrscheinlich. Um diesen Nachteil zu lindern, könntest du flüchtigen Charakteren erlauben, Bündnisse mit NSC einzugehen, die ihnen helfen können, ihren Namen reinzuwaschen.

Wenn die Drohung einer Verhaftung nervig wird, kannst du zur zweiten Herangehensweise wechseln, in der du die Spieler informierst, dass einer oder mehrere Charaktere verhaftet worden sind.

Du kannst die Verhaftung beschreiben, die folgende Haft, und die Ereignisse, die zur Verhandlung führen. Der Nachteil ist, dass die Spielercharaktere keine Kontrolle über die Situation haben. (Dieses Gefühl der Hilflosigkeit ist zwar realistisch, macht aber keinen Spaß.) Um diesen Nachteil abzuschwächen, könntest du den Charakteren erlauben, Attributswürfe abzulegen, um das Ergebnis zu beeinflussen; beispielsweise könnte ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Überzeugen) einem Charakter ermöglichen, einen Beamten zu bestechen oder genug Zweifel im Verstand eines Magistraten zu säen, damit der Fall nicht weiter verfolgt wird.

Namen für NSC

Wichtige NSC in diesem Abenteuer erhalten Namen, viele der sekundären NSC jedoch haben keinen. *Xanathars Ratgeber für Alles* enthält einen Anhang mit Tabellen, mit denen du zufällig Namen für menschliche und nicht menschliche NSC erstellen kannst, wenn dir selbst keine einfallen.

Charaktererschaffung

Wenn deine Spieler Charaktere der 1. Stufe für dieses Abenteuer erschaffen, solltest du die erste Spielsitzung für die Charaktererschaffung verwenden. Auf diese Weise könnt ihr die Abenteurergruppe zusammen beschreiben und Gründe finden, warum die Charaktere befreundet sind.

Die Gruppe zusammenführen

Das Klaffende Portal ist eine beliebte Absteige für Abenteurer. Wenn du keine bessere Idee hast, kannst du davon ausgehen, dass die Charaktere mit der Kneipe vertraut sind und sich bereits dort getroffen haben. Wenn Charaktere neu in der Stadt sind, kann der Ruf des Klaffenden Portals sie anlocken, oder sie werden von Volo dorthin gerufen.

Um das Klaffende Portal wie einen vertrauten, einladenden Ort wirken zu lassen, gib jedem Spieler eine Kopie des Handouts „Vertraute Gesichter im Klaffenden Portal" in Anhang C und erlaubte jedem Spieler, einen der NSC als Bekanntschaft auszuwählen. Zusätzliche Informationen über diese NSC findest du am Ende dieser Einführung.

Ausrüstung auf der 1. Stufe kaufen

Die gesamte Ausrüstung in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*) steht in Waterdeep zum normalen Preis zum Verkauf.

Charakterhintergründe

Spieler, die Hintergrundoptionen suchen, die über die im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* hinausgehen, finden mehrere passende in *Die Schwertküste - Reisehandbuch für Abenteurer*: Stadtwache, Klostergelehrter, Höfling, Fraktionsagent, Wanderer aus der Ferne, Erbe, Söldnerveteran, Städtischer Kopfgeldjäger und Adeliger aus Waterdeep. Wenn du das Buch zur Verfügung hast, kannst du überlegen, ob du diese Hintergrundoptionen für die Spielercharaktere verfügbar machst.

Adelsfamilien aus Waterdeep

In Waterdeep gibt es weit über hundert Adelsfamilien. Die folgenden Adelshäuser sind eine gute Wahl für jeden Charakter mit dem Hintergrund Adeliger aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*oder dem Hintergrund Adeliger aus Waterdeep aus *Die Schwertküste: Reisehandbuch für Abenteurer*.

Haus Amcathra. Die Amcathras sind eine tethyrianische Familie, die sich auf die Zucht und Ausbildung von Pferden, Viehzucht, Winzerei und Waffenschmieden spezialisiert hat. Ihr Familienmotto ist „Wir reiten unsere Sorgen nieder". Die Familie besitzt eine große Villa im Nordbezirk, an der Ostseite der Hochstraße zwischen Hassantyrs Straße und der Tarnathstraße.

Haus Margaster. Die Margasters sind eine illuskische Familie, deren Geschäftsinteressen im Handel und Warentransport zu Land liegen. Das Haus verbindet auch eine geheime Geschichte mit der Magie. Das Familienmotto ist „Nichts ist für uns ungreifbar". Die Margaster-Familie hat ihren Sitz zwischen der Gasse zum Erdolchten Matrosen und der Tonscherbengasse im Nordbezirk.

Haus Phylund. Die Phylunds sind eine Tashlutar-Familie, die Monster einfängt und verkauft. Monster, die nicht als Haustiere oder Wachbestien ausgebildet werden können, werden an Arenen verkauft oder geschlachtet, um ihr Fleisch, ihre Knochen und ihre Haut zu verwerten. Die Phylunds finanzieren Abenteurergruppen und Monsterjägerexpeditionen, und ihr Motto lautet „Was du fürchtest, das meistern wir". Haus Phylund hat ein Anwesen an der Böttcherstraße, westlich der Hochstraße zwischen der Julthoonstraße und dem Händlerweg im Nordbezirk.

Haus Rosznar. Dieses tethyrianische Haus, das einst für Schmuggel, Sklaverei und andere Verbrechen aus Waterdeep verbannt wurde, ist nun zurückgekehrt und versucht, seine dunkle Vergangenheit und seinen entehrten Ruf hinter sich zu lassen, indem es sich auf legitime Geschäfte wie Winzerei und Juwelenhandel konzentriert. Das Familienmotto ist „Wir fliegen hoch und steigen schnell herab". Die Rosznar-Villa liegt am Donnerstabweg zwischen der Böttcherstraße und der Schildstraße im Seebezirk, westlich der Hochstraße.

Die Dame Esvele Rosznar (siehe „Die Schwarze Viper" in Anhang B) ist ein Mitglied dieses Hauses, doch hält sie ihre maskierte Identität und Diebeseskapaden geheim.

Gildenmitgliedschaft

Jeder Charakter mit dem Hintergrund Gildenhandwerker erhält freie Mitgliedschaft in einer Waterdeeper Gilde nach Wahl. Arkane Zauberwirker, die in der Stadt leben, sind rechtlich verpflichtet, sich dem Wachsamen Orden der Magier und Beschützer anzuschließen, und sie können gerufen werden, um die Stadt in Notzeiten mit ihrer Magie zu beschützen.

Waterdeeps wichtigste Gilden findest du in der Liste „Gilden von Waterdeep". Dem Gesetz nach gibt es keine aktiven Diebesgilden in Waterdeep, und die Xanathar-Gilde ist keine eigentliche Gilde, sondern eine Fraktion.

Um sich einer Gilde anzuschließen, muss man einen Hintergrund, eine Übung oder einen Status besitzen, den die Gilde schätzt. Beispielsweise ist ein Charakter mit dem Hintergrund Seemann willkommen, sich der Meisterschiffergilde anzuschließen. Man kann einen Beruf ausüben ohne Gildenmitglied zu sein, aber solche Autonomie hat einen Preis. Die Gilden tun alles, was sie können, um neue Mitglieder anzulocken, die dann für ihre Mitgliedschaft zahlen, und sie geben sich große Mühe, um unabhängige Unternehmen zu behindern und wenn möglich in den Ruin zu treiben. Ein Bäcker, der sich nicht der Bäckersgilde anschließen will, wird feststellen, dass seine Mehlversorgung abgeschnitten wird, während ein

Gilden von Waterdeep

Bäckersgilde
Gilde der Zimmerleute, Dachdecker und Pflasterer
Gilde der Kellerer und Klempner
Fassbindergilde
Konzil der Bauern und Lebensmittelhändler
Konzil der Musiker, Instrumentenbauer und Choristen
Dungfegergilde
Gemeinschaft der Bogner und Pfeilmacher
Gemeinschaft der Fuhrleute und Kutscher
Gemeinschaft der Wirte
Gemeinschaft der Salzer, Packer und Schreiner
Fischhändlergemeinschaft
Gilde der Apotheker und Heiler
Metzgergilde
Gilde der Kerzenmacher und Lampenanzünder
Gilde der Feinschnitzer
Gilde der Glasbläser, Glasierer und Brillenmacher
Gilde der Steinschneider, Steinmetze, Töpfer und Fliesenmacher
Gilde der Vertrauten Zinn- und Metallgießer
Gilde der Fährleute
Hofnarrengilde
Juweliersgilde
Wäschergilde
Bund der Korbmacher und Flechter
Bund der Häuter und Gerber
Loyaler Orden der Straßenarbeiter
Meisterschiffergilde
Sorgfältigster Orden der Geschickten Schmiede und Metallwerker
Gründlichster Orden der Segel- und Ledermacher
Exzellenter Orden der Weber und Färber
Orden der Schuster und Schuhmacher
Orden der Meisterschiffsbauer
Orden der Meisterschneider, Handschuhmacher und Tuchhändler
Sattler- und Geschirrmachergilde
Gilde der Schreiber, Sekretäre und Beamten
Feierlicher Orden der anerkannten Kürschner und Wollhersteller
Prachtvoller Orden der Plättner, Schlosser und Feinschmiede
Stallmeister- und Hufschmiedgilde
Buchhändlergilde
Vermesser-, Karten- und Tabellenmachergilde
Winzer-, Brenner- und Brauergilde
Wagenmacher- und Kutschenbauergilde
Wachsamer Orden der Magier und Beschützer
Radmachergilde

Ansehen verwalten

Dieses Abenteuer umfasst Nebenquesten, die nur Charakteren verfügbar sind, die sich den Fraktionen angeschlossen haben, die in diesem Abenteuer beschrieben sind. Du kannst die optionalen Ansehensregeln in Kapitel 1 des *Dungeon Master's Guide (Spielleitererhandbuch)* verwenden, um den Rang und Aufstieg eines Charakters in einer Fraktion zu verwalten. Der *Dungeon Master's Guide* enthält Namen für verschiedene Ränge in der Gruppe der Harfner, der Smaragdenklave, dem Rat der Grafen, dem Orden des Panzerhandschuhs und den Zhentarim. Rangnamen für Mitglieder der Bregan D'aerthe, der Grauen Truppe und der Xanathar-Gilde sind unten aufgelistet, inklusive des Ansehens, das für jeden Rang erforderlich ist.

Ränge der Bregan D'aerthe: Orbb (Gefreiter, 1), Kyorlinorbb (Korporal, 3), Khal'abbil (Feldwebel, 10), Mallasargtlin (Leutnant, 25), Ilareth (Hauptmann, 50)

Ränge der Grauen Truppe: Initiat der Grauen Hand (1), Niedere Graue Hand (3), Hohe Graue Hand (10), Initiat der Grauen Truppe (25), Beschützer von Waterdeep (50)

Ränge der Xanathar-Gilde: Augenpirscher (1), Diener des Auges (3), Augenstrahl (10), Gildenführer (25), Hand des Auges (50)

Magier, der sich nicht dem Wachsamen Orden der Magier und Beschützer anschließen will, keinen Zugang zu Bibliotheken und anderen nützlichen Ressourcen erhält.

Gilden verlangen monatliche oder jährliche Gebühren von Mitgliedern. Deren Höhe hängt von der Gilde ab. Um es einfacher zu halten, kannst du jede Gilde 1 Goldstück pro Monat verlangen lassen, oder 10 Goldstücke für ein im Voraus bezahltes Jahr. Gilden können Mitglieder aus verschiedenen Gründen ausschließen, und ein häufiger sind nicht bezahlte Gebühren.

Fraktionsmitgliedschaft

Ein Charakter mit dem Hintergrund Fraktionsagent (beschrieben in *Die Schwertküste: Reisehandbuch für Abenteurer*) muss eine Fraktion auswählen, der er angehört (siehe „Fraktionen in Waterdeep", unten). Charaktere ohne diesen Hintergrund können sich einer Fraktion anschließen, sobald sie Kapitel 1 dieses Abenteuers erreichen.

Charakteraufstieg

Du kannst Erfahrungspunkte verwalten oder die Charaktere einfach aufsteigen lassen, wenn sie an bestimmte Punkte im Abenteuer kommen. Im Idealfall sollten die Charaktere in jedem Kapitel die erwünschte Stufenspanne erreicht haben, wie in der Tabelle Empfohlene Charakterstufen angegeben.

Empfohlene Charakterstufen

Kapitel	Empfohlene Stufe
1. Ein Freund in Not	1. bis 2. Stufe
2. Trollschädelgasse	2. Stufe
3. Feuerball	3. Stufe
4. Drachenhatz	3. bis 4. Stufe
5. Frühlingswahn	5. Stufe oder höher
6. Sommerhölle	5. Stufe oder höher
7. Herbst des Maestros	5. Stufe oder höher
8. Winterzauberei	5. Stufe oder höher

Wenn du Erfahrungspunkte verwalten willst, kannst du die Aufstiegsgeschwindigkeit beeinflussen, indem du EP solange zurückhältst, bis du bereit für einen Aufstieg der Charaktere bist. Entsprechend kannst du die Aufstiegsgeschwindigkeit erhöhen, indem du spontan EP für erreichte Ziele, gutes Rollenspiel und das Überleben oder Meiden tödlicher Fallen ausgibst. Jede Belohnung sollte nicht mehr sein als das, was die Charaktere erhalten, wenn sie ein Monster mit einem Herausforderungsgrad gleich ihrer Stufe besiegen. Beispielsweise wäre eine faire spontane Belohnung für Abenteurer der 2. Stufe 450 EP, was die Charaktere ebenfalls erhalten würden, wenn sie ein Monster mit Herausforderungsgrad 2 besiegen.

Wenn du auf die EP-Verwaltung verzichtest und Charakteren erlaubst, zu bestimmten Zeitpunkten aufzusteigen, kannst du die Tabelle Empfohlene Charakterstufen als Leitfaden verwenden.

Fraktionen in Waterdeep

Verschiedene Fraktionen haben Wurzeln in Waterdeep, und jeder Charakter mit dem Hintergrund Fraktionsagent (beschrieben in *Die Schwertküste: Reisehandbuch für Abenteurer*) kann einer der unten beschriebenen Fraktionen angehören, vorausgesetzt, der Charakter erfüllt die Anforderungen der Fraktion.

Wenn du die optionalen Regeln für Ansehen verwendest, die in Kapitel 1 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* beschrieben sind, kannst du einem Spieler mit dem Hintergrund Fraktionsagent erlauben, einen W4 zu werfen, um das Ansehen des Charakters zu Beginn des Abenteuers zu bestimmen. Mehr Informationen findest du im Kasten „Ansehen verwalten".

Charaktere anderer Hintergründe haben später im Abenteuer die Gelegenheit, sich einer Fraktion anzuschließen. Jeder derartige Charakter muss die Anforderungen einer Fraktion erfüllen, um sich ihr anschließen zu können, und das anfängliche Ansehen des Charakters beträgt 0.

Charaktere, die in einer Fraktion ein Ansehen von mehr als 0 haben, können ihre Unterstützung erhalten, wenn sie in Nöten sind, indem sie ein einflussreiches NSC-Mitglied der Fraktion kontaktieren. Wenn das Ansehen des Charakters steigt, steigt auch die Qualität dieser Unterstützung. Eine Fraktion könnte auch Nichtmitgliedern helfen, die ihren Interessen dienen. Die Beschreibungen der unten vorgestellten Fraktionen enthalten Hinweise, wie eine solche Unterstützung aussehen könnte.

Du entscheidest, in welchem Ausmaß die Fraktion den Abenteurern hilft, abhängig davon, als wie wichtig oder wertvoll die Fraktion die Abenteurer betrachtet. Wenn die Charaktere beispielsweise Laeral Silverhands Vertrauen gewinnen, und es öffentlich bekannt wird, dass sie die Charaktere unterstützt, könnten Mitglieder der Bregan D'aerthe an die Charaktere herantreten, damit Jarlaxle Baenre die Gunst der Offenen Fürstin von Waterdeep erlangen kann.

Bregan D'aerthe

Ein Charakter muss ein Drow sein, bevorzugt männlich, um sich dieser Fraktion anzuschließen.

Die Bregan D'aerthe ist eine Söldnerkompanie, die ursprünglich aus den ausgelachten und ehrlosen Verstoßenen zerstörter Drow-Häuser bestand. Der Anführer der Gruppe, Jarlaxle Baenre, sucht immer nach neuen Mitgliedern, um die Ränge zu füllen, und Loyalität ist ihm am wichtigsten.

So gut wie alle Mitglieder der Bregan D'aerthe sind männlich, weil weibliche Drow sich selten dazu herablassen würden, Befehle von Männern zu befolgen. Eine weibliche Drow kann einen Platz in der Fraktion erhalten, indem sie sich vom Drow-Matriarchat lossagt und Jarlaxle überzeugt, dass sie für die Bruderschaft nützlich wäre.

Jarlaxle stellt auch Agenten an, die keine Drow sind, doch diese wissen nicht, dass sie in Wirklichkeit für ihn arbeiten; solche Personen gelten nicht als Mitglieder der Fraktion.

Die Bregan D'aerthe verwendet eines von Jarlaxles legitimen Unternehmen - den Seejungfernjahrmarkt - als Fassade in Waterdeep. Der Seejungfernjahrmarkt besteht aus drei



Karnevalsschiffen (der *Blickfang*, der *Herzensbrecher* und der *Unruhestifter*), die von verkleideten Drow und einer großen Menge an Schaustellern, die keine Drow sind (Musikern, Akrobaten, Schauspielern und so weiter) bemannt sind. Die Fracht der Schiffe besteht vor allem aus Karren und Festwagen, die schnell zusammengesetzt und als Parade durch die Stadt geführt werden können. Die Drow verwenden diese Umzüge, um die Aufmerksamkeit von ihren illegalen Aktivitäten abzulenken.

In der magischen Verkleidung des extravaganten illuskanischen Kapitäns Zardoz Zord überwacht Jarlaxle alles von seinem Flaggschiff, der *Blickfang*, aus, sowie von der *Scharlachroten Marpenoth*, einem Unterseeboot, das unter ihr verborgen ist. Er verlässt sich darauf, dass drei Drow-Revolverhelden - Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr und Soluun Xibrindas - den Großteil seiner dreckigen Arbeit übernehmen. Mehr Informationen zu Jarlaxle und seinen Leutnants findest du in Anhang B.

Die Bregan D'aerthe sind geübt darin, kriminelle Organisationen zu infiltrieren. Xanathars Drow-Berater Nar'l Xibrindas (siehe Anhang B) ist tatsächlich ein Spion der Bregan D'aerthe.

Die Unterstützung der Bregan D'aerthe nimmt diese Formen an:

- Die Abenteurer erhalten kleine, nicht gekennzeichnete schwarze Münzbeutel aus anonymen Quellen.
- Die Abenteurer erhalten eine Einladung, mit Zardoz Zord auf seinem Flaggschiff zu speisen, damit Jarlaxle sie einschätzen und ihnen Unterstützung anbieten kann, wenn sie ihn beeindrucken.
- Mitglieder der Bregan D'aerthe bestechen Personen, die die Abenteurer bedrohen oder räumen sie aus dem Weg (normalerweise ohne vorher zu fragen).

Smaragdenklave

Ein Charakter muss ein Interesse daran zeigen, die Natur oder die natürliche Ordnung zu bewahren, um sich der Smaragdenklave anschließen zu können.

Druiden und Waldläufer sind besonders willkommen.

In Waterdeep sind einige Mitglieder der Fraktion ansässig, die die Harmonie zwischen Natur und Zivilisation fördern wollen. Anhänger, die in Waterdeep leben, helfen dabei, die Stadt vor unnatürlichen Bedrohungen zu schützen wie Aberrationen und Untoten. Sie bewachen auch die Stadt der Toten (Waterdeeps öffentlichen Friedhof) und die Parkanlagen der Stadt.

Mitglieder der Smaragdenklave findet man im Phaulkonmere, einer Adelsvilla im Südbezirk, und im Snobiedels Obstgärten und Metbrauerei in Unterklippe.

Die Wände des Phaulkonmere umfassen prachtvolle Gärten. Die Gebäude sind von Moos und Efeu bedeckt. Das Anwesen gehört den Erben zweier wohlhabender Familien, den Tarms (die schon lange in Waterdeep leben) und den Phaulkons (die von cormyreanischer Abstammung sind). Sie verbringen den Großteil des Jahres auf Reisen und vertrauen das Anwesen einem halbelfischen Gärtner namens Melannor Düsterzweig an. Er wird unterstützt von Jeryth Phaulkon, einer Adeligen, die zur Halbgöttin aufgestiegen ist und Mielikki dient, der göttlichen Herrin des Waldes.

Snobiedels Obstgärten und Metbrauerei werden von der Snobiedel-Halblingsfamilie geleitet, zu denen eine alte Druidin namens Blüte Snobiedel gehört. Blütes jünster Sohn Spurter ist vor ungefähr sechs Monaten in Waterdeep verschwunden. Er wurde von Lykantrophie befallen und ist jetzt Mitglied einer Werrattenbande, die sich die Scherbenmeider nennen.

Die Unterstützung der Smaragdenklave nimmt diese Formen an:

- Mitglieder der Enklave teilen Informationen, die sie aus magischen Gesprächen mit den Tieren der Stadt gesammelt haben.
- Melannor Düsterzweig (siehe „Smaragdenklave", Seite 35) versorgt die Abenteurer im Phaulkonmere mit Nahrung und umsorgt sie.
- Einer der Abenteurer erhält eine Bezauberung (siehe „Übernatürliche Geschenke" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* von Jeryth Phaulkon (siehe „Smaragdenklave", Seite 35).

Die Graue Truppe

Um sich der Grauen Truppe anschließen zu können, muss man zunächst Mitglied der Grauen Hände werden. Eine Person, die in der Stadtwache oder der Stadtgarde gedient hat, kann dieser Fraktion beitreten, ebenso wie Charaktere, die einen Schwur ablegen, Waterdeep, seine Bürger und seine Gesetze mit dem Leben zu schützen. Abenteurer, die vielversprechend sind, könnten eingeladen werden, sich den Grauen Händen anzuschließen, einer Fraktion, die vom Schwarzstab Vajra Safahr geleitet wird. Mitglieder der Grauen Hände führen Aufträge von Vajra aus.

Die Graue Truppe ist ein Elitekader spezialisierter Abenteurer, die aus den Reihen der Grauen Hände rekrutiert werden und deren Kampfkraft ihrer Loyalität gegenüber der Stadt in nichts nachsteht. Die Graue Truppe zieht die Besten der Besten an. Charaktere beginnen ihre Abenteurerlaufbahn nicht als Mitglieder der Grauen Truppe, aber sie können sich hocharbeiten.

Wenn Waterdeep ein Problem hat, das die Diplomaten oder Streitkräfte der Stadt nicht lösen können, hat die Offene Fürstin die Möglichkeit, die Graue Truppe zu mobilisieren.

Eine solche Aktion gilt normalerweise als letzter Ausweg, da einige frühere Mitglieder die Tendenz zur willkürlichen Gewalt gezeigt und so viel Schaden verursacht haben, wie sie eigentlich verhindern sollten.

Auch wenn die Offene Fürstin bei Aktivierung einer Einheit stets Missionsziele und Parameter festlegt, wird die Mannschaft vom Schwarzstab selbst ausgewählt.

Wenn Mitglieder der Grauen Truppe (und in einigen Fällen der Grauen Hände) für ein Verbrechen verhaftet werden, setzen sich die Offene Fürstin oder der Schwarzstab normalerweise für sie ein und ermöglichen ihre Befreiung.

Die Unterstützung der Grauen Truppe nimmt diese Formen an:

- Verhaftete Abenteurer werden unter der lockeren Aufsicht von Vajra Safahr freigelassen (siehe Anhang B).
- Die Abenteurer erhalten einen hilfreichen ungewöhnlichen oder seltenen magischen Gegenstand, den sie für eine Weile verwenden dürfen (bis er auf geheimnisvolle Weise verschwindet).
- Meloon Kriegsdrache (siehe Anhang B) oder ein anderes respektiertes Mitglied der Grauen Truppe hilft den Abenteurern in einer schwierigen Situation.

Harfner

Jeder schlaue, nicht böse Charakter kann sich den Harfnern von Waterdeep anschließen. Barden und Magier sind besonders willkommen.

Harfner sind Altruisten, die hinter den Kulissen am Werke sind und gegen böse Tyrannen vorgehen. In der aktuellen Situation brauchen sie nicht lange, um zum Schluss zu kommen, dass die Zhentarim zum Teil oder ganz für die Eskalation der Gewalt in Waterdeep verantwortlich sind. Harfner-Spione könnten die Abenteurer als Werkzeug verwenden, um die Wahrheit ans Licht zu bringen. Verschiedene Adelige und Gildenmeister in der Stadt sind Harfner-Sympathisanten.

Die Harfner haben mehrere geheime Versammlungsorte in Waterdeep, darunter die Ulbrinter-Villa, ein Anwesen an der Delzorinstraße zwischen der Vhezoarstraße und Brondars Weg im Nordbezirk (etwas südlich der Trollschädelgasse). Die elfische Dame des Hauses, Remallia Anfurtbaum („Remi" für ihre Freunde), die Witwe von Fürst Arthagast Ulbrinter, ist ein hochrangiges Mitglied der Fraktion. Andere wichtige Mitglieder sind Renaer Neverember, der entfremdete Sohn von Fürst Dagult Neverember, und Mirt, ein Ratgeber der Offenen Fürstin Laeral Silverhand. Siehe Anhang B für mehr Informationen zu diesen NSC.

Harfner ziehen es vor, ihre Geschäfte in belebten Tavernen wie dem Klaffenden Portal abzuwickeln, oder an stillen Orten wie der Stadt der Toten.

Die Unterstützung der Harfner nimmt diese Formen an:

- Die Harfner stellen gewöhnliche und ungewöhnliche Tränke und Schriftrollen her und stellen sie den Abenteurern abhängig von der Situation ermäßigt oder kostenlos zur Verfügung.
- Remalia Anfurtbaum (siehe Anhang B) spielt den Abenteurern wichtige Informationsschnipsel zu und könnte ihnen eine temporäre Zuflucht anbieten.
- Wenn die Abenteurer angegriffen werden und verlieren, könnten ihnen ein oder mehrere Harfner zu Hilfe eilen. Ein Harfner-Rettungstrupp besteht normalerweise aus einem Barden (siehe Anhang B) oder einem **Magus**, sowie 1W4 + 3 **Spionen** oder **Veteranen**.

Rat der Grafen

Um Mitglied der Fraktion des Rats der Grafen in Waterdeep zu werden, muss ein Charakter ein Bürger von Waterdeep sein. Wer einen kriminellen Hintergrund hat, kann sich anschließen, sobald er seine Treue gegenüber der Stadt bewiesen hat.

Der Rat der Grafen ist eine Konföderation von Städten und Siedlungen entlang der Schwertküste und im ganzen Norden, darunter (unter anderem) Baldur's Tor, Mirabar, Mithralhalle, Neverwinter und Silbrigmond. Mitglieder des Rats müssen einander in Zeiten der Not unterstützen. Die Organisation setzt Feldagenten ein (z.B. Diplomaten, Spione und Attentäter), um ihre Interessen zu wahren.

Waterdeep ist eines der einflussreichsten und überzeugtesten Mitglieder des Rats der Grafen. Waterdeeps Offene Fürstin Laeral Silverhand sendet Spione aus, um die Abenteurer in der Stadt im Auge zu behalten und belohnt jene, die Waterdeeps Interessen über ihre eigenen stellen. Laeral wirbt Abenteurer als Agenten des Rats der Grafen an, darunter Jalester Silbermähne. Siehe Anhang B für mehr Informationen zu diesen NSC.

Laeral verbringt den Großteil ihrer Zeit im Palast von Waterdeep. Zu Fuß vom Palast erreichbar liegen gepflegte Regierungsresidenzen, die für Vertreter anderer Städte und Siedlungen aus dem Rat der Grafen verwendet werden.

Die Unterstützung des Rats der Grafen nimmt diese Formen an:

- Vertreter der Stadtwache werden informiert, dass die Charaktere im „offiziellen Auftrag" des Rats der Grafen handeln und angewiesen, sie zu informieren, wo es möglich ist.
- Mirt (siehe Anhang B), ein Maskierter Fürst, der als Laeral Silverhands Ratgeber dient, lädt die Abenteurer zum Abend-

essen in seinem verfallenen Anwesen ein, um Gerüchte und Perlen der Weisheit mit ihnen zu teilen.
- Die Charaktere erhalten eine kurze Audienz bei Laeral Silverhand (siehe Anhang B).

Orden des Panzerhandschuhs

Jeder nicht böse Charakter kann sich dem Orden des Panzerhandschuhs anschließen. Kleriker, Mönche und Paladine sind besonders willkommen, besonders wenn sie Helm, Torm oder Tyr verehren.

Die Mission des Ordens besteht darin, das Böse zu finden und zu zerstören, ehe es sich festsetzen kann. Die zunehmende Gewalt in Waterdeep treibt die Mitglieder dazu an, Abenteurer zu finden, die den Frieden in die Stadt zurückbringen können.

Es ist möglich, Mitglied der Fraktion und gleichzeitig Mitglied des Klerus oder Ritter eines bestimmten Gotts oder Tempels zu sein. Mitglieder des Ordens agieren alleine oder in kleinen Gruppen. Einige sind in Waterdeep geboren, andere stammen aus abgelegenen Siedlungen und sind im Dienst ihres Tempels in die Stadt gekommen.

Die Unterstützung des Ordens des Panzerhandschuhs nimmt diese Formen an:

- Wenn die Abenteurer Heilung oder andere Magie benötigen, kann ein Mitglied des Ordens ein Treffen mit örtlichen Priestern arrangieren, die nicht böse Gottheiten anbeten.
- Wenn die Abenteurer Probleme mit dem Gesetz bekommen, kann ein Mitglied des Ordens ein gutes Wort für sie einlegen und sich um ihre Angelegenheiten kümmern, solange sie eingesperrt sind.
- **Hlam** (siehe Anhang B) könnte auftauchen und die Charaktere bei einem bevorstehenden Kampf unterstützen.

Xanathar-Gilde

Jeder kann sich der Xanathar-Gilde anschließen, die trotz ihres Namens in Waterdeep nicht offiziell den Status einer Gilde hat.

Ehe Mitgliedschaft gewährt wird, muss ein Anwärter allerdings eine Prüfung bestehen, die darin besteht, ein schweres Verbrechen zu begehen. Möglichkeiten sind der Mord an einem Gildenmitglied, das Xanathar enttäuscht hat, die Entführung eines Bürgers von Waterdeep, das Kassieren von Lösegeld, das Ausrauben einer Mietkutsche oder das Plündern eines Lagerhauses.

Unter niedrigen Gildenmitgliedern kursieren zahlreiche Spekulationen über das wahre Wesen von Xanathar. Wenige haben eine Ahnung davon, dass ihr Anführer ein Betrachter ist, und noch weniger haben mit dem Augentyrannen gesprochen oder ihn gesehen.

Da die Fraktion fundamental böse ist, hängt der Aufstieg von Verschlagenheit und der Fähigkeit ab, Feinde aus dem Weg zu räumen. Die Konkurrenz in der Organisation ist brutal und verläuft meist tödlich. Böse Charaktere können in dieser Umgebung gedeihen, doch die Risiken sind selten die Belohnung wert.

Die Unterstützung der Xanathar-Gilde nimmt diese Formen an:

- Ein Mitglied, das einen Auftrag erhält, könnte einen monströsen Leibwächter oder Assistenten zugeteilt bekommen (wie einen Grottenschrat, einen Kenku oder eine Werratte), der die geheime Anweisung hat, das Gildenmitglied zu töten, wenn es die Mission nicht erfüllen kann.
- Die Gilde gewährt Zutritt zu verborgenen Tunneln und sicheren Häusern (mit Kellern) unter Waterdeep.
- Xanathar könnte einen **Glotzer** (siehe Anhang B) schicken, der das aufstrebende Gildenmitglied unterstützt (und gleichzeitig ausspioniert).

Zhentarim

Das Schwarze Netzwerk verfolgt eine offene Rekrutierungspolitik. Jeder kann sich anschließen. Beharrlichkeit und Loyalität werden sehr geschätzt, sind aber keine notwendigen Merkmale neuer Mitglieder.

Die Zhentarim sind eine zwielichtige Organisation, die mit Söldnern und Waren (darunter Waffen) handelt. Sie wollen schon lange politischen Einfluss in Waterdeep gewinnen, doch der Widerstand der Maskierten Fürsten, Adeligen und Gilden der Stadt ist groß.

Die Zhentarim in Waterdeep sind eine zersplitterte Organisation. Die, die Manshoon unterstützen, wollen Xanathar zerstören und die politische und wirtschaftliche Kontrolle über die Stadt erlangen. Die, die sich gegen Manshoon stellen, wollen ihn bloßstellen und vernichten, ehe sie selbst von der Obrigkeit verhaftet oder aus der Stadt getrieben werden.

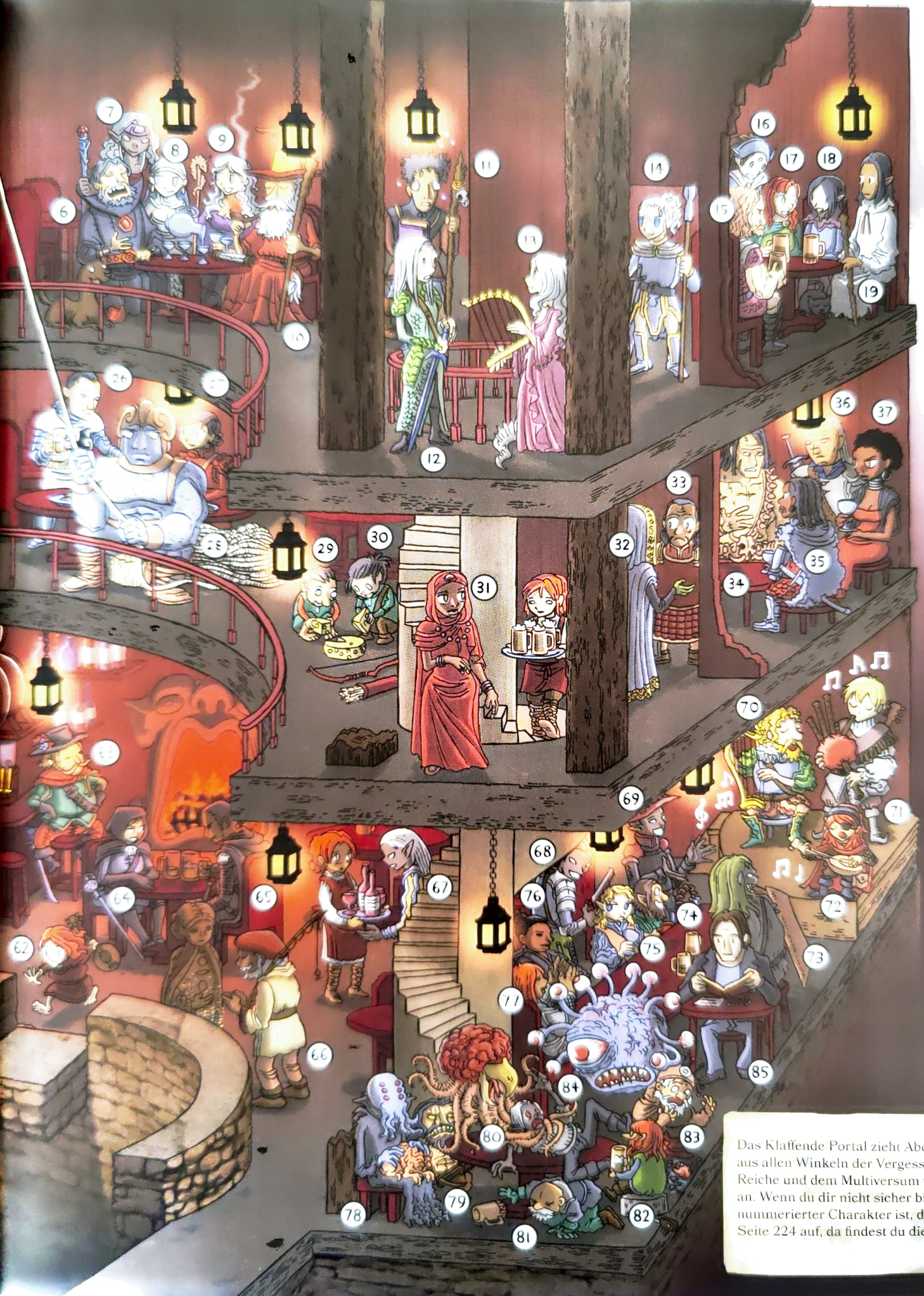
Abenteurer können sich nicht Manshoons Sache anschließen, aber sie können gemeinsame Sache mit den Zhents machen, die sich gegen ihn stellen. Die Anführer dieses Zweigs des Schwarzen Netzwerks sind Abenteurer im Ruhestand, die zu Unternehmern geworden sind. Ihre Abenteurergruppe war als die Unheilsplünderer bekannt, weil es ihre Spezialisierung war, die Horte von Lichs (die auch „Unheile" genannt werden) zu plündern. Sie versuchen verzweifelt, sich legitim in Waterdeep niederzulassen, was Bündnisse mit örtlichen Gilden und Adeligen erfordert. Manshoons Krieg gegen die Xanathar-Gilde hat ihre Pläne durcheinandergebracht.

Die Unheilsplünderer (die in Anhang B beschrieben sind) betrachten sich als die wahren Zhentarim von Waterdeep. Die Anführer der Gruppe sind Davil Sternenlied (Meister der Gelegenheiten und Verhandlungen), Istrid Horn (Meisterin des Handels und der Münze), Skeemo Schrägflasche (Meister der Magie), Tashlyn Yafeera (Meisterin der Waffen und Söldner) und Ziraj der Jäger (Meister der Attentate).

Die Unterstützung der Zhentarim nimmt diese Formen an:

- Davil kann Treffen mit einflussreichen Adeligen und Mitgliedern der städtischen Gilden arrangieren.
- Die Abenteurer können ermäßigte Tränke und Gifte in Skeemos Laden „Schrägflasches Gebräue", erwerben, der sich im Handelsbezirk befindet.
- Tashlyn bietet bezahlbare Söldner an, entweder **Schläger** für 2 SM am Tag oder **Veteranen**, die 2 GM pro Tag kosten.
- Istrid bietet den Charakteren einen Kredit von 2500 GM an, mit 10% Zinsen pro Zehntag.
- Die Abenteurer können Ziraj anwerben, um jemanden ermorden zu lassen, im Austausch für einen nicht genannten Gefallen, der später eingefordert wird.


DAS GASTHAUS ZUM
KLAFFENDEN
PORTAL
1
2
3
4
5
20
21
22
23
24
25
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
32
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
ATHANDER'S RED
GOLDEN TOPAZ



Das Klaffende Portal zieht Abenteurer aus allen Winkeln der Vergessenen Reiche und dem Multiversum von D&D an. Wenn du dir nicht sicher bist, wer ein nummerierter Charakter ist, dann schlag Seite 224 auf, da findest du die Antwort.

Das Klaffende Portal

Das Klaffende Portal ist eine berühmte Taverne und Herberge im Schlossbezirk von Waterdeep. Abenteurer können hier allerlei farbenfrohe Gestalten treffen.

Es handelt sich um ein Steingebäude mit einem Schieferdach und mehreren Kaminen. Der Großteil des Erdgeschosses wird vom Schankraum der Taverne eingenommen, wo es einen offenen Brunnen mit 12 m Durchmesser gibt (tatsächlich die Außenwand eines versunkenen Steinturms), der 40 m nach unten ins erste Geschoss des Undermountain führt, des gewaltigen Gewölbes unter Waterdeep. Ein Flaschenzug-Mechanismus wird verwendet, um Abenteurer in den Brunnen abzusenken und wieder hervorzuholen. Mehr Informationen zu diesem Eingang zum Undermountain findest du in *Waterdeep: Verlies des Wahnsinnigen Magiers*.

Die oberen Stockwerke des Klaffenden Portals enthalten bequeme, hübsch ausgestattete Zimmer für Gäste.

Durnan, der Betreiber, verlangt Standardpreise für Essen, Getränke und Unterkunft (siehe Kapitel 5 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

Vertraute Gesichter

Gib den Spielern das Handout „Vertraute Gesichter im Klaffenden Portal" aus Anhang C und erlaube jedem von ihnen, einen NSC als Bekannten auszuwählen – jemand, dem er vertraut. Mehrere Spieler können denselben NSC wählen. Die Informationen unten solltest du den Spielern erst zur Verfügung stellen, wenn ihre Charaktere sie in Erfahrung bringen.

Durnan

N Illuskanischer menschlicher Wirt

Der Betreiber des Klaffenden Portals ist ein Abenteurer im Ruhestand und ein Mann weniger Worte. **Durnan** (siehe Anhang B) warnt Abenteurer unter der 5. Stufe, dass es „keine gute Idee" sei, den Undermountain zu betreten. Er versteckt ein magisches Zweihandschwert hinter seinem Tresen, für den Fall, dass etwas Monströses aus dem Brunnen kriecht.

„Bonnie"

N Doppelgänger, verkleidet als tethyrianische menschliche Schankkellnerin

Dieser **Doppelgänger**, der sich als freundliche Schankkellnerin ausgibt, ist der Anführer einer Bande von fünf Doppelgängern, die vor über einem Jahr in Waterdeep eingetroffen sind. Damit die Bande über die Runden kommt, arbeitet sie als Schankkellnerin für Durnan. Mattrim Mereg (siehe unten) kennt ihr Geheimnis.

Yagra Steinfaust

N halborkische Mietschlägerin

Yagra ist eine Söldnerin des Schwarzen Netzwerks. Sie wird dafür bezahlt, den Zhent-Verhandlungsführer Davil Sternenlied (mehr Informationen über ihn findest du in Anhang B) zu beschützen. Yagra empfindet den Auftrag als langweilig und will sich die Zeit vertreiben, indem sie Abenteurer zum Armdrücken herausfordert. (Das kannst du mit vergleichenden Stärkewürfen abwickeln.) Wenn Charaktere zum Ausdruck bringen, dass sie gegen die Xanathar-Gilde kämpfen, könnte sie sie dazu ermutigen, mit Davil über ein Bündnis mit den Zhentarim zu sprechen, damit der Betrachter-Verbrecherfürst zerstört werden kann.

Yagra ist eine halborkische **Schlägerin**. Wenn sie auf 0 Trefferpunkte fallen würde, fällt sie stattdessen auf 1 Trefferpunkt (das kann sie aber erst wieder nach einer langen Rast tun). Sie hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Sie spricht die Gemeinsprache und Orkisch.

Mattrim „Drei-Seiten" Mereg

RG illuskanischer menschlicher Barde

Dieser sozial unbeholfene **Barde** (siehe Anhang B) tritt im Klaffenden Portal auf und ist ein besserer Musiker, als er vorgibt. Er wird „Drei-Seiten" genannt, weil er eine Laute spielt, die nur noch drei Seiten hat. Sein Geheimnis ist, dass er ein Spion der Harfner ist, und er ist weitaus redegewandter als er sich präsentiert. Er lebt in der Herberge, wo er seine Nachmittage und Abende damit verbringt, Zhentarim-Agenten und andere potentielle Unruhestifter auszuspionieren. Er hat sich vor kurzer Zeit mit Bonnie angefreundet und ihrer Doppelgängerbande dabei geholfen, sich in der Stadt niederzulassen.

Jalester Silbermähne

RG chondathanischer menschlicher Kämpfer

Jalester Silbermähne (siehe Anhang B) ist ein Agent des Rats der Grafen, der direkt Laeral Silverhand unterstellt ist. Die Offene Fürstin von Waterdeep hat ihn gebeten, Abenteurer im Auge zu behalten, die durch ihre Taten die Stadt und ihre Bürger unterstützen oder gefährden könnten. Da das Klaffende Portal Abenteurer aller Art anzieht, verbringt Jalester hier viel Zeit, normalerweise allein in einer stillen Ecke sitzend. Durnan weiß, dass Jalester für Laeral arbeitet und lässt den jungen Mann in Ruhe.

Jalester wird allerdings oft von Gedanken an Faerrel Falbklinge abgelenkt, seines Geliebten, der letztes Jahr in einem Kampf getötet wurde. Wenn er nicht den Geschäften des Rats nachgeht, sehnt er sich nach Liebe.

Meloon Kriegsdrache

NB chondathanischer menschlicher Abenteurer unter der Kontrolle eines Intellektverschlingers

Meloon Kriegsdrache (siehe Anhang B) wirkt wie ein fröhlicher, optimistischer, warmherziger Mann, der gerne an der Seite jener kämpft, die er als Freunde betrachtet. Die Belegschaft des Klaffenden Portals und viele der Stammgäste wissen, dass Meloon ein geschickter Kämpfer ist, der Verbindungen zur Grauen Truppe hat.

Ein **Intellektverschlinger**, der mit Xanathar verbündet ist, hat vor mehreren Monaten Meloons Gehirn verschlungen. Meloon steht jetzt unter der Kontrolle des Monsters und rät Abenteurern aktiv davon ab, den Undermountain zu erkunden; sie sollten sich stattdessen auf die Konflikte in der Stadt konzentrieren. Er jagt und tötet außerdem Zhentarim-Agenten für seinen geheimen Betrachter-Meister. Er hat den Blick auf Davil Sternenlied (siehe Anhang B) gerichtet, wird den Elfen aber nicht vor Zeugen ermorden.

Obaya Uday

NG chultanische menschliche Priesterin von Waukeen

Obaya, eine **Priesterin**, ist aus Chult angereist, um Expeditionen in den Undermountain zu finanzieren, damit sie seine magischen Schätze bergen und zu ihrem Auftraggeber bringen kann, dem Handelsprinzen Wakanga O'tamu von Nyanzaruhafen. Sie rät niedrigstufigen Abenteurern davon ab, den Undermountain zu besuchen, hilft ihnen aber nur zu gerne mit ihrer Magie, bis sie genug Erfahrung gesammelt haben, um für sie nützlich zu sein.

Wenn du nach diesem Abenteuer *Waterdeep: Verlies des Wahnsinnigen Magiers* leiten willst, kann Obaya eine wichtigere Rolle als Questgeberin einnehmen.



Kapitel 1: Ein Freund in Not

Eine Kneipenschlägerei im Klaffenden Portal beweist, dass man nirgends vor dem Bandenkrieg zwischen Zhentarim und Xanathar-Gilde sicher ist. In dieser bedrohlichen Atmosphäre bietet Volothamp Geddarm den Charakteren eine Queste an. Volo verspricht eine großzügige Belohnung, wenn sie seinen vermissten Freund Floon Blagmaar retten können, der in den Konflikt hineingezogen wurde. Volos Queste führt geradewegs in die Straßen von Waterdeep, sodass die Charaktere einen Grund haben, die Stadt zu erkunden.

Bei ihrer Jagd nach Volos Freund könnten sich die Charaktere Verbündete und Feinde machen, die im Lauf des Abenteuers wieder auftauchen können. Nachdem sie Volos Queste abgeschlossen haben, erhalten die Charaktere eine Heimatbasis mit einer Adresse in der Trollschädelgasse, in Waterdeeps Nordbezirk. Von ihrer neuen Basis aus können die Charaktere ihren eigenen Weg wählen, egal ob sie mit Waterdeeps Bewohnern interagieren wollen, sich einer der vielen Fraktionen der Stadt anschließen oder einfach nach Gefahr suchen.

Wo es losgeht

Das Abenteuer geht davon aus, dass die Charaktere bereits eine Gruppe bilden und sich augenblicklich im Klaffenden Portal aufhalten. Vielleicht trinken sie einen Humpen Schattendunkelbier und verspeisen einen Teller Quipper mit frittierten Kartoffeln. Alternativ kannst du das Abenteuer beginnen, wenn die Charaktere die wilde Taverne betreten, oder indem sie sich das erste Mal treffen, wenn Volo ihnen ihre Einstiegsqueste anvertraut.

Tavernenschlägerei

Während sich die Charaktere im Schankraum des Klaffenden Portals entspannen, kommt es zu einem Faustkampf. Lies folgenden Abschnitt vor, um die Szene zu beschreiben:

> Ihr sitzt um einen robusten Holztisch, der von einer hell strahlenden Kerze beleuchtet wird und von leergegessenen Tellern und halb leeren Bierkrügen bedeckt ist. Die Laute der grölenden Glücksspieler und der betrunkenen Abenteurer, übertönen fast das schiefe Zupfen eines jungen Barden drei Tische weiter.
>
> Dann tönt ein Ruf über alle Geräusche hinweg: „Du Schwein! Bringst gerne meine Kumpels um, oder?“ Dann muss eine über zwei Meter große Halborkin einen wilden Schwinger von einem menschlichen Mann einstecken, dessen rasierter Schädel mit augenförmigen Tätowierungen bedeckt ist. Vier andere Menschen stehen hinter ihm, bereit, sich in den Kampf einzumischen. Die Halborkin knackt mit den Knöcheln, brüllt und springt den tätowierten Mann an – aber ehe ihr sehen könnt, ob Blut fließt, hat sich eine Gruppe von Zuschauern um die Prügelei versammelt. Was tut ihr?

Die menschlichen Kämpfer sind fünf Mitglieder der Xanathar-Gilde (CB menschliche **Banditen**). Der Kerl mit den Augentätowierungen auf der Glatze ist ihr Anführer Krentz. Ihre Feindin Yagra Steinfaust ist eine Halborkin, die für die Zhentarim arbeitet (siehe das Handout „Freundliche Gesichter im Klaffenden Portal“ in Anhang C). Yagra kämpft für ihren Stolz.

Sich einmischen

Wenn die Charaktere sich in den Kampf einmischen wollen, würfeln alle auf Initiative. Aber der Kampf ist schon fast vorbei, als sie sich durch die johlenden Zuschauer geschoben haben. Krentz hat nur noch 3 Trefferpunkte übrig und versucht Yagra zu entkommen, die auf ihm sitzt, aber die vier anderen Mitglieder der Xanathar-Gilde stehen bereit, um sie zu rammen.

Wenn die Charaktere Yagra von Krentz wegziehen wollen, ist das ein vergleichender Stärkewurf gegen Yagras Stärke.

Yagra dankt den Charakteren, wenn sie ihr geholfen haben, ist aber enttäuscht, dass sie sich in den Kampf eingemischt haben.

Merke dir, wie die Charaktere in dieser Szene mit Krentz umgehen. Wenn er überlebt, könnten ihn die Charaktere in einem der Kanalverstecke der Xanathar-Gilde erneut treffen (siehe Bereich Q5, Seite 28).

Sich raushalten

Wenn die Charaktere sich nicht in die Schägerei einmischen, schlägt Yagra Krentz bewusstlos, wird dann aber von seinen Gefährten besinnungslos geprügelt. Durnan, der Betreiber des Klaffenden Portals, deutet auf die Tür. „Raus!" faucht er, und die Mitglieder der Xanathar-Gilde flüchten, wobei sie Krentzs bewusstlose Gestalt zurücklassen.

Troll und Freunde

In der dritten Runde der Schlägerei macht sich plötzlich Ärger aus dem offenen Brunnen in der Mitte des Klaffenden Portals im Schankraum breit.

> Alarmrufe ertönen, als die gewaltige Kreatur aus dem Schacht in der Mitte des Schankraums klettert: ein Monster mit warzig grüner Haut, einem struppigen Nest drahtiger schwarzer Haare, einer langen, karottenförmigen Nase und blutunterlaufenen Augen. Als sie die gelben Zähne bleckt und heult, könnt ihr sehen, dass ein halbes Dutzend fledermausartiger Kreaturen an ihrem Körper hängen und drei weitere wie Fliegen über ihr kreisen. Alle Anwesenden reagieren voller Furcht, mit Ausnahme des Wirts Durnen, der „Troll!" ruft.

Der **Troll**, der aktuell 44 Trefferpunkte hat, ist aus der ersten Ebene des Undermountain geklettert, um sich an leckerem humanoidem Fleisch zu laben, und er hat neun **Blutmücken** mitgebracht. Sobald der Troll im Schankraum angekommen ist, richtet er sich zu seiner vollen Höhe von 2,70 m auf und würfelt Initiative. Die Blutmücken würfeln auch auf Initiative, doch nur die drei, die über dem Troll fliegen, stellen eine Gefahr dar. Die verbleibenden Blutmücken sind aufgedunsen, da sie große Mengen Trollblut aufgesaugt haben, und fliegen zurück in den Schacht, um ihreMahlzeit zu verdauen. Da der Troll regeneriert, ist der Effekt des Blutverlusts weniger offensichtlich.

Die meisten Tavernengäste und Angestellten fliehen oder gehen beim Anblick des Trolls in Deckung. Die Blutmücken greifen die nächststehenden Charaktere an, während **Durnan** (siehe Anhang B) sein Zweihandschwert zieht, über den Tresen springt und das Monster selbst angreift. Dabei ruft er den Charakteren zu, sie sollen sich auf die Blutmücken konzentrieren und dann den Troll mit Lampenöl übergießen und anzünden, wenn er fällt. Yagra kämpft mit, wenn sie bei Bewusstsein ist. Jedem Charakter, der dazu beigetragen hat, den Troll zu besiegen, sagt Durnan nur ganz nüchtern: „Du hast gut gekämpft."

Wenn Charaktere im Kampf auf 0 Trefferpunkte fallen, kümmern sich die Angestellten des Klaffenden Portals darum, sie zu stabilisieren.

Das Treffen mit Volo

Sobald der Troll und die Blutmücken besiegt sind, schiebt sich Volo gegen die Flut der Gäste, die sich von dem Monster fernhalten wollen, um die Charaktere zu begrüßen. Er lobt sie für ihre Tapferkeit (egal ob gerechtfertigt oder nicht): „Ihr seid Abenteurer, nicht wahr? Wir könnten eure Hilfe gebrauchen. Lasst uns einen Tisch finden, an dem wir uns unterhalten können."

Volothamp Geddarm ist den meisten Bürgern von Waterdeep als Prahlhans bekannt und berüchtigt dafür, Tatsachen gerne auszuschmücken. Trotz all seiner Fehler ist Volo allerdings ein weichherziger Kerl, dem seine Freunde wichtiger sind als alles andere. Im Augenblick macht er sich große Sorgen um das Wohlbefinden von einem von ihnen. Er beginnt seine Bitte charmant und geheimnisvoll, doch wechselt er schnell zu tränenreicher Ehrlichkeit.

> Die Gestalt, die sich euch nähert, streicht über ihren Schnauzbart, rückt den breitkrempigen Hut zurecht und zieht den Schal enger. „Volothamp Geddarm, Chronist, Magier und Berühmtheit, zu euren Diensten. Ich vermute, ihr habt die Gewalt bemerkt, die unsere schöne Stadt seit einigen Zehntagen heimsucht. Ich habe seit meinem letzten Besuch in Baldurs Tor nicht so viel Blut gesehen! Aber jetzt fürchte ich, dass ich einen Freund in all dieser gehässigen Bösartigkeit verloren habe.
>
> Mein Freund heißt Floon Blagmaar. Er hat mehr gutes Aussehen als Gehirn, und ich fürchte, er hat vor einigen Nächten einen schlechten Nachhauseweg gewählt und wurde entführt. Wenn nicht Schlimmeres. Wenn ihr ihn für mich aufspürt, in aller gebotenen Eile, kann ich euch jetzt jedem zehn Drachen anbieten, und ich kann euch zehnmal so viel geben, wenn ihr Floon findet. Kann ich in dieser Stunde der Not auf euch vertrauen?"

Nehmen die Charaktere die Queste an, überreicht ihnen Volo jeweils eine kleine Börse mit 10 GM. Charaktere, die seine Absichten ergründen wollen, können einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 10 ablegen. Bei Erfolg stellt der Charakter fest, dass Volo ehrlich ist, aber die Wahrheit darüber, wie viel er augenblicklich bezahlen kann, vielleicht etwas überstrapaziert. (Volo ist derzeit etwas knapp bei Kasse, erwartet aber die Tantiemezahlung für *Volos Almanach der Monster*. Um mehr Geld zu machen, hat er begonnen, an einem neuen Buch zu arbeiten, *Volos Almanach der Geister und Gespenster*. Allerdings ist sein Wissen über Geister vor allem auf geistige Getränke beschränkt, und die Arbeit am Buch geht nicht gut voran.) Wenn Volo unter Druck gesetzt wird, drängt er die Charaktere, ihm zu vertrauen, und verspricht ihnen, dass er die restliche Belohnung, 100 GM pro Charakter, bereit haben wird, sobald Floon lebend zu ihm zurückgekehrt ist.

Volo beschreibt Floon als gutaussehenden menschlichen Mann Anfang 30 mit welligem, blondem Haar. Er trug fürstliche Kleidung, als Volo ihn zuletzt sah. Vor zwei Nächten, ehe Floon verschwand, hatten er und Volo im Aufgespießten Drachen, einer dunklen, derben Kneipe im Hafenbezirk, gefeiert und getrunken. Volo empfiehlt den Charakteren, dort mit der Suche zu beginnen.

Was ist in der Nacht passiert?

Volo ist es peinlich zuzugeben, dass er seinen Freund Floon in Schwierigkeiten gebracht haben könnte, und er will keine Details zu jener Nacht liefern, in der Floon verschwunden ist.

Weil er unter einer Schreibblockade litt, hat Volo Floon Blagmaar vor zwei Nächten im Aufgespießten Drachen getroffen, und beschlossen, zusammen etwas zu trinken. Sie tranken und spielten einige Stunden, bis Volo nach Hause ging. Das war das letzte Mal, dass er Floon gesehen hat.

Was Volo nicht weiß, ist, dass der betrunkene Floon kurz nach seinem Aufbruch einen weiteren Bekannten traf: Fürst Renaer Neverember. Die beiden brachen gemeinsam auf, und Renaer bot an, Floon nach Hause zu begleiten. Fünf Zhentarim-Schläger, die für Urstil Floxin arbeiten (siehe Anhang B) überwältigten Floon und Renaer. Sie brachten sie zu einem Lagerhaus im Hafenbezirk, um Renaer, den Sohn von Fürst Dagult Neverember, zu befragen. Sie wollten herausfinden, wo sich der *Stein von Golorr* und der verborgene Drachenschatz seines Vaters befinden. Ehe das Verhör beginnen konnte, überfielen Mitglieder der Xanathar-Gilde die Zhent-Wachen im Lagerhaus und töteten sie. Die Neuankömmlinge verwechselten Floon mit Renaer, schlugen Floon bewusstlos und schleppten ihn weg, während sich Renaer versteckte und unbemerkt blieb.

Floon wurde zum Versteck der Xanathar-Gilde in der Kanalisation gebracht. Eine kleine Bande Kenku wurde beim Zhentarim-Lagerhaus zurückgelassen, um andere Zhents zu töten, die vielleicht auftauchen würden. Die Anwesenheit der Kenku hat verhindert, dass Renaer das Lagerhaus verlassen konnte.

Floon finden

Volo sah Floon zuletzt vor dem Aufgespießten Drachen, einer zwielichtigen (und den Zhentarim gehörenden) Taverne zwischen Netzstraße und Filetgasse im Hafenbezirk. Die folgenden Begegnungen könnten die Ermittlung der Charaktere lostreten.

Auf dem Weg zur Taverne ist „Blut auf den Straßen" eine Gelegenheit für die Charaktere, die Stadtwache in Aktion zu sehen. Wenn sich die Charaktere umschauen wollen, gibt ihnen „Die Suche im Hafenbezirk" einen Eindruck ihrer Umgebung, und sie entdecken vielleicht den seltsamen Ort „Alter Xoblobs Laden", der einer genaueren Untersuchung bedarf. Sobald sie an ihrem Ziel ankommen, dem „Aufgespießten Drachen", bietet sich ihnen eine Gelegenheit, Informationen von den Gästen zu erhalten, was sie zur „Kerzengasse" führt, wo die Queste weitergeht.

Blut in den Strassen

Während die Charaktere durch den Hafenbezirk wandern, stoßen sie auf die Folgen einer blutigen Auseinandersetzung zwischen der Xanathar-Gilde und den Zhentarim:

> Als ihr um die Ecke biegt, findet ihr euch auf einer Straße, die von der Stadtwache abgeriegelt wurde. Auf den Pflastersteinen liegt ein halbes Dutzend Leichen, scheinbar die Opfer einer schrecklichen Auseinandersetzung. Beamte der Wache haben drei blutgetränkte Menschen entwaffnet und verhaftet und befragen gerade einige Zeugen. Eine der Beamten sieht euch. „Weitergehen", sagt sie. „Hier gibt es nichts zu sehen."

Die Auseinandersetzung, die hier stattgefunden hat, hat nichts mit Floons Verschwinden zu tun, stellt aber eine Eskalation des Konflikts zwischen den Zhentarim und der Xanathar-Gilde dar. Ein Dutzend **Wachen** der Stadtwache haben drei **Banditen** verhaftet und befragen Zeugen, während sie auf die Wagen warten, die die Verbrecher und Leichen wegbringen sollen. Die Überlebenden des Kampfs wurden entwaffnet und gezwungen, sich mit den Händen auf dem Kopf hinzuknien. Alle drei, loyale Zhentarim-Agenten (im Auftrag von Urstul Floxin, siehe Anhang B), werden vermutlich des Mordes angeklagt werden. Sie werfen jedem, der vorbeikommt, kalte Blicke zu, doch die Stadtwache lässt die Charaktere nicht in die Nähe der Gefangenen.

Suche im Hafenbezirk

Der Hafenbezirk ist nicht sicher. Du kannst diese vorherrschende Atmosphäre betonen, indem du den Spielern Folgendes vorliest:

> Hohe, dicht gedrängte Mietskasernen hüllen den Großteil des Bodens dieser Nachbarschaft in Schatten. Die meisten Straßenlaternen wurden eingeschlagen und die Kerzen gestohlen. Der Geruch von salziger Luft und Exkrementen hängt in der Luft, als ihr an Reihen heruntergekommener Gebäude vorbeikommt.

An der Ecke der Zastrowstraße und Filetgasse seht ihr einen Laden mit merkwürdigem Schaufenster:

> Eines der Geschäfte hebt sich von den anderen ab. Es hat eine dunkelviolette Fassade, und in seinem Fenster hängt ein ausgestopfter Betrachter. Über der Tür ist ein Schild angebracht, auf dem mit aufwendigen Buchstaben geschrieben steht: „Alter Xoblobs Laden".

Wenn die Charaktere den Laden anschauen, mach mit „Alter Xoblobs Laden" weiter. Wenn nicht, finden sie die Taverne ohne weiteren Zwischenfall; siehe „Der Aufgespießte Drache", unten.

Alter Xoblobs Laden

Wenn die Charaktere eintreten, bekommen sie schnell das Gefühl, dass an diesem Ort etwas seltsam ist:

> Eine Wolke violetten Rauchs, der nach Lavendel duftet, strömt aus der Tür, als ihr einen Blick hineinwerft. Jede Wand ist violett gestrichen, und jeder kleine Nippes auf den Regalen ist tiefviolett gefärbt. Der haarlose alte Gnom, der im Schneidersitz auf dem Tresen hockt, trägt eine pflaumenfarbige Robe. Seine Wangen sind mit neun geschminkten violetten Augen verziert.
>
> Der Gnom senkt seine Pfeife und haucht eine Wolke Lavendelrauch aus, ehe er eine Hand hebt. „Seid gegrüßt und willkommen! Kommt und schaut euch im kuriosesten Kuriositätenladen der Welt um!"

Der Laden ist nach dem ausgestopften Betrachter im Fenster benannt - ein Inventarstück, das tatsächlich ein magischer Sensor ist, durch den Xanathar blicken kann, wenn er das will.

Der Ladenbesitzer ist ein ausgedörrt wirkender **Tiefengnom**, der für die Xanathar-Gilde spioniert. Vor einigen Jahren überlebte er die Explosion einer Gasspore im Undermountain und erbte einige verwirrte Betrachter-Erinnerungen. Der Gnom wird nun von dem Zwang getrieben,

eine eigene Domäne aufzubauen. So ließ er sich in Waterdeep nieder, kaufte Alter Xoblobs Laden vom ehemaligen Besitzer, und versuchte ihn nach sich umzubenennen. Allerdings nannten alle ihn weiterhin Alter Xoblobs Laden. Er hat daher den alten Namen wiederhergestellt und sich selbst in Xoblob umbenannt. „Nicht verwandt mit dem Augentyrannen, der im Fenster hängt", sagt er.

Tand. Der Gnom verkauft eine Auswahl an Tand. Wenn die Charaktere die Regale erforschen, würfle auf der Tandtabelle in Kapitel 5 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, um zu bestimmen, was ihnen ins Auge fällt. Xoblob verkauft jedes Stück Tand für 1W6 GM.

Floons Schicksal. Der Gnom kennt Floon nicht namentlich, aber nach der Beschreibung. Er will nur ungern Informationen teilen, aber wenn man ihm einen neuen violetten Gegenstand anbietet oder einen Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 13 schafft, kann man seine Zunge lösen. Er sagt, dass Floon und ein gut gekleideter Kerl ähnlichen Aussehens und Gebarens (Renaer Neverember, doch der Gnom kennt seinen Namen nicht und hat ihn nicht erkannt) vor dem Laden von grob aussehenden Männern in schwarzer Lederrüstung überfallen wurden. Xoblob glaubt, dass es fünf Angreifer waren, aber keiner kam ihm bekannt vor. Einer hatte die schwarze Tätowierung einer geflügelten Schlange am Hals.

Der Aufgespiesste Drache

Der Ausgang des Aufgespießten Drachens führt auf eine Gasse, die zwischen der Netzstraße und der Filetgasse im Hafenbezirk verläuft, nicht weit weg von Alter Xoblobs Laden. Wenn die Charaktere näherkommen, lies vor:

> Der Aufgespießte Drache sieht wie eine Ruine aus. Beide nach vorne weisenden Fenster sind eingeschlagen, und ein Schiffsanker steckt im Dach. Durch die Fenster könnt ihr eine Gruppe heruntergekommener Gäste aus riesigen Krügen trinken sehen.

Floon war seit der Nacht seines Verschwindens nicht im Aufgespießten Drachen, und die Hafenarbeiter, die Gäste der Kaschemme sind, reden nicht gerne mit Fremden. Eine Bestechung oder ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 13 bringt sie zum Reden.

Floons Schicksal. Mehrere der Stammgäste erinnern sich daran, vor einigen Nächten Volo und Floon trinken gesehen zu haben. Nachdem Volo gegangen war, blieb Floon noch lange genug, um sich mit einem anderen Freund zu treffen: Renaer Neverember, dem Sohn von Waterdeeps ehemaligen Offenen Fürsten Dagult Neverember. „Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm!" höhnt ein Gast. „Nur ein weitererverwöhnter, reicher Adeliger, der sich gerne über uns lustig macht!" sagt ein anderer.

Die beiden tranken und spielten einige Runden Drei-Drachen-Ante, ehe sie gegen Mitternacht gingen. Fünf Männer folgten ihnen nach draußen, und niemand in der Taverne weiß, was danach passierte. Die Männer, die kurz nach Floon und Renaer verschwanden, sind seitdem nicht mehr in der Taverne aufgetaucht, aber man weiß, dass sie sich oft an einem Lagerhaus in der Kerzengasse herumtreiben. „Sucht das Schlangenzeichen an der Tür", sagt einer der Stammgäste.

Kerzengasse

Die Gebäude auf beiden Seiten der Kerzengasse sind hoch und so dicht gedrängt, dass das Licht den Straßenbelag nur zur Mittagszeit berührt.

> Düsternis erfüllt eine schmale Gasse, die so dunkel wie ein Gewölbe ist – und auch so riecht. So gut wie alle Straßenlaternen wurden eingeschlagen. Das eine Licht, das die Dunkelheit durchdringt, erscheint als schwaches Flackern weiter die Gasse hinab, wie eine weit entfernte Kerze.

Das Flackern kommt von der einzigen Straßenlaterne, die in der Kerzengasse noch intakt und mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* am Brennen gehalten wird. Ein Lagerhaus befindet sich direkt auf der anderen Straßenseite gegenüber der Lampe, sodass eine schwarze geflügelte Schlange (ein Zeichen der Zhentarim) über dem Türgriff sichtbar ist. Charaktere, die Verbindungen zu den Zhentarim haben, erkennen das Symbol, während andere seine Bedeutung mit einem erfolgreichen Intelligenzwurf gegen SG 10 erkennen können.

Zhentarim-Versteck

Das Versteck an der Kerzengasse (siehe Karte 1.1) ist ein heruntergekommenes, zweistöckiges Lagerhaus. Das Schwarze Netzwerk hat andere Verstecke in baufälligen Gebäuden wie diesem in Waterdeep (was bedeutet, dass der Bodenplan dieses Orts für andere Zhent-Verstecke verwendet werden kann).

Das Lagerhaus steht an einem Außenhof hinter einem hohen Zaun. Das Tor des Zauns ist nicht verschlossen. Im Gegensatz dazu sind die drei Eingänge des Gebäudes, eine Vordertür, eine große Ladentür und ein überstrichenes Fenster, verschlossen. Die Vordertür hat einen Schiebespion, der von Innen geöffnet werden kann. Beide Türen oder das Fenster können von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 mit Diebeswerkzeugen gelingt, oder können mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 aufgebrochen werden.

Wenn man an einer der Türen oder dem Fenster klopft, alarmiert das eine Gruppe von Kenku im Inneren. Die Kenku verstecken sich schnell hinter umgestürzten Möbeln, wobei sie einen Lärm veranstalten, den jeder Charakter mit einer passiven Weisheit (Wahrnehmung) von 16 oder höher vernehmen kann. Die Kenku sind alles, was von dem Trupp der Xanathar-Gilde übrig ist, nachdem fünf Zhentarim-Schläger Renaer Neverember und Floon Blagmaar entführt und hierher gebracht hatten. Floon wurde weggebracht, aber Renaer blieb am Leben, indem er sich versteckte. Jetzt versucht der junge Adelige herauszufinden, wie er an den Kenku vorbeikommen kann, die träge das Lagerhaus nach Beute absuchen, während sie warten, ob irgendwelche Zhents auftauchen.

Z1. Hauptraum

Das Hauptgeschäft des Schwarzen Netzwerks besteht in der Rekrutierung, Ausbildung und Ausstattung von Söldnern. Kisten voller Waffen, Rationen, Stiefeln, schwarzer Uniformen und anderer Ausrüstung füllen das Lagerhaus.

Wenn die Charaktere versuchen, ins Haus einzudringen, bestimme, ob die vier **Kenku** im Inneren ihre Anwesenheit bemerkt haben, ehe du den Kastentext vorliest.

Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann das Schloss an der Tür oder dem Fenster knacken, wenn ihm ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 gelingt. Charaktere, die leise eindringen, können die Kenku überraschen. Wenn die Charaktere anklopfen, ehe sie eintreten oder sich lautstark bemerkbar machen, verstecken sich die Kenku wie oben beschrieben.



> Tische und Stühle wurden achtlos auf den Boden geworfen. Die Leichen von einem Dutzend Männern säumen die Wände. Ihre Rapiere und Dolche liegen in der Nähe. An der Nordseite des Raums führen Treppen zum oberen Stockwerk.

Wenn die Kenku nicht versteckt sind, füge hinzu:

> Vier kleine, vogelartige Kreaturen mit langen Schnäbeln und schwarzen Federn stehen in der Mitte des Lagerhauses und blicken überrascht auf. Jeder trägt einen Kapuzenumhang und hält ein Kurzschwert in den Händen.

Die Leichen gehören zu fünf menschlichen Zhentarim-Söldnern (dieselben, die Floon und Renaer entführt haben) und sieben menschlichen Schlägern der Xanathar-Gilde, die alle in Lederrüstung gekleidet sind. Jeder Zhent trägt die schwarze Tätowierung einer geflügelten Schlange am Hals oder Unterarm, und eines der Mitglieder der Xanathar-Gilde hat eine schwarze Tätowierung auf der Handfläche, die aussieht wie ein Kreis, aus dem zehn Speichen ragen (das Symbol von Xanathar).

Die Kenku kämpfen solange, bis zwei von ihnen kampfunfähig oder getötet wurden. Dann versuchen die Überlebenden zu entkommen. Ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 10 zwingt die gefangenen Kenku, alles zu verraten, was sie wissen.

Was die Kenku wissen

Wenn Kenku sprechen, ahmen sie die Laute und Stimmen nach, die sie schon einmal gehört haben. Beim Verhör wiederholen sie die folgenden Sätze:

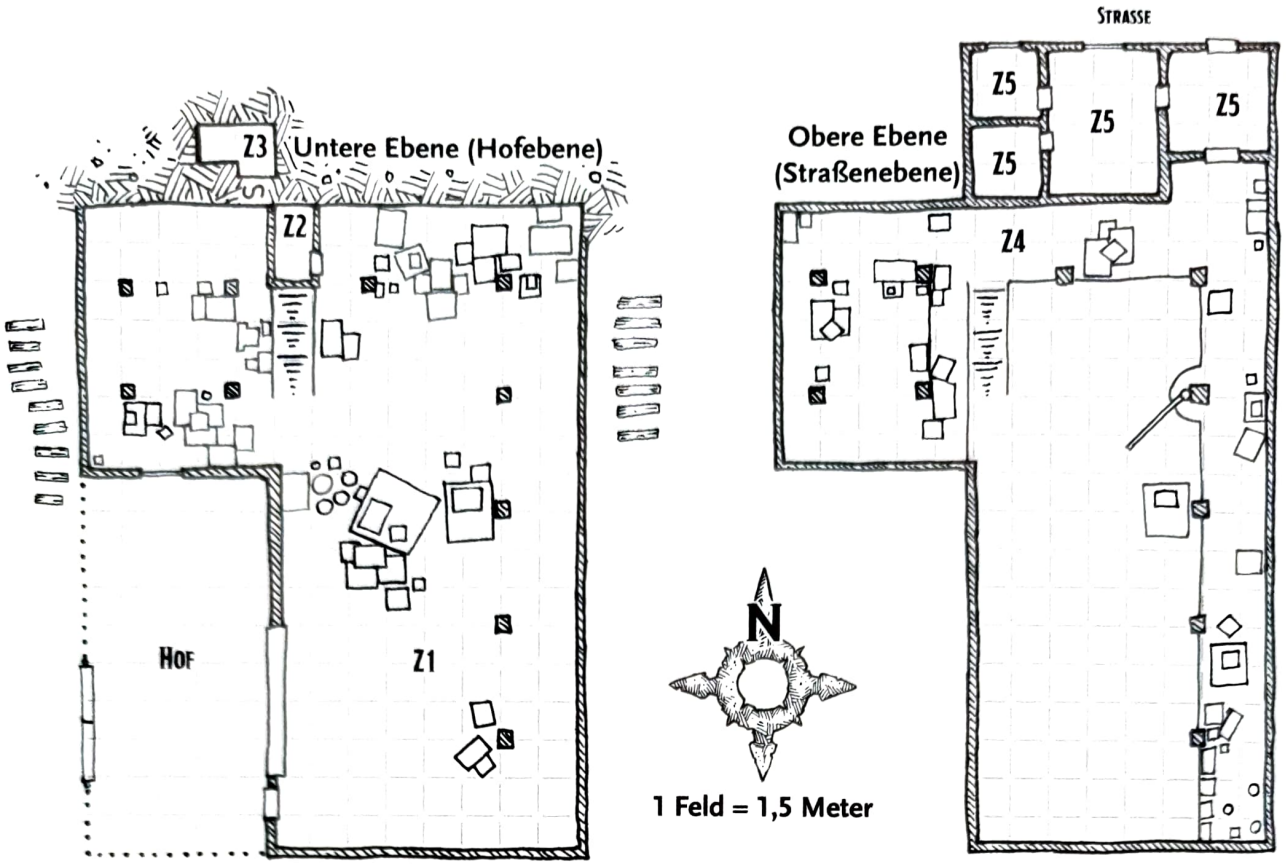
- In einer tiefen Stimme mit orkischem Akzent: „Xanathar lasst grüßen."
- In einer dünnen, nasalen Stimme: „Schnüre den hübschen Jungen im Hinterzimmer zusammen!" und „Folgt den gelben Schildern in der Kanalisation." (Dieser Kommentar bezieht sich auf die Tunnel in der Kanalisation, die mit dem Zeichen von Xanathar markiert sind, die zum Versteck der Xanathar-Gilde führen.)
- In einer kratzigen Stimme: „Keine Zeit zum Plündern. Bringt ihn einfach zum Boss."

Z2. Abstellraum

Die Tür zum Hinterzimmer hängt lose in gebrochenen Angeln. Der enge Raum dahinter riecht stark nach saurem Fisch und Essig. Er ist voll von alten Seilen, Planen aus Tuch und gesplittertem Holz von zerbrochenen Fässern. Renaer Neverember (siehe Anhang B) versteckt sich hier und konnte sich von seinen Fesseln befreien. Die Charaktere können seinen schweren Atem von unter einer Plane am Ende des Zimmers hören.

Renaer im Spiel

Renaer ist unbewaffnet. Er ist dreckig, und der hartnäckige Geruch von gepökeltem Hering hängt an ihm, doch er spricht wortgewandt und distinguiert, wie es seiner noblen Erziehung entspricht. Man kann schnell sein Vertrauen gewinnen, doch wenn es einmal gebrochen ist, kann man es unmöglich zurückerlangen.



Karte 1.1: Zhentarim-Versteck (Lagerhaus)

In der Nacht der Entführung machte sich Renaer Sorgen, dass Floon zu betrunken sein könnte, um alleine nach Hause zu finden und bot ihm an, ihn zu begleiten. Die beiden wurden von fünf Schlägern überfallen, als sie die Filetgasse verließen und nach Norden in Richtung Zastrowstraße gingen.

Renaer fühlt sich schuldig, weil Floon entführt wurde, da er (zurecht) glaubt, dass sie Floon mit ihm verwechselt haben. Wenn die Charaktere Renaer bitten, sich der Suche nach Floon anzuschließen, stimmt er zu und bewaffnet sich mit einem Dolch und einem Rapier von den toten Zhents im Lagerhaus.

Wenn ein Charakter Renaer fragt, warum die Zhents ihn entführt haben, gibt er die folgende wahre Antwort:

> „Die Zhentarim glauben, dass mein Vater eine große Menge Gold unterschlagen hat, als er der Offene Fürst war, und dass er die Drachen irgendwo in der Stadt versteckt hat. Sie glauben, dass sie sie mit einem Artefakt namens *Stein von Golorr* finden können, der bis vor kurzer Zeit im Besitz der Xanathar-Gilde war. Scheinbar hat ihn jemand gestohlen. Die Zhents dachten, ich wüsste etwas über die Sache, aber ich weiß nichts. Mein Vater und ich haben seit Jahren nicht miteinander gesprochen."

Z3. Geheimraum

Dieser Raum ist hinter einer Geheimtür verborgen, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gefunden werden kann. Wenn die Geheimtür geöffnet wird, können die Charaktere ein leises Klingeln in den Büroräumen über ihnen hören (Bereich Z5).

Schätze

Die Zhents haben hier zwei Holzkisten verstaut. Die erste, die sie im Hafen gestohlen haben, enthält vier mit Leder eingewickelte Gemälde mit Holzrahmen. Die Gemälde zeigen die Städte Luskan, Neverwinter, Silbrigmond und Baldurs Tor und sind jeweils 75 GM wert.

Die zweite Kiste, die sie einer Karawane auf der Hochstraße gestohlen haben, enthält 15 zehn Pfund schwere Handelsbarren Silber, schwarz angelaufen, aber immer noch jeweils 50 GM wert.

Z4. Balkon

Das offene zweite Stockwerk ist vollgestellt mit Kisten, an den Stellen, wo es das Hauptlagerhaus überdacht. Charaktere, die die Kisten durchsuchen, finden allerlei Kram, darunter mottenzerfressene Stoffballen, Flaschen voll verdorbenen Olivenöls und Hunderte Paare Sandalen mit Holzsohlen, die im vergangenen Sommer sehr beliebt waren, aber jetzt vollkommen aus der Mode gekommen sind. Nichts von diesem Müll ist etwas wert.

Z5. Büroräume

Das obere Stockwerk enthält einige Büroräume, die die Zhents nur selten verwenden. Die Zimmer verfügen über Schreibtische, Stühle und leere Regale, die von Staub und Spinnweben bedeckt sind. Harmlose **Ratten** huschen umher.

Über jeder Bürotür ist eine stählerne Alarmglocke angebracht. Die Glocken sind durch Drähte mit der Geheimtür in Bereich Z3 verbunden und klingeln laut, wenn die Tür geöffnet wird.

Schätze

Ein Charakter, der die Büroräume durchsucht, findet einen ungenutzten *Papiervogel* (siehe Anhang A).

Die Wache trifft ein

Kurz nachdem die Charaktere Renaer finden, führt ein Hauptmann der Stadtwache namens Hyustus Staget (RG illuskanischer menschlicher **Veteran**) ein Dutzend **Veteranen** zum Lagerhaus. Da ihnen ein Bericht über verdächtige Aktivitäten zugetragen wurde, stürmen sie herein und verhindern, dass jemand das Gebäude verlässt. Kenku, die noch am Leben und anwesend sind, werden in Haft genommen, und die Stadtwache braucht nicht lange, um herauszufinden, dass die toten Männer Mitglieder der Zhentarim und Xanathar-Gilde sind. Sie wissen auch, dass es immer häufiger zu gewaltsamen Auseinandersetzungen zwischen den beiden Fraktionen kommt. Während die Wachen das Lagerhaus durchsuchen, befragt Hauptmann Staget die Charaktere.

Hauptmann Staget ist ein konservativer Mann, der den Frieden im Hafenbezirk wahrt. Jeder Ladenbesitzer, jedes Gildenmitglied, jeder Wirt und jeder Tavernenbesitzer im Hafenbezirk kennt ihn, und die meisten respektieren ihn, egal was sie sonst von der Stadtwache halten. Staget glaubt nicht an Gerüchte und Klatsch, er trinkt nicht, und er lässt seine Wut nicht mit sich durchgehen. Seine Arbeit besteht darin, die Gewalt im Hafenbezirk unter Kontrolle zu halten, aber er war bislang eher untätig. Er sieht es so: Wenn sich die Xanathar-Gilde und die Zhentarim gegenseitig zerstören wollen, warum sollte man sie nicht lassen?

Staget ließ das Lagerhaus früher bewachen, hat aber die Leute abgezogen, um die Patrouillen im Hafenbezirk zu verstärken. Er bereut diese Entscheidung jetzt. Diese Überwachung war Teil eines Versuchs, einen bekannten Zhent-Auführer namens Urstul Floxin zu überführen, einen„großen Fisch", der laut Gerüchten für die jüngsten Konflikte verantwortlich ist. Staget teilt diese Informationen nicht mit Fremden.

Staget und Renaer erkennen einander, doch hatten sie bislang wenig miteinander zu tun. Die Beteiligung eines Neverember-Adeligen sorgt dafür, dass sich der Hauptmann so gut benimmt, wie es ihm möglich ist. Er ist bereit, über alle Verbrechen der Charaktere hinwegzusehen, , solange Renaer bei ihnen ist. Er händigt ihnen aber ein gefaltetes Stück Papier mit dem Rechtskodex aus und ermuntert sie dazu, es zu lesen. (Gib den Spielern eine Kopie des Rechtskodex-Handouts in Anhang C, wenn das noch nicht geschehen ist.)

Wenn die Charaktere die Wache um Hilfe bitten, um Floon zu finden, macht Staget sehr deutlich, dass er keine Truppe in die Kanalisation schicken wird, um jemanden zu suchen, der auch ein Spion der Zhents oder der Xanathar-Gilde sein könnte. Wenn sie sich scheinbar weiter in den Konflikt zwischen Zhentarim und Xanathar-Gilde einmischen wollen, gibt Staget ihnen einen Rat, ehe er sie gehen lässt:

- „Am besten mischt man sich nicht in die Angelegenheiten von Verbrechern ein. Überlasst dieses schmutzige Geschäft der Stadtwache."
- „Nicht alle Offiziere der Stadtwache sind so nett wie ich."
- „Haltet das Blut von den Straßen fern, in Ordnung?" (Dies ist ein verbreiteter Spruch unter Beamten der Stadtwache, die sich mehr darum scheren, was in der Stadt passiert als was in der Kanalisation darunter geschieht.)

Charaktere, die im Hafenbezirk Ärger machen, werden Hauptmann Staget vermutlich wieder treffen. Auch wenn er sich insgeheim darüber freut, dass ihm Abenteurer einen Teil seiner Arbeit abnehmen, kann er seine Anstrengungen, den Frieden zu wahren, nicht durch die Abenteurer in den Schatten stellen lassen ohne einen Rüffel von seinen Vorgesetzten fürchten zu müssen.

Floon ausfindig machen

Mittlerweile haben die Charaktere wahrscheinlich herausbekommen, dass Floon von Mitgliedern der Xanathar-Gilde entführt wurde, die ihn mit Renaer Neverember verwechselt haben, und dass er zu ihrem Versteck in der Kanalisation gebracht wurde. Wenn die Charaktere nicht von den Kenku erfahren haben, wohin Floon gebracht wurde, können sie die Anwohner befragen. Viele Leute haben beobachtet, wie er weggeschleppt wurde. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 oder 5 GM in Form von Bestechungsgeld erlauben es dem Charakter, den Weg der Entführer durch Seitengassen zu einer kreisförmigen Metallabdeckung zu verfolgen, die ins Straßenpflaster eingesetzt ist. Die Abdeckung lässt sich leicht anheben und lenkt den Blick auf eine Leiter in die Kanalisation.

Navigation in der Kanalisation

In der Kanalisation herrscht kein natürliches Licht. Charaktere ohne Dunkelsicht brauchen eine Lichtquelle, wenn sie etwas erkennen wollen.

> Ein stinkender Fluss fließt durch diesen Kanalisationstunnel. In einer Richtung sehr ihr ein winziges Symbol, das in gelber Farbe auf die Wand gemalt wurde: ein handflächengroßer Kreis, aus dem gleichmäßig verteilt zehn Speichen ragen.

Das Versteck der Agenten der Xanathar-Gilde, die Floon entführt haben, liegt tief in den irrgartenartigen Kanälen der Stadt. An jeder Stelle, an der die Charaktere entscheiden müssen, in welche Richtung sie gehen, ist ein gelber Kreis als Symbol für Xanathar, neben dem Tunnel angebracht, der in die richtige Richtung führt. Die Symbole werden alle paar Tage von der Xanathar-Gilde oder der Dungfegergilde entfernt, aber diese sind noch da.

Glotzer-Wache

Ehe sie im Versteck der Xanathar-Gilde eintreffen, haben die Charaktere eine Begegnung in der Kanalisation:

> Nach einer Stunde, in der ihr die Zeichen durch die Tunnel verfolgt habt, erreicht ihr einen Punkt, wo sich der Weg dreifach teilt und eine Leiter zu einem Steinschacht führt, der von einem kreisförmigen Metalldeckel bedeckt ist. Eines der vertrauten Kreidesymbole ist in der Nähe an einer Wand zu finden. In der Nähe des Symbols schwebt eine kugelförmige Kreatur von der Größe einer Pampelmuse mit einem zentralen Glubschauge und vier stummeligen Augenstielen. Sie bleckt die Zähne in eure Richtung.

Ein feindseliger **Glotzer** (siehe Anhang B), der mit Grum'shar verbündet ist, dem örtlichen Anführer der Xanathar-Gilde, bewacht diese Kreuzung. Sobald die Charaktere ihn besiegen, können sie weitergehen und dem Korridor folgen, in dem sich das Kreidesymbol befindet; sie erreichen dadurch das Versteck nach etwa fünf Minuten.

Leiter. Charaktere, die die Leiter hinaufklettern und den Metalldeckel zur Seite schieben, finden sich im Keller des Speienden Fischs wieder, einer Taverne im Hafenbezirk.

Versteck der Xanathar-Gilde

Die Xanathar-Gilde hat Verstecke überall in der Kanalisation von Waterdeep. Der Bodenplan dieses Orts (siehe Karte 1.2) kann auch für andere Verstecke verwendet werden.

Der Anführer dieses Verstecks ist ein Halbork namens Grum'shar. Wenn die Charaktere eintreffen, befragt Grum'shar gerade Floon Blagmaar in Bereich Q7. Seine Zurschaustellung von Foltertechniken ist eine Masche, mit der er seinen anderen Gast beeindrucken will: einen Gedankenschinder namens Nihiloor (siehe Anhang B).

Die Türen im Versteck sind nicht verschlossen. Grum'shar geht davon aus, dass nur jene ihren Weg hierher finden können, die mit der Gilde zu tun haben.

Q1. Zentraler Knotenpunkt

Die Charaktere nähern sich diesem Raum aus Richtung Osten, wobei sie durch Wasser und Abwasser waten, das 30 cm tief ist.

> Der Hauptkanaltunnel erweitert sich in einen kreisförmigen Raum mit zwei Schießscharten in der Außenwand, die einander direkt gegenüber in die Wand eingelassen sind. Zwei Tunnel führen nach Norden und Süden. Eine Steintür ist in die hintere Wand eines Steinsims im Westen eingesetzt.

Wenn die Charaktere laut sprechen oder anderweitig Lärm machen, wachen die Goblinwachen in den Bereichen Q2a und Q2b auf und feuern Pfeile durch die Schießscharten. Die Scharten gewähren den Goblins Dreivierteldeckung.

Geheimtür

Eine Geheimtür in der Wand des Tunnels, der nach Süden führt, ist mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 zu finden.

Q2. Wachposten

Zwei **Goblins** sind hier stationiert, einer in Bereich Q2a, der andere in Bereich Q2b. Sie sind Verbündete der Xanathar-Gilde und aus dem Undermountain hierher gekommen. Die Goblins verlassen sich auf ihre Dunkelsicht, um ihre Umgebung wahrzunehmen, und sollen eigentlich Bereich Q1 bewachen, doch sind beide eingenickt. Charaktere, denen ein Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 9 gelingt, können sich an den schlafenden Goblins vorbei schleichen ohne sie zu wecken.

Schätze

Jeder Goblin trägt 1W6 KM in einem kleinen Beutel bei sich.

Q3. Unordentlicher Raum

Rostige Waffen und zerschlissene Kleider übersäen den Boden dieses Bereichs, der als Garderobe und Rüstkammer dient. Hier ist nichts von Wert zu finden.

Q4. Leerer Schlafbereich

In diesem Raum liegen sechs zerschlissene, mit Stroh gefüllte Matratzen, aber nichts von Wert. Wenn der Bewohner oder die Bewohner von Bereich Q5 nicht bereits besiegt sind, hören die Charaktere die Geräusche von Aktivität in diesem Raum durch die dünne Holztür, die die beiden Zimmer trennt.

Q5. Schlafbereich

In diesem Raum liegen sechs zerschlissene, mit Stroh gefüllte Matratzen. Hier befindet sich außerdem ein feindseliges Mitglied der Xanathar-Gilde, ein **Duergar** namens Zemk. Wenn Krentz (CB menschlicher **Bandit**) nach der anfänglichen Kneipenschlägerei aus dem Klaffenden Portal entkommen ist, befindet er sich ebenfalls hier.

Wenn die Charaktere eintreffen, verwendet Zemk Möbelstücke, um die Tür zu Bereich Q6 zu verbarrikadieren. Wenn Krentz hier ist, versucht er zu erklären, dass Zemks Methode nicht funktionieren wird, und er sagt ihm, er solle das Loch unter der Tür mit Decken verstopfen. Beide bemerken Eindringlinge nicht, sollten diese nicht viel Lärm machen.

Wenn es zum Kampf kommt, kämpft Zemk bis zum Tod. Wie Krentz auf die Abenteurer reagiert, hängt davon ab, wie sie ihn zuvor behandelt haben. Wenn sie ihm geholfen haben, gibt er ihnen die Gelegenheit, in Frieden zu flüchten, aber er kämpft an Zemks Seite, wenn sie sich nicht zurückziehen wollen. Wenn der Duergar getötet wird, flüchtet Krentz wenn möglich. Wenn nicht, ergibt er sich.

Weder Zemk noch Krentz haben Schätze bei sich. Beide sind Grum'shar (siehe Bereich Q7) unterstellt.

Q6. Klosett

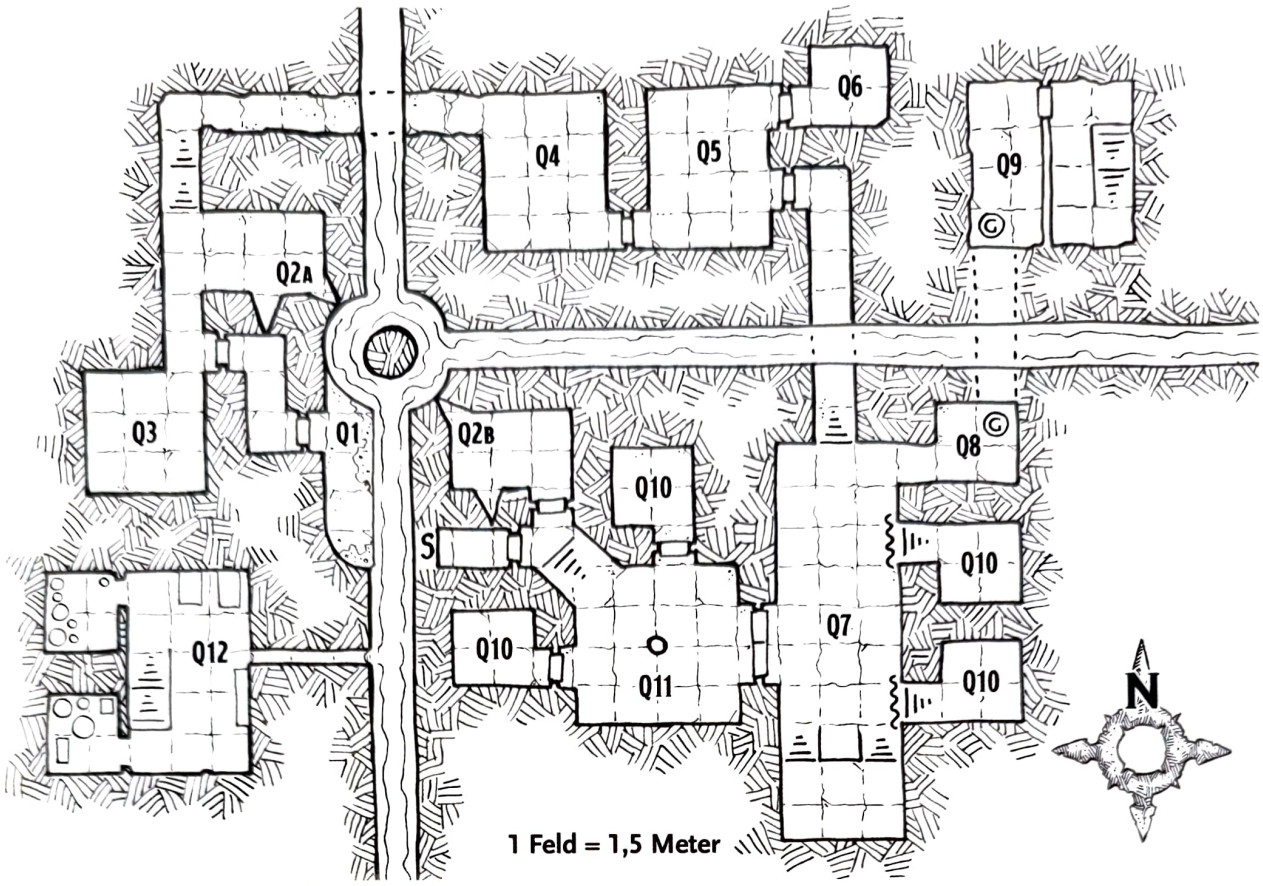
Dieser Raum hat ein Loch im Boden, das zu einer Jauchegrube führt. Ein **Grauschlick** ist aus der Grube geklettert und hat zwei Goblins getötet, die in den Raum geschickt wurden, um ihn aus dem Weg zu räumen. Die Knochen der Goblins treiben in der schleimigen Gestalt des Schlicks, und ihre schartigen Waffen liegen in der Nähe auf dem Boden. Die Ausrüstung ist nicht mehr verwertbar.

Q7. Bosskampf

> Zerschlissene und beinahe durchsichtige Vorhänge hängen an der Ostwand dieser langen Halle. In der Mitte steht ein muskulöser Halbork in einer schäbigen Robe mit dem Fuß auf der Brust eines menschlichen Mannes mit welligem rotblondem Haar. Feuer brennt um die geballte Faust des Halborks, und das Opfer schreit und windet sich hilflos unter ihm.
>
> Auf einer erhöhten Plattform im Süden sitzt eine albtraumhafte Gestalt in schwarzer Robe. Sie hat große, weiße Augen und eine gummiartige, violette Haut. Vier Tentakel umringen ihren menschenartigen Mund. Sie hält etwas in Händen, das aussieht wie ein körperloses Gehirn mit Füßen und streichelt es sanft.

Die Kreatur mit den Tentakeln ist Nihiloor (siehe Anhang B), ein **Gedankenschinder**, der einen **Intellektverschlinger** streichelt. Wenn Nihiloor die Abenteurer sieht, steht er von seinem Steinstuhl auf, setzt sein Haustier beiseite und gleitet durch den Raum, um ihn durch die Doppeltür in der Westwand zu verlassen. Der Gedankenschinder geht davon aus, dass Grum'shar und der Intellektverschlinger seinen Rückzug decken.

Nihiloor trägt eine Steinkugel mit 7,50 cm Durchmesser bei sich, die wie ein Augapfel geschliffen ist, wie man ihn am Ende des Augenstiels eines Betrachters finden könnte. Das Steinauge ist der Schlüssel, mit dem man das magische Portal in Bereich Q11 aktivieren kann. Der Gedankenschinder nutzt



Map 1.2: Versteck der Xanathar-Gilde (Südbezirk)

es, um zu Xanathars Hort zurückzukehren (das in Kapitel 5 beschrieben ist). Er verwendet *Monster beherrschen*, um jene, die sich ihm in den Weg stellen, zu kontrollieren und richtet solche Personen gegen ihre Verbündeten.

Der Halbork ist Grum'shar, ein niederer Anführer der Xanathar-Gilde. Als seine Schergen die Person, die sie für Renaer Neverember hielten, zurückbrachten, bettelte der Halbork Nihiloor an, beim Verhör des Gefangenen anwesend sein zu dürfen. Er begriff erst später, , dass er den Gefangenen verwechselt hatte. Grum'shar greift die Charaktere an, in der Hoffnung, seinen Ruf zu retten. Er ist ein **Zauberlehrling** (siehe Anhang B), aber mit den folgenden Anpassungen:

- Grum'shar ist chaotisch böse.
- Er hat die folgenden Volksmerkmale: Wenn er auf 0 Trefferpunkte fallen würde, fällt er stattdessen auf 1 Trefferpunkt (das kann er aber erst wieder nach einer langen Rast tun). Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Er spricht die Gemeinsprache und Orkisch.

Floon im Spiel

Als Folge von Grum'shars Folter hat Floon Blagmaar (siehe Anhang B) nur noch 1 Trefferpunkt übrig. Wenn er von den Charakteren geheilt wird, ist er ihnen endlos dankbar und zeigt ihnen seine Zuneigung, indem er sie umarmt. Er bleibt in ihrer Nähe und vertraut darauf, dass sie ihn beschützen können. Wenn Renaer bei der Gruppe ist, kann er sich darum kümmern, Floon zu beschützen.

Schätze

In einem Beutel trägt Grum'shar sein Zauberbuch bei sich, das die folgenden Zauber enthält: *Brennende Hände*, *Hexenpfeil*, *Schild*, *Selbstverkleidung* und *Unsichtbarer Diener*.

Hinter dem Steinstuhl steht eine kleine, unverschlossene Holztruhe, die zwei *Heiltränke*, 16 GM, 82 SM und 250 KM enthält.

Q8. Durchgangsraum

Der Raum sieht leer aus, aber eine gründliche Suche mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 offenbart einen grob behauenen Tunnel, der hinter einem losen Pflasterstein verborgen ist. Der niedrige Tunnel endet nördlich von Bereich Q9.

Q9. Privatkeller

Eine unschuldige Halblingsfamilie, die Weißammers, brauen in diesem Keller Bier, der unter ihrem Haus in der Fischbauchgasse im Hafenbezirk liegt. Ihr Keller enthält Brauvorräte und viel wertlosen Plunder.

Die Halblinge haben den Geheimtunnel, der zum Versteck der Xanathar-Gilde führt, nicht bemerkt; er ist unter einem großen Pflasterstein verborgen, der nur mit Stärke 10 oder mehr angehoben werden kann.

Entwicklung

Wenn die Charaktere aus dem Keller kommen und in das kleine Haus der Weißammers eindringen, sind die Halblinge erst einmal erschrocken, lassen sich aber leicht beruhigen. Wenn sie von der geheimen Falltür erfahren, schwören sie, sie wieder zu versiegeln, erlauben es den Charakteren aber, sie zu verwenden, wenn es notwendig sein sollte.

Q10. Schlafquartiere

Pritschen mit Stroh liegen auf dem Boden und rostige Handschellen sind in die Wand genietet.

Q11. Hintertür

Dieses Versteck enthält einen Geheimweg zu Xanathars Hort.

> In der Mitte dieses ansonsten leeren Raums ist eine Steinsäule, in die ein kleines Symbol graviert ist: ein perfekter Kreis mit zehn Speichen, die im gleichmäßigen Abstand aus ihm herausragen. In der Mitte des Kreises ist eine kleinere, kreisförmige Vertiefung, die vage an ein lidloses Auge erinnert.

Wenn das steinerne Auge in Nihiloors Besitz in die Vertiefung gedrückt wird, öffnet sich ein undurchsichtiges, schwarzes Portal auf magische Weise in der Südwand. Die Öffnung ist 2,40 m hoch und 1,20 m breit. Kreaturen, die durch das Portal treten, erscheinen in Bereich X22 von Xanathars Hort (siehe Kapitel 5). Die Tür ist ein einseitig nutzbares Portal und schließt sich eine Minute, nachdem das Steinauge aus der Säule entfernt wurde, von selbst.

Nicht so ganz geheime Tür

Die Geheimtür ist für jeden, der sich aus dem Osten nähert, deutlich zu erkennen.

Q12. Herbergskeller

Ein schmaler Durchgang führt in den Keller einer Herberge in der Gewürzstraße im Hafenbezirk, die sich im Besitz von Halblingen befindet. Mittelgroße Charaktere müssen sich aus dem Tunnel hindurchquetschen. Die Herberge wird von den Scherbenmeidern, einer Bande von Halbling-Werratten, als Basis verwendet. Sie sind sich des Verstecks der Xanathar-Gilde bewusst, und die beiden Banden haben ein angespanntes Bündnis.

Rosko Unterzweig, ein Scherbenmeider in Hybridgestalt, bewacht den Keller. Er versteckt sich im nordwestlichen Lagerraum, bereit hervorzuspringen und jeden zu verscheuchen, der sich in Richtung Treppen bewegt. Rosko möchte nicht wirklich einen Mord begehen und erlaubt es Charakteren, zurück in die Kanalisation zu flüchten. Er ist eine **Werratte**, mit den folgenden Veränderungen:

- Rosko ist klein und hat 27 (6W6 + 6) Trefferpunkte.
- Er hat die folgenden Volksmerkmale: Er kann sich durch den Bereich einer mittelgroßen oder größeren Kreatur bewegen. Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Furcht. Er spricht die Gemeinsprache und Halblingisch. Zudem beherrscht er die Diebessprache.

Entwicklung

Wenn die Charaktere Rosko besiegen oder an ihm vorbeischlüpfen, können sie es in die Herberge schaffen, die vor allem für Halblingskunden ausgelegt ist. Da im Augenblick keiner der anderen Scherbenmeider anwesend ist, werden die Charaktere freundlich von Belegschaft und Gästen begrüßt. Sie sagen ihnen dann, wo sich das nächste Badehaus befindet.

Volos Queste abschliessen

Diese Einführungsqueste endet, wenn die Charaktere mit Floon Blagmaar im Schlepptau in das Klaffende Portal zurückkehren. Jetzt müssen die Charaktere nur noch ihre Belohnung abholen.

Belohnung

Volo trinkt allein im Klaffenden Portal, während er nervös auf Neuigkeiten über Floons Schicksal wartet. Nimmt er die Charaktere wahr, springt er auf und kommt auf sie zugerannt, um seinen Freund zu umarmen.

Eine gute Tat

Wenn die Charaktere Floon zu Volo zurückbringen, schaut letzterer sie verlegen an und erklärt ihre Belohnung:

> „Ich gestehe, dass ich wenige Münzen übrig habe. Aber es soll nie gesagt werden, dass Volo ein Versprechen nicht hält. Erlaubt mir, euch etwas weitaus Wertvolleres zu präsentieren." Er hält ein kleines Röhrchen empor. „Die Besitzurkunde für ein bemerkenswertes Grundstück hier in Waterdeep! Wir brauchen einen Magistraten, der die Übertragung der Besitzrechte bezeugt. Ich werde ein Treffen mit einem solchen arrangieren, nachdem ihr das Grundstück erkundet und als zufriedenstellend erachtet habt."

Das Rohr enthält die Besitzurkunde für das Trollschädelhaus, ein historisches Gebäude im Nordbezirk, das die Charaktere als Heimatbasis nutzen können. Die Urkunde wurde notariell beglaubigt und erscheint echt (weil sie es ist). Volo hat das Grundstück vor einer Weile gekauft, weil es angeblich dort spuken soll, und er darauf hoffte, es untersuchen zu können, um ein Kapitel für sein neues Buch zu schreiben, *Volos Alamanach der Geister und Gespenster*.

Wenn die Charaktere ihre Belohnung annehmen, arrangiert Volo ein Treffen mit einer Tiefling-Magistratin namens Kylynne Silmerhelve. Das kurze Treffen findet zur Mittagszeit in einem Gerichtshaus im Schlossbezirk statt. Magistratin Silmerhelve bezeugt die Übergabe der Urkunde und macht die neuen Besitzverhältnisse offiziell, wobei sie die Ungeduld von jemandem zeigt, der Wichtigeres zu tun hat. Sie verlangt auch die Übertragungssteuer von 25 GM, die normalerweise der neue Besitzer begleicht. Wenn die Charaktere diese Gebühr nicht zahlen können oder wollen, sich aber mit Renaer Neverember angefreundet haben, sorgt dieser dafür, dass Volo einen Münzbeutel hat, um die Ausgaben zu decken.

Gute Freunde

Volo, Floon und Renaer drücken ihre Dankbarkeit allesamt durch Freundschaft aus. Wenn die Charaktere gelegentlich einen Gefallen von ihren neuen Freunden brauchen, werden sie diesem gerne nachkommen. Floon hat den Charakteren wenig zu bieten, doch eine Freundschaft mit Volo und Renaer hat ihre Vorteile.

Volo kennt die besten Orte, um zu essen und zu feiern. Er kann die Charaktere auch durch Waterdeep führen. Wenn die Charaktere sein Angebot annehmen, teile die Informationen in Kapitel 9, „Volos Waterdeep-Leitfaden", mit den Spielern.

Auch wenn Renaer und sein reicher, mächtiger Vater entfremdet sind, hat er immer noch einflussreiche Freunde, die den Charakteren zu Hilfe kommen können, wenn es nötig ist. Wenn die Charaktere eine Audienz bei einflussreichen Personen in Waterdeep brauchen, kann Renaer Treffen mit Mirt, Remalia Anfurtbaum (siehe Anhang B für beide) oder so gut wie jedem Adeligen von Waterdeep arrangieren (vorausgesetzt er glaubt, dass sich die Charaktere gut benehmen können).

Stufenaufstieg

Wenn du Meilensteine zum Stufenaufstieg anstelle von Erfahrungspunkten verwendest , steigen die Charaktere von der 1. in die 2. Stufe auf, sobald sie zu Volo zurückkehren und nachdem sie das Versteck der Xanathar-Gilde erkundet haben.



Kapitel 2: Trollschädelgasse

Die Trollschädelgasse ist voll von Leuten, die das alltägliche Leben der Charaktere in Waterdeep beeinflussen können. Die Charaktere werden wahrscheinlich viele Male während ihrer Abenteurer in die Trollschädelgasse zurückkehren und ihre Nachbarn im Lauf der Zeit besser kennenlernen.

Die unten beschriebenen Örtlichkeiten sind auf der Karte der Trollschädelgasse verzeichnet (Karte 2.1, Seite 33). Bei Gebäuden, die nicht auf der Karte aufgeführt sind, handelt es sich um Reihenhäuser, die als private Wohngebäude für Bürger der oberen Mittelschicht von Waterdeep dienen, welche sich Haushälter, Gärtner und Kindermädchen leisten können.

T1. Trollschädelhaus

Siehe Anhang C für einen Bodenplan des Gebäudes. Gib den Spielern eine Kopie des Plans, wenn ihre Charaktere beginnen, das Trollschädelhaus zu erkunden.

Das verlassene Gebäude ist vier Stockwerke hoch und hat Balkone, ein Rondell und fünf Kamine. Es ist eines der größten in der ganzen Trollschädelgasse. Charaktere können ihren neuen Stützpunkt nach eigenen Vorstellungen neu möblieren, umbauen, umbenennen oder anderweitig personalisieren.

Tavernenräume

Wenn die Charaktere eintreffen, ist der Schankraum der Taverne voll mit kaputten Möbeln, angelaufenem Besteck, Fässern voller Wein, der zu Essig geworden ist, und wertlosem Schutt. Die anderen Zimmer der Taverne sind leer, mit Ausnahme der Spinnweben, des Staubs und harmloser Ratten.

Geist vom Fass

Die ehemalige Taverne wird von einem Poltergeist (**Schreckgespenst**) des ehemaligen Wirts der Taverne heimgesucht, einem Halbelfen namens Lif. Die Taverne zu betreiben war sein Lebensinhalt, und er konnte sie nach dem Tod nicht einfach aufgeben.

Der Poltergeist versteht die Gemeinsprache und Elfisch, kann aber nicht sprechen. Er macht den neuen Besitzern unsichtbar Ärger, indem er Teller zerbricht, Bierfässer zerschmettert und so weiter. Wenn die Charaktere diesen Hinweisen nicht folgen, schreibt er eher weniger subtile Warnungen (wie „Sperrstunde!“ und „Letzte Bestellung!“) auf staubige Böden und schmutzige Fenster. Um die Taverne wirklich für sich zu beanspruchen, müssen die Charaktere den Poltergeist entweder besänftigen oder zerstören.

Lif besänftigen. Wenn die Charaktere sich daran machen, die Taverne zu renovieren, weil sie sie wieder eröffnen wollen, beginnt der Poltergeist sie als neue Besitzer zu akzeptieren und wird langsam umgänglicher; er zieht einen Stuhl heraus, wenn sich ein Charakter setzen will, gießt ein Bier ein und bringt es einem Charakter, nimmt Mäntel entgegen, wenn Leute aus dem Regen kommen, und so weiter. Sobald das Geschäft wieder läuft, kann Lif auch andere hilfreiche Funktionen übernehmen, beispielsweise Türen verriegeln, Böden fegen und so weiter.

Lif zerstören. Lifs Poltergeist wird zerstört, wenn seine Trefferpunkte auf 0 fallen. Wenn er angegriffen wird und er auf die Hälfte seiner Trefferpunkte gebracht wird, flieht er in die oberen Stockwerke des Rondells. Dort kämpft er bis zum bitteren Ende.

T2. Der Verbogene Nagel

Ein kleines Holzschild über dem Haupteingang dieses Ladens ist unbeschrieben, enthält allein einen großen, verbogenen Nagel, der daraus hervorragt. Das Vorderzimmer weist eine Ausstellung reich verzierter Holzmöbel, sowie eine Auswahl von Bögen und Armbrüsten auf. Die Wand hinter dem Tresen ist von Reihen fein gravierter hölzerner Gehstöcke, Kampfstäbe und Schilde behangen.

Talisolvanar „Tally" Düsterzweig, der Betreiber und Meisterhandwerker des Verbogenen Nagels, ist ein halbelfischer Zimmermann und Holzschnitzer. Er ist ein **Gemeiner** mit den folgenden Veränderungen:

- Tally ist chaotisch gut.
- Er verfügt über die folgenden Volksmerkmale: Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberung und kann nicht mit Magie eingeschläfert werden. Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 Metern. Er spricht die Gemeinsprache und Elfisch.

Dienstleistungen

Tally verkauft hölzerne Waffen und Schilde zum normalen Preis. Er fertigt und verkauft auch Möbel und Holzskulpturen.

T3. Dampf und Stahl

Während des Tages dampft Rauch aus den vielen Fenstern um diese Innenschmiede, in der Waffen, Rüstung und Werkzeuge aus Metall gefertigt werden. Besitzer und Betreiber der Schmiede ist ein Ehepaar: ein Feuer-Genasi namens Embric und ein Wasser-Genasi namens Avi. Beide sind Mitglieder des Sorgfältigsten Orden der Geschickten Schmiede und Metallwerker. Als Plättner gehört Avi außerdem zum Prachtvollen Orden der Plättner, Schlosser und Feinschmiede. Embric kümmert sich um die Schmiede und ist ein meisterlicher Waffenschmied.

Er behauptet, von den Ifrit von Calimshan abzustimmen und neigt zu extremen Stimmungsschwankungen. Er hat die Spielwerte eines **Banditenhauptmanns** mit den folgenden Anpassungen:

- Embric ist neutral gut.
- Er weist die folgenden Volksmerkmale auf: Er kann beliebig oft *Flammen erzeugen*. (Konstitution ist sein Attribut zum Zauberwirken, und er hat einen Bonus von +4 bei Zauberangriffen.) Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m und Resistenz gegen Feuerschaden. Er spricht die Gemeinsprache und Urtümlich.

Avi verehrt Eldath, Gott des Friedens, und nutzt seine Magie, um seinen heißen Stahl zu kühlen. Er ist ein meisterlicher Plättner. Avi ist entspannt und spricht sehr direkt. Er hat die Spielwerte eines **Priesters** mit den folgenden Anpassungen:

- Avi ist neutral gut.
- Er hat die folgenden Volksmerkmale: Er kann beliebig oft die Flussrichtung und die Form von Wasser in einem Würfel mit 1,50 m Kantenlänge kontrollieren, oder das Wasser für eine Stunde gefrieren lassen. Er bewegt sich im Wasser mit einer Geschwindigkeit von 9 m fort, und er kann Luft und Wasser atmen. Er ist resistent gegen Säureschaden. Er spricht die Gemeinsprache und Urtümlich.

Dienstleistungen

Das Genasi-Paar verkauft alle Metallwaffen, Rüstungen und Schilde, die in Kapitel 5 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* aufgeführt sind, zum normalen Preis.

T4. Corellons Krone

Fala Lefaliir, ein Kräuterkundler und Mitglied der Gilde der Apotheker und Heiler betreibt das Geschäft in diesem imposanten, dreistöckigen Haus, dessen dritter Stock in ein Gewächshaus umgewandelt wurde. Durch die durchsichtigen Glaswände kann jeder auf der Straße einen Regenbogen aus Blumen blühen sehen.

Fala Lefaliir ist eine gesellige Waldelfe mit langem, geflochtenem Haar. Wie der Elfengott Corellon Larethian ist Fala weder männlich noch weiblich. Wenn Fala als „er" oder „sie" bezeichnet wird, weist Fala sanft darauf hin, dass beide Bezeichnungen nicht passend erscheinen. Fala ist mit einem Mitglied der Zhentarim namens Ziraj befreundet, der Falas Leben gerettet hat. Er besucht Fala gelegentlich, und Fala hat ein Zimmer für ihn im zweiten Stock zur Verfügung gestellt.

Fala ist ein **Druide**, mit den folgenden Veränderungen:

- Fala ist chaotisch gut.
- Fala hat die folgenden Volksmerkmale: Fala hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberung und kann nicht mit Magie eingeschläfert werden. Fala hat eine Bewegungsrate von 10,50 m sowie Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Fala spricht die Gemeinsprache, Druidisch und Elfisch.

Dienstleistungen

Neben nicht-magischen, pflanzlichen Heilmitteln verkauft Fala die Tränke, die in der Tabelle Falas Tränke aufgeführt sind. Fala bewahrt 1W6 Phiolen eines jeden Tranks in verschlossenen Schränken hinter dem Tresen auf.

Falas Tränke

Trank	Preis
Trank der Tierfreundschaft	125 GM
Trank des Kletterns	50 GM
Trank der Mächtigen Heilung	250 GM
Heiltrank	50 GM
Trank der Wasseratmung	250 GM

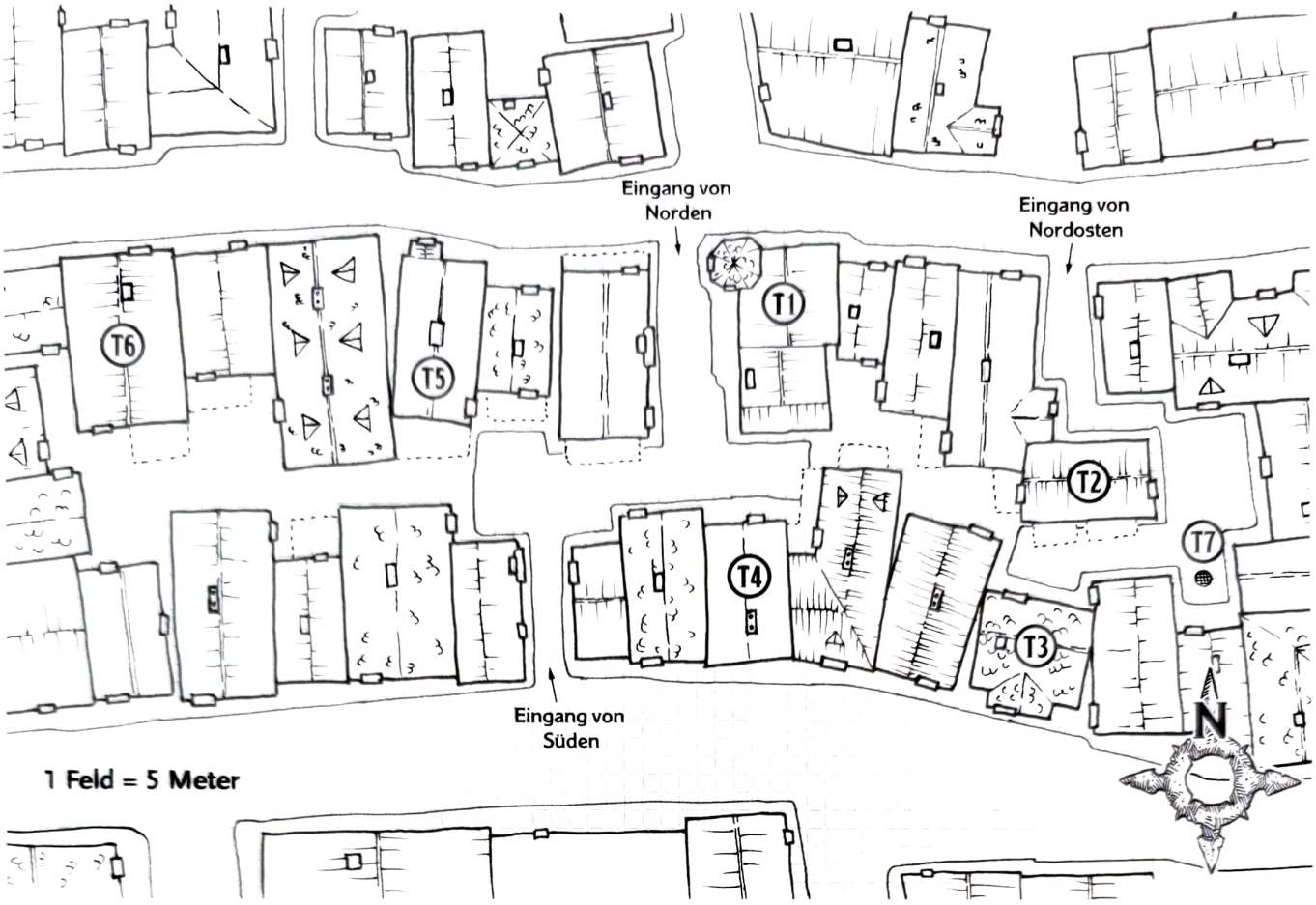
T5. Tigerauge

Der Laden dieses Privatdetektivs wirkt von außen betrachtet unscheinbar und ist nur an einem orange und schwarz gefärbten Schild erkennbar, auf dem Katzenaugen abgebildet sind. Im Inneren befindet sich eine fürstliche Wohnung, die nur von flackernden Öllampen beleuchtet wird. Die Tür ist verschlossen, und Besucher müssen klopfen oder klingeln, ehe sie eingelassen werden.

Sie werden von Vinzenz Künette empfangen, einem menschlichen Detektiv und Besitzer des Tigerauges. Er spricht präzise, kleidet sich in schneidige Anzüge und raucht eine schmale Pfeife. Vinzenz ist tatsächlich ein **Rakshasa** namens Valantajar, der Selbstverkleidung auf sich wirkt, ehe er Besucher empfängt. Der Rakshasa lebt schon seit Jahren in Waterdeep und wechselt so oft es nötig ist seine Identität, um sein wahres Wesen zu verbergen. Er hat sich daran gewöhnt, unter Sterblichen zu leben, und hat zu seinem eigenen Erstaunen Zuneigung für Waterdeep und seine Bürger entwickelt.

Dienstleistungen

Künette kann gegen Bezahlung jedes Geheimnis in Waterdeep aufdecken. Entscheide nach eigenem Ermessen über die Preise für seine Dienste: 50 GM sind für die meisten Ermittlungen ausreichend, aber wenn die Charaktere Geheimnisse über die großen Widersacher dieses Abenteuers herausfinden wollen, dann könnte der Rakshasa einen besonderen Dienst als Bezahlung erwarten, wie das Töten



KARTE 2.1: TROLLSCHÄDELGASSE (NORDBEZIRK)

eines Feindes, der ihn jagt, Werbung für sein Geschäft in ihrer Taverne zu machen, oder jemanden im Auge zu behalten, den Vinzenz ausspionieren soll.

T6. Buchwurms Schätze

Die Fassade dieser Buchhandlung ist mit einem charmanten Schild verziert, auf dem sich ein Golddrache um einen Schatz aus Büchern und Schriftrollen schlingt. Im Inneren ist der Laden mit wunderschönem Hartholz dekoriert, und der erdige Duft alter Bücher liegt in der Luft. Die Buchhandlung füllt zwei Stockwerke dieses dreistöckigen Gebäudes, und sie scheint irgendwie mehr Regale zu enthalten als das Gebäude haben dürfte.

Der Laden wird von einem kleinen Drachenblütigen namens Rishaal der Seitenblätterer betrieben, der im dritten Stockwerk lebt und von Golddrachen abstammt. Rishal, ein Mitglied des Wachsamen Ordens der Magier und Beschützer, ist ein **Magus** mit den folgenden Anpassungen:

- Rishaal ist neutral.
- Er besitzt die folgenden Volksmerkmale: Er kann seine Aktion verwenden, um einen 4,50 m langen Kegel aus Feuer auszuhauchen (er kann dies aber erst wieder tun, wenn er eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hat); jede Kreatur im Kegel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 2W6 Punkte Feuerschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf. Er hat Resistenz gegen Feuerschaden. Er spricht die Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch und Elfisch.

Dienstleistungen

In dem Laden bekommt man Bücher aller Art. Außerdem beherbergt Rishaal eine kleine Sammlung von Zauberbüchern und erlaubt es Magiern, Zauber zu kopieren, zu dem Preis, der in der Tabelle „Verkäufliche Zauber" angegeben ist. Er kann die Zauber auch auf eine Zauberschriftrolle schreiben, doch verlangt er dafür das Doppelte des angegeben Preises.

Verkäufliche Zauber

Zauber	Kosten pro Zauber
Federfall, Magie entdecken, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild, Sprachen verstehen, Unsichtbarer Diener, Vertrauen finden	25 GM
Arkanes Schloss, Dauerhafte Flamme, Dunkelsicht, Einflüsterung, Magische Waffe, Nebelschritt, Seiltrick, Unsichtbarkeit	75 GM
Feuerball, Fliegen, Gegenzauber, Hellsehen, Magie bannen, Unauffindbarkeit, Wasseratmung	150 GM
Arkanes Auge, Eissturm, Kreatur aufspüren, Mächtige Unsichtbarkeit, Verarbeitung, Verwandlung	300 GM
Bigbys Hand, Erinnerungen verändern, Kältekegel	750 GM

T7. Kanalzugang

Am Ostende der Trollschädelgasse befindet sich ein entfernbares Metallgitter, das eine Öffnung bedeckt. Unter dem Gitter führt eine Leiter sechs Meter tief in die Kanalisation von Waterdeep.

Sich einer Fraktion anschliessen

In Waterdeep beginnt sich die Kunde zu verbreiten, dass eine Gruppe von Abenteurern Volothamp Geddarm geholfen und Renaer Neverember gerettet hat. Innerhalb einiger Tage beginnen Vertreter verschiedener Fraktionen die Charaktere zu kontaktieren, um sie zu rekrutieren. Die Einführung dieses Buchs beschreibt die verschiedenen Fraktionen und was sie von ihren Rekruten erwarten. Die Charaktere müssen sich nicht alle der gleichen Fraktion anschließen, und einige wollen vielleicht gar keiner Fraktion beitreten.

Ein Charakter, der einer Fraktion angehört, erhält von der 2. bis zur 5. Stufe eine Mission, wenn er eine Stufe aufsteigt. Wenn es dem Charakter gelingt, die Mission erfolgreich abzuschließen, gewinnt er innerhalb der Fraktion an Ansehen. Andere Charaktere, die nicht zur Fraktion gehören, können die Mission unterstützen. Ein Charakter, der zu einer Fraktion außer dem Rat der Grafen gehört, kann eine Mission ohne negative Folgen für ihn ablehnen.

Missionen der Bregan D'aerthe

Gruppenstufe	Missionsbeschreibung
2	„Ich möchte, dass ihr einem Waterdeeper Adeligen ein Seidentaschentuch stehlt und es einem Tieflingmädchen gebt, das im Krater an der Ecke Netzstraße und Hafenstraße an der Werft lebt."
3	„Diese Mission ist so einfach, dass eine Bande von Straßenkindern sie durchziehen könnte. Ich möchte, dass ihr Gaxly Ruderbrust, dem Herausgeber einer lokalen Zeitung mit dem seltsamen Namen „Der Arsch von Waterdeep", ein Exposé zukommen lasst, ohne dass er weiß, wer es geschrieben hat oder woher es kommt. Ihr findet sein Büro an der Ecke Immarstraße und Hengststraße im Nordbezirk. Lasst die Geschichte auf seinem Schreibtisch liegen."
4	„Wir haben ein Mitglied der Xanathar-Gilde gefangen, und ich möchte, dass ihr ihn für drei Nächte bewacht, bis ich oder ein anderes Mitglied der Bregan D'aerthe ihn abholt. Ihr findet ihn in eurem Keller eingesperrt."
5	„Wir haben einen Spion tief in Xanathars Organisation, aber ich fürchte, dass er kompromittiert worden ist. Es bricht mir das Herz, aber ihr müsst ihn aus dem Weg räumen. Macht es schnell und schmerzlos, und um Lolths Willen, seid diskret."

Jede Fraktion hat einen Vertreter, der als Hauptkontakt dient. Dieser NSC überbringt die Missionsvorbesprechungen und übergibt die greifbaren Belohnungen, wenn eine Mission abgeschlossen wird. Kurz darauf steigt das Ansehen des Charakters. Die Missionen und die Art, wie sie abgeschlossen werden können, sind in den Tabellen in diesem Abschnitt beschrieben. Du kannst Mission aus diesen Tabellen verwenden oder sie durch eigene Missionen ersetzen.

Wenn die Mission mit einem Fehlschlag endet, können es die Charaktere nach 24 Stunden erneut versuchen, außer die Umstände des Fehlschlags verhindern eine Wiederholung der Mission.

Bregan D'aerthe

Wenn einer oder mehrere Charaktere Drow sind, lässt Jarlaxle Baenre seine Leutnants, drei **Drow-Revolverhelden**, diese potentiellen neuen Rekruten aus sicherer Entfernung beschatten. Fel'rekt Lafeen und Krebbyg Masq'il'yr beobachten die Charaktere bei Nacht, und Soluun Xibrindas beobachtet sie am Tag (wobei er sich Mühe gibt, das Sonnenlicht zu meiden). Siehe Anhang B für mehr Informationen zu diesen Leutnants.

Missionsanforderungen und Belohnung

Einen Adeligen zu finden ist nicht schwer, aber ein Taschentuch zu stehlen ohne bemerkt zu werden, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen SG 12. Man kann den Adeligen auch überzeugen, sein Taschentuch herauszugeben. Dazu ist ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Einschüchtern, Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 12 notwendig. Das Tieflingmädchen im Krater dankt den Charakteren für das Taschentuch. *Belohnung:* Jeder Charakter, der zu den Bregan D'aerthe gehört, erhält 1 Ansehen.

Jarlaxle hat ein Exposé zu Teufelsanbetern unter nicht namentlich genannten Waterdeeper Adeligen geschrieben. Die Geschichte spricht von Orgien und geheimen Machenschaften hinter geschlossenen Türen. (Jarlaxle lässt keine Gelegenheit verstreichen, die Adeligen zu beunruhigen und für politische Unruhen zu sorgen.) Ein Charakter kann in Gaxlys Büro einbrechen, solange es geschlossen ist, entweder während der Mittagszeit oder am Abend. Hinein zu gelangen ohne gesehen zu werden, erfordert zwei erfolgreiche Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 15, und an der verschlossenen Tür vorbeizukommen, erfordert einen Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 10 (oder den Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie). *Belohnung:* Jeder Charakter, der zu den Bregan D'aerthe gehört, erhält 1 Ansehen.

Charaktere, die den Keller ihrer Taverne in der Trollschädelgasse durchsuchen, finden Ott Stahlzeh (siehe Anhang B), der von *Eisenbändern des Bilarro* gefesselt ist. Wie er dorthin gekommen ist, ist eine gute Frage; er weiß es nicht einmal selbst. In der ersten Nacht schickt Xanathar eine Bande von sechs **Grottenschraten**, die die Taverne angreifen und Ott retten sollen. Wenn die Charaktere Ott an einen anderen Ort gebracht haben, greifen die Grottenschrate die Taverne trotzdem an. In der zweiten Nacht besuchen vier Mitglieder der Dungfegergilde (**Gemeine**) mit **Intellektverschlingern** im Schädel die Taverne. Sie bestellen etwas zu trinken und spähen die Taverne aus. Wenn sie Ott finden, greifen sie an, ansonsten verschwinden sie. In der dritten Nacht greift ein **Betrachterzombie** an. Nach dem dritten Angriff verschwindet Ott auf so mysteriöse Weise, wie er erschienen ist, zusammen mit den *Eisenbändern von Bilarro*. *Belohnung:* Jeder Charakter, der zu den Bregan D'aerthe gehört, erhält 2 Ansehen.

Jarlaxle identifiziert den Verräter als Drow-Magus namens Nar'l Xibrindas (siehe Anhang B) und weist den Charakteren den Weg zu Xanathars Hort durch unterirdische Tunnel. (Xanathars Hort ist in Kapitel 5 beschrieben. Charaktere, die Jarlaxles Weg folgen, treffen in Bereich X1 ein.) *Belohnung:* Jeder Charakter, der zu den Bregan D'aerthe gehört, erhält 2 Ansehen. Jedes Gruppenmitglied, das an der Mission teilgenommen hat, erhält als Trophäe eine Goldstatue von Jarlaxle (im Wert von 250 GM).

Charaktere, die einen passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) von 18 oder höher haben, können im Lauf mehrerer Tage einen flüchtigen Blick auf die Drow-Spione werfen und können mithilfe eines erfolgreichen Wurfs auf Weisheit (Einsicht) gegen SG 15 erkennen, dass diese Spione den Aktivitäten der Drow-Gruppenmitglieder besondere Aufmerksamkeit schenken.

Jarlaxle Baenre

Sollte die Gruppe die Drow der Stadtwache melden, beendet Jarlaxle die Überwachung und bricht für den Augenblick jeden Kontakt zu den Charakteren ab.

Wenn die Charaktere hingegen versuchen, die Drow-Spione zu stellen, meiden diese jeden Kontakt, lassen aber eine schwarze Augenklappe als Visitenkarte zurück. Am nächsten Tag taucht **Jarlaxle Baenre** (siehe Anhang B) im Hauptquartier der Charaktere auf, wobei er seinen Hut der Verkleidung nutzt, um als Herrenausstatter J.B. Niecott zu erscheinen. In dieser Verkleidung bittet er darum, unter vier Augen mit den Drow-Charakteren sprechen zu dürfen, die er für passende Rekruten für die Bregan D'aerthe hält. Nur Drow werden ernsthaft in Erwägung gezogen, doch Jarlaxle ist es egal, ob sie männlich oder weiblich sind. Als Prüfung bietet er ihnen die erste Mission an.

Jarlaxle ist ein begeisterter Schauspieler, der niemals seine Maske fallen lässt. Selbst wenn Charaktere seine wahre Identität herausfinden, gibt er niemals zu, etwas anderes zu sein als er vorgibt.

Smaragdenklave

Die Smaragdenklave ist an Charakteren interessiert, die das Gleichgewicht in Waterdeep wahren wollen (besonders an Klerikern der Natur, Druiden und Waldläufern). Jeder derartige Charakter wird von einer weißen Katze besucht, die in einer melodischen männlichen Stimme folgende Botschaft überbringt:

> „Interessiert daran, sich der Smaragdenklave anzuschließen? Kommt und trefft uns am Phaulkonmere im Südbezirk."

Die Katze ist ein gewöhnliches Tier, auf das der Zauber *Tierbote* gesprochen wurde. Sie rennt davon, nachdem sie ihre Einladung überbracht hat.

Melannor Düsterzweig

Der Hauptkontakt der Charaktere in der Smaragdenklave ist Melannor Düsterzweig, der freundliche, aber humorlose Gärtner des Phaulkonmere, eines Anwesens einen Block südlich der Kolat-Türme (siehe Kapitel 8). Phaulkonmere gehört den Adelsfamilien Tarm und Phaulkon. Melannor nutzt den Zauber *Tierbote*, um Katzen und Tauben als Kuriere zu ver-

Missionen der Smaragdenklave

Gruppenstufe	Missionsbeschreibung	Missionsanforderung und Belohnung
2	„Bauernhöfe im Umland werden von einer zum Leben erwachten Vogelscheuche terrorisiert. Sie hat Vieh abgeschlachtet, Pferde davongejagt und Bauern verängstigt. Es wurden bislang keine Leute umgebracht, also tut die Stadtgarde erst einmal nichts. Aber etwas muss geschehen!"	Nicht eine, sondern gleich drei **Vogelscheuchen** terrorisieren Unterklippe. Eine trägt eine Kapuze aus Sacktuch, die zweite hat einen fauligen Kürbiskopf, und die dritte ist von einem zerschlissenen Laken bedeckt. Charaktere, die den Großteil eines Tages oder einer Nacht in einem Feld kampieren, haben eine Chance von 10%, eine der Vogelscheuchen zu treffen. Die Angriffe gehen weiter, bis alle drei Vogelscheuchen zerstört sind. *Belohnung:* Jeder Charakter der Smaragdenklave erhält 1 Ansehen dafür, der Bedrohung ein Ende gesetzt zu haben.
3	„Herr Ambrosius Immermorgen, ein alter Recke von Kelemvor, hat angeboten, der Stadtgarde dabei zu helfen, einen Nekromanten zu fangen, der Knochen aus der Stadt der Toten stiehlt und sie als Skelette belebt. Herr Ambrosius könnte eure Hilfe gebrauchen, wenn ihr nicht zu beschäftigt seid."	Ambrosius Immermorgen (RG menschlicher tethyrianischer **Ritter**) davon zu überzeugen, dass die Gruppe helfen will, erfordert einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 13. Wenn der Wurf gelingt, bittet Herr Ambrosius die Gruppe, die südliche Hälfte des Friedhofs zehn Nächte lang zu überwachen, während er den Norden übernimmt. Die Charaktere haben eine kumulative Chance von 10 Prozent pro Nacht, auf sechs **Skelette** zu stoßen, aber es gibt keine Spur des Nekromanten, der sie belebt hat. Sobald die Skelette zerstört wurden, kommt es zu keinen weiteren Begegnungen. Nach einem Zehntag entlässt Herr Ambrosius die Charaktere aus seinen Diensten. *Belohnung:* Jeder Charakter, der zur Smaragdenklave gehört, erhält 1 Ansehen. Jedes Gruppenmitglied, das zehn ganze Nächte auf dem Friedhof patrouilliert hat, erhält 100 GM.
4	„Doppelgänger bedrohen das Gleichgewicht der Macht in Waterdeep. Gerüchte besagen, dass sich eine Gruppe von ihnen im Klaffenden Portal versteckt. Vertreibt sie und befreit die Stadt von ihnen, wenn ihr könnt."	Die Charaktere müssen „Bonnie", den **Doppelgänger**, stellen, und sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 15 überzeugen, dass es das Beste wäre, Waterdeep zu verlassen und ihre Bande mitzunehmen. *Belohnung:* Jeder Charakter, der zur Smaragdenklave gehört, erhält 2 Ansehen.
5	„Die Xanathar-Gilde lässt Monster frei, um die Stadtwache und die Stadtgarde abzulenken, während die Mitglieder anderswo Ärger machen. Die Obrigkeit hat Probleme damit, einen fliegenden Schrecken zu fangen und zu töten, der als Grell bekannt ist. Die Aberration wurde zuletzt gesehen, als sie eine alte Frau im Hafenbezirk geschnappt hat. Wenn wir nichts tun, wird sie nicht die letzte sein."	Den Grell ausfindig zu machen, erfordert einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 18, gefolgt von einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Überleben) gegen SG 18. Jeder Wurf, egal ob erfolgreich oder nicht, stellt eine Stunde dar, in der die Charaktere Informationen sammeln oder eine Spur verfolgen. In der Tat sind es zwei **Grells**. Ein Grell versucht zu flüchten, wenn der andere getötet wird. *Belohnung:* Jeder Charakter, der zur Smaragdenklave gehört, erhält 2 Ansehen. Jeryth wirkt eine Bezauberung des Heldentums (siehe „Übernatürliche Geschenke" in Kapitel 7 des *Player's Handbook*) auf jeden Charakter, der dabei geholfen hat, die Grells zu erschlagen.

wenden, die seine Missionen überbringen. Neue Mitglieder erhalten von ihm schnell ihre erste Mission.

Melannor ist ein halbelfischer **Druide**, mit den folgenden Anpassungen:

- Melannor ist chaotisch gut.
- Er hat die folgenden Volksmerkmale: Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberung und kann nicht mit Magie eingeschläfert werden. Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Er spricht die Gemeinsprache und Elfisch.

Jeryth Phaulkon

Wenn die Charaktere das erste Mal im Phaulkonmere eintreffen, stellt sie Melannor der Dame des Hauses vor: einer zur Halbgöttin aufgestiegenen Adeligen und Erwählten von Mielikki namens Jeryth Phaulkon. Jeryth, einziges Mitglied ihrer Familie, die im Augenblick im Phaulkonmere lebt, erscheint Besuchern des Phaulkonmere als körperlose weibliche Stimme, die von jedem in den Gärten der Villa gehört werden kann. Sie lädt zur Mitgliedschaft in der Enklave ein und verleiht jedem neuen Mitglied eine Bezauberung der Wiederherstellung (siehe „Übernatürliche Geschenke" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Jeryth bietet außerdem an, dass Mitglieder der Enklave und ihre Freunde das Phaulkonmere als sichere Zuflucht nutzen können.

In ihrem körperlosen Zustand kann Jeryth nicht verletzt werden. Wenn es nötig ist, kann Jeryth jeden Zauber aus der Druiden-Zauberliste sprechen. Sie verwendet ihre Zauber, um ihr Anwesen und die wunderschönen Gärten zu beschützen. Ein Mitglied der Smaragdenklave kann Jeryth bitten, einen Zauber zu wirken, und sie tut es gern, wenn das Ansehen des Charakters in der Enklave dem Zaubergrad entspricht oder ihn übertrifft.

Graue Truppe (Graue Hände)

Der Schwarzstab **Vajra Safahr** (siehe Anhang B) ist mit Renaer Neverember befreundet und die Kunde von seiner Rettung kommt ihr schnell zu Ohren. Sie verwendet den Zauber *Verständigung*, um einem der Charaktere die folgende kurze Botschaft zu übermitteln:

> „Ich bin Vajra Safahr, der Schwarzstab. Komm sofort zum Schwarzstabturm im Schlossbezirk. Bring deine Freunde mit."

Trotz ihres nachdrücklichen Tonfalls ist Vajra nicht beleidigt, wenn die Charaktere ihrer Einladung nicht nachkommen. Einen Tag später wirkt sie ein weiteres Mal den Zauber *Ver-*

Missionen der Grauen Truppe

Gruppenstufe	Missionsbeschreibung	Missionsanforderungen und Belohnung
2	Wendet euch an Hlam, einen Mönch, der in einer Höhle an der Seite von Berg Waterdeep lebt. Fragt ihn danach, von welchen Bedrohungen für die Stadt er gehört hat, aber versucht ihm nicht auf die Nerven zu gehen oder aufdringlich zu werden."	Wer den Berghang erklimmen will, um die Höhle zu erreichen, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht mit 1W4 Stufen Erschöpfung anzukommen. **Hlam** (siehe Anhang B) zu überzeugen, Informationen zu teilen, erfordert einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 12. Wenn der Wurf gelingt, sagt er den Charakteren: „Der Zwilling des Bösen verbirgt im Augenblick sein Gesicht. Dies wird sich vor Ende des Winters ändern." (Dies ist ein versteckter Hinweis auf Manshoon.) Die Charaktere können sicher vom Berg absteigen. *Belohnung:* Jede Graue Hand erhält 1 Ansehen.
3	„Ein junger Bronzedrache hat sich im Waterdeephafen niedergelassen. Er hat einige Matrosen erschreckt, aber niemandem weh getan. Stellt den Drachen und bringt in Erfahrung, was seine Absichten sind."	Vajra gibt jedem Charakter einen *Trank der Wasseratmung*, um die Mission abzuschließen. Sie finden einen **jungen Bronzedrachen** namens Zelifran, der um ein von Seepocken bedecktes Schiffswrack am Grunde des tiefen Hafenbeckens schwimmt. Der freundliche Drache versucht, den Charakteren so viele Schätze wie möglich abzuschwatzen. Wer mit Zelifran spricht, kann einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 13 ablegen. Ein erfolgreicher Wurf offenbart, dass der Drache keine Gefahr für Waterdeep darstellt. Wenn niemand beim Würfeln erfolgreich ist, bleiben die wahren Absichten des Drachen verborgen. *Belohnung:* Jede Graue Hand erhält 1 Ansehen.
4	„Ein Mitglied der Grauen Truppe hat sich in letzter Zeit merkwürdig verhalten. Sein Name ist Meloon Kriegsdrache, und seine ehemals gute Laune hat sich verdüstert. Er treibt sich mehr als üblich im Klaffenden Portal herum. Beobachtet ihn für einen Zehntag und erstattet mir Bericht."	Charaktere können sich mit **Meloon Kriegsdrache** (siehe Anhang B) anfreunden oder ihn aus der Entfernung beobachten. Jeden Tag bei Morgendämmerung führt Meloon einen telepathischen Wettstreit des Willens mit seiner magischen Axt *Azurschneide* (siehe Anhang A) aus, ehe er sein Zimmer im Klaffenden Portal verlässt. Die Axt will einen neuen Besitzer, aber Meloon weigert sich, sich von ihr zu trennen. Charaktere, die Meloon während dieses Austauschs beobachten, können mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 15 erkennen, was los ist. *Belohnung:* Jede Graue Hand erhält 2 Ansehen. Wenn die Charaktere Meloon von dem **Intellektverschlinger** in seinem Schädel befreien, gibt Vajra der Gruppe einen *Zauberstab der Geheimnisse*.
5	„Xanathar verwendet seine Intellektverschlinger, um in Waterdeep die Kontrolle über Bürger in Schlüsselpositionen überall in der Stadt zu erlangen. Wir müssen sofort mit diesem Problem umgehen. Infiltriert Xanathars Hort und zerstört was auch immer dafür verantwortlich ist, diese Kreaturen zu erschaffen."	Die Charaktere müssen Nihiloor den **Gedankenschinder** (siehe Anhang B) erschlagen. Sie können das Versteck der Xanathar-Gilde überwachen (siehe Kapitel 1) und warten, bis Nihiloor dort auftaucht, oder den Gedankenschinder in Xanathars Hort stellen (siehe Kapitel 5). *Belohnung:* Jede Graue Hand erhält 2 Ansehen. Jeder Charakter, der an dem Überfall teilgenommen hat, erhält einen *Trank der Unverwundbarkeit*. Außerdem übernimmt Vajra die Kosten für jeden Zauber *Tote erwecken*, um tote Charaktere zurückzubringen.

ständigung und kontaktiert ein anderes Mitglied der Gruppe. Wenn dieses sich auch weigert, kontaktiert sie die Gruppe erst wieder, wenn sie eine Stufe aufsteigen.

Vajra Safahr

Der Schwarzstabturm ist eine Festung und zugleich eine Akademie zur Magierausbildung. Von hier aus beobachtet Vajra Safahr die Stadt und behauptet sich als Schwarzstab. Der Zauber *Verständigung* ist ihre liebste Methode, um mit ihren Agenten zu kommunizieren.

Vajra bietet den Charakteren die Mitgliedschaft in den Grauen Händen an, einer privaten Sicherheitstruppe unter ihrem Befehl. Sie vergibt Missionen, die die Ressourcen der Charaktere belasten und ihre Loyalität gegenüber Waterdeep auf die Probe stellen. Charaktere, die diese Missionen abschließen, erhalten noch nicht genug Ansehen, um sich der Grauen Truppe anzuschließen, aber sie werden etwas Wertvolles erhalten: die Gunst des Schwarzstabs. Vajra interessiert sich weiter für die Abenteurerlaufbahn der Charaktere und hilft, wo sie kann.

Harfner

Die Harfner kontaktieren gute Charaktere, die vielversprechende Spione sind. Ein solcher Charakter erhält die folgende Nachricht, die auf einen *Papiervogel* (siehe Anhang A) geschrieben ist:

> „Renaer sagt uns, dass ihr gute Kandidaten seid. Er hat euch für heute Abend Karten für die Oper im Lichtsingertheater im Seebezirk gekauft. Wenn ihr interessiert seid, trefft Mirt in der Pause. Privatloge C. Förmliche Kleidung ist für den Einlass erforderlich."

Missionen der Harfner

Gruppenstufe	Missionsbeschreibung	Missionsanforderungen und Belohnung
2	„Eine der Pferdetram in der Stadt wird von einer sprechenden Stute namens Maxeene gezogen. Findet sie und bringt heraus, ob sie Agenten der Zhentarim identifizieren konnte, und wenn das der Fall ist, forscht nach, wo diese sich aufhalten."	Charaktere können Maxeene, ein **Zugpferd** mit Intelligenz 10, mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 13 ausfindig machen. Maxeene spricht die Gemeinsprache, und Charaktere müssen sie überzeugen, dass sie Harfner sind, indem sie einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 13 ablegen. Wenn der Wurf gelingt, erinnert sich das Pferd daran, vor einigen Tagen einen Sonnenelfen und seine halborkische Leibwächterin transportiert zu haben; sie hat sie an einer Kreuzung aufgelesen (sie erinnert sich nicht, welche es war), und hat sie am Klaffenden Portal abgesetzt. Sie haben darüber gesprochen, Spione anzuwerben, um Verstecke der Xanathar-Gilde in der Stadt zu finden. Maxeenes Beschreibung der Passagiere passt zum Aussehen von Davil Sternenlied und Yagra Steinfaust. *Belohnung:* Jeder Harfner-Charakter erhält 1 Ansehen.
3	„Uza Solizeph ist eine alte Frau, die in einem schmalen, dreistöckigen Gebäude an der Sornstraße im Handelsbezirk Bücher verkauft. Sie behauptet, ein Monster in ihrem Laden gefangen zu haben und sorgt sich um das Wohlbefinden ihrer Bücher und ihrer Katze. Die Stadtwache wird ihr vermutlich nicht helfen, da Uza zu Lügengeschichten neigt, aber die Harfner schulden ihr einen Gefallen. Wenn ihr sie sucht, sie sitzt heulend in Felzouns Narrheit, einer Taverne an der Ecke Sornstraße und Salabarstraße. Beeilt euch."	Uza (RG menschliche mulanische **Gemeine**) beschreibt die Bedrohung als „monströse Kugel mit vielen Augen", die ihre Katze Filipa in den Laden gejagt hat. Das Monster ist in der Tat ein **Glotzer** (siehe Anhang B). Wenn die Charaktere einen Glotzer in Kapitel 1 getroffen haben, wissen sie, womit sie es zu tun haben. Uza leiht ihnen Schlüssel zur Vorder- und Hintertür ihres Ladens. Charaktere finden die Innenräume in Trümmern vor und hören eine Katze im dritten Stock miauen. Die Geräusche stammen von dem Glotzer, der Filipa jagt. Die **Katze** ist dem bösartigen kleinen Raubtier bislang entkommen. *Belohnung:* Jeder Harfner-Charakter erhält 1 Ansehen, wenn der Glotzer besiegt wird. Uza schenkt der Gruppe ein gebrauchtes Zauberbuch mit vier Magierzaubern des 1. und 2. Grades.
4	„Eines unserer Mitglieder, Mattrim Mereg, hat sich mit einer Bande Doppelgänger verbündet und glaubt, die Harfner sollten sie rekrutieren. Wir brauchen eine unvoreingenommene Meinung. Findet sie und sprecht mit jedem der Doppelgänger, und findet heraus, ob sie vertrauenswürdig sind."	Die Charaktere müssen mit fünf **Doppelgängern** sprechen, beginnend mit ihrer Anführerin „Bonnie", die im Klaffenden Portal wohnt. Sie braucht einige Tage, um die anderen Doppelgänger zusammenzutreiben, die zustimmen, sich in menschlicher Gestalt in der Taverne zu treffen. Charaktere müssen jeden Doppelgänger befragen und einen Wurf auf Weisheit (Einsicht) gegen SG 16 schaffen, um ihre Vertrauenswürdigkeit zu ermitteln. Nur „Bonnie" ist wirklich vertrauenswürdig. *Belohnung:* Jeder Harfner-Charakter erhält 2 Ansehen. Jedes teilnehmende Gruppenmitglied erhält 50 GM.
5	„Dame Remalia Anfurtbaum veranstaltet eine Feier in Haus Ulbrinter, ihrer Villa an der Delzorinstraße zwischen der Vhezoarstraße und Brondars Weg im Nordbezirk. Wir haben Grund zur Annahme, dass Drow-Spione die Gästeliste infiltriert haben. Besucht die Feier und findet die verkleideten Drow. Zieht euch anständig an."	Remalia Anfurtbaum (siehe Anhang B) weiß von der Mission, aber es wird den Charakteren nicht offenbart, dass sie eine Harfnerin ist. Es ist nur ein Drow-Spion anwesend: **Jarlaxle Baenre** (siehe Anhang B). Er verwendet seinen *Hut der Verkleidung*, um als junger Schauspieler aus Luskan namens Erystian Demarne zu erscheinen. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 24 ist notwendig, um Jarlaxle zu finden. Er ist beeindruckt von den aufmerksamen Abenteurern, dankt Frau Anfurtbaum für einen unterhaltsamen Abend und stürmt davon, aber nicht ohne zuvor seinen Hut in Richtung des Charakters oder der Charaktere, die ihn enttarnt haben, anzutippen. *Belohnung:* Jeder Harfner-Charakter erhält 2 Ansehen. Jedes Gruppenmitglied, das die Feier besucht hat, erhält 200 GM.

Es liegen Karten für die ganze Gruppe für *Der Fall von Tiamat* bei, einer in Riesisch gesungenen Oper, die die Niederlage der bösen Drachenkönigin an der Drachenquelle beschreibt.

Mirt

Wenn sich Charaktere den Harfnern anschließen, wird **Mirt** (siehe Anhang B) ihr Hauptkontakt bei den Harfnern für den Rest des Abenteuers.

Das Lichtsingertheater ist ein Etablissement der Extraklasse, das sich im Schlossbezirk befindet. Wenn die Charaktere Mirt während der Opernpause in seiner Privatloge treffen, beschreibt er die Harfner und bietet Charakteren, die die Anforderungen erfüllen, an, Mitglied der Harfner zu werden. Charaktere, die akzeptieren, erhalten einen silbernen Anstecker, der eine Harfe in einem Sichelmond zeigt, zusammen mit ihrer ersten Mission (siehe die Tabelle Missionen für Harfner). Mirt sagt ihnen auch, dass sie jederzeit sein Anwesen im Seebezirk besuchen können, wenn sie das Bedürfnis haben, mit ihm zu sprechen. Wenn die Charaktere Mirts Anwesen besuchen, besteht eine Chance von 90 Prozent, dass Mirt nicht zuhause ist und niemand an die Tür kommt.

Rat der Grafen

Charaktere, die die Sicherheit der Stadt und des Reichs als wichtiger betrachten als ihre eigenen Interessen, werden eingeladen, sich dieser Fraktion anzuschließen. Potentielle Rekruten müssen Bewohner von Waterdeep sein.

Jalester Silbermähne

Der primäre Kontakt der Charaktere ist **Jalester Silbermähne** (siehe Anhang B), ein Feldagent, der der Offenen Fürstin Laeral Silverhand unterstellt ist. Jalester verbringt viel Zeit im Klaffenden Portal und anderen Tavernen, die oft von Abenteurern aufgesucht werden.

Jalester bietet geeigneten Kandidaten die Mitgliedschaft im Rat der Grafen an. Von Mitgliedern wird erwartet, dass sie Missionen, die ihnen zugeteilt werden, zeitig und professionell ausführen. Wenn sich Charaktere weigern, eine Mission abzuschließen oder es nicht schaffen, kann das zu einer Suspendierung oder zum Ausstoß führen. Ein Mitglied des Rats, das suspendiert wird, erhält keine Missionen vom Rat, während ein Ausstoß aus dem Rat bedeutet, dass man seine Mitgliedschaft und alles Ansehen in der Fraktion verliert.

Orden des Panzerhandschuhs

Der Orden des Panzerhandschuhs sucht nach Mitgliedern, die gegen das Böse in allen Formen kämpfen. Abenteurer, die Helm, Torm oder Tyr verehren, sind besonders begehrt.

Missionen des Rats der Grafen

Gruppenstufe	Missionsbeschreibung	Missionsanforderungen und Belohnung
2	„Ein Bandenkrieg führt zu Unruhen in der ganzen Stadt. Wir haben den Mitgliedern der Dungfegergilde unseren Schutz angeboten, und ihr seid für eine Gruppe von ihnen zuständig. Trefft sie beim sechsten Glockenschlag in der Maultierschädel-Taverne an der Schiffsstraße im Hafenbezirk und bewacht sie bei der Arbeit. Macht das einen Zehntag lang jeden Tag."	Jeden Morgen treffen sich die Charaktere mit einer Mannschaft von vier Dungfegern (**Gemeinen**) und machen sich in den Handelsbezirk auf, wo die Feger den Tag damit verbringen, den Abfall aus den Straßen zu räumen. Es ist eine langweilige Arbeit. Am neunten Tag, zur Mittagsstunde, kommt ein **Aaskriecher** aus einer nahen Gasse, verfolgt von zwei **Wachen** der Stadtwache. Die Charaktere können dabei helfen, den Aaskriecher zu erschlagen, der aus der Kanalisation gekommen ist. *Belohnung:* Jeder Charakter des Rats der Grafen erhält 1 Ansehen.
3	„Harko Schwurhold, ein böser Abenteurer, der vor drei Jahren verstoßen wurde, weil er versucht hat, einen Stadtmagistraten zu bestechen, ist illegal nach Waterdeep zurückgekehrt. Wir glauben, die Xanathar-Gilde setzt ihn ein, um Gewalt anzustacheln. Er wurde zuletzt dabei gesehen, wie er Kenku im Hafenbezirk rekrutiert hat. Findet ihn und bringt ihn leise zur Strecke."	Der Charakter, der die Suche anführt, muss drei Würfe auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 14 schaffen, bevor er drei Würfe nicht schafft, wobei jeder Wurf acht Stunden Ermittlungsarbeit abbildet. Andere Charaktere können unterstützen, um einen Vorteil beim Wurf zu gewähren. Harko (**Banditenhauptmann**) hat zwei **Kenku**-Gefährten, die an seiner Seite kämpfen. *Belohnung:* Jeder Charakter des Rats der Grafen erhält 1 Ansehen.
4	„Die Zhents hofieren einen Roten Magier von Thay namens Esloon Bezant und versuchen, sich seine Bande von Schlägern einzuverleiben. Wir wissen nur über ihn, dass er vor einigen Jahren aus seiner Heimat geflohen ist und zu schlau ist, um sich bei illegalen Aktivitäten erwischen zu lassen. Er und seine Bande von Schlägern durchstreifen den Hafenbezirk. Verhindert das Abkommen, und tut es schnell!"	Die Charaktere können eine Kluft zwischen den Zhentarim und Esloons Bande erschaffen, indem sie Gerüchte über einen Verrat verbreiten. Sie müssen 25 GM in Bestechungsgeldern ausgeben und einen Wurf auf Charisma (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 16 schaffen. Sie können auch Esloon Bezant (RB thayanischer **Magus**) und seine Bande von fünf **Schlägern** konfrontieren und sie entweder besiegen oder mit mindestens 500 GM bestechen. *Belohnung:* Jeder Charakter des Rats der Grafen erhält 2 Ansehen. Die Charaktere können auch Esloon sein Zauberbuch wegnehmen, das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat.
5	„Die Stadtwache ist von der zunehmenden Gewalt überfordert und braucht unsere Hilfe. Wir haben Berichte über einen Attentäter erhalten, der sich auf den Dächern herumtreibt, Ziele mit Pfeilen ausschaltet und die Bürger in Angst und Schrecken versetzt. Meine Quellen sagen, dass er irgendwo in der Nähe der Trollschädelgasse die Dächer verlässt und in den Straßen verschwindet. Findet ihn, informiert die Stadtwache über seinen Aufenthaltsort und unterstützt seine Festnahme, wenn möglich. Tötet ihn aber nicht, da das die Gewalt weiter eskalieren lassen könnte."	Der Charakter, der die Jagd anführt, muss drei Würfe auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 18 schaffen, bevor er drei Würfe nicht schafft, wobei jeder Wurf acht Stunden Ermittlungsarbeit abbildet. Andere Charaktere können unterstützen, um einen Vorteil beim Wurf zu gewähren. Wenn die Suche erfolgreich ist, drängen die Charaktere den Assassinen, **Ziraj den Jäger** (siehe Anhang B), im Gewächshaus von Corellons Krone in der Trollschädelgasse in die Ecke (Bereich T4). Ziraj ergibt sich kampflos der Stadtwache, weil er glaubt, dass die anderen Zhents einen Weg finden werden, ihn zu befreien. *Belohnung:* Jeder Charakter des Rats der Grafen erhält 2 Ansehen. Jeder Charakter, der Zirajs Verhaftung unterstützt, erhält 50 GM.

Savra Belebranta

Wenn einer oder mehrere mögliche Rekruten zur Gruppe gehören, sucht Savra Belebranta (NG tethyrianische menschliche **Ritterin**) die Residenz der Charaktere auf und lädt sie in die Hallen der Gerechtigkeit ein, den Tempel von Tyr (westlich des Markts im Schlossbezirk gelegen), wo sie in den Orden eingeschworen werden können. Die Vereidigungszeremonie umfasst die Rezitation eines Eids, der zum Inhalt hat, das Böse in all seinen Formen zu finden und zu zerstören. Der Eid wird von jedem Kandidaten geleistet, während er einen silbernen Panzerhandschuh trägt (ein Symbol des Ordens). Nach der Zeremonie gibt Savra den neuen Rekruten ihre erste Mission.

Die Belabrantas sind eine Waterdeeper Adelsfamilie, die Greifen für die Greifenkavallerie züchtet. Savra versucht, ihre Ehre zurückzuerlangen, indem sie Tyr dient, und so die bösen Taten zu sühnen, die sie als Mitglied eines bösen Elementarkults namens Heulender Hass begangen hat. Savras Sünden sind für dieses Abenteuer nicht von Bedeutung, aber du kannst mehr über sie in *Princes of the Apocalypse* nachlesen. Wenn sie eine Mission für die Charaktere hat, teilt sie ihnen dies selbst mit.

Zhentarim

Die Unheilsplünderer versuchen, böse oder moralisch zwielichtige Charaktere zu kontaktieren. Eine **fliegende Schlange**, an deren Körper ein Stück Pergament gebunden ist, besucht den betreffenden Charakter mitten in der Nacht. Die Nachricht besagt:

> „Willst du Teil von etwas Großem sein? Sprich mit Davil Sternenlied im Klaffenden Portal."

Wenn die Charaktere Davil aufsuchen, begrüßt sie Yagra Steinfaust (siehe „Vertraute Gesichter" auf Seite 20) und führt interessierte Charaktere zu einem Tisch in der Mitte des Schankraums des Klaffenden Portals, wo ihr Anführer mit einem Getränk in der Hand wartet.

Davil Sternenlied

Davil Sternenlied (siehe Anhang B) ist der Hauptkontakt der Charaktere im Schwarzen Netzwerk, zumindest am Anfang. Bei einem Getränk teilt er die folgenden Informationen:

- Davil ist ein Abenteurer im Ruhestand. Er und seine Abenteurergefährten haben sich vor einigen Jahren den Zhentarim angeschlossen. Sie helfen Leuten, die in Not sind. (Um genau zu sein bieten sie Kredite, Söldner und andere Dienstleistungen an.)

Missionen des Ordens des Panzerhandschuhs

Gruppenstufe	Missionsbeschreibung	Missionsanforderungen und Belohnung
2	„Wir haben gehört, dass die Zhents Banden im Feldbezirk dafür bezahlen, Mitglieder der Xanathar-Gilde anzugreifen. In dem Bezirk brechen täglich Kämpfe aus. Verhindert einen Kampf. Wir müssen diesen Schuften eine Botschaft schicken, dass wir weitere Auseinandersetzungen nicht dulden."	Die Charaktere müssen den Feldbezirk besuchen, wenn ein Kampf auszubrechen droht, drei erfolgreiche Würfe auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 12 ablegen, bevor ihnen drei Würfe misslingen, oder die vier **Schläger** besiegen (im Idealfall ohne sie zu töten), um die Prügelei zu verhindern. *Belohnung:* Jeder Charakter des Ordens des Panzerhandschuhs erhält 1 Ansehen.
3	„Eine berüchtigte Diebin, die die Schwarze Viper genannt wird und die lange für tot gehalten wurde, ist scheinbar nach Waterdeep zurückgekehrt. Sie hat bereits mindestens ein Dutzend Adelsanwesen ausgeraubt. Niemand kennt ihre Identität, weil sie eine Maske trägt, aber es wurde im „Arsch von Waterdeep" berichtet, dass sie eine Adelige ist. Findet heraus, was der Herausgeber der Zeitung sonst noch über sie weiß und erstattet mir Bericht."	Die Charaktere können Gaxly Ruderbrust (N illuskanischer menschlicher **Gemeiner**), den Herausgeber des „Arschs von Waterdeep", treffen, und ihn entweder mit einem Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) beeinflussen oder ihn mit mindestens 50 GM bestechen. Wenn dies gelingt, teilt Gaxly seine Vermutung mit, dass die Schwarze Viper die geheime, böse Zwillingsschwester von Ammalia Cassalanter ist (siehe Anhang B), und dass sie eine Maske trägt, um eine Entstellung zu verbergen. Wenn man die Cassalanters in ihrer Villa befragt (siehe Kapitel 6) oder eine längere Ermittlung anstellt und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 schafft, kann man herausfinden, dass keine solche Person existiert. *Belohnung:* Jeder Charakter des Ordens des Panzerhandschuhs erhält 1 Ansehen, wenn sie berichten, was Gaxly gesagt hat.
4	„Wachen der Endschicht-Taverne, die in der Endschichtstraße im Feldbezirk liegt, werden jede Nacht ausgeraubt, und der Wirt berichtet, dass er Riesenratten gesehen hat, die sich in den Nebengassen herumtreiben. Klingt langweilig, aber es ist eine Bitte um Hilfe, die wir nicht ignorieren können."	Die Taverne wird von den Scherbenmeidern belästigt, einer Bande von Halbling-Werratten, weil die Wachen des Wirts einmal ein Bandenmitglied bedroht haben. Um die Plage zu beenden, müssen die Charaktere drei **Werratten** besiegen oder sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) verscheuchen. *Belohnung:* Jeder Charakter des Ordens des Panzerhandschuhs erhält 2 Ansehen und einen *Heiltrank*.
5	„Ich habe gerade einen Bericht erhalten, dass Stachelteufel Bürger in Zwölfhundhof im Feldbezirk terrorisieren. Kommt, lasst sie uns gemeinsam erschlagen und den bösen Beschwörer finden!"	Die Charaktere müssen Savra dabei helfen, die fünf **Stachelteufel** zu besiegen, die die Ortsansässigen in nahen Gebäuden festgesetzt haben. Direkt danach kommt Gysheer Omfreys (LB tethyrianische menschliche **Kultfanatikerin**) aus einer Gasse und greift Savra an. Gysheer ist ein übereifriges Mitglied eines Teufelsanbeterkults, der von Victoro Cassalanter (siehe Anhang B) geleitet wird. Savra versucht sie zu überwältigen und zu befragen, aber nur magischer Zwang kann sie dazu bringen, Victoro zu beschuldigen. Da Teufelsanbetung in Waterdeep nicht illegal ist, hat Savra keinen Grund, den Cassalanters Ärger zu machen, und sie rät den Charakteren dazu, dies auch nicht zu tun. *Belohnung:* Jeder Charakter des Ordens des Panzerhandschuhs erhält 2 Ansehen. Jeder Charakter, der an dem Kampf teilgenommen hat, erhält einen *Trank der Mächtigen Heilung*.

- Eine andere Bande des Schwarzen Netzwerks hat vor kurzer Zeit die Stadt infiltriert und versucht, die Xanathar-Gilde zu übernehmen. Dies ist nicht gelungen, was einen Straßenkrieg losgetreten hat. Davil und seine Kollegen wollen der Gewalt ein Ende setzen und den Frieden wiederherstellen.

Davil bietet interessierten Charakteren die Mitgliedschaft in der Organisation an und teilt ihnen dann ihre erste Mission zu (siehe die Tabelle Missionen für Zhentarim). Folgemissionen werden auf Schriftrollen geschrieben und von fliegenden Schlangen überbracht.

Tashlyn Yafeera

Nachdem die Charaktere zwei Missionen für Davil abgeschlossen haben, wird er von der Stadtwache verhaftet und in Schloss Waterdeep eingesperrt. Dort wartet er darauf, von den Fürsten von Waterdeep über die Aktivitäten des Schwarzen Netzwerks in der Stadt befragt zu werden. Die Charaktere erhalten weiterhin Missionen, aber sie kommen von **Tashlyn Yafeera** (siehe Anhang B). Charaktere werden sich dieser Veränderung erst bewusst, wenn sie ihre nächste Missionsbeschreibung erhalten, weil sie in einer anderen Handschrift verfasst ist.

Missionen für Zhentarim

Gruppenstufe	Missionsbeschreibung	Missionsanforderungen und Belohnung
2	„Jemand tötet elfische und halbelfische Seeleute im Hafenbezirk. Drei sind schon tot, jeder mit einer Klinge mitten in der Nacht enthauptet. Kümmert euch darum, in Ordnung? Ich denke, die Stadtwache könnte ein bisschen Hilfe gebrauchen."	Charaktere, die drei Nächte in Folge am Hafen herumlungern, bemerken, wie Heldar, ein betrunkener halbelfischer Seemann (**Bandit**), die Maultierschädel-Taverne (an der Schiffsstraße im Hafenbezirk) verlässt. Charaktere, die Heldar folgen, können ihn vor Soluun Xibrindas retten, einem abtrünnigen **Drow-Revolverheld** (siehe Anhang B). Soluun versteckt sich mit gezogener Klinge in den Schatten und wartet darauf, dass der Halbelf an ihm vorbeistolpert. Ihn zu bemerken, ehe er zuschlägt, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 18. Soluun flüchtet, wenn er nur noch die Hälfte seiner Trefferpunkte oder weniger hat. *Belohnung:* Jeder Zhentarim-Charakter erhält 1 Ansehen. Wenn Heldar Soluuns Angriff überlebt, erhält jeder Charakter 50 GM.
3	„Es gibt ein Geschäft im Handelsbezirk, das Schrägflasches Gebräue heißt. Der Gnom, der es betreibt, ist einer unserer Freunde namens Skeemo. Er hat einige *Tränke des Gedankenlesens* für einen Kunden gebraut. Holt die Tränke ab und bringt sie zum Gottfänger, einer der gewaltigen Statuen im Schlossbezirk. Gebt die Tränke der Dame im violetten Umhang und behaltet das Trinkgeld."	**Skeemo Schrägflasche** (siehe Anhang B) hat vier *Tränke des Gifts* in einen kleinen, mit Seide verkleideten Koffer gelegt. Die Tränke sehen aus, riechen und schmecken wie *Tränke des Gedankenlesens*. Die **Schwarze Viper** Esvele Rosznar (siehe Anhang B) wartet auf die Lieferung in der Nähe des Gottfängers. Sie trägt einen violetten Kapuzenumhang und sitzt hinten in einer Droschke. Sie tauscht den Koffer gegen einen schwarzen Samtbeutel und weist ihren Fahrer an, loszufahren. Die Kutsche bringt Esvele zu ihrem Anwesen im Seebezirk. *Belohnung:* Jeder Zhentarim-Charakter erhält 1 Ansehen. Esveles Beutel enthält 15 PM, die die Charaktere behalten können.
4	„Waterdeeps reichste Halblingsfamilie, die Snobiedels, bietet 500 Goldstücke für Informationen, die zur sicheren Rückkehr eines vermissten Familienmitglieds namens Spurter Snobiedel führen. Diese Drachen würden in unserem Säckel sicher gut aussehen! Ermittelt und schaut, was ihr herausfinden könnt, aber geratet nicht in Schwierigkeiten. Die Stadtwache hat es bereits auf uns abgesehen."	Jeder Charakter, der mindestens drei Tage damit verbringt, im Südbezirk oder Hafenbezirk Fragen zu stellen und Hinweisen zu folgen, kann am Ende der Zeit einen Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 18 ablegen. Bei einem Erfolg kann der Charakter einige verschwiegene Halblinge davon überzeugen, ein Treffen mit Spurter zu arrangieren. Das Treffen soll zur Mittagszeit am nächsten Tag am Wegtreff stattfinden. Spurter taucht auf, um zu hören, was die Charaktere zu sagen haben, aber er hat kein Interesse daran, nach Hause zu kommen. Er hat sich vor einer Weile einer Bande von Halbling-Werratten angeschlossen, die Scherbenmeider genannt wird (weil sie Silber verabscheuen) und ist seitdem selbst zur Werratte geworden (siehe Kapitel 1 für die Spielwerte einer Halbling-Werratte). Die Scherbenmeider sind jetzt seine Familie. *Belohnung:* Jeder Zhentarim-Charakter erhält 2 Ansehen.
5	„Skeemo Schrägflasche hat uns verraten! Der kleine Wurm hat unseren Feinden Informationen zugespielt. Er muss aus dem Weg geräumt werden. Lasst es wie einen Unfall aussehen."	**Skeemo Schrägflasche** (siehe Anhang B) schafft es, den Charakteren einen Schritt voraus zu sein. Wenn sie sich dem Laden nähern, sehen sie, wie er mit fünf anderen Passagieren und einem Fahrer (allesamt **Gemeine**) in einer Pferdetram davonfährt. Wenn Skeemo bemerkt, dass er verfolgt wird, wirkt er *Fliegen*, um in die Luft aufzusteigen. Wenn der Effekt gebannt wird oder die Charaktere die Verfolgung aufrechterhalten können, wirkt er *Mächtige Unsichtbarkeit* auf sich selbst und nutzt die Menschenmenge, um seine Flucht zu decken. Wenn die Charaktere es nicht schaffen, ihn zu erwischen, zieht er sich in die Kolat-Türme zurück (siehe Kapitel 8). *Belohnung:* Jeder Zhentarim-Charakter erhält 2 Ansehen, wenn Skeemo ausgeschaltet wird ohne das Schwarze Netzwerk zu belasten. Außerdem finden Charaktere, die Skeemos Beutel greifen, sein Zauberbuch (das alle Zauber enthält, die er vorbereitet hat), einen *Trank des Gedankenlesens* und 150 GM in einer seidenen Börse.

Wenn die Charaktere direkt mit Tashlyn sprechen wollen, kann Yagra ein Treffen in der Stadt der Toten oder an einem anderen ruhigen Ort arrangieren. Wenn die Charaktere sie sehen, hat Tashlyn die folgenden Informationen:

- Gerüchten zufolge ist der Anführer der abtrünnigen Zhent-Fraktion Urstul Floxin, ein Assassine des Schwarzen Netzwerks.
- Es wurde ein Haftbefehl für Urstul ausgestellt, aber sein aktueller Aufenthaltsort ist nicht bekannt. Sogar magische Hellsicht konnte ihn nicht aufspüren.
- Die misslungene Entführung von Renaer Neverember wird Urstul nicht gefallen. Er könnte es noch einmal versuchen. (Tashlyn glaubt das nicht wirklich, aber sie weiß, dass Renaer Verbindungen zu den Harfnern hat und mit den Charakteren interessante Informationen teilen könnte.)

Wochen nach seiner Verhaftung wird Davil freigelassen, sobald die Fürsten von Waterdeep überzeugt sind, dass weder er noch seine Kollegen für die Gewalt der letzten Zeit verantwortlich sind.

Wir haben geöffnet?

Wenn die Charaktere die Taverne in der Trollschädelgasse renovieren und wiedereröffnen wollen, werden sie es wahrscheinlich mit verschiedenen Gilden zu tun haben, ohne deren Unterstützung das Geschäft vermutlich scheitern wird. Reparaturen an den Wänden und dem Dach erfordern die Zustimmung und Überwachung der Gilde der Zimmerleute, Dachdecker und Pflasterer. Die Gilde der Kellerer und Klempner ist am besten geeignet, den Keller und die Rohrleitungen zu kontrollieren. Saubere Bettlaken bekommt man von der Wäschergilde. Die Straßen um die Taverne werden von der Dungfegergilde und dem Loyalen Orden der Straßenarbeiter instandgehalten. Fleisch bekommt man von der Metzgergilde. Bier und Wein von der Winzer-, Brenner- und Brauergilde, und Brot und Pasteten von der Bäckersgilde. Die Liste ließe sich fortsetzen.

Der Kasten „Aufwendungen zum Betreiben einer Taverne" führt die Kosten auf, die die Charaktere begleichen müssen, um den Laden öffnen zu können, sowie die laufenden Kosten, die sie einplanen müssen, wenn sie geöffnet haben.

Beispiele für Gildenvertreter

Sobald es in der Stadt bekannt wird, dass die Taverne in der Trollschädelgasse wieder öffnen soll, erhalten die Abenteurer Besuch von Vertretern der Gilden, die am Wohlergehen der Taverne interessiert sind. Dieser Abschnitt beschreibt einige dieser Vertreter.

Broxley Schönkessel

Gemeinschaft der Wirte

Broxley (RG Starkherz-Halbling-**Gemeiner**) ist ein entspannter, gesetzestreuer Halbling mit Koteletten und buschigen Augenbrauen. Herbergen und Tavernen sind im Nordbezirk selten, also besucht er die Charaktere regelmäßig, um zu sehen, wie es läuft und ihnen alles Gute zu wünschen. Wenn kein Charakter Mitglied der Gilde ist, rät er ihnen nachdrücklich dazu, sich anzuschließen, um „weiterer Belästigung aus dem Weg zu gehen". Die Kosten für die Mitgliedschaft in der Gemeinschaft der Wirte ist bei den laufenden Ausgaben im Kasten „Aufwendungen zum Betreiben einer Taverne" enthalten.

Broxley hat lange geglaubt, dass die Taverne heimgesucht wird und freut sich, wieder lebende Seelen hier zu sehen. Er beklagt sich oft über die Last, ein Vater von neun Kindern zu sein, weist aber schnell darauf hin, dass die Charaktere sein schwieriges Leben „ein bisschen einfacher machen", wenn sie sich an die Regeln und Regulierungen der Gilde halten.

Hammond Kraddoc

Winzer-, Brenner- und Brauergilde

Hammond (N illuskanischer menschlicher **Gemeiner**) mag Abenteurer nicht, ihre Münzen aber sehr wohl. Dieser verweichlichte, gut gekleidete Mann ist immer in Gesellschaft einer jungen Schreiberin namens Jinny (NG Tiefling-**Gemeine**), die eine Brille trägt, schweigend Notizen macht und Gespräche in einem kleinen Buch aufschreibt, während Hammond spricht.

Hammond kommt gerne in der Mitte des Monats vorbei, um die Charaktere über die neuen geistigen Getränke zu informieren, die die Gilde im Angebot hat, und um ihnen eine Liste zu geben, welche sie mit Nachdruck bewerben sollen. Um zu prüfen, wie kooperativ sie sind, rügt er sie für ihre aktuelle Auswahl an Getränken, auch wenn er ihnen genau diese selbst verkauft hat.

Justyn Rassk

Metzgergilde

Justyn (NB illuskanischer menschlicher **Schläger**), mit toten Augen und einem offenstehenden Mund, ist in einer der brutalsten Nachbarschaften im Feldbezirk aufgewachsen und kann dies anhand seiner Narben beweisen. Die Gilde zahlt ihm nicht genug, dass er im Nordbezirk leben könnte, und wenn er diesen Teil der Stadt besuchen muss, erfüllt ihn das mit Missgunst. Er verdunkelt einmal im Monat die Tür der Charaktere, um ihnen eine Wagenladung zerkleinertes Fleisch für die Speisekammer zu bringen. Auch wenn die Liefergebühren von den monatlichen Gildengebühren abgedeckt sind, verlangt Justyn immer einige zusätzliche Münzen für seine Dienste. Wenn die Charaktere ihm nicht zusätzlich 3 GM geben, sagt er „Vielleicht ist das Fleisch beim nächsten Mal jemand, den ihr kennt." Er lässt die Drohung im Raum stehen und verschwindet.

Aufwendungen zum Betreiben einer Taverne

Dieser Kasten fasst die einmaligen Zahlungen und laufenden Ausgaben zusammen, die anfallen, wenn man die Taverne in der Trollschädelgasse betreiben möchte, sowie Regeln, mit denen man ermitteln kann, wie viel Geld der Laden einbringt oder verliert.

Einmalige Zahlungen

- 1000 GM, um die Taverne im Lauf von 12 Tagen zu renovieren
- 250 GM für Gildenlizenzen und Verträge (im Voraus bezahlt)

Laufende Ausgaben

- 50 GM pro Zehntag für Instandhaltung und Gehälter von Angestellten
- 10 GM pro Zehntag für alle anderen Gildengebühren

Profit oder Verlust

Würfle am Ende jedes Zehntags einen W100 +10 und schau in der Tabelle „Ein Geschäft leiten" in Kapitel 6 im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* nach, um zu bestimmen, ob die Taverne Geld verliert oder einen Profit macht. Wenn die Charaktere während des Zehntags Geld ausgeben, um ihr Geschäft zu bewerben, addiere +1 auf den Wurf für je 1 GM, die sie ausgeben. Wenn die Charaktere unbezahlte Ausgaben haben, ziehe für je 1 GM Schulden, die sie haben, 1 vom Wurf ab.

Ulkoria Steinmark

Wachsamer Orden der Magier und Beschützer

Ulkoria (NG Schildzwergin und **Erzmaga**) hat Waterdeep öfter als sie sich erinnern kann mit ihrer Magie beschützt. Sie ist als „der Gargyl" bekannt, weil ihr Gesicht in einer Grimasse erstarrt ist, die Erwachsenen und Kindern gleichermaßen Angst einflößt. Niemand weiß, wo sie wohnt, aber es soll unter der Erde sein, möglicherweise in einem Keller oder Gewölbe eines der ältesten Anwesen der Stadt. Sie verwendet den Zauber *Teleportieren*, um ihr Zuhause zu betreten und zu verlassen, und man sieht sie nie ohne ihren **Schildwächter** in der Nähe.

Wenige wissen, dass die Taverne in der Trollschädelgasse einmal Ulkoria gehörte. Sie verkaufte sie einer Familie von Schildzwergen, die danach aber in finanzielle Schwierigkeiten geriet und sie einer Frau abtrat, die aus dem Haus ein Waisenhaus machte. „Stellte sich heraus, dass sie eine Vettel war, die Kinder gekocht und gegessen hat", erinnert sich Ulkoria. Das Anwesen wechselte in den folgenden Jahren einige weitere Male den Besitzer. Ulkoria hofft, dass die neuen Besitzer etwas Gutes daraus machen können.

Immer, wenn sie im Nordbezirk zu tun hat, kommt Ulkoria auf ein Getränk in die Taverne, um sich alles anzuschauen, während ihr Schildwächter draußen wartet. Wenn ihr nicht gefällt, was die Charaktere mit dem Laden gemacht haben, behält sie ihre Kritik für sich. Die Charaktere können sie anwerben, um *Glyphen des Schutzes* auf die Taverne zu wirken, wofür sie jeweils 300 GM verlangt.

Konkurrenz: Emmek Frewn

Emmek Frewn, ein bissiger Nordmann (NB illuskanischer **Gemeiner**) hat vor einer Weile versucht, die Taverne in der Trollschädelgasse zu kaufen, wurde aber von Volothamp Geddarm überboten. Die Niederlage tat weh, doch er kaufte ein kleineres, weniger eindrucksvolles Gebäude in der gleichen Gasse und wandelte es in eine Kneipe um, die er Frewnsbräu nennt. Wenn du Emmek als Konkurrenten einführen willst, wähle ein nicht gekennzeichnetes Gebäude auf Karte 2.1, das die Kneipe darstellt.

Emmeks Familie ist nach Waterdeep ausgewandert, nachdem ihr Land in Neverwinter vom Ausbruch von Berg Hotenow im Jahre 1451 DR zerstört worden war. Die Familie hatte Mühe, über die Runden zu kommen, indem sie Leder im Handelsbezirk gerbte. Als Emmeks Eltern gestorben waren, übernahmen seine Schwestern den Betrieb und zahlten ihn aus. Er mochte die Arbeit ohnehin nie, und er hasste es besonders, sich mit dem Bund der Häuter und Gerber herumschlagen zu müssen.

Emmek steht finanziell auf unsicheren Füßen, weil er den Großteil seines Vermögens in sein jüngstes Unternehmen steckte. Er hat auch Probleme mit zwei Gilden. Zunächst wollte er Geld sparen, indem er das Dach selbst reparierte, gegen den Willen der Gilde der Zimmerleute, Dachdecker und Pflasterer. Dann beleidigte er ein Mitglied der Gilde der Kellerer und Klempner, indem er den Bart des Zwergs mit Seepocken auf einem Schiff verglich.

Ziele

Emmek will, dass seine Kneipe die erfolgreichste Taverne im Nordbezirk wird, und das erfordert, dass das Unternehmen der Charaktere spektakulär scheitert.

Ressourcen

Emmek ist geizig, wenn es um bestimmte Arten von Ausgaben geht, und geht ansonsten närrisch mit seinem Geld um. Er gibt viel Geld für große, prahlerische Gegenstände aus, und spart dann bei kleinen Annehmlichkeiten. Weil er im Augenblick nicht viel Geld zur Verfügung hat, muss er sich etwas leihen, bevor er seinen Plan in die Tat umsetzen kann, das Geschäft der Charaktere zu ruinieren.

Pläne

Emmek leiht sich 150 GM von Istrid Horn (siehe Anhang B). Er gibt 50 GM für die Dienste der Scherbenmeider aus, einer Bande von Halbling-Werratten, mit denen er in der Vergangenheit finstere Geschäfte gemacht hat. Er bezahlt die Halblinge dafür, die Bemühungen der Charaktere zu sabotieren, während er hart daran arbeitet, sein eigenes Geschäft zu leiten.

Vier Bandenmitglieder haben den Auftrag erhalten, mit Emmek zu arbeiten: zwei Männer namens Kelso Fideldocht und Spurter Snobiedel, und zwei Frauen namens Danika Fideldocht (Kelsos kleine Schwester) und Brynn Hügelsturz. Diese Halblinge sind **Werratten**, mit den folgenden Veränderungen:

- Jede Werratte ist klein und hat 27 (6W6 + 6) Trefferpunkte.
- Sie haben die folgenden Volksmerkmale: Sie können sich durch den Bereich einer mittelgroßen oder größeren Kreatur bewegen. Sie haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Furcht. Sie sprechen die Gemeinsprache und Halblingisch, und beherrschen die Diebessprache.

Emmeks Strategie, um die Konkurrenz zu ruinieren, und die Folgen, die daraus entstehen, sind in der folgenden Tabelle zusammengefasst.

Emmeks Pläne

Element	Beschreibung
Ereignis	Die Werratten kundschaften die Taverne der Charaktere in Halblingsgestalt aus und versuchen, eine Anstellung zu erhalten.
Ereignis	Die Werratten verteilen kleine Leckereien im Geschäft der Charaktere und bohren kleine Löcher in die Seitenwände, um Ratten anzulocken.
Aktion	Emmek verbreitet Gerüchte, dass die Taverne der Charaktere von Ratten verseucht ist und er sie deshalb nicht gekauft hat. Die nächsten drei Würfe auf der Tabelle „Ein Geschäft leiten", die die Charaktere durchführen, erleiden einen Abzug von -10 (siehe „Aufwendungen zum Betreiben einer Taverne" Seite 41).
Ereignis	Die Scherbenmeider behaupten, dass sie für die Bezahlung genug getan haben und verlangen mehr.
Aktion	Emmek zahlt den Werratten weitere 50 GM. Dafür brechen sie bei Nacht in Hybridgestalt in die Taverne der Charaktere ein, schnitzen Rattengesichter in die Türen und in die der Nachbarn und ziehen anderweitig die Aufmerksamkeit auf sich.
Aktion	Emmek überzeugt mehrere Anwohner, einen Brief zu unterzeichnen, den er aufgesetzt hat, und sendet ihn der Stadtwache. Der Brief beschuldigt die Charaktere, die Taverne als Fassade für eine Gilde von Werratten-Dieben zu führen und drängt die Stadtwache dazu, ihr Geschäft zu schließen.

Stufenaufstieg

In diesem Abschnitt des Abenteuers sollten die Charaktere in die 3. Stufe aufsteigen, indem sie Gildenmissionen durchführen, sich um Emmek Frewn kümmern, oder eigenen Aktivitäten nachgehen. Diese Zeit ist eine Gelegenheit für die Charaktere, in der Trollschädelgasse - und ganz Waterdeep - Freunde zu finden und sich einen Ruf zu machen (gut oder schlecht), ehe die Ereignisse in Kapitel 3 sie in die größere Handlung verwickeln.



Kapitel 3: Feuerball

Bewohner der Trollschädelgasse werden von einem lauten Rauschen, dem Knallen berstender Fenster und den Schreien von Leuten aufgerüttelt. Ein *Feuerball*-Zauber ist gerade in der Straße explodiert, und in der Nachbarschaft bricht Chaos aus. Als Mitglieder der Stadtgarde, der Stadtwache und des Wachsamen Ordens der Magier und Beschützer zum Tatort eilen, erhalten die Charaktere die Gelegenheit, den Schaden einzuschätzen und weiter zu ermitteln. Dieser Zwischenfall setzt zugleich die Haupthandlung in Gang und bringt die Charaktere auf Kollisionskurs mit all jenen, die Fürst Neverembers verborgenen Goldschatz finden und für sich beanspruchen wollen.

Der *Feuerball* explodiert früh am Morgen, wenn sich die Charaktere im Trollschädelhaus befinden. Lies den folgenden Text vor, um die Szene zu beschreiben:

> Fenster scheppern, als das Brüllen einer Explosion in der Trollschädelgasse ertönt. Verkohlte Leiber fliegen durch die Luft, und qualvolle Schreie sind zu hören. Eine dicke Wolke beißenden Qualms wabert von der Explosion empor, die direkt vor eurer Tür stattgefunden zu haben scheint.

Lass deine Spieler beschreiben, was ihre Charaktere in diesem Moment tun und wie sie auf die Explosion reagieren. Wer Vermutungen über den Grund der Explosion anstellen will, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 13 zum Schluss kommen, dass jemand einen *Feuerball*-Zauber gewirkt hat.

Was passiert hier?

Dalakhar, ein Felsengnom-Spion, der für Fürst Dagult Neverember arbeitet, war auf dem Weg zu den Charakteren, als der Feuerball explodierte und ihn und zehn andere Leute das Leben kostete. Der Gnom ist wichtig, weil er den *Stein von Golorr* bei sich führte, den Schlüssel zu Fürst Dagult Neverembers verborgenem Goldschatz.

Dalakhar wurde von Agenten der Zhentarim, der Xanathar-Gilde und der Bregan D'aerthe verfolgt und konnte mit dem Artefakt nicht aus Waterdeep entkommen, sodass er den Plan fasste, es vorläufig den Charakteren auszuhändigen, denn gewiss könnten die Leute, die Fürst Neverembers Sohn gerettet hatten, den Stein beschützen, wenn es ihm schon nicht möglich war.

Wenn die Geschehnisse dieses Kapitels vorüber sind, hat der *Stein von Golorr* einige Male den Besitzer gewechselt, und die Charaktere haben mehr über die Hintergründe erfahren – auch wenn ihnen noch immer eine lange Verfolgung bevorsteht.

Zhents auf frischer Tat ertappt

Drei Mitglieder des Schwarzen Netzwerks, darunter der Zhent-Assassine Urstul Floxin (siehe Anhang B), waren kurz davor, Dalakhar zu schnappen, als sie von der Explosion erfasst wurden. Von den dreien hat nur Urstul überlebt. Obwohl er verwundet wurde, konnte er den *Stein von Golorr* aus Dalakhars Tasche ziehen, ehe er flüchtete. Als andere Überlebende zu Sinnen kamen, stolperte Urstul durch den Rauch und Dunst und schaffte es schließlich zur nicht weit entfernt liegenden Gralhund-Villa.

Haus Gralhund

Die Oberhäupter der Adelsfamilie Gralhund, Yalah Gralhund und ihr Ehemann Orond, bieten Urstul und den anderen Zhents Geld und Zuflucht im Austausch für das Versprechen, einen gerechten Anteil des verborgenen Schatzes zu erhalten. Aber die Gralhunds sind nicht bereit, ihr ganzes Vertrauen in das Schwarze Netzwerk zu setzen; sie haben ihren eigenen Agenten ausgesandt, um die Zhents zu beschatten, Dalakhar auszuschalten und den *Stein von Golorr* für sie zu besorgen. Yalah gab dem Attentäter eine *Halskette der Feuerbälle* und die Anweisungen, wann und wie er sie verwenden sollte. Als es so schien, als würde Dalakhar Urstul Floxin entkommen, benutzte der Agent eine der Perlen von der Halskette, um den Gnom aufzuhalten.

Der Attentäter der Gralhund ist eine Flinkklinge (siehe Anhang B), die vor einem Monat aus dem Haus der Inspirierten Hände, dem Tempel von Gond im Seebezirk, entkommen ist. Das Konstrukt ist auf einer Kutsche von Haus Gralhund mitgefahren. Yalah Gralhund hat sich mit ihm angefreundet, ihm Obdach geboten und ihn als Diener genutzt, bis sie und ihr Ehemann einen finstereren Nutzen für ihn gefunden haben.

Der Zwischenfall mit dem Feuerball hat das Bündnis zwischen den Gralhunds und dem Schwarzen Netzwerk belastet. Urstul Floxin weigert sich, den *Stein von Golorr* auszuhändigen, bis er mit seinem geheimen Meister Manshoon gesprochen hat. In der Zwischenzeit wägen die Gralhunds das Risiko ab, Urstul in ihrem eigenen Haus zu verraten und zu ermorden. Wenn die Ermittlungen der Charaktere gut vorankommen, werden sie in diese Schlangengrube stolpern, ehe das Kapitel vorüber ist.

Die Intrige aufdecken

Während ihrer Ermittlungen sollten die Charaktere erfahren, wer oder was den Feuerball gewirkt hat (eine Flinkklinge), warum der Angriff durchgeführt wurde (um den *Stein von Golorr* zu stehlen) und wohin der Stein gebracht wurde (Gralhund-Villa). Wenn die Ermittlungen zum Erliegen kommen, könnte ein freundlicher NSC im Gegenzug für eine kleine Gegenleistung helfen. Eine solche Gestalt ist Vinzenz Künette, der Privatdetektiv, der in der Trollschädelgasse lebt (siehe Kapitel 2, Bereich T5). Die Charaktere können sich auch an verbündete Fraktionen wie die Harfner wenden.

Der Tatort

Nach der Explosion kommen Leute aus ihren Häusern und Geschäften, um die Verwüstung zu begutachten. Der Feuerball hat das Gebäude nicht in Brand gesteckt, aber elf Leute sind in den Flammen gestorben:

- Eine ältere Menschenfrau, die einen Spaziergang machte (niemand erkennt sie)
- Zwei vermummte menschliche Männer (Zhentarim-Söldner) mit Lederrüstung und Langschwertern in der Scheide
- Zwei Menschenfrauen und ein männlicher Halbelf in einfacher Kleidung (Diener einer wohlhabenden Familie aus dem Nordbezirk, die auf Botengängen waren, als sie umkamen)
- Ein männlicher Gnom (Dalakhar), der einen verbrannten Umhang trägt und einen Dolch fest umklammert hält
- Zwei Halblingsfrauen, die eine Flöte und Fiedel spielten, und zwei Halblingsmänner, die dazu tanzten

Die Charaktere haben nur einige Minuten Zeit, um den Tatort zu durchsuchen, ehe Mitglieder der Stadtgarde auftauchen. Danach dürfen sie sich den Leichen nicht mehr nähern, doch unsichtbare oder auf ähnliche Weise verborgene Charaktere können den Tatort weiter erforschen. Eine Durchsuchung der Leichen mithilfe eines erfolgreichen Wurfs auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 offenbart das Folgende:

- Einer der toten Menschenmänner hat eine schwarze, geflügelte Schlange (das Symbol des Schwarzen Netzwerks) auf den rechten Unterarm tätowiert.
- Der tote Gnom hat getrocknetes Abwasser auf Stiefeln und Umhang, was darauf schließen lässt, dass er unlängst Zeit in der Kanalisation verbracht hat. Er trägt auch eine Börse bei sich, die fünf Edelsteine im Wert von 100 GM enthält.

Ein Charakter kann versuchen, Dalakhars Börse an sich zu bringen, ohne von NSC gesehen zu werden, wenn ihm ein Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen SG 13 gelingt. Bei einem misslungenen Wurf hat der Charakter die Börse zwar an sich nehmen können, aber jemand beobachtet den Diebstahl und meldet ihn den Schutzleuten der Stadtwache, sobald sie auftauchen (siehe „Die Wache trifft ein", unten). Dieser Zeuge kann mit einer Bestechung von 50 GM oder mehr zum Schweigen gebracht werden.

Nach der Explosion

Nach einigen Minuten wird die Stadtgarde eintreffen und die Trollschädelgasse absperren. Sechs **Wachen** stellen sich an jedem Zugang auf. Die Wachen lassen niemanden ein, der keine Erlaubnis von einem ihrer Vorgesetzten hat. Weitere sechs **Wachen,** darunter ein Feldwebel mit 18 Trefferpunkten, begeben sich zum Tatort und bewachen die Leichen bis die Stadtwache eintrifft. Der Rauch des Feuerballs zieht auch einen **Greifenkavallerie-Reiter** an (siehe Anhang B). Während der **Greif** Kreise über der Nachbarschaft zieht, beobachtet der Reiter die Straßen und Gassen, um verdächtige Gestalten ausfindig zu machen.

Die Wache trifft ein

Zwanzig Minuten nach der Explosion eskoriert ein Feldwebel der Stadtwache namens **Saeth Cromley** (siehe Anhang B) ein Mitglied des Wachsamen Ordens der Magier und Beschützer namens **Barnibus Sprengwind** (siehe Anhang B) zum Tatort. Barnibus übernimmt ohne viel Aufhebens die Ermittlungen, während Cromley eine Truppe von zwanzig Wachtmeistern (**Veteranen**) befehligt, die an Türen klopfen und Anwohner befragen.

Ehe Barnibus erlaubt, dass die Leichen entfernt und zu den Tempeln der Umgebung gebracht werden, inspiziert er die Szene genau und kommt zu den folgenden Schlussfolgerungen, die er jedoch lieber bei sich behält und ausschließlich mit anderen Mitgliedern des Wachsamen Ordens teilt:

- Der Gnom rannte vor bewaffneten Verfolgern davon, drei an der Zahl. Die dritte Person, die den Gnom verfolgt hat, gehört nicht zu den Opfern.
- Der Gnom und seine Verfolger waren auf dem Weg zur Taverne in der Trollschädelgasse (Barnibus wird schnell bemerken, dass sie den Charakteren gehört).
- Weder der Gnom noch seine Verfolger sahen die Explosion kommen.

Aufgrund dieser Entdeckungen entscheidet Barnibus, die Besitzer und Bewohner der Taverne zu befragen. Feldwebel Cromley fungiert dabei als Zeuge und Leibwächter an seiner Seite. Insbesondere will Barnibus herausfinden, wer der Gnom war und ob ihn jemand kennt. Die Charaktere, die Dalakhar niemals getroffen haben, haben wenig beizutragen, wenn sie nicht lügen wollen.

Weder Barnibus noch Feldwebel Cromley neigen zu voreiligen Schlüssen. Sie ziehen es beide vor, hieb- und stichfeste Beweise und Aussagen verlässlicher Zeugen zu haben, ehe sie

jemanden festnehmen. Auch wenn die Charaktere aufgrund ihrer Nähe zum Tatort verdächtig wirken, scheint es kaum wahrscheinlich, dass sie bei hellichtem Tage zerstörerische Magie so unmittelbar vor ihrem Geschäft entfesseln würden. Entsprechend versucht Barnibus, nicht zu viel ihrer Zeit zu beanspruchen.

Barnibus und Feldwebel Cromley weigern sich, die Charaktere an den Ermittlungen teilhaben zu lassen. „Das würde zu viele Variablen in eine bereits verwirrende Gleichung einführen", antwortet Barnibus und verzieht dabei sein Gesicht. „Vertraut der Wache", fügt Cromley abfällig hinzu. Charaktere, die ehrlich wirken, können Barnibus weitere Informationen entlocken, wenn ihnen ein Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 gelingt. Bei einem Erfolg bringen sie Barnibus dazu, das zu offenbaren, was er herausgefunden hat (siehe oben).

Augenzeugen

Zahlreiche andere Leute haben den Feuerball beobachtet ohne in die Explosion zu geraten. Drei von ihnen haben wichtige Informationen, die sie teilen können. Jeder Charakter, der mindestens eine Minute mit einem von ihnen spricht, erfährt, was die Person gesehen oder gehört hat. (Dazu ist kein Fertigkeitswurf notwendig, weil die Augenzeugen sich mitteilen wollen.)

Fala Lefaliir

Fala, der Besitzer von Corellons Krone (siehe Kapitel 2, Bereich T4), kann die folgende Information geben:

> „Ich wässerte gerade die Pflanzen im Gewächshaus im zweiten Stock meines Geschäfts, als durch die Explosion einige der Fenster zerstört wurden. Glücklicherweise wurde ich nicht verletzt! Durch den Rauch sah ich einen vermummten Mann, der etwas von der Leiche eines toten Gnoms nahm und dann weghumpelte. Er hatte schlimme Verbrennungen und sah sich immer wieder um, als hätte er Angst, dass ihm jemand folgen könnte. Er war auf dem Weg in Richtung Verbogener Nagel."

Fala sah Urstul Floxin mit dem *Stein von Golorr* vom Tatort flüchten. Er bog auf seinem Weg aus der Trollschädelgasse am Verbogenen Nagel (siehe Kapitel 2, Bereich T2) ab.

Jezrynne Hornrabe

Jezrynne, Spross einer wohlhabenden und privilegierten Waterdeeper Familie, verließ das Tigerauge (siehe Kapitel 2, Bereich T5), nachdem sie Vinzenz Künette angeworben hatte, ihren untreuen Ehemann auszuspionieren, als sie Folgendes sah:

> „Ich sage euch, es war kein Mann. Mehr eine Marionette, die wie ein Mann geformt war. Eine Marionette ohne Fäden. Sie stand auf dem Dach. Sie schleuderte etwas in die Menge unter sich, das die Explosion auslöste. Ich sah, wie die Halblinge bei lebendigem Leib verbrannten!
> Ich hab es gesehen!"

Jezrynne weiß nicht, was die „Marionette" geworfen hat, um den Feuerball auszulösen. Sie wandte die Augen im Chaos von dem Ding ab und weiß nicht, wohin es sich danach bewegte.



Saeth Cromley und Barnibus Sprengwind

Martem Trec

Dieser zwölfjährige Junge musste zusehen,, wie seine Halblingsfreunde in den Flammen starben. Er hat nicht viel mehr als das gesehen, aber er hat nach der Explosion etwas Wichtiges gefunden:

> „Direkt nach der Explosion bin ich hinter eine Regentonne gesprungen. Dann hörte ich ein Platschen, und fand das in der Tonne."

Martem holt eine *Halskette der Feuerbälle* mit zwei verbleibenden Perlen und einer gebrochenen Schließe hervor. Als sie über das Dach floh, riss sich die Flinkklinge unabsichtlich die Kette ab, sodass sie vom Rand rutschte und neben Martem in die Regentonne fiel.

Er weiß nicht, was er mit dem Ding machen soll, aber er will es nicht behalten. Ein Charakter kann sie ihm wegnehmen oder Martem mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 8 überreden, ihm die Kette auszuhändigen.

Charaktere, die die Halskette und das Wissen darüber vor der Stadtwache verbergen, machen sich in Waterdeep eines Verbrechens schuldig. Die Behinderung der Justiz durch das Verbergen von Beweisen kann zu einer Geldstrafe von bis zu 200 GM und Schwerarbeit für bis zu einen Zehntag führen.

Mit den Opfern sprechen

Die Toten werden zu einer Station der Stadtwache im Nordbezirk gebracht und im Keller des dortigen Leichenhauses aufbewahrt. Kleriker aus örtlichen Tempeln werden geholt, um *Sanfte Ruhe* auf die Leichen zu wirken, damit sie für den Verlauf der Ermittlungen konserviert sind. Ein jeder Charakter mit einem Ansehen von 1 oder höher in der Grauen Truppe (den Grauen Händen), den Harfnern, dem Rat der Grafen, dem Orden des Panzerhandschuhs oder den Zhentarim kann den Fraktionsvertreter bitten, einen Kleriker anzuwerben, der *Mit Toten sprechen* auf eines oder mehrere der Todesopfer wirkt. Der Charakter kann selbst einen Kleriker anwerben, indem er dem Tempel des Klerikers eine Spende von mindestens 25 GM für jede Anwendung des Zaubers darbringt. Er muss auch eine Liste der Fragen formulieren, die er gestellt haben will.

Der Zauber *Mit Toten sprechen* kann Dalakhars Leiche einige oder alle der folgenden Informationen entlocken, wenn die richtigen Fragen gestellt werden:

- Dalakhar stahl ein Artefakt namens *Stein von Golorr* aus dem Hort des Betrachters Xanathar, der in einem Gewölbe tief unter der Stadt liegt.
- Dalakhar arbeitete für den Offenen Fürsten von Waterdeep. (Er spricht hier von Fürst Dagult Neverember, den er für den rechtmäßigen Offenen Fürsten hält, nicht Laeral Silverhand.)
- Der *Stein von Golorr* ist der Schlüssel, um einen Schatz von Drachen zu finden, der in der Stadt versteckt ist.
- Dalakhar hörte von einer Gruppe Abenteurern, die Fürst Neverembers Sohn aus den Händen der Zhentarim befreit haben, und dachte, der *Stein von Golorr* wäre in ihren Händen für den Augenblick sicherer. Er war auf dem Weg zu ihnen um ihnen den Stein zu bringen, und wollte zurückkehren und ihn wieder abholen, sobald er seine Verfolger abgeschüttelt hätte. Dann explodierte der Feuerball.

Die folgenden Informationen kann man erlangen, wenn man *Mit Toten sprechen* auf einen oder beide der toten Zhentarim-Söldner wirkt:

- Ihre Namen waren Bashekk Ortallis und Wern Malkrave. Sie arbeiteten für Urstul Floxin und residierten in der Gralhund-Villa.
- Ihr Auftrag war es, einen Gnom namens Dalakhar zu fangen.
- Dalakhar hatte ein Artefakt in seinem Besitz, das sie laut Urstul Floxin „so reich wie Könige machen würde".

Nims Geheimnis

Charaktere, die Jezrynne Hornrabe befragen (siehe „Augenzeugen", oben), können eine Beschreibung der Kreatur erhalten, die den Feuerball ausgelöst hat. Sie hat eine auffallende Ähnlichkeit zu den Automaten, die manchmal in der Parade am Tag der Wunder marschieren. Das weiß jeder, der schon den Herbst in Waterdeep verbrachte. Weil die Parade am Tag der Wunder vom örtlichen Tempel von Gond ausgerichtet wird, wollen die Charaktere vielleicht den Tempel besuchen, um eine mögliche Verbindung zu finden.

Haus der Inspirierten Hände

Das Haus der Inspirierten Hände, Waterdeeps Gond-Tempel, befindet sich an der Ecke Seewachtstraße und Haifischstraße im Seebezirk. Wenn die Charaktere den Tempel aufsuchen, sehen sie Folgendes:

> Das Haus der Inspirierten Hände sieht aus wie eine Mischung aus Tempel und Werkstatt. Das Symbol von Gond, ein Zahnrad mit vier Speichen, wird offen zur Schau gestellt. Du siehst die Silhouette einer humanoiden Gestalt auf dem Dach hocken. Sie streckt einen Arm aus und lässt einen winzigen Spatz aus Metall in den Himmel aufsteigen. Der Vogel dreht einige Schleifen in der Luft und fliegt dann direkt auf euch zu.

Die Kreatur auf dem Dach des Tempels ist Nim, eine **Flinkklinge** (siehe Anhang B). Nim wurde dem Tempel von einem besuchenden lantanesischen Magier geschenkt und hat heimlich seine eigenen Erfindungen gemacht. Eine dieser Erfindungen war jene andere Flinkklinge, die den Feuerball in der Trollschädelgasse gezündet hat. Eine weitere, weniger gefährliche Erfindung, ist der mechanische Spatz, der sich gerade auf unabsichtlichem Kollisionskurs mit der Gruppe befindet.

Lass die Charaktere auf Initiative würfeln. Nims mechanischer Vogel handelt bei Initiative 10, hat eine Flugbewegungsrate von 18 m und beginnt von einer Distanz von 18 m aus. Er hat RK 15, 1 Trefferpunkt und ist immun gegen Gift- und psychischen Schaden. In seinem Zug fliegt er auf ein zufälliges Gruppenmitglied zu und macht einen Nahkampf-Waffenangriff (+0 zum Treffen) gegen den Charakter. Bei einem Treffer verursacht der Vogel 2 (1W3) Punkte Stichschaden, weil er mit überraschender Wucht in den Charakter schmettert. Bei einem Fehlschlag stürzt er ab. So oder so wird er beim Aufschlag zerstört.

Nach dem Angriff zieht sich Nim durch eine geheime Luke in den Dachboden des Tempels zurück und versteckt sich in der Hoffnung, dass die Charaktere den Zwischenfall nicht den Akolythen des Tempels melden.

Im Tempel

Der Tempel von Gond ist tagsüber geöffnet und voller Aktivität und schließt von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang seine Tore. In der Nacht ziehen sich die Akolythen in ihre Privatquartiere zurück, um an ihren eigenen Projekten zu arbeiten.

Halle der exemplarischen Erfindungen

In der Haupthalle des Tempels erheben sich zwei Dutzend Podeste aus Marmor. Auf jedem ruht eine preisgekrönte Erfindung oder eine Miniatur einer anderen außergewöhnlichen Schöpfung. In der Ausstellung findet man einige hervorstechende Besonderheiten:

- Ein 1,20 m großes, funktionierendes Modell eines Uhrenturms klingelt zu jeder vollen Stunde. Es besteht aus Holz, Eisen, Bronze und Glas, mit Messingglocken und zierlichen Zeigern aus solidem Gold.
- Eine hölzerne Flugmaschine hat Flügel, die flattern, wenn sie aufsteigt.
- Ein Miniaturmodell einer mechanischen Drachenschildkröte trägt eine Messingplakette am Sockel, auf der steht: „Großer Rülpser. Sank im Waterdeep-Hafen am Tag der Wunder im Jahre 1363 DR."
- Ein funktionaler „Weckhelm" mit kleinen, feingliedrigen Metallarmen und Händen, die den Träger sanft ohrfeigen, wenn er oder sie einschläft.
- Ein Miniaturmodell eines roten Unterseeboots, das wie ein Rochen geformt ist, mit einer Messingplatte am Podest, die besagt: „*Die Scharlachrote Marpenoth*. Lantanesisches Unterseeboot. Stapellauf 1489 DR."

Treffen mit Valetta

Die Charaktere werden von Valetta begrüßt, einer drachenblütigen **Priesterin** mit Bronzedrachenabstammung. Sie hat folgende Anpassungen:

- Valetta ist neutral.
- Sie besitzt folgende Volksmerkmale: Sie kann ihre Aktion verwenden, um eine 1,50 m breite, 9 m lange Linie aus Blitzen auszuhauchen (sie kann dies aber erst wieder tun, wenn sie eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hat); jede Kreatur im Kegel des Blitzatems muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 2W6 Punkte Blitzschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf.

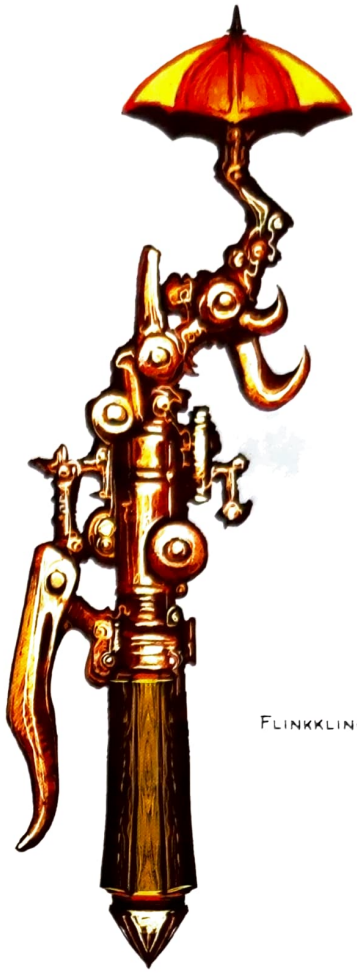
Sie hat Resistenz gegen Blitzschaden. Sie spricht die Gemeinsprache und Drakonisch. Wenn die Charaktere die Gestalt erwähnen, die sie auf dem Tempeldach gesehen haben, identifiziert Valetta sie als Nim, eine Flinkklinge, die dem Tempel von einem lantanesischen Magier geschenkt wurde. Wenn sie den Zwischenfall mit dem mechanischen Vogel schildern, seufzt Valetta und führt sie eine Wendeltreppe zu dem Dachboden hinauf, den Nim als Versteck nutzt. Allerdings wurde die Tür zum Dachboden mit einem neuen Schloss versehen. Valetta ist das Schloss unbekannt, sie hat keinen Schlüssel dafür, aber ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann das Schloss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 knacken. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie kann die Tür ebenfalls öffnen. Valetta erlaubt den Charakteren nicht, die Tür aufzubrechen, aber sie gestattet, dass sie durch die Tür mit Nim sprechen. Ein Charakter kann Nim mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 17 dazu bringen, die Tür aufzumachen. Valetta gewährt einen Vorteil auf den Wurf, indem sie Nim drängt, sich zu fügen.

Treffen mit Nim

Nim versteht die Gemeinsprache, kann selbst aber nicht sprechen. Er hat eine einfache Zeichensprache entwickelt, die Valetta und andere Mitglieder des Tempels verstehen. Nach dem Zwischenfall mit dem Vogel versteckt sich Nim in seinem unordentlichen Unterschlupf, aber er kommt hervor, wenn die Charaktere hineingelangen oder ihn überzeugen, die Tür aufzumachen. Wenn die Charaktere ihn zur Flinkklinge befragen, gibt Nim zu (durch Gesten, übersetzt von Valetta), dass er eine weitere Flinkklinge gebaut hat, um seine Einsamkeit zu lindern. Aber dann floh Nims Schöpfung vor einem Monat, verwirrt und verschreckt, und Nim hat sie seitdem nicht mehr gesehen. Angesichts dieser Enthüllungen befiehlt Valetta den Akolythen des Tempels zornig, Nims Werkzeuge und unvollendete Erfindungen wegzuschaffen, während sie Nim zwingt, dabei zuzusehen.

Flinkklingendetektor. Charaktere, die Nims Dachboden durchsuchen oder zuschauen, wie er aufgeräumt wird, können eine 30 cm lange Vorrichtung aus Kupfer finden, die an einem Ende eine regenschirmartige Apparatur hat. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Weissagungsmagie. Wenn Nim danach gefragt wird, sagt er Valetta, dass er dieses Gerät gebaut hat, um die geflüchtete Flinkklinge zu finden und sie aufzusuchen, doch dabei musste er feststellen, dass er das Tempelgelände nicht verlassen kann. Wenn Nim erklärt hat, wie der *Flinkklingendetektor* funktioniert, erlaubt Valetta den Charakteren, ihn mitzunehmen.

Um den *Flinkklingendetektor* zu aktivieren, muss ein Charakter den Auslöser drücken. Wenn das aktivierte Gerät sich innerhalb von 150 m um eine Flinkklinge (außer Nim) herum befindet, beginnt sich der Regenschirm zu drehen, zu surren und zu klicken. Das Wirbeln, Surren und Klicken beschleunigt sich, wenn die Entfernung zum Ziel abnimmt, und



Flinkklingendetektor

erreicht maximale Geschwindigkeit und Lautstärke, wenn sich die Flinkklinge innerhalb von 9 m um das Gerät aufhält.

Belohnung

Wenn die Charaktere die abtrünnige Flinkklinge selbst aufspüren wollen, bietet ihnen Valetta an, dass das Haus der Inspirierten Hände ihnen 500 GM zahlen wird, wenn sie sie zerstören. Wenn sie mit einem Beweis für ihre Zerstörung zurückkehren, sorgt Valetta dafür, dass sie die versprochene Belohnung erhalten und offeriert ihnen außerdem je eine der folgenden nicht magischen Erfindungen:

Bellkiste. Die Metallkiste mit 20 cm Kantenlänge hat eine Kurbel an der Oberseite. Wenn man eine Aktion verwendet, um sie aufzuziehen, ist sie 8 Stunden lang aktiv. Solange die Kiste aktiviert ist, bellt sie, wenn sie Vibrationen innerhalb von 4,50 m entdeckt, solange die Kiste und die Vibrationsquelle in Kontakt mit dem gleichen Boden oder der gleichen Oberfläche sind. Ein Schalter an einer Seite des Geräts erlaubt es, das Bellen eines kleinen oder großen Hundes einzustellen.

Einstellbare Stelzen. Es dauert 1 Minute, die Stelzen an- oder abzulegen. Sie machen einen Humanoiden, der sie trägt, zwischen 60 cm und 1,50 m größer. Jede Stelze wiegt 8 Pfund und ist voll eingefahren 30 cm lang.

Rucksackfallschirm. Ein Humanoider, der dieses Ausrüstungsteil trägt, kann den Fallschirm entweder als Reaktion verwenden, wenn er fällt, oder als Aktion. Der Fallschirm erfordert mindestens einen Kubus mit 3 m Kantenlänge, um sich zu entfalten, und öffnet sich schnell genug, um einen Sturz unter 18 m abzufangen. Wenn Platz und Zeit reichen, um den Fallschirm richtig zu verwenden, erlaubt er es dem Träger, zu landen ohne Schaden zu erleiden. Sobald er verwendet worden ist, dauert es 10 Minuten, ihn wieder einzupacken.

Zündholzlose Pfeife. Ein Schalter aus Feuerstein ist in den Kopf dieser edlen Holzpfeife eingebaut. Wenn man diesen Schalter aktiviert, zündet sich die Pfeife selbst an.



Jarlaxle Baenre

Nims Schöpfung finden

Mit dem Flinkklingendetektor können die Charaktere sich auf die Suche nach Nims geflüchteter Schöpfung machen. Die beste Herangehensweise besteht darin, einen Bezirk nach dem anderen abzusuchen, aber die Spieler können selbst bestimmen, wie sie vorgehen wollen. Je nachdem, welchen Weg sie einschlagen, könnte die Suche Tage dauern.

Ein Charakter, der auf einem Greifen reitet, kann innerhalb weniger Stunden die ganze Stadt absuchen. Um einen Greifen zu erhalten, muss der Charakter entweder ein Mitglied des Ordens des Panzerhandschuhs sein und eine gute Beziehung zu Savra Belabranta haben, oder ein Mitglied des Rats der Grafen mit guten Beziehungen zu Jalester Silbermähne sein. Tatsächlich wird gerade ein junger **Greif** namens Knochenbrecher als Reittier für die Greifenkavallerie ausgebildet. Wenn Savra oder Jalester gewillt ist, der Gruppe zu helfen, können die Charaktere für den nächsten Morgen, kurz nach Morgendämmerung, ein Treffen mit dem Greifen und seinem Ausbilder vor dem Flusstor verabreden. (Der Greif und sein Ausbilder leben normalerweise im Hochgipfelhorst auf Berg Waterdeep, aber die meisten Zivilisten sind dort nicht willkommen.) Um Knochenbrechers Vertrauen zu erlangen, muss ein Charakter einen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) gegen SG 16 schaffen. Der Greif verbietet es Charakteren, die den Wurf nicht schaffen, auf seinem Rücken zu reiten.

Nims abtrünnige Flinkklinge ist in der Gralhund-Villa an der Saerdounstraße im Nordbezirk. Er ist allerdings nicht die einzige Flinkklinge, die man außerhalb des Hauses der Inspirierten Hände finden kann. Wenn die Charaktere im Hafenbezirk suchen und sich in Reichweite einiger Schiffe befinden, beginnt der Flinkklingendetektor zu surren.

Ablenkung am Hafenbezirk

Zardoz Zord, Besitzer des Seejungfernjahrmarkts, ist mit seinen drei Schiffen nach Waterdeep gekommen. Zwei dieser Galeonen, die *Herzensbrecher* und die *Unruhestifter*, liegen im Dock. Zords Flaggschiff, die *Blickfang*, liegt im Hafenbecken vor Anker. Alle drei Schiffe (die in Kapitel 7 beschrieben sind) haben mindestens eine Flinkklinge an Bord.

An den Docks geht es tagsüber geschäftig und turbulent zu, außer im Winter. In der Nacht erlaubt es die Dunkelheit den Charakteren, sich den angelegten Schiffen ungesehen zu nähern. Wenn einer oder mehrere Charaktere an Bord des Schiffs erwischt werden, versucht die Besatzung, sie in die Ecke zu drängen, bis der Kapitän des Schiffs mit ihnen sprechen kann. Die Flinkklingen, sagen sie, seien „Attraktionen, nicht mehr". Wenn die Charaktere mit dem Besitzer der Flotte sprechen wollen, wird der Zauber *Verständigung* genutzt, um Zord zu kontaktieren, der die Charaktere einlädt, an Bord der *Blickfang* mit ihm zu speisen.

Abendessen mit Zardoz Zord. Charaktere, die Zords Einladung annehmen, werden mit einem Beiboot zu seinem Flaggschiff gebracht, von Drow-Besatzungsmitgliedern, die magisch als attraktive Menschen verkleidet sind, an Bord begrüßt (siehe Kapitel 7 für weitere Informationen) und zur Speisekajüte des Kapitäns gebracht (Bereich J10):

Die Speisekajüte ist mit goldenen Verzierungen bedeckt, seidene Quasten schmücken die violetten Vorhänge und die Holzverkleidung duftet nach Parfüm. Ein prachtvolles Festmahl wird auf goldenen Tellern auf einem meisterhaft gefertigten Tisch aus Mahagoni serviert. Selbst die Spitzendeckchen sind ein besonderer Anblick. Hinter all dem steht, mit einem Weinglas in der Hand, ein gut gebauter, knapp bekleideter Mann, dessen scharlachrote Gewandung seine schlanke Figur und die üppigen Brusthaare betonen soll. Ein auffälliges Rapier hängt an seinem schicken Gürtel.

„Willkommen an Bord der *Blickfang*", sagt er und lässt seine perlweißen Zähne blitzen. „Zardoz Zord, zu euren Diensten."

Die schneidige Gestalt ist niemand anderes als **Jarlaxle Baenre** (siehe Anhang B), der magisch als Zardoz Zord verkleidet ist.

Die Charaktere haben Jarlaxles Neugier erweckt. Er weiß (noch) nicht viel über sie und will herausfinden, ob sie eine Bedrohung darstellen (das tun sie wahrscheinlich nicht). Um sie auf seine Seite zu ziehen, teilt er beim Abendessen und Wein die folgenden Informationen mit ihnen:

- Der Seejungfernjahrmarkt, dessen Besitzer und Betreiber Zord ist, ist ein auf See reisender Karneval mit Basis in Luskan, der die Schwertküste bereist. Er bietet gute, erbauliche Unterhaltung in Gestalt fantastischer Straßenparaden.
- Die *Herzensbrecher* und die *Unruhestifter* werden verwendet, um Schausteller, Waggons und Motivwägen zu transportieren. Die *Blickfang* ist Zords Kommandoschiff und private Jacht. Alle drei Schiffe sind auf Komfort und Geschwindigkeit ausgelegt.
- Zord besucht die weit entfernte Insel Lantan ungefähr einmal im Jahr. Bei seinem letzten Besuch hat er bei einem lantanesischen Magier vier Flinkklingen erworben. Er hat zwei auf seinem Flaggschiff und je eine an Bord der anderen beiden Schiffe.
- Wenn Zords Flinkklingen nicht in einer Parade marschieren, bleiben sie auf den Schiffen. „Sie sind absolut harmlos", sagt er, woraufhin eine Flinkklinge mit einer Dekantierkaraffe hereinkommt und schweigend die Weingläser auffüllt.

Wenn die Charaktere den *Stein von Golorr* erwähnen, zuckt Zord auf eine Weise mit den Schultern, die anzeigt, dass er keine Ahnung hat, wovon sie reden. Er täuscht auch vor, kein Interesse an der Politik von Waterdeep zu haben und sagt: „Jede Stadt hat Probleme, vermute ich. Meine Arbeit als Schausteller ist es, dafür zu sorgen, dass die Leute die Politik eine Weile vergessen können." Charaktere, die Zord misstrauen, können einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 24 ablegen. Jeder Charakter, der den Wurf schafft, spürt, dass an ihm mehr dran ist, als man auf den ersten Blick sieht.

Jarlaxle besitzt einen *Hut der Verkleidung*, braucht ihn aber nicht, um seine wahre Gestalt zu verbergen, solange er sich an Bord seiner Schiffe befindet. Seine Verkleidung (und die Verkleidung aller Drow an Bord) kann nur aufgehoben werden, indem man die Galeonsfigur des Schiffs zerstört (siehe Kapitel 7). Wenn die Charaktere irgendwie seine wahre Gestalt ermitteln, nickt Jarlaxle der Gruppe langsam zu, sagt trocken „Bravo!" und lässt sie den nächsten Zug machen.

Wenn das Abendessen vorüber ist, verabschiedet sich Zord von den Charakteren und sorgt dafür, dass sie sicher zum Hafen eskortiert werden.

Drow-Charaktere

Wenn zur Abenteurergruppe einer oder mehrere Drow gehören, achtet Kapitän Zord sehr genau auf das, was sie tun oder sagen, behandelt sie aber nicht anders als die anderen Gruppenmitglieder.

Was Renaer weiss

Irgendwann während der Ermittlung wollen die Charaktere vielleicht mit Renaer Neverember über den Feuerball sprechen, da er ja erst vor kurzer Zeit mit den Zhentarim aneinander geraten ist. Er könnte ihnen auch einen Besuch in ihrer Taverne abstatten. Wenn er erfährt, dass ein Gnom und zwei Zhents bei der Explosion getötet wurden, lässt Renaer eine Bombe platzen:

„Als die Fürsten von Waterdeep meinen Vater abgesetzt haben, dachte ich, sein langer, dunkler Schatten wäre jetzt endlich für immer weg. Die Wahrheit ist, ich will nichts mit ihm zu tun haben. Aber seine Spione verfolgen mich. Einer von ihnen, ein Gnom namens Dalakhar, hat mich seit Monaten beobachtet. Dann, vor ungefähr zwei Zehntagen, war der Spion plötzlich nirgends zu sehen. Mein Vater vertraute nicht vielen Leuten, aber er vertraute diesem Gnom.

Ich habe mit einigen von Dalakhars Freunden gesprochen. Scheinbar war er auf einer besonderen Mission, den *Stein von Golorr* zu finden, und hatte Angst, dass die Zhentarim und die Xanathar-Gilde kurz davor waren, ihn zu schnappen. Als er von meiner Entführung hörte, wollte er mehr Informationen über die Abenteurer, die mich gerettet haben. Ich denke, Dalakhar plante, euch zu bezahlen, damit ihr den *Stein von Golorr* zu meinem Vater in Neverwinter bringt."

Jeder Versuch, mehr von Dalakhars Freunden zu erfahren, erweist sich als müßig, da sie nach dem plötzlichen Tod des Gnoms abgetaucht sind.

Wenn die Charaktere Renaer sagen, dass Fala Lefaliir einen Mann aus der Trollschädelgasse flüchten sah (siehe „Augenzeugen"; Seite 45), dann kontaktiert er seine Freunde bei den Harfnern. Einen Tag später kehrt er mit den folgenden Informationen zu den Charakteren zurück:

- Der Mann, den Fala gesehen hat, entspricht der Beschreibung von Urstul Floxin, vermutlich ein Mitglied des Schwarzen Netzwerks.
- Ein weiterer Bewohner des Nordbezirks behauptet, er habe gesehen, wie Urstul die Gralhund-Villa im Nordbezirk betreten hätte, kurz nach dem Zwischenfall mit dem Feuerball. Der Anwohner meldete ihn der Stadtwache, weil Urstul verdächtig aussah.
- Zwei Wachtmeister der Stadtwache haben mit Fürst Gralhund gesprochen. Er versicherte ihnen, dass niemand in sein Anwesen eingebrochen wäre und dass alles in Ordnung sei. Die Wachtmeister hatten keinen Grund, einen Durchsuchungsbefehl zu beantragen, also verfolgten sie die Sache nicht weiter.

Gralhund-Villa

Nachdem der Zhent-Assassine Urstul Floxin mit dem *Stein von Golorr* aus der Trollschädelgasse geflohen war, kehrte er zur Gralhund-Villa zurück, um Yalah Gralhund zur Rede zu stellen, weil sie die Flinkklinge geschickt hatte, die seine Mission gefährdet hatte. Lady Gralhund kommt zu dem Schluss, dass sie Urstul nicht mehr braucht, nutzt seine Verletzungen aus und entreißt ihm mit vorgehaltener Klinge den *Stein von Golorr*. Danach weist sie ihre Wachen an, ihn einzusperren, bis sie entscheidet, was mit ihm zu tun ist.

Deine Wahl des Hauptschurken bestimmt die Motivation von Lady Gralhund, ein Geheimnis, das sie nur mit Hrabbaz, ihrem loyalen halborkischen Leibwächter teilt:

- Wenn Xanathar der Hauptschurke ist, hat Yalah Gralhund ein geheimes Abkommen mit dem Betrachter-Verbrecherfürst getroffen. Sie hat ihm den *Stein von Golorr* angeboten, im Gegenzug dafür, dass der Betrachter ihr dabei hilft, einen freien Platz im Konzil der Maskierten Fürsten zu schaffen.
- Wenn die Cassalnters die Hauptschurken sind, ist Yalah ein kriecherisches Mitglied ihres Asmodeus-Kults und will ihnen den *Stein von Golorr* liefern, als Zeichen ihrer Treue und Freundschaft.
- Wenn Jarlaxle der Hauptschurke ist, sind er und Yalah insgeheim ein Liebespaar. Er hat ihr versprochen, ihren Aufstieg zur Macht zu unterstützen, nachdem er Fürst Neverembers verlorenen Schatz verwendet hat, um Luskan in den Rat der Grafen einzukaufen.
- Wenn Manshoon der Hauptschurke ist, hat er versprochen, Yalahs Familie nicht zu zerstören, wenn sie erlaubt, ihre Villa als Planungsstätte für seine geheimen Intrigen zu verwenden. Weil Yalah glaubt, dass Urstul Floxin selbst auf das Gold aus ist, will sie Urstul aus dem Abkommen drängen und Manshoon den *Stein von Golorr* selbst bringen.

Da er Lady Gralhund einmal unterschätzt hat, wird dies Urstul nicht noch einmal geschehen. Er raffte sich trotz seiner Verletzungen auf, schaffte es, zwei unaufmerksame Gralhund-Wachen, die ihn im Auge behalten sollten, zu töten, und informierte die anderen Zhents im Anwesen. Diese beginenn nun, die anderen Wachen und Diener auszuschalten. Urstuls Ziel ist es, Lord oder Lady Gralhund zu fangen, die Herausgabe des *Steins von Golorr* zu erzwingen, und ihn seinem Meister Manshoon in den Kolat-Türmen zu bringen (beschrieben in Kapitel 8).

Urstuls Pläne werden ohne sein Wissen vereitelt, da Lady Gralhund ihrer Flinkklinge befiehlt, den *Stein von Golorr* an einen anderen Ort zu bringen. Inmitten des Chaos flüchtet die Flinkklinge vom Anwesen.

Sollen sie oder sollen sie nicht?

Die Charaktere müssen vorsichtig vorgehen, da sie keine Beweise haben, dass die Gralhunds an dem Angriff in der Trollschädelgasse beteiligt waren. Sie können entweder ihr Wissen mit der Stadtwache teilen oder die Gralhund-Villa selbst besuchen.

Die Wache soll sich darum kümmern

Die Charaktere können zu jeder Station der Stadtwache im Nordbezirk gehen und den dortigen Wachtmeistern berichten, was sie in Erfahrung gebracht haben. Kurz danach erhalten die Charaktere Besuch von **Barnibus Sprengwind** und **Saeth Cromley** (siehe Anhang B), die keinen Grund zu der Annahme haben dass die Charaktere lügen. Ihre eigene Ermittlung bestätigt, was die Charaktere berichten. Barnibus beendet das Treffen, indem er in schroffem Tonfall sagt: „Vielen Dank für die Information." Cromley fügt hinzu: „Seid versichert, dass wir diesen Fall in Kürze abgeschlossen haben werden."

Ein Magistrat stellt der Stadtwache einen Durchsuchungsbefehl für die Gralhund-Villa aus. Kurze Zeit später besucht Cromley die Charaktere erneut und teilt ihnen aus Höflichkeit mit, was sich zugetragen hat:

- Beamte trafen ein und fanden Fürst Gralhund bewusstlos vor. Fürstin Gralhund hatte einen Schock erlitten, und ihr halborkischer Leibwächter war blutbefleckt, aber scheinbar nicht ernstlich verletzt.
- Allem Anschein nach waren die Gralhunds für mehr als einen Zehntag von Agenten des Schwarzen Netzwerks als Geisel gehalten worden. Die meisten Zhents wurden während einer blutigen Revolte getötet, die Fürst Gralhund selbst angeführt hatte.
- Der Zhent-Anführer, Urstul Floxin, gehörte zu denen, die entkommen sind. Er ist noch immer auf der Flucht. Die Wache plant, die Suche nach ihm zu verschärfen.
- Es gab keine Spur von der Flinkklinge. Laut den Gralhunds wurde das Konstrukt vor einigen Wochen in die Gralhund-Villa geliefert. Die Familie nahm es auf, weil sie nicht wusste, dass es sich um einen Spion der Zhentarim handelte. Fürstin Gralhund berichtete, dass er ihre *Halskette der Feuerbälle* gestohlen habe.

Cromleys Zusammenfassung der Ereignisse basiert auf Informationen, die die Gralhunds der Stadtwache gegeben haben, und ist voll von Unwahrheiten. Die Geiselnahme, Fürst Gralhunds Heldentum, und der Diebstahl von Fürstin Gralhunds *Halskette der Feuerbälle* sind nie passiert. Die Verbindung der Flinkklinge zu den Zhentarim ist ebenfalls erfunden. Der Bericht der Gralhunds erklärt nicht, warum die Flinkklinge die *Halskette der Feuerbälle* verwenden würde, um den Zehnts Schaden zuzufügen, wenn sie mit ihnen arbeitet. Wenn die Charaktere diese Frage aufwerfen, denkt Cromley einen Augenblick nach und vermutet dann, dass die Flinkklinge die Sprengkraft der Halskette unterschätzt hat.

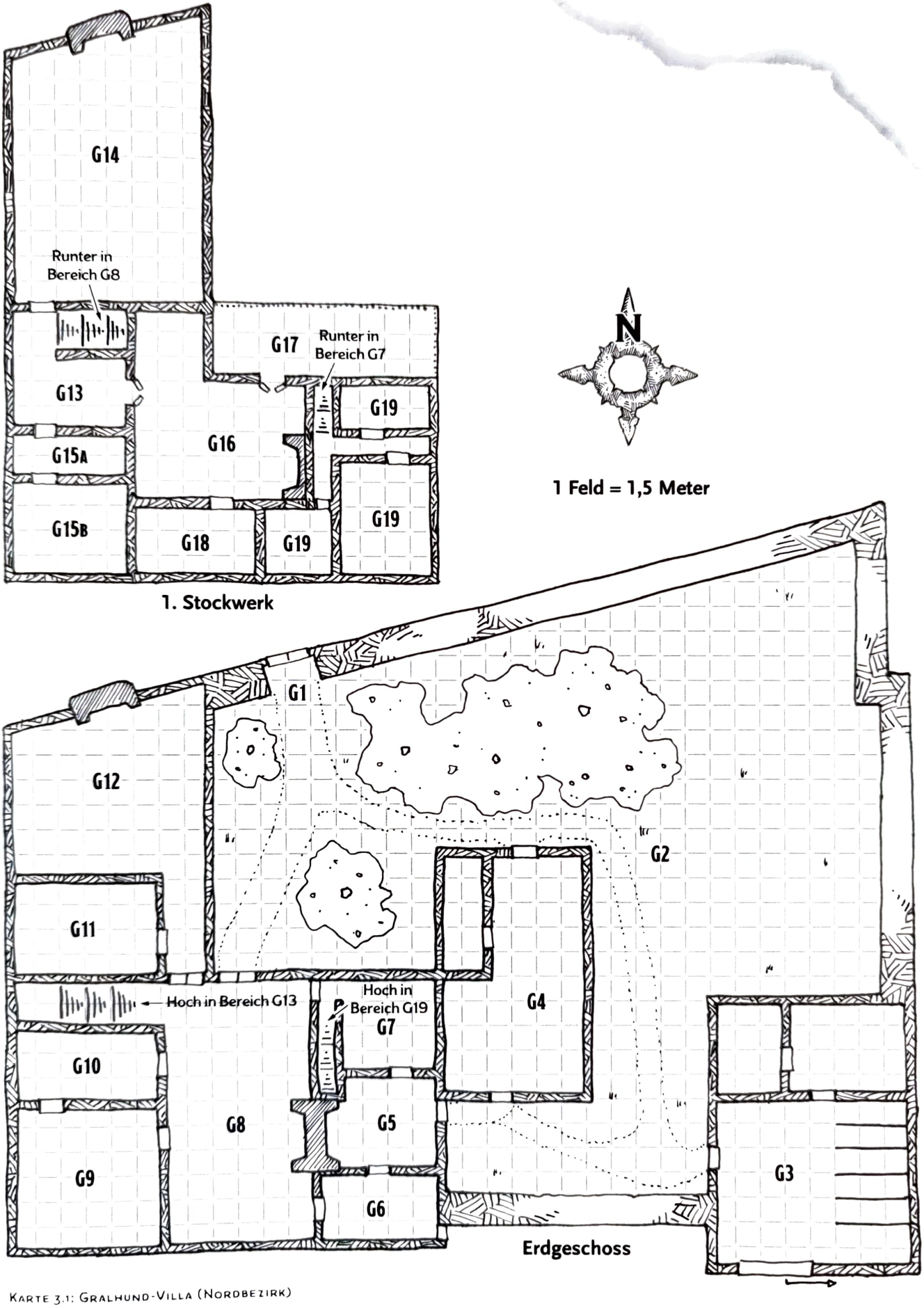
Die Villa erkunden

Die Charaktere können ungestraft in die Gralhund-Villa eindringen und die Bewohner angreifen, wenn es ihnen dabei gelingt, dies den Zhents in die Schuhe zu schieben, oder wenn sie sich ungesehen Zutritt verschaffen und verschwinden können, ehe die Stadtwache auftaucht und alle verhaftet.

In und aus der Villa zu schleichen, ohne von Nachbarn oder Passanten gesehen zu werden, erfordert, dass jeder Charakter einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 15 schafft. Ein Charakter mit Übung in Heimlichkeit kann einen Nachteil beim Wurf hinnehmen, um einem anderen Gruppenmitglied einen Vorteil zu gewähren (weil er effektiv versucht, die Schwächen eines weniger geschickten Gruppenmitglieds auszugleichen).

Wenn sich die Charaktere im Konflikt auf die Seite der Gralhunds stellen, wird Fürstin Gralhund über ihr Eindringen hinwegsehen. Ihr Verhalten wird allerdings umschlagen, wenn sie zu viele Fragen stellen. Sie leugnet alle Vorwürfe, dass ihre Familie mit dem Schwarzen Netzwerk zu tun habe, und behauptet, die Zhents hätten ihre Familie als Geisel gehalten (eine falsche Behauptung, die auch ihr Ehemann, ihr Leibwächter, ihre Kinder und die Angestellten nachplappern). Wenn die Charaktere Mitglieder des Haushalts angreifen oder Waffen zücken, um sie einzuschüchtern, werden die Gralhunds die Stadtwache über die Verbrechen der Gruppe informieren.

Während des Eindringens der Charaktere in die Gralhund-Villa flüchtet die Flinkklinge mit dem *Stein von Golorr* vom Anwesen (in Kapitel 4 findest du mehr über ihr Ziel). Wenn die Charaktere Nims Flinkklingendetektor verwenden, um die Flinkklinge zu verfolgen, erfahren sie lediglich, dass die Flinkklinge geflüchtet ist, aber nicht in welche Richtung.



Karte 3.1: Gralhund-Villa (Nordbezirk)

Übersicht

Die Gralhund-Villa liegt inmitten eines Oberschicht-Wohngebiets im Nordbezirk. Es folgen einige allgemeine Informationen, die du im Gedächtnis behalten solltest:

- Auf den Straßen, die die Villa umgeben, befinden sich jederzeit Fußgänger und Kutschen, doch ist am Tag mehr los.
- Das Anwesen ist von einer 3,60 m hohen Steinmauer umgeben, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 ohne Kletterausrüstung oder Magie überwunden werden kann.
- Nachbarn und Passanten informieren die Stadtwache, wenn sie laute, beunruhigende Geräusche hören (wie den Zauber *Donnerwoge*), die aus dem Anwesen kommen, oder wenn sie etwas Verdächtiges sehen. Die Wache schickt einen **Magus** und sechs **Veteranen** (ein Feldwebel und fünf Wachtmeister) zur Ermittlung, und es dauert 1W6+4 Minuten, bis sie eintreffen.
- Alle Decken im Anwesen sind 6 m hoch.

Begegnungen in der Villa

Die folgenden Schauplätze, die auf Karte 3.1 angezeigt sind, beschreiben das Gralhund-Anwesen zu dem Zeitpunkt, da die Charaktere eintreffen.. Die Zhents haben das Untergeschoss des Anwesens eingenommen; die Gralhunds kämpfen, um das Obergeschoss zu behalten.

G1. Verschlossene Tore

Durch verzierte Eisentore können die Charaktere einen Hof mit mehreren großen Bäumen erkennen, sowie zwei Fußwege, die zu einem zweistöckigen Ziegelgutshaus und östlich in Richtung eines getrennt stehenden Kutschhauses führen.

Die Tore sind durch den Zauber *Arkanes Schloss* gesichert. Sie aufzuzwängen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25, während das Schloss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 mithilfe von Diebeswerkzeug geknackt werden kann. Der Zauber hindert Mitglieder der Gralhund-Familie, ihre Angestellten, Wachen oder Fürstin Gralhunds Flinkklinge jedoch nicht daran, die Tore zu öffnen.

G2. Hof

Das Anwesen wirkt sehr gepflegt. Im Frühling und Sommer bieten große Bäume Schatten. Die Bäume beginnen die Blätter im Herbst abzuwerfen. Im Winter sind ihre Äste kahl.

Balkon. Durch die Bäume können die Charaktere einen großen Balkon (Bereich G17) sehen, der von einem Eisengeländer umschlossen ist und sich über dem Haupteingang des Anwesens befindet. Der Balkon liegt 6 m über dem Boden, und die Ziegelmauern zu erklimmen, um ihn ohne Kletterausrüstung oder Magie zu erreichen, erfordert einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15.

Böser Gärtner. Um den Hof kümmern sich ein bedrohlicher Gärtner namens Hurv Taldred (RB illuskanischer **Kultfanatiker**) und seine beiden leisen **Doggen**. Die Gralhunds haben einen Nekromanten dafür bezahlt, ein Ritual auf Hurv und seine Doggen zu wirken. Nach Sonnenuntergang schwinden die körperlichen Gestalten der drei und verwandeln sich bis zur Morgendämmerung in drei **Schatten**. Charaktere, denen ein Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 13 gelingt, können den Hof überqueren ohne entdeckt zu werden. Ansonsten bemerken Hurv und seine Hunde die Charaktere und greifen an, am Tag und in der Nacht.

G3. Kutschhaus

Dieses Steinbauwerk beherbergt eine wunderschön gepflegte Kutsche und saubere Stallungen, in denen vier **Zugpferde** und Fürstin Gralhunds pechschwarzes **Reitpferd** Maladar untergebracht sind. Eine hölzerne Schiebetür verschließt den Zugang zur Straße und ist an der Außenseite mit einem Vorhängeschloss verriegelt. Das Schloss zu öffnen, erfordert einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 mit Diebeswerkzeug.

In dem größeren Raum nördlich der Stallungen befinden sich Sattel, Geschirr und Zaumzeug für jedes Pferd sowie Heuballen und Gartenwerkzeuge. Der kleinere Raum in der Nordwestecke enthält zwei Pritschen: eine für den Gärtner Hurv (siehe Bereich G2), der während des Tages schläft, und eine für den Stallknecht Isaak (**Gemeiner**), der hier in der Nacht schläft. Treffen die Charaktere am Tag ein, ist Isaak weg (entweder holt er Futter für Pferde oder trinkt mit seinen Freunden).

Schätze. Fürstin Gralhunds Pferd ist mit *Hufeisen der Geschwindigkeit* beschlagen und hat zwei Satteltaschen, die jeweils vier 5 Pfund schwere Goldbarren enthalten, die je 250 GM wert sind.

G4. Wachkaserne

Dieses einstöckige Steingebäude, das an das Gutshaus angeschlossen ist, dient als Quartier für zwanzig Hauswachen. Im Hauptraum befinden sich zehn Stockbetten. Jedes hat zwei Kisten am Fußende, die gefaltete Kleidung und andere wertlose persönliche Gegenstände enthalten.

Der Raum in der Nordwestecke beherbergt Holzpuppen und Gestelle für Rüstungen und Waffen. Da keine Wachen anwesend sind, sind die Puppen und Gestelle leer.

G5. Küche

Eine unverschlossene Holztür führt vom Hof in die Küche des Gutshauses, die mit Kochgeschirr und Utensilien gut ausgestattet ist. Eine große Feuerstelle wird zum Kochen verwendet.

G6. Speisekammer

Diese Speisekammer ist voll mit Regalen, die getrocknete Lebensmittel, Gewürze, gefaltete Tischdecken und Gefäße mit Konserven enthalten. Fässer mit Trinkwasser, Bier und Wein werden ebenfalls hier gelagert.

Verriegelte Tür. Eine Hintertür führt nach draußen auf die Straße. Diese robuste Holztür ist auf der Innenseite verriegelt. Sie von außen aufzuzwängen, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 und macht eine Menge Lärm.

Leichen. Die Zhents haben zwei Diener, einen älteren männlichen Menschen (den leitenden Butler) und einen jüngeren Halblingsmann (ein Koch), getötet und ihre Leichen auf dem Boden liegen lassen.

G7. Waschraum

In diesem Raum waschen Diener die Kleidung. In ihm befinden sich außerdem Putzeimer, Waschbecken, Seife, Wischtücher und Nachttöpfe.

Leichen. Die Zhents haben eine Dienerin, eine Menschenfrau mittleren Alters (die oberste Dienstmagd), getötet und ihre Leiche auf den Treppen zum Dienstbotenquartier (Bereich G19) liegen lassen. Die Magd hat einen Schlüsselring an ihrem Gürtel, mit dem man alle verschlossenen Türen im Gutshaus sowie die Schränke in Bereich G8 öffnen kann.

G8. Grosse Halle

Charaktere, die diese Halle das erste Mal betreten, bemerken Folgendes:

- Der Boden ist mit Leichen übersät. Zwei **Schläger** mit blutigen Streitkolben stehen über ihnen.
- Man kann an einer breiten Treppe in der Nordwestecke (siehe Bereich G13) Kampfgeräusche von oben hören.
- Zwei eiserne Kronleuchter hängen von der dunklen Mahagonidecke über einem langen Esstisch, der aus rotem Lärchenholz geschnitzt ist. Stühle stehen um den Tisch, wobei an jedem Ende ein besonders großer und prächtig verzierter steht.
- Die holzvertäfelten Wände sind mit Wandteppichen und verschlossenen Holzvitrinen gesäumt, die edles Geschirr, Besteck und Kerzenleuchter enthalten.
- Über einer Feuerstelle mit einem Kaminsims aus schwarzem Marmor ist ein gerahmtes Familienportrait aufgehängt. (Das Portrait zeigt Fürst und Fürstin Gralhund, ihre drei kleinen Kinder und einen Familienhund, der vor drei Jahren gestorben ist.)

Leichen. Über den Raum verstreut liegen die Leichen von acht Wachen, die blutige und zerfetzte Livrees des Hauses Gralhund über ihren Kettenwesten tragen, sowie zwei tote Zhents in schwarzer Lederrüstung. Alle sind Menschen.

Schläger. Die beiden Gestalten mit Streitkolben sind Zhents, die schwarze Lederrüstung tragen. Ihr Befehl ist es, den Raum zu halten. Sie greifen Fremde, inklusive Mitglieder der Stadtwache, sofort an. Sie haben keine Schätze bei sich.

G9. Salon

Urstul Floxin wurde hier eingesperrt, als er in die Villa zurückkehrte, tötete aber kurze Zeit später die Wachen und entkam. Der Raum ist bequem möbliert und enthält elegante Sessel, ein Chaiselongue, einen Weinschrank sowie mehrere gerahmte Gemälde, die längst verschiedene Mitglieder der Gralhund-Familie zeigen.

Leichen. Die Leichen von zwei Wachen liegen auf blutdurchtränkten Lumpen. Die Wachen tragen Kettenhemden und die Livrees von Haus Gralhund.

G10. Freizeitraum und Trophäenraum

In Fürst Gralhunds Arbeitszimmer hängen die Köpfe verschiedener Bestien an den Wänden und glänzende Rüstungen stehen in den Ecken Wache. Bärenfelle und üppige Polsterstühle füllen den Raum.

Fürst Gralhund hat vor kurzen die Falknerei als Steckenpferd entdeckt. In der Mitte des Raums steht auf einem Tisch ein Käfig mit einem **Falken** mit Kappe.

G11. Oronds Arbeitszimmer

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen. Das Schloss kann von einem Charakter mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 15 geknackt werden. Der Raum besitzt die folgenden Merkmale:

- Eine quadratische Ringermatte mit 3 m Seitenlänge liegt mitten im Raum auf dem Boden.
- Samtlehnstühle, kleine Statuen von nackten Männern auf Podesten und hohe Bücherregale aus Mahagoni sind ordentlich im Raum arrangiert.
- Ein Mahagonischreibtisch in einer Ecke sieht nicht so aus, als würde er viel verwendet werden.

Bücher. Die meisten Bücher sind Attrappen, einfache Schachteln aus bemalter Pappe. In einigen sind unanständige Zeichnungen und schlüpfrige Gedichte versteckt.

G12. Familienbibliothek

Die holzvertäfelte Bibliothek weist folgende Merkmale auf:

- Hohe Bücherregale sind voll von Folianten. Verschiebbare Holzleitern sind auf Schienen montiert, sodass man leicht die höheren Regale erreichen kann.
- In einer Ecke steht ein eisernes Pult, auf dem ein verschlossener, in Leder gebundener Foliant ruht.
- Zwei gepolsterte Stühle stehen vor einer großen Feuerstelle. Über einem ist ein Wolfspelz drapiert.

Bücher. Viele der Bücher erbte Fürstin Gralhund von ihren Eltern, und sie sind in gutem Zustand. Sie enthalten historische Texte, Dramen, Romane und Gedichte.

Verschlossener Foliant. Auch wenn es so aussieht, als könnte es sich um ein Zauberbuch handeln, ist der Foliant auf dem Pult die Chronik der Leistungen der Gralhund-Familie, ausgeschmückt oder angepasst, um die Familie in ein vorteilhaftes Licht zu rücken. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie, die von dem Folianten ausgeht.

Der Foliant kann mit einem Schlüssel geöffnet werden, den Fürstin Gralhund an einer Kette um den Hals trägt. Ein Charakter kann das Schloss mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit mit Diebeswerkzeug gegen SG 15 knacken, man kann es aber auch mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie öffnen. Das Buch ohne den richtigen Schlüssel zu öffnen lässt drei **Schreckgespenster** innerhalb von 3 m um das Buch erscheinen, die denjenigen angreifen, der es geöffnet hat. Die Magie, die die Schreckgespenster bindet, wurde im Lauf der Zeit schwächer; sie können nur eine Minute lang auf der materiellen Ebene existieren, danach werden sie auf die Ätherebene verbannt (wenn sie nicht zuvor zerstört werden). Die Schreckgespenster manifestieren sich als gespenstische Tieflinge mit verlängerten Fingern.

Das Familienwappen der Gralhunds ist auf der Titelseite des Buchs abgebildet. Der Rest des Buchs ist in der Gemeinsprache verfasst und beschreibt die Geburten, Tode und anderen Familienereignisse zwischen 1239 DR, dem Jahr des Blutigen Schwerts, und 1422 DR, dem Jahr der Nahenden Schatten. Besonders bemerkenswert ist der kaum bekannte Umstand, dass die Gralhunds in den vergangenen Jahren Pakte mit Teufeln geschlossen haben, was zu einer Familienlinie von Tieflingen geführt hat. Alle derartigen Mitglieder des Hauses wurden zu einem Gralhund-Anwesen in Yartar geschickt, einer Stadt weit im Norden (das behauptet das Buch zumindest in seinem Epilog), und es gibt beiläufige Erwähnungen, dass manche Familienmitglieder in Waterdeep mit Schwänzen geboren wurden.

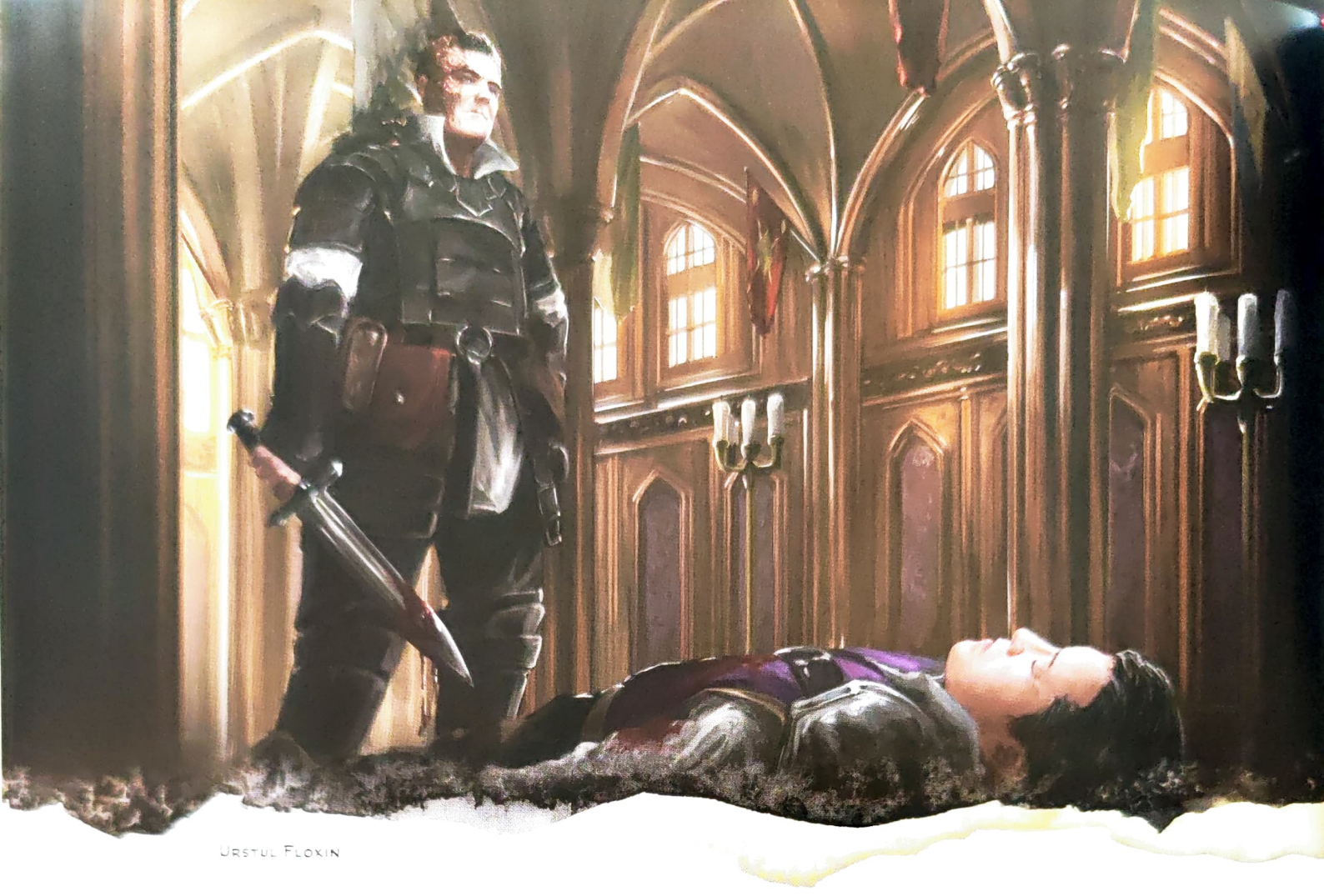
G13. Oberes Foyer

In diesem eleganten Foyer passiert eine Menge.

- Ein Kampf tobt zwischen mehreren Zhents und Hauswachen, und der Boden ist mit Leichen übersät.
- Die Türen ins große Schlafzimmer (Bereich G16) stehen offen. (Wenn Fürstin Gralhund sich im Schlafzimmer befindet, ruft sie „Die Stadtwache ist auf dem Weg!").
- Die Tür, die in Bereich G15a führt, ist angelehnt. Die Charaktere können hören, dass jemand weiter hinten gegen eine andere Tür tritt.

Leichen. Auf dem Boden liegen die Leichen und Waffen von sechs Hauswachen, die Livrees von Haus Gralhund über ihren Kettenwesten tragen, und zwei Zhents in schwarzer Lederrüstung.

Laufender Kampf. Vier **Veteranen** von Haus Gralhund (jeder mit verbleibenden 30 Trefferpunkten) wehren eine Truppe von Zhents ab, die aus drei **Schlägern** besteht (jeweils mit 20 verbleibenden Trefferpunkten). Die Zhents versuchen,



Urstul Floxin

in Bereich G16 zu kommen, aber die Wachen versperren ihnen den Weg.

Wenn die Charaktere nichts tun, um das Ergebnis des Kampfs zu beeinflussen, dann geh davon aus, dass er damit endet, dass drei Veteranen von Haus Gralhund noch leben und alle Zhents tot sind.

G14. Ballsaal

Die Tür, die in diesen Raum führt, ist verschlossen. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann das Schloss knacken, wenn ihm ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 gelingt. Der Ballsaal ist leer und ist durch die folgenden Merkmale gekennzeichnet:

- Vergoldete Spiegel, Wandteppiche mit Quasten und Buntglaslampen verzieren die Wände. Über einer Feuerstelle ist ein Hirschkopf aus geblasenem Glas angebracht.
- Der geäderte Marmorboden ist auf Hochglanz poliert.
- Geschmacklose Kristallkronleuchter baumeln von der Decke, die mit dem Bildnis einer Orgie geschmückt ist.

G15. Gästezimmer

Bis vor Kurzem wurde dieses Zimmer für Urstul Floxin freigehalten. Fürst Gralhund hat sich in Bereich G15b verbarrikadiert und verwendet schwere Möbel, um die Tür zu blockieren. Sie aufzuzwängen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18.

Die Charaktere stoßen auf **Urstul Floxin** (siehe Anhang B) in Bereich G15a. Urstul ist verwundet und besitzt nur noch 50 Trefferpunkte. Zudem ist kein Gift mehr auf seiner Klinge, was seinen Herausforderungsgrad auf 3 (700 EP) verringert. Er versucht verzweifelt, die Tür zu Bereich G15b aufzutreten, um Fürst Gralhund zu fangen und ihn gegen den *Stein von Golorr* einzutauschen. Wenn er angegriffen wird, ehe er Fürst Gralhund erreicht, versucht Urstul aus der Villa zu fliehen und nutzt alle verbleibenden Zhents, um seinen Rückzug zu decken. Er hat die gleichen Informationen wie Fürst Gralhund (siehe „Orond Gralhund", unten), aber wird den Namen seines Meisters, Manshoon, nicht herausgeben, wenn er nicht magisch dazu gezwungen wird.

Bereich G15a ist ein Badezimmer. Ein Vorhang im Osten wurde zurückgezogen und offenbart eine Greifenfußwanne.

Bereich G15b ist ein holzvertäfeltes Schlafzimmer mit einem Vogelkäfig auf einem Tisch und einem permanenten in den Boden gravierten Teleportationskreis. Der Vogelkäfig enthält drei **fliegende Schlangen**, die Urstul einsetzt, um seinen Spionen in der ganzen Stadt Nachrichten zukommen zu lassen. Der Kreis wird von Manshoon verwendet, um sich heimlich mit Urstul Floxin zu treffen und Zhents von den Kolat-Türmen hierher und wieder zurück zu teleportieren (siehe Kapitel 8). Siehe die Zauberbeschreibung des Zaubers *Teleportieren* im *Player's Guide (Spielerhandbuch)* für mehr Informationen darüber, wie der Kreis funktioniert.

Orond Gralhund. Orond Gralhund (siehe Anhang B) hat die Schlafzimmertür mit einem Kleiderschrank, einem Schreibtisch und einem Polsterstuhl verbarrikadiert und kauert hinter einem Bett in der Südwestecke von Bereich G15b. Auch wenn Orond mit einem Rapier bewaffnet ist, ergibt er sich der Gnade der ersten Person, die seine Barrikade durchdringt.

Charaktere, die Fürst Gralhund in ihrer Kontrolle haben, können ihm mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 10 die folgenden Informationen entlocken, aber der Wurf wird mit Nachteil abgelegt, wenn Fürst Gralhund den Eindruck hat, seine Frau könnte das Gespräch mitbekommen:

- „Der *Stein von Golorr* ist irgendeine uralte Kreatur, die in ein Artefakt verwandelt worden ist. Der Stein kennt den Standort eines verborgenen Gewölbes in Waterdeep, in dem sich eine halbe Million Drachen befindet."
- „Haus Gralhund finanziert schon eine Weile Operationen des Schwarzen Netzwerks in Waterdeep, auch den Plan, Renaer Neverember zu entführen und den Plan, den *Stein von Golorr* von Dalakhar, dem Gnomenspion dessen Vaters, , zu entwenden."
- „Meine Frau war von den Zhents und ihrer Unfähigkeit, das Artefakt zu erlangen, frustriert. Sie hat ihrem mechanischen Diener ihre *Halskette der Feuerbälle* gegeben und ihn ausgeschickt, damit er dabei hilft, den Stein zu erhalten. Das Ding war unvorsichtig und hat die Zhents unabsichtlich mit der Explosion erwischt."

G16. Grosses Schlafzimmer

Die Türen in diesen Raum wurden aufgestoßen. In dem Raum befinden sich die folgenden Personen und Merkmale:

- **Yalah Gralhund**, die einen Brustharnisch trägt und mit einem Rapier bewaffnet ist, steht neben ihrem gut gekleideten Halbork-Leibwächter **Hrabbaz** (siehe Anhang B für ihre Spielwerte).
- Eine verschlossene Holztruhe steht am Fuß eines großen Himmelbetts in der Südwestecke des Raums.
- Eine Greifenfußwanne steht in einer Nische im Nordwesten neben einem freistehenden Spiegel und einem Sichtschirm.
- Über einer Feuerstelle in der Südwestecke hängt ein Schild, der das Gralhund-Wappen trägt. Holzscheite sind ordentlich neben dem Herd aufgeschichtet.
- Ein großer Kleiderschrank aus Mahagoni voller teurer Gewänder und Kleider steht neben zwei geöffneten Glastüren, die auf den Balkon führen.

Yalah Gralhund. Fürstin Gralhund gab den *Stein von Golorr* sowie eine Karte, die zeigt, wo er versteckt werden soll, ihrem Flinkklingen-Diener, der die Villa bereits verlassen hat, wenn die Charaktere diesen Raum betreten. Es ist entscheidend, dass er entkommt, weil das die Ereignisse von Kapitel 4 lostritt.

Fürstin Gralhund und Hrabbaz sind die einzigen Leute, die wissen, wohin die Flinkklinge gegangen ist, aber sie täuschen Unwissenheit vor, wenn man sie dazu befragt.

Yalah trägt einen Schlüsselring bei sich, mit dem man alle verschlossenen Türen im Gutshaus öffnen kann sowie die verschlossene Truhe am Fuß ihres Bettes. Wenn ihre Situation bedrohlich wird und Hrabbaz sie nicht beschützen kann, dann öffnet Yalah die Tür in Bereich G18, stürmt hinein und verschließt die Tür mit ihrer nächsten Aktion hinter sich. Sie wird sich dort bis zum Ende verteidigen, während ihre Kinder hinter ihr kauern.

Holztruhe. Das Schloss an der Truhe kann mit Diebeswerkzeugen und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 geöffnet werden. Die Truhe scheint gefaltete Kleidungsstücke und Schuhe zu enthalten. Ein Geheimfach am Boden kann von jemandem entdeckt werden, der die Außenseite der Truhe untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft. Das Fach enthält zwei heilige Symbole von Asmodeus und zwei Roben in Rot und Gold.

Fürst und Fürstin Gralhund sind beide insgeheim Mitglieder eines Asmodeuskults, der unter den Adeligen von Waterdeep beliebt ist. Der Kult wird von Fürst Victoro Cassalanter (siehe Anhang B) angeführt, doch werden die Gralhunds diese Information nicht freiwillig herausgeben.

G17. Balkon

Dieser große Balkon, auf dem Liegestühle ordentlich arrangiert sind, ist von einem verzierten Schmiedeeisengeländer umgeben. Der Boden befindet sich 6 m weiter unten, und eine offene Glastür führt ins große Schlafzimmer (Bereich G16).

G18. Kinderzimmer

Die Tür in diesen Raum ist verschlossen. Das Schloss kann von einem Charakter mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 15 geknackt werden.

Drei Betten stehen an der Südwand, eine leere Wiege steht an der Ostwand. Weiterhin befinden sich unter anderem gedrungene Kleiderschränke, Spielteppiche und Kinderschreibtische in dem Raum.

Kinder. Zu ihrer eigenen Sicherheit sind die beiden jüngsten Kinder der Gralhunds, ein 13-jähriger Knabe namens Zartan und ein 10-jähriger Knabe namens Greth, hier eingesperrt. Beide sind Nichtkämpfer. Ihre 18-jährige Schwester Tomassin besucht einen Tiefling-Vetter in Yartar.

G19. Dienerflügel

Drei Zimmer im Südostbereich des Obergeschosses dienen als Schlafplätze für die Diener. Der oberste Butler und die oberste Magd haben eigene Zimmer, die im Augenblick jedoch leer sind. Der größte der drei Räume ist ein Schlafsaal mit sechs Stockbetten für die übrigen Angestellten. Insgesamt neun Mägde, Köche und Diener (**Gemeine**) sind hier verschanzt und warten darauf, dass jemand sie rettet. Sie sind mit improvisierten Waffen (Teigrollen, Wischer, Besen und so weiter) bewaffnet, die als Keulen behandelt werden.

Folgen

Nachdem Fürstin Gralhunds Flinkklingen-Diener mit dem *Stein von Golorr* aus der Gralhund-Villa geflohen ist, versteckt er das Artefakt an einem geheimen Ort in Waterdeep, was die Geschehnisse in Kapitel 4 vorbereitet.

Selbst wenn der blutige Konflikt in der Gralhund-Villa außerhalb der Mauern des Anwesens unbemerkt bleibt, lässt sich das Gemetzel nicht lange vor der Stadtwache geheim halten. Es sind einfach zu viele Diener und Wachen ermordet worden, als dass jemand verbergen könnte, was hier vorgefallen ist. Die Ankunft der Stadtwache kündigt die Rückkehr von **Barnibus Sprengwind** und **Saeth Cromley** an (siehe Anhang B), die zu gegebener Zeit mit zwanzig Wachtmeistern (**Veteranen**) und zwei **Greifenkavallerie-Reitern** (siehe Anhang B) auf **Greifen** eintreffen. Die Greifen und ihre Reiter bleiben in der Luft, um Luftunterstützung und Aufklärung zu leisten.

Barnibus untersucht die Gralhund-Villa genau und befragt Nachbarn und Passanten. Charaktere, die dabei beobachtet werden, wie sie den Tatort verlassen, werden zu Verdächtigen. Wenn die Charaktere Mitglieder der Gralhund-Familie getötet und Beweise oder Zeugen zurückgelassen haben, weist Barnibus Feldwebel Cromley an, sie für den Mord an einem Adligen zu verhaften, was mit der Todesstrafe geahndet wird.

Lose Enden

Du kannst das folgende optionale Ereignis verwenden, um zu zeigen, was später mit den Zhentarim passiert.

Schlechte Zeit ein Zhent zu sein

Innerhalb weniger Tage nach dem Ereignis, das die örtlichen Zeitungen das „Gralhund-Villa-Blutbad" nennen, greift die Stadtwache hart gegen das Schwarze Netzwerk durch. Selbst Mitglieder der Zhentarim ohne kriminelle Verbindungen werden verhaftet und verhört, darunter Davil Sternenlied (siehe Anhang B). Charaktere, die Mitglieder der Fraktion sind, sind für den Augenblick sicher, solange sie nicht auffallen. Ansonsten werden auch sie festgenommen und einige Tage lang verhört, bis die Fürsten von Waterdeep feststellen können, inwiefern sie an der Gewalt in der Gralhund-Villa beteiligt waren. Die Zeitungen sind sofort dabei, das Schwarze Netzwerk im einem möglichst schlechten Licht zu präsentieren, was dem ohnehin bereits fragwürdigen Ruf der Fraktion einen schweren Schlag zufügt.

Begegnung mit Istrid Horn

Diese Begegnung tritt nur ein, wenn die Charaktere direkt an den Ereignissen in der Gralhund-Villa beteiligt waren. Nachdem Davil Sternenlied für ein Verhör festgenommen wurde, schickt **Istrid Horn** (siehe Anhang B) den Charakteren mit einer **geflügelten Schlange** eine Nachricht. Die Nachricht, die in der Gemeinsprache verfasst ist, besagt:

> Ich würde gerne mehr darüber wissen, was sich in der Gralhund-Villa zugetragen hat. Wenn ihr euch die Zeit verschaffen könnt, trefft mich morgen zur Mittagszeit an Ahgairons Statue in der Stadt der Toten. Ich werde euch für eure Zeit und Mühe großzügig belohnen.
>
> —Istrid Horn

Wenn die Charaktere bei dem Treffen erscheinen, verwende den folgenden Textkasten, um die Szene zu schildern, und schmücke sie aus, um die Jahreszeit zu beschreiben.

> Ahghairons Statue ist eine bekannte Landmarke im Parkfriedhof der Stadt: eine große Marmorstatue eines bärtigen, in eine Robe gekleideten Magiers, der auf konzentrischen Stufen steht und sich nach Westen in Richtung Waterdeep wendet, die Hände ausgestreckt und ein breites Grinsen im Gesicht. Am Fuß der Statue steht eine Zwergin in Plattenpanzer.

Wenn das Wetter gut ist, sehen die Charaktere Fußgänger, Leute, die Picknicks machen und spielende Kinder auf dem Friedhofsgelände. Offensichtlich hat Istrid bewusst einen sicheren, öffentlichen Ort für das Treffen ausgewählt. Charaktere, die einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 15 schaffen, können erkennen, dass sie allein gekommen ist.

Istrid fürchtet, von der Stadtwache verhaftet zu werden. Auch wenn sie an den Angelegenheiten um die Gralhund-Villa nicht beteiligt war, fürchtet sie, dass die Stadtwache während der Ermittlung auf ihren illegalen Geldverleih stoßen könnte. Sie bietet Charakteren 10 PM nur für das Treffen und weitere 40 PM, wenn die Charaktere ihr helfen, für einen Zehntag unterzutauchen - die Hälfte wird sie zahlen, wenn es zu einer Übereinkunft kommt, die andere Hälfte am Ende ihres Aufenthalts. Wenn sie das Angebot ablehnen und zu den Charakteren ein oder mehrere Zhentarim-Mitglieder gehören, droht sie ihnen, sie im Falle ihrer Verhaftung zu enttarnen und mit ins Verderben zu reißen.

Istrid verstecken. Wenn die Charaktere entscheiden, Istrid in der Taverne zu verstecken, verwendet sie einen Verkleidungskoffer, um sich in einen männlichen Zwerg namens Jorn zu verwandeln. Auf Anfrage ist sie bereit, Arbeiten in der Taverne zu übernehmen, sobald sie sich eingelebt hat. Letztlich kommt niemand, um sie zu suchen, aber je länger sie sich verstecken muss, umso gereizter und fordernder wird sie.

Wenn die Charaktere ihr schlechtes Verhalten dulden, verschwindet Istrid am Ende des Zehntags wie versprochen und bezahlt den Charakteren das restliche Geld. Charaktere, die Mitglieder der Zhentarim sind, erhalten einen zusätzlichen Vorteil dafür, Istrid in ihrer Zeit der Not aufzunehmen: ihr Ansehen in der Fraktion steigt um 2.

Wenn die Charaktere sie allerdings herauswerfen oder an die Stadtwache verraten, wird Istrid ihr Erzfeind und versucht sie zu behindern, wo sie nur kann.

Istrid schaden. Als Vorsichtsmaßnahme gegen Verrat hat Istrid ihren Plan die Charaktere betreffend mit mindestens einem weiteren Mitglied der Unheilsplünderer geteilt (siehe Anhang B). Wenn die Charaktere Istrid verraten oder ihr schaden, dann nutzen ihre ehemaligen Abenteurergefährten jedes ihnen zur Verfügung stehende Mittel, um die Charaktere zu ruinieren. Die Gesetze von Waterdeep sorgen dafür, dass sie ihre Taverne nicht direkt angreifen, aber sie können ihr Geschäft schädigen, indem sie Kunden verscheuchen, und Charaktere könnten viel Schlimmeres erleiden, wenn sie es wagen, die Stadt zu verlassen.

Stufenaufstieg

Wenn du für Stufenaufstiege Meilensteine in der Geschichte benutzt, anstatt Erfahrungspunkte zu verwalten, steigen die Charaktere von der 3. zur 4. Stufe auf, wenn sie ihre eigenen Ermittlungen im Feuerball-Zwischenfall durchgeführt haben und die Ereignisse in der Gralhund-Villa beeinflusst haben. Ansonsten beginnen sie Kapitel 3 auf Stufe 4.



Kapitel 4: Drachenhatz

Gold treibt Leute zu seltsamen Dingen, und Fürst Neverembers verborgener Drachenschatz scheint nur darauf zu warten, dass ihn jemand für sich beansprucht. Der *Stein von Golorr* ist der Schlüssel zu der Schatzkammer und beherbergt Informationen zu ihrem Versteck und wie man sie öffnen kann.Viele Angaben in diesem Kapitel konzentrieren sich auf die Jagd nach dem Artefakt. Die Herausforderungen, denen sich die Charaktere dabei stellen müssen, hängen vom Schurken (oder den Schurken) ab, die du für sie auserkoren hast. Gleichgültig, welche Jahreszeit vorherrscht, die Ziele des Schurken sind einfach: den Stein erlangen, das Drachengewölbe finden und den Schatz beanspruchen.

Vorbereitung

In Kapitel 3 hat Fürstin Gralhunds Flinkklinge den *Stein von Golorr* an sich genommen und ist geflohen. Die Flinkklinge bringt das Artefakt an einen Ort und deponiert es dort, damit der oder die Hauptschurken es finden können:

- Wenn Xanathar der Schurke ist, wird der Stein einer Maga namens Grinda Garloth gebracht. Sie besitzt einen *Apparatus von Kwalish* und lebt in Nebelküste, einer zwielichtigen Nachbarschaft, die auf einem Dock im Hafenbezirk errichtet ist.
- Wenn die Cassalanters die Schurken sind, wird der Stein in ihre Familiengruft in Waterdeeps Friedhof, der Stadt der Toten, gebracht. Ein Halblingsnekromant holt ihn sich, ehe die Cassalanters oder die Charaktere es können.
- Wenn Jarlaxle der Schurke ist, wird der Stein Fenerus Sturmburg gebracht, einem Laternenanzünder im Handelsbezirk. Fenerus hat einen kriminellen Hintergrund und im Augenblick Schwierigkeiten mit dem Gesetz.
- Wenn Manshoon der Schurke ist, wird der Stein Thrakkus gebracht, einem drachenblütigen Metzger im Feldbezirk, der Leichen für die Zhentarim zerkleinert.

Die Flinkklinge finden

Wenn die Charaktere nicht die Fährte der Flinkklinge aufnehmen können, nachdem sie mit dem *Stein von Golorr* flüchtete, wenden sie sich vielleicht an die Stadtwache, die Stadtgarde oder eine verbündete Fraktion, um Hilfe zu erhalten. Eine solche Hilfe wird innerhalb von 1W4 Tagen auch eintreffen. Wenn keiner der Charaktere auf diese Idee kommt, schlägt ein NSC vor, dass sie sich an das Haus der Inspirierten Hände wenden können, um zu sehen, ob die Priester von Gond eine Möglichkeit haben, die Flinkklinge zu finden (siehe „Nims Geheimnis“ auf Seite 46). Danach können die Charaktere, bewaffnet mit Nims Flinkklingendetektor, die Stadt erkunden. Wenn sie die Flinkklinge finden, hat sie den *Stein von Golorr* bereits an den geplanten Ort gebracht.

Endlich erwischt!

Wenn die **Flinkklinge** endlich gefunden wird (siehe Anhang B), trägt sie einen gestohlenen Umhang und verbirgt sich unter einem Haufen nicht abgeholter Abfälle in einer Gasse. Wo und wann genau die Charaktere sie treffen, liegt bei dir. Da sie nirgends unterkommen kann und keinen anderen Daseinszweck kennt, kämpft sie, bis sie zerstört wird. Egal wo und wann dieses Ereignis stattfindet – am Ende des Kampfes treffen sechs Mitglieder der Stadtwache (**Veteranen**) ein. Die Wachen wurden von dem Lärm angelockt, interessieren

sich aber nicht für die Flinkklinge und nehmen jede plausible Geschichte, die die Charaktere ihnen erzählen, für bare Münze. (Als Konstrukt hatte sie ohnehin keine nennenswerten Rechte.) Die Beamten stehen kurz vor ihrem Schichtende und wollen schnell weiter; sie drängen die Charaktere, nach Hause zu gehen und nicht noch mehr Ärger zu machen.

Fürstin Gralhunds Karte

Fürstin Gralhund hat ihrer Flinkklinge eine Karte gegeben, die zeigt, wohin sie den *Stein von Golorr* bringen soll, aber sie hat vergessen, ihr zu befehlen, dass sie die Karte vernichten soll, sobald der Stein überbracht wurde. Charaktere, die die Überreste der Flinkklinge untersuchen, können die gefaltete Karte entdecken, die einen von Waterdeeps Bezirken zeigt. Auf der Karte befindet sich ein X mit einem Namen. Diese Karte führt die Charaktere an den Ort, an dem die nächste Sequenz von Begegnungen ausgelöst wird (siehe „Begegnungsketten", unten). Der Hauptschurke bestimmt den Bezirk, den die Karte zeigt, und welcher Name auf der Karte notiert ist:

- Wenn Xanathar der Schurke ist, ist neben dem X im Hafenbezirk der Name „Grinda Garloth" geschrieben.
- Wenn die Cassalanters die Schurken sind, ist der Name „Cassalanter" neben dem X auf der Karte der Stadt der Toten geschrieben. (Das X kennzeichnet die Position des Cassalanter-Mausoleums.)
- Wenn Jarlaxle der Schurke ist, ist neben dem X im Handelsbezirk der Name „Fenerus Sturmburg" geschrieben. (Bewohner des Handelsbezirks kennen Fenerus. Er ist ein Laternenanzünder mit einer Behausung in einer Gasse. Das X kennzeichnet die Gasse.)
- Wenn Manshoon der Schurke ist, ist neben dem X im Feldbezirk der Name „Thrakkus" geschrieben. (Das X kennzeichnet die Position von Thrakkus' Metzgerei und Wohnhaus.)

(Das X kennzeichnet die Nachbarschaft Nebelküste, wo Grinda lebt.)

Den Stein von Golorr erlangen

Der *Stein von Golorr* verfügt über einen scharfen, fremdartigen Verstand und ist vorausschauend genug,, um zu erkennen, dass es das Schicksal der Charaktere ist, ihn zu finden. Der Stein will sich aber nicht zu leicht finden lassen.

Wenn die Charaktere den Stein früher finden als erwartet, erweist er sich als unkooperativ und versucht sich so schnell wie möglich von der Gruppe zu lösen. Er weigert sich dabei, Wissen mit den Charakteren zu teilen. Der Stein versucht, die Kontrolle über jeden zu übernehmen, der sich auf ihn einstimmt, wodurch ein Konflikt ausgelöst wird (siehe „Intelligente magische Gegenstände" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*)). Wenn der Stein es nicht schafft, die Kontrolle zu übernehmen, kann er das erst ab dem nächsten Morgengrauen wieder versuchen. Wenn der Stein die Kontrolle über seinen Besitzer übernimmt, befiehlt er dem Charakter, ihn zu dem Ort zu bringen, der die Sequenz der Begegnungen lostritt, die in diesem Kapitel beschrieben ist (siehe „Begegnungsketten"). Sobald sich der Stein von seinem aktuellen Besitzer löst, versucht er alles Wissen über sich aus dem Verstand des Charakters zu entfernen (siehe die Beschreibung des Gegenstands in Anhang A). Jeder Spieler, dessen Charakter gezwungen wird, den Stein zu vergessen, hat die Bürde, diesen Gedächtnisverlust auszuspielen. Du kannst dem Charakter Inspiration verleihen, um gutes Rollenspiel zu belohnen.

Wenn sich Kapitel 4 vor dir und deinen Spielern entfaltet, entscheidest du, wann es an der Zeit ist, dass die Charaktere den *Stein von Golorr* in die Finger bekommen. Versuche ihn so lange es geht von ihnen wegzuhalten, um die Spannung zu maximieren.

Sobald sich die Charaktere den *Stein von Golorr* verdient haben, versucht er nicht mehr, die Kontrolle über sie zu übernehmen. Ein Charakter kann sich auf den Stein einstimmen und die folgenden Informationen erhalten:

- Die Position des Drachengewölbes (siehe „Drachengewölbe", Seite 94)
- Die drei Schlüssel, um die Türen des Gewölbes zu öffnen (siehe „Gewölbeschlüssel", Seite 90)
- Den Namen des Golddrachen, der das Gewölbe beschützt, und die Macht des Stabes in seinem Besitz (siehe die Beschreibung des *Drachenstabs von Ahghairon* in Anhang A)

Begegnungsketten

Acht Begegnungen kennzeichnen die Jagd der Charaktere nach dem *Stein von Golorr* und dem Drachengewölbe. Sie bilden eine Kette, deren Reihenfolge von deiner Wahl des Schurken und der damit assoziierten Jahreszeit bestimmt wird. Das Diagramm auf der gegenüberliegenden Seite illustriert die Reihenfolge der Begegnungen in jeder Kette. Wenn beispielsweise Xanathar der Schurke ist, beginnt die Kette mit der Begegnung 2, „Nebelküste", und endet mit Begegnung 6, „Theater":

Fühl dich von der Begegnungskette nicht eingeschränkt. Lass die Entscheidungen und Aktionen der Charaktere die Geschichte bestimmen. Du kannst die Reihenfolge, in der sich die Begegnungen ereignen, anpassen, Begegnungen entfernen, die du nicht brauchst, oder neue Begegnungen einführen. Du kannst die Begegnungen auch deinem Geschmack anpassen.

Wenn die Charaktere vom Weg abkommen, wissen sie vielleicht nicht mehr, was sie als nächstes tun sollen. Du hast einige einfache Möglichkeiten, um sie wieder auf die richtige Spur zu bringen:

- Eine verbündete Fraktion, die Informationen über den Aufenthaltsort des *Steins von Golorr* besitzt, kann die Charaktere informieren.
- Ein verräterischer Untergebener des Schurken offenbart den Aufenthaltsort des *Steins von Golorr* für einen gewissen Preis.

Frühlings-Begegnungskette

Ah, der Frühling - wenn die Betrachter-Augenstiele blühen. Der *Stein von Golorr* wurde ursprünglich von Xanathar entwendet, und der Augentyrann will ihn zurückhaben. Er sendet Monster und Schergen aus, um für ihn die Drecksarbeit zu erledigen.

Zusammenfassung

Der Stein wird Grinda Garloth übergeben, einer Maga, die in der Vergangenheit für Xanathar gearbeitet hat. Wenn sie sich weigert, den Stein herauszurücken, versuchen Mitglieder der Xanathar-Gilde, ihn mit Gewalt an sich zu nehmen (Begegnung 2, „Nebelküste"). Nachdem die Charaktere die Angreifer besiegt haben, erfahren sie, dass Grinda ihrem Rattenvertrauten anvertraut hat, den Stein in der Gruft ihrer Familie in der Stadt der Toten zu verstecken. Von diesem Zeitpunkt an werden die Charaktere von einem Glotzer verfolgt (siehe Anhang B), durch dessen Augen Xanathar sie beobachten kann. Wenn der Glotzer getötet wird, schickt Xanathar keinen weiteren, um ihn zu ersetzen.

Losser Mirklav, ein Halbling-Nekromant, plündert das Garloth-Mausoleum und nimmt den Stein an sich, kurz bevor die Charaktere eintreffen (Begegnung 4, „Mausoleum"). Wenn sie das Mausoleum verlassen, greifen Mitglieder der Xanathar-Gilde sie an, weil sie glauben, dass die Charaktere den Stein

Begegnungsketten nach Jahreszeit

Frühling Xanathar	Sommer Die Cassalanters	Herbst Jarlaxle Baenre	Winter Manshoon
Begegnung 2: Nebelküste	Begegnung 4: Mausoleum	Begegnung 1: Gasse	Begegnung 4: Mausoleum
Begegnung 4: Mausoleum	Begegnung 10: Umgebaute Windmühle	Begegnung 9: Kellerkomplex	Begegnung 1: Gasse
Begegnung 10: Umgebaute Windmühle	Begegnung 5: Verfolgungsjagd auf dem Dach	Begegnung 6: Theater	Begegnung 5: Verfolgungsjagd auf dem Dach
Begegnung 9: Kellerkomplex	Begegnung 1: Gasse	Begegnung 8: Gerichtshaus	Begegnung 6: Theater
Begegnung 3: Verfolgungsjagd auf der Strasse	Begegnung 3: Verfolgungsjagd auf der Strasse	Begegnung 7: Alter Turm	Begegnung 3: Verfolgungsjagd auf der Strasse
Begegnung 7: Alter Turm	Begegnung 9: Kellerkomplex	Begegnung 5: Verfolgungsjagd auf dem Dach	Begegnung 2: Nebelküste
Begegnung 1: Gasse	Begegnung 8: Gerichtshaus	Begegnung 2: Nebelküste	Begegnung 7: Alter Turm
Begegnung 6: Theater	Begegnung 7: Alter Turm	Begegnung 10: Umgebaute Windmühle	Begegnung 4: Mausoleum



Seebezirk von Waterdeep

besitzen. Ein Hinweis, der im Mausoleum zurückgelassen wurde, führt die Charaktere zu einer alten Windmühle im Südbezirk und zwei Grabräubern (Begegnung 10, „Umgebaute Windmühle"). Die Grabräuber fürchten, verhaftet zu werden, und führen sie zu einem Kellerkomplex unter dem Handelsbezirk (Begegnung 9, „Kellerkomplex"). Wenn die Charaktere dort eintreffen, stellen sie fest, dass Losser von Feinden umgeben ist und dass Kenku, die für die Xanathar-Gilde arbeiten, mit dem Stein fliehen. Eine Verfolgungsjagd durch die Straßen während des Trollflut-Fests (Begegnung 3, „Verfolgungsjagd auf der Straße") endet, wenn die Kenku in einem alten Turm verschwinden (Begegnung 7, „Alter Turm"). Wenn sie gefangen und gestellt werden, händigen die Kenku den Stein aus.

Die Xanathar-Gilde unternimmt einen letzten Versuch, den Stein zu erlangen (Begegnung 1, „Gasse"). Ein Charakter, der sich auf den Stein einstimmt, erfährt, dass das Drachengewölbe unter einem Theater im Schlossbezirk liegt (Begegnung 6, „Theater").

Wettereffekte

Bis die Begegnungskette abgeschlossen ist, gelten die folgenden Wettereffekte.

Starker Regen. Starkregen fällt von Mittag bis Mitternacht. Kreaturen im Regen haben einen Nachteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht oder Gehör beruhen. Der Regen löscht außerdem offene Flammen. Die Sicht sinkt auf 18 m.

Dichter Nebel. Von Mitternacht bis Mittag ist die Stadt von dichtem Nebel umhüllt. Kreaturen im Nebel haben einen Nachteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht beruhen. Die Sicht sinkt auf 9 m.

Sommer-Begegnungskette

Während sich die Waterdeeper mit der sengenden Hitze herumschlagen, schicken die Cassalanters Jünger ihres Asmodeuskults aus, um den *Stein von Golorr* zu erlangen und Konflikten mit der Obrigkeit aus dem Weg zu gehen.

Zusammenfassung

Die Charaktere treffen im Cassalanter-Mausoleum ein, wo sie mehrere tote Kultisten finden (Begegnung 4, „Mausoleum"). Ein für tot gehaltener Überlebender offenbart, dass diese Kultisten von zwei ihrer Kameraden verraten wurden. Die Charaktere machen sich zu einer alten Windmühle im Südbezirk auf, wo die Kultfanatiker ihrem diabolischen Glauben nachgehen (Begegnung 10, „Umgebaute Windmühle"). Stachelteufel fliegen herbei, schnappen sich den Stein und flüchten, was zu einer Verfolgung über die Dächer führt (Begegnung 5, Verfolgungsjagd auf dem Dach).

Wenn ein Schurke den Stein bekommt

Wenn der Hauptschurke den *Stein von Golorr* bekommt, braucht er 2W6 Tage, um das Drachengewölbe und die Schlüssel aufzustöbern. Während dieser Zeit haben die Charaktere Gelegenheit, den Stein aus dem Hort des Schurken zu stehlen. Wenn die Charaktere den Stein nicht rechtzeitig stehlen, schicken die Schurken Truppen zum Gewölbe, um Aurinax zu besiegen und das Gold zu rauben, was weitere 2W6 Tage erfordert. Sobald sie das Gold gefunden haben, verfolgen die Schurken ihren Meisterplan, den wir in der Einführung beschrieben haben. Wenn die Charaktere noch leben, könnten sie sich dem Schurken widersetzen, indem sie das Gold aus seinem Hort stehlen.

Die Stachelteufel bringen den Stein zu einer Mietkutsche, die in einer Gasse geparkt ist (Begegnung 1, „Gasse"). In der Kutsche befindet sich Victoro Cassalanters Kammerdiener, Willifort Crowelle, ein Doppelgänger in Tieflingsgestalt. Als die Mietkutsche flieht, kommt es zu einer erneuten Verfolgungsjagd (Begegnung 3, „Verfolgungsjagd in den Straßen"). Wenn eine Menschenmenge den Fluchtweg behindert, springt Willifort aus der Mietkutsche und versucht, in der Menge zu verschwinden. Im entstandenen Trubel schnappen sich Straßenkinder den Stein. Die Charaktere entdecken die Kinder in ihrem Versteck in einem Keller (Begegnung 9, „Kellerkomplex").

Mit dem *Stein von Golorr* in ihrem Besitz verlassen die Charaktere den Kellerkomplex und werden von Mitgliedern der Stadtwache umzingelt. Sie werden für ein oder mehrere Verbrechen festgenommen und zum Gerichtshof im Hafenbezirk gebracht, um von einem Magister verurteilt zu werden (Begegnung 8, „Gerichtshaus"). In der Zwischenzeit versucht der Doppelgänger, den Stein zurückzuerlangen.

Jeder Charakter, der sich auf den *Stein von Golorr* einstimmt, erfährt, dass das Drachengewölbe unter einem alten Turm im Seebezirk verborgen ist (Begegnung 7, „Alter Turm"). Wenn sie den Turm erreichen, treffen sie auf den neuen Besitzer, der mit verschiedenen örtlichen Gildenmitgliedern Renovierungen bespricht.

Wettereffekte

Bis die Begegnungskette abgeschlossen ist, gelten die folgenden Wettereffekte.

Hitzewelle. Während des Tages muss ein Charakter ohne Zugriff auf Trinkwasser am Ende jeder Begegnung in der Kette einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht eine Stufe Erschöpfung zu erleiden. Der Rettungswurf wird mit Nachteil abgelegt, wenn der Charakter mittelschwere oder schwere Rüstung trägt. Charaktere, die Resistenz oder Immunität gegen Feuer haben, schaffen den Rettungswurf automatisch.

Herbst-Begegnungskette

Täuschung und Ablenkung sind Jarlaxles Stärke, und er bringt seine Rivalen gerne mit List dazu, für ihn zu arbeiten. Er lenkt die Charaktere zum *Stein von Golorr* und lässt sie glauben, dass sie immer einen Schritt voraus sind. Drow-Spielercharaktere, die Mitglieder der Bregan D'aerthe sind, werden vielleicht feststellen, dass ihre Loyalität auf die Probe gestellt wird.

Zusammenfassung

Die Charaktere besuchen die Residenz von Fenerus Sturmburg, einem Laternenanzünder und Banditen im Ruhestand, der den Bregan D'aerthe Informationen zuspielt. Bei ihrem Eintreffen ist sein Wohnhaus durchsucht (Begegnung 1, „Gasse"). Die Duergar, die das Haus geplündert haben, arbeiten für die Xanathar-Gilde, und Spione der Bregan D'aerthe haben sie zu einem Kellerkomplex im Südbezirk verfolgt. In der Verkleidung von Laeral Silverhand steuert Jarlaxle die Charaktere in diese Richtung (Begegnung 9, „Kellerkomplex"). Eine Durchsuchung des Kellerkomplexes fördert einen falschen Stein zutage, aber nicht den echten *Stein von Golorr*. Da sie keine anderen Fährten haben, können die Charaktere dem Hinweis von „Laeral" zu einem Theater im Hafenbezirk folgen (Begegnung 6, „Theater"). Jarlaxle macht den Charakteren ein Angebot, das sie nicht ablehnen können, und hetzt ihnen seine Agenten auf den Hals, falls sie es doch wagen.

Sobald er bemerkt, dass die Xanathar-Gilde den Stein nicht hat, fordert Jarlaxle die Charaktere auf, Fenerus zu verhören, um herauszufinden, wo er ihn versteckt hat. Jarlaxle hat erfahren, dass Fenerus in einem Gerichtshaus im Schlossbezirk auf seinen Prozess wartet (Begegnung 8, „Gerichtshaus"). Fenerus will Immunität für all seine früheren Verbrechen. Die Charaktere sind in keiner Position, seinen Wunsch zu erfüllen, aber sie könnten ihn bedrohen, überzeugen oder Magie verwenden, um ihn zu bezaubern. Wenn er gezwungen wird, den Aufenthaltsort des Steins zu offenbaren, weist Fenerus die Charaktere zu einem alten Turm im Hafenbezirk (Begegnung 7, „Alter Turm").

Jarlaxles Leutnant erreicht den Stein zuerst und flüchtet über die Dächer im Hafenbezirk, um den Charakteren zu entkommen (Begegnung 5, „Verfolgungsjagd auf dem Dach"). In Nebelküste verlassen sie die Dächer wieder (Begegnung 2, „Nebelküste"). Sobald die Charaktere dem Drow den Stein entreißen, können sie ihn verwenden. Er lenkt sie dann zum Haus eines berühmten Malers im Seebezirk (Begegnung 10, „Umgebaute Windmühle"), unter dem ein Tunnel ins Drachengewölbe führt.

Wettereffekte

Bis die Begegnungskette abgeschlossen ist, gelten die folgenden Wettereffekte.

Herbstwind. Der Wind, der durch die Straßen pfeift, verleiht Angriffswürfen mit Fernkampfwaffen und Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Gehör basieren, einen Nachteil. Der Wind löscht auch offenes Feuer, das kleiner als eine Fackel ist.

Winter-Begegnungskette

Nun ist der Winter Waterdeeps Missvergnügen. Die Zhents, die Manshoon dienen, glauben, ihr Meister sei allmächtig, was sie unvorsichtig hat werden lassen. Vor einem eisigen Hintergrund sind sie bereit, die örtliche Obrigkeit zu verhöhnen und den Tod zu riskieren, um den *Stein von Golorr* zu erhalten.

Zusammenfassung

Der Stein wird an Thrakkus geliefert, einen drachenblütigen Metzger im Feldbezirk (Begegnung 10, „Umgebaute Windmühle"). Thrakkus versteckt den Stein in einer seiner Fleischlieferungen. Die Charaktere folgen dem Lieferwagen zu einer Gasse im Handelsbezirk, wo sich heimlich Zhents treffen (Begegnung 1, „Gasse"). Ehe die Charaktere den Stein in die Finger bekommen, schnappt ihn sich eine Zhent namens Vevette Schwarzwasser und flüchtet. Das löst eine Verfolgungsjagd über die eisigen Dächer aus (Begegnung 5, „Verfolgungsjagd auf dem Dach"). Sie übergibt den Stein an Agorn Fuoco, einen Barden, der ein Stück in einem nahen Theater besucht (Begegnung 6, „Theater"), ehe er seine Verfolger auf eine wilde Jagd über die schneebedeckten Straßen lockt (Begegnung 3, „Verfolgungsjagd in den Straßen"). Die Charaktere erfahren, dass der Stein mit einer Mietskutsche nach Nebelküste gebracht wurde. Die Charaktere können Agorn dort erwischen (Begegnung 2, „Nebelküste").

Wenn er gefangen und befragt wird, enthüllt Agorn, dass er einen Zwischenhalt auf seinem Weg nach Nebelküste eingelegt hat. Er setzte dort eine Freundin ab, eine Priesterin von Tyrannos, die mit den Zhentarim verbündet ist. Den Stein hat er bei ihr und ihren Akolythen gelassen, damit sie ihn beschützen. Die Charaktere können sie in einem alten Turm im Schlossbezirk finden (Begegnung 7, „Alter Turm"). Ehe sie dort aufbrechen, werden die Charaktere von Manshoons Simulakrum gestellt, das durch einen Teleportationskreis erscheint, um den Stein abzuholen. Sobald das Simulakrum besiegt ist, können die Charaktere den Stein verwenden, um zu erfahren, dass der Eingang zum Drachengewölbe unter einem Mausoleum in der Stadt der Toten verborgen ist (Begegnung 4, „Mausoleum").

Wettereffekte

Bis die Begegnungskette abgeschlossen ist, gelten die folgenden Wettereffekte.

Schneesturm. Heulender Wind und Schneefall bringen einen Nachteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Gehör oder Sicht basieren. Der Wind löscht auch offenes Feuer, das kleiner als eine Fackel ist. Die Sicht sinkt auf 18 m. Der Schnee auf dem Boden erzeugt schwieriges Gelände in Bereichen, in denen nicht viele Leute unterwegs sind.

Extreme Kälte. Ein Charakter, der der Kälte ausgesetzt ist, muss am Ende einer jeden Begegnung in der Kette einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht eine Stufe Erschöpfung zu erleiden. Charaktere, die Resistenz oder Immunität gegen Kälte haben, sind automatisch erfolgreich bei diesem Rettungswurf, ebenso jene, die passende Ausrüstung für kaltes Wetter tragen (dicke Mäntel, Handschuhe, Hüte und so weiter).

Begegnung 1: Gasse

Verwende Karte 4.1 für diese Begegnung. Die Gebäude, die die Gasse säumen, sind 9 m (drei Stockwerke) hoch, falls du das nicht anpassen willst.Da die Begegnung im Freien stattfindet, achte auf die Wettereffekte im Spiel.

Bereiche der Gasse

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 4.1 angegeben.

L1. Wohnhaus in der Gasse

Dieses alte, einstöckige, fensterlose Steinhaus mit Schieferdach steht an der Mitte der Gasse, umgeben von höheren Gebäuden. Die Türen bestehen aus robustem Holz, und die Außentür kann von innen verriegelt werden. Um die verriegelte Tür aufzubrechen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18 notwendig.

Der Innenbereich ist in zwei Räume eingeteilt, eine Küche mit Feuerstelle und ein einfach möbliertes Schlafzimmer.

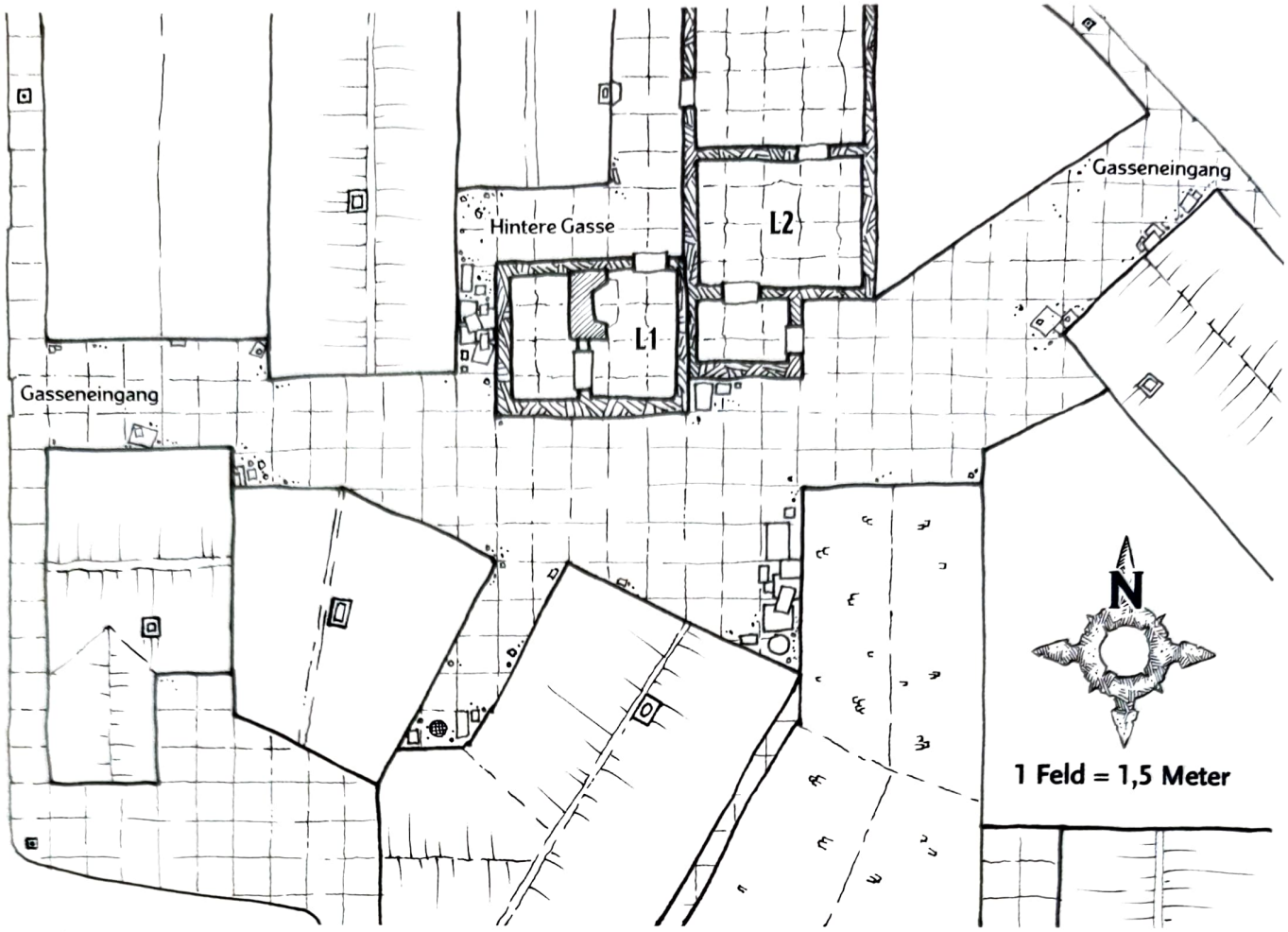
L2. Laden

Das Steingebäude ist eine Art Laden. Wenn eine Begegnung nicht genau angibt, welche Waren hier verkauft werden, würfle einen W20 und schlage in der Tabelle „Waren des Ladens" nach, um zu bestimmen, was der Laden verkauft.

Ein kleines Zimmer dient als Garderobe, in dem Besucher ihre schwereren Übergewänder aufhängen können. An die Garderobe schließt der eigentliche Laden an, in dem sich die Waren befinden. Der Raum im Norden ist ein Lager oder eine Werkstatt. Der Ladenbesitzer (**Gemeiner**) hat Schlüssel für alle Türen.

Begegnungen anpassen

Wenn du die Schwierigkeit einer Begegnung, die bereits begonnen hat, erhöhen willst, kannst du während des Kampfes Verstärkungen eintreffen lassen. Wenn du eine Begegnung zu tödlich findest, verringere die Trefferpunkte der Antagonisten, lass NSC eintreffen, die die Charaktere unterstützen, oder lass die Bösewichte den Schaden begrenzen und flüchten.



KARTE 4.1: GASSE

WAREN DES LADENS

W20	Waren	W20	Waren
1	Kunst	11	Hüte
2	Bücher	12	Jagdfallen
3	Kerzen	13	Schlösser und Schlüssel
4	Schubkarren	14	Musikinstrumente
5	Kostüme	15	Haustiere
6	Puppen	16	Töpfe
7	Frisches Fleisch	17	Rationen
8	Möbel	18	Teppich
9	Spiele	19	Regenschirme
10	Glas	20	Wein

GASSE: FRÜHLING

Wenn diese Begegnung beginnt, haben die Charaktere den *Stein von Golorr* entweder in ihrem Besitz (in diesem Fall werden sie angegriffen, wenn sie sich durch eine Gasse nahe des Turms bewegen), oder er wurde von Xanathars Glotzer-Spionen geraubt (in diesem Fall erwischen sie die Glotzer in der Gasse, ehe die Kreaturen in die Kanalisation abtauchen können).

BÄRENFALLEN

Wähle fünf Quadrate auf der Karte aus. Diese Quadrate enthalten tiefe Pfützen voll schlammigen Wassers. In jeder Pfütze ist eine gespannte Bärenfalle verborgen. Eine Kreatur, die einen passiven Wahrnehmungswert von 13 oder höher hat, bemerkt eine Falle, ehe sie unabsichtlich hineintritt.

Jede Kreatur, die ein Fallenfeld betritt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen. Bei einem misslungenen Wurf erleidet die Kreatur 3 (1W6) Hiebschaden, da sich die Falle um ihren Knöchel schließt, und die Kreatur ist festgesetzt, bis die Falle entfernt wird. Als Aktion kann die Kreatur versuchen, die Falle aufzuzwängen, wozu ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 erforderlich ist.

HINTERHALT

Den Charakteren folgen acht **Kobolde** in die Gasse, die als Kinder mit Trollmasken verkleidet sind. Ein **Grottenschrat** namens Morga und ein **Intellektverschlinger** verstecken sich hinter einer Tür auf halbem Weg durch die Gasse und können mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 16 entdeckt werden.

Wenn die Charaktere Morgas Versteck erreichen, greifen der Grottenschrat und die Kobolde an. Der Intellektverschlinger versucht, verborgen zu bleiben und einen der Charaktere zu übernehmen. Wenn sich ihm die Gelegenheit bietet, versucht Morga, einen Charakter in eine der Fallen zu schubsen. Wenn diese Kreaturen den Stein erlangen, bringen sie ihn zu Xanathar in seinen Hort (siehe Kapitel 5).

NÄCHSTE BEGEGNUNG

Wenn sich die Charaktere auf den *Stein von Golorr* einstimmen, offenbart er die Position des Drachengewölbes unter einem Theater im Schlossbezirk namens der Pinke Flumph, und die drei Schlüssel, die notwendig sind, um es zu betreten. Sobald die Charaktere aufbrechen, um das Theater zu besuchen,, fahre fort bei Begegnung 6, „Theater".

Gasse: Sommer

Die Charaktere beginnen diese Begegnung auf den Dächern über der Gasse. Wenn Charaktere während der Verfolgungsjagd die Dächer verlassen und sich wieder auf den Boden begeben haben, beginnen sie stattdessen am Ende der Gasse.

Mietkutsche

In der Mitte der Gasse ist eine Mietkutsche geparkt, die von zwei **Zugpferden** gezogen wird. Der Fahrer, Haru Hamatori (RG kozakuranischer menschlicher **Gemeiner**) trägt eine Federkappe und ein passendes Gewand.

Fürst Cassalanters **Doppelgänger**-Leibdiener, verkleidet als ältlicher Tiefling namens Willifort Crowelle, sitzt im Passagierabteil, das halbe Deckung bietet. Neben der Mietkutsche steht ein **Bartteufel**, der als menschlicher Leibwächter mit breitkrempigem Hut verkleidet ist. Auf der Kutsche hocken drei unsichtbare **Teufelchen**. Alle **Stachelteufel**, die die vorherige Begegnung überlebt haben, sind ebenfalls anwesend, da sie gerade den *Stein von Golorr* an Willifort geliefert haben.

Wenn Willifort die Charaktere sieht, befiehlt er den Teufelchen und den Stachelteufeln anzugreifen. Der Bartteufel bleibt in der Nähe von Willifort und attackiert alle Charaktere, die versuchen, die Mietkutsche zu erreichen.

Die Mietkutsche hat RK 14, 45 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Wenn die Chance besteht, dass die Charaktere den *Stein von Golorr* im Lauf der Begegnung erlangen könnten, befiehlt Willifort dem Fahrer, die Mietkutsche so schnell es geht aus der Gasse zu bewegen. Wenn der Fahrer außer Gefecht gesetzt oder getötet wird, klettert der Bartteufel auf den Kutschersitz und lenkt das Fahrzeug. Wenn der Bartteufel den Fahrer nicht ersetzen kann, ergreift der Doppelgänger die Zügel. Willifort versucht, zu Fuß zu entkommen, wenn die Mietkutsche zerstört wird oder sich die Pferde nicht bewegen können.

Nächste Begegnung

Wenn Willifort entkommt und die Charaktere ihn verfolgen, fahre mit Begegnung 3, „Verfolgungsjagd auf der Straße", fort.

Gasse: Herbst

Die Queste der Charaktere nach dem *Stein von Golorr* führt sie zuerst zu Fenerus Sturmburg, einem Laternenanzünder, der ein kleines Haus im Handelsbezirk angemietet hat (Bereich L1).

Apfelwagen

Die Charaktere betreten die Gasse aus einer beliebigen Richtung. Bestimme die Marschreihenfolge, dann lies den folgenden Text vor, sobald sie die Mitte der Gasse erreichen:

> Ein Wagen voller Äpfel brettert aus der anderen Richtung auf euch zu. Er rollt den Hang hinab. Auf dem Wagen sitzt ein Tiefling-Junge mit Augenklappe, der so laut brüllt, wie er kann. „Vorsicht!" ruft er.

Ein Charakter im Weg des Apfelwagens muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht getroffen zu werden, 5 (2W4) Wuchtschaden zu erleiden und zu Boden zu gehen. Der Charakter kann auch auf den Geschicklichkeitsrettungswurf verzichten und versuchen, den Wagen aufzuhalten, was einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 15 erfordert. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird der Charakter vom Wagen erwischt und geht zu Boden, während der Wagen weiter rollt. Nachdem er durch die Gruppe gepflügt ist, fällt der Wagen auf die Seite, sodass Äpfel durch die ganze Gasse rollen. Der Tieflingsjunge wird vom Wagen geschleudert, aber nicht ernsthaft verletzt.

Der Junge ist eines von drei Straßenkindern, die sich zusammengetan haben, um einen Apfelwagen an einer nahen Straßenecke zu stehlen. Die anderen beiden Kinder verloren am höchsten Punkt der Gasse, ehe sie aufspringen konnten, die Kontrolle über den Wagen. Sie schließen nach dem Unfall zu ihrem Freund auf, stellen sicher, dass es ihm gut geht, und entschuldigen sich bei jedem, der verletzt wurde. Die Straßenkinder sind harmlose Unruhestifter, die im Kasten „Die drei Straßenkinder" beschrieben sind.

Die Kinder kennen Fenerus. Sie beschreiben ihn als großen Mann mit ergrauendem Haar, der aussieht, als hätte er sich oft geprügelt, wegen der „Narben, die er auf seinem Gesicht trägt". Sie wissen nicht mehr über ihn, nur, dass er alleine lebt.

Wenn die Charaktere sie nicht verjagen, werden die Kinder weiter in der Gasse herumlungern, Äpfel essen und Müllhaufen durchwühlen.

Fenerus' Haus

Die Tür zu Fenerus' Haus steht offen. Man kann deutlich sehen, dass es durchwühlt wurde. An die Küchenwand ist mit Blut ein Kreis gemalt, aus dem im gleichen Abstand zehn Linien ragen: das Zeichen von Xanathar. Bei genauer Suche und einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 sind auf dem Küchenboden kleine Blutflecken zu entdecken. Ein erfolgreicher Wurf bestätigt auch, dass das Blut auf dem Boden und der Wand frisch ist.

Fenerus' Geschichte

Fenerus Sturmburg war der Gründer der Blutfalken-Bande, einer Gruppe berittener Banditen, die bis zum heutigen Tag Reisende auf der Straße nach Amphail plagt. Als er nach einem missglückten Überfall aus der Bande verstoßen wurde, ging Fenerus in Waterdeep in den „Ruhestand" und schloss sich der Gilde der Kerzenmacher und Lampenanzünder an.

Bis vor Kurzem ergänzte Fenerus sein Einkommen, indem er für die Stadt Luskan spionierte und seine Kontakte mit Informationen zum politischen Klima in Waterdeep und spannenden Details versorgte, die er bei seinen nächtlichen Runden durch den Handelsbezirk aufschnappte. Er hat keine Ahnung, dass seine Kontakte Drow-Mitglieder der Bregan D'aerthe sind, da sie stets Umhänge tragen und sich im Schatten aufhalten.

Agenten des Rats der Grafen haben Fenerus vor einer Weile zum gesuchten Banditen erklärt und die Fürsten von Waterdeep informiert. Diese haben die Stadtwache geschickt, um ihn zu verhaften. Fenerus war schlau genug, den *Stein*

Die drei Strassenkinder

Drei Straßenkinder, unten beschrieben, erscheinen in mehreren Szenen dieses Kapitels.

Nat ist ein schlaksiges, 10 Jahre altes, taubes iluskanisches Mädchen mit einem Spielzeugschwert aus Holz. Sie ist die Anführerin der Gruppe und kommuniziert mithilfe einer Zeichensprache, die sie erfunden und ihren Freunden beigebracht hat.

Jenks ist ein stämmiger, 9 Jahre alter Turami-Junge mit einem Umhang, einem Spielzeug-Zauberstab und einem Eulenbär-Stofftier-„Vertrauten": Er ist Fremden gegenüber schüchtern, aber tapfer, wenn es darum geht, seinen Freunden zu helfen.

Squiddly ist ein schlanker 9 Jahre alter Tiefling-Junge mit Augenklappe, einem kleinen Bogen und einem Köcher voller Spielzeugpfeile. Er denkt selten nach, ehe er redet oder handelt.

von Golorr an einem anderen Ort zu verstecken und hofft, ihn als Druckmittel verwenden zu können, um seine Freiheit und Amnestie für seine früheren Verbrechen zu erhalten.

Kurz nach der Verhaftung von Fenerus tauchten Agenten der Bregan D'aerthe auf, um den Stein abzuholen, und wurden von unsichtbaren Duergar überfallen, die sich in der Gasse versteckt hatten. Die Duergar gehörten zur Xanathar-Gilde und wurden von Nar'l Xibrindas (siehe Anhang B) beauftragt, den Stein in ihren Besitz zu bringen. Nachdem sie Fenerus' Haus durchsucht und nichts entdeckt hatten, warten sie darauf, dass Fenerus zurückkehrte, als die Drow auftauchten. Die Drow kamen gerade so mit dem Leben davon.

Jarlaxle in Verkleidung

Ehe die Charaktere die Gasse verlassen können, verwendet **Jarlaxle Baenre** (siehe Anhang B) seinen *Hut der Verkleidung*, um sich ihnen in Gestalt von Laeral Silverhand zu nähern, der Offenen Fürstin von Waterdeep:

> Eine hochgewachsene, anmutige Frau im smaragdgrünen Mantel nähert sich euch. Ihr langes, silbernes Haar weht unter ihrer Kapuze hervor. „Wenn ihr nach Fenerus Sturmburg sucht, seid ihr zu spät, fürchte ich", sagt sie. „Es sieht so aus, als wäre Xanathar euch zuvorgekommen. Fenerus hatte etwas in seinem Besitz, das ich haben möchte. Vielleicht könnt ihr es für mich finden."

„Laeral" erzählt den Charakteren, dass Fenerus einen intelligenten magischen Gegenstand, den *Stein von Golorr*, in seinem Besitz hatte. Dieser Gegenstand weiß um den Standort eines großen Goldschatzes, der vom vorherigen Offenen Fürsten der Stadt unterschlagen wurde. Sie bittet die Charaktere, den Stein zu holen, zum Wohle von Waterdeep, und ihn zum Sieben-Masken-Theater im Hafenbezirk zu bringen. „Laeral" bietet keine Belohnung außer der Dankbarkeit von Waterdeeps Offener Fürstin.

Jarlaxle vermutet, dass Nar'l Xibrindas, sein Spion in der Xanathar-Gilde, ihn verraten hat und jetzt Mittel der Bregan D'aerthe verwendet, um dem Betrachter dabei zu helfen, den Stein zu erlangen. Jarlaxle weiß auch, dass die Xanathar-Gilde ein Refugium in der Nähe hat, einen Kellerkomplex unter dem Südbezirk. „Laeral" schlägt vor, dass die Charaktere dort nach dem Stein suchen könnten. (Jarlaxle will Nar'l in Sicherheit wiegen, weshalb er lieber eine kleine Gruppe Abenteurer schickt als die Angriffskraft der Bregan D'aerthe zu nutzen.)

Charaktere, die „Laerals" Absichten misstrauen, können mit einem Wurf auf Weisheit (Einsicht) gegen Jarlaxles Charisma (Täuschen) feststellen, dass sie etwas verbirgt. Wenn die Charaktere irgendwie Jarlaxles Verkleidung durchschauen, lächelt er und bietet ihnen 10.000 GM an, wenn sie ihm den Stein schnell am Sieben-Masken-Theater übergeben. Er versichert ihnen vollkommen aufrichtig, das Gold im Austausch für politisches Wohlwollen Waterdeep zurückgeben zu wollen.

Nächste Begegnung

Wenn die Charaktere in das Refugium der Xanathar-Gilde eindringen, fahre fort mit Begegnung 9, „Kellerkomplex".

Gasse: Winter

Die Suche der Charaktere nach dem *Stein von Golorr* führt sie in eine schneebedeckte Gasse im Handelsbezirk, in der sich ein fensterloses sicheres Haus der Zhentarim (Bereich L1) sowie ein Fleischhandel namens Kuttels Fleischpasteten (Bereich L2) befinden.

Die Charaktere kommen aus einem beliebigen Ende der Gasse. Hufabdrücke und Radrinnen im Schnee bezeugen, dass Justyn Rassks Lieferwagen erst kürzlich nach einem kleinen Zwischenhalt vor dem Fleischladen durch die Gasse fuhr. Ein Charakter, der die Fährte untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Überleben) gegen SG 10 schafft, kann feststellen, dass der Lieferant sowohl den Laden als auch das Wohnhaus in der Gasse besucht hat. Ehe die Charaktere weiter ermitteln können, werden sie von Mitgliedern der Xanathar-Gilde angegriffen.

Grottenschrat-Angriffe

Am Ende der Sackgasse südlich der Bereiche L1 und L2 befindet sich ein eisernes Gittertor, das einen Weg zur Kanalisation unter dem Nordbezirk öffnet. Fünf **Grottenschrate** sind leise durch das Gitter geklettert und haben sich in der Seitengasse versteckt. Sie brechen hervor und greifen die Charaktere in der Hoffnung an, sie im Schneesturm zu überrumpeln. Charaktere, die einen passiven Wahrnehmungswert von 16 oder höher haben, sind nicht überrascht.

Die Grottenschrate wurden von Xanathar geschickt, um einen Gefangenen zu holen, der sich im sicheren Haus der Zhents befindet, aber sie sind zu blutrünstig, um die Gelegenheit verstreichen zu lassen, eine Schar von Abenteuern zu ermorden, die ihnen im Weg steht. Wind und Schnee sorgen dafür, dass die Stadtwache nichts von der Gefahr bemerkt.

Kuttels Fleischpasteten

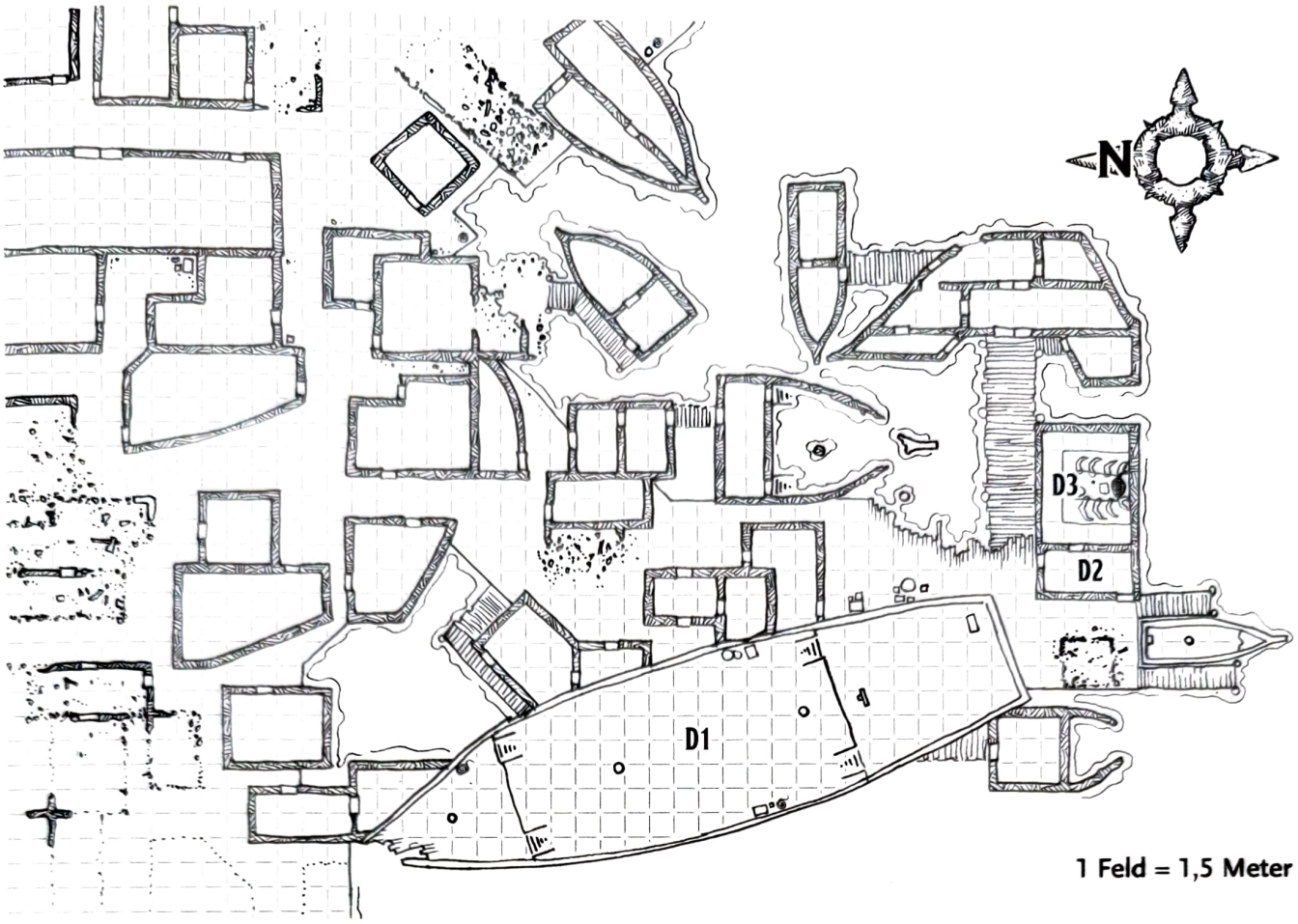
Charaktere, die mit dem Besitzer des Fleischladens sprechen, einer stämmigen Frau mittleren Alters namens Sora Kuttel (RG illuskanische menschliche **Gemeine**), erfahren, dass sie eine unerwartete Lieferung von Justyn Rassk von der Metzgergilde erhalten hat. Da frisches Fleisch im Winter knapp ist, konnte Sora dieses Angebot kaum ablehnen. Sollten es die Charaktere über sich bringen, ihr mitzuteilen, dass das Fleisch von zerhackten Humanoiden stammt, wird Sora übel. Sie weiß nichts von Thrakkus' üblem Tun und verspricht, die Metzgergilde und den örtlichen Magister darüber zu informieren. Bis dahin wird sie nichts von Thrakkus' Fleisch für ihre berühmten Fleischpasteten verwenden.

Sora ist misstrauisch bezüglich ihrer beiden Nachbarn in Bereich L1. Sie kommen und gehen zu seltsamen Zeiten, und manchmal haben sie Blut auf der Lederrüstung, wenn sie von ihren nächtlichen Ausflügen zurückkommen. Wenn die Charaktere Sora wegen des Fleisches warnen, teilt sie ihnen ihre Sorgen wegen ihrer miesen Nachbarn mit und beschreibt sie auch gleich. Eine ist eine bleiche, ausgemergelte Frau in den 20ern, mit dunklem, strähnigem Haar. Der andere ist ein viel älterer, dunkelhäutiger Mann mit kahlem Kopf, einem halben Ohr und einem kurzen weißen Bart.

Sicheres Haus der Zhentarim

In diesem fensterlosen Haus befinden sich zwei Zhents, die Manshoon loyal ergeben sind. Es handelt sich um die Personen, die Sora beschrieben hat. Sie heißen Avareen Windfluss (RB illuskanische menschliche **Spionin**) und Zorbog Jyarkoth (NB menschlicher Turami-Schläger).

Wenn die Charaktere die Gasse betreten, befindet sich Avareen im vorderen Eingang des Hauses und überreicht den *Stein von Golorr* einem hochrangigen Zhent namens Vevetta Schwarzwasser (CB thethyrianische menschliche **Draufgängerin**; siehe Anhang B). Zorbog facht ein Feuer im Kamin an und schaut der Transaktion schweigend zu. Mit dem Stein in der Hand klettert Vevette auf die Dächer, sodass sich Avareen und Zorbog um die Überlebenden des Konflikts zwischen den Charakteren und den Grottenschraten kümmern müssen.



KARTE 4.2: NEBELKÜSTE

In einem Hinterzimmer des Hauses befindet sich, geknebelt und gefesselt, ein bekanntes Mitglied der Xanathar-Gilde, ein Schildzwerg, der eine Lederkappe trägt, auf die falsche Betrachter-Augenstiele genäht sind. Der Zwerg, Ott Stahlzeh (siehe Anhang B), wurde gefangen, während er auf einem Markt im Hafenbezirk Fischfutter kaufte. Nachdem die Zhents Ott verhört haben, wurde ihnen klar, dass Xanathar ihn zurückhaben will. Er wird festgehalten, bis ein Lösegeld bezahlt wird, aber Xanathar hat inzwischen erfahren, wo er eingesperrt ist. Alle Grottenschrate, die den Angriff überleben, versuchen Ott zu retten, während Avareen und Zorbog ihr Möglichstes tun, um sie davon abzuhalten. Wenn Ott befreit wird, läuft er zurück in die wartenden Augenstiele seines wahnsinnigen Betrachter-Meisters. Charaktere, die ihm folgen, werden direkt in Xanathars Behausung geführt (siehe Kapitel 5).

NÄCHSTE BEGEGNUNG

Charaktere innerhalb von 3 m um die Vordertür der Zhents können einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 ablegen. Wer den Wurf schafft, kann ein höhnisches Lachen durch den heulenden Wind hindurch hören und erhascht einen Blick auf eine vermummte Gestalt auf einem nahen Dach, die durch den Schneesturm wegrennt. Wenn die Charaktere die Jagd auf diese Gestalt aufnehmen, mache weiter mit Begegnung 5, „Verfolgungsjagd auf dem Dach".

BEGEGNUNG 2: NEBELKÜSTE

Nebelküste ist ein heruntergekommenes Viertel im Hafenbezirk, in dem es nach Fisch und verbranntem Holz riecht. Ein Feuer fegte vor einem guten Jahr durch das Gebiet und die meisten Gebäude sind jetzt nur noch ausgebrannte Ruinen mit (bestenfalls) Segeln als Dach. Angeln und Netze säumen das Dock, und das 4,50 m tiefe Wasser ist im Winter von einer dicken Schicht Eis bedeckt.

GEBIETE VON NEBELKÜSTE

Nebelküste ist eine undurchsichtige Ansammlung verfallener Häuser, die aus dem Holz alter Schiffe gebaut wurden und von verarmten Waterdeepern bewohnt werden. Mehrere Gebäude sind letztes Jahr niedergebrannt. Auch wenn einige wieder aufgebaut wurden, sind andere irreparabel zerstört und dienen nun obdachlosen Kindern und Ratten als Unterschlupf.

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 4.2 angegeben.

D1. KRAKENS NARRETEI

Die *Krakens Narretei* ist ein gestrandetes Piratenschiff, das einige Bewohner von Nebelküste als Wohnkaserne nutzen. Zu jedem Zeitpunkt lungern 4W6 **Banditen** auf dem Deck herum, in der Hoffnung, dass jemand, der Muskeln braucht, ihnen Arbeit anbietet. Diese Grobiane leben in rattenverseuchten Kajüten unter Deck. Sie kommen jedem zu Hilfe, der fragt, verlangen aber eine Bezahlung. Um für die Charaktere zu kämpfen oder eine Ablenkung zu erzeugen, wollen sie jeweils 1 GM.



Grinda Garloth und ihr Apparatus von Kwalish

D2. Grindas Residenz

Eine verrückte Schatzjägerin namens Grinda Garloth (CN illuskanische menschliche **Maga**, die die Gemeinsprache, Zwergisch, Halblingisch und die Gemeinsprache der Unterreiche spricht) lebt hier. Ihr heruntergekommenes Zuhause enthält ein ungemachtes Bett, ein Alchemistenlabor, einen kleinen Ofen, eine Garderobe, einen Tisch, einen Hocker, einen Lehnsessel in schlechtem Zustand, ein Waschbecken sowie eine verschlossene Seekiste aus Holz, auf die eine *Glyphe des Schutzes* gewirkt wurde. Grinda hat den Schlüssel bei sich und die Glyphe löst einen explosiven Runeneffekt aus (siehe die Zauberbeschreibung im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*), wenn jemand außer Grinda den Deckel anhebt.

Truhe. Grindas Truhe enthält einen schweren Eisenschlüssel, der das Mausoleum der Garloth-Familie in der Stadt der Toten öffnen kann (siehe: „Nebelküste: Frühling", unten).

D3. Grindas Apparatus

Grinda Garloth bewahrt ihren *Apparatus von Kwalish* hier auf, wenn sie das Fahrzeug nicht zur Schatzjagd im Hafen von Waterdeep verwendet. Solange der Apparatus hier ist, schwebt er in einem abgeschlossenen Dock. Unterwassertüren aus Metall führen in den Hafen und sind von innen mit einem Eisenriegel verschlossen. Der Apparatus kann den Eisenriegel automatisch anheben; eine Kreatur in der Bucht kann ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 aufhebeln.

Den Apparatus borgen. Grinda erlaubt es den Charakteren, ihren *Apparatus von Kwalish* zu borgen, unter der Bedingung, dass sie ihn zuerst verwenden, um auf dem Grund des Hafens nach Schätzen zu suchen und ihr die Hälfte von allem zu geben, was sie finden. Um die Anforderungen der Maga zu erfüllen, müssen die Charaktere einen Tag damit verbringen, den Hafen zu durchsuchen. Am Ende des Tages legt der Pilot einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) ab. Multipliziere das Ergebnis mit 10, um den Wert aller gefundenen Schätze in GM zu bestimmen. Grinda verkauft die Beute und überlässt den Charakteren die Hälfte.

Wenn die Charaktere im Hafen nach Schätzen suchen, wirf einen beliebigen Würfel. Bei einer geraden Zahl greift sie ein erwachter Hai namens Obliteros an. Grinda hatte in letzter Zeit einige gefährliche Begegnungen mit dem Hai, erwähnt das aber gegenüber den Charakteren nicht, weil sie sie nicht verscheuchen will. Obliteros ist ein **Riesenhai**, mit folgenden Anpassungen:

- Die Gesinnung des Hais ist chaotisch böse.
- Sein Intelligenzwert ist 10 (+0), und er kann Aqual sprechen und verstehen.

Nebelküste: Frühling

Xanathar hat Leute geschickt, um den *Stein von Golorr* bei Grinda Garloth abzuholen, die im ganzen Hafen als exzentrische Magierin bekannt ist und der ein Unterseeboot gehört, mit dem sie auf dem Grund des Hafens nach Schätzen sucht. Die Charaktere haben keine Schwierigkeiten, eine Wegbeschreibung zu ihrem Haus an der Nebelküste zu finden (Bereich D2).

Wenn sie an ihrem Haus eintreffen, hat sich Grinda darin verschanzt und die Türen mit Möbeln verbarrikadiert. Vier Mitglieder der Xanathar-Gilde (CB menschliche **Banditen**) unter dem Befehl des Zwergenvollstreckers Noska Ur'gray (siehe Anhang B) versuchen, die Tür aufzubrechen. Ein **Seeoger**, der ebenfalls unter Noskas Befehl steht, schwimmt unter dem Dock. Er kommt an die Oberfläche und greift an, wenn die Charaktere eintreffen.

Wenn die Charaktere Grinda zu Hilfe eilen, befiehlt Noska seinen Schlägern, die Charaktere anzugreifen, während er sie mit seiner Armbrust beharkt. Zwei Runden später springen acht weitere **Banditen** von der *Krakens Narretei* (Bereich D1) und schließen sich dem Gefecht an. Diese Schläger haben jeweils 1 GM erhalten, um Noska zu beschützen. Die Charaktere können sie gegen Noska hetzen, indem sie eine größere Bestechung anbieten (mindestens je 5 GM).

Wenn die Charaktere die Schläger gegen Noska aufbringen oder den Zwerg auf die Hälfte seiner Trefferpunkte reduzieren, flüchtet Noska. Alle verbleibenden Mitglieder der Xanathar-Gilde decken seinen Rückzug. Grinda kommt aus ihrem Haus, um sich bei den Charakteren zu bedanken, sobald der Kampf vorbei ist.

Wo ist der Stein?

Grinda gibt zu, dass sie in der Vergangenheit Geschäfte mit der Xanathar-Gilde machte. Ihre Aufgabe war es, den Stein zu beschützen, bis Noska auftaucht, um ihn zu holen, aber sie hat ihre Meinung geändert und wollte den Stein für sich behalten. Sie begreift jetzt, dass diese Entscheidung ein Fehler war.

Grinda sagt den Charakteren, dass sie den Stein ihrem Rattenvertrauten mit dem Befehl gegeben hat, ihn im Mausoleum ihrer Familie in der Stadt der Toten zu verstauen. Die Maga beschreibt den Charakteren den Weg dorthin und übergibt ihnen einen Schlüssel zum Mausoleum. (Sie werden den Schlüssel nicht brauchen, da das Mausoleum offen ist, wenn sie eintreffen.)

Spion am Himmel

Wenn die Charaktere Nebelküste verlassen, beginnt ihnen ein **Glotzer** (siehe Anhang B) zu folgen, wobei er mindestens 18 m Abstand hält. Xanathar nutzt ihn, um die Charaktere auszuspionieren. Charaktere, die einen passiven Wahrnehmungswert von 15 oder höher haben, können den Glotzer bemerken, kurz nachdem die Gruppe die Stadt der Toten betreten hat. Der Glotzer verteidigt sich, wenn er angegriffen wird.

Nächste Begegnung

Ausgestattet mit dem Wissen, wo das Garloth-Mausoleum liegt, können sich die Charaktere zur Stadt der Toten aufmachen. Die Frühlingskette geht weiter mit Begegnung 4, „Mausoleum".

Nebelküste: Herbst

Am Ende ihrer Verfolgung treiben die Charaktere Fel'rekt Lafeen und Krebbyg Masq'il'yr in Nebelküste in die Ecke. Die beiden **Drow-Revolverhelden** (siehe Anhang B) lauern hinter der *Krakens Narretei* (Bereich D1) und warten darauf, gerettet zu werden. Wenn die Charaktere sie konfrontieren, halten Fel'rekt und Krebbyg sie für eine Weile hin, bis ihr Fluchtfahrzeug auftaucht. Wenn einer der Drow kampfunfähig wird, wirft der andere den Stein in den Hafen, damit er nicht in die Hände des Feindes fällt. Ein Charakter kann den versunkenen Stein bergen, indem er den Zauber *Magie entdecken* verwendet, um ihn ausfindig zu machen.

Grosser Rülpser

Eine mechanische Drachenschildkröte, die Großer Rülpser genannt wird, ist vor fast einem Jahrhundert im Hafen von Waterdeep gesunken. Lantanesische Zwerge, die für Jarlaxle arbeiten, haben es nun geschafft, das Konstrukt zu reparieren. Zwei Runden, nachdem die Charaktere Fel'rekt und Krebbyg in die Ecke gedrängt haben, kommt Großer Rülpser in Initiative 5 nahe des Docks an die Wasseroberfläche, nahe genug, dass die Drow in ihren nächsten Zügen auf den mit Seepocken bedeckten Rücken springen können.

In der Runde, nachdem sie an die Oberfläche gekommen ist, atmet sie in einem Kubus von 9 m Kantenlänge eine Dampfwolke auf die Docks und beginnt dann mit einer Schwimmen-Bewegungsrate von 6 m davonzuschwimmen. Kreaturen in der Dampfwolke müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen und erleiden bei einem misslungenen Wurf 22 (4W10) Feuerschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen. Großer Rülpser kann nur einmal Dampf ausatmen. In jedem ihrer folgenden Züge schwimmt sie insgesamt 12 m auf Jarlaxles Flaggschiff, die *Blickfang*, zu, die in der Mitte des Hafenbeckens 1,50 km entfernt vor Anker liegt.

Großer Rülpser hat RK 18, 75 Trefferpunkt und ist immun gegen Gift- und psychischen Schaden. Wenn sie auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, sinkt sie zurück auf den Grund des Hafens. Sollten die Drow dann noch auf ihrem Rücken stehen, schwimmen sie den Rest des Weges zur *Blickfang*, erhalten aber zwei Stufen Erschöpfung durch das kalte Wasser und die Anstrengung.

Wenn die Drow besiegt werden, solange sie sich auf dem Rücken von Großer Rülpser befinden, fällt der *Stein von Golorr* vom Rücken der mechanischen Drachenschildkröte und stürzt in den Hafen. Ist das Wasser an dieser Stelle zu tief, müssen die Charaktere vielleicht Grinda Garloths *Apparatus von Kwalish* nutzen, um ihn zu bergen.

Nächste Begegnung

Nachdem die Charaktere sich auf den *Stein von Golorr* eingestimmt haben, offenbart er die Position des Drachengewölbes unter einer alten Windmühle im Seebezirk, und die drei Schlüssel, die notwendig sind, um es zu betreten. Sobald die Charaktere dorthin aufbrechen, fahre fort bei Begegnung 10, „Umgebaute Windmühle".

Nebelküste: Winter

Die Charaktere begeben sich nach Nebelküste, um den Mann zu finden, von dem sie glauben, dass er den *Stein von Golorr* hat. Auf dem Weg zu ihrem Ziel ließ der Mann seine Mietkutsche einen kurzen Zwischenhalt im Schlossbezirk machen, um dort seine Freundin abzusetzen. Sie ist nun im Besitz des Steins. Das können die Charaktere herausfinden, indem sie den Mann befragen, einen Barden namens Agorn Fuoco.

Agorn machte einen so großen Eindruck auf Manshoon, dass er schnell innerhalb der Ränge der Organisation aufstieg, doch davon abgesehen ist sein Leben von Enttäuschungen geprägt. Er hat weder den Ruhm erlangt, nach dem er sich sehnt, noch den Reichtum, den er seiner Meinung nach verdient. Er hat das Zhentarim-Credo angenommen, wonach Macht zu jenen kommt, die sie verdienen, und sieht das Schwarze Netzwerk als eine Art Familie. Agorn ist nach Nebelküste gekommen, um ein Mitglied seiner tatsächlichen Familie zu besuchen, seine schwer kranke und in Armut lebende Mutter.

Eine wartende Kutsche

Am Rand dieses Bezirks steht die Mietkutsche, die Agorn durch den Schneesturm nach Nebelküste gebracht hat. Zwei **Zugpferde** stampfen ungeduldig mit ihren Hufen im Schnee. Die Fahrerin, Rowan Abendholz (RG chondathanische menschliche **Gemeine**) hat eine zusätzliche Bezahlung erhalten, um auf Agorns Rückkehr zu warten. Er verschwand übereilt, und sie weiß nicht, wie lange sie warten soll, aber ihre Geduld hat Grenzen.

Ein kalter Empfang

Ein Schneesturm fegt durch Nebelküste und verwandelt die verfaulenden Mietskasernen in dunkle, unheilvolle Gestalten hinter Schleiern aus verwehtem Schnee. Das Wasser um die Docks ist festgefroren, und verarmte **Gemeine** in zerfetzten

Kleidern drängen sich um knisternde Lagerfeuer, um sich aufzuwärmen. Diese Leute sind misstrauisch gegenüber jedem, den sie nicht kennen, und alles andere als gastfreundlich, selbst gegenüber jenen, die ihnen mit Milde begegnen. Sie würden den Charakteren die Kleider vom Leib reißen, wenn sie die Chance dazu haben.

Eskapaden auf Eis

Auf dem Eis unter den Docks spielen drei Straßenkinder, die ausgefranste Mäntel und Handschuhe tragen. Sie flitzen innerhalb und außerhalb des Sichtfelds der Charaktere, werfen Schneebälle aufeinander und lachen, während der Schneesturm die Bauwerke über ihnen durchbeutelt (siehe „Die Straßenkinder", Seite 63).

Wenn die Charaktere die Kinder zum ersten Mal sehen, wecken sie deren Interesse. Die Kinder betrachten sich als Abenteurer, und werden echte Abenteurer nachahmen und sie sich zum Vorbild nehmen. Squiddly ist sogar dreist genug, einen Schneeball auf einen Charakter zu werfen (+0 Bonus zum Treffen). Die Kinder wissen, wer Agorn Fuoco ist, weil er in Nebelküste wohnte und hier Musik gespielt hat. Sie bieten den Charakteren an, sie zum Haus seiner Mutter zu führen.

Mutter und Sohn

Wähle eines der nicht gekennzeichneten Gebäude auf Karte 4.2, das als Fuoco-Wohngebäude dient. Agorn Fuoco (NB Turami-**Barde**; siehe Anhang B) weilt im Innern und versucht, seine bettlägerige Mutter (N menschliche Turami-**Gemeine** mit 1 Trefferpunkt) mit einem Sack, den sie als Kissenbezug verwendet, zu ersticken. Tränen der Freude und Trauer strömen über sein Gesicht strömen, während Agorn versucht, sich von seiner alten Familie zu lösen und sich vollends seiner neuen Familie zu widmen: den Zhentarim. Die Charaktere verhindern, dass er seine Mutter tötet, indem sie ihn wegziehen, ehe sie erstickt.

Agorn wurde von einem Stück, das er im Theater gesehen hat, und von seiner Freundin Amath Sercent, der er den *Stein von Golorr* anvertraut hat, zu dieser Tat angestiftet. Er wird ihren Aufenthaltsort nicht freiwillig herausrücken, doch kann man ihm die Information mit Magie entreißen. Charaktere können auch mit der Kutscherin Rowan Abendholz sprechen, die Agorns Freundin abgesetzt hat, ehe sie ihn nach Nebelküste gebracht hat. Amath lebt im Schlossbezirk in einem alten Turm namens Gelbspitze.

Zhents im Wind

Wenn die Charaktere das Haus der Fuocos verlassen, mit oder ohne Agorn als Gefangenen, werden sie von neun Zhentarim-**Schlägern** umzingelt. Die Schläger kämpfen bis zum Tod, während Agorn zu entkommen versucht. Wenn er fliehen kann, können die Charaktere in Kapitel 8 wieder auf ihn stoßen.

Im gleichen Moment als die Zhents angreifen und Agorn zu flüchten versucht, hören die Charaktere die Schreie eines Kindes aus der gegenüberliegenden Richtung. Durch den wehenden Schnee können sie sehen, dass eines der Straßenkinder, Jenks, durch eine dünne Eisplatte gebrochen ist und droht, auf den Grund des Hafenbeckens zu sinken. Seine beiden Freunde versuchen ihn aus dem Loch zu ziehen, aber es fehlt ihnen an Kraft. Die Kinder sind ungefähr 9 m entfernt. Ein Charakter in Armeslänge zu Jenks kann eine Aktion verwenden, um den Jungen aus dem kalten Wasser zu ziehen, was einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 11 erfordert. Wenn das nicht innerhalb von 1 Minute, nachdem Jenks durch das Eis gebrochen ist, geschieht, sinkt er unter die Oberfläche und beginnt zu ertrinken.

Sollten die Charaktere mit den Zhents überfordert sein, kommt Hilfe in zweierlei Gestalt. Zwei Harfner-**Spione**, die von Remalia Anfurtbaum (siehe Anhang B) geschickt wurden, tauchen auf. Sie heißen Salazar Lorrance (CG tethyrianischer männlicher Mensch) und Mavia Oxlander (NG chondathanischer weiblicher Mensch). Wenn sich der Kampf nicht schnell zugunsten der Gruppe wendet, erscheint Grinda Garloth (siehe Bereich D2) und nutzt ihre Magie, um sie zu unterstützen.

Nächste Begegnung

Anhand der Informationen von Agorn Fuoco oder seiner Kutscherin wollen die Charaktere vielleicht die Gelbspitze im Schlossbezirk aufsuchen. Fahre fort mit Begegnung 7, „Alter Turm".

Begegnung 3: Verfolgungsjagd auf der Strasse

Nutze für diese Begegnung die Regeln für Verfolgungsjagden und die Tabelle für urbane Verfolgungsjagd-Komplikationen in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*. Die Verfolgungsjagd spielt sich ganz in der Fantasie ab. Entsprechend brauchst du keine Karte, um die Begegnung zu leiten. Da die Begegnung im Freien stattfindet, achte auf die Wettereffekte.

Verfolgungsjagd auf der Strasse: Frühling

Ein **Kenku**, der für die Xanathar-Gilde arbeitet, hat den *Stein von Golorr* in seinem Besitz und rennt damit durch die Straßen. Der Kenku ist zu Beginn der Verfolgungsjagd 18 m von den Charakteren entfernt.

Wenn der Kenku kampfunfähig wird, schließt sich ein weiterer **Kenku**, der zuvor von Regen oder Nebel verborgen war, der Verfolgungsjagd an und handelt in der nächsten Initiativephase. Er taucht plötzlich auf, packt den Stein und flüchtet.

Nächste Begegnung

Wenn die Charaktere den Kenku fast gefangen haben, oder wenn du willst, dass die Verfolgungsjagd endet, duckt sich die Kreatur in einen alten Turm. Fahre fort mit Begegnung 7, „Alter Turm".

Verfolgungsjagd auf der Strasse: Sommer

Die Charaktere verfolgen Fürst Cassalanters Doppelgänger-Leibdiener Willifort, während dieser in einer Mietkutsche oder zu Fuß flüchtet. Die Verfolgungsjagd findet auf überfüllten Straßen vor den Augen neugieriger Zuschauer statt.

Wenn du die Entfernung zwischen dem Doppelgänger und den Charakteren nicht genau im Auge hattest, gehe davon aus, dass die Charaktere zu Beginn der Verfolgung 36 m von ihrer Beute entfernt sind, wenn Willifort mit der Mietkutsche unterwegs ist, oder 18 m, wenn der Doppelgänger zu Fuß flieht. Die Mietkutsche hat einen Initiativemodifikator von +0, und Willifort bewegt sich mit ihr. Eine Kreatur in der Mietkutsche muss bei ihrem Zug nicht anhand der Tabelle für Komplikationen bei urbanen Verfolgungsjagden würfeln.

Überfüllte Strassen

Flüchtet Willifort in der Mietkutsche, wird sein Vorwärtskommen in der dritten Runde der Verfolgung behindert. Eine große Menschenmenge blockiert dann die Straße und zwingt die Mietkutsche zum Anhalten. (Wenn die Verfolgungsjagd am

Gründertag stattfindet, ist die Menge Teil der Feierlichkeiten.) Der Doppelgänger springt in seinem nächsten Zug aus der Mietkutsche und rennt zu Fuß weiter durch die Menge.

Jede Kreatur in der Menschenmenge genießt halbe Deckung, und Angriffe, die die Kreatur wegen der Deckung verfehlen, treffen stattdessen einen unschuldigen **Gemeinen**.

Wenn Willifort kampfunfähig gemacht wird, stürzt plötzlich ein Rabe herab und handelt in der nächsten Initiativephase. Er schnappt sich den Stein und flieht damit. Der Rabe ist ein verwandeltes **Teufelchen**, das für Fürstin Cassalanter arbeitet.

Strassenkinder

Die Verfolgungsjagd endet, wenn drei Straßenkinder (siehe „Die Straßenkinder", Seite 63) den Stein stehlen, entweder, indem sie ihn dem Doppelgänger aus der Tasche stiebitzen oder indem sie einen Spielzeugpfeil auf den Raben abfeuern, sodass dieser ihn fallen lässt.

Sobald sie den Stein haben, verschwinden die Straßenkinder schnell in der Menge. Wenn Willifort zu diesem Zeitpunkt noch da ist, versucht er zu entkommen. Er glaubt, dass er den Stein noch besitzt. Das Teufelchen, sofern es anwesend ist, macht sich unsichtbar und kreist im ergebnislosen Versuch, den Stein zu finden, über der Menge.

Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um die Menge abzusuchen, indem er einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17 ablegt. Bei einem erfolgreichen Wurf bemerkt der Charakter ein Eisengitter in der Straße, das nicht richtig geschlossen wurde. Beim Anheben erkennt man eine Eisenleiter, die 3 m zu einem unterirdischen Kanalisationstunnel führt. Charaktere, die in den Tunnel hinabsteigen, können plätscherndes Wasser und Kinderstimmen in der Entfernung hören, und könnten entscheiden, ihnen zu folgen. (Die Kinder halten sich in der Dunkelheit an den Händen und werden von Squiddly geführt, der Dunkelsicht hat.)

Nächste Begegnung

Wenn die Charaktere den Straßenkindern in die Kanalisation folgen, fahre fort mit Begegnung 9, „Kellerkomplex".

Verfolgungsjagd auf der Strasse: Winter

Nachdem sie das Theater verlassen haben, setzen die Charaktere ihre Verfolgung der schwer greifbaren Zhent-Spionin Vevette Schwarzwasser (CB thetyrianische **Draufgängerin**, siehe Anhang B) fort. Sie verwickelt sie in eine wilde Jagd durch die verschneiten Straßen, bis sie endlich gefangen wird oder die Charaktere aufgeben. Sie beginnt 9 m von den Charakteren entfernt. Wenn sie einen Attributswurf oder Rettungswurf wegen der Komplikationen der Verfolgungsjagd machen muss, hat sie einen Vorteil. Sie kann auch die Spurt-Aktion während der Verfolgungsjagd verwenden ohne Konstitutionswürfe ablegen zu müssen, um Erschöpfung zu vermeiden.

Wo ist der Stein?

Wenn Vevette erwischt wird, gibt sie auf. Sie vertraut darauf, dass das Gesetz sie vor wirklichem Schaden beschützt, vor allem da sie weiß, dass sie nichts getan hat, was eine Verhaftung rechtfertigen würde. Vevette hat den *Stein von Golorr* nicht mehr, da sie ihn im Theater abgegeben hat. Sie wird freiwillig nicht verraten, wer den Stein hat, doch die Charaktere können ihr die Information entlocken, indem sie den Zauber *Person bezaubern* oder ähnliche Magie verwenden.

Kehren die Charaktere zum Theater zurück, winkt sie **Remalia Anfurtbaum** (siehe Anhang B) herüber und teilt ihnen mit, dass sie zwei Leute beobachtet hat, die das Theater kurz nach ihnen verlassen haben und dann kurze Zeit später in einer Mietkutsche weggefahren sind. Einer von ihnen ist ein Barde namens Agorn Fuoco, die andere eine Frau, die Fürstin Anfurtbaum nicht kannte.

Sowohl Remalia als auch Vevette wissen, dass Agorn Zeit in der gefährlichen Hafengegend Nebelküste verbringt.

Nächste Begegnung

Fahre fort mit Begegnung 2, „Nebelküste".

Begegnung 4: Mausoleum

Die Stadt der Toten ist ein öffentlicher Park, der von Mausoleen übersät ist. Nachts ist der Bereich verschlossen, und nur zwei Soldaten (**Wachen**) der Stadtgarde sind an jedem Eingang postiert. Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 15 unentdeckt über eine Mauer klettern.

In der Abenddämmerung bewegen sich Hunderte von *Schwebekugeln* aus den bewohnten Teilen der Stadt hierher und versammeln sich in der Stadt der Toten. Sie verbringen die Nacht dort, verteilen sich anschließend und wecken die Bürger bei Morgendämmerung auf. Niemand weiß warum.

Herr Ambrosius Immermorgen (RG menschlicher tethyrianischer **Ritter**), ein alternder Diener von Kelemvor (Gott des Todes), patrouilliert von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang auf dem Friedhof, vertreibt Grabräuber und sorgt dafür, dass die Toten ungestört ruhen. Charaktere, die in der Dunkelheit über den Friedhof schleichen, treffen ihn mit einer Chance von 30%. Wenn das passiert, eskortiert er sie nach draußen. Weigern sie sich, informiert er die Stadtgarde.

Bereiche des Mausoleums

Räume im Mausoleum haben eine 3,60 m hohe Decke und sind mit 3 m hohen Durchgängen und Türen verbunden.

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 4.3 angegeben.

M1. Bodenebene

Wenn der Text einer Begegnung nichts anderes angibt, ist die steinerne Doppeltür ins Mausoleum verschlossen. Das Schloss kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeugen gelingt, oder es kann mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufgebrochen werden.

Im Inneren ist der Boden zwischen vier prunkvollen Marmorsärgen mit einem Familienemblem verziert. Die Särge, in die die Namen derer graviert sind, die in ihnen begraben wurden, enthalten nichts als Staub und Knochen.

M2. Unterirdische Gruften

Leere Nischen verzieren die Wände. Spinnweben und Staub zeigen, dass sich schon lange niemand um den Ort gekümmert hat. Steinsärge in Nischen enthalten Staub und Knochen.

Mausoleum: Frühling

Diese Begegnung setzt ein, wenn die Charaktere auf der Suche nach dem *Stein von Golorr* ins Garloth-Museum kommen. Die Doppeltür ins Mausoleum steht bei ihrer Ankunft weit offen.

Zuvor ist Grinda Garloths Rattenvertrauter eingetroffen und fand das Mausoleum offen vor, mit Grabräubern im Inneren. Sie töteten die Ratte, rissen den Stein an sich , und flüchteten zusammen mit den skelettierten Überresten von Grindas Vorfahren. Charaktere, die die geplünderte Gruft durchsuchen, finden weder die Ratte noch den Stein, aber einen Hinweis, den einer der Grabräuber zurückgelassen hat (siehe „Hinweis in der Gruft", unten). Wenn die Charaktere das Mausoleum verlassen, werden sie von Mitgliedern der Xanathar-Gilde angegriffen, die den Stein zurückfordern.

Hinweis in der Gruft

Charaktere, die die unterirdischen Gruften durchsuchen, können einen glänzenden Schlüssel aus Stahl finden, der auf dem Boden im Staub liegt. Einer der Grabräuber ließ ihn fallen, als er die Gruften plünderte.

Die Charaktere können den Schlüssel zum Metallhaus der Wunder bringen, der Gildenhalle des Prachtvollen Ordens der Plättner, Schlosser und Feinschmiede im Hafenbezirk, oder zu einem örtlichen Schlosser. An beiden Orten kann jemand den Schlüssel als das Werk einer zwergischen Schlosserin namens Elaspra Ulmarr im Handelsbezirk identifizieren. Charaktere, die Elaspras Geschäft besuchen, können von ihr erfahren, dass sie einen Schlüssel für einen Kunden angefertigt hat, der eines ihrer hervorragenden Schlösser erwarb.

Sie hat sogar das Schloss für ihn eingebaut. Elaspra wird nicht leichtfertig den Namen des Kunden oder seinen Wohnort herausgeben. Sie hat allerdings großen Respekt vor den Harfnern; ein Charakter, der dieser Fraktion angehört und einen Harfner-Anstecker vorzeigen kann, kann ihr die Information mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 13 entlocken. Ein Charakter, der vorgibt, ein Harfner zu sein, kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 16 in die Irre führen.

Ansonsten müssen die Charaktere Elaspra entweder mit Magie zwingen, die Informationen herauszugeben, oder sie müssen einen Blick auf ihre Unterlagen erhaschen, die sie in einem eisernen Sicherheitsschrank aufbewahrt, der mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet werden kann. Um das Kombinationsschloss des Schranks zu knacken, muss ein Charakter drei Würfe auf Geschicklichkeit (Nachforschung) gegen SG 20 in Folge schaffen. Jeder Versuch, das Schloss zu knacken, erfordert eine Aktion.

Entweder direkt von Elaspra oder aus ihren Aufzeichnungen erfahren die Charaktere, dass sie den Schlüssel einem Mann namens Volkarr Kibbens verkaufte, der in einer alten Windmühle im Südbezirk lebt. Der Schlüssel öffnet die Tür zu seiner Wohnung, die er mit einem weiteren Mann namens Urlaster Ghann teilt.

Überfall der Xanathar-Gilde

Wenn die Charaktere das Mausoleum verlassen, werden sie von vier **Duergar** angegriffen, allesamt Mitglieder der Xanathar-Gilde, die unsichtbar an den Wachen vorbei glitten.

Der Anführer Gorath spricht die Charaktere in Zwergisch an und verlangt den *Stein von Golorr*. Geben sie an, dass sie ihn nicht haben, will er ihnen nicht glauben. Wenn der Stein nicht sofort übergeben wird, vergrößern sich die Duergar und greifen an.

Schurkenunterschlüpfe

Kapitel 5 bis 8 beschreibt die Unterschlüpfe der Hauptschurken. Die Charaktere könnten sie aus verschiedenen Gründen erkunden, darunter die folgenden:

- Sie könnten die Aktionen des Schurken stören wollen.
- Sie könnten eine Audienz beim Schurken erhalten (vielleicht um einen Waffenstillstand oder ein Bündnis zu schmieden).
- Sie könnten eine besondere Mission für eine Fraktion ausführen (siehe „Sich einer Fraktion anschließen", Seite 34)
- Sie könnten einer falschen Spur nachgehen, die Teil eines Komplotts eines anderen Schurken ist.
- Sie könnten den *Stein von Golorr* stehlen, wenn der Schurke ihn hat, oder Hinweise auf seinen Aufenthaltsort finden, wenn die Fährte kalt wird.

Xanathar beobachtet den Kampf durch die Augen eines **Glotzers** (siehe Anhang B), der sich aus dem Kampf heraushält und versucht, unbemerkt zu bleiben. Wenn die Begegnung bei Nacht stattfindet, besteht eine Chance von 50%, dass Ambrosius Immermorgen den Krawall hört und nachsehen kommt. Er erscheint, nachdem zwei Duergar im Kampf gefallen sind. Die Charaktere können ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 überzeugen, dass sie keine Grabräuber sind. Wenn sie höflich sind, eskortiert Ambrosius sie aus der Stadt der Toten und warnt sie, nicht wieder einzudringen. Andernfalls versucht er sie festzunehmen und der Stadtgarde zu übergeben.

Nächste Begegnung

Sobald sie der Spur des Schlüssels zu seinem Besitzer folgen, können die Charaktere sich zum Südbezirk aufmachen, um Volkarr Kibbens zu finden. Die Frühlingskette geht weiter mit Begegnung 10, „Umgebaute Windmühle".

Mausoleum: Sommer

Die Charaktere reisen zur Stadt der Toten, die von Morgengrauen bis Abenddämmerung für Besucher geöffnet ist. An einem gepflegten Mausoleum prangt der Name CASSALANTER über dem Eingang. Die Außentür ist verschlossen, wenn die Charaktere auf der Suche nach dem *Stein von Golorr* auftauchen. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 20 enthüllt, dass sie vor kurzer Zeit geöffnet wurde, wie man an den Dreckspuren an der Tür erkennen kann. Ein Charakter kann versuchen, das Schloss mit Diebeswerkzeug zu öffnen, was einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 erfordert. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet die Tür ebenfalls.

Menschliche Fußspuren führen kreuz und quer durch den Staub auf der oberen Ebene. Eine Durchsuchung der unterirdischen Gruft bringt die Leichen von drei Menschen zum Vorschein, zwei Männer und eine Frau, die alle in Kapuzenroben gehüllt sind. Eine weitere Untersuchung zeigt, dass die Frau noch atmet (bewusstlos mit 0 Trefferpunkten).

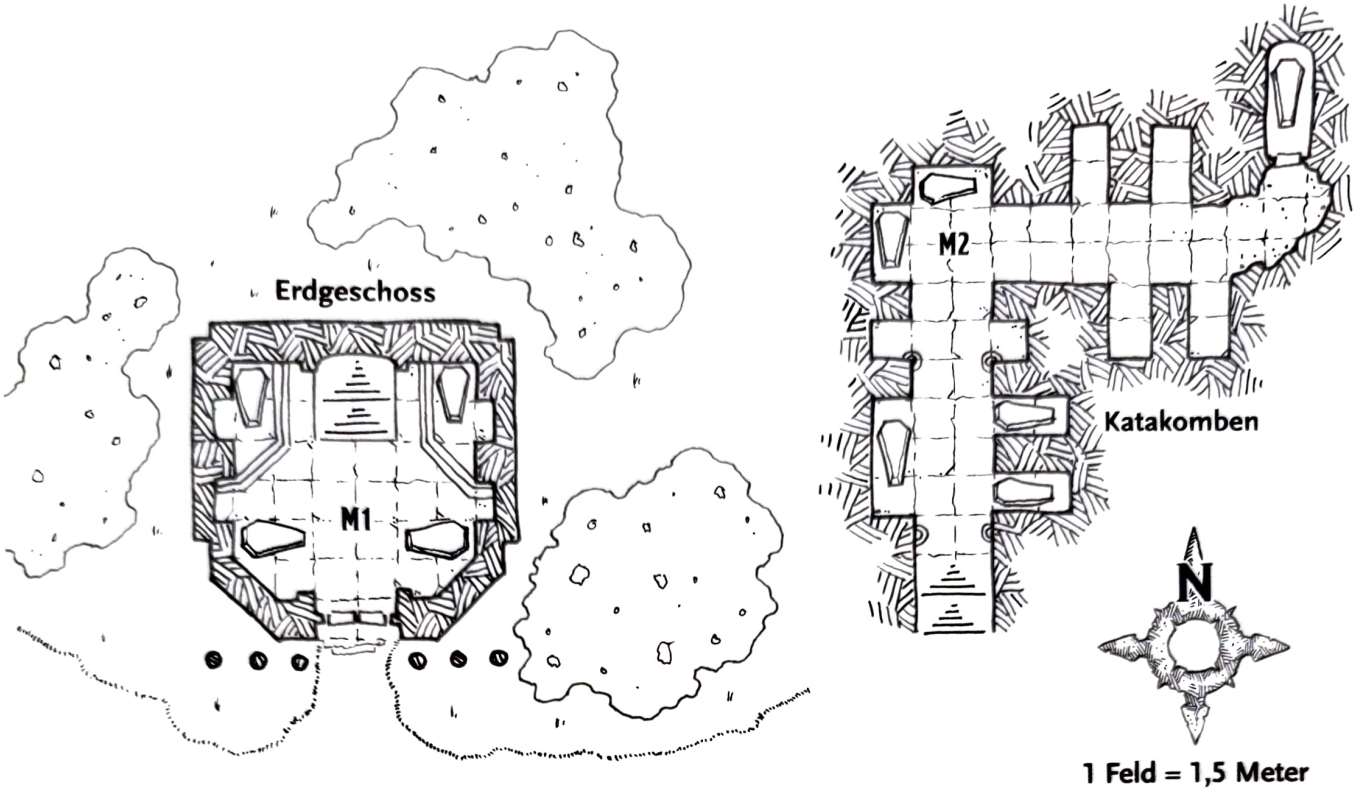
Tot zurückgelassen

Die drei Kultisten waren rangniedere Mitglieder von Victoro Cassalanters Asmodeuskult. Sie wurden von zwei Kultfanatikern verraten, die auf Geheiß von Fürst Cassalanter handelten, da er nicht nur den *Stein von Golorr* an sich reißen will, sondern auch als Sicherheitsvorkehrung Kultmitglieder aus dem Weg räumt, die zu viel wissen. Die drei Kultisten wurden mit Dolchen und dem Zauber *Wunden verursachen* niedergestreckt.

Die Überlebende ist Vaelle Lurval (RB tethyrianische menschliche **Kultistin**), eine 30 Jahre alte Floristin aus Waterdeep. Sie wurde von ihrem Freund Holiver Reißruder, der tot neben ihr liegt, in den Kult eingeführt. Der andere tote Kultist heißt Kaeth Warloon.

Wenn Vaelle geheilt wird, kommt sie zu Bewusstsein. Sie offenbart, dass die Kultfanatiker Arn Xalrondar und Sefa Naelryke den Stein wahrscheinlich in eine alte Windmühle im Südbezirk gebracht haben, wo sie ihre eigenen Zeremonien zur Ehre von Asmodeus abhalten. Vaelle kann den Weg beschreiben oder die Charaktere dorthin führen, wenn sie voll geheilt wird, um ihren ermordeten Liebhaber zu rächen.

Vaelle glaubt, dass die Kultfanatiker aus eigenem Antrieb gehandelt haben, nicht auf Fürst Cassalanters Anweisung hin. Sie wird die Cassalanters nicht als Anführer des Kults offenbaren, wenn sie nicht mithilfe von Magie dazu gezwungen wird.



KARTE 4.3: MAUSOLEUM

NÄCHSTE BEGEGNUNG

Fahre fort mit Begegnung 10, „Umgebaute Windmühle".

MAUSOLEUM: WINTER

Der *Stein von Golorr* hat enthüllt, dass das Drachengewölbe unter dem Mausoleum der Brandath-Familie in der Stadt der Toten liegt. Die Charaktere wissen es vermutlich nicht, aber die Brandath-Familie ist sehr alt. Fürst Dagult Neverember hat wegen ihres Reichtums in sie eingeheiratet, und Fürstin Brandath brachte seinen Sohn Renaer auf die Welt. Es ist eine bittere Ironie, dass Neverember den Standort seines unterschlagenen Golds der Familie seiner toten Frau anvertraut hat. Renaer Neverember wäre entsetzt, aber nicht überrascht, wenn er die Wahrheit erfahren würde.

Der Friedhof ist von Schnee bedeckt, und auch wenn einige Besucher von der idyllischen Schönheit im Winter angelockt werden, hält der Schneesturm die meisten von ihnen fern. Das eingefallene Mausoleum, über dessen Eingang der Name BRANDATH in Stein graviert ist, ist verschlossen. Große Ulmen und Buchen wachsen um das Bauwerk herum und umfangen es mit ihren blattlosen Zweigen.

WACHENDER BAUMHIRTE

Der größte Baum, der vor dem Eingang wächst, ist in Wirklichkeit ein **Baumhirte**. Er erwacht, wenn sich eine oder mehrere Kreaturen dem Eingang nähern, und grollt: „Nur jene mit dem Blut der Brandath sind hier willkommen! Macht euch fort!" Der Baumhirte ist besonders mürrisch, da es Winter ist.

Wenn jemand, der nicht von den Brandath abstammt, versucht, das Mausoleum zu öffnen, belebt der Baumhirte zwei nahe Bäume und greift an. Der Baumhirte und seine belebten Verbündeten sind zu groß, um das Mausoleum zu betreten.

Die Charaktere können den Baumhirten töten, an ihm vorbeigleiten oder sich zurückziehen, bis sie mehr über die Brandath-Familie herausfinden können. Ein Tag Nachforschung und ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 10 offenbart, dass die Charaktere eine solche Person kennen: Renaer Neverember. Wenn sie Renaer bitten, sie in das Familienmausoleum der Brandath-Familie einzulassen, stimmt er zu. Weil der Baumhirte spüren kann, dass Renaer Brandath-Blut in den Adern hat, erlaubt er ihm und jenen, die er Freunde nennt, unbeschadet einzutreten, und raunt Renaer im Vorbeigehen zu: „Deine Mutter war eine wunderbare Person."

GLYPHE DES SCHUTZES

Eine Glyphe des Schutzes wurde auf die erste Stufe gewirkt, die nach unten führt, und sie wird ausgelöst, wenn eine humanoide Kreatur die Stufe übertritt. Die Glyphe kann nicht bemerkt werden, wenn man nicht den Staub auf den Stufen mit dem Zauber *Windstoß* oder anderen Mitteln wegwischt. Sobald der Staub weggefegt ist, kann ein Charakter, der die Stufen untersucht, die Glyphe mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 entdecken.

Wenn die Glyphe ausgelöst wird, bricht in einem Radius von 6 m magisches Feuer aus ihr hervor. Das Feuer breitet sich um Ecken aus. Kreaturen in dem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und erleiden bei einem misslungenen Wurf 22 (5W8) Feuerschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen. Die Glyphe verschwindet, nachdem sie ausgelöst wurde.

Ulds Ruhestätte

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie, die von den Steinsärgen im unteren Stockwerk ausgeht. Die Gruft enthält die geborstenen Knochen von Uld Brandath, einem Waterdeeper Magister, der vor Jahrzehnten bei einem bizarren Unfall ums Leben kam. (Ein steinerner Wasserspeier brach von der Ecke eines Regierungsgebäudes ab, fiel auf Uld und zermalmte ihn.) Seine Überreste werden von sechs **krabbelnden Klauen** bewacht, die aus den Händen von Mördern erschaffen wurden, die von Uld zum Tode verurteilt wurden. Diese untoten Hände springen hervor und greifen an, wenn der Deckel geöffnet oder zur Seite geschoben wird.

Schätze. Zwischen den Knochen liegt Ulds *Stirnband der Intelligenz*, das die Charaktere an sich nehmen können, sobald die krabbelnden Klauen aus dem Weg geräumt sind.

Komplikationen für Verfolgungsjagden auf dem Dach

W20	Komplikation
1	Vor dir erstreckt sich eine 3 m breite Lücke zwischen den Dächern. Du kannst über die Lücke springen, wenn deine Stärke 10 oder höher ist (jeweils 30 cm kosten dich 30 cm Bewegung), und du musst einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 schaffen, um nicht liegend auf dem gegenüberliegenden Dach anzukommen. Oder du kannst die Lücke mit einem 3 m langen Seil überqueren, das zwischen den Dächern gespannt ist; je 30 cm Bewegung über das Seil kosten 60 cm Bewegung.
2	Du kommst zu einem Dach, das 3 m höher ist als das, auf dem du dich befindest. Lege einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ab. Bei einem misslungenen Wurf zählt der Höhenunterschied als 3 m schwieriges Gelände.
3	Du kommst zu einem Dach, das 3 m niedriger ist als das, auf dem du dich befindest. Lege einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ab, um sicher hinabzuspringen. Bei einem misslungenen Wurf erleidest du Schaden durch den Sturz und landest liegend.
4	Ein Dach ist rutschig. Lege einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ab. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidest du den Zustand liegend.
5	Du trittst auf einen verfaulten Teil des Dachs und es bricht unter dir zusammen. Lege einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ab. Bei einem misslungenen Rettungswurf brichst du teilweise in das Dach ein und bleibst stecken. Solange du feststeckst, bist du liegend und festgesetzt. Du kannst in deinem Zug eine Aktion verwenden, um einen Wurf auf Stärke (Athletik) oder Geschicklichkeit (Akrobatik) abzulegen und dich aus der Situation zu befreien.
6	Dachschindeln oder Dachplatten geben nach, als du auf sie trittst. Lege einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ab. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidest du den Zustand liegend und rutschst 3 m zurück.
7	Ein Vorsprung auf dem Dach, wie ein Kamin oder Wetterhahn, ist dir im Weg. Lege einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 ab. Bei einem misslungenen Wurf zählt das Hindernis als 1,50 m schwieriges Gelände.
8	Du erschreckst einen Vogelschwarm, der auf dem Dach nistet, und die Vögel flattern überall um dich herum. Lege einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ab. Bei einem misslungenen Wurf zählen die Vögel als 3 m schwieriges Gelände.
9	Du löst eine *Glyphe des Schutzes* aus, die auf dem Dach angebracht wurde, um Einbrecher abzuschrecken. Lege einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 ab. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidest du die Auswirkungen des Zaubers *Tashas Fürchterlicher Lachanfall*, der 1 Minute anhält.
10	Jemand wirft von unten einen Stein, einen Schneeball oder ein ähnliches Projektil auf dich. Lege einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ab. Bei einem misslungenen Rettungswurf verursacht der Angriff keinen Schaden, lenkt dich aber ab und zählt als 1,50 m schwieriges Gelände.
11-20	Keine Komplikation.

Pfad zum Gewölbe

Das eingestürzte östliche Ende der unteren Ebene ist tatsächlich eine Illusion, die einen intakten, 3 m breiten Durchgang verbirgt, der nach unten führt. Die Charaktere können die Illusion durchschreiten, und der Zauber *Magie bannen* kann sie zerstören. Der Tunnel führt einige Hundert Meter nach unten und erweitert sich auf 6 m, wenn er an der Tür des Drachengewölbes ankommt.

Begegnung 5: Verfolgungsjagd auf dem Dach

Nutze für diese Begegnung die Regeln für Verfolgungsjagden in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*. Sie verwenden die Tabelle für Komplikationen bei Verfolgungsjagden auf Dächern, die für Kreaturen gelten, die sich auf dem Dach bewegen. Fliegende Kreaturen müssen nicht nach den Maßgaben der Tabelle würfeln.

Verfolgungsjagd auf dem Dach: Sommer

Die Charaktere versuchen, drei **Stachelteufel** zu fangen, die sich in geringer Höhe über den Dächern aufhalten, um nicht von Waterdeeps Greifenkavallerie entdeckt zu werden. Die Teufel sind zu Beginn der Verfolgungsjagd 36 m von den Charakteren entfernt.

Wenn der Teufel, der den *Stein von Golorr* bei sich trägt, kampfunfähig wird, schnappt sich ein anderer Teufel den Stein und flieht weiter.

Nächste Begegnung

Ist der Stein für die Charaktere zum Greifen nah oder willst du, dass die Verfolgungsjagd endet, ducken sich alle verbleibenden Stachelteufel in eine Gasse. Wenn die Charaktere ihre Beute verlieren, können sie die Stadtbewohner in den Gassen befragen, die gesehen haben, wohin die Teufel sind. Fahre fort mit Begegnung 1, „Gasse".

Verfolgungsjagd auf dem Dach: Herbst

Die Charaktere jagen zwei Drow-**Revolverhelden** (siehe Anhang B) über die winzigen Dächer im Hafenbezirk. Die Drow bleiben beim Laufen eng zusammen, aber jeder hat seine eigene Initiative.

Fel'rekt Lafeen und Krebbyg Masq'il'yr beginnen 12 m vor ihren Verfolgern. Sie werden in ihrem Zug nichts anderes unternehmen, als zu rennen, um so viel Abstand zu den Charakteren zu gewinnen wie möglich. Fel'rekt hat zu Beginn der Verfolgungsjagd den *Stein von Golorr*, aber ein Drow-Revolverheld kann den Stein als Reaktion an einen anderen weitergeben, solange sie nicht weiter als 3 m voneinander entfernt sind.



Nächste Begegnung

Die Drow laufen über die Dächer, bis sie in die heruntergekommene Gegend namens Nebelküste kommen. Charaktere, die die Verfolgung bis zum Ende durchziehen, können ihnen bis hierhin folgen. Wenn die Charaktere ihre Beute verlieren, können sie Zeugen in den Straßen fragen, die gesehen haben, dass die Drow in Richtung Nebelküste unterwegs waren. Fahre auf jeden Fall fort mit Begegnung 2, „Nebelküste".

Verfolgungsjagd auf dem Dach: Winter

Eine Zhent namens Vevette Schwarzwasser (CB tethyrianische menschliche **Draufgängerin**; siehe Anhang B) hat sich den *Stein von Golorr* geschnappt und flüchtet in einem Schneesturm so schnell wie möglich über eisige Dächer. Charaktere, die sie verfolgen, sind zu Beginn 18 m von ihrem Ziel entfernt und müssen zudem aufs Dach gelangen, um sie nicht aus den Augen zu verlieren.

Vevette war eine brutale Piratin, ehe sie sich den Zhentarim anschloss, und stieg zu einem von Manshoons liebsten Leutnants auf. Sie kichert wahnsinnig im Angesicht der Gefahr und liebt eine gute Verfolgung. Sie kennt die Straßen, Gassen und Dächer von Waterdeep gut. Wenn sie einen Attributswurf oder Rettungswurf wegen der Komplikationen der Verfolgungsjagd ausführen muss, hat sie einen Vorteil. Sie kann auch die Spurt-Aktion während der Verfolgungsjagd verwenden ohne Konstitutionswürfe ablegen zu müssen, um Erschöpfung zu vermeiden.

Nächste Begegnung

Die Verfolgungsjagd dauert maximal 5 Runden lang an, danach lässt sich Vevette auf den Boden fallen und verschwindet in einem Theater. Charaktere, die sie aus den Augen verlieren, können willkürlich Leute auf ihrem Weg fragen, die ihnen einen Hinweis geben. Fahre fort mit Begegnung 6, „Theater".

Begegnung 6: Theater

Gleichgültig ob das Theater geöffnet oder geschlossen ist, verfügt es über die folgenden Merkmale:

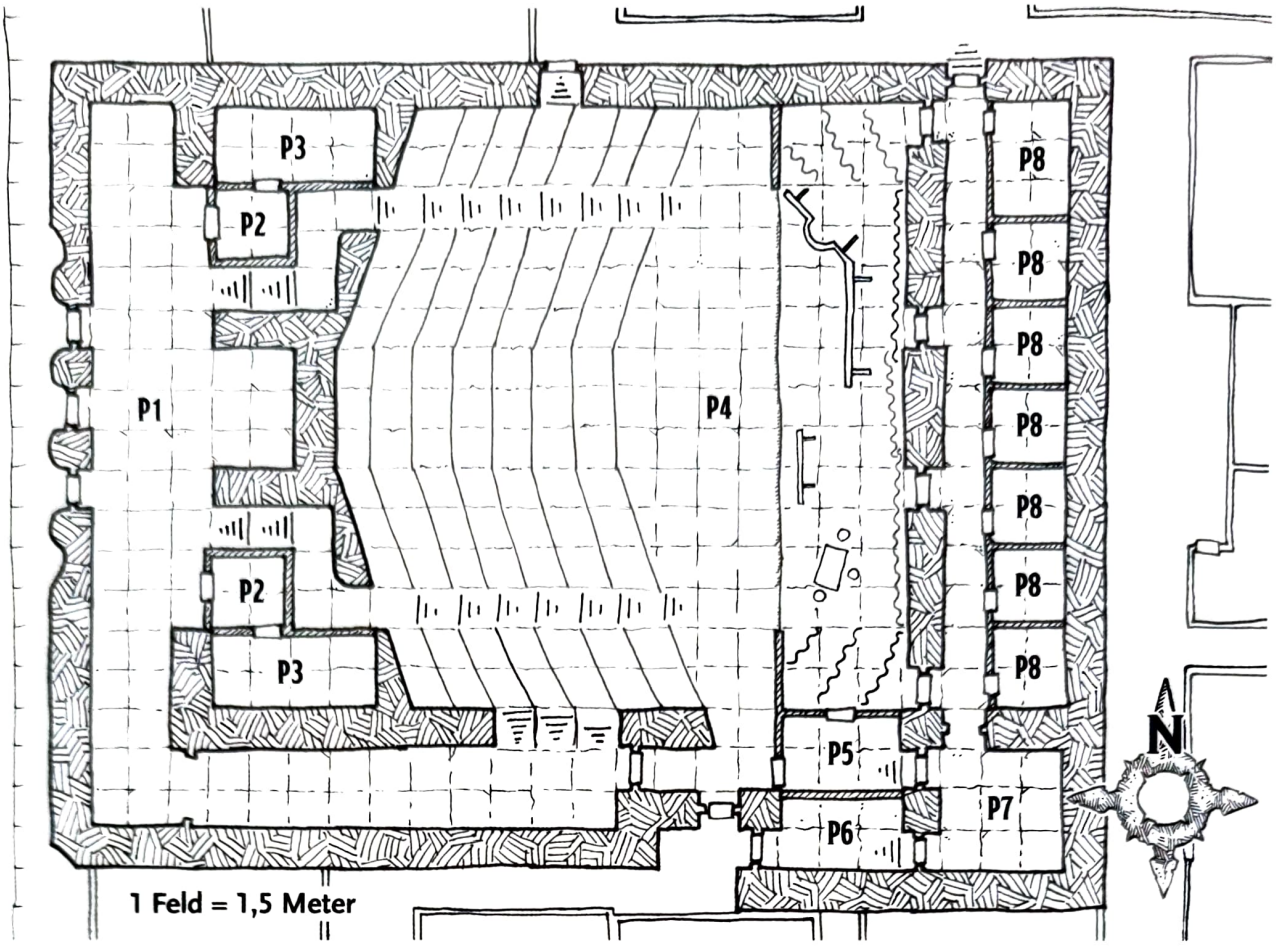
- Die Decken in den Räumen sind 3 m hoch, außer im Bereich P5, wo es eine 6 m hohe Balkendecke gibt. Die Räume sind mit 2,40 m hohen Korridoren und 2,10 m hohen Türen verbunden.
- Das Theater ist von Laternen beleuchtet, auf die der Zauber *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde. Wenn man innerhalb des Theaters ein bestimmtes Kommandowort ausspricht, werden die Lichter im Theater und hinter der Bühne dunkler; ein weiteres Kommandowort im Theater stellt das volle Licht wieder her. Alle Inspizienten kennen das Kommandowort.

Bereiche des Theaters

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 4.4 angegeben.

P1. Eingangshalle

Diese luxuriöse Eingangshalle ist mit rotem Teppich und reich verzierten Tapeten geschmückt. Es sind mehrere bemalte Holzpuppen in aufwendigen Kostümen ausgestellt, die jeweils eine Figur aus einem berühmten Stück darstellen.



KARTE 4.4: THEATER

P2. KARTENSCHALTER

Die Westtür in jeder Bude ist verschlossen. Das Schloss kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeugen gelingt, oder es kann mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 aufgebrochen werden. Die Kartenverkäufer und Inspizienten haben Schlüssel zu diesen Türen.

In jeder Bude findet sich ein Stapel zerrissener Eintrittskarten auf einem Regal hinter dem Tresen. Vor einer Vorführung befindet sich in jeder Bude ein Kartenverkäufer (**Gemeiner**). Der Eintritt zum Theater kostet 1 SM pro Person.

P3. SCHALTERRAUM

Ein Schreibtisch im hinteren Bereich des Raumes enthält Notizbücher, Papiere und eine Sicherheitsschatulle.

Schätze. Die Inspizienten haben Schlüssel für jede Sicherheitsschatulle. Das Schloss kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 12 mit Diebeswerkzeugen gelingt, oder es kann mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 aufgebrochen werden. Während einer Vorführung enthält jede Schatulle 10W10 SM. Nach einer Vorführung sind sie leer.

P4. ZUSCHAUERRAUM

Der Zuschauerraum ist durch die folgenden Merkmale gekennzeichnet:

- Gepolsterte Sitze sind in sieben gestuften Reihen angeordnet, die auf eine 1,50 m hohe Holzbühne zeigen. Jede Reihe hat zwanzig Sitze.
- Hinter einem angehobenen roten Vorhang befinden sich bemalte Kulissen und Bühnenrequisiten für die aktuelle Produktion.

Während einer Vorführung beobachtet ein Inspizient (**Gemeiner**) von hinten den Zuschauerraum.

P5. SEITENKULISSE

In diesem kleinen, schwarz angestrichenen Bereich befindet sich ein Tisch voller falscher Dolche, Schwerter und anderer Requisiten. Requisitenwaffen können im Kampf verwendet werden, verursachen aber bei einem Treffer nur 1 Punkt Wuchtschaden.

P6. BÜRO DES INSPIZIENTEN

In dem Raum befindet sich ein Schreibtisch, der mit Papieren bedeckt ist. Der Inspizient (**Gemeiner**) hält sich hier zwischen Vorführungen auf.

P7. KONVERSATIONSZIMMER

Drei nicht zusammenpassende Sofas und ein fleckiger beigefarbener Teppich sind die Hauptmerkmale dieses Raums, dessen Wände mit hellgrüner Farbe gestrichen sind. Hier versammeln sich die Schauspieler, wenn sie nicht auf der Bühne stehen oder sich in ihre Garderoben zurückziehen.

P8. GARDEROBEN

Diese Räume enthalten Kleiderständer, Tische voller Schminke und lange Wandspiegel. Während oder unmittelbar vor einer Vorführung halten sich in jeder Garderobe 1W3 Schauspieler (**Gemeine**) auf.

Theater: Frühling

Der Name des Theaters Pinker Flumph prangt auf einem Schild an der Fassade des Gebäudes. Plakate an den Außenwänden bewerben die aktuellsten Vorführungen, *Triff die Gutbeeren* und *Kuss der Lamia*. Das erste Stück wirft einen komischen Blick auf das Leben einer großen Halblingsfamilie, die in kriminelle Machenschaften verwickelt ist. Letzteres ist eine Tragödie über einen bösen Mulhorandi-Prinzen, der in eine Wüste verbannt, von einer Lamia verführt und mit magischen Gegenständen zurückgeschickt wird, um seine Heimat in ihrem Namen zu erobern.

In den frühen Morgenstunden ist der Bereich hinter der Bühne voll von Halblingsschauspielern, die Kostüme, Perücken und Schminke auflegen, um sich für die nachmittägliche Vorführung vorzubereiten. Wenn diese Vorführung endet, treffen die Schauspieler und Musiker für die Tragödie am Abend ein. Die Schauspielerin, die den bösen Prinzen spielt, ist eine Frau namens Yaliek Iltizmar (N Rashemi-**Bardin**; siehe Anhang B), die außerdem Mitglied der Harfner ist. Sie behält Charaktere, die sich hinter der Bühne herumtreiben, genau im Auge, und teilt interessante Erkenntnisse mit Remalia Anfurtbaum (siehe Anhang B), sobald sie die Gelegenheit hat. Wenn Remalia die Position des Drachengewölbes erfährt, sorgt sie dafür, dass die Informationen die Fürsten von Waterdeep erreichen, indem sie sie Mirt übergibt.

Theaterbesitzer

Die Besitzerin des Pinken Flumph, Iokaste Daliano (N tethyrianische **Gemeine**) ist eine selbstsüchtige Witwe mittleren Alters, die keine große Liebe für das Theater hegt. Der Pinke Flumph war die Passion ihres Ehemanns; für Ioakaste ist das Theater nur eine Möglichkeit, mit der Elite der Stadt zusammenzukommen. Sie verlangt von den Regisseuren, Stücke auszuwählen und Schauspieler anzuwerben, während sie ihre Zeit „bei der Arbeit" damit verbringt, wichtige Gäste zu begrüßen und ihnen die beste Unterhaltung zu versprechen. Sie behandelt ihre Angestellten und Schauspieler wie halb vergessene Kinder und schickt Charaktere, die auf der Suche nach dem Drachengewölbe ins Theater kommen, wieder weg, wenn nicht etwas für sie herausspringt. Wenn man ihre Gier ausnutzen will, schlägt das fehl, weil sie den ganzen Schatz für sich haben möchte.

Pfad zum Gewölbe

Eine der Garderoben (Bereich P8) verbirgt eine geheime Falltür im Boden, von deren Existenz niemand etwas weiß. Man kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 finden. Auf diese Steintür wurde der Zauber *Arkanes Schloss* gewirkt. Sie kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 aufgestemmt werden. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie kann die Tür ebenfalls öffnen.

Unter der Falltür befindet sich ein 9 m tiefer Schacht mit einer Holzleiter. Charaktere, die die Leiter hinabsteigen, finden sich am Ende eines 6 m breiten steinernen Durchgangs wieder, der langsam 30 m nach unten führt und am Eingang des Drachengewölbes endet.

Wunsch, der Feendrache

Iokastes verstorbener Ehemann Algondar Daliano hatte einen violetten **Feendrachen**-Gefährten namens Wunsch. Der Feendrache verabscheut Iokaste, lässt sich aber weiter bezahlen und nutzt widerwillig seine Magie, um die Qualität der Vorstellungen zu erhöhen und so Algondars Vermächtnis zu schützen. Er bleibt ansonsten lieber unsichtbar und ungesehen. Iokaste bezeichnet ihn abfällig als die „fliegende Schlange":

In dem Moment, in dem die Charaktere das Theater bedrohen oder gefährden, nutzt Wunsch seine Magie, um sie zu verwirren und zu neutralisieren. Wenn sie sich zum Drachengewölbe aufmachen, folgt er ihnen unsichtbar. Sobald der Feendrache vom Gold im Gewölbe erfährt, wirkt er *Spiegelbild* auf sich, macht sich unsichtbar und spricht die Charaktere telepathisch an. Er verlangt einen Anteil des Horts (mindestens 5.000 GM), droht, die Stadtwache zu informieren, wenn die Charaktere nicht zustimmen, und macht diese Drohung wahr, wenn die Charaktere ihren Reichtum nicht teilen. Der Feendrache hat keinen eigenen Hort, da er seine Einkünfte unglückseligen Waterdeepern gibt, indem er unsichtbar bei Nacht durch die Stadt fliegt und Münzen vor Türen, auf Fensterbänken, auf Nachttischen und Kissen hinterlässt.

Theater: Herbst

Am Ende ihrer vorherigen Bewegung sind die Charaktere ihrem Ziel, den *Stein von Golorr* zu finden, nicht näher gekommen. Jarlaxle wartet auf sie am Sieben-Masken-Theater im Hafenbezirk. Das Theater bedient ein Unterschicht-Klientel, Schiffskapitäne und Matrosen werden kostenlos eingelassen. Der Besitzer des Theaters ist ein stämmiger, umgänglicher Shou-Mann mit geflochtenem Kinnbart namens Ronquan Mystere, eine weitere von Jarlaxles vielen Verkleidungen. Wenn Jarlaxle weg ist, überträgt er die Leitung des Theaters seinen Inspizienten.

Sapphirias Beute

Wenn die Charaktere eintreffen, sind alle Türen außer denen, die hinter die Bühne führen, verschlossen. Charaktere, die in den hinteren Bereich schlüpfen, sehen Schauspieler und Bühnenhelfer bei der Arbeit, und den Regisseur, der mit einem Stückeschreiber streitet, während der Inspizient hilflos zusieht. Auf der Bühne gehen Schauspieler ihre Szenen durch und lesen ihre Zeilen vor einem fast leeren Publikumsraum. **Jarlaxle Baenre** (siehe Anhang B), verkleidet als Ronquan, sitzt in der vorderen Reihe und raucht eine Pfeife. In den Schatten sind vier **Drow-Elitekrieger** an unterschiedlichen Positionen verborgen, die bereit sind, an Jarlaxles Seite zu kämpfen.

Das Stück, *Sapphirias Beute*, ist eine romantische Komödie über eine blauhaarige Puffmutter namens Sapphiria, die aus einer Festhalle heraus eine Diebesgilde leitet. Als ein charmanter Kapitän mit einem Frachtraum voller Schätze aus einem fernen Land auftaucht, entscheidet Sapphiria, sie zu stehlen. Es kommt zu humorvollen Verwicklungen, als sie sich in den ersten Maat verliebt, der halb so alt ist wie sie, während sich der Kapitän in sie verliebt. Auf der einen Seite der Bühne stehen Kulissen, die an das Deck eines Schiffs erinnern; die andere Seite ist wie der Salon eines Bordells eingerichtet, komplett mit geschmacklosem Kronleuchter und einem Chaiselongue.

Die Hauptdarstellerin Westra Moltimmur (CG illuskanische menschliche **Gemeine** mit Motiv erkennen +2 und Darbietung +6), ist eines von Waterdeeps großen Talenten, und die Akteure und Mitarbeiter verhalten sich sehr beschützend ihr gegenüber. Sie ist jetzt in den 70ern und war nicht weniger als sieben Mal verheiratet. Sie besitzt einen schroffen Sinn für Humor und große Lebensfreude. Sie ist auch einsichtig genug, um zu wissen, dass „Ronquan Mystere" nicht ist, was er zu sein scheint. Sie hat die Dunkelelfen gesehen, die Ronquan bewachen, und hat beobachtet, wie er subtile Handgesten (Drow-Zeichensprache) verwendet, um mit ihnen zu kommunizieren.

Gespräch mit Ronquan

Jarlaxle hat die Inspizienten angewiesen, alle Besucher zu ihm zu bringen. In der Gestalt von Ronquan behauptet er, Mitglied des Rats der Grafen und direkt Laeral Silverhand

unterstellt zu sein. Er scheint auch alles über das Treffen der Charaktere mit Laeral zu wissen (siehe Begegnung 1, „Gasse"), und gibt an, für sie sprechen zu können. Als die Charaktere seine Frage nach dem *Stein von Golorr* negativ beantworten, zeigt er sich sichtlich enttäuscht. Wenn sie den falschen Stein anbieten, den sie in Begegnung 9, „Kellerkomplex", gefunden haben, bemerkt Ronquan sofort, dass er eine Fälschung ist.

Wenn die Charaktere nicht sicher wissen, was sie als Nächstes tun sollen, teilt Jarlaxle die folgenden Informationen mit ihnen:

> „Meine Freunde, seid nicht entmutigt. Der Wind weht in unsere Richtung! Ich habe erfahren, dass Fenerus Sturmburg von der Stadtwache wegen Diebstahls verhaftet und zu einem Gerichtshaus im Schlossbezirk gebracht wurde, um das Urteil eines Magisters zu erwarten. Ohne Zweifel hat er den Stein vor seiner Gefangennahme versteckt. Ihr müsst sofort mit ihm sprechen. Ihr müsst eine List ersinnen, um nahe an Fenerus heranzukommen. Ich rate von Gewalt ab oder ihr werdet neben ihm eingesperrt."

Wenn die Charaktere fragen, warum Laeral Silverhand Fenerus nicht selbst befragt oder aus dem Gefängnis holt, lacht Jarlaxle und sagt, dass es politisch unklug für die Offene Fürstin wäre, offen mit einem Mann zu verhandeln, der schreckliche Verbrechen gegen die Stadt begangen hat.

Jarlaxle könnte selbst mit Fenerus sprechen, aber er ist sich nicht sicher, ob das Gerichtshaus vor Magie geschützt ist. Er kann nicht riskieren, bloßgestellt zu werden, also entsendet er die Charaktere. Wenn die Charaktere sich weigern, für Ronquan zu arbeiten, zuckt er mit den breiten Schultern und lässt sie in Ruhe. Er geht davon aus, dass sie ohnehin mit Fenerus sprechen werden.

Sollten die Charaktere ihn angreifen, lächelt Jarlaxle, pfeift nach seinen Drow-Leibwächtern und setzt sich zur Wehr. Werden die Charaktere im Kampf besiegt, stabilisieren Jarlaxle und seine Wachen sterbende Mitglieder der Gruppe, ehe sie sie in eine verschneite Gasse schleppen und sie dort mit ihrer Ausrüstung zurücklassen. Nachdem die Drow verschwinden, fegt ein kalter Wind durch die Gasse und weckt die bewusstlosen Charaktere auf.

Nächste Begegnung

Wenn die Charaktere mit Fenerus sprechen wollen, fahre fort mit Begegnung 8, „Gerichtshaus".

Theater: Winter

Am Anfang dieser Begegnung folgen die Charaktere einer Zhent-**Draufgängerin** in ein Theater im Handelsbezirk, das den Namen Brizzenhell trägt. Das Etablissement ist nach dem verstorbenen Besitzer Malkolm Brizzenhell benannt und hatte in den letzten Jahren Probleme. Es bleibt im Winter geöffnet, um wirtschaftlich zu überleben, doch ist das Theater in dieser Jahreszeit bitterkalt.

Brizzenhells Geist

Malkom Brizzenhell, ein **Geist**, begrüßt alle Besucher in der Eingangshalle (Bereich P1). Er trägt einen feinen Anzug, seine Haare sind jedoch ungekämmt. Er schwebt zumeist deutlich sichtbar umher und wedelt mit den Händen Grußgesten. Ortsansässige sind an seine gespenstische Gestalt und seine standardisierte Vorstellung gewöhnt: „Lasst dieses gequälte Gesicht euch nicht betrüben, edle Herren und schöne Damen, denn ich bin euer freundlicher Gastgeber. Welche feine Kunst haben wir an diesem Tag für euch erschaffen? Kauft eure Karten und seht! Ihr werdet nicht enttäuscht werden!"

Der Geist kann eine einfache Konversation führen. Er ist an das Theater gebunden, weil Malkom Brizzenhells Seele es nicht ertragen konnte, es zu verlassen. Würde das Theater schließen, würde der Geist es immer noch heimsuchen und vielleicht im Lauf der Zeit gefährlicher werden. Nur wenn das Theater vollkommen zerstört oder niedergebrannt würde, könnte das seinen Geist zwingen, für immer überzuwechseln.

Schlangen im Haus

Nach einer spannenden Verfolgungsjagd auf dem Dach hat sich Vevette Schwarzwasser (CB tethyrianische menschliche **Draufgängerin**; siehe Anhang B) eine Eintrittskarte besorgt und ist während der Vorführung von *Bluthochzeit*, einem Stück über Liebe, Eifersucht und Tod, ins Theater geschlüpft. In der Geschichte wird eine junge Frau von einem Grafen in ein Schloss geholt, nur um sich in dessen jüngeren Bruder, einen Mann des Glaubens, zu verlieben. Ihr Verrat zermürbt den eifersüchtigen Grafen. Er ermordet seinen Bruder an seinem Hochzeitstag und verfolgt die Braut, die sich in ihrer Verzweiflung von den Burgzinnen wirft. Der Graf wird von den Göttern verflucht und in eine Kreatur der Finsternis verwandelt, auf ewig dazu verdammt in seiner Burg zu leben und sich von Blut zu ernähren. Eine Cellistin und zwei Violinisten untermalen die Vorführung musikalisch.

Das bebende Publikum besteht aus dreißig **Gemeinen**. Ebenfalls anwesend sind ein Zhentarim-Spion namens Agorn Fuoco (NB Turani-**Barde**; siehe Anhang B) und seine Gefährtin, Amath Sercent (RB Mulan-**Priesterin** des Tyrannos). Agorn ist von dem Drama völlig ergriffen und hält seine Tränen mit Mühe zurück, während Amath sanft seinen Arm tätschelt. Vevette nimmt einen Platz hinter ihnen ein und überreicht Agorn heimlich den *Stein von Golorr*. Aus der hinteren Reihe beobachtet **Remalia Anfurtbaum** (siehe Anhang B) das Ganze, ein Mitglied der Harfner, das Agorn im Verdacht hat, ein hochrangiger Zhent zu sein. Sie beobachtet ihn jetzt schon eine Weile in der Hoffnung, die Zhentarim-Führung in Waterdeep ausfindig machen zu können. Auch wenn Remalia allein zu sein scheint, sind die beiden Violinisten (RG illuskanische menschliche **Spione** mit Darbietung +5) Harfner, die unter ihrem Befehl stehen. Agorn und Amath sind sich nicht bewusst, dass sie aufmerksam beobachtet werden.

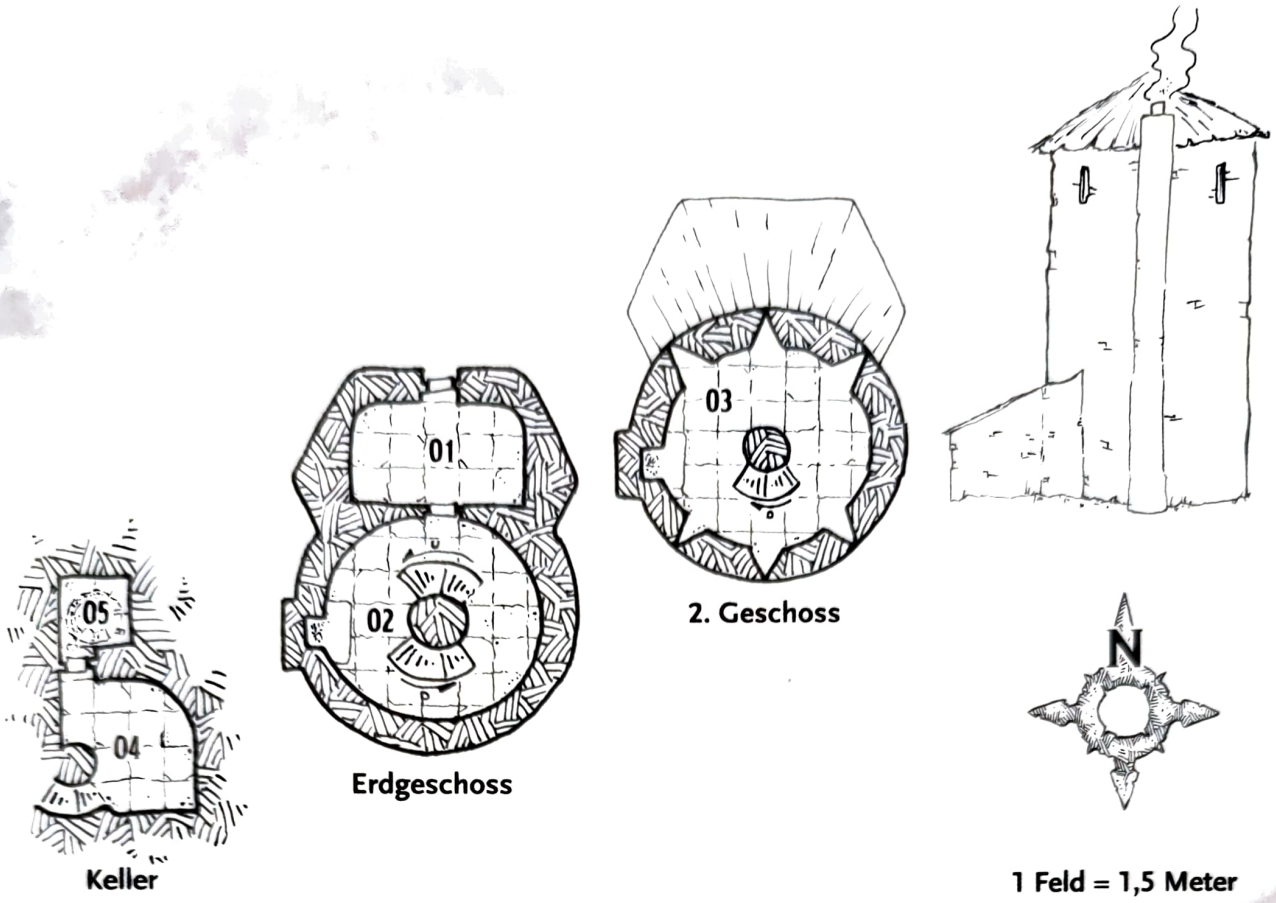
Auftritt der Helden

Die Charaktere müssen Eintrittskarten kaufen, ehe sie das Haupttheater betreten. Der Inspizient rennt ihnen hinterher, wenn sie sich ohne Karte hineinschmuggeln wollen und droht, die Stadtwache zu rufen.

Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 schafft, bemerkt Vevette im dunklen Theater. Daraufhin springt Vevette aus ihrem Stuhl auf und flüchtet zur nächsten Tür, um die Charaktere auf eine weitere Verfolgung zu locken. Remalia und die anderen Harfner schauen interessiert zu, aber mischen sich nicht ein, wenn nicht ihr Leben oder das Leben Unschuldiger gefährdet wird.

Nächste Begegnung

Wenn die Charaktere den Köder schlucken, fahre fort mit Begegnung 3, „Verfolgungsjagd auf der Straße". Sobald Vevettes Verfolger außer Sicht sind, nutzen Agorn Fuoco und Amath Sercent die Ablenkung, um zu entkommen. Sie verlassen das Theater durch die Haupttür und winken eine Mietkutsche herbei.



Karte 4.5: Alter Turm

Begegnung 7: Alter Turm

Die Charaktere stellen Feinde in einem verfallenen Turm, den ein beinahe schon vergessener Waterdeeper Magus vor Hunderten von Jahren erbaut hat. Der Turm zeichnet sich durch folgende Merkmale aus:

- Alle Türen sind unverschlossen außer einer, die in Bereich O5 führt.
- Die Räume haben eine 4,50 m hohe Decke, mit 2,10 m hohen Korridoren, die sie verbinden.
- Der Turm ist hell mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* erleuchtet, der mehrmals auf Wandleuchter gewirkt wurde.

Bereiche des Alten Turms

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 4.5 angegeben.

O1. Vorhalle

Die Außentür hat ein winziges Guckloch mit verschlossener Eisenklappe auf der Innenseite. Mottenzerfressene Wandteppiche schmücken die Wände, der Boden ist mit Schlamm und Dreck bedeckt.

O2. Erdgeschoss

Eine Wendeltreppe aus Stein führt nach oben in den Turm hinauf und nach unten in den Keller. In die Westwand ist eine Feuerstelle eingelassen, die schwarz vor Ruß ist. In der Nähe der Feuerstelle sind die verbrannten Überreste eines gepolsterten Ledersessels zu finden.

O3. Oberes Stockwerk

Dieses ehemalige Labor eines Zauberers bietet den Charakteren folgendes Bild:

- Ein Eisenkessel ohne Deckel baumelt an einem Eisenhaken im rußbefleckten Herd. Über der verlassenen Feuerstelle hängt das Portrait eines Magiers an der Wand über dem Kaminsims.
- Der Boden ist mit Glasscherben, verbrannten Papierfetzen, verdrehten Metallstücken und Vogelkot übersät.
- Ein Schaukelstuhl, ein Tisch und die verkohlten Überreste eines Bücherregals, die allesamt von dicken Spinnweben bedeckt sind, vervollständigen das Inventar.
- An den Wänden gibt es Schießscharten, in den Dachbalken nisten Tauben.

Schießscharten. Jede Schießscharte ist 1,20 m hoch und 30 cm breit — groß genug, dass sich ein kleiner Charakter oder ein schlanker mittelgroßer Charakter hindurchzwängen kann.

Schätze. Eine gründliche Durchsuchung des Raums fördert einen zufälligen Schatz zutage, den du bestimmst, indem du einen W4 würfelst und auf der Tabelle Schatz im alten Turm nachschlägst.

Schatz im alten Turm

W4	Schatz
1	Ein leicht verkohlter *Zauberstab der magischen Geschosse* (immer wenn eine Ladung verbraucht wird, besteht eine Chance von 50%, dass nichts passiert und die Ladung vergeudet ist).
2	Ein *Heiltrank*, der mit einem *Flugtrank* gemischt wurde (wird die Mischung getrunken, würfle auf der Tabelle Tränke mischen in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).
3	Eine gesprungene *Schwebekugel*, die ein flackerndes Licht abgibt, aber ansonsten normal funktioniert.
4	Eine verbrannte Schriftrollenröhre, die zwei leere Blatt Papier enthält, die in Wirklichkeit *Papiervögel* sind (siehe Anhang A).

O4. Keller

Der Raum stellt sich den Charakteren folgendermaßen dar:

- Ein kleiner, kreisförmiger Holztisch ist umgeben von vier Schemeln, die aus leeren Fässern bestehen. Über Tisch und Boden verstreut liegen Karten eines offensichtlich gezinkten Kartenspiels.
- Drei Kisten sind gegen die Südwand gestapelt. Jede enthält essbare Rationen für zwanzig Tage..
- In die Nordwand ist eine robuste Eichentür mit eisernen Beschlägen und eingebautem Schloss eingesetzt.

Verschlossene Tür. Die Tür, die in Bereich O5 führt, ist verschlossen. Das Schloss kann von einem Charakter geknackt werden, der Diebeswerkzeuge verwendet und einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20 schafft. Die Tür kann auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufgebrochen werden.

O5. Teleportationskreis

Arkane Runen sind kreisförmig in den Boden eines leeren Raumes eingraviert. Der Zirkel ist ein permanenter Teleportationskreis (siehe Zauber *Kreis der Teleportation* im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*).

Alter Turm: Frühling

Die Gruppe verfolgt ein schwer zu fassendes Ziel, einen **Kenku**, der Zuflucht in einem alten Turm gesucht hat. Als die Charaktere den Eingang zum Turm erreichen, hat der Kenku eine Geisel genommen und ist mit ihr ins obere Stockwerk geflohen.

Strassenkinder

Unmittelbar vor der Ankunft des Kenku sind drei Kinder bei einer Mutprobe in den verfallenen Turm eingedrungen. Wenn diese Begegnung zur Trollflut stattfindet, tragen die Kinder Trollmasken. Diese Nicht-Kämpfer heißen Nat, Jenks und Squiddly (siehe „Die drei Straßenkinder", Seite 63).

Der Kenku hat Squiddly als Geisel genommen und nach oben verschleppt (Bereich O3). Die Charaktere treffen Nat und Jenks in Bereich O2; sie flehen die Charaktere an, ihren Tieflingfreund zu retten.

Konfrontation mit dem Kenku

Der Kenku hält den *Stein von Golorr* in einer Klauenhand, Squiddly den Tiefling in der anderen. Wenn die Kreatur in die Ecke getrieben wird, ahmt die Kreatur das Geräusch eines schreienden Kindes nach — er macht eindringlich klar, dass er den Jungen verletzen wird, sollten die Charaktere nicht sofort verschwinden. Der Kenku reagiert nicht auf verbale Drohungen oder Versuche, ihn zu überzeugen, doch kann er mit Münzen, Juwelen oder glänzenden Gegenständen bestochen werden. Er gibt den Stein und den Jungen im Austausch für Schätze im Wert von 100 GM auf.

Wenn die Charaktere und der Kenku in eine Pattsituation geraten, tritt Squiddly dem Kenku so heftig gegen das Schienbein, dass dieser ihn loslässt, und versteckt sich unter alten Möbeln. Infolgedessen zieht der Kenku sein Schwert und ein Kampf setzt ein.

Sowie der Weg zu den Treppen für ihn frei und erreichbar ist, flüchtet Squiddly hinunter zu seinen Freunden. Die drei Kinder fliehen zusammen aus dem Turm und verschwinden in einer nahen Gasse.

Glotzer-Angriff

Sobald die Charaktere schließlich den *Stein von Golorr* in ihren Besitz bringen, dringen drei **Glotzer** (siehe Anhang B) durch die Schießscharten in Bereich O3 ein und greifen an. Sie versuchen den Charakter, der den Stein mit sich führt, außer Gefecht zu setzen, und dann ihre telekinetischen Strahlen zu nutzen, um den Stein zu stehlen. Bei Erfolg bringen die Glotzer den Stein in eine nahe Gasse.

Nächste Begegnung

Unabhängig davon, ob der Stein von Golorr den Turm im Besitz der Charaktere oder der Glotzer verlässt, fahre fort mit Begegnung 1, „Gasse".

Alter Turm: Sommer

Der alte Turm, der ehemals einem Magier gehörte, wurde vor Kurzem von Esvele Rosznar erworben, einer jungen Adeligen mit einem faszinierenden Alter Ego (siehe „Die Schwarze Viper" in Anhang B).

Wachen von Haus Rosznar

Esvele hat vier **Wachen** mit sich in den Turm gebracht. Sie tragen Livrees von Haus Rosznar und stehen in Bereich O1 Wache.

Gekauft und bezahlt

Durch ihr Spionagenetzwerk erfuhr Esvele von Fürst Neverembers Freundschaft mit dem vorherigen Besitzer des Turms. Wenig später fand sie den Eingang zum Drachengewölbe unter dem Turm. Unglücklicherweise weiß sie nicht, welche Schlüssel nötig sind, um das Gewölbe zu betreten oder was darin liegt. Wenn die Charaktere eintreffen, befindet sich Esvele in Bereich O2, wo sie sich mit drei Gildenvertretern (**Gemeinen**) trifft:

- Sembra Vashir (RN calishitische Menschenfrau) von der Gilde der Zimmerleute, Dachdecker und Pflasterer
- Pynt Oomtraul (CG weiblicher Felsengnom) von der Gilde der Kellerer und Klempner
- Jarbokken Frostbart (RG männlicher Schildzwerg) von der Gilde der Steinschneider, Steinmetze, Töpfer und Fliesenmacher

Das Treffen ist reine Formalität. Als neue Besitzerin muss Esvele dem Gesetz nach das Gebäude renovieren. Sie holt Preisvorschläge von den beteiligten Gilden ein, hat aber keinerlei Absichten, die Reparaturen durchzuführen. Die Ankunft der Charaktere stellt eine willkommene Abwechslung dar.

Die Charaktere werden es schwer haben, Esvele davon zu überzeugen, dass sie aus einem anderen Grund gekommen sind, als in das Drachengewölbe einzudringen. Esvele ist bereit, sie als Geschäftspartner zu akzeptieren, was ihnen Zugang zum Gewölbe erlauben würde (im Idealfall, wenn keine Gildenvertreter anwesend sind), bei gleichberechtigter Auf-

teilung der Schätze, die sich möglicherweise in dem Gewölbe befinden. Sie und die Charaktere haben einander in der Hand. Weder kann sie die Charaktere wegen Einbruchs verhaften lassen ohne dass die Obrigkeit das Gewölbe bemerkt und den Turm beschlagnahmt. Noch können es sich die Charaktere leisten, der Adeligen zu verweigern, was sie will, weil sie der Obrigkeit ansonsten den Ort im Austausch für eine Belohnung verrät.

Esvele bietet den Charakteren Hilfe bei der Suche nach den Schlüsseln an, die sie brauchen, um das Drachengewölbe zu öffnen, und besteht darauf, sie während ihres ersten Vorstoßes in das Gewölbe zu begleiten, da sie sich um sich selbst kümmern könne. Wie sich das Geschäft mit der Gruppe auch entwickelt, sie versucht ihre Geheimidentität so lange wie möglich vor den Charakteren geheim zu halten.

Esvele verwendet keinen Schlüssel, um die Tür in Bereich O5 zu öffnen und zu verschließen. Sie verwendet stattdessen Diebeswerkzeug.

Weg zum Gewölbe

Der Eingang ins Gewölbe liegt hinter einer Geheimtür in der Nordwand von Bereich O5 verborgen. Die Geheimtür wurde von fähigen zwergischen Technikern entwickelt. Um sie entdecken zu können, ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 20 nötig. Esvele hat bereits eine magische Falle an der Tür entschärft, sodass sie sicher geöffnet werden kann. Dahinter liegt eine staubige Treppe, die 27 m nach unten in einen 6 m breiten Korridor führt. Der Korridor führt weitere 27 m bis zur Gewölbetür. An einer Seite der Gewölbetür diente einst ein natürlicher Spalt in der Tür als Hort eines Gricks, doch Esvele hat den Grick getötet und die Leiche zurückgelassen.

Alter Turm: Herbst

Die Charaktere kommen zu diesem verfallenen Turm im Hafenbezirk, während sie nach dem *Stein von Golorr* suchen. Mitglieder der Bregan D'aerthe folgen ihnen unsichtbar. Abergläubische Ortsansässige glauben, in dem Turm würde es spuken, also meiden sie ihn.

Antimagisches Feld

Die Innenräume des Turms stehen unter dem Effekt eines permanenten *Antimagischen Felds*. Entsprechend kann im Turm keine Magie gewirkt werden. Verantwortlich für das *Antimagische Feld* ist der ehemalige Bewohners des Turms, ein Magier-Eremit, der „wilde Magie" nutzte und sie nicht mehr kontrollieren konnte. Wegen des *Antimagischen Feldes* werden die magischen Lichter, die den Turm normalerweise erleuchten, unterdrückt. Nur der Zauber *Wunsch* oder ähnliche Magie kann diesen antimagischen Effekt aufheben.

Turmschwerter

Auf dem Fußboden im Inneren des Turms liegen sechs Langschwerter verstreut, auf denen keine Spur von Rost oder Blut zu erkennen ist. Diese Klingen sind **fliegende Schwerter**, die durch das *Antimagische Feld* leblos wurden. Wenn ein fliegendes Schwert aus dem Turm mitgenommen wird, erwacht es zum Leben und greift an.

Wo ist der Stein?

Fenerus versteckte den *Stein von Golorr* im Kessel, der in der Feuerstelle im oberen Stockwerk hängt (Bereich O3). Aber er ist nicht mehr da.

Ehe die Charaktere Bereich O3 verlassen, nutzen drei **Drow-Revolverhelden** (siehe Anhang B) unter dem Effekt von *Tränken der Unsichtbarkeit* ihren Zauber *Levitieren*, um an der Außenseite des Turms empor zu schweben und durch die Schießscharten zu steigen. Solange sie sich im Turm aufhalten, werden ihre Unsichtbarkeitszauber von dem *Antimagischen Feld* negiert. Einer der Drow findet den Stein schnell und nimmt ihn mit, ehe die Charaktere auftauchen.

Wenn sie nicht zuvor im Abenteuer besiegt worden sind, handelt es sich bei den Drow um Jarlaxles Leutnants: Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr und Soluun Xibrindas. Ersetze die, die früher im Abenteuer getötet wurden, durch andere Drow-Revolverhelden, und würfle Initiative für jeden. Soluun (oder sein Ersatz) kann einem guten Kampf nicht widerstehen und greift die Charaktere an, um den anderen Drow Zeit zu verschaffen, während der sie entkommen können. Sobald sie den Turm verlassen haben, werden die fliehenden Drow wieder unsichtbar und springen auf ein nahes Dach, aber ihre Tränke klingen am Ende ihres nächsten Zugs ab, sodass die Charaktere die Verfolgung aufnehmen können.

Nächste Begegnung

Wenn die Charaktere die fliehenden Drow verfolgen, fahre fort mit Begegnung 5, „Verfolgungsjagd auf dem Dach".

Alter Turm: Winter

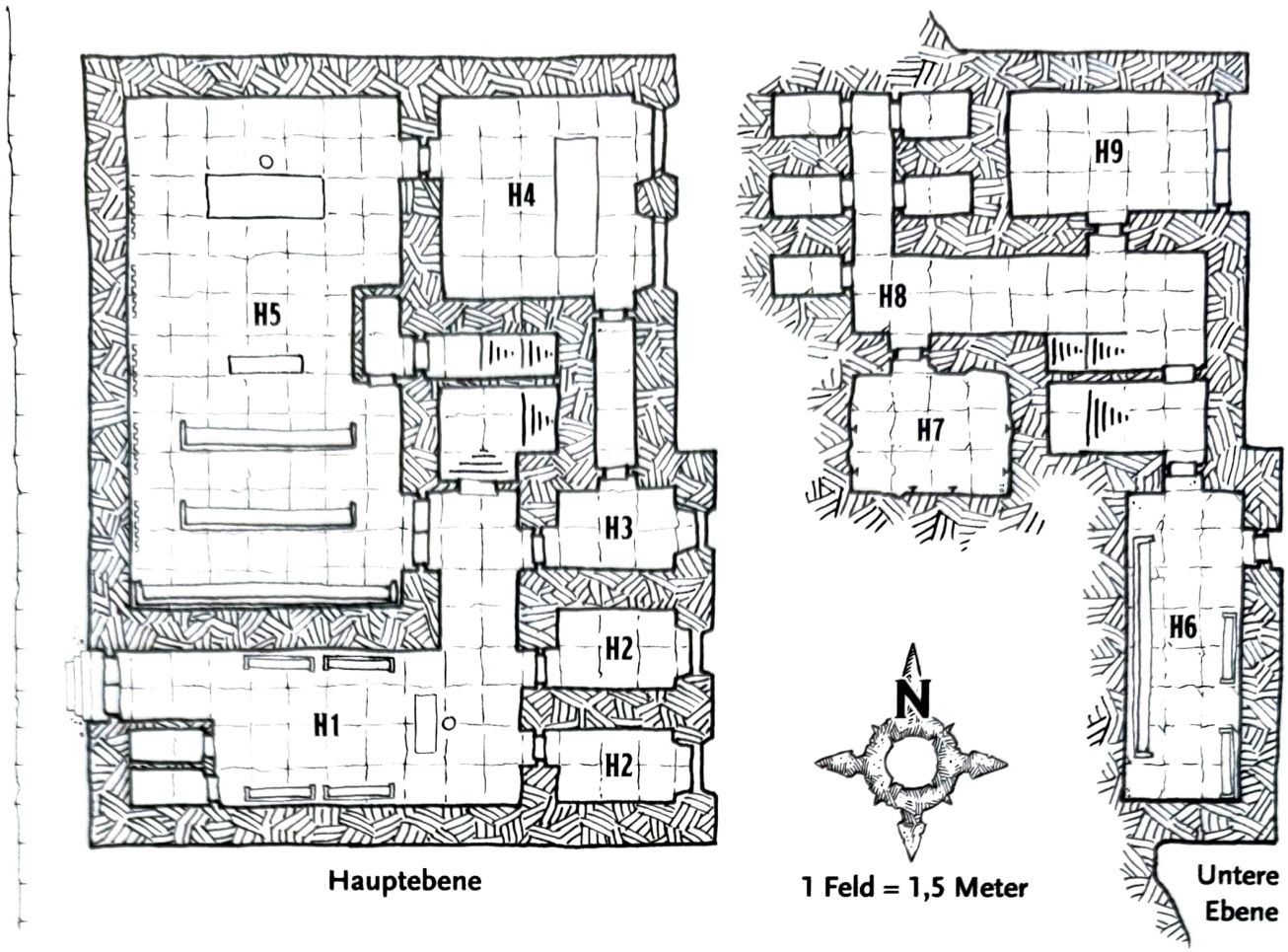
Die Charaktere haben erfahren, dass sich der *Stein von Golorr* im Besitz von Amath Sercent befindet, einer Priesterin des Tyrannos, die mit Manshoon verbündet ist. Sie und ihre Akolythen wohnen in der Gelbspitze, einem Turm im Schlossbezirk, der diesen Namen trägt, weil seine Ziegel eine blassgelbe Färbung aufweisen. Amath ist gerade dabei, den Turm in einen Tempel des Tyrannos umzubauen. Ein Kreis der Teleportation im Keller erlaubt schnelle Reisen zu und von den Kolat-Türmen und Manshoons extradimensionalem Sanktum.

Haus der Tyrannei

Amath Sercent (RB mulanische **Priesterin**) und ihre vier Anhänger (RB männliche und weibliche **Akolythen** unterschiedlicher Abstammung) zeigen sich in gewöhnlicher Kleidung, wenn sie sich außerhalb des Turms befinden. Im Gebäude tragen sie pelzgefütterte Roben, um sich warm zu halten. Sie bezeichnen den Turm als das Haus der Tyrannei, und schwarze Abdrücke ihrer rechten Hände, mit zusammengelegten Fingern und Daumen, bedecken jede Oberfläche. Diese Handabdrücke ahmen das Zeichen des Tyrannos nach.

Amath und ihre Anhänger versammeln sich hier, um zu beten, ihre Schlafplätze befinden sich nicht hier. Wenn die Charaktere das erste Mal eintreffen, haben sich alle fünf zum Beten im oberen Stockwerk des Turms versammelt (Bereich O3). Drei schwarze **fliegende Schlangen** nisten im Gebälk und schließen sich jedem Kampf an. Während der Zeremonie halten Amath und ihre Akolythen Kerzen und bilden einen Kreis um einen geknebelten Zeitungsherausgeber mit verbundenen Augen namens Shan Chien (N menschlicher Shou **Gemeiner**). Der herrische Mann mittleren Alters ist am Boden festgekettet, und Amath hat den Schlüssel für seine Fesseln. Die Fesseln können von einer Kreatur gebrochen werden, die eine Aktion verwendet, um einen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 abzulegen.

Das Schloss der Fesseln zu knacken erfordert Diebeswerkzeuge und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15. Das Ritual der Tyrannos-Anhänger soll Shans Willen brechen, sodass er gegenüber Tyrannos gefügig wird. Amath verwendete dieses Ritual, um Zeitungsredakteure als Teil eines größeren Plans, den Informationsfluss in der Stadt zu kontrollieren, auf ihre Seite zu ziehen - dies ist ein bedeutsames Element von Manshoons Machtübernahme. Shan wurde in der Nacht zuvor von Amaths Akolythen entführt, als er auf dem Weg in sein Haus im Handelsbezirk war. Er veröffentlicht *Die Tartsche*, eine Zeitung, die gehässige Tiraden gegen viele lokale Persönlichkeiten enthält, unter anderem Politiker.



KARTE 4.6: GERICHTSHAUS

Amath hat den *Stein von Golorr* in ihrer Tasche. Sie erwartet, dass Manshoon oder sein Simulakrum bald erscheint, um ihn abzuholen.

AUSSENGERÜST

Der Turm ist von einem Holzgerüst umgeben, das mit Eis und Schnee bedeckt ist. Trotz des gefährlichen Aussehens ist das Gerüst sicher und man kann darauf gefahrlos gehen, sodass Kreaturen außen am Turm emporklettern können, ohne Attributswürfe ablegen zu müssen. Das Gerüst scheppert und knarrt jedoch und Kreaturen, die sich darauf bewegen, müssen auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 16 würfeln, um nicht von den Leuten im Turm gehört zu werden.

SIMULAKRUM

Die Charaktere müssen gegen Amath und ihre Akolythen kämpfen, um den *Stein von Golorr* zu erhalten. Wenn sie ihn endlich in ihren Händen halten, ist das Schicksal ungnädig zu ihnen, da Manshoons Simulakrum (siehe „Manshoon" in Anhang B) durch den Teleportationskreis in Bereich O5 eintrifft. Wenn die Charaktere die Gelegenheit und Voraussicht hatten, den Kreis zu zerstören, ehe sie den Stein erlangt haben, muss das Simulakrum Gelbspitze zu Fuß erreichen. Dadurch haben die Charaktere genug Zeit, um zu entkommen, solange sie innerhalb von einer Stunde aufbrechen, nachdem sie den Stein bekommen haben. Das Simulakrum verfolgt den Stein unermüdlich und Charaktere, die flüchten, sollten besser keine Spuren im Schnee hinterlassen.

NÄCHSTE BEGEGNUNG

Wenn die Charaktere sich auf den *Stein von Golorr* einstimmen, offenbart er ihnen die Position des Drachengewölbes unter dem Mausoleum der Brandath-Familie in der Stadt der Toten, und die drei Schlüssel, die notwendig sind, um es zu betreten. Wenn die Charaktere bereit sind, die Örtlichkeit zu besuchen, fahre fort bei Begegnung 4, „Mausoleum".

BEGEGNUNG 8: GERICHTSHAUS

Leute, die von der Stadtwache verhaftet werden, werden in ein Gerichtshaus gebracht und festgehalten, bis ein Magister ein Urteil fällen kann. Jedes Gerichtshaus besitzt die folgenden Merkmale:

- Zwei **Wachen** stehen permanent draußen vor der Vorder- und Hintertür (die in die Bereiche H1 und H6 führen).
- Die Räume haben eine 3 m hohe Decke, mit 2,40 m hohen Korridoren und 2,10 m hohen Türen, die sie verbinden.
- Die Fenster sind mit Eisenstäben versehen, die nur mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 30 verbogen werden können.
- Die Türen bestehen aus mit Eisen eingefasstem Eichenholz und sind unverschlossen.
- Alle Bereiche sind mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* erleuchtet, der auf Wandleuchter gewirkt wurde.
- Zisternen auf dem Dach sammeln Regenwasser, das durch Rohre in die Duschen (Bereich H7) gelenkt wird.

Bereiche des Gerichtshauses

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 4.6 angegeben.

H1. Oberer Warteraum

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Zwei **Wachen** stehen zu jeder Zeit vor den Türen zum Aktenraum (Bereich H2). Hinter einem Schreibtisch sitzt ein Gerichtsschreiber (**Gemeiner**).
- Ungemütliche Holzbänke säumen die Wände. Auf einer kupfernen Plakette, die über jeder Bank angebracht ist, steht geschrieben: „Bitte setzt euch. Es wird sich bald jemand um euch kümmern."
- In einer Ecke am Eingang befinden sich zwei Klosetts.

Schreiber. Der Schreiber fragt Besucher, was sie wollen und schickt sie in den entsprechenden Bereich des Gerichtshauses oder bittet sie zu warten. Der Schreiber hat einen Schlüssel zum Aktenraum (Bereich H2).

H2. Aktenraum

Die Türen zu diesem Raum sind verschlossen. Im Inneren säumen Regale jede Handbreit der Wände. Sie sind über und über voll mit Schachteln, die nach Monat und Jahr sortiert sind. Diese Papiere enthalten Aufzeichnungen von Gerichtsverhandlungen und Aussagen.

H3. Schreiberbüro

Zwei zusammengeschobene Schreibtische in der Mitte des Raums sind mit Schreibfedern, Tinte und Papierbögen bedeckt. Zwei Gerichtsschreiber (**Gemeine**) arbeiten hier und unterstützen den diensthabenden Magister. Jeder Schreiber hat einen Schlüssel zum Aktenraum (Bereich H2).

H4. Magisterbüro

Dieses große Büro enthält zahlreiche gepolsterte Lehnsessel und einen großen Schreibtisch aus Walnussholz. Das Siegel von Waterdeep ist in den Holzboden graviert.

Wenn der diensthabende Magister keine Verhandlung hat, überprüft er Fälle und hält hier Treffen ab. Ist der Magister vor Ort, ist stets auch ein **Ritter** präsent, der ihm als Leibwächter dient.

H5. Gerichtssaal

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Zwei **Wachen** sind zu jedem Zeitpunkt hier stationiert.
- Während eines Prozesses halten sich der Magister mit einem Leibwächter (siehe Bereich H4) sowie alle weiteren, für den Fall relevanten Personen hier auf.
- Dem tuchbehangene Schreibtisch des Magisters gegenüber sind die Bank des Angeklagten und drei Bankreihen für Besucher angeordnet.
- An der Westwand hängen befranste Banner, die das Wappen der Stadt Waterdeep, der Stadtwache von Waterdeep und der Stadtgarde von Waterdeep zeigen, sowie die Siegel der Fürsten von Waterdeep und das Symbol von Tyr, Gott der Gerechtigkeit.

H6. Unterer Warteraum

Adelige, die vor Gericht aussagen müssen und darauf warten, Gefangene zu besuchen, halten sich hier auf. Der Raum ist durch folgende Merkmale bestimmt:

- Es haben immer zwei **Wachen** Dienst in diesem Raum.
- Nicht zusammenpassende Sofas säumen die Wände.
- Alte Zeitungen liegen in losen Haufen auf Beistelltischchen.

H7. Duschen

Schmutzige Gefangene werden hier entkleidet und gewaschen, ehe sie in die Zellen gesperrt werden. Aus den Wänden ragen eiserne Düsen, die kaltes Wasser speien, wenn eine Kette neben der Tür gezogen wird. Abflüsse im steingekachelten Boden sorgen dafür, dass das Zimmer nicht überflutet wird.

H8. Zellenblock

Zwei **Wachen** sind stets in diesem Korridor stationiert.

Verschlossene Zellen. Fünf Zellen verteilen sich über diesen Korridor. Die Türen zu jeder Zelle sind von außen verschlossen, und die Wächter, die hier stationiert sind, haben die Schlüssel. Die Türschlösser können von innen nicht geknackt werden.

H9. Wachwagen

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Zwei **Veteranen**, Mitglieder der Stadtwache, sind jederzeit hier.
- Eine gepanzerte Kutsche steht hinter zwei Stahltüren, die mit einem Eisenriegel verschlossen sind.

Gepanzerte Kutsche. Zwei Pferde sind notwendig, um die Kutsche zu ziehen, die bis zu acht mittelgroße Gefangene aufnehmen kann. Die hintere Tür der Kutsche ist mit Ketten und zwei Vorhängeschlössern gesichert. Jeder diensthabende Veteran hat einen Schlüssel, der eines der Vorhängeschlösser öffnen kann.

Verriegelte Außentür. Es sind zwei Leute notwendig, um den Riegel anzuheben, der die Türen nach außen sichert. Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 21 erlaubt es einer Person, dies allein zu schaffen.

Gerichtshaus: Sommer

Nachdem die Charaktere den *Stein von Golorr* erlangt haben, werden sie von der Stadtwache verhaftet, sobald sie aus der Kanalisation kommen.

Verhaftet

Die verhaftende Truppe besteht aus zwölf **Veteranen**, einem Feldwebel der Wache und elf Wachtmeistern. Sie verlangen, dass die Charaktere ihre Waffen übergeben und ohne Gegenwehr mitkommen. Für Richtlinien, wie du mit Verhaftungen von Charakteren umgehen sollst, siehe „Das Gesetz brechen" auf Seite 10.

Die Charaktere werden beschuldigt, die öffentliche Ruhe gestört zu haben, ein geringes Vergehen, das mit einer Geldstrafe belegt wird und zu einem Edikt führt. Die Anklage ist die Folge ihres Verhaltens in Begegnung 3, „Verfolgungsjagd auf der Straße". Abhängig davon, wie sie sich in vorherigen Begegnungen benommen haben, könnten die Charaktere zusätzlicher Verbrechen gegen die Stadt oder ihre Bürger beschuldigt werden, möglicherweise weil sie Waffen ohne Anlass gezückt haben, sich eines Raubes, eines Angriffs auf Bürger oder Mordes schuldig gemacht haben. Sollten sich die Charaktere ihrer Verhaftung widersetzen, werden sie beschuldigt, den Vollzug des Gesetzes aufzuhalten. Siehe das Handout zum Rechtskodex in Anhang C für die Strafen, die mit solchen Verbrechen in Verbindung stehen.

Charaktere, die ihre sichtbaren Waffen ohne Ärger abgeben, werden bei ihrer Verhaftung nicht weiter behelligt, aber wer den Wachen Schwierigkeiten macht, wird nach versteckten Waffen durchsucht (und von allem anderen befreit, mit dem man potentiell Schaden verursachen könnte). Ein Charakter kann einen winzigen Gegenstand vor der Wache verbergen, indem ihm ein Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit)

gegen SG 12 gelingt. Wenn der *Stein von Golorr* während der Suche gefunden wird, inspiziert der Feldwebel der Wache ihn, beschließt, dass er nicht von Bedeutung ist, und gibt ihn dem Besitzer zurück.

Gerichtshaus im Hafenbezirk

Verhaftete Charaktere werden in ein Gerichtshaus im Hafenbezirk gebracht und in Zellen gesperrt (Bereich H8), bis ihre Verhandlung beginnt. Gegenstände, die ihnen während der Verhaftung abgenommen wurden, werden bis zum Ergebnis der Verhandlung dem Empfangschef anvertraut (Bereich H1). Charaktere können eine kurze Rast einlegen, während sie eingesperrt sind, und die Zeit nutzen, um sich auf den *Stein von Golorr* einzustimmen. Nach 1W6 Stunden kommt die Kunde, dass der Magister bereit ist, die Aussagen der Charaktere zu hören, woraufhin Wachen in Bereich H8 die Zellen der Charaktere aufschließen und sie in den Gerichtssaal (Bereich H5) eskortieren, wo der Magister wartet.

Falscher Hauptmann

Wenn Fürst Cassalanters **Doppelgänger**-Leibdiener noch auf der Flucht ist, tötet er einen Hauptmann der Wache und nutzt die Uniform des Opfers, um einen anderen Wachhauptmann nachzuahmen, den die Charaktere bereits getroffen haben. In der Gestalt von Hyustus Staget (siehe „Die Wache trifft ein", Seite 27) tötet der Doppelgänger die Wachen in Bereich H8 mit seinen bloßen Händen und nutzt ihre Schlüssel, um die Zellen der Charaktere aufzusperren. „Hyustus" warnt sie, dass der Magister korrupt sei, und schlägt ihnen vor, aus der Stadt zu fliehen, ehe sie zum Tode verurteilt werden.

„Hyustus" bietet ihnen an, eine Botschaft oder wichtige Gegenstände für sie zu überbringen, während sie auf der Flucht sind. Der Doppelgänger hofft, dass die Charaktere ihm den *Stein von Golorr* anvertrauen, damit er auf ihn aufpasst. Sollten sie ihm den Stein jedoch nicht übergeben wollen, spekuliert er darauf, ihn den Charakteren im Trubel des Ausbruchs abnehmen zu können.

Wenn die Charaktere nicht auf seinen Vorschlag eingehen, stößt der Doppelgänger einen Alarmruf aus, um die gesamte Garnison des Gerichtshauses (zehn **Wachen** und zwei **Veteranen**) herbeizurufen. „Hyustus" beschuldigt sie, die Wachen des Zellenblocks zu Tode geprügelt zu haben. DieVerstärkungen haben keinen Grund zu glauben, dass Hauptmann Staget jemand anders ist, als er zu sein scheint, und sie stellen sich in einem Konflikt auf seine Seite.

Wenn der Doppelgänger den *Stein von Golorr* erlangt, bringt er ihn sofort zu Victoro Cassalanter. Sobald sich die Charaktere aus dem Chaos befreien können, in dem sie stecken, können sie den Stein aus der Cassalanter-Villa holen (siehe Kapitel 6).

Treffen mit dem Magister

Der vorsitzende Magister ist Umbero Zastro, ein gutaussehender, eloquenter und gerechter Halbelf in seinen 30ern. Er ist für sein feines Empfinden nach poetischer Gerechtigkeit und für unkonventionelle Bestrafungen bekannt.

Magister Umberto Zastro hat die Spielwerte eines **Adeligen** mit den folgenden Anpassungen:

- Er ist rechtschaffen neutral.
- Er ist unbewaffnet, ungerüstet (RK 11) und 0 EP wert.
- Er hat die folgenden Volksmerkmale: Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberung und kann nicht mit Magie eingeschläfert werden. Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Er spricht die Gemeinsprache und Elfisch.

Der Magister hat bereits die Aussagen der verhaftenden Beamten gehört sowie die von Augenzeugen. Die Charaktere haben eine Stunde, ihren Fall vorzutragen, während er ihnen Fragen stellt. Ein Charakter, der versucht, Zastro zu täuschen, muss mit Charisma (Täuschen) gegen Weisheit (Motiv erkennen) des Richters würfeln. Ein Charakter, der diesen Wettstreit verliert, wird wegen Justizbehinderung verurteilt, für einen Zehntag eingesperrt und muss 200 GM Strafe zahlen, zusätzlich zu allen Strafen wegen Verbrechen gegen die Stadt und ihre Bürger. Wer die Strafe nicht zahlen kann oder will wird zu einem Jahr Zwangsarbeit in der Gutmachungsfarm verurteilt, einem von der Stadtgarde geleiteten Arbeitslager in den Bauernhöfen von Unterklippe.

Wenn die Charaktere ein oder mehrere Verbrechen begangen haben, werden sie verurteilt und entsprechend bestraft (siehe den Rechtskodex in Anhang C). Ein Charakter, der um Milde bittet und einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 14 schafft, erhält eine alternative Strafe für Verbrechen, die nicht mit dem Tod oder Exil bestraft werden. Dieser Wurf wird mit Vorteil abgelegt, wenn der Charakter in einer respektablen Fraktion, wie der Grauen Truppe (den Grauen Händen), der Smaragdenklave, den Harfnern, dem Rat der Grafen oder dem Orden des Panzerhandschuhs, Ansehen genießt. Alternative Strafen für geringere Verbrechen sind unter anderem die folgenden:

- Der Charakter muss für einen Zehntag unter Aufsicht der Wache für die örtlichen Waisenhäuser Betten machen und Laken waschen.
- Der Charakter muss bei Morana Huldark vorsprechen, einem zwergischen Mitglied der Gilde der Fährleute, und für einen Zehntag unter ihrer Aufsicht Entenmuscheln von den Docks kratzen.
- Der Charakter muss den gesamten nächsten Monat lang 30 Pfund schwere Fässer mit Trinkwasser an die Wachen liefern, die auf den Stadtmauern stationiert sind.
- Für einen Zehntag muss der Charakter vom Morgen bis zum Abend jeden Nachmittag an einer bestimmten Straßenecke stehen und wie ein Zeitungsverkäufer die Verbrechen verkünden, für die er verurteilt wurde, während er die Beschimpfungen und verbalen Angriffe der Bürger übersteht.

Charaktere, die vom Doppelgänger dazu gebracht werden, seinen Wünschen zu folgen, können Vergebung für Verbrechen erhalten, die während des Ausbruchs begangen werden, aber nur, wenn der Doppelgänger verhaftet oder getötet wird. (Er nimmt seine wahre Gestalt an, wenn er stirbt.) Der Zauber *Mit Toten sprechen* kann auf die Wachen, die im Zellenblock erschlagen wurden, gewirkt werden, um Aussagen zu erhalten, die die Charaktere vom Mord an den Wachen freisprechen.

Nächste Begegnung

Wenn die Charaktere sich auf den *Stein von Golorr* einstimmen, offenbart er die Position des Drachengewölbes unter einem alten Turm im Seebezirk, und die drei Schlüssel, die notwendig sind, um es zu betreten. Wenn die Charaktere bereit sind, die Örtlichkeit zu besuchen, fahre fort bei Begegnung 7, „Alter Turm".

Gerichtshaus: Herbst

Die Charaktere haben erfahren, dass Fenerus Sturmburg in Gewahrsam der Wachen in einem Gerichtshaus im Schlossbezirk ist. Ihre Versuche, mit ihm zu sprechen, werden vom Empfangschef abgeblockt, der ihnen mitteilt, dass sie zuerst ein Treffen mit der Magisterin arrangieren müssen, weil Besucher ihre schriftliche Erlaubnis brauchen, um Fenerus zu sehen. Der Beamte will ihnen zunächst keinen Termin mit der Magisterin vor dem Mittag des folgenden Tages gewähren, kann aber mit 10 GM oder mehr bestochen werden, um den Vorgang zu beschleunigen.

Es gibt Alternativen zu einem Gespräch mit der Magisterin, wenn die Charaktere ausreichend Ansehen in einer politisch einflussreichen Fraktion haben oder ein Talent, andere zu täuschen:

- Ein Charakter mit mindestens Ansehen 4 bei den Harfnern kann **Mirt** (siehe Anhang B) überzeugen, seine Autorität als Fürst von Waterdeep zu nutzen, um Fenerus freizulassen. Mirt hat Gold an die Blutfalkenbande verloren, daher tut es ihm wirklich weh, Fenerus die Gelegenheit zu geben, sich aus dem Kerker zu winden.
- Ein Charakter mit mindestens Ansehen 4 im Rat der Grafen kann ein Treffen mit **Laeral Silverhand** (siehe Anhang B) in Piergeirons Palast arrangieren und sie überzeugen, Fenerus zu geben, was er will, im Austausch für Informationen über den Verbleib des Steins. Die sichere Rückkehr von Neverembers Drachenschatz ist ihr wichtiger als das Schicksal eines Banditen.
- Die Charaktere können sich absichtlich im Schlossbezirk verhaften lassen. Selbst ein kleines Verbrechen kann zu einer kurzen Kerkerhaft führen, bis der Magister Zeit hat, ein Urteil zu fällen. In der Zwischenzeit können die Charaktere versuchen, mit Fenerus zu sprechen.
- Die Charaktere können versuchen, das Gerichtshaus mit weltlichen Verkleidungen oder Magie zu infiltrieren. Einen Beamten nachzuahmen oder Magie zu nutzen, um einen zu beeinflussen, ist eine Straftat (siehe den Rechtskodex in Anhang C), also müssen sie heimlich oder sehr geschickt in Sachen Täuschung sein.

Treffen mit der Magisterin

Die Magisterin im Gerichtshaus ist Hester Barch (RG menschliche Turami-**Akolythin** mit Motiv erkennen +4), eine zierliche Frau um die 70. Magisterin Barch wird nur langsam wütend und erzählt gerne lange, lehrreiche Anekdoten und Parabeln. Auch wenn dies nur ihre engsten Helfer wissen, hat die Magisterin die angeborene psionische Begabung, den Zauber *Gedanken wahrnehmen* ohne Gesten und Materialkomponenten zu wirken. Nachdem die Magisterin den Zauber einmal verwendet hat, muss sie eine kurze oder lange Rast abschließen, ehe sie ihn wieder wirken kann. Weisheit ist ihr Attribut zum Zauberwirken (Zauberrettungswurf-SG 12).

Die Magisterin neigt nicht dazu, der Bitte nach einem privaten Gespräch mit Fenerus nachzukommen, weil er eine zwielichtige, nicht reumütige Person ist und ein Fluchtrisiko besteht. Unter den folgenden Bedingungen wird sie jedoch ein Treffen gestatten:

- Ein Charakter, der mindestens Ansehen 3 bei den Harfnern oder im Rat der Grafen hat bzw. ein Charakter, der zu einer Waterdeeper Adelsfamilie gehört, bringt gute Argumente vor und schafft einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15.
- Ein Charakter, der einen Adeligen oder Beamten nachahmt, führt gute Gründe für ein Gespräch an und schafft einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 15. Wenn der Wurf misslingt, durchschaut Magisterin Barch die List und nutzt ihren Zauber *Gedanken wahrnehmen*, um zu bestätigen, dass der Charakter tatsächlich nur als Adeliger oder Beamter verkleidet ist - ein Verbrechen, das mit Auspeitschen bestraft wird, gefolgt von Kerkerhaft für bis zu einen Zehntag sowie einer Geldstrafe von bis zu 500 GM.
- Ein Charakter erzählt der Magisterin von dem verborgenen Drachenschatz und der Rolle, die Fenerus beim Versuch spielt, ihn zu finden.

Gespräch mit Fenerus

Fenerus Sturmburg (N tethyrianischer **Banditenhauptmann**) ist in eine Zelle in Bereich H8 gesperrt und wartet auf seine Verhandlung.

Er ist wegen mehrerer Fälle des Diebstahls (Straßenraub) und Angriffen auf Waterdeeper Adelige angeklagt. Fenerus wusste, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis jemand die Stadtwache informierte; er vermutet, dass ein anderes Mitglied der Blutfalkenbande ihn verraten hat. Der Zeitpunkt ist unglücklich für ihn, da er plante, ein kleines Vermögen zu verdienen, indem er den *Stein von Golorr* seinem luskanitischen Kontakt übergab. Jetzt plant er den Stein zu verwenden, um aus der Gefangenschaft zu entkommen und sein Vorstrafenregister zu säubern.

Wenn die Charaktere nahe genug an ihn heran kommen, um mit ihm zu sprechen, weigert sich Fenerus, den Verbleib des Steins zu verraten, bevor er nicht freigelassen wird und Amnestie für seine vergangenen Verbrechen erhält. Er weiß, dass die vorsitzende Magisterin oder ein Fürst von Waterdeep die Autorität hat, ihm zu geben, was er will.

Die einzige Bedingung, unter der Magisterin Barch in Erwägung ziehen wird, Fenerus' Wünschen nachzukommen, ist, wenn die Charaktere sie überzeugen, dass diese Entscheidung gut für Waterdeep ist. Um dies zu erreichen, müssen sie entweder Magie verwenden, um sie in die Irre zu führen (was ein Verbrechen ist und vermutlich zur Verhaftung des Charakters führt, wenn der Effekt abklingt), oder sie müssen ihr vom Drachengewölbe und dem gestohlenen Gold erzählen. Auf jeden Fall besteht sie darauf, etwas zu versuchen, ehe sie ihn vom Haken lässt: Nach einer kurzen Rast lässt sie Fenerus in ihren Gerichtssal bringen und befragt ihn über den Stein. Heimlich nutzt sie ihren Zauber *Gedanken wahrnehmen*, um seine oberflächlichen Gedanken zu lesen und so den Verbleib des Steins herauszufinden. Da der Stein Fenerus sehr beschäftigt, erfährt Magisterin Barch, wo er verborgen ist, teilt die Informationen mit den Charakteren und bringt Fenerus in seine Zelle zurück.

Wo ist der Stein?

Fenerus verbarg den *Stein von Golorr* im oberen Stockwerk eines alten Turms im Hafenbezirk, der gegen alle Formen von Magie geschützt ist. Wenn er freigelassen wird, bietet er den Charakteren an, sie zum Turm zu führen oder beschreibt den Weg, damit sie ihn selbst finden können.

Nächste Begegnung

Wenn die Charaktere erfahren, wo Fenerus den Stein verborgen hat und ihn holen wollen, fahre fort mit Begegnung 7, „Alter Turm".

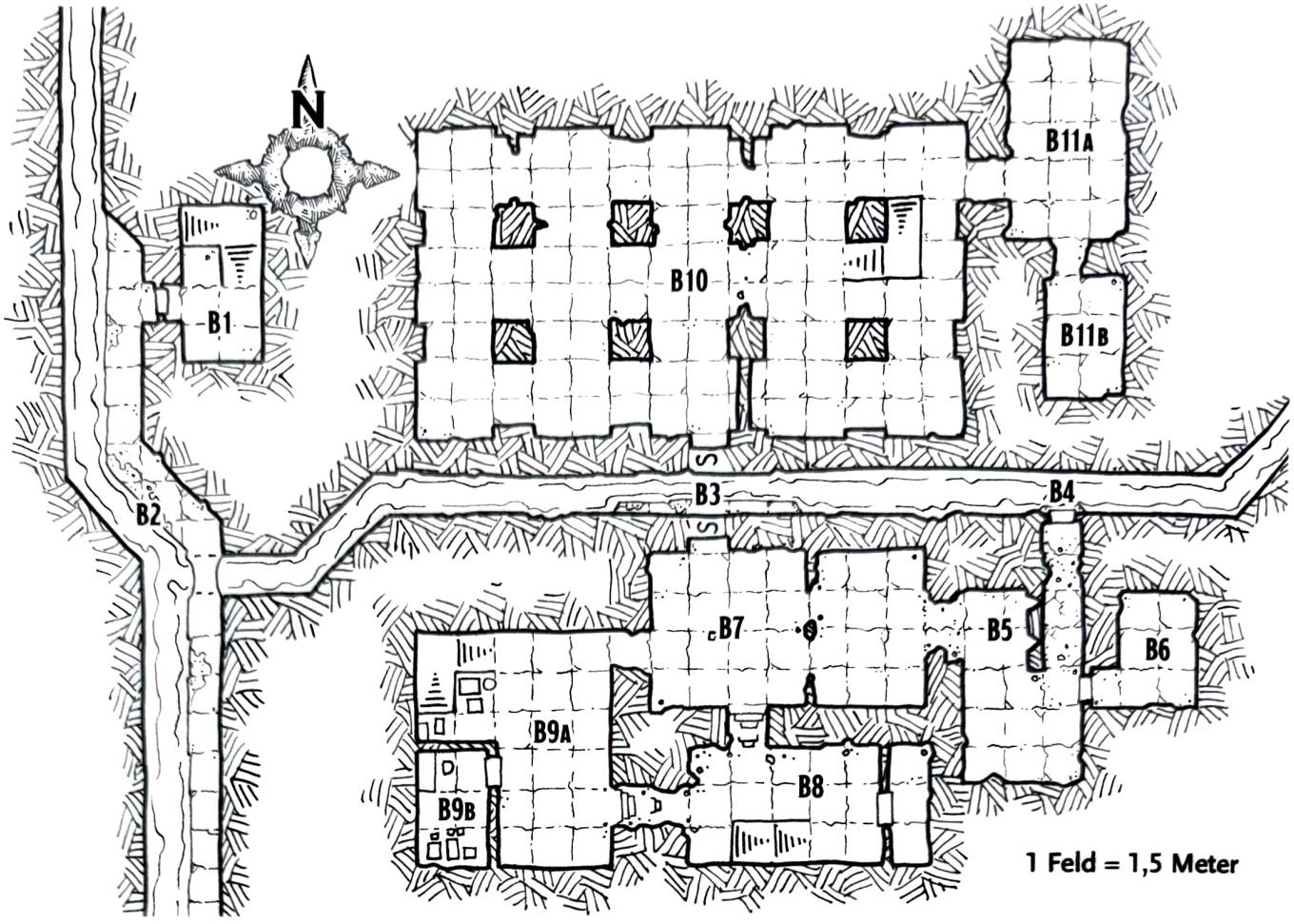
Begegnung 9: Kellerkomplex

Keller und Kanalisationstunnel überschneiden sich und erzeugen kleine Gewölbe unter Waterdeep. Diese Gewölbekomplexe haben die folgenden Merkmale:

- Decken und Durchgänge sind 2,10 m hoch.
- Es gibt keine Lichtquellen.

Bereiche des Kellerkomplexes

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 4.7 angegeben. Der Komplex hat drei Abschnitte: die Kanalisationstunnel (Bereiche B1-B3), die südlichen Keller (Bereiche B4 bis B9) und die nördlichen Keller (Bereich B10 bis B11).



KARTE 4.7: KELLERKOMPLEX

B1. Kanalisationszugang

Steinstufen führen zu einer verschlossenen, eisenbeschlagenen Holztür mit einem Schild, auf dem in der Gemeinsprache steht: „KANALISATIONSZUGANG: NUR AUTORISIERTE OFFIZIELLE DER STADT." Die Tür, die in Bereich B2 führt, ist verschlossen. Das Schloss kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 17 mit Diebeswerkzeugen gelingt, oder es kann mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 aufgebrochen werden. Hauptleute der Stadtwache haben den Schlüssel zu Zugangspunkten der Kanalisation, die zu ihrem Bezirk gehören.

B2. Kanalisation

Frisches Abwasser fließt in einer Rille, die parallel zu einem steinernen Laufgang verläuft. Das Abwasser ist 90 cm tief. Jede Kreatur, die 1 Minute darin untergetaucht wird, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 schaffen, um nicht mit der Kanalpest infiziert zu werden (siehe „Krankheiten" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*).

An der Stelle, an der sich der Tunnel verzweigt, führt eine Steinbrücke über das Abwasser, das aus einem Kanal im Osten strömt. Es gibt in diesem Bereich keinen Laufgang, der in die Bereiche B3 und B4 führt.

B3. Geheimtüren

Geheimtüren, die mit den umgebenden Steinen verschmelzen, befinden sich auf gegenüberliegenden Seiten dieses Kanalisationstunnels. Eine Tür führt in Bereich B7, die andere in Bereich B10. Charaktere, die einen passiven Wahrnehmungswert von 15 oder höher haben, bemerken im Vorbeigehen beide Geheimtüren. Ansonsten muss man, um die Türen zu finden, die Wand untersuchen und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen. Die Geheimtüren sitzen so hoch, dass kein Abwasser in die angrenzenden Bereiche fließt, wenn man sie öffnet.

B4. Rostige Eisentür

Eine Tür aus rostigem Eisen ist in die Wand über einem trockenen, 30 cm breiten Steinsims eingesetzt. Das Schloss der Tür ist vor langer Zeit zerfallen und die Tür quietscht laut in den rostigen Scharnieren, wenn sie geöffnet wird.

B5. Schiesssscharten

Irgendwann wurde dieser Raum um eine Ziegelmauer mit Schießscharten ergänzt. Die Schießscharten sind darauf ausgelegt, Schützen zu ermöglichen, auf Eindringlinge zu feuern, die durch die Tür in Bereich B4 kommen. Die Schießscharten bieten Dreivierteldeckung.

B6. Lagerraum

Eine unverschlossene Holztür sperrt diesen leeren Raum ab.

B7. Keller voller Geröll

Eine Mauer ist eingestürzt, wodurch aus zwei ursprünglich kleinen Räumen ein größerer Bereich entstanden ist. Die Luft ist von Staub erfüllt, und der Boden ist mit Geröll, Abfällen und Rattenkot bedeckt.

Geheimtür. Die Geheimtür in Bereich B3 ist von dieser Seite leicht zu entdecken.

B8. Versunkener Keller

Der versunkene Keller weist die folgenden Merkmale auf:

- Eine unverschlossene Eisentür ist in die Ostwand eingesetzt.

- Eine eingestürzte Steintreppe an der Südwand führt zu einem Podest mit einer Holztür, die mit einer Kette und einem Vorhängeschloss verriegelt ist.

Eisentür. Die Tür führt in einen kleinen, leeren Lagerraum, von dessen Decke Haken hängen.

Treppen nach oben. Das Schloss kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeugen gelingt, oder kann mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 aufgebrochen werden. Die Tür führt in eine Gasse hinter einer vernagelten Mietskaserne.

B9. Rattenverseuchter Keller

Diese Räume befinden sich unter einer Herberge (75 Prozent Wahrscheinlichkeit) oder unter einem Waisenhaus (25 Prozent Wahrscheinlichkeit). Harmlose **Ratten** laufen herum und kümmern sich um ihre eigenen Angelegenheiten.

B9a. Steinstufen führen 3 m zu einer Holztür empor, die in eine Straße oder Gasse führt. Kisten und Fässer, die am Fuß der Treppe aufgestapelt sind, enthalten essbare Lebensmittel, aber nichts sonst von Wert.

B9b. Eine einfache Holztür führt in einen Raum, in dem staubige Möbel gelagert werden. In dem Raum werden unter anderem ein zerkratzter hölzerner Schreibtisch, mehrere wackelige Stühle, ein Garderobenständer, zwei kleine Tische und eine leere Holztruhe aufbewahrt.

Es besteht eine Chance von 25%, dass ein Möbelstück (zufällig bestimmt) in Wahrheit ein **Mimik** ist, der sich normalerweise von Ratten ernährt, aber sich niemals eine größere Mahlzeit durch die Lappen gehen lässt.

B10. Alter Tavernenkeller

Dieser geräumige, leere Keller besitzt die folgenden Merkmale:

- Steinerne Säulen und Bogengänge stützen die Decke.
- Nicht zusammenpassendes Mauerwerk auf beiden Seiten einer halb eingerissenen Wand deutet an, dass dieser Bereich einmal aus zwei Räume bestand.
- Steinerne Stufen führen zu einer zugemauerten Tür. (Die Tür führte einmal in eine Gasse hinter einer alten Taverne.)

Geheimtür. Die Geheimtür in Bereich B3 ist von dieser Seite leicht zu entdecken.

B11. Hinterer Keller

Diese Zimmer sind Erweiterungen von Bereich B10.

B11a. Dieser Raum wurde als Weinkeller verwendet. An den Wänden lagern haufenweise fauliges Holz (Weinständern) und zerbrochene Flaschen.

B11b. Dieser leere Raum, einst ein kalter Lagerraum und Wurzelkeller, ist von Staub und Spinnweben erfüllt.

Kellerkomplex: Frühling

Die Charaktere haben erfahren, dass ein Halbling-Nekromant namens Losser Mirklav den *Stein von Golorr* an sich genommen hat. Er lebt in einem Kellerkomplex unter einem Laden für gepuderte Perücken im Handelsbezirk. Der Laden, Stutzerhaar, ist mit einem eisernen Tor verschlossen. Das Schloss kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeugen gelingt, oder es kann mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufgebrochen werden. Da der Laden gut einsehbar und auffällig ist, wird ein Einbruchsversuch mit einer Wahrscheinlichkeit von 75% von jemandem bemerkt, der dann die Stadtwache informiert. Zwei **Veteranen** der Stadtwache treffen 1W10 Minuten später ein, um die Situation zu untersuchen und Zeugen zu befragen.

Xanathars **Glotzer** (siehe Anhang B) folgt den Charakteren nicht in den Laden. Er bleibt draußen und wartet, bis Truppen der Xanathar-Gilde eintreffen. Wenn die Charaktere den Glotzer in einer früheren Begegnung zerstört haben, trifft ein weiterer mit den Vollstreckern der Xanathar-Gilde ein.

Gewölbeeingang

Bereich B1 besteht aus dem Keller des Perückenladens und ist für die Charaktere der Einstiegspunkt in den Kellerkomplex.

Dunstige Kanalisation

Der dichte Nebel von draußen setzt sich auch in der Kanalisation fest und die Bereiche B2, B3 und B4 sind leicht verschleiert.

Nekromant

Losser Mirklav ist ein Leichtfuß-Halbling und **Magus** mit diesen Anpassungen:

- Er ist chaotisch böse und hat 31 (9W6) Trefferpunkte.
- Er hat die folgenden Volksmerkmale: Er ist klein und seine Schrittbewegungsrate ist 7,50 m. Er kann sich durch den Bereich einer mittelgroßen oder größeren Kreatur bewegen. Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Furcht. Er spricht die Gemeinsprache und Halblingisch.
- Er hat die Zauber *Tote beleben* und *Dürre* anstelle von *Gegenzauber* und *Mächtige Unsichtbarkeit* vorbereitet. All seine Zauberplätze sind im Augenblick verbraucht.

Losser trägt ein Zauberbuch aus genähter Menschenhaut bei sich, das alle seine vorbereiteten Zauber enthält. Er hat auch den Schlüssel zum Vorhängeschloss in Bereich B8 und 3W10 GM in einer Börse aus Elfenhaut, die mit einer Kordel aus Zwergenhaar verschlossen ist.

Losser hat mehrere Anpassungen an dem Komplex vorgenommen:

- Bereich B6 enthält drei Betten — zwei für Lossers menschliche Lehrlinge und ein kleineres für ihn selbst.
- Bereich B10 enthält zwölf **Skelette**, die jeden außer Losser und seine Lehrlinge sofort angreifen.
- Bereich B11 enthält Haufen von menschlichen Knochen, die er aus der Stadt der Toten gestohlen hat. Losser ist noch nicht dazu gekommen, sie zu beleben.

Wo ist der Stein?

Ehe die Charaktere Losser erreichen, brechen **Kenku**-Mitglieder der Xanathar-Gilde über Bereich B8 in den Kellerkomplex ein und stellen den Nekromanten. Die Charaktere finden Losser, der in einer Ecke von Bereich B7 kauert. Zwei **Skelette** stehen zwischen ihm und drei **Kenku**. Die Kenku wollen den Halbling töten. Auf dem Boden um sie herum liegen vier tote Kenku und die Überreste zweier zerstörter (und zuvor belebter) Skelette.

Wenn die Charaktere den *Stein von Golorr* fordern, gibt Losser zu, dass er ihn den Kenku gegeben hat und zwei von ihnen damit nach Süden geflohen sind. In Bereich B8 sehen die Charaktere einen Kenku, der über den Leichen von Lossers ermordeten Lehrlingen Retchyn und Kreela steht. Dieser Kenku wird von Xanathars **Glotzer** (siehe Anhang B) begleitet. Der Kenku und der Glotzer versuchen, die Charaktere so lange wie möglich aufzuhalten, um Zeit für einen zweiten Kenku zu schinden, der mit dem *Stein von Golorr* fliehen möchte.

Wenn die Charaktere den Stein verfolgen und Losser am Leben lassen, schlüpft er irgendwann davon und zieht sich in Bereich B11 zurück.

Nächste Begegnung

Sobald die Charaktere Xanathars Truppen im Keller besiegt haben, können sie den Kenku verfolgen, der den *Stein von Golorr* in seinem Besitz hat. Fahre fort mit Begegnung 3, „Verfolgungsjagd auf der Straße".

Kellerkomplex: Sommer

Die Charaktere sind drei Straßenkindern auf der Spur, als diese in die Kanalisation unter dem Hafenbezirk klettern.

Übelkeitserregender Gestank

Die Sommerhitze lässt die Kanalisation schlimmer riechen als sonst, und Charaktere werden von dem Gestank vergiftet, wenn sie nicht die Nase mit parfümierten Tüchern bedecken. Die Auswirkungen halten an, bis sie die Kanalisation verlassen. Die Straßenkinder und andere Kreaturen, die in der Kanalisation leben, sind an den Geruch gewöhnt und werden nicht auf diese Weise vergiftet.

Suche nach den Strassenkindern

Die Charaktere nähern sich dem Kellerkomplex von Osten her und stoßen schließlich auf eine Eisentür in der Seite des Kanalisationstunnels (Bereich B4).

Die Straßenkinder haben den *Stein von Golorr* in Bereich B7 gebracht (der ihnen als Versammlungsstätte dient) und betreten den Raum durch eine Geheimtür (Bereich B3). Das älteste Kind, Nat, hat sich auf den Stein eingestimmt, doch der Kontakt mit dem Abolethen hat sie so erschreckt, dass sie ihn laut schreiend fallen ließ und davonrannte. Die Jungen gerieten durch ihre Reaktion in Panik und flohen ebenfalls, wobei sie den Stein in Bereich B7 zurückgelassen haben. Wenn die Charaktere die Tür in Bereich B4 öffnen, erschrecken sie die Kinder auf der anderen Seite, sodass sie sich die Seele aus dem Leib brüllen.

Nat kommuniziert mithilfe der anderen Kinder mit ihnen, teilt den Charakteren mit, wo sie den Stein zurückließ und warnt sie, dass er „lebendig" sei. Weder sie noch die Jungen wollen ihn wiedersehen.

Stuhl aus dem Nichts

Wenn die Charaktere sich in Bereich B7 begeben, sehen sie den *Stein von Golorr* unter einem hölzernen Schaukelstuhl liegen. Wenn die Straßenkinder bei ihnen sind, fragt eines von ihnen: „Wo ist der Schaukelstuhl hergekommen?"

Der Schaukelstuhl ist der **Mimik** aus Bereich B9b. Er hörte die Schreie der Kinder und kam in der Hoffnung auf eine leichte Mahlzeit. Er greift jeden an, der ihn verletzt oder nach dem Stein greift.

Nächste Begegnung

Sobald die Charaktere den *Stein von Golorr* erlangen, können sie den Kellerkomplex verlassen. Fahre fort mit Begegnung 8, „Gerichtssaal".

Kellerkomplex: Herbst

Die Charaktere wurden ermutigt, ein Versteck der Xanathar-Gilde unter dem Südbezirk zu erkunden. Sie können den Ort durch Bereich B1 betreten. Die Tabelle Truppen der Xanathar-Gilde zeigt die Truppen, die im Komplex stationiert sind. Die folgenden Abschnitte beschreiben einige der Merkmale des Verstecks.

Truppen der Xanathar-Gilde

Bereich	Kreatur(en)
B5	2 **Goblins** hinter Schießscharten
B6	1 **Halboger**, der vergiftet wurde, nachdem er sechs Fässer billigen Wein getrunken hat.
B7	3 **Duergar** und 1 **Glotzer** (siehe Anhang B), die Wache stehen, während **Thorvin Doppelbart** (siehe Anhang B) an einem mechanischen Betrachter arbeitet (siehe „Mechanischer Betrachter", unten)
B8	Korgstrod Uxgulm, der **Duergar**-Anführer (40 Trefferpunkte), der in einem Steinstuhl sitzt und von 3 **Kobolden** bedient wird (siehe „Stein der Täuschung", unten)
B10	7 **Troglodyten**, die in den Schatten lauern
B11a	1 **plapperndes Hundertmaul**, das einen Schatz in Bereich 11b bewacht (siehe „Schatztruhe", unten)

Mechanischer Betrachter

Ein mechanischer Betrachter, der für die Parade am Tag der Wunder gebaut wurde, liegt in Bereich B7 auf der Seite. Xanathar will, dass eine mechanische Version von ihm über der Menge schwebt, um die Fürsten von Waterdeep an die Überlegenheit des Betrachters zu erinnern, doch niemand kann herausfinden, wie man ihn zum Fliegen bringt. Ein Charakter kann eine Aktion verwenden, um zu versuchen, die Maschine zu aktivieren, wozu ein Intelligenzwurf gegen SG 10 notwendig ist. Der aktivierte Betrachter schießt für 1 Minute blendende Lichtstrahlen aus seinen Augenstielen und hört dann auf zu funktionieren.

Wenn ein Kampf im Kellerkomplex ausbricht, flieht Thorvin Doppelbart die Treppen in Bereich B8 empor und nutzt einen Schlüssel, um die Tür nach draußen zu öffnen. Er fühlt sich den anderen hier stationierten Kreaturen gegenüber nicht zur Loyalität verpflichtet.

Stein der Täuschung

Korgstrod Uxgulm, der Duergar-Anführer, hat etwas in seinem Besitz, das er für den *Stein von Golorr* hält. Er fand ihn bei einer Durchsuchung von Fenerus' Haus im Handelsbezirk. Der Stein ist eine gute Fälschung. Er ist grau und eiförmig, mit schwarzen Adern, hat aber keine magischen Kräfte. Korgstrod konnte sich nicht auf den Stein einstimmen und geht davon aus, dass er unwürdig ist. Er weiß nicht, dass der Stein eine Fälschung ist.

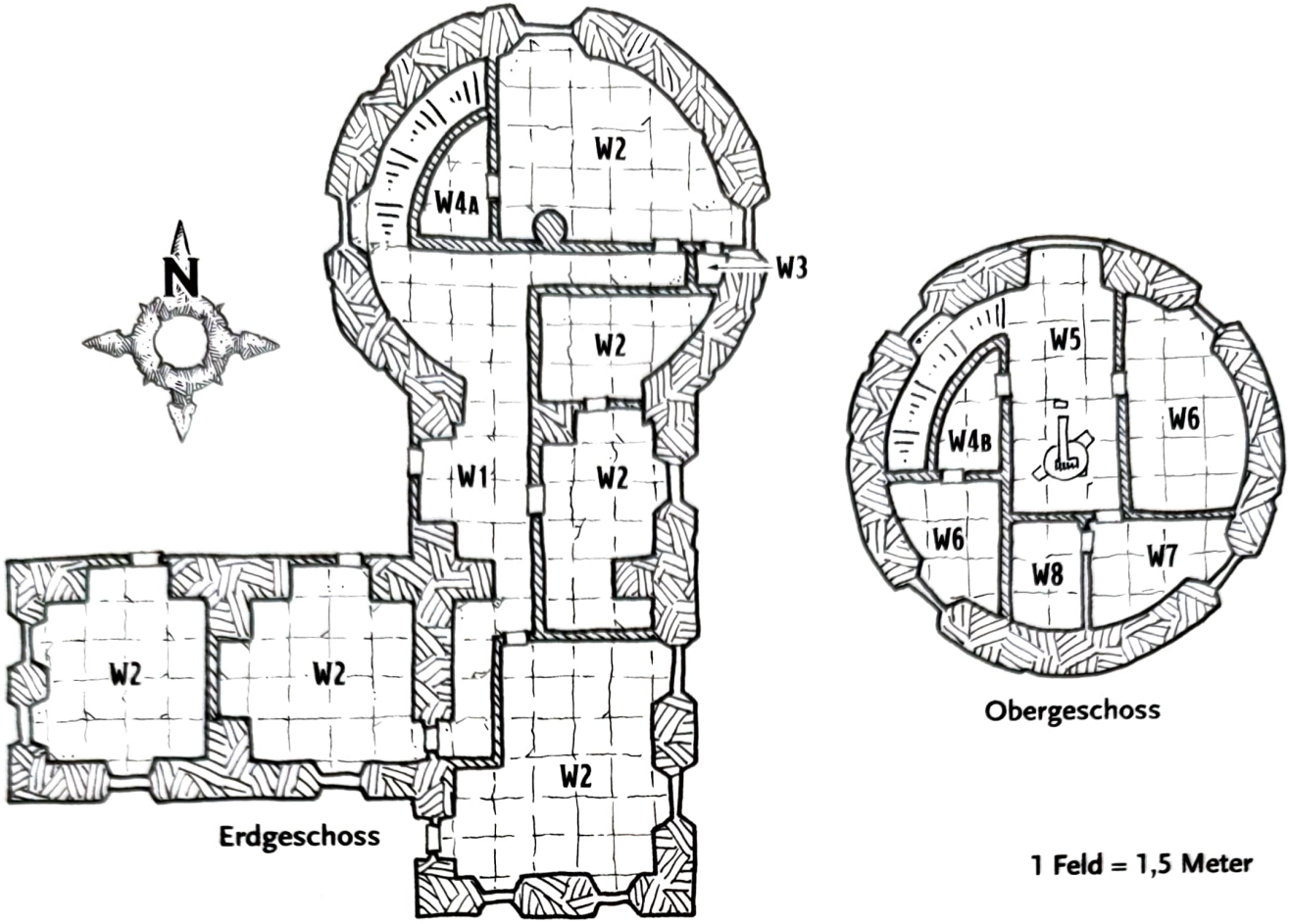
Korgstrod plant, den Stein bald an Xanathar zu liefern und will ihn zuvor nicht abgeben. Er verwendet eine Peitsche, um seine Kobold-Lakaien zu bestrafen und unter Kontrolle zu halten. Die feigen Kobolde fliehen aus der Kanalisation, wenn Korgstrog angegriffen wird, ansonsten buckeln sie in seiner Gegenwart.

Schatztruhe

Eine alte, verschlossene Schatztruhe hinten in Bereich B11b kann von jemandem geöffnet werden, der einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 13 mit Diebeswerkzeugen ausführt. Die Truhe enthält 277 KM, 135 SM, einen kugelförmigen, goldenen Betrachter-Anhänger mit kleinen Edelsteinen als Augen (im Wert von 250 GM) und eine Zauberschriftrolle der *Dunkelsicht*.

Nächste Begegnung

Egal, ob sie den falschen Stein finden oder nicht, die Charaktere haben kaum eine Chance als sich mit „Laeral" im Sieben-Masken-Theater im Hafenbezirk zu treffen. Wenn sie dorthin gehen, fahre fort mit Begegnung 6, „Theater".



KARTE 4.8: UMGEBAUTE WINDMÜHLE

BEGEGNUNG 10: UMGEBAUTE WINDMÜHLE

Dieses baufällige, zweistöckige Steingebäude war eine Windmühle, lange bevor die Stadt um es herum gewachsen ist. Die folgenden Merkmale gelten, wenn eine Beschreibung eines Bereichs für eine Begegnung nichts anderes sagt:

- Die Räume haben eine 4,50 m hohe Decke, mit 3 m hohen Korridoren und 2,10 m hohen Türen, die sie verbinden.
- Die Türen bestehen aus Holz. Sie sind zu, aber nicht verschlossen.
- Die Wände sind mit Graffiti beschmiert und der Steinboden ist mit Abfällen und Schutt bedeckt. Die Fenster bestehen nur noch aus leeren Bleirahmen ohne Glas.
- Es gibt keine Lichtquellen.

BEREICHE DER UMGEBAUTEN WINDMÜHLE.

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 4.8 angegeben.

W1. STEINERNE TREPPE

Treppen aus behauenem Stein führen 6 m hoch ins obere Stockwerk. Die Treppe ist von Vogelkot, zerbrochenen Dachschindeln, Schlamm und Schimmel bedeckt.

W2. HAUSBESETZER

Im Frühling, Sommer und Winter enthält jeder dieser Räume 1W6+1 Hausbesetzer (**Gemeine**), die sich hier mit alten Möbeln und Dingen, die sie in Müllhaufen gefunden haben, eingerichtet haben. Die Hausbesetzer wollen keinen Ärger.

Für etwas Essen oder Geld können die Hausbesetzer die Charaktere in den verschlossenen Bereich im oberen Stockwerk (Bereich W7) führen und die Bewohner der Wohnung beschreiben. Ein Charakter kann auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 10 die Kooperation eines Hausbesetzers erlangen.

W3. KLOSETT

Hinter der Tür befindet sich lediglich ein Loch im Boden, aus dem ein schrecklicher Gestank aufsteigt.

W4. SCHWACHE DECKE/FUSSBODEN

Bereich W4a befindet sich direkt unter Bereich W4b. Der Boden des oberen Raums bricht unter dem Gewicht der ersten kleinen oder größeren Kreatur zusammen, die ihn betritt. Ein Charakter mit dem Merkmal Steingespür oder Übung mit Steinmetzwerkzeugen kann erkennen, dass der Boden nicht stabil ist.

Jede Kreatur, die auf dem Boden in Bereich W4b steht, wenn dieser einbricht, fällt 6 m tief und landet in Bereich W4a. Kreaturen, die sich in dem Bereich aufhalten, wenn die Decke einstürzt, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 schaffen und erleiden 4 (1W8) Wuchtschaden bei einem misslungene Wurf, halb so viel bei einem erfolgreichen.

W5. URALTER MÜHLSTEIN

Ein uralter Mühlstein ist unter einem Schutthaufen, zu dem Maschinen und Stücke des eingestürzten Dachs begraben. Staub und Spinnweben bedecken alles.

W6. TAUBENNESTER

Große Bereiche des Daches sind über diesem Raum eingestürzt, sodass Löcher entstanden sind, durch die Vögel und Niederschlag eindringen können. Der Boden ist von zer-

brochenen Dachschindeln, Vogelkot, zerstörten Möbeln und anderem Schutt bedeckt, und Dutzende von Tauben nisten in den schimmligen Balken.

W7. Gesicherte Wohnung

An der nördlichen Tür dieses Raums wurde ein glänzendes, neues Vorhängeschloss angebracht, das mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 15 geknackt werden kann. Die Tür kann auch von innen geöffnet oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 aufgebrochen werden.

Diese Wohnung ist in gutem Zustand und folgendermaßen ausgestattet:

- Ein großes Doppelbett mit Holzrahmen mit sauberen Matratzen steht an einer Wand. (Neben dem Bett führt eine unverschlossene Tür in der Westwand in Bereich W8).
- Das Fenster wurde unlängst repariert und schwingt leise in geölten Scharnieren.
- Gegenüber dem Fenster steht an einer Wand ein hölzerner Kleiderschrank.

Der Kleiderschrank enthält vier saubere Sätze Kleidung, zwei graue Umhänge, eine schwere Armbrust und eine hölzerne Kiste mit zwanzig Armbrustbolzen.

W8. Hinterzimmer

Der Abschnitt des konischen Dachs direkt über diesem Raum ist weitgehend eingestürzt, sodass der Raum mit Schutt gefüllt ist. Es gibt gerade genug Platz, um die Tür zu öffnen.

Umgebaute Windmühle: Frühling

Der Schlüssel, den die Charaktere im Mausoleum gefunden haben, führt sie zu einer alten Windmühle im Südbezirk. Volkarr Kibbens und Urlaster Ghann (NB männliche illuskanische menschliche **Gemeine**) verstecken sich in einem gesicherten Bereich im Obergeschoss (Bereich W7). Im Kampf führen sie Schaufeln, die Schaden wie Keulen verursachen. Jeder trägt 3W6 GM in einer Börse bei sich.

Volkarr und Urlaster wurden vor Kurzem von Losser Mirklav angeworben, einem Halbling-Nekromanten, weil sie ihm helfen sollten, in die Mausoleen der Stadt der Toten einzubrechen. Sie haben den Auftrag angenommen, weil die Bezahlung gut war, aber sie sind dem Nekromanten gegenüber nicht loyal. Wenn die Charaktere sie stellen, greifen Volkarr und Urlaster an, aber sie ergeben sich schnell, wenn sie überwältigt werden, und teilen die folgenden Informationen, wenn sie dafür am Leben gelassen und nicht verhaftet werden:

- Losser Mirklav und seine beiden menschlichen Lehrlinge Retchyn und Kreela leben in einem Kellerkomplex unter dem Handelsbezirk. Der Weg zu diesem Unterschlupf führt durch Retchyns Laden für gepuderte Perücken, der den Namen Stutzerhaar trägt.
- Losser stiehlt Knochen aus der Stadt der Toten, um eine Armee belebter Skelette zu erschaffen. (Weder Volkarr noch Urlaster wissen warum).
- Im Garloth-Mausoleum tötete Losser eine Ratte und nahm den kleinen Stein an sich, den sie bei sich hatte. Die Ratte verschwand, als sie starb, und Losser denkt, dass der Stein magisch sei.

Nächste Begegnung

Sobald die Charaktere aufbrechen, um den Halbling-Nekromanten zu finden, fahre fort mit Begegnung 9, „Kellerkomplex".

Umgebaute Windmühle: Sommer

Die Charaktere machen sich zu einem verfallenen Gebäude im Südbezirk auf, das einmal eine Windmühle war. Darin erwarten sie, den *Stein von Golorr* im Besitz zweier verräterischer **Kultfanatiker** namens Arn Xalrondar (RB männlicher tethyrianischer Mensch) und Sefa Naelryke (RB weiblicher tethyrianischer Mensch) zu finden.

Kultfanatiker

Arn und Sefa warten in Bereich W7, den sie als Wohnung verwenden. Sie halten die Tür zur Wohnung jederzeit geschlossen. Sie haben Bereich W8 vom Schutt befreit und ein Pentagramm mit Blut auf den Boden gemalt. An den Spitzen des Pentagramms befinden sich fünf schwarze Wachsklumpen, die Überreste abgebrannter Kerzen.

Fürst Cassalanter schickte Arn und Sefa auf die Mission, den *Stein von Golorr* aus seinem Familienmausoleum zu holen. Er gab ihnen auch die geheime Anweisung, die anderen drei Mitglieder des Kults aus dem Weg zu räumen, da er ihnen nicht traute, dass sie über den Stein schweigen würden. Arn und Sefa wären entsetzt, wenn sie wüssten, dass sie diese einfache Aufgabe nicht erfüllen konnten; sie versuchen ihren Fehler zu beheben, indem sie Vaelle Lurval töten, wenn sie die Gruppe begleitet (siehe „Mausoleum: Sommer", Seite 70).

Ankunft der Teufel

Während die Charaktere versuchen, in die Wohnung der Kultfanatiker einzubrechen, tauchen drei **Stachelteufel** auf. Die Teufel fliegen zum Turm, klopfen an das Fenster der Wohnung und werden von Sefa eingelassen, woraufhin ihnen Arn den *Stein von Golorr* aushändigt. Wenn die Charaktere eintreten, sehen sie die Teufel mit dem Stein wegfliegen. Die Kultfanatiker tun alles, was in ihrer Macht steht, um den Teufeln die Flucht zu ermöglichen.

Nächste Begegnung

Nachdem die Charaktere sich mit den Kultfanatikern herumgeschlagen haben, können sie die flüchtenden Stachelteufel verfolgen, indem sie über die Dächer rennen. Fahre fort mit Begegnung 5, „Verfolgungsjagd auf dem Dach".

Umgebaute Windmühle: Herbst

Diese alte Windmühle aus Stein wurde vor über hundert Jahren in eine Wohnung umgebaut und ist seitdem verfallen. Eine exzentrische Waterdeeper Künstlerin lebt hier, die, seit ihre wahre Liebe sie verlassen hat, nicht mehr dieselbe ist. Auch einige Hausbesetzer haben sich hier niedergelassen.

Die Außentüren sind immer verschlossen. Das Schloss kann von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeugen gelingt. Alternativ kann die Tür mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 aufgebrochen werden. Jeder Versuch, in die Tür des Turms einzubrechen, wird mit 75% Wahrscheinlichkeit von einem von Kalains Nachbarn beobachtet. Acht **Veteranen** der Stadtwache treffen 10 Minuten später ein, um die Lage zu untersuchen.

Lass mich dir ein Bild malen

Kalain, eine berühmte Waterdeeper Malerin, wurde 1475 DR damit beauftragt, ein Porträt von Fürst Dagult Neverember zu malen, der damals noch Waterdeeps Offener Fürst war. Ihr Treffen mit Neverember war der Beginn einer heftigen Liebesaffäre, die über ein Jahr anhielt. Eines der vielen Geschenke, das er ihr machte, war ein Anwesen im Seebezirk.

Ihre Beziehung kam zum Erliegen, als Dagults Besuche in Neverwinter häufiger und länger wurden. Er machte Kalain Versprechen, die er nicht einhielt, und als sie das Thema der

treuen Hingabe ansprach, behandelte er sie schlecht, denn seine wahre Liebe war Neverwinter. Kalain wurde nach Dagults Abweisung zornig und begann, Monster zu malen, die ihn in ihrem Geist widerspiegelten. Sie besitzt die Macht und die Fähigkeit, diese Monster in ihren Werken auf ihren Befehl hin zum Leben zu erwecken.

Letztendlich nutzte Neverember seinen Einfluss, um Kalain zu ruinieren und sie aus Waterdeeps oberer Gesellschaft auszustoßen. Sie durfte ihr Zuhause behalten, aber ihre Werke und ihr Ruf wurden langsam und methodisch zerstört. Kalains Geist wurde gebrochen, was sie in den Wahnsinn trieb. Jetzt sperrt sie sich ein und ist zufrieden damit, dass die Zeit ihr den Rest ihres Verstands raubt. Sie betrachtete Dagult und Waterdeep immer als Einheit und jetzt sind beide ihre Todfeinde.

Die Residenz besuchen

Kalain kann Fremden gegenüber nicht höflich sein, da sie glaubt, dass sie alle Attentäter sind, die Dagult Neverember geschickt hat, um sie ermorden zu lassen. Die einzige Person, zu der sie freundlich ist, ist Vhaspar Holmdreg (RG illuskanischer menschlicher **Priester**), der ein Zimmer im Westflügel der Residenz angemietet hat und im Nordbezirk für das Hospiz des Heiligen Laupsenn arbeitet, einem Tempel von Ilmater, Gott des Leides. Vhaspar ist ein alter Mann in den 70ern, halb blind vor Katarakten, der ihr zweimal in der Woche Nahrung, im Winter dreimal in der Woche Feuerholz und alle paar Monate Vorräte zum Malen bringt. Vhaspar hat einen Schlüssel, der die Außentüren von Kalains Residenz aufsperren kann.

In jedem Raum außer W5 ist eines von Kalains Gemälden ausgestellt. Um das Motiv eines Gemäldes zu bestimmen, wirf einen W12 und konsultiere die Tabelle Gemäldemotive. Es ist möglich, dass ein Motiv mehr als einmal erscheint. Die Residenz ist auch voll von Ratten. Wenn Kalain angegriffen wird, bildet das Ungeziefer sechs **Schwärme von Ratten**, die sie verteidigen.

Gemäldemotive

W12	Motiv	W12	Motiv
1	Ankheg	7	Plapperndes Hundertmaul
2	Aaskriecher	8	Höllenhund
3	Täuschungsbestie	9	Mantikor
4	Atterkopp	10	Minotaurus
5	Gargyl	11	Mumie
6	Grul	12	Werwolf

Kalain

Kalain verbringt die meiste Zeit in Bereich W5, der als ihr Studio dient. Es enthält schimmlige Essensreste, leere Töpfe, die von Farbe besudelt sind, weggeworfene Pinsel und ihre Staffelei, die vor einem großen Bleiglasfenster in der Nordwand steht. Auf der Staffelei ruht ein frisches Gemälde einer Täuschungsbestie. Wenn die Charaktere sie stellen, beschuldigt Kalain sie, Attentäter zu sein, erweckt die **Täuschungsbestie** zum Leben und hetzt sie auf sie.

Kalain ist eine halbelfische **Bardin** (siehe Anhang B), aber mit den folgenden Anpassungen:

- Sie ist chaotisch böse.
- Sie hat die folgenden Volksmerkmale: Sie hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Bezauberung und kann nicht mit Magie eingeschläfert werden. Sie hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Sie spricht die Gemeinsprache und Elfisch.
- Anstatt des Lieds der Erholung hat sie die Aktionsoption Kunst imitiert das Leben.

Kunst imitiert das Leben (3/Tag). Kalain berührt eines ihrer Gemälde und lässt das Motiv hervorspringen, sodass es eine Kreatur der abgebildeten Art mit HG 3 oder weniger wird. Die Kreatur erscheint in einem freien Bereich innerhalb von 1,50 m zum Gemälde, das leer wird. Die Kreatur ist Kalain freundlich gesonnen und feindselig gegenüber allen anderen. Sie würfelt Initiative, um zu bestimmen, wann sie handelt. Sie verschwindet nach 1 Minute, wenn sie auf 9 Trefferpunkte fällt oder wenn Kalain stirbt oder bewusstlos wird.

Pfad zum Gewölbe

Eine schwere Falltür im Boden von Bereich W4a kann mit einer gründlichen Durchsuchung des Raums und einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 gefunden werden. Wenn die Tür geöffnet wird, enthüllt das eine Steintreppe, die 36 m nach unten zu einem 6 m breiten Korridor hinabführt, der sich weitere 18 m in die Tiefe erstreckt und vor der Tür zum Drachengewölbe endet. Kalain und Vhaspar wissen nichts vom Gewölbe oder der Falltür, die dorthin führt.

Umgebaute Windmühle: Winter

Ein böser Drachenblütiger namens Thrakkus hat eine alte, vom Feuer versengte Windmühle im Feldbezirk in eine Metzgerei umgewandelt. Thrakkus ist Mitglied der Metzgergilde und hat einen lukrativen Nebenverdienst. Zhents, die Manshoon loyal ergeben sind, bezahlen Thrakkus dafür, die Leute zu zerkleinern, die sie umbringen, und er verkauft sie heimlich als Fleisch. Als der Totwintertag näher rückt, ist das Fleisch heiß begehrt. Die Leichen werden ihm mitten in der Nacht gebracht, meistens von Sidra Romeir (siehe Kapitel 8, Bereich K2), und zwar in einem Planwagen, der von einem Zugpferd gezogen wird.

Metzgerei

Ein rotes Holzschild, das wie ein Fleischermesser aussieht, hängt über den Türen von Thrakkus' Metzgerei, die den westlichen Raum des Westflügels einnimmt. Die Metzgerei ist im Winter eiskalt und stinkt nach Fleisch und Blut. Ein blutbefleckter Hackblock dominiert den Raum, und Regale voller geschnittenem Fleisch in blutigem Pergament säumen die Wände. Der Boden ist übersät mit Blut und Fleischstückchen.

Thrakkus verschließt die Tür bei Nacht mit einem Vorhängeschloss. Das Schloss zu öffnen, erfordert einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug. Die Tür kann auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 18 aufgebrochen werden.

Vorratskammer

Der Raum neben der Metzgerei wurde in eine Vorratskammer umgewandelt, deren Türen zu jedem Zeitpunkt mit einem Vorhängeschloss verriegelt sind. Die verschlossenen Türen sind ansonsten identisch zur Tür der Metzgerei (siehe oben). Wie die Metzgerei ist die Vorratskammer im Winter eiskalt und stinkt nach Fleisch und Blut. Sechs halbgefrorene humanoide Kadaver sind unter einer quadratischen Tuchplane mit 3 m Seitenlänge an der Westwand aufgestapelt. Thrakkus hatte noch keine Zeit, sie zu zerteilen.

Hausbesetzer

Der Drachenblütige erlaubt es den Hausbesetzern, in seinem Haus zu wohnen. Wer alltägliche Arbeiten verrichten kann, wird verschont und mit Fetzen von gekochtem Fleisch ernährt; der Rest endet auf dem Hackblock. Diese obdachlosen Kerle haben zu große Angst vor Thrakkus, um schlecht von ihm zu sprechen, und die Stadtwache scheint sich nicht um Verbrechen im Feldbezirk zu scheren.

Thrakkus der Metzger

Der Metzger hat keine Geduld mit Idioten und die Charaktere mischen sich in seine Angelegenheiten ein. Thrakkus verbringt den Großteil des Tages in der Metzgerei. In der Abenddämmerung zieht er sich in seine Wohnung zurück, wo er bis zum Morgen bleibt oder bis jemand anklopft, der eine Leiche entsorgt haben muss. Thrakkus hat den Schlüssel zur Metzgerei, der Vorratskammer und seiner Wohnung bei sich (Bereich W7).

Thrakkus ist ein drachenblütiger **Berserker**, der von roten Drachen abstammt, mit den folgenden Anpassungen:

- Er ist chaotisch böse.
- Er hat die folgenden Volksmerkmale: Er kann seine Aktion verwenden, um einen 4,50 m langen Kegel aus Feuer auszuhauchen (er kann dies aber erst wieder tun, wenn er eine kurze oder lange Rast abgeschlossen hat); jede Kreatur im Kegel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 2W6 Punkte Feuerschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf. Er besitzt Resistenz gegen Feuerschaden. Er spricht die Gemeinsprache und Drakonisch.

Wo ist der Stein?

Thrakkus hat den *Stein von Golorr* in einer der letzten Fleischlieferungen in eine Gasse im Handelsbezirk versteckt. Thrakkus führt keine Aufzeichnungen über seine illegalen Transaktionen, also müssen die Charaktere ihn oder einen der Gemeinen verhören, die in seinem Haus wohnen.

Thrakkus ist streitlustig und unwillig, seine Zhent-Freunde zu opfern. Der Zauber *Person bezaubern* oder ähnliche Magie ist notwendig, um ihn zum Reden zu zwingen. Seine Hausbesetzer sind eine andere Sache; sie verraten Thrakkus schnell, um ihre Haut zu retten, da der drachenblütige Metzger keine Rolle mehr für ihr Wohlbefinden spielt. Egal wie die Charaktere vorgehen, sie erhalten die folgenden Informationen:

- Thrakkus' letzte Fleischlieferung wurde zu einem Laden im Handelsbezirk namens Kuttels Fleischpasteten gebracht. Er liegt in einer Gasse.
- Das Fleisch wurde von einem Mitglied der Metzgergilde namens Justyn Rassk ausgeliefert. Thrakkus hat extra bezahlt, damit es „schnell und leise" ausgeliefert wurde.
- Rassk hat einen blutbefleckten, von einem Pferd gezogenen Wagen, den er verwendet, um Lieferungen im Feldbezirk zu machen.

Die Charaktere könnten Justyn Rassk aus ihren eigenen Geschäften mit der Metzgergilde kennen (siehe „Beispiele für Gildenvertreter", Seite 41).

Nächste Begegnung

Wenn die Charaktere der Spur der Fleischlieferung folgen, fahre fort mit Begegnung 1, „Gasse".

Gewölbeschlüssel

Am Ende der Begegnungskette kann ein Charakter, der auf den *Stein von Golorr* eingestimmt ist, erfahren, wo sich das Drachengewölbe befindet und welche Schlüssel nötig sind, um die Türen zu öffnen. Das Artefakt offenbart auch, dass ein erwachsener Golddrache namens Aurinax das Gewölbe bewacht.

Die drei Schlüssel, die erforderlich sind, um das Gewölbe zu öffnen, werden von dir ausgewählt oder zufällig mit der Gewölbeschlüssel-Tabelle bestimmt. Illusionäre Versionen der Schlüssel öffnen die Tür nicht.

Jeder Schlüssel kann in Waterdeep gefunden oder erworben werden. Wenn die Charaktere nicht bereits wissen, wo sich ein Schlüssel befindet, können sie Informationen darüber einholen. Dazu muss ein Charakter einen Tag aufwenden und 5 GM bezahlen, um nachzuforschen, wo er einen Schlüssel finden kann. Am Ende des Tages legt der Charakter einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 ab. Bei einem Erfolg erfährt er, wo er den Schlüssel finden kann. Wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, erfährt der Hauptschurke von der Suche und schickt Lakaien, die die Charaktere angreifen und ihnen nach Möglichkeit den *Stein von Golorr* abnehmen:

- Xanathar schickt entweder fünf **Goblins**, die als Kinder mit Trollflutmasken verkleidet sind, und einen **Grottenschrat** (70 Prozent) oder vier **Werratten** in menschlicher Gestalt (30 Prozent).
- Die Cassalanters schicken zwei **Teufelchen** in Rabengestalt, drei menschliche **Kultisten** und entweder einen menschlichen **Kultfanatiker** (70 Prozent) oder vier **Stachelteufel** (30 Prozent).
- Jarlaxle Baenre schickt Fel'rekt Lafeen und Krebbyg Masq'il'yr, oder die anderen beiden **Drow-Revolverhelden** der Bregan D'aerthe (siehe Anhang B) und sechs **Drow**.
- Manshoon schickt vier Zhent-**Kampfkunstadepten** (siehe Anhang B). Es besteht eine Chance von 50 Prozent, dass diese Zhents von einem von Manshoons Leutnants angeführt werden, entweder Vevette Schwarzwasser oder Agorn Fuoco, wenn sie noch am Leben sind (siehe Kapitel 8, Bereich E8).

Beschreibung der Schlüssel

Die Schlüssel, die in der Gewölbeschlüssel-Tabelle aufgelistet sind, sind weiter unten genauer beschrieben, in alphabetischer Reihenfolge.

Adamantinbarren

Die Charaktere können einen 10 Pfund schweren Adamantinbarren für 1000 GM erwerben. Die Genasi-Schmiede Embric und Avi (siehe Kapitel 2, Bereich T3) können einen besorgen, wenn die Charaktere sie fragen.

Abgetrennte Drow-Hand

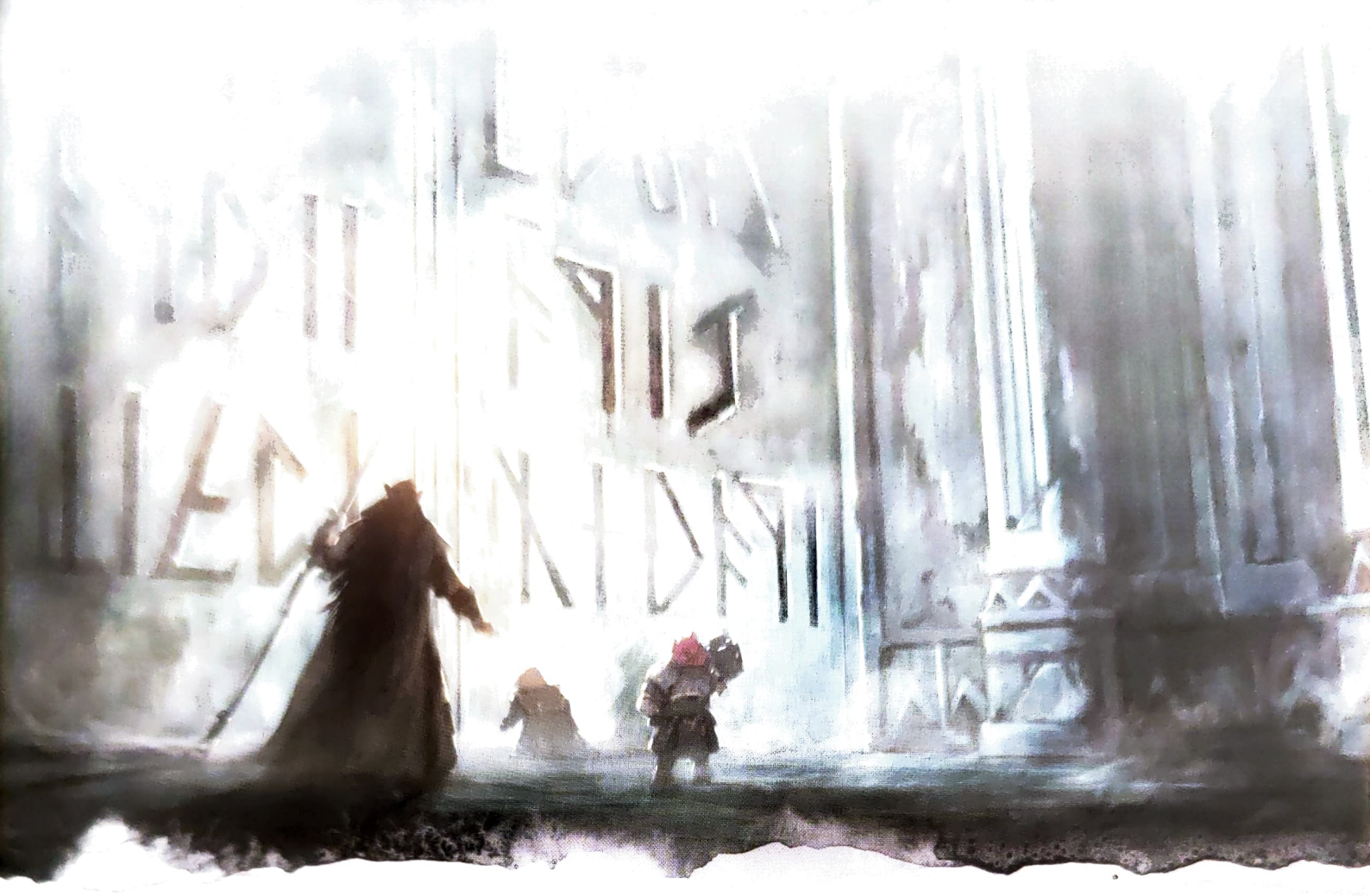
Dieser grausige Schlüssel kann mit Gewalt von jedem Mitglied der Bregan D'aerthe oder einem anderen Dunkelelfen erlangt werden. Wenn die Charaktere keine Drow getroffen haben, hören sie vielleicht Gerüchte, dass Xanathar einen Drow-Ratgeber hat.

Animiertes Konstrukt

Jede Kreatur des Konstrukt-Typs funktioniert als dieser Schlüssel, vorausgesetzt die Kreatur wurde nicht zerstört oder ist nutzlos. Wenn die Charaktere sich mit Valetta angefreundet

Gewölbeschlüssel (würfle dreimal, einmal für jeden Schlüssel)

W6	Erster Schlüssel	Zweiter Schlüssel	Dritter Schlüssel
1	Adamantinbarren	Animiertes Konstrukt	Bartloser Zwerg
2	Betrachter-Augenstiel	Bronzedrachenschuppe	Fass Zwergenbier
3	Betrunkener Elf	Juwelen im Wert von mindestens 1000 GM	Geschenk von einer Königin
4	Unsichtbare Kreatur	Gemälde eines zwergischen Bergmanns	Zwei Grottenschrat-Ohren
5	Darbietung von „Dein bärtiges Gesicht"	Abgetrennte Drow-Hand	Gestaltwandler
6	Versilberter Kriegshammer	Sonnenlicht	Einhorn



haben, der drachenblütigen Priesterin von Gond (siehe Kapitel 3), dann übergibt sie nur zu gern die Flinkklinge Nim in ihre Obhut, bis sie sie nicht mehr brauchen.

Ein Objekt, das mit dem Zauber *Gegenstände beleben* animiert wurde, zählt auch als dieser Schlüssel.

Bartloser Zwerg

Die meisten weiblichen Zwerge sind bartlos und erfüllen somit diese Bedingung. Ein männlicher Zwergen-NSC kann überzeugt werden, sich den Bart abzurasieren, entweder als Konsequenz, weil er eine Wette verliert oder weil er eine Entschädigung erhält. Die Charaktere können auch einen männlichen Zwerg rasieren, den sie gefangen oder gegen den sie ein Druckmittel haben.

Betrachter-Augenstiel

Der Augenstiel muss nicht von einem echten, lebendigen Betrachter stammen. Er kann einem ausgestopften Betrachter ausgerissen werden (siehe „Alter Xoblobs Laden", Seite 23), oder von einer niederen Art aus der Familie der Betrachter herrühren, wie einem Glotzer oder Beobachter. Der Augenstiel muss auch nicht entfernt werden.

Xanathar (siehe Anhang B) begleitet die Charaktere zum Gewölbe, wenn er so seinen Anteil der Schätze erhalten kann. Egal welches Abkommen er mit den Charakteren trifft, „sein Anteil" bedeutet für ihn der ganze Schatz. Mit anderen Worten, Xanathar wendet sich gegen die Gruppe, sobald das Gewölbe offen ist, es sei denn, ein mächtiger NSC (wie Laeral Silverhand oder Vajra Safahr) ist anwesend, um den wahnsinnigen Betrachter unter Kontrolle zu halten.

Betrunkener Elf

Jeder Elf, der durch das Trinken von Alkohol vergiftet wird, zählt als dieser Schlüssel.

Bronzedrachenschuppe

Zelifarn, ein **junger Bronzedrache**, hat sich im Waterdeephafen niedergelassen. Viele Seeleute und Hafenarbeiter haben den Drachen gesehen, und Grinda Garloth (siehe „Begegnung 2 Nebelküste", Seite 65) besitzt einen *Apparatus von Kwalish*, den sie Charakteren für die Suche nach dem Drachen borgen kann. Charaktere, die nach Zelifarn suchen, finden ihn in einem Schiffswrack 36 m unter der Wasseroberfläche. Wenn sich die Charaktere dem Wrack nähern, kommt Zelifarn heraus und versucht sie zu verscheuchen. (Er hat das Wrack noch nicht vollständig nach Schätzen abgesucht.) Er verletzt sie nur, um sich selbst zu verteidigen.

Ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 oder ein Angebot von Schätzen im Wert von mindestens 1000 GM überzeugt den Drachen, mit den Charakteren zu sprechen und eine seiner Schuppen herauszugeben. Erwähnen die Charaktere den Inhalt des Drachengewölbes, versucht Zelifarn, ihnen das Versprechen über 10 Prozent des Goldes abzuringen, ehe er ihnen gibt, wofür sie gekommen sind.

Darbietung von „Dein bärtiges Gesicht"

Das zwergische Liebeslied „Dein bärtiges Gesicht" ist ein Duett, das von zwei Dudelsackspielern dargeboten wird. Die Charaktere können das Musikstück mühelos für 1 GM erlangen und zwei Musiker anwerben, die es aufführen, was jeweils 10 GM kostet. Ein Charakter, der mit Dudelsäcken geübt ist, kann das Lied selbst spielen, doch damit die Darbietung als dieser Schlüssel dient ist ein Erfolg auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 10 mit dem Dudelsack . Ein Glasgefäß in der Cassalanter-Villa (siehe Kapitel 6, Bereich C3) spielt dieses Lied, wenn es entkorkt wird.



Ein goldener Drache schützt einen Haufen goldener Drachen.



Einhorn

Auch wenn die Beschwörung eines echten Einhorns vermutlich die Möglichkeiten der Charaktere übersteigt, könnten sie Laeral Silverhand oder Vajra Safahr bitten, den Zauber *Himmlischen beschwören* zu wirken. Die Charaktere können eine Audienz bei Laeral oder Vajra erhalten, indem sie Renaer Neverember oder einen anderen NSC mit vielen Kontakten fragen. Wenn die Charaktere Laeral oder Vajra die Wahrheit über das Drachengewölbe erzählen und versprechen, das Gold an die Obrigkeiten auszuhändigen, stimmen sie zu, die Charaktere ins Gewölbe zu begleiten und den Zauber zu wirken.

Das Einhorn muss kein echtes Einhorn sein, um als Schlüssel zu dienen. Der Seejungfernjahrmarkt (siehe Kapitel 7) nutzt einen Einhorn-Umzugswagen für seine Paraden, und in der Cassalanter-Villa lässt sich ein ausgestopftes Einhorn finden (siehe Kapitel 6, Bereich T18).

Fass Zwergenbier

Ein Fass Zwergenbier ist auf jedem Markt von Waterdeep mühelos für 5 GM zu besorgen. Es besteht eine Chance von 20 Prozent, dass die Charaktere eine Fälschung kaufen, die nicht von Zwergen hergestellt wurde. Jeder Charakter kann echtes Zwergenbier von dem gepanschten Zeug unterscheiden, indem er es kostet.

Gemälde eines zwergischen Bergmannes

Ein Gemälde eines zwergischen Bergmannes für 5W10 GM lässt sich an jedem Tag finden, den ein Charakter in Kunsthandlungen sucht. Ein Charakter, der mit Malerwerkzeug geübt ist, kann selbst ein Gemälde erschaffen, das als Schlüssel durchgeht. Es dauert 3W6 Stunden, das Gemälde fertigzustellen.

Geschenk von einer Königin

Laeral Silverhand, die Offene Fürstin von Waterdeep, war einst die Königin eines uralten Königreichs namens Stornanter. Die Charaktere können sich an diesen Umstand erinnern, wenn ihnen ein Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 gelingt, oder diese Information einholen. Sie können durch Jalester Silbermähne oder Mirt eine Audienz bei Laeral erbitten. Laeral gibt ihnen als Geschenk eine Schreibfeder, die ihr der Erzmagus Elminster selbst geschenkt hat, wenn sie versprechen, das gestohlene Gold in Waterdeeps Schatzkammern zurückzuführen.

Gestaltwandler

Jede lebende Kreatur des Untertyps Gestaltwandler, wie ein Doppelgänger oder eine Werratte, kann als dieser Schlüssel dienen. Bonnie der Doppelgänger (siehe „Vertraute Gesichter", Seite 20) kann überzeugt werden, die Charaktere zu begleiten, wenn sie mit einem oder mehreren von ihnen befreundet ist. Die Charaktere können auch die Scherbenmeider kontaktieren, eine örtliche Bande von Halbling-Werratten. Für eine Vorauszahlung von 500 GM kommen sie dem Wunsch gerne nach.

Juwelen im Wert von mindestens 1000 GM

Einer oder mehrere Juwelen gelten als dieser Schlüssel, solange ihr Gesamtwert mindestens 1000 GM beträgt. Solche Juwelen können während des Abenteuers gefunden oder auf den Märkten von Waterdeep gekauft werden.

Sonnenlicht

Da das Gewölbe tief unter der Erde liegt, ist natürliches Sonnenlicht schwer zu besorgen. Schlaue Charaktere können zwanzig Stahlspiegel kaufen (jeder kostet 5 GM) und sie an den richtigen Stellen (und in den richtigen Winkeln) aufstellen, damit das Sonnenlicht von oben in den Gewölbeeingang reflektiert wird. Die Spiegel aufzustellen und richtig auszurichten dauert 2W4+2 Stunden, egal wie viele Charaktere sich beteiligen.

Unsichtbare Kreatur

Jede Kreatur unter dem Effekt des Zaubers *Unsichtbarkeit* wird als dieser Schlüssel akzeptiert, ebenso wie von Natur aus unsichtbare Kreaturen.

Versilberter Kriegshammer

Die Charaktere können einen versilberten Kriegshammer für 115 GM erwerben oder sie geben Embric und Avi (siehe Kapitel 2, Bereich T3) einen Silberbarren und lassen die Genasi-Schmiede einen herstellen.

Zwei Grottenschratohren

Die Xanathar-Gilde hat Grottenschrate auf ihrer Gehaltsliste und Charaktere können jedem von ihnen die Ohren abschneiden. Ein lebender Grottenschrat ist ebenfalls als dieser Schlüssel geeignet.

Drachengewölbe

Sobald die Charaktere den *Stein von Golorr* in ihrem Besitz haben, können sie ihn verwenden, um die Position des Drachengewölbes zu finden und zu erfahren, welche Schlüssel sie brauchen.

Merkmale des Gewölbes

Alle Bereiche des Gewölbes haben die folgenden Merkmale:

- Jeder Zauber, der versucht, eine Kreatur im Gewölbe zu kontaktieren, misslingt ebenso wie jeder Zauber, der versucht, das Innere des Gewölbes auszukundschaften oder Informationen über Kreaturen im Inneren zu erlangen. Sich von außen in das Gewölbe zu teleportieren, ist unmöglich.
- Die Wände bestehen aus gemörteltem Stein. Die Türen sind solide Steinplatten mit Griffen und Scharnieren aus Stein.
- Außer in Bereich V9 gibt es keine Lichtquellen.

Bereiche des Gewölbes

Die folgenden Örtlichkeiten sind auf Karte 4.9 angegeben.

V1. Gewölbetür

Ein 6 m hoher und 6 m breiter Steinkorridor endet vor einer Doppeltür aus Adamantin, die mit zwergischen Runen bedeckt ist. Die Türen haben weder Scharniere noch Griffe. Die Buchstaben darauf besagen „DIE DREI SCHLÜSSEL. BRINGET SIE HERVOR."

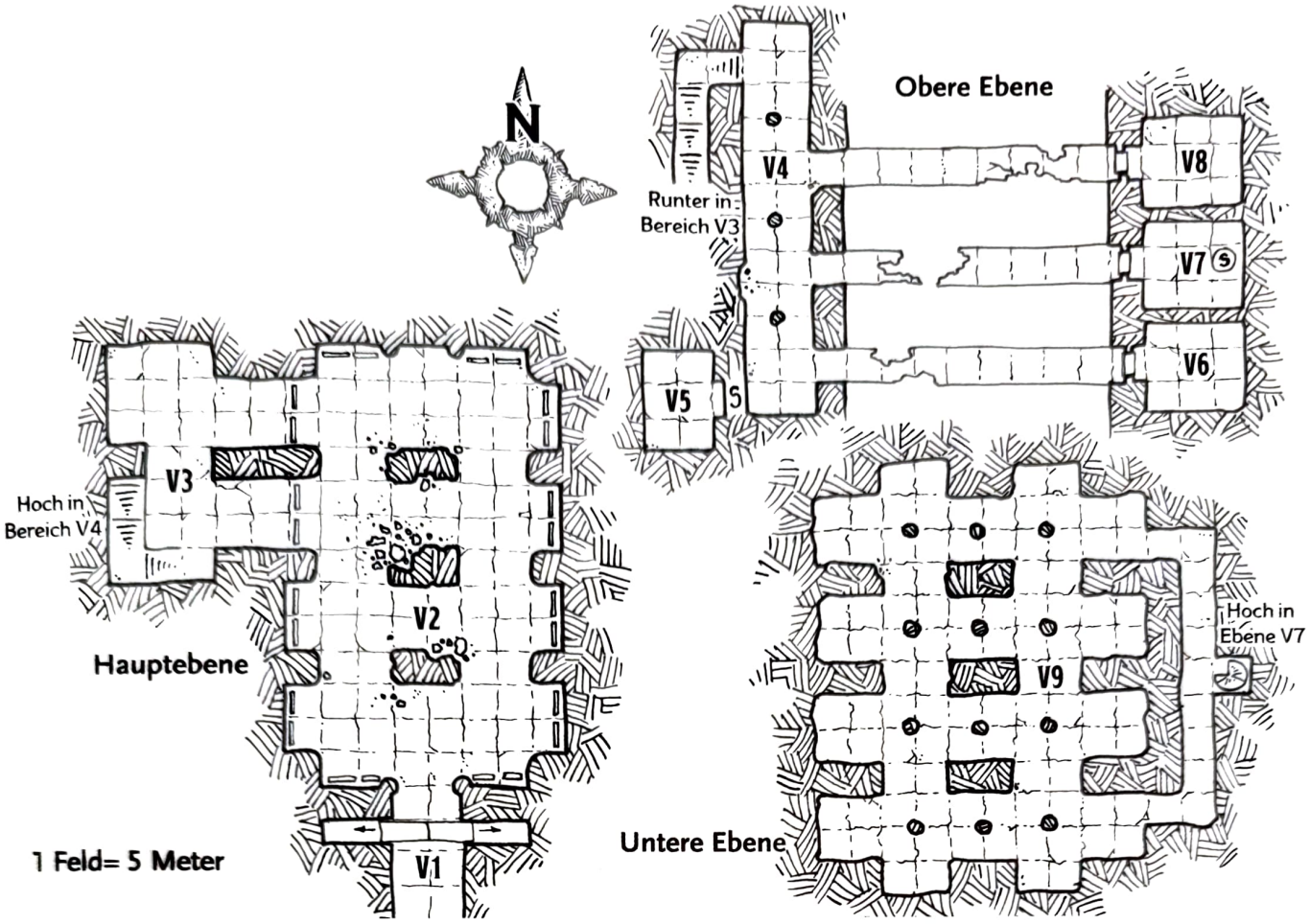
Die Türen teilen sich und gleiten in die Wände, wenn die drei richtigen Schlüssel innerhalb von 1,50 m gebracht werden. Sie bleiben geöffnet, bis Aurinax oder jemand anderes das Kommandowort spricht, um sie zu schließen („Azaam"). Die Schlüssel können die Türen von beiden Seiten öffnen. Die Türen können nicht aufgezwungen oder beschädigt werden, und Versuche, sie mit Magie zu umgeben, scheitern automatisch.

V2. Eingangsfoyer

Diese große Kammer weist die folgenden Merkmale auf:

- Drei vom Alter gezeichnete Säulen tragen verfallene Steinbrücken in 18 m Höhe, die Decke erhebt sich weitere 6 m darüber.
- In Nischen sind zwölf Doppeltüren aus Eisen eingesetzt. Jede Tür ist 3 m breit, 3 m hoch und mit Bildern von Zwergenkriegern in Plattenpanzer geprägt.

Bröckelnde Brücken. Die Brücken verbinden Bereich V4 mit den Adamantintüren, die die Bereiche V6, V7 und V8 abriegeln. Die Osthälfte der Nordbrücke und die Westhälfte der Süd-



Karte 4.9: Drachengewölbe

brücke sind instabil. Beide Brücken stürzen ein, wenn sie mit mehr als 150 Pfund Gewicht belastet werden. Eine Kreatur, die auf einem Abschnitt der Brücke steht, wenn sie einstürzt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, um nicht 18 m nach unten auf den Boden zu fallen.

Die mittlere Brücke hat ein 4,50 m breites Loch. Ein Charakter kann das Loch mit einem Sprung mit Anlauf überqueren. Dabei bricht aber ein Teil der Brücke bei der Landung unter seinen Füßen weg, sodass er einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 absolvieren muss, um nicht nach unten auf den Boden zu stürzen.

Eisentüren. Zehn der Doppeltüren sind falsch und bewegen sich nicht. Die zwei Türen am Nordende der Westwand lassen sich aufschieben und führen in Bereich V3.

V3. Treppen und Fresko

Diese Halle bieten den Charakteren folgendes Bild:

- Am Südende des Raums führen meisterlich behauene Treppen 12,50 m nach oben in Bereich V4.
- Die Nordwand trägt ein Fresko mit 6 m Seitenlänge, das Zwerge zeigt, die gegen Goblins kämpfen.

Bezauberndes Fresko. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bezauberungsmagie auf dem Fresko. Jede Kreatur innerhalb von 9 m um das Fresko, die es sehen kann, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht für 24 Stunden bezaubert zu werden Solange eine Kreatur auf diese Weise bezaubert ist, kann sie sich nicht willentlich vom Fresko entfernen und verteidigt es bis zum Tod. Wird die Kreatur mit Gewalt vom Fresko weggezerrt, versucht sie den Weg zurückzufinden. Die Kreatur kann sich nicht ausruhen, solange sie unter diesem Effekt steht. Nach 24 Stunden erleidet die Kreatur eine Stufe Erschöpfung und kann den Rettungswurf wiederholen, wenn sie das Fresko noch sehen kann. Ein Erfolg beendet den Effekt. Eine Kreatur, die den Rettungswurf schafft, ist für 24 Stunden immun gegen den Effekt des Freskos. Wenn ein mindestens 3 auf 3 m großer Bereich des Freskos zerstört wird, beendet das den Effekt für alle Kreaturen. Jeder Abschnitt mit 3 m Seitenlänge des Freskos hat RK 17, 25 Trefferpunkt und ist immun gegen Gift- und psychischen Schaden.

V4. Halle von Moradin

Die 6 m hohe Halle hat die folgenden Merkmale:

- Drei Säulen, die entlang der Länge der Halle stehen, sind so graviert, dass sie Kriegshämmern ähneln, mit den rechteckigen Köpfen auf dem Boden.
- Die Westwand trägt ein gesprungenes Mosaik, das einen Zwergenschmied an der Esse zeigt, der Zwerge aus schwarzem Metall und Diamanten schmiedet. (Am Südende der Wand befindet sich eine Geheimtür.)
- Drei Bogengänge in der Ostwand führen zu bröckelnden Brücken, die sich über dem Eingangsfoyer erstrecken (Bereich V2) und vor den Adamantintüren enden (die in Bereiche V6, V7 und V8 führen).

Schwarzer Blob. Etwas mehr als den halben Weg entlang der Halle ist ein Teil des westlichen Wandbilds abgebrochen, sodass ein Haufen gebrochener Kacheln auf dem Boden liegt. Ein Riss in der Wand verbirgt einen **schwarzen Blob**, der hervorschwappt und Charaktere angreift, die den Schaden untersuchen.

Geheimtür. Ein Charakter, der in der Halle nach Geheimtüren sucht und einen Erfolg bei einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17 hat, bemerkt den Umriss einer Geheimtür, die in Bereich V5 führt. Die Tür öffnet sich automatisch, wenn ein Zwerg (oder eine Kreatur, die mit dem Zauber *Gestalt verändern* oder ähnlicher Magie verwandelt wurde) sie berührt; ansonsten ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 17 notwendig, um die schwere Tür aufzuschieben.

V5. Geheimraum

Dieser staubige Raum liegt seit der Zeit der Delzoun-Zwerge unberührt hier. Grüne Kupferurnen auf Plattformen sind voll von Münzen, Juwelen und anderen Dingen.

Schätze. Der Raum enthält fünf Kupferurnen (die jeweils 25 GM wert sind). Urne 1 enthält fünf Turmaline (jeweils 100 GM) und 200 GM. Urne 2 enthält einen *Ring der Wärme* und zehn gewöhnliche Goldringe (jeweils 25 GM) sowie 650 SM. Urne 3 ist voll mit 250 GM. Urne 4 enthält 33 blaue Quarzsteine (jeweils 10 GM). Urne 5 enthält eine 22 cm große Silberstatuette eines Zwergenpriesters von Moradin mit Amethystaugen (Wert 250 GM und ein Gewicht von 10 Pfund).

V6. Hammer und Amboss

Die Adamantintür, die in diesen Raum führt, wurde mit dem Zauber *Arkanes Schloss* versehen, aber sie schwingt auf, wenn ein Zwerg oder eine in einen Zwerg verwandelte Kreatur sie berührt. Eine andere Kreatur kann die Tür mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 21 aufbrechen. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie kann die Tür ebenfalls öffnen. Die Tür schwingt auf steifen Adamantscharnieren in den Raum auf.

- Die Nord-, Ost- und Südwände dieses 6 m hohen Raums sind mit staubigen Freskos bedeckt, die Zwergenschmiede zeigen, die an ihren Schmieden arbeiten.
- Ein eiserner Amboss steht auf einem erhöhten Steinblock in der Mitte des Fußbodens. Beide sind mit Spinnweben bedeckt.

Fresken. Ein Charakter, der die Wandfresken untersucht und dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 gelingt, bemerkt, dass der Steinhammer, der von dem Schmied im Fresko an der Südwand geschwungen wird, herausgenommen werden kann. Wenn er entfernt wird, hinterlässt er eine hammerförmige Vertiefung in der Wand. In die Seite des Hammers, die zur Wand zeigte, ist die folgende Inschrift in Zwergenrunen graviert: „Lass Herzen leicht sein und Schlachten gewonnen." Der Hammer muss aus der Vertiefung entfernt werden, damit die Inschrift sichtbar wird.

Eiserner Amboss. Wenn die Charaktere die Spinnweben entfernen, sehen sie eine Inschrift auf der Vorderseite des Steinblocks. In Zwergenrunen steht geschrieben: „Lass den Hammer fallen und den Amboss klingeln."

Wenn der Amboss mit dem Steinhammer geschlagen wird, der aus der Mauer genommen wurde, erhält jede Kreatur im Raum, die das Geräusch hören kann, 10 temporäre Trefferpunkte, die 24 Stunden lang anhalten. Sobald der Amboss seine Gabe verteilt hat, kann er dies für 24 Stunden nicht mehr tun.

V7. Dumathoins Geheimnis

Dieser Raum ist mit einer Adamanttür versiegelt, ähnlich jener, die in Bereich V6 führt. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Vier Plattenpanzeren in Zwergengröße ohne Helm stehen in den Ecken dieses 6 m hohen Raums. Jede Rüstung ist von Spinnweben bedeckt.
- Zwergenrunen sind in die gegenüberliegende Wand graviert. Die Inschrift besagt: „Ein Geheimnis, das noch nie verraten wurde, wird Dumathoins Lippen öffnen."

Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 14 identifiziert Dumathoin als zwergischen Gott der Geheimnisse. Jeder Zwergencharakter weiß dies automatisch.

Geheime Treppe. Die Gravuren auf der Wand sind ein Hinweis, dass der Raum ein Geheimnis birgt, um genau zu sein, eine Falltür, die so gut verborgen ist, dass man sie nicht mittels Magie oder durch eine Suche entdecken kann. Aber wenn eine Kreatur im Raum laut ein Geheimnis ausspricht, springt die Falltür auf, sodass die Charaktere eine Wendeltreppe erreichen können, die 36 m nach unten in Bereich V9 führt. Das ausgesprochene Geheimnis muss wahr sein, und es muss etwas sein, dass der Charakter noch nicht zuvor verraten hat.

V8. Altes Feuerauge

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Eine 3 m hohe bemalte Statue eines gepanzerten, männlichen Zwerg, der ein Kriegsbeil führt und eine Maske trägt, steht hinten in diesem 6 m hohen Raum.
- Vor der Statue ist in den Boden eine Falltür aus Adamantin eingesetzt, die einen Zugring an einer Seite trägt.

Falle. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 17 erlaubt es dem Charakter, die Statue als Abbild von Gorm Gulthyn zu erkennen, dem zwergischen Gott der Wachsamkeit, der auch als Feuerauge bekannt ist. Die Statue verschmilzt nahtlos mit dem Boden und kann nicht umgeworfen werden. Sie scheint auch immun gegen Schaden zu sein. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Anrufungsmagie um die Statue.

Die Falltür ist falsch und lässt sich nicht öffnen. Jeder, der die Falltür oder den Zugring berührt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht von Strahlen aus magischem Feuer getroffen zu werden, die aus den Augen der Statuen schießen und 22 (4W10) Punkte Feuerschaden verursachen. Die Falle wird nicht ausgelöst, wenn das Ziel vollständige Deckung hat.

V9. Hauptgewölbe

Wenn die Charaktere zum ersten Mal hier eintreffen, lies vor:

> Auch wenn das Gewölbe tief unter der Erde ist, ist es von Strahlen aus Sonnenlicht erleuchtet, die aus der Decke kommen und Staubpartikel in ihren erleuchteten Pfützen aus Licht fangen. Reich verzierte Säulen tragen eine 9 Meter hohe gewölbte Decke, die mit Gravuren von Zwergen geschmückt ist, die sich in der Präsenz ihrer Götter laben. Tiefe Nischen befinden sich entlang der Wände. In einer davon ist ein riesiger Goldschatz aufgetürmt.
>
> Aus der staubigen Dunkelheit tritt ein alter Zwerg, der einen Stab trägt, der so geschnitzt und bemalt wurde, dass er wie zwei umschlungene Drachen aussieht, einer rot, einer golden. Trotz seines Alters sind die Augen des Zwergs klar und fest. „Ich habe niemanden erwartet", sagt er nüchtern. „Wie ihr sehen könnt, habe ich nicht aufgeräumt. Vielleicht solltet ihr später zurückkommen, nachdem ich ein wenig für Ordnung gesorgt habe."

Der Zwerg, der sich Barok Klanghammer nennt, ist in Wirklichkeit der **erwachsene Golddrache** Aurinax (siehe Anhang B) in Verkleidung. Er bewacht das Gold für Fürst Dagult Neverember und erhielt den *Drachenstab von Ahghairon* (siehe Anhang A) im Austausch für seine Dienste. Der Umgang mit dem Golddrachen ist eine ungewöhnliche Herausforderung für die Charaktere, und eine friedliche Lösung ist vermutlich hilfreicher als eine gewalttätige.

Aurinax ist geduldig, weise, gnädig und wachsam. Er bleibt in humanoider Gestalt, bis es zu einem Kampf kommt, da er den *Drachenstab von Ahghairon* nicht so leicht in Drachengestalt halten kann. Der Drache greift nur an, um sich selbst, den Stab oder das Gold zu beschützen. Die einzigen Personen, die autorisiert sind, das Gold zu entnehmen, das Aurinax bewacht, sind Dagult Neverember und seine ernannten Vasallen, und keiner von ihnen hält sich derzeit in Waterdeep auf.

Die Charaktere können versuchen, Aurinax zu überzeugen, dass sie im Auftrag von Neverember gekommen sind. Da er sie noch nie getroffen hat und weil Neverember nie ihren Namen erwähnt hat, bezweifelt Aurinax ihre Geschichte. Den Drachen zu übertölpeln erfordert, dass jeder Charakter in seinem Blickfeld einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen die Weisheit (Motiv erkennen) des Drachen schafft. Wenn nur ein Charakter den Wurf nicht schafft, spürt Aurinax, dass die Gruppe ihn belügt. Diese Würfe werden mit Vorteil abgelegt, wenn Renaer Neverember die Gruppe begleitet, da der Drache sich daran erinnert, Renaer getroffen zu haben, als dieser noch ein Kind war, und sich leicht ein Szenario vorstellen kann, in dem Dagult Neverember seinen Sohn als Vasallen verwendet. (Der Drache weiß nichts von den Animositäten zwischen Renaer und seinem Vater.)

Die Charaktere können versuchen, den edlen Drachen davon zu überzeugen, dass Fürst Neverember das Gold von den Bürgern von Waterdeep unterschlagen hat, und dass es nur gerecht wäre, wenn die Münzen zu ihren rechtmäßigen Besitzern zurückkehren.

Tief in seinem Inneren weiß Aurinax, woher das Gold kam, aber der Drache hat zugelassen, dass seine Gier und sein Abkommen mit Fürst Neverember über seine moralische Entscheidungsfähigkeit gesiegt haben. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 18 kann ein Charakter den Drachen überzeugen, das Gold dem Volk zurückzugeben, dem es rechtmäßig gehört. Der Wurf wird mit Vorteil abgelegt, wenn die Charaktere von einem einflussreichen Beamten der Stadt begleitet werden, wie Mirt oder Vajra Safahr, oder wenn einer der Charaktere zugibt, ein Anhänger von Bahamut zu sein.

Würfe auf Charisma (Einschüchtern), um Aurinax zu beeinflussen, scheitern automatisch. Nach dem ersten misslungenen Wurf erleiden alle weiteren Charisma-Würfe durch die Gruppe, um Aurinax zu beeinflussen, einen Nachteil.

Aurinax nutzt seinen Legendären Widerstand, um nicht bezaubert zu werden. Wenn ein Charakter versucht, ihn mit einem Zauber zu bezaubern und scheitert, erleiden alle weiteren Charisma-Würfe durch die Gruppe, um Aurinax zu beeinflussen, einen Nachteil.

Schätze. Wähle zwei Nischen im Gewölbe. In einer Nische sind 500.000 GM aufgehäuft, die zusammen 10.000 Pfund wiegen. Auf dem Boden der zweiten Nische liegen 65 Juwelen im Wert von je 100 GM verstreut, alles, was von Aurinax' aktuellem Lebensmittelvorrat übrig ist.

Aurinax wird seine Juwelen oder den *Drachenstab von Ahghairon* nicht freiwillig aufgeben, da sie seine Bezahlung dafür sind, das Gold zu bewachen. Wenn es nötig ist, wird der Drache die Macht des Stabes für die Stadt verwenden, wenn er dafür mehr Edelsteine erhält.

Das Gewölbe verlassen

Wenn die Charaktere das Gewölbe verlassen, mit oder ohne Gold, werden sie von einer feindlichen Truppe gestellt, die der oder die Hauptschurken geschickt haben. Wenn sie die Gewölbetür offen gelassen haben, treffen die Charaktere in Bereich V2 auf diese Gegner; ansonsten lauern sie vor dem Gewölbe und warten darauf, dass die Charaktere herauskommen:

- Wenn Xanathar der Hauptschurke ist, trifft Noska Ur'gray (siehe Anhang B) mit sechs **Grottenschraten** und einem **Glotzer** (siehe Anhang B) ein. Wenn Noska tot oder anderweitig beschäftigt ist, schickt der Betrachter stattdessen Nar'l Xibrindas (siehe Anhang B) und seinen **Grell**-Leibwächter.
- Wenn die Cassalanters die Schurken sind, schicken sie drei **Kultfanatiker** und drei **Kultisten**. Victoros **Doppelgänger**-Leibdiener Willifort Crowelle führt die Gruppe in seiner Tieflingsgestalt an, wenn die Charaktere ihn nicht früher in diesem Kapitel oder in Kapitel 6 getötet oder anderweitig aus dem Weg geräumt haben.
- Wenn **Jarlaxle Baenre** (siehe Anhang B) der Schurke ist, taucht er mit drei **Drow-Revolverhelden** auf (siehe Anhang B). Ersetze namenlose Revolverhelden durch Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr und Soluun Xibrindas, wenn sie am Leben und frei sind.
- Wenn Manshoon der Hauptschurke ist, schickt er sein Simulakrum (siehe Anhang B) zusammen mit Agorn Fuoco (NB menschlicher Turami-**Barde**, siehe Anhang B), Vevette Schwarzwasser (CB tethyrianische menschliche **Draufgängerin**; siehe Anhang B) und drei Zhent-**Schlägern**. Wenn Agorn und Vevette früher in diesem Kapitel oder in Kapitel 8 getötet oder anderweitig aus dem Weg geräumt wurden, ersetze sie jeweils durch einen zusätzlichen Schläger.

Die Truppen von Xanathar, den Cassalanters und Manshoon greifen die Charaktere an, sobald sie sie sehen. Jarlaxle hingegen gratuliert den Charakteren dazu, das Drachengewölbe geöffnet zu haben und erlaubt ihnen zu gehen, unter der Bedingung, dass sie mit leeren Händen verschwinden. Er will sicherstellen, dass das Gold der Stadt Waterdeep zurückgegeben wird, verlangt aber auch den *Drachenstab von Ahghairon* für seine Mühen.

Wenn Aurinax am Leben ist, können die Charaktere Feinde zum Drachen locken. Aurinax greift jede Kreatur an, die ihn attackiert oder versucht, seinen Stab oder das Gold zu stehlen. Er verteidigt auch die Charaktere, wenn er ein Abkommen mit ihnen geschlossen hat.

Verstärkungen durch die Fraktionen

Wenn sich die Charaktere einer oder mehrerer Fraktionen angeschlossen und sie über ihren Fortschritt informiert haben, kannst du Verstärkungen ankommen lassen, um beim Kampf gegen die Schurken zu helfen und ein neues Element in die Situation einzuführen.

Bregan D'aerthe. Wenn **Jarlaxle Baenre** (siehe Anhang B) nicht der Hauptschurke ist, trifft er mit seinen Leutnants Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr und Soluun Xibrindas ein oder mit drei anderen **Drow-Revolverhelden** (siehe Anhang B). Jarlaxle bietet an, den Charakteren zu helfen, wenn sie zustimmen, das Gold für Waterdeep und den *Drachenstab von Ahghairon* für ihn selbst zu sichern.

Harfner. **Mirt** (siehe Anhang B) trifft mit zwei menschlichen **Draufgängerinnen** (siehe Anhang B) ein. Wenn er noch am Leben und nicht schon bei den Charakteren ist, ersetzt Renaer Neverember (siehe Anhang B) eine der Draufgängerinnen.

Smaragdenklave. Jeryth Phaulkon schickt **drei Schwärme von Ratten**, um die Charaktere zu unterstützen. Sobald die Charaktere nicht mehr in Gefahr sind, verstreuten sich die Ratten im ganzen Gewölbe.

Graue Truppe. Vajra Safahr schickt **Meloon Kriegsdrache** (siehe Anhang B), um den Charakteren zu helfen, das Gewölbe zu sichern, weil sie nicht weiß, dass Meloon unter Xanathars Einfluss geraten ist. Wenn Xanathar der Hauptschurke ist, hilft Meloon den Truppen des Betrachters zu siegen.

Rat der Grafen. Die Offene Fürstin **Laeral Silverhand** (siehe Anhang B) trifft mit **Jalester Silbermähne** (siehe Anhang B) und sechs **Veteranen** der Stadtgarde ein, um den

Charakteren zu helfen, das Gold zu sichern. Laerals Ankunft zwingt Jarlaxle, sich gut zu benehmen. Nachdem Jarlaxle Laeral von seinen guten Absichten überzeugt, versucht er den Schaden zu begrenzen und zieht sich friedlich zurück. Wenn Laeral mit Aurinax sprechen kann, überzeugt sie den Drachen, das Gold in ihre Obhut zu übergeben.

Orden des Panzerhandschuhs. **Hlam** (siehe Anhang B) trifft ein und unterstützt die Charaktere so gut er kann. Er und Aurinax trafen einander vor vielen Jahren und sie verstehen sich halbwegs gut. Aurinax mag den Mönch und Charaktere, die in Hlams Gegenwart mit dem Drachen verhandeln, erhalten einen Vorteil auf ihre Würfe auf Charisma (Überzeugen).

Zhentarim. Die Unheilsplünderer (siehe Anhang B) treffen ein, um das Gewölbe zu sichern, abzüglich aller Mitglieder, die verhaftet oder getötet worden sind. Wenn Manshoon der Hauptschurke ist, verrät Skeemo Schrägflasche die anderen Unheilsplünderer und kämpft an der Seite von Manshoons Simulakrum. Wenn sie und die Charaktere siegreich sind, schlagen die verbleibenden Unheilsplünderer vor, das Gold zu gleichen Teilen mit den Charakteren aufzuteilen. Wenn die Charaktere dieses Angebot ablehnen und die Unheilsplünderer in der Überzahl sind, wenden sich die Zhents gegen sie, was Charaktere, die Zhentarim-Mitglieder sind, in eine schwierige Situation bringt.

Abenteuerabschluss

Das Abenteuer könnte auf mehrere Arten enden, abhängig davon, wer das Gold bekommt und was mit dem Schatz geschieht.

Tod im Gewölbe

Wenn die Charaktere mit dem *Stein von Golorr* im Drachengewölbe umkommen und der Hauptschurke nicht weiß, wo das Gewölbe ist, dann stirbt das Geheimnis des Gewölbes mit ihnen. Auch wenn sie dabei gestorben sind, haben sie zumindest verhindert, dass das Gold den Schurken in die Hände fällt. Ein wahrlich bittersüßer Sieg.

Das Gold wegbringen

Wenn die Charaktere Neverembers Schatz bergen und für sich behalten, wird sich das schnell herumsprechen.

Gesandte der Harfner, des Rats der Grafen und des Ordens des Panzerhandschuhs kommen zu den Charakteren und bitten sie, das Gold Waterdeep zurückzugeben. Sollten die Charaktere dieses Ansinnen ablehnen, werden sie aus diesen Fraktionen verstoßen, wenn sie Mitglieder sind, und stellen schnell fest, dass sie politisch große Schwierigkeiten haben. Die Fürsten von Waterdeep beschuldigen sie die Bürger der Stadt beraubt zu haben. Den Charakteren stehen bis zu einem Monat Schwerarbeit plus Schadensforderungen im Wert des gestohlenen Goldes plus 500 GM Strafe bevor. Wenn sie versuchen, aus der Stadt zu entkommen, nimmt die Stadtgarde sie fest. Sollten sie es irgendwie schaffen, den örtlichen Autoritäten zu entkommen, werden die Harfner und Agenten des Rats der Grafen sie unermüdlich verfolgen.

Laeral Silverhand ist bereit, den Charakteren ein Zehntel des Schatzes (50.000 GM) zu überlassen. Selbst diese Summe sorgt allerdings für unerwünschte Aufmerksamkeit in der Form mehrerer Leute, die von ihnen Darlehen oder Spenden haben wollen:

- Emmek Frewn (siehe „Konkurrenz: Emmek Frewn", Seite 42) braucht 1500 GM, um ein Darlehen mit Zinsen abzubezahlen. Wenn er die Schulden nicht innerhalb eines Zehntags begleicht, schickt **Istrid Horn** (siehe Anhang B) bezahlteSchläger, die ihn bedrohen oder sogar verletzen. Emmek kommt mit dem Hut in der Hand zu den Charakteren, um ihre Großzügigkeit auszunutzen, während er jedes Fehlverhalten abstreitet.
- **Davil Sternenlied** (siehe Anhang B) bittet die Charaktere um eine Spende von 5000 GM, um seinen Zweig der Zhentarim in Waterdeep flüssig zu halten. Die jüngsten Auseinandersetzungen und rechtlichen Probleme haben die Unheilsplünderer viel Geld gekostet. Wenn sich die Charaktere weigern, werden die Unheilsplünderer aus der Stadt gejagt, wodurch Manshoon die Kontrolle über die Zhentarim in Waterdeep erlangt (wenn er noch am Leben ist).
- **Floon Blagmaar** (siehe Anhang B) bittet die Charaktere, ihm 500 GM zu geben, damit er seine hohen Spielschulden begleichen kann. Wenn die Charaktere Floon kein Gold geben wollen, verschwindet er innerhalb von 1W10 Tagen ohne jede Spur.
- **Volothamp Geddarm** (siehe Anhang B) bittet die Charaktere um 5000 GM, um eine Expedition zu finanzieren, die ihm als Inspiration für ein neues Buch dienen soll, und wird sie dafür in besagtem Meisterwerk erwähnen. Wenn die Charaktere zögern, erinnert Volo sie daran, dass sie, wenn er sie nicht auf dieses Abenteuer geschickt hätte, das Gold gar nicht hätten.
- Jelenn Urmbrusk, eine Maskierte Fürstin, die Schulden bei Manshoon hat, bittet um ein zinsfreies Darlehen von 10.000 GM, das sie innerhalb eines Jahres zurückzahlen möchte. Im Austausch verspricht sie, ihren „beträchtlichen Einfluss bei den Fürsten von Waterdeep" zu nutzen, um ihnen in der Zukunft zu helfen. Wenn die Charaktere dem Wunsch nachkommen, hält sie ihr Versprechen, das Geld zurückzuzahlen, und gewährt ihnen eine spezielle Gunst (siehe Zeichen von Prestige in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Wenn sie sich weigern, haben sie sich eine Maskierte Fürstin zum Feind gemacht.
- Tempel, Wohltätigkeitsorganisationen und glücklose Fremde klopfen manchmal an ihrer Tür. Sie bitten nicht um viel, nur hier und da eine Goldmünze, aber es läppert sich.

Vorwärts und nach unten

Die Charaktere sollten am Ende dieses Abenteuers die 5. Stufe erreicht haben. In den folgenden Wochen verbreitet sich die Kunde ihrer Taten überall in Waterdeep. Schließlich wird ihnen eine Nachricht überbracht, die Folgendes besagt:

> Der Undermountain ruft. Wir sehen uns am Klaffenden Portal.

Wenn die Charaktere den Undermountain erkunden wollen, kannst du diese Kampagne bis zur 20. Stufe fortführen, mit dem Buch *Waterdeep: Das Verlies des Wahnsinnigen Magiers*.



Kapitel 5: Frühlingswahn

Xanathar hat sich von seiner Paranoia überwältigen lassen und vertraut niemandem mehr. Der *Stein von Golorr* ist aus seinem Hort verschwunden, als er ein Abkommen verhandelte, das die Xanathar-Gilde und die Zhentarim zu einer kriminellen Organisation verschmolzen hätte. Auch wenn die Zhents den *Stein von Golorr* nicht gestohlen haben, glaubt Xanathar, dass sie es waren. War er zuvor zufrieden damit war, den Stein nur zu besitzen, befürchtet der Betrachter nun, dass das Gold im Drachengewölbe nicht mehr sicher ist. Xanathar denkt, dass das Gold unter seinem wachsamen Blick sicherer wäre, aber ohne den *Stein von Golorr* kann er sich nicht erinnern, wo das Gold verborgen ist.

Ehe du dieses Kapitel leitest, solltest du den Abschnitt über „Betrachter" im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* noch einmal anschauen, besonders den Abschnitt zu „Der Hort eines Betrachters". In seinem Hort hat Xanathar Zugriff auf Hortaktionen und Charaktere könnten auch die regionalen Effekte des Betrachters erleben.

Charaktere, die Xanathars Hort nicht im Lauf des Abenteuers besuchen, könnten vielleicht einen Grund in *Waterdeep: Das Verlies des Wahnsinnigen Magiers* finden, dies zu tun. In diesem Abenteuer werden die Charaktere vermutlich aus Schädelhafen in den Hort des Betrachters eindringen (siehe Bereich X4 für Details).

Wenn sie Xanathars Hort erkunden, werden die Charaktere ein wiederkehrendes Symbol sehen, das wie ein Kreis mit zehn Speichen im gleichen Abstand aussieht, die aus seinem Umfang ragen. Das Zeichen ist Xanathars persönliche Rune sowie das Symbol, das die Xanathar-Gilde darstellt.

Konfrontation mit Xanathar

Würfle Prozentwürfel, um den Aufenthaltsort des Betrachters zu bestimmen, wenn die Charaktere eintreffen, und schaue in der Tabelle Xanathars Aufenthaltsort nach.

Xanathars Aufenthaltsort

W100	Aufenthaltsort
01–50	Xanathar spricht in Bereich X19 mit Sylgar, seinem Hausfisch.
51–75	Xanathar erteilt seinen Handlangern in der Audienzhalle (Bereich X18) eine ausufernde Predigt.
76–90	Xanathar schaut sich in der Grube von Blut und Glück (Bereich X6) einen Kampf an.
91–00	Xanathar sinnt in der Gruft, umgeben von früheren Xanathars, über seine Sterblichkeit nach (Bereich X33).

Wenn die Charaktere den Betrachter angreifen, wird er einen von ihnen töten und versuchen, den Rest zu unterwerfen. Im Austausch für ihr Leben müssen die Überlebenden zustimmen, dem Betrachter zu helfen, den *Stein von Golorr* zu finden. Wenn sie sich weigern, bringt der Betrachter einen weiteren Charakter um und wiederholt das Angebot. Dieser Prozess wiederholt sich, bis sich die Charaktere fügen oder keiner mehr übrig ist. Wenn sie den Bedingungen des Betrachters zustimmen, kommen sie mit ihrem Leben davon.

Wenn die Charaktere Xanathar den Stein geben, verlangt er, dass sie ihn zum Drachengewölbe begleiten und ihm helfen, den Drachenwächter des Gewölbes zu bezwingen. Da er den Charakteren nicht vollständig vertraut, ihren Teil des Handels einzuhalten, bringt Xanathar seinen Majordomus Ahmaergo mit, der sie im Auge behalten soll.

Wenn Xanathar nur noch die Hälfte seiner maximalen Trefferpunkte hat oder glaubt, in Todesgefahr zu schweben, aktiviert er seinen *Ring der Unsichtbarkeit* und heult Ahmaergo zu, er solle die „Thronräuber in Stücke reißen". Solange Xanathar unsichtbar ist, fliegt er auf dem sichersten Weg in sein Sanktum (Bereich X19).

Xanathars größte Schwäche ist seine wahnsinnige Liebe zu seinem Fisch-Haustier Sylgar. Ein Charakter, der den Fisch als Druckmittel verwendet, kann einen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 16 ablegen. Bei einem Erfolg wird aus dem furchterregenden Betrachter ein plapperndes Elend, das so gut wie jede Forderung, die die Charaktere vorbringen, erfüllt. Bei einem Fehlschlag verlangt Xanathar, dass der Charakter Sylgar sofort freilässt, wenn er nicht desintegriert werden will (und macht seine Drohung war).

Xanathars Organisation behindern

Die Charaktere sind vermutlich nicht dazu in der Lage, den Betrachter zu töten, aber sie können seine Organisation auf verschiedene Arten sabotieren, indem sie den Betrachter selbst oder den geschmeidigen Ablauf der Xanathar-Gilde behindern. Sie können sogar ausreichend Ressourcen aufbringen (inklusive genug Sprengstoff), um Xanathars Hort zu zerstören.

Xanathar wütend machen

Xanathars Geisteszustand ist prekär. Wenn er zornig wird, neigt der Betrachter dazu, zufällige Handlanger zu töten.

Sylgar töten oder entführen

Wenn Xanathars Haustier getötet oder gestohlen wird und der Fischwärter Ott Stahlzeh daran gehindert wird, ihn zu ersetzen, dann wird Xanathar zornig.

Den Traum-Annullierer zerstören

Xanathars „Traum-Annullierer" in Bereich X20 verschafft ihm Seelenruhe und hilft ihm beim Schlafen. Wird das Gerät zerstört, macht das den Betrachter unglücklich.

Essen wegnehmen

Xanathar isst Mahlzeiten, die ihm die Koboldköche in Bereich X30 zubereiten. Diese Kobolde zu töten oder anderweitig daran zu hindern, Mahlzeiten zuzubereiten, macht Xanathar wütend.

Befehlskette stören

Auch wenn der Betrachter der oberste Anführer der Xanathar-Gilde ist, kümmern sich seine Leutnants um den alltäglichen Betrieb der Gilde. Die Befehlskette kann auf eine der folgenden Arten gestört werden.

Attentate

Wenn einer von Xanathars vertrauten Untergebenen getötet wird, wie Ahmaergo oder Noska Ur'gray, stürzt das den alltäglichen Betrieb der Gilde für einen Zehntag ins Chaos.

Xanathar blenden

Nar'l Xibrindas (siehe Anhang B) hat ein Gift gebraut, das Xanathar blenden und die Gilde ins Chaos stürzen kann.

Wichtige Untergebene

Xanathar hat Untergebene, die ihn beraten, ihn mit Informationen versorgen und sich um die alltäglichen Geschäfte der Xanathar-Gilde kümmern. Die folgenden wichtigen Untergebenen sind in Anhang B beschrieben:

Ahmaergo, zwergischer Majordomus
Nar'l Xibrindas, Drow-Ratgeber
Nihiloor, Gedankenschinder
Noska Ur'gray, zwergischer Vollstrecker
Ott Stahlzeh, zwergischer Fischwärter
Thorvin Doppelbart, zwergischer Techniker

Misstrauen säen

Wenn der Betrachter durch eine List dazu gebracht wird, zu glauben, dass es eine Verschwörung gibt, ihn oder Sylgar zu töten, löst er mögliche Verschwörer auf, sodass klaffende Löcher in der Befehlskette entstehen.

Den Hort zerstören

Nar'l Xibrindas hat *Rauchpulver* in den Hort geschmuggelt (siehe Bereich X36), und mit Thorvin Doppelbarts Hilfe Bereiche identifiziert, die strukturell instabil sind. Wenn all diese Bereiche katastrophalen Schaden erleiden, stürzt der Hort im Lauf einer Stunde ein. Charaktere können dies erfahren, indem sie in Bereich X13 mit Thorvin sprechen. Die instabilen Bereiche befinden sich an folgenden Stellen:

Bereich X2, an der Schwelle der Geheimtür
Bereich X6, oben an den Steinpfeilern
Bereich X17, am Fuß von beliebigen drei Säulen
Bereich X20, an der Rückwand
Bereich X22, zwischen den Säulen
Bereich X30, irgendwo in der Küche
Bereich X33, irgendwo in der Gruft

Wenn sein Hort zusammenstürzt, nutzt Xanathar seinen Desintegrationsstrahl, um einen Fluchttunnel zu graben und flüchtet mit kleineren Verletzungen. Er benutzt seinen Telekinetischen Strahl, um seinen Fisch Sylgar mitzunehmen, wenn er in Reichweite ist. Untergebene können mit dem Betrachter oder durch den Tunnel nach Schädelhafen fliehen (Bereich X4). Wer beides nicht schafft, wird beim Einsturz getötet.

Xanathars Hort

Xanathars Hort ist ein uralter Gewölbekomplex, der ursprünglich von netheresischen Magiern gebaut und im Lauf der Zeit von Betrachtern erweitert wurde. Er ist über einen langen Tunnel (Bereich X4) mit der unterirdischen Stadt Schädelhafen verbunden. Eine geheime Treppe (Bereich X1) erlaubt Zugang zu Waterdeeps Kanalisation.

Der Hort hat die folgenden Merkmale. Ausnahmen sind im Text angegeben.

- Wenn es nicht anders angegeben ist, sind die Räume 6 m hoch und die Korridore 4,50 m hoch.
- Alle Räume sind mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* erleuchtet, der auf Wandleuchter gewirkt wurde.
- Die meisten Türen sind kreisförmige Steinplatten, mit 2,40 m Durchmesser und 20 cm Dicke und mit Steinscharnieren auf einer Seite. Doppeltüren sind 4,80 m breite, 2,40 m hohe Halbkreise, die in der Mitte geteilt sind. Türknäufe sind in steinerne Armaturen eingesetzt, die wie Xanathars Symbol geformt sind. (Xanathar kann eine unverschlossene Tür mit seinem telekinetischen Strahl öffnen bzw. schließen oder eine verschlossene mit seinem Desintegrationsstrahl zerstören.)



In den Hort gelangen

Sehr wenige Mitglieder der Xanathar-Gilde haben Zugang zum geheimen Hort des Betrachters. Wenn die Charaktere dorthin gelangen wollen, wissen die folgenden Fraktionen, wo er ist und können dabei helfen, ihn zu finden.

Bregan D'aerthe

Jarlaxle hat einen Spion in der Xanathar-Gilde: den Ratgeber Nar'l Xibrindas, der den Zauber *Verständigung* verwendet, um Informationen an seine Drow-Brüder zu übermitteln. Die Bregan D'aerthe wissen, dass der sicherste Weg zum Hort des Betrachters eine geheime Treppe in der Kanalisation des Schlossbezirks ist. Jeder Charakter, der dieser Fraktion angehört, kann diese Information von Jarlaxle oder einer anderen Quelle erhalten.

Wenn zur Gruppe mindestens ein Mitglied der Bregan D'aerthe mit Ansehen 4 oder mehr in der Fraktion gehört, warten vier männliche **Drow** oben an der Treppe auf die Gruppe. Ihre Namen sind Arannis Nur'zekk, Beldar Tlabbath, Rylvar Tlabbath und Draknafein Uriss. Sie haben den Befehl, den Charakteren dabei zu helfen, ihre Mission zu erfüllen, egal um welchen Preis. Diese Drow haben auch den geheimen Auftrag, Nar'l Xibrindas zu töten, wenn er noch am Leben ist und Jarlaxles *Nimmervollen Beutel* zurückzubringen (siehe Bereich X35). Wenn du Erfahrungspunkte verwaltest, erhalten die Drow einen gleichen Anteil der EP, solange sie Mitglied der Gruppe sind.

Harfner

Charaktere, die den Harfnern angehören, können sich an **Mirt** (siehe Anhang B) wenden, der die Position von Xanathars Hort kennt. (Er hat als Fürst von Waterdeep viele Male mit dem Betrachter zu tun gehabt.)

Mirt führt die Charaktere zu einer kleinen Treppe in der Kanalisation des Schlossbezirks (Bereich X1). Wenn sich die Charaktere bereit machen, die Treppen hinabzusteigen, sagt Mirt ihnen, dass Xanathar nicht gut mit Humanoiden umgehen kann, ihnen prinzipiell nicht vertraut und dazu neigt, sich Verschwörungen einzubilden, wo es keine gibt. Er gibt den Charakteren auch mit auf den Weg, dass Xanathar einen Fisch als Haustier hält und ihn wahrscheinlich um jeden Preis beschützen will.

Mirt wird die Abenteuer nicht begleiten, aber er kennt ein Geheimnis, dass nützlich sein könnte. Thorvin Doppelbart, Xanathars Haupttechniker, ist ein Informant der Harfner. Mirt teilt dieses Geheimnis mit jedem Charakter, der Ansehen 4 oder mehr in der Harfner-Fraktion hat.

Rat der Grafen

Charaktere, die Mitglieder des Rats der Grafen sind, können sich an **Jalester Silbermähne** wenden (siehe Anhang B). Jalester weiß nicht, wo Xanathars Hort ist, aber er kann die Details von Laeral Silverhand erhalten.

Wenn er die Information eingeholt hat, führt Jalester die Charaktere zu einer kleinen Treppe in der Kanalisation des Schlossbezirks (Bereich X1). Während sich die Charaktere darauf vorbereiten, die Treppen hinabzusteigen, warnt Jalester sie davor, den paranoiden und unvorhersehbaren Betrachter zu konfrontieren.

Wenn ein oder mehrere Charaktere Ansehen 4 oder höher im Rat der Grafen haben, bietet Jalester an, die Gruppe bei ihrer Mission in Xanathars Hort zu begleiten. Wenn du Erfahrungspunkte verwaltest, erhält Jalester einen gleichen Anteil der EP, solange er Mitglied der Gruppe ist.

Smaragdenklave

Charaktere, die Mitglieder der Smaragdenklave sind, können erfahren, wo sich Xanathars Hort befindet, indem sie mit Jeryth Phaulkon im Phaulkonmere sprechen. Jeryth sagt ihnen, dass sie erwachte Ratten in die Kanalisation geschickt hat, um den Hort des Betrachters zu finden. Die Ratten hätten vor einer Weile eine geheime Treppe in der Kanalisation des Schlossbezirks entdeckt, die nach unten führt (Bereich X1). Sie lässt sie von einer der erwachten Ratten dorthin führen. Diese **Ratte** hat eine Intelligenz von 10 und spricht die Gemeinsprache.

Zhentarim

Charaktere, die Mitglieder der Zhentarim sind, können Yagra Steinfaust im Klaffenden Portal ansprechen (siehe „Vertraute Gesichter", Seite 20). Sie hat vor Kurzem von einem betrunkenen Plappermaul mit Verbindungen zur Xanathar-Gilde von einer „Hintertür" in den Hort des Betrachters erfahren. Yagra bietet ihnen an, sie zu einer geheimen Treppe in der Kanalisation unter dem Schlossbezirk zu führen (Bereich X1). „Vertraut mir", sagt sie, „das ist sicherer als der Weg durch den Undermountain und Schädelhafen."

Yagra wird sie begleiten, wenn die Charaktere ihr versprechen, sie mit mindestens 1000 GM zu bezahlen. Ansonsten wünscht sie ihnen Glück und begibt sich zurück zum Klaffenden Portal. Wenn du Erfahrungspunkte verwaltest, erhält Yagra einen gleichen Anteil der EP, solange sie Mitglied der Gruppe ist.

Bereiche des Horts

Die folgenden Bereiche entsprechen den Beschriftungen auf Karte 5.1. Der Hort hat zwei Ebenen, die mit Treppen und Geheimtüren verbunden sind.

X1. Treppe der Augen

Charaktere werden Xanathars Hort vermutlich über diesen Weg betreten: eine Wendeltreppe, die von der Kanalisation des Schlossbezirks zugänglich und hinter einer Geheimtür versteckt ist. Die Treppe ermöglich es, den schwierigeren Weg durch den Undermountain und Schädelhafen, der in *Waterdeep: Das Verlies des Wahnsinnigen Magiers* beschrieben ist, zu umgehen.

Wenn die Charaktere die Treppe finden, lies vor:

> In die Wände dieser schmalen Wendeltreppe sind offene Augen graviert, die leicht mit magischem Licht strahlen.

Charaktere haben das Gefühl, beobachtet zu werden, sobald sie die Treppe hinabsteigen, und das Gefühl lässt nicht nach, sobald sie den Hort des Betrachters betreten. Die schwach beleuchtete Treppe führt bestimmt hundert Meter hinab und endet vor einer kreisförmigen Steintür, die sich aufschwingen lässt und in Bereich X2 führt.

X2. Beobachtete Halle

Diese magisch beleuchtete Halle hat die folgenden Merkmale:

- In die Wände sind Augen verschiedener Form und Größe graviert. Viele der Augäpfel haben steinerne Augenlider, die sich in unregelmäßigen Intervallen öffnen und schließen.
- Charaktere, denen ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 gelingt, bemerken einen gespenstischen Augenstiel (Hellsichtsensor), der aus der Decke vor der Doppeltür im Süden ragt.
- In der Westwand befindet sich eine Geheimtür.

Blinzelnde Augen. Die blinzelnden, gravierten Augen sind etwas beunruhigend, aber harmlos.

Hellsichtsensor. Der gespenstische Augenstiel ist ein magischer Sensor, der es einem Zauberlehrling in Bereich X16 erlaubt, die Halle zu überwachen. Der Augenstiel funktioniert wie ein zusätzliches Auge mit Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Ein Charakter kann die Funktion des Augenstiels mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 bestimmen, aber er kann nicht feststellen, wer hindurchblickt oder von wo. Der Augenstiel kann nicht beschädigt werden, wird aber durch den Zauber *Magie bannen* zerstört. Der Sensor wird im Gebiet eines *Antimagischen Felds* unterdrückt.

Geheimtür. Man kann die Geheimtier mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 finden. Um sie zu öffnen, muss man eine nahe Wandgravur in Gestalt eines Auges drücken. Wenn dies geschieht, schwingt die Geheimtür nach innen auf und gibt den Blick auf einen kurvigen Korridor (Bereich X8) dahinter frei.

X3. Betrachter-Zombie-Wache

Ein **Betrachter-Zombie** bewacht diesen magisch beleuchteten Raum. Er ist von vier **Gassporen** umgeben, die auf den ersten Blick wie unreife Betrachter aussehen. Alle fünf Kreaturen schweben mitten im Raum.

Der Betrachter-Zombie ist alles, was von einem Betrachter übrig ist, der aus dem Underdark gekommen ist, um Xanathars Vorherrschaft herauszufordern. Nachdem Xanathar seinen Rivalen besiegt hatte, ließ er die Leiche beleben und machte sie zu einem Wächter seines Horts. Die Gassporen fügte er später hinzu.

Der Betrachter-Zombie erlaubt es Kreaturen, die das Symbol von Xanathar zeigen, unbehelligt zu passieren. Ansonsten greift er an. Die Gassporen greifen nicht an, explodieren aber, wenn sie Schaden erleiden. Der Betrachter-Zombie ist immun gegen ihre Eigenschaft Todesexplosion.

X4. Tunnel nach Schädelhafen

Dieser magisch beleuchtete Tunnel führt 90 m abseits der Karte nach Osten. Er endet vor einer Treppe, die 6 m nach oben in die Mumm-und-Strumpfhalter-Schenke führt, einem Etablissement in der unterirdischen Stadt Schädelhafen, das unter Xanathars Kontrolle steht. Siehe *Waterdeep: Das Verlies des Wahnsinnigen Magiers* für mehr Informationen zur Schenke und Schädelhafen.

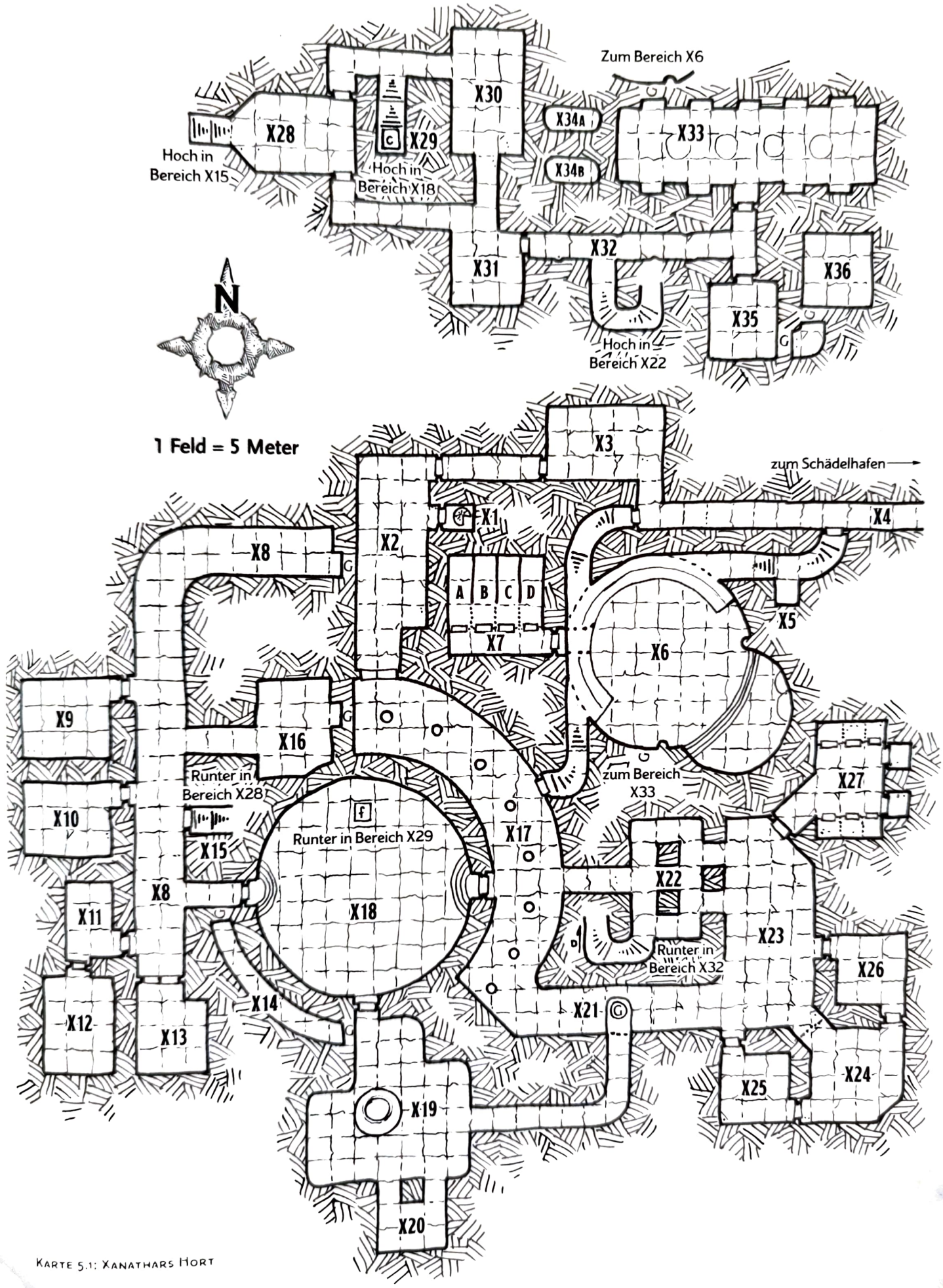
X5. Nische des Schreckens

In dieser Nische steht eine **belebte Rüstung**, die Xanathars Symbol auf die Brustplatte geprägt hat. Sie scheint auf den ersten Blick eine reich verzierte, aber leblose Rüstung zu sein, die ausgestellt wurde. Sie bleibt reglos, bis sie Schaden erleidet oder von Xanathar in Bereich X6 gerufen wird. (Der Betrachter verwendet sie, um dafür zu sorgen, dass die Zuschauer in seiner Arena nicht zu übermütig werden.)

X6. Grube von Blut und Glück

Xanathar hat diesen Raum in eine Gladiatorenarena verwandelt. Er verwendet sie auch, um Untergebene loszuwerden, denen er nicht mehr vertraut, auf eine Weise, die er als unterhaltsam erachtet.

Der Raum hat die folgenden Merkmale:



Karte 5.1: Xanathars Hort

- Ein magisch beleuchteter, kreisförmiger Raum mit einer dünnen Schicht blutdurchtränkten Sands auf dem Boden und Steinpfeilern, die eine 12 m hohe Kuppeldecke stützen.
- 3 m hohe Tribünen aus Stein schmiegen sich in die Nordwesthälfte des Raums. Treppen führen von den Steintribünen in andere Bereiche des Horts und durch einen Tunnel unter den Tribünen gelangt man nach Westen zum Monster-Zellenblock (Bereich X7).
- Treppen führen zu einer halbkreisförmigen Vertiefung in der Südwestwand. Der Boden ist 1,50 m höher als der Arenaboden, und die Nische ist mit Sträußen aus Underdark-Pilzen in Steinvasen und violetten Wandteppichen mit Xanathars Symbol verziert. Aus dem Kuppeldach ragt ein gespenstischer Augenstiel (Hellsichtsensor).
- In der Südwand befindet sich eine Geheimtür.

Wenn Xanathar sich an einem anderen Ort aufhält, ist die Arena leer, wird aber überwacht (siehe „Hellsichtsensor", unten).

Wenn Xanathar anwesend ist, schwebt er in der Südostnische und verwendet seinen *Ring der Unsichtbarkeit*, um unentdeckt zu bleiben. Auf den Treppen der Nische stehen zwei Zwerge: Xanathars Majordomus **Ahmaergo** (siehe Anhang B), der die Kampfturniere leitet, und Xanathars oberster Vollstrecker **Noska Ur'gray** (siehe Anhang B), der die Arenakämpfer aus Bereich X7 lässt. Zehn menschliche **Banditen** und fünf **Grottenschrate** (alle Mitglieder der Xanathar-Gilde) trinken Bier und schikanieren die Kämpfer von den Tribünen aus, während zwei **Goblins** gesalzene Rattendärme und Blutmückenpasteten servieren.

In einem Turnier kämpfen. Wenn die Charaktere während eines Turniers eintreten, sehen sie, dass ein **Minotaurus** gegen eine vernarbte Halblingsfrau namens Samara Starkknochen (siehe Bereich X7) kämpft. Die Halblingsfrau will nicht in einem sinnlosen Kampf ums Leben kommen und ruft um Hilfe. Wenn die Charaktere eingreifen, werden die Zuschauer gewalttätig und greifen sie an. Wenn die Charaktere den Kampf nicht stören, eskortiert Noska den Sieger zurück in Bereich X7, während Ahmaergo die Charaktere auffordert, am Turnier teilzunehmen. Wenn die Charaktere nicht im Turnier kämpfen wollen, lässt Ahmaergo sie bewusstlos prügeln, während Xanathar schweigend zusieht.

Die Regeln für das Turnier sind am Ende dieses Kapitels beschrieben (siehe „Blut und Glück", Seite 114). Wenn ein Charakter im Turnier kämpft und gewinnt oder seine Untergebenen besiegt, ist Xanathar beeindruckt genug, um der Gruppe eine Audienz zu gewähren, in der er versucht, sie zu unterwerfen (siehe „Konfrontation mit Xanathar", Seite 99).

Hellsichtsensor. Der gespenstische Augenstiel ist ein magischer Sensor, der es einem Zauberlehrling in Bereich X16 erlaubt, den Raum zu überwachen. Siehe Bereich X2 für mehr Informationen.

Geheimtür. Man kann die Geheimtür mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdecken. Sie lässt sich aufschieben und führt in Bereich X33.

X7. Zellenblock

Der Bereich enthält vier Zellen, die durch Gitterstäbe voneinander getrennt sind. Die rechteckigen Eisentüren sind mit Schlössern versehen, für die Noska Ur'gray die Schlüssel bei sich hat. Das Schloss zu öffnen erfordert einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug. Um eine Tür aufzubrechen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 notwendig. Die Tabelle Zelleninsassen führt die Gefangenen in diesem Bereich auf.

Zelleninsassen

Zelle	Gefangener
A	Ein männlicher **Halboger** namens Groz, ein **Minotaurus** namens Umpok und eine **Orog**-Frau namens Charworl
B	Entführte Waterdeeper: Xia Shung (NG menschliche Shou-**Bardin**; siehe Anhang B); Claudio Benzreck (RN tethyrianischer menschlicher **Adeliger**) und Arthright Graufalke (CN illuskanischer **Draufgänger**; siehe Anhang B)
C	Eine weibliche **Drow** namens Raelyn Auvryndar, unlängst getrennt von ihrem Gefährten und Untergebenen Zaibon Kyszalt (siehe Bereich X24)
D	Samara Starkknochen, ein weiblicher Leichtfuß-Halbling, ist ein Zhentarim-**Spion** aus dem Gefolge von Manshoon. Sie ist chaotisch böse und hat die folgenden Volksmerkmale: Sie ist klein, und ihre Schrittbewegungsrate ist 7,50 m. Sie kann sich durch den Bereich einer mittelgroßen oder größeren Kreatur bewegen. Sie hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Furcht. Sie spricht die Gemeinsprache, Halblingisch und die Sprache der Unterreiche.

X8. Korridor der Statuen

Dieser 6 m breite, magisch beleuchtete Korridor verbindet verschiedene Bereiche, die von der Xanathar-Gilde kontrolliert werden. Der Korridor ist wie folgt gekennzeichnet:

- Lebensechte Statuen stehen entlang des Korridors.
- Das erste Mal, wenn die Charaktere den Korridor erkunden, tanzt ein **Tiefengnom** im Narrengewand den Korridor auf und ab und schlägt Räder zwischen den Statuen.

Gnomennarr. Der grell gekleidete Tiefengnom Flatterfuß Pfeifsauf dient Xanathar als Hofnarr. Er trägt ein Päckchen, das *Staub des Verschwindens* enthält. Auch wenn Flatterfuß es nicht weiß, ist Xanathar des Gnoms überdrüssig geworden und plant ihn in Stein zu verwandeln, wenn sie sich das nächste Mal treffen.

Flatterfuß kennt die Merkmale und den Aufbau von Xanathars Hort, weiß, wo sich der Betrachter im Augenblick aufhält und wo sich Geheimtüren befinden, außer den Türen, die in Bereich X36 führen. Er bietet den Charakteren freudig an, als Führer zu dienen, wenn sie das folgende Rätsel richtig beantworten:

Ich komme mit einem Lächeln.
Im Gemetzel ruhe ich.
Ich kann ansteckend sein,
doch ist meine Medizin die beste.
Was bin ich?

Die Antwort auf Flatterfuß' Rätsel ist „Lachen". Wenn die Charaktere die falsche Antwort geben, streut der Gnom *Staub des Verschwindens* auf sich, wird unsichtbar und rennt davon.

Lebensechte Statuen. Die Statuen sind versteinerte Überreste von Eindringlingen und Mitgliedern der Xanathar-Gilde, die Xanathar in Stein verwandelt hat. Es gibt ein Dutzend Statuen: vier Menschen, drei Goblins, zwei Drow, einen Zwerg, einen Halbling und einen Tiefling.

Geheimtür. Die Geheimtür in Bereich X2 ist von dieser Seite aus leicht zu entdecken. Sie wird geöffnet, indem man einen Steinknauf an der angrenzenden Wand dreht.

X9. Gildenkaserne

Dieser magisch beleuchtete Raum hat die folgenden Merkmale:

- Die Wände sind mit anzüglichen Schmierereien in der Gemeinsprache, Zwergisch, Goblinisch und der Gemeinsprache der Unterreiche bedeckt.
- Vor dem Raum steht ein wackeliger Holztisch, der von leeren Fässern und Fässchen umgeben ist, die als Stühle dienen. Leere Bierkrüge liegen auf dem Tisch und dem Boden verstreut.
- Ein Dutzend schimmliger Betten steht in zwei Reihen hinten im Raum.

Mitglieder der Xanathar-Gilde. Wenn sie nicht ein Turnier in der Arena genießen (Bereich X6) oder zuhören, wie Xanathar eine Rede im Audienzraum hält (Bereich X18), dann schlafen hier zehn **Banditen**, alle Mitglieder der Xanathar-Gilde. Sie sind so betrunken, dass sie in den kommenden paar Stunden nur aufwachen, wenn sie Schaden erleiden. Außerdem sind sie vergiftet, solange sie betrunken sind.

X10. Noskas Quartier

Xanathars Vollstrecker Noska Ur'gray (siehe Anhang B) residiert in diesem magisch beleuchteten Raum, wenn er sich nicht in der Arena aufhält (Bereich X6). Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Eine große Badewanne aus Marmor mit Klauenfüßen steht mitten im Raum neben einem großen Holzkäfig mit einem **Rostmonster**.
- Entlang der Wände liegen Haufen von zerstörten und verrosteten Helmen, Schilden und Waffen.
- An Haken an der hinteren Wand hängen drei Puppen aus Stroh und Tuch, aus denen zahlreiche Armbrustbolzen ragen.

Noska hält das Rostmonster als Haustier und füttert es mit Gegenständen aus den Haufen abgelegter Helme, Schilde und Waffen. Er verwendet die Puppen für Zielübungen. Die Badewanne, die er in ein Bett umgewandelt hat, ist mit Stroh und räudigen Fellen gepolstert.

Holzkäfig. Ein einfacher Riegel hält die Tür geschlossen. Das Rostmonster kann niemanden verletzen, solange es eingesperrt ist.

Schätze. Unter einem Haufen rostiger Waffen ist eine Holzkiste verborgen, die Noskas persönlichen Hort enthält: 37 GM, 151 SM, 360 KM und vier Blutsteine (im Wert von jeweils 50 GM).

X11. Ahmaergos Sammlung

Xanathars Majordomus hat einen Fetisch für Minotauren und hat diesen magisch beleuchteten Raum entsprechend dekoriert:

- Ein ausgestopfter, finster blickender Minotaurus steht am Nordende des Raums. Ein großes Kriegsbeil liegt auf einem hölzernen Gestell davor.
- In der Mitte des Raums befindet sich eine 3 m lange, 1,50 m breite, 1,50 m hohe, rechteckige Steinplatte mit einer handgefertigten Steinminiatur eines Labyrinths darauf.

Steinlabyrinth. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie auf dem Modelllabyrinth. Eine Kreatur, die das Labyrinth berührt, wird Ziel des Zaubers *Irrgarten* (Rettungswurf-SG 15). Sobald der Effekt ausgelöst wird, kann dies erst bei der nächsten Morgendämmerung wiederholt werden.

Ausgestopfter Minotaurus. Wenn jemand außer Ahmaergo die Südtür berührt, bricht das Skelett des ausgestopften Minotaurus aus seiner Haut hervor, und wird ein belebtes **Minotaurus-Skelett**, das sich mit der Zweihandaxt bewaffnet. Es greift alle Eindringlinge an und verfolgt sie bis zu Bereich X8 und X12. Das Minotaurus-Skelett hört auf Ahmaergos Befehle.

X12. Ahmaergos Quartier

Das magische Licht in diesem Raum wurde aufgehoben, sodass der Raum dunkel ist. Charaktere, die eine Lichtquelle oder Dunkelsicht haben, können die folgenden Merkmale ausmachen:

- Der Raum wurde in einen Irrgarten umgewandelt, mit Wänden aus aufgestapelten Kisten, die mit Brettern zusammengenagelt sind.
  Die Wände ragen zur 6 m hohen Decke auf.
- Humanoide Knochen übersäen den Boden. (Ahmaergo hat die Knochen im Undermountain gesammelt und hier als grausige Dekorationen abgelegt.)

Das Labyrinth füllt den ganzen Raum bis auf einen Bereich mit 3 m Seitenlänge in der südwestlichen Ecke, wo Ahmaergo aus Schädeln, Knochen Haut und Fellen eines Minotaurus eine Holztruhe und ein Bett hergestellt hat.

Durch den Irrgarten zu kommen braucht Zeit, ist aber nicht schwierig, außer dass Ahmaergo auf halbem Weg einen Stolperdraht gespannt hat. Ein Charakter, der vorweggeht und nach Fallen sucht, bemerkt den Stolperdraht mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12. Sobald er bemerkt wird, kann er leicht umgangen oder entschärft werden. Wird die Falle ausgelöst, stürzen die Wände des Labyrinths ein. Kreaturen in dem Bereich werden vom Schutt getroffen und müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 schaffen und erleiden 10 (3W6) Wuchtschaden bei einem misslungenen Wurf, halb so viel bei einem erfolgreichen.

Schätze. Ahmaergos Truhe enthält 121 GM in einem Beutel aus genähter Haut, eine geschnitzte Malachitfigur eines Minotaurus (im Wert von 250 GM) und einen *Heiltrank*.

X13. Thorvins Werkstatt

Doppeltüren schwingen auf und führen in einen magisch erleuchteten Raum, der folgendes enthält:

- Thorvin Doppelbart (siehe Anhang B), Xanathars Techniker, baut eine große Vorrichtung mitten im Raum. In der Nähe schwebt ein Albino-**Glotzer** (siehe Anhang B).
- Werkzeuge liegen auf Steintischen überall im Raum. (Es sind genug Werkzeuge, um einen Satz Steinmetzwerkzeuge, einen Satz Schmiedewerkzeuge und zwei Sätze Kesselflickerwerkzeuge zusammenzustellen.)
- Darüber hinaus befinden sich eine Pritsche und ein Stapel hölzerner Fässer mit Wyrmwizz-Bier (einem Gebräu aus Schädelhafen) in dem Raum.

Albino-Glotzer. Xanathar hat diesen Glotzer in seinen Träumen erschaffen und geschickt, um Thorvin auszuspionieren, dessen Loyalität er langsam zu hinterfragen beginnt. Der Glotzer selbst ist nicht loyal. Ein Magiercharakter kann sich mit einem Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 11 mit ihm anfreunden und ihn mit dem Ritual *Vertrauter finden* in einen Vertrauten verwandeln. Wenn der Glotzer ein Vertrauter wird, nimmt er die Gesinnung seines neuen Meisters an.

Thorvin Doppelbart. Wenn Thorvins Vorrichtung fertig ist, wird sie es Xanathar erlauben, Kreaturen, die er versteinert, zu pulverisieren, sodass sie ein feines Pulver werden, aus dem Gipsputz hergestellt werden kann. Der Pulverisierer besteht letztlich aus einem großen Steinbehälter mit mahlenden



Zahnrädern am Boden, und einem Schacht, aus dem der pulverisierte Stein kommt.

Der Pulverisierer ist ein Lieblingsprojekt von Thorvin, das es ihm erlaubt, sich in Xanathars Hort aufzuhalten und Informationen zu sammeln, die er an die Harfner verkauft. (Thorvin bringt die Münzen, die er von der Fraktion erhält, in eine Bank, fern von den neugierigen Augen des Betrachters.) Wenn einer oder mehrere Charaktere sich an ihn wenden und behaupten, Harfner zu sein, wird Thorvin wütend, dass sie das Risiko eingehen, ihn als Spion bloßzustellen, und deutet auf den Albino-Glotzer. Wenn die Charaktere sich mit dem Glotzer anfreunden und versprechen, wegzugehen, dann beantwortet Thorvin bereitwillig bis zu drei Fragen. Er hat Ahmaergos Räumlichkeiten (Bereich X11 und X12) nie gesehen, kennt den Rest des Hortes aber gut.

Wenn die Charaktere eine Möglichkeit suchen, Xanathars Organisation zu stören, schlägt Thorvin vor, dass sie Nar'l Xibrindas, den Ratgeber des Betrachters (siehe Bereich X18) zwingen, ihnen eine große Menge *Rauchpulver* zu geben, die er in das Gewölbe geschmuggelt hat. Thorvin sagt ihnen auch, wo sie das *Rauchpulver* platzieren können, um den größten Schaden anzurichten (siehe „Den Hort zerstören", Seite 100).

X14. Geheimer Korridor

Dieser magisch beleuchtete Korridor ist hinter Geheimtüren verborgen. Er führt am Audienzraum (Bereich X18) vorbei und im Osten sanft nach unten. Eine der Geheimtüren zu finden, macht einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 nötig.

X15. Treppen zum Labyrinth

Charaktere oben an dieser magisch beleuchteten Treppe können laute Musik und derbes Gelächter von unten hören. Die Treppe führt 6 m nach unten in Bereich X28.

X16. Panoptikus-Wachstation

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Fünf kahle Schildzwerge, ihre Köpfe bedeckt von violetten Augentätowierungen, sitzen am Rand eines leuchtenden Kreises am Boden. Ihre Augen sind fest geschlossen, aber sie sind sich ihrer Umgebung bewusst.
- Aus der Decke, direkt über dem Kreis, ragt eine große, ausgestellte Bronze-„Glocke", ähnlich geformt wie die Öffnung einer Tuba.
- Hinten in eine Wandnische ist eine Geheimtür eingesetzt, die in Bereich X17 führt.

Zwerge. Die fünf tätowierten Zwerge bedienen Xanathars magisches Überwachungssystem „Panoptikus". Sie kämpfen nur, um sich selbst zu verteidigen. Sie sind **Zauberlehrlinge** (siehe Anhang B), aber mit den folgenden Anpassungen:

- Sie sind neutral.
- Sie haben die folgenden Volksmerkmale: Ihre Schrittbewegungsrate ist 7,50 m. Sie haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift und Resistenz gegen Giftschaden. Sie haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Sie sprechen die Gemeinsprache und Zwergisch.
- Nihiloor, der Gedankenschinder, hat die Zwerge psychisch und chirurgisch verändert, damit sie mit offenen Augen schlafen und die Hälfte ihres Gehirns immer ruht.

Verstärkungsglocke. Die Bronzeglocke ist mit einem Rohr verbunden, das durch den Stein in den nahen Audienzraum

führt (Bereich X18). Die Glocke verstärkt Geräusche unter ihr und überträgt sie in den Audienzraum.

Hellsichtkreis. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Weissagungsmagie um den Kreis, mit dem die Zwerge verschiedene Örtlichkeiten im Gewölbe auskundschaften: die Eingangshalle (Bereich X2), die Arena (Bereich X6), den Vorraum des Wahnsinns (Bereich X23), die Freizeithalle (Bereich X28) und die untere Halle (Bereich X32). Ein Zwerg beobachtet jeden Ort und übermittelt alles, was er sieht, mit der Bronzeglocke. Der Hellsichtkreis funktioniert für niemand sonst. Er wird von einem *Antimagischen Feld* unterdrückt und kann auch gebannt werden (SG 17). Wenn der Kreis nicht mehr existiert, verschwinden die gespenstischen Augenstiel-Sensoren in den erwähnten Örtlichkeiten ebenfalls.

Geheimtür. Man kann die Geheimtür mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 finden. Ein Pedal, das im Boden verborgen ist, öffnet die Tür, wenn man es betätigt.

X17. Promenade

Säulen, in die Augen graviert sind, folgen der Krümmung des Korridors. Die eingravierten Augen scheinen Kreaturen, die an ihnen vorbeimarschieren, zu verfolgen. Dies ist kein magischer Effekt, sondern eine optische Illusion.

Majordomus. Wenn er nicht bei Xanathar in der Arena (Bereich X6) ist, führt **Ahmaergo** (siehe Anhang B) eine Routineinspektion des Gewölbes durch. Die Charaktere können die hallenden Schritte des Zwergs hören, wenn er sich ihrer Position nähert. Wenn er die Eindringlinge sieht und in der Unterzahl ist, zieht sich Ahmaergo in Bereich X22 zurück, geht nach unten, um in Bereich X28 Verstärkung zu holen, und führt einen Suchtrupp, um die Eindringlinge zu fangen. Wenn er nur einen Eindringling sieht, zieht er seine Axt und greift an.

Geheimtür. Das nördliche Ende dieses Korridors zeigt ein Fresko voller blattloser Bäume, in deren Stämme lidlose Augen eingesetzt sind. Wenn man auf ein bestimmtes Auge drückt, schwingt ein türförmiger Abschnitt der Wand auf und führt in Bereich X16. Charaktere können die Geheimtür und den Schalter mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 finden.

X18. Audienzraum

Xanathar begrüßt in diesem 12 m hohen Raum mit Kuppeldach Besucher und hält Ansprachen vor seinen Untertanen. Charaktere, die von den Hellsichtsensoren im Gewölbekomplex entdeckt wurden, können die Kreaturen hier nicht überraschen. Der magisch beleuchtete Raum hat die folgenden Merkmale:

- Der kreisförmige Raum ist mit schwarzem Marmor gekachelt und zeigt ein goldenes Mosaik mit Xanathars Symbol.
- Aus der Decke ragt eine glockenförmige Vorrichtung aus Bronze. (Dies ist das andere Ende des Geräuschverstärkers, der in Bereich X16 beschrieben ist.)
- An den geschwungenen Wänden sind ein Dutzend lebensechter Statuen aufgestellt (die Überreste von Menschen, Drow, Zwergen, Goblinoiden und Kobolden, die sich dem Betrachter widersetzt haben).
- Im Boden ist eine geheime Falltür verborgen.

Solange Xanathar in diesem Raum ist, verwendet er einen *Ring der Unsichtbarkeit*, um ungesehen zu bleiben, und kann eine Bonusaktion verwenden, um eine psychedelische Vorführung magischer Lichter, die jeweils so groß wie ein menschlicher Augapfel sind, zu aktivieren oder zu deaktivieren. Die Lichter füllen einen Kubus mit 3 m Kantenlänge in der Mitte des Raums, und der Betrachter kann seine Stimme projizieren, sodass sie aus diesem Gebiet zu kommen scheint. Jeder Charakter, der einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 13 schafft, kann erkennen, dass die Lichter nicht die Quelle der Stimme sind.

Wenn der Betrachter hier ist, nutzt er die psychedelischen Lichter, um eine unverständliche, selbstherrliche Rede vor einer Gruppe von Speichelleckern zu halten, die aus zehn menschlichen **Banditen** und zwei **Duergar** besteht, die Xanathars wahre Gestalt niemals gesehen haben. Diese Handlager halten Krüge voller Wyrmwizz-Bier (ein Gebräu aus Schädelhafen) und trinken auf Xanathars Wohl, wenn der Betrachter sich selbst lobt. Xanathars verräterischer **Drow-Magus**-Ratgeber Nar'l Xibrindas (siehe Anhang B) steht vor der offenen Tür in Richtung Bereich X19 und klatscht schwach als Reaktion auf die Rede. Neben Nar'l schwebt sein **Grell**-Leibwächter. Wenn Xanathar gewarnt wurde, dass die Charaktere in der Nähe sind, beendet er seine Rede und gewährt ihnen eine Audienz; siehe „Konfrontation mit Xanathar", Seite 99) für weitere Informationen.

Wenn Xanathar anderswo ist, befinden sich in diesem Raum nur Nar'l und der Grell. Nar'l versucht die Abenteuer in eine Auseinandersetzung mit dem Betrachter zu locken. Wenn er verwundet ist, flüchtet er durch die Falltür im Boden und zieht sich in Bereich X35 zurück, während der Grell seine Flucht deckt.

Wenn zur Gruppe Mitglieder der Bregan D'aerthe gehören, und Nar'l sie als solche erkennt, gibt er ihnen sein Gefäß voller Augenkratzer-Gift, mit dem sie Xanathar blenden können.

Dieser Verrat, den der Grell beobachtet, bringt die Kreatur gegen ihn auf.

Geheime Falltür. Man kann die verborgene Falltür im Boden mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 finden. Sie kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 angehoben werden, wodurch sich eine Holzleiter zeigt, die in Bereich X29 führt.

X19. Xanathars Sanktum

Dieser magisch beleuchtete Raum hat eine flache, 9 m hohe Decke und enthält folgende Merkmale.

- Leuchtende violette Partikel treiben wie Nebel in der Luft. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Natur) gegen SG 12 offenbart, dass es sich um Underdark-Sporen handelt.
- Ein Fischglas mit 6 m Durchmesser dominiert den Raum. Es ist mit Wasser gefüllt und enthält außerdem ein kleines Korallenriff, ein Miniatur-Schiffswrack und eine versunkene Schatztruhe.
- Ein kleineres Fischglas mit nur 90 cm Durchmesser steht auf einem Podest neben dem größeren Glas. Ein Zwerg, der eine Scheitelkappe trägt, die mit Augenstielen bedeckt ist, füttert einen Fisch in Forellengröße, der Kreise im kleineren Glas schwimmt.
- Ein Silberspiegel mit 3 m Durchmesser ist in die Westwand eingelassen. Buchstaben sind in den Rahmen graviert.
- Der östliche Tunnel beginnt 3 m über dem Boden und führt sanft nach unten in Bereich X21. (Xanathar verwendet diesen Durchgang als Fluchtweg.)

Wenn Xanathar (siehe Anhang B) hier ist, ist er unsichtbar und spricht liebevoll mit dem Fisch, während der Zwerg, Ott Stahlzeh, diesen füttert.

Zwergischer Fischwärter. Ott Stahlzeh (siehe Anhang B) ist Xanathars Fischwärter. Wenn er Eindringlinge sieht und der Betrachter nicht anwesend ist, zieht Ott seinen Dolch und stammelt: „Ihr solltet nicht hier sein! Bleibt weg, oder ich rufe den Meister!" Ott kann nicht telepathisch mit Xanathar kommunizieren, glaubt aber, dass er es kann. Er schließt die Augen und bittet Xanathar hektisch, in sein Sanktum zurückzukehren und die Eindringlinge zu desintegrieren.



Nat, Jenks und Squiddly haben
Angst vor der Trollflut.


DESCHA

Fischgläser. Xanathars Fisch Sylgar ist die einzige Kreatur, die der Betrachter so sehr liebt wie sich selbst. In der Tat gab es im Lauf der Jahre viele Sylgars, aber Ott ist geschickt darin, einen Ersatz zu besorgen, ehe Xanathar begreift, dass sein geliebter Fisch gestorben ist.

Sylgars großes Fischglas wiegt ungefähr 6.000 Pfund, die Schatztruhe auf dem Grund ist echt (siehe „Schätze", unten). Das kleine Fischglas wiegt 60 Pfund und wird vor allem für Fütterungen verwendet. Xanathar nutzt seinen telekinetischen Strahl, um Sylgar von einem Fischglas ins andere zu transportieren.

Spiegel. In den Rahmen des Spiegels ist das Wort „Xoblob" graviert. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Weissagungsmagie um den Spiegel. Wenn man das Wort „Xoblob" innerhalb von drei Metern um den Spiegel spricht, wird die spiegelnde Oberfläche ein Hellsichtsensor, der Alter Xoblobs Laden und die Straße davor zeigt, wie durch die Augen des ausgestopften Betrachters, der im Schaufenster des Ladens hängt (siehe „Alter Xoblobs Laden", Seite 23).

Sporen. Die violetten Sporen sind von *Faerzress* erfüllt, einer magischen Strahlung, die man im Underdark findet. Eine Kreatur, die ihren Zug in diesem Raum beendet, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht eine zufällige Form kurzzeitigen Wahnsinns zu erleiden, entsprechend der Tabelle für kurzzeitigen Wahnsinn im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch).* Eine Kreatur muss die Sporen nicht einatmen, um betroffen zu sein. Sobald der Wahnsinn endet, wird die Kreatur immun gegen die Sporen in diesem Raum.

Schätze. Die Schatztruhe ist nicht verschlossen und enthält dreißig Edelsteine im Wert von je 100 GM. Wenn Xanathar den *Stein von Golorr* erlangt hat, befindet sich das Artefakt ebenfalls hier.

X20. Traum-Nullifikator

Dieser Nebenraum weist die folgenden Merkmale auf:

- Eine Schale mit 2 m Durchmesser, die aus Kristallgittern besteht, pulsiert im mehrfarbigen Licht und schwebt 3 m über dem Boden.
- Eine zerlumpte Strohmatratze liegt auf dem Boden unter der Schale. (Der Fischwärter Ott Stahlzeh verwendet die Matraze als Bett.)

Traum-Nullifikator. Xanathar warb einen Magier an, um eine Gerätschaft zu entwickeln, die verhindern sollte, dass er aus Versehen einen weiteren Betrachter in die Welt träumt. Der schalenförmige „Traum-Nullifikator" weckt Xanathar magisch auf, wenn er beginnt, von Betrachtern zu träumen. Wenn die Schale von einem *antimagischen Feld* umschlossen oder Ziel des Zaubers *Magie bannen* oder einem ähnlichen Effekt wird, kracht sie auf den Boden und zerbirst in eine Million Stücke.

Den Gedankenschinder ersetzen

Nihiloor der Gedankenschinder hat sich seinen eigenen Hort in Xanathars Hort aufgebaut (Bereiche X23 bis X26). Wenn Nihiloor früher im Abenteuer getötet wurde, ersetze ihn durch einen Gedankenschinder namens Qrr'zarq.

Qrr'zarq stammt aus einer Kolonie von Gedankenschindern im Undermountain, die Xanathar eine Illithiden-Kaulquappe einsetzen und den Betrachter durch einen magischen Prozess namens Ceremorphose in einen Knecht verwandeln will. Qrr'zarq wartet auf die Gelegenheit, die Kaulquappe einzusetzen, während Xanathar allein ist und schläft. Der Gedankenschinder will nicht, dass Abenteurer seinen Plan, den er für sich behält, verkomplizieren oder ruinieren. Er bietet Charakteren seine Hilfe an, die sich bereit erklären, ihn oder den Betrachter unbehelligt zu lassen.

X21. Betrachter-Fluchtweg

Am Nordende des Tunnels, der sich sanft nach unten neigt und zu Bereich X19 führt, ist ein kreisförmiger Stöpsel aus Stein eingesetzt, der zur Decke des Korridors darunter führt. Xanathar kann den Stöpsel mit seinem telekinetischen Strahl anheben, wodurch sich eine Öffnung bildet, die gerade groß genug ist, dass er hindurchschweben kann. Der Stöpsel kann auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 19 angehoben werden.

X22. Ankunftspunkt

Jede Kreatur, die den richtigen Schlüssel besitzt und durch das magische Portal in Bereich Q11 des Verstecks der Xanathar-Gilde tritt (siehe Kapitel 1), erscheint hier zwischen den Felssäulen.

Eine Wendeltreppe in der Südwestecke führt 6 m nach unten in Bereich X32.

X23. Vorraum des Wahnsinns

Diese große Halle hat die folgenden Merkmale:

- Eine **Kuo-toa-Geißel** und sechs **Kuo-toa** bewachen die Halle. Sie versammeln sich vor einem Eisengitter in der Südostecke und reißen Fleischstücke von den Knochen eines gerade getöteten Zwergs.
- Ein gespenstischer Augenstiel ragt aus der Decke in der Mitte der Halle.
- Der Boden ist mit Knochen übersät und von einer dünnen Schicht eines klebrigen, durchsichtigen Schleims bedeckt.

Kuo-toa. Die wahnsinnigen Kreaturen stehen unter der Kontrolle des Gedankenschinders in Bereich X24 und gehorchen seinen telepathischen Befehlen, so gut sie können. Wenn sie Eindringlinge bemerken, rufen sie „Uuup! Uuup!" um ihren Illithiden-Meister zu alarmieren und stürmen dann in die Schlacht.

Fallgitter. Das Fallgitter zwischen diesem Bereich und Bereich X24 kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 24 angehoben oder mit *Klopfen* oder ähnlicher Magie geöffnet werden. Der Hebel, mit dem das Gitter angehoben werden kann, befindet sich in Bereich X24.

Hellsichtsensor. Der gespenstische Augenstiel ist ein magischer Sensor, der es einem Zauberlehrling in Bereich X16 erlaubt, die Halle zu überwachen. Siehe Bereich X2 für mehr Informationen.

Klebriger Schleim. Der schleimbedeckte Fußboden ist schwieriges Gelände für alle Kreaturen außer Kuo-toa Kreaturen mit dem Merkmal Schlüpfrig oder Kreaturen, die fliegen können.

X24. Extraktionsraum

Ein Fallgitter trennt diesen Raum von Bereich X23, und der Hebel, um es anzuheben und zu senken, ist in die Nordwand eingesetzt. Charaktere, die durch die Gitterstäbe des Fallgitters blicken, können sehen, was sich in dem Raum befindet:

- In der Mitte des Raums steht ein blutbefleckter Stuhl aus behauenem Stein auf einer Steinplatte mit 3 m Seitenlänge und 30 cm Höhe. Eiserne Handschellen sind mit Bolzen in den Armlehnen befestigt.
- Auf dem Stuhl gefangen ist ein betäubter und waffenloser **Drow** in einem Kettenhemd. Er versucht, sich aus den Fesseln zu befreien, kommt aber nicht weiter.

Gefangener Drow. Der Drow, Zaibon Kyszalt, wurde in Schädelhafen gefangen und für ein Verhör hierhergebracht.

Seine Vorgesetzte Raelyn Auvryndar wurde ebenfalls gefangen und ist in Bereich X7 eingesperrt. Zaibon will sie befreien und in den Undermountain entkommen, wo Haus Auvryndar Außenposten besitzt.

Nihiloor hat den Schlüssel für die Fesseln des Stuhls. Ein Charakter kann jede Fessel mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf mit Diebswerkzeug gegen SG 15 öffnen, und eine Kreatur, die an den Stuhl gefesselt ist, kann mit einem Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen SG 25 aus den Fesseln schlüpfen.

Der Gedankenschinder hat Zaibon telepathisch verhört und von Haus Auvryndars Plan, Schädelhafen zu erobern, erfahren. Außerdem hat er von wachsenden Spannungen zwischen den Drow-Häusern Auvryndar und Freth Kenntnis erlangt. Der Gedankenschinder bereitet sich darauf vor, einen Intellektverschlinger in Zaibons Schädel einzusetzen. Diesen will er dann dazu verwenden, um den Drow-Plan zu unterwandern und Krieg zwischen den Drow-Häusern zu säen. (Wäre Zaibon weniger nützlich, hätte der Gedankenschinder stattdessen sein Hirn entnommen und in einen Intellektverschlinger verwandelt.) Zaibon weiß nichts von dem Schicksal, das ihm droht.

Gedankenschinder. Wenn die Charaktere bereits mit Nihiloor zu tun hatten, unterbricht der Gedankenschinder sie beim Gespräch mit Zaibon. Er kommt aus Bereich 26 und hält einen **Intellektverschlinger** in Händen. Wenn Zaibon aus dem Stuhl befreit wird, versucht er so weit wie möglich außer Reichweite des Gedankenschinders und seines „Haustiers" zu kommen. Nihiloor verfolgt niemanden, der flieht, weil er darauf vertraut, dass sie nicht weit kommen werden.

X25. Gedankenfutter

Dieser magisch beleuchtete Raum enthält die folgenden Merkmale:

- Der Raum stinkt nach Tod und Gemetzel.
- Drei Holztische stehen Ecke an Ecke, sodass sie in der Mitte des Raums ein Dreieck bilden. Der Raum, der sie umgibt, ist blutbefleckt.
- Auf den zwei Tischen liegen zwei Menschen (**Gemeine**), die wie Obdachlose gekleidet sind und mit Lederriemen festgebunden sind. Einer sieht tot aus, der andere plappert wie ein Wahnsinniger. Der dritte Tisch ist bis auf einen Bereich mit klebrigem Blut an einem Ende frei.

Unglückliche Mahlzeiten. Die Xanathar-Gilde fängt obdachlose Waterdeeper und bringt sie hierher, damit Nihiloor sich von ihnen ernähren kann. Nachdem der Gedankenschinder ihre Gehirne verzehrt hat, überlässt er die Leichen seinen Kuo-toa-Knechten, damit diese sie fressen können.

Die beiden Männer, ein Schlosser namens Skarn Zarphoul und ein Zeitungsverkäufer namens Holvan Ebberek, haben vor kurzer Zeit mitanhören müssen, wie einem Zwerg das Gehirn ausgesaugt wurde. Skarn ist betäubt und katatonisch durch den Schock und aus Holvan wurde dadurch ein geifernder Irrer. Der Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnliche Magie kann den Verstand eines der beiden wiederherstellen. Den Männern wurden Säcke über den Kopf gezogen, und sie wurden einzeln hierhergebracht, also wissen sie nichts vom Aufbau des Gewölbes oder seinen Bewohnern (abgesehen von dem Gedankenschinder). Wenn ihr Verstand wiederhergestellt wurde, wollen sie unbedingt zu ihren Familien in Waterdeep zurückkehren.

X26. Verschlinger-Zuchttümpel

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- In der Mitte befindet sich ein kreisförmiger Tümpel mit 3 m Durchmesser und 60 cm Tiefe, der mit leuchtend grünem Salzwasser gefüllt ist. Im Wasser schwimmen vier **Intellektverschlinger**.
- Wenn er nicht anderswo angetroffen und besiegt wurde, steht Nihiloor der **Gedankenschinder** (siehe Anhang B) im Tümpel mit den Intellektverschlingern.
- Rostige Handschellen sind an den Wänden befestigt. (Wirte für die Intellektverschlinger werden hier angekettet.)

Das Salzwasser ist eine magische Substanz, die eine Aura der Verwandlungsmagie ausstrahlt, wenn sie mit *Magie entdecken* untersucht wird. Nihiloor nutzt sie, um humanoide Gehirne in Intellektverschlinger zu verwandeln. Der Prozess ist alles andere als perfekt. 90 Prozent der Gehirne, die in die Salzlake gelegt werden, verwesen und sterben, während die übrigen 10 Prozent verwandelt werden, nachdem sie 1W4 + 1 Tage mariniert wurden.

Nihiloor und die Intellektverschlinger kämpfen hier bis zum Tod. Sollten die Charaktere fliehen, schickt der Gedankenschinder ihnen die Intellektverschlinger hinterher und bleibt selbst zurück.

X27. Kerker

Nihiloor der Gedankenschinder nutzt diesen Kerker, um potentielle Wirte für seine Brut von Intellektverschlingern einzusperren. Gefangene Charaktere könnten hier festgehalten werden, bis sie in Wirte verwandelt werden können. Der Bereich hat die folgenden Merkmale:

- Acht verschlossene Eisentüren führen in Zellen, von denen einige mit Gitterstäben getrennt sind.
- Drei **Kuo-toa-Geißeln** stehen hier Wache und greifen jede Kreatur außer Nihiloor an, der eintritt, auch andere Kuo-toa. Eine der Geißeln hat die Schlüssel für die Zellentüren an einem Ring bei sich.
- Eine 30 cm große Figur einer unweltlichen Kreatur ruht auf einem schleimbedeckten Alabasterpodest an der Ostwand zwischen den Zellentüren.

Zellen. Ein Charakter außerhalb der Zellen kann das Schloss an der Tür knacken, wenn ihm ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 mit Diebswerkzeug gelingt. Jede Zelle enthält nichts außer einem stinkenden Nachttopf.

In der westlichsten Zelle an der Nordwand ist Hyustus Staget eingesperrt, der Hauptmann der Stadtwache, den die Charaktere bereits getroffen haben (siehe „Die Wache trifft ein", Seite 27). Er wurde entführt, als er außer Dienst war und seine Rüstung und Waffen nicht bei sich hatte. Wenn Hyustus warum auch immer gestorben ist, ersetze ihn durch eine Beamtin der Wache namens Cressa Galavarco (RG thetyrianische **Veteranin** ohne Rüstung oder Waffen). Wer auch immer sich hier befindet hat eine Verabredung mit einem Intellektverschlinger.

Götterfigur. Das Figürchen auf dem Podest ist grobschlächtig aus Lehm gefertigt. Es hat den Kopf eines Hammerhais, den Oberkörper eines nackten Mannes, Drachenschwingen an den Schultern und Oktopustentakel, wo die Beine sein sollten. Die Kuo-toa haben sie als Abbild eines imaginären Gottes erschaffen, den sie Garshoogah nennen.

X28. Gilden-Freizeithalle

Ohrenbetäubend laute Musik und Gespräche füllen diesen magisch beleuchteten Raum, der wie eine Taverne eingerichtet ist:

- Zehn menschliche **Banditen** (Mitglieder der Xanathar-Gilde) sitzen um zwei Metalltische, klatschen in die Hände und stampfen mit den Füßen auf, während zwei **Goblins**, die Nachttöpfe auf dem Kopf tragen, auf einem dritten Tisch tanzen und singen.

- Wenn er nicht bei Xanathar in der Arena (Bereich X6) ist, hält sich Noska Ur'gray (siehe Anhang B) hier auf und trinkt mit den anderen.
- Auf einem Holzgestell an der Ostwand liegen fünf große Bierfässer, in die Zapfhähne getrieben wurden. Aus der Decke über den Fässern ragt ein gespenstischer Augenstiel (Hellsichtsensor).

Mitglieder der Xanathar-Gilde. Diese Schurken feiern die Gefangennahme eines Wachhauptmanns, der sich nicht im Dienst befand (siehe Bereich X27). Charaktere, die die Gespräche belauschen, können hören wie ein Gildenmitglied sagt: „Wir haben einen Wachhauptmann gefangen! Ahmaergo sagt, der Boss sei glücklicher als ein pinker Flumph, was auch immer das ist. Heute gibt es Freibier! Morgen Gold und Ruhm!" Auf diese Ankündigung folgen laute Jubelrufe.

Goblins. Die Goblins Lulz und Vellix sind Kellner, die sich von der Feier haben mitreißen lassen.

Wenn es zu einem Kampf kommt, verstecken sie sich unter einem Tisch und ergeben sich der Gnade der Charaktere, wenn diese siegreich sind.

Hellsichtsensor. Der gespenstische Augenstiel ist ein magischer Sensor, der es einem Zauberlehrling in Bereich X16 erlaubt, die Halle zu überwachen. Siehe Bereich X2 für mehr Informationen.

X29. Falltür

Oben an der Treppe befindet sich eine Plattform mit einer Leiter, die zu einer steinernen Falltür führt, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 12 angehoben werden kann. Die Falltür führt nach oben in Bereich X18.

X30. Xanathars Gourmetküche

Ein erfreulicher Duft weht von dieser Küche aus durch den Korridor, eine Mischung aus seltenen Gewürzen, herzhaftem Fleisch und frischen Kräutern. Der Raum bietet den Charakteren folgendes Bild:

- Sieben Kobolde mit weißen Kochmützen rennen zwischen den Tischen umher und bereiten manisch Mahlzeiten für Xanathar vor, die sie auf silbernen Tabletts anrichten.
- Zwei **Glotzer** (siehe Anhang B), die Xanathar in die Realität geträumt hat, überwachen die Kobolde und nutzen ihre telekinetischen Strahlen, um Teller mit Essen anzuheben und zu servieren.
- Zwei eiserne Öfen stehen an der Ostwand, dazwischen ein schmales Gewürzregal.

Wenn es um Mahlzeiten geht, bevorzugt Xanathar die edelste Küche der Schwertküste, darunter eine gesunde Ernährung aus Pilzen im Gegensatz zu rohem Fleisch. Alle Mahlzeiten werden hier ausschließlich für Xanathar zubereitet.

Die Glotzer greifen Eindringlinge sofort an, während die Kobolde auf dem einfachsten Weg flüchten.

Gewürzregal. Das Regal enthält dreißig Dosen seltener Gewürze, die jeweils 10 GM wert sind.

X31. Die andere Küche

Schwarzer Rauch folgt dem Gestank von verbranntem Fleisch und Brot durch den Korridor. Die magisch beleuchtete Küche hat die folgenden Merkmale:

- Ein ausgemergelter männlicher Halbling versucht hektisch, Fleisch zu kochen, Teig zu kneten, Soßen köcheln zu lassen und Gewürze zu mischen – und das alles gleichzeitig.
- Ein eiserner Ofen steht an der Südwand und Kochutensilien hängen von Haken kurz außerhalb der Reichweite des Halblings.

Halblingskoch. Wenn der Halbling die Charaktere bemerkt, zeigt sich ein erleichtertes Lächeln auf seinem Gesicht. „Endlich!" ruft er aufgeregt. „Ich hatte schon einen halben Zehntag lang keine Pause mehr. Achtet darauf, die Sauce alle fünf Minuten umzurühren." Er reicht den Charakteren seine Schürze, weil er sie für die reguläre Küchenbelegschaft hält.

Bepis Honigmacher ist ein Honighändler, der vor einem Monat aus seinem Zuhause im Handelsbezirk entführt wurde. Die Xanathar-Gilde versucht, ein Schutzgeld zu erpressen, aber scheinbar konnten seine Verwandten nicht zahlen oder wollten es nicht. (In Wahrheit haben seine verkommenen Schwiegereltern die Schutzgeldforderungen zerstört und Bepis' Frau und Kindern erzählt, dass er mit einer anderen Familie weggelaufen ist.) Ahmaergo lässt ihn in der Küche arbeiten, aber droht immer mal wieder, ihn dem Gedankenschinder Nihiloor auszuhändigen.

Bepis ist ein Starkherz-Halbling und **Gemeiner** mit den folgenden Anpassungen:

- Bepis ist rechtschaffen gut.
- Er ist klein und hat 3 (1W6) Trefferpunkte.
- Er hat die folgenden Volksmerkmale: Er hat eine Schrittbewegungsrate von 7,50 m. Er kann sich durch den Bereich einer mittelgroßen oder größeren Kreatur bewegen. Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Furcht. Er spricht die Gemeinsprache und Halblingisch.

X32. Treppen und Hellsichtsensor

Eine Treppe windet sich nach oben in Bereich X22 und ein gespenstischer Augenstiel ragt aus der Decke des Korridors. Der gespenstische Augenstiel ist ein magischer Sensor, der es einem Zauberlehrling in Bereich X16 erlaubt, die Halle zu überwachen (siehe Bereich X2 für mehr Informationen).

X33. Gruft von Xanathars Vergangenheit

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- In vier vom Boden zur Decke reichenden Kristallzylindern sind vier tote Betrachter aufbewahrt, die in Balsamierflüssigkeit eingelegt sind. Magische Lichter beleuchten die Zylinder von innen heraus.
- Neun flache Nischen zeigen Wandbilder von Betrachtern. In jeder Nische steht eine betrachterförmige Kupferurne auf einem Podest aus grünem Marmor. Der Deckel jeder Urne ist mit zehn Augenstielen geformt. (Hinten in der westlichsten Nische in der Nordwand befindet sich eine Geheimtür.)
- In die Westwand ist ein finster blickender Betrachter graviert, der von zwei Magiern mit Kapuze flankiert wird. Unter jeder Kapuze ist ein glotzendes Auge sichtbar.

Xanathar (siehe Anhang B), wenn er anwesend ist, blickt feierlich auf die Grabstätten der vergangenen Xanathars.

Betrachterurnen. Die Kupferurnen enthalten den Staub aufgelöster Betrachter. Wenn der Staub aus einer Urne ausgekippt wird, formt er sich für einen Augenblick in die vage Gestalt eines schwebenden Betrachters, knurrt und fällt dann zu Boden.

Kristallgruften. Jeder Kristallzylinder hat RK 10, 15 Trefferpunkte, Resistenz gegen Hieb- und Stichschaden und Empfindlichkeit gegenüber Wuchtschaden. Wenn ein Zylinder aufgebrochen wird, schwappt die enthaltene Flüssigkeit über den Boden, während der tote Betrachter mit einem nassen Schmatzen landet und 1W4 junge **Gassporen** abgibt, die innerhalb von 30 Tagen zur vollen Größe heranwachsen. Charaktere, die von diesen Gassporen infiziert werden, erleiden die folgende Schwäche, bis der Wahnsinn geheilt wird: „Ich hasse andere Betrachter. Wenn ich einen Betrachter sehe, muss ich versuchen, ihn zu zerstören."

Geheimtür. Man kann die Geheimtür mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 finden. Sie lässt sich aufziehen und führt in Bereich X6.

Wandgravuren. Jeder Charakter, der die Gravuren an der Westwand studiert und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 schafft, bemerkt, dass das Auge eines jeden Magiers ein Knopf ist, der gedrückt werden kann. Wenn der Charakter einen der Knöpfe drückt oder das mithilfe eines Gegenstands oder Zaubers tut, feuert die Betrachter-Gravur an der Wand einen grünen Strahl ab, dem der Charakter mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 16 ausweichen kann. Wenn der Strahl trifft, scheint der Charakter aufgelöst zu werden, wird aber tatsächlich in Bereich X34a oder X34b teleportiert, abhängig davon, welcher Knopf gedrückt wurde. Sobald ein Knopf gedrückt wurde, rastet er für eine Stunde ein und kann erst wieder gedrückt werden, wenn diese Zeit verstrichen ist. Ein Charakter kann den Knopf gewaltsam mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 mit Diebswerkzeug zurücksetzen.

X34. Magiergruften

Diese Gruften wurden gebaut, um die Überreste von zwei Magiern aufzubewahren, die lange vor Xanathars Machtübernahme den Gewölbekomplex beherrscht haben. Allerdings ist hier nur ein Magier beerdigt. Das Schicksal des anderen Magiers ist unbekannt.

Beide Kammern sind von solidem Stein umschlossen und hell vom Zauber *Dauerhafte Flamme* erleuchtet, der auf Wandleuchter gesprochen wurde.

X34a. In der Mitte der Gruft steht ein goldener Marmorsarkophag, in dessen Deckel das Abbild eines langhaarigen Menschen eingraviert wurde, der eine Robe trägt, die mit geschlossenen Augen verziert ist. Der Sarkophag kann nicht aufgezwängt oder beschädigt werden, aber wenn ein Zauber in der Gruft gewirkt wird, öffnen sich alle Augen auf der Robe auf einmal - ein unheimlicher, aber harmloser Effekt - und der Deckel wird langsam in die Luft levitiert, was den Inhalt offenbart: eine vertrocknete, leblose Mumie, die *Augen der Bezauberung* trägt. Nach 1 Minute schließen sich die Augen auf dem Deckel, als er langsam zurücksinkt, sodass der Sarkophag versiegelt wird bis ein weiterer Zauber in der Gruft gewirkt wird.

Ein Charakter, der die Augen der Bezauberung anlegt, kann durch die blauen Linsen eine blaue Metallkachel an der Westwand sehen, die wie ein vierzackiger Stern geformt ist. Die Kachel ist ansonsten unsichtbar, kann aber mit einer tastenden Suche und einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17 entdeckt werden. Wenn eine Kreatur die Kachel berührt, werden alle Kreaturen in der Gruft schlagartig in die Arena transportiert.

X34b. Diese Gruft ist leer bis auf eine unsichtbare, blaue Metallkachel an der Westwand. Ihre Funktion ist identisch zu der in Bereich X34a.

X35. Nar'l Xibrindas' Büro

Der Zauber *Dauerhafte Flamme*, der diesen Raum einst beleuchtete, wurde gebannt. Charaktere brauchen Lichtquellen oder Dunkelsicht, um etwas zu sehen. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Zwei offene Kisten stehen vor der Nordwand.
- Ein steinerner Schreibtisch in der Südwestecke ist vollständig frei von Papieren. Der Stuhl dahinter ist mit einem Spinnenmotiv verziert.
- Nackte Bücherregale aus Stein stehen an der Ostwand.

Kisten. Eine Kiste enthält fünfzig Betrachter-Stofftiere. Die andere enthält dreißig Trophäen aus Onyx (im Wert von jeweils 25 GM), die einen lächelnden Betrachter zeigen, der von Händen liebkost wird. Die Stofftiere und Trophäen gehören zu den Preisen, die in Xanathars Kampfturnieren ausgehändigt werden.

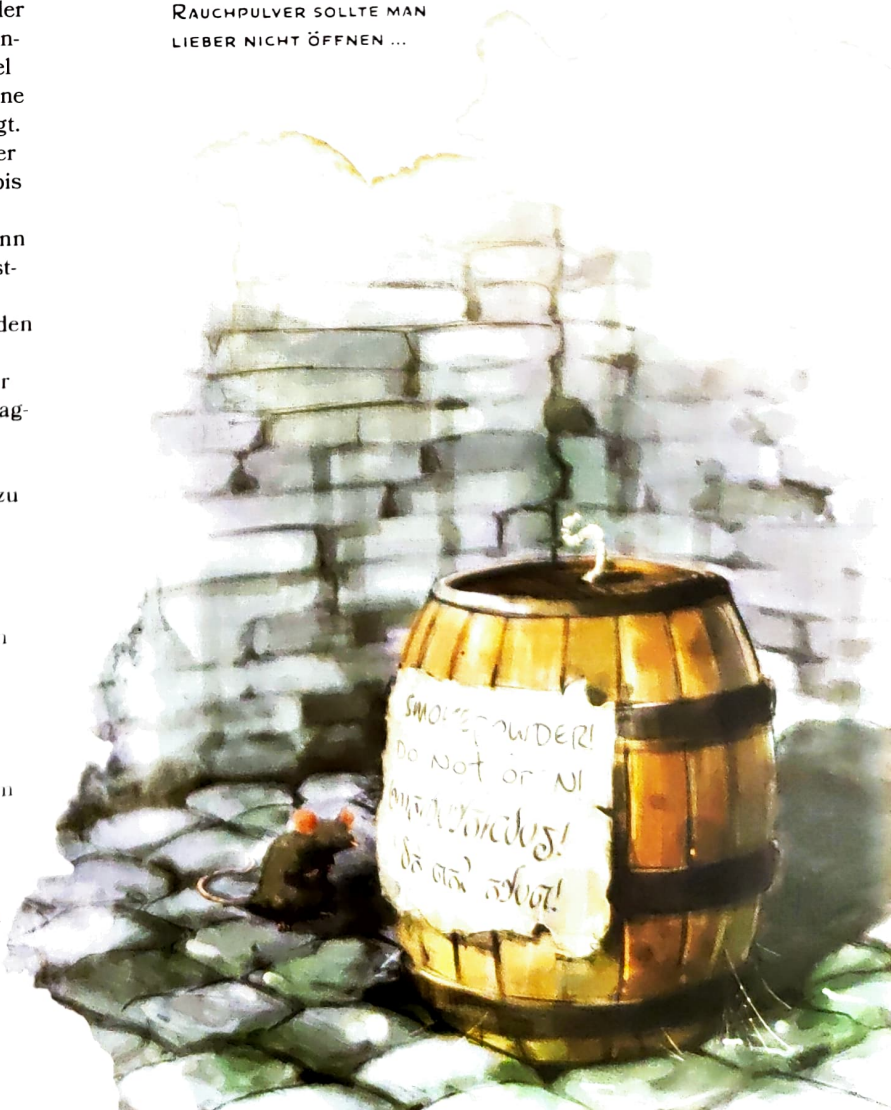
Schreibtisch. Der Stuhl hinter dem Schreibtisch verbirgt ein Geheimfach unter der linken Armlehne, das man mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 öffnen kann. Dieses winzige Fach enthält einen kleinen, schwarzen Schlüssel, der beide Schubladen im Schreibtisch öffnen kann. Ein Charakter kann jedes Schloss knacken, wenn ihm ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 17 mit Diebswerkzeug gelingt.

In der ersten Schublade liegt Nar'ls Zauberbuch, ein robuster Foliant, der in schwarzes Leder eingebunden und mit Spinnweben umwickelt ist. Er enthält alle Zauber, die Nar'l vorbereitet hat, sowie den Zauber *Verständigung*.

Die zweite Schublade enthält einen *Nimmervollen Beutel*, der Jarlaxle Baenre gehört. Nar'l borgte sich diesen magischen Gegenstand und benutzte ihn, um ein Fass *Rauchpulver* in Xanathars Hort zu schmuggeln (siehe Bereich X36).

Geheimtüren. Ein steinernes Bücherregal in der südwestlichen Ecke des Raums rotiert in die Wand und offenbart einen Geheimgang, der nach Norden abbiegt. Ein Charakter kann die Geheimtür mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 finden oder einfach, indem er gegen das Bücherregal drückt.

Eine zweite Geheimtür am Ende des abbiegenden Korridors kann ohne Attributswurf gefunden werden; man kann sie öffnen und eine staubige Kammer dahinter (Bereich X36) betreten.



Dieses Fass mit Rauchpulver sollte man lieber nicht öffnen ...

X36. Geheimraum

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Der Raum ist nicht beleuchtet und voll mit Staub und Spinnweben.
- Zwanzig Fässer *Rauchpulver* sind ordentlich mitten im Raum aufgestapelt. Jedes Fass ist mit einem Papierschild beschriftet, auf das die Worte „RAUCHPULVER! NICHT ÖFFNEN!" in der Gemeinsprache und Elfisch geschrieben sind.

Weder Xanathar noch seine loyalen Untergebenen wissen, dass dieser Raum existiert. Als Nar'l ihn gefunden hatte, bat er darum, den angrenzenden Raum (Bereich X35) als sein Büro nutzen zu dürfen, damit er den Raum geheim halten konnte. Die einzige andere Person, die von dem Raum weiß, ist Thorvin Doppelbart, Xanathars Haupttechniker, aber er wird dem Betrachter vermutlich nicht davon erzählen.

Fässer. Jedes Fass hat eine Lunte und enthält 5 Pfund *Rauchpulver*. Um Xanathars Hort zum Einsturz zu bringen, müssen zwei Fässer an jedem Schwachpunkt platziert werden (siehe „Den Hort zerstören", Seite 100).

Besondere Ereignisse

Du kannst eines oder beide der folgenden besonderen Ereignisse verwenden, wenn die Charaktere sich durch Xanathars Hort bewegen, oder wenn sie versuchen, Xanathars Agenten in Waterdeep aufzuhalten.

Blut und Glück

Der Betrachter hält Gladiatorenturniere ab, wenn er das Bedürfnis nach etwas Gewalt hat, um seinen Tag zu erhellen. Die Gewinner des Turniers erhalten Trophäen und es wird heimlich gewettet.

An einem Turnier nehmen zwölf Kämpfer teil. Das Turnier besteht aus drei Kämpfen mit kurzen Ruhepausen dazwischen. Wenn sich ein Kämpfer nicht an die folgenden Regeln hält, führt das zur Disqualifizierung:

- Alle Turnierkämpfer müssen in Bereich X7 warten, bis sie zum Kampf in Bereich X6 gerufen werden.
- Während eines Kampfs darf kein Kämpfer das Gebiet verlassen oder Personen angreifen, die nicht an diesem Kampf teilnehmen.

Turnierstruktur

Noska Ur'gray bestimmt die zwölf Kämpfer und stellt sie in vier Dreiergruppen zusammen. Um die Kämpfe interessant zu halten, versucht Noska die Mannschaften so ebenbürtig wie möglich zu gestalten. Eine Mannschaft könnte nur aus Spielercharakteren, nur aus NSC oder einer Kombination bestehen.

Im ersten Kampf kämpft Mannschaft 1 gegen Mannschaft 2. Im zweiten Kampf kämpft Mannschaft 3 gegen Mannschaft 4. Im dritten und letzten Kampf kämpfen die Siegermannschaften der vorherigen beiden Kämpfe gegeneinander. Ein Kampf endet, wenn alle Kämpfer in einer Mannschaft außer Gefecht gesetzt, getötet oder disqualifiziert wurden.

Das Turnier gewinnen

Jedes Mitglied der Siegermannschaft, das den dritten Kampf überlebt, erhält ein Xanathar-Stofftier mit einem Beutel im Mund, der einen Edelstein im Wert von 100 GM enthält, und eine Onyxtrophäe, die wie ein lächelnder Betrachter aussieht, der von Händen liebkost wird (im Wert von 25 GM).

Turnierwetten

Zuschauer wetten gerne auf ihre Lieblingsmannschaften. Der Höchsteinsatz ist 10 GM. Ein Charakter, der auf eine Mannschaft wettet, die das Turnier gewinnt, erhält eine Prämie in Höhe des fünffachen Einsatzes.

Trollflut-Gemetzel

Trollflut ist für die meisten Bewohner von Waterdeep ein lustiger Feiertag im Frühling, aber der Betrachter hat dieses Jahr eine grausame Wendung für den Feiertag geplant.

Die Xanathar-Gilde hat vor einer Weile einige Trolle im Undermountain gefangen. Die Trolle werden mit augenlosen Helmen und Häftlingskugeln um die Knöchel ausgestattet. Dann werden sie während der Trollflut in verschiedenen Bezirken der Stadt freigelassen. Wenn die Charaktere auf eine solche Szene stoßen, lies:

> Kinder in Trollmasken laufen durch den Nebel und Regen, klopfen an Türen und halten Erwachsene in den Straßen auf. Die Kinder, die nicht mit kandierten Äpfeln, Spießen von Salzfleisch und anderen Leckereien besänftigt werden, spielen verschiedene Streiche. Einer grantigen alten Frau wird eine Ratte ins Gesicht geworfen. Einem stämmigen Zwerg wird die Pfeife gestohlen.
>
> Eine kleine Menge von Zuschauern ist um ein 3 m großes Strohabbild eines Trolls versammelt und stampft mit den Füßen, während zwei junge Männer Mühe haben, das Abbild mit flackernden Fackeln zu entzünden.
>
> Plötzlich stürmt ein weißhaariger Mann in Richtung der Menge. Sein Gesicht ist eine Maske des Schreckens. Hinter ihm schlurft ein gewaltiger, grünhäutiger Riese, der eine riesige Häftlingskugel an einer Kette über die gepflasterte Straße schleppt. Ein augenloser Helm bedeckt das Gesicht des Trolls, aber sein Maul offenbart eine klaffende Öffnung scharfer Zähne. Er schwingt wild die Arme, schlägt nach dem Nebel, der ihn umgibt, und stößt ein schreckliches, frustriertes Heulen aus. Die Menge gerät bei dem Anblick in Panik und flüchtet in den Nebel und Regen. Gleichzeitig schleichen sich zwei Mitglieder der Stadtwache von hinten an den blinden Troll an, in der Hoffnung, ihm einen tödlichen Treffer zu versetzen.

Der weißhaarige Mann ist ein Waterdeeper Adeliger ohne besondere Leistungen namens Bromas Sultle. Wenn er die Charaktere sieht, ruft er: „Es ist ein Troll! Tut etwas!" Wenn die Charaktere eingreifen, kämpfen die beiden **Veteranen** der Stadtwache an ihrer Seite. Diese Wachtmeister handeln mit dem gleichen Initiativewert. Wenn ihre Initiative in einer Runde erreicht ist, besteht eine nicht kumulative Chance von 20%, dass ein weiterer Veteran eintrifft und in den Kampf einsteigt.

Der **Troll** ist blind, solange er den augenlosen Helm trägt, und die Häftlingskugel um seine Knöchel verringert seine Schrittbewegungsweite auf 6 m. In diesem Zustand ist sein Herausforderungsgrad 4 (1100 EP). Während die Charaktere gegen den Troll kämpfen, bewerfen Kinder in Masken die Kreatur mutig mit kandierten Äpfeln.

Entwicklung

Wenn die Charaktere dazu beitragen, den Troll zu besiegen, ist die Stadtwache dankbar. Bromas Sultle gratuliert ihnen und verbringt den nächsten Zehntag damit, seinen Freunden und Familienmitgliedern jedes Detail des Kampfs zu berichten. Die Geschichte über den Heldenmut der Charaktere verbreitet sich und viele neue Kunden besuchen ihre Taverne. Wenn du für die nächsten sechs Zehntage den Profit der Taverne ermittelst, addiere 20 auf den Wurf auf der Tabelle Ein Geschäft leiten (siehe „Aufwendungen zum Betreiben einer Taverne", Seite 41). Danach addiere 10 auf solche Würfe, um die anhaltende Zuneigung von Waterdeep für die „Trollschlächter der Trollschädelgasse" auszudrücken.



Kapitel 6: Sommerhölle

Victoro und Ammalia Cassalanter schlossen einen Handel mit Asmodeus ab, dem Fürst der Neun Höllen. Vor drei Jahren verkauften sie die Seelen ihrer Kinder, um dem finanziellen Ruin zu entkommen. Die Seele ihres ältesten Sohns Osvaldo wurde sofort geraubt. Was übrig war, wurde in einen Kettenteufel verwandelt, den die Cassalanters in ihrem Dachboden eingesperrt haben. Ihre beiden jüngsten Kinder Terenzio und Elzerina werden ihre Seelen einen Zehntag nach dem Gründertag, einem Mittsommerfest, das Waterdeeps Gründung feiert, verlieren, da sie an diesem Tag neun Jahre alt werden.

Nachdem der Handel geschlossen worden war, erlebten die Cassalanters einen unglaublichen Aufschwung. Ihr Bank- und Geldverleihgeschäft blühte auf, während ihre Konkurrenten litten. Das Verschwinden ihres ältesten Sohnes (und Erben) brachte ihnen Mitleid ein. Ihre philantropischen Anstrengungen wurden mit Legitimität und neuen Freunden belohnt. Es dauerte nicht lange, bis alle Waterdeeper Adeligen sie beneideten. Die Cassalanters schienen gesegnet zu sein und lockten neue Anhänger für ihren Teufelskult an, was von Anfang an der Plan von Asmodeus gewesen war.

Aus einem Vertrag mit Asmodeus zurückzutreten ist ein Luxus, den sich wenige Sterbliche leisten können, aber es gibt eine Möglichkeit, wie Fürst und Fürstin Cassalanter die Seelen von Terenzio und Elzerina retten können. Eine Klausel im Vertrag besagt, dass sie ihre übrigen (und zukünftigen) Kinder retten können, indem sie „nur eine weniger als eine Million Goldmünzen bezahlen, und nur eine weniger als einhundert unglückliche Seelen opfern". Die Cassalanters haben das meiste Gold, das sie hierfür brauchen, aber sie benötigen noch die Schätze aus dem Drachengewölbe zur Rettung ihrer Kinder, um dabei nicht bankrott zu gehen.

Victoro ist dafür zuständig, das Drachengewölbe zu finden und das Gold zu besorgen. Ammalia plant, neunundneunzig Seelen auf einmal zu opfern, indem sie am Gründertag ein Festmahl mit vergiftetem Essen veranstaltet. Die Seelen und das Gold müssen Asmodeus gleichzeitig bezahlt werden. Wenn nur eines dieser Vorhaben verhindert wird, bedeutet das das Ende für den Plan der Cassalanters und den Untergang für ihre jüngsten Kinder.

Asmodeuskult

Fürst und Fürstin Cassalanter sind die Anführer eines geheimen Asmodeuskults. Der Kult versammelt sich jeden Zehntag um Mitternacht in einem Asmodeustempel unter der Cassalanter-Villa. Während der Rituale tragen Mitglieder des Kults, auch Fürst und Fürstin Cassalanter, karmesinrote Roben, goldene Masken und goldene Opferdolche. Die Masken und Dolche sind jeweils 75 GM wert.

Triff die Cassalanters

Jedes Mitglied der Cassalanter-Familie entspannt sich in anderen Teilen des Hauses und reagiert anders auf die Erkenntnis, dass die Charaktere in ihr Haus eingedrungen sind. Fürst und Fürstin Cassalanter sind oft auf Geschäften außer Haus, besonders wenn der Gründertag naht; sie kehren eine Stunde vor dem Abendessen zurück.

Fürstin Ammalia Cassalanter

Fürstin Cassalanter reagiert überrascht, wenn sie die ungeladenen Gäste sieht, aber verbirgt schnell ihre Gefühle hinter einem einladenden Lächeln. Sie versucht, das Vertrauen der Eindringlinge zu erlangen, indem sie vorgibt zu glauben, sie seien Gäste von Victoro, von denen er ihr nur nichts erzählt hat. Wenn diese Lüge platziert ist, versucht sie die wahren Absichten der Charaktere in Erfahrungen zu bringen, indem sie *Person bezaubern* mit einem Zauberplatz des fünften Grads auf die Gruppe wirkt (sodass sie bis zu fünf Kreaturen innerhalb von 9 m beeinflussen kann), wenn nötig. Es ist illegal, Magie auf diese Weise zu verwenden, aber Ammalia genießt in Waterdeep viel guten Willen, genug um die Gunst eines Magistraten zu erlangen.

Während der Stunden, in denen Ammalia zuhause und wach ist, kannst du ihren Aufenthaltsort in der Villa zufällig bestimmen:

W100	Ammalias Aufenthaltsort
01–70	Sie kümmert sich um ihren Schmetterlingsgarten (Bereich C25).
71–90	Sie raucht auf dem Balkon (Bereich C25a).
91–00	Sie weint vor Osvaldo auf dem Dachboden (Bereich C24).

Fürst Victoro Cassalanter

Victoro Cassalanter reagiert auf den Anblick ungebetener Gäste mit feurigem Zorn. Er will ihre Namen wissen und ruft nach dem Butler Willifort Crowelle, der sie nach draußen führen soll. Wenn er die Gelegenheit hat, wirkt er subtil *Person beherrschen* mit einem Zauberplatz des achten Grades auf einen Charakter (um die Wirkungsdauer auf 8 Stunden zu verlängern), um einen Spion in ihren Reihen zu haben. Sobald die Eindringlinge weg sind, zieht er sich in sein Büro zurück (Bereich C6) und nutzt seine Aktion, um vollständige Kontrolle über den beherrschten Charakter zu erlangen. Der beherrschte Charakter erstattet der Wache Bericht, dass die Gruppe in die Cassalanter-Villa eingebrochen ist und für ihr Verbrechen verhaftet werden muss.

Cassalanter-Wissen

Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15 offenbart die folgenden Informationen über die Cassalanter-Villa und ihre Bewohner:

- Die Cassalanters hatten vor einigen Jahren finanzielle Schwierigkeiten, aber sie hatten seitdem mehr Glück und haben ihr lukratives Bank- und Geldverleihgeschäft wieder hergestellt.
- Victoro und Ammalias ältester Sohn verschwand vor drei Jahren, als die Familie am Rande des Ruins stand. Sie haben noch zwei Kinder, kleine Zwillinge namens Terenzio und Elzerina.
- Fürst Victoro Cassalanter ist der einzige lebende Erbe des verstorbenen Caladorn Cassalanter, eines ehemaligen Maskierten Fürsten und Held des Nordens.
- Im Lauf der Jahre haben die Cassalanters einige Wohltätigkeitsgesellschaften gegründet und großzügige Spenden an Tempel guter Gottheiten gemacht. Sie sind als Anhänger von Siamorphe bekannt, einer Halbgöttin, deren Ethos das Recht und die Pflicht des Adels ist, zu herrschen.

Während der Stunden, in denen Victoro zuhause und wach ist, kannst du seinen Aufenthaltsort in der Villa zufällig bestimmen:

W100	Victoros Aufenthaltsort
01–70	Er ist in seinem Büro (Bereich C6).
71–90	Er ist im Lesezimmer (Bereich C4).
91–00	Er ist mit Ammalia an einer ihrer Örtlichkeiten.

Terenzio und Elzerina

Die Cassalanter-Zwillinge sind nicht Mitglieder des Kults ihrer Eltern und haben keine anderen Freunde, da sie privat unterrichtet werden und das Anwesen nicht verlassen dürfen. Im Umgang mit Fremden wirkt Terenzio misstrauisch und schüchtern, während Elzerina mutig und extrovertiert auftritt. Beide Kinder sind unglaublich aufgeregt, freundliche Fremde zu treffen, und laden ihre „neuen Freunde" zu einer Führung durch das Haus ein. Sie helfen den Charakteren, durch die Villa zu schleichen, da die Kinder wissen, dass sie keine Gäste empfangen sollen.

Während der Stunden, in denen die Kinder wach sind, kannst du ihren Aufenthaltsort in der Villa zufällig bestimmen:

W100	Terenzios und Elzerinas Aufenthaltsort
01–50	Sie spielen in ihrem Zimmer (Bereich C18).
51–75	Sie sind in der Bibliothek (Bereich C3).
76–00	Sie jagen Schmetterlinge im Garten (Bereich C25).

Es gibt Orte im Haus, die Terenzio und Elzerina laut ihren Eltern nicht aufsuchen dürfen, die sie aber nur zu gerne in Begleitung ihrer neuen Freunde erkunden. Diese Örtlichkeiten sind:

- Das Büro ihres Vaters (Bereich C6)
- Der Dachboden (Bereich C24)
- Der Weinkeller (Bereich C28)

Wenn Terenzio und Elzerina nach ihren Eltern gefragt werden, sagen sie, dass ihre Eltern nach einigen verschwundenen Drachen suchen. (Was ihre Eltern mit einem Haufen unheimlicher, geflügelter Echsen tun wollen, wissen sie auch nicht, und Terenzio und Elzerina haben zu große Angst zu fragen.) Wenn sich die Charaktere mit ihnen anfreunden, verraten sie ihnen, dass ihr Vater sein Tagebuch in seinem Büro aufbewahrt (Bereich C6).

Wenn sie nach ihrem großen Bruder Osvaldo gefragt werden, wiederholen Terenzio und Elzarina das, was ihnen ihre Eltern gesagt haben: er besucht eine Schule in einer weit entfernten Stadt (sie erinnern sich nicht welche). Beide wissen nichts von dem grausamen Schicksal, das Osvaldo erlitten hat (siehe Bereich C24) oder vermuten auch nur, dass sie ein ähnliches Schicksal ereilen könnte.

Leitende Bedienstete

Die leitenden Bediensteten der Cassalanter-Villa sind Mitglieder des Kults. Diese vier Diener sind unten beschrieben. Alle scheinen Tieflinge zu sein, doch für einen gilt das nicht. Die folgenden Anpassungen gelten für die Werte der Tieflinge:

- Die Tieflinge sind rechtschaffen böse.
- Sie haben die folgenden Volksmerkmale: Sie kennen den Zaubertrick *Thaumaturgie*, und Charisma ist ihr Attribut zum Wirken dieses Zaubers. Sie besitzen Resistenz gegen Feuerschaden. Sie haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Sie sprechen die Gemeinsprache und Infernalisch.

Willifort Crowelle

Willifort kleidet sich in schneidige schwarze Anzüge und trägt eine Brille mit dünnem Rand. Er ist ein **Doppelgänger**, der die Gestalt eines älteren männlichen Tieflings annimmt, und er begrüßt alle Gäste in der Eingangshalle (Bereich C1).

Als oberster Butler der Cassalanters und Lord Victoros persönlicher Leibdiener legt Willifort Crowelle großen Wert darauf, alles zu wissen, was in der Villa vor sich geht. Wenn die Cassalanters Gäste haben, eskortiert er sie während ihres gesamten Besuchs, wenn nötig heimlich. Er führt neugierige Gäste weg von Bereichen oder Objekten, die die Cassalanters mit dem Asmodeuskult in Verbindung bringen könnten.

Tissina Khyret

Madame Khyret ist die Leibdienerin von Ammalia Cassalanter und oberste Hausmagd der Familie.

Madame Khyret kleidet sich in lange, schwarze Gewänder und trägt einen Kopfputz mit schwarzen Quasten. Sie ist eine in die Jahre gekommene Tiefling-**Kultfanatikerin**, und verbringt ihre meiste Zeit in der großen Wohnstube (Bereich C19).

Laiba „Nana" Rosse

Laiba Rosse, besser bekannt als „Nana", ist die Betreuerin und Privatlehrerin von Terenzio und Elzerina, und sie tut ihr Bestes, um sie immer im Auge zu behalten. Dennoch entziehen sich die beiden manchmal ihrem wachsamen Auge.

Nana kleidet sich in wallende rote Roben. Sie ist eine Tiefling-**Kultfanatikerin**, die sich im Spielzimmer der Zwillinge (Bereich C17) entspannt, wenn sie nicht bei den Kindern ist.

Jandar Chergoba

Als Koch der Cassalanter-Villa bestimmt Jandar jeden Tag, was gegessen wird und überwacht alle Aktivitäten in der Küche.

Jandar ist ein Tiefling-**Kultfanatiker**. Er befindet sich oft in der Küche (Bereich C10).

Konfrontation mit den Cassalanters

Fürst und Fürstin Cassalanter sind eindrucksvolle Zauberwirker und einander treu ergeben. Wenn einer von beiden in der Cassalanter-Villa angegriffen wird, erscheint der andere so schnell es geht.

Eine direkte Konfrontation mit den Cassalanters wird vermutlich in einer Niederlage der Charaktere enden, oder, wenn die Charaktere und die Cassalanters beide mit dem Leben davonkommen, in einer Verhaftung für einen Angriff auf Adelige resultieren. Die Cassalanters haben keinen Wunsch, die Charaktere zu töten, nicht einmal zur Selbstverteidigung. Sie versuchen, die Charaktere mit ihrer Magie zu trennen und zu unterwerfen ohne bleibenden Schaden zu verursachen.

Wenn die Charaktere Ammalia auf 30 Trefferpunkte oder weniger bringen und Victoro bei ihr ist, verbannt er sie für einige kurze Momente in Sicherheit, während er weiterkämpft. Wenn entweder Victoro oder Ammalia auf 30 Trefferpunkte oder weniger gebracht werden und der andere Cassalanter nicht anwesend ist, versuchen sie mit den Angreifern zu verhandeln oder sie zu bestechen.

Die Cassalanters haben keine Angst davor, verhaftet zu werden, da sie glauben, dass ihr Reichtum, ihr Ruf und ihre Kontakte sie vom Gefängnis fernhalten werden. Sie fürchten die tickende Uhr des Gründertags. Sie bitten die Charaktere, ihnen zu erlauben, ihren Plan auszuführen, und sei es nur, um Terenzos und Elzerinas Leben zu retten.

Die Organisation der Cassalanters stören

Die Cassalanters zu töten oder zu verletzen hat schwere rechtliche Konsequenzen, aber die Charaktere können die Cassalanters behindern, indem sie Ammalias Vorrat an Mitternachtstränen-Gift (Bereich C22) zerstören oder stehlen, die Statue von Asmodeus im Tempel (Bereich A7) zerstören, oder dafür sorgen, dass sie Fürst Neverembers Gold nicht in die Finger bekommen.

Informationen sammeln

Wenn die Cassalanters die Hauptschurken sind, könnten die Charaktere in ihre Villa kommen, wenn ihre Suche nach dem *Stein von Golorr* oder dem Drachengewölbe in einer Sackgasse endet. Victoro Cassalanter bewahrt Informationen, die mit seiner Suche nach dem Stein und dem Drachengewölbe zu tun haben, in seinem Büro auf (Bereich C6).

Cassalanter-Villa

Wenn die Charaktere zum ersten Mal an die Tore der Cassalanter-Villa kommen, lies Folgendes vor oder umschreibe:

> Die strengen weißen Wände, das glänzende rote Dach und die Zinnen der Cassalanter-Villa stechen sogar aus dem Meer der üppigen Anwesen im Seebezirk hervor. Ein dreistöckiges Anwesen steht in der Mitte pittoresker grüner Gärten, die mit Hecken und kleinen Gewässern durchsetzt sind. Das Anwesen ist von einer hohen, weißen Ziegelmauer umgeben, mit einem Tor aus Schmiedeeisen als Eingang. Das Familienwappen der Cassalanters, ein grünes Y, überschneidend mit einer stilisierten Gans, die gefüttert wird, ist auf das Tor geprägt, und gepanzerte Aufseher stehen auf beiden Seiten Wache.

Die Cassalanter-Villa ist ein extravagantes Anwesen mit einem Dutzend luxuriöser Räume für die Meister des Hauses und ihre Gäste - aber die Pracht überdeckt die schrecklichen Geheimnisse, die sie verbirgt. Der Tempel von Siamorphe, der einst unter dem Anwesen lag, wurde von Victoros und Ammalias Teufelsanbetung entweiht. Jetzt ist die große Kapelle dem Fürsten der Neun Höllen gewidmet.

Annäherung an die Cassalanter-Villa

Das Gelände des Cassalanter-Anwesens wird von angeworbenen **Wächtern** patrouilliert. Zwei von ihnen stehen vor dem Tor des Anwesens, zwei weitere vor der Vordertür des Hauses, und insgesamt sechs Wachen patrouillieren zu jedem Zeitpunkt das Gelände. Diese Wachen sind Menschen und in ein Livree gekleidet, das das Wappen von Haus Cassalanter trägt.

Das Haus ist von einem gepflegten Garten umgeben. Ein Pfad aus Pflastersteinen führt vom Außentor des Anwesens zum Vordereingang (Bereich C1) und dem Eingang des Kutschenhauses (Bereich CH1). Auf dem Gelände der Villa gibt es zahlreiche Laubbäume und gepflegte Gärten.

Von Wachen bemerkt werden

Charaktere, die versuchen, in die Cassalanter-Villa einzudringen, werden vermutlich eher festgenommen als getötet. Die Sicherheitsleute um die Cassalanter-Villa sollen Alarm schlagen und Diebe abhalten, jedoch nicht entschlossene

Abenteuer abwehren. Wenn die Wachen einen Eindringling bemerken, rufen sie die Obrigkeit.

Die Stadtwache hat kleine, von einer Person bemannte „Wachstationen" an so gut wie jeder Straßenecke im Seebezirk, auch an der Kreuzung direkt vor den Toren der Cassalanter-Villa. Wenn eine Wache Alarm schlägt, verständigt das wachhabende Mitglied der Station eine Truppe von vierzig **Veteranen** der Stadtwache, die das Gelände abriegeln.

Verstärkung

Wenn die Stadtwache involviert wird, beginnen sich Fürst und Fürstin Cassalanter Sorgen zu machen, dass jemand ihre Intrige durchschaut hat. Die Anzahl von Wachposten auf dem Gelände wird verdoppelt und Victoro verzichtet auf alle menschlichen Wachen im Inneren des Hauses. Wenn eine Wache in einem Innenbereich erwähnt wird, ist diese Wache jetzt ein **Bartteufel**, der als Mensch verkleidet ist. Ein verkleideter Bartteufel sieht wie ein muskulöser, bärtiger Mann in der Livree des Hauses aus. Eine Kreatur, die einen aus der Nähe sieht, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 bemerken, dass sich der „Bart" windet.

Bewohner der Cassalanter-Villa

Die Cassalanter-Villa ist das Zuhause von Fürst und Fürstin Cassalanter, ihren Kindern, ihren persönlichen Dienern und ihren Wachen. Alle anderen Diener, die in der Villa arbeiten, leben in schäbigen Behausungen im Hafenbezirk oder dem Feldbezirk und reisen in den frühen Morgenstunden durch die Stadt, um vor dem Erwachen der Cassalanters in der Villa einzutreffen.

Mit Ausnahme ihrer Leibdiener tauschen die Cassalanters ihre Diener regelmäßig aus. Die meisten wechseln zu anderen Anstellungen, aber gelegentlich entdeckt ein Diener das Geheimgewölbe (Bereich C29), besucht den verbotenen Dachboden (Bereich C24) oder erfährt anderweitig zu viel. Solche Leute werden zu Opfern für Asmodeus.

Merkmale der Villa

Die folgenden Merkmale findet man überall in der Villa:

- Die Zimmerdecken sind 7,50 m hoch, mit 2,40 m hohen Korridoren und Türen, die sie verbinden.
- Die Türen bestehen aus exotischem Hartholz. Wenn eine Tür verschlossen ist, kann das Schloss von einem Charakter geöffnet werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeugen gelingt. Die Tür kann auch mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 aufgebrochen werden. Victoro, Ammalia und der oberste Butler Willifort haben Schlüssel für jedes Zimmer im Haus.
- Die Fußböden bestehen aus Holz und sind mit weichen Wollteppichen bedeckt. Kreaturen, die in Räumen mit Teppich gehen, haben einen Vorteil auf Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit).
- Alle Bereiche sind gut mit Öllaternen, Laternen oder Kronleuchtern beleuchtet.
- Die Cassalanters haben keine silbernen Gegenstände (mit Ausnahme von Münzen) in ihrem Haus, da Silber schädlich für Teufel ist.

Bereiche der Villa

Die folgenden Bereiche entsprechen den Beschriftungen auf Karte 6.1. Die Villa ist mit dem Asmodeustempel durch eine Geheimtür in Bereich C28 verbunden.

Wenn die Bewohner oder Merkmale einer Örtlichkeit sich während der Feier am Gründertag verändern, hat der Text einen Abschnitt „Gründertag", der die Anpassungen beschreibt.

Gästehaus

Die Cassalanters bringen Gäste in diesem fürstlichen Gästehaus unter.

CG1. Dreckschleuse. Gäste können schmutzige Umhänge und Stiefel hier aufbewahren.

CG2. Lagerraum. Gäste können hier ihre Reiseausrüstung lagern.

CG3. Speisesaal. Dieser Raum ist mit zwei Esstischen ausgestattet, die jeweils mit sechs Stühlen umgeben sind.

CG4. Küche. Es wird davon ausgegangen, dass Gäste mit den Cassalanters im Anwesen speisen, doch können sie hier ihr eigenes Frühstück zubereiten.

CG5. Salon. Dieser Raum ist mit einem Billardtisch, einem Kartentisch und vier luxuriösen Sesseln ausgestattet.

CG6. Wohnstube. Dieser Raum enthält ein Klavier und vier luxuriöse Lehnsessel.

CG7. Schlafzimmer. Jeder Raum enthält ein Bett für zwei Personen, zwei Schränke, einen kleinen Toilettentisch mit Schemel und eine Truhe für Wertgegenstände.

CG8. *Hauptschlafzimmer.* Dieser Raum hat einen Balkon und enthält ein großes Himmelbett, einen Standspiegel mit goldenem Rahmen, einen Schreibtisch mit passendem Stuhl, eine Kommode und ein Eulenbär-Fell, das über einen Polsterstuhl mit passendem Ottomanen geworfen ist.

Kutschhaus

Die Cassalanters besitzen drei Kutschen, eine für ihr Bankgeschäft, eine für öffentliche Auftritte und eine zur privaten Verwendung. Ihnen gehören auch sechs Pferde: vier **Zugpferde**, um Kutschen zu ziehen und zwei **Reitpferde**. Die Pferde werden in Boxen gehalten, die jeden Morgen vor der Morgendämmerung gesäubert werden. Sattel, Zaumzeug, Futter und andere notwendige Dinge für die Pferde sind ebenfalls im Kutschhaus gelagert.

C1. Eingangshalle

Diese Halle hat die folgenden Merkmale:

- Ein prächtiges Cembalo steht in der Halle.
- Ein blutroter Teppich läuft entlang der Halle in eine offene Tür zum Foyer.
- Licht von einem Kristallleuchter wird von mehr als drei Dutzend heiligen Symbolen von Siamorphe auf Wandregalen widergespiegelt, jedes in Form eines Silberkelchs mit einer goldenen Sonne an der Außenseite.

Wenn die Charaktere erwartete Gäste sind, wird Willifort Crowelle (siehe „Leitende Bedienstete", Seite 116) sie hier erwarten und ins Raucherzimmer (Bereich C12) bringen, wo sie Fürst Cassalanter treffen. Er erlaubt ihnen, das Haus zu erkunden, während sie warten, bleibt aber bei ihnen.

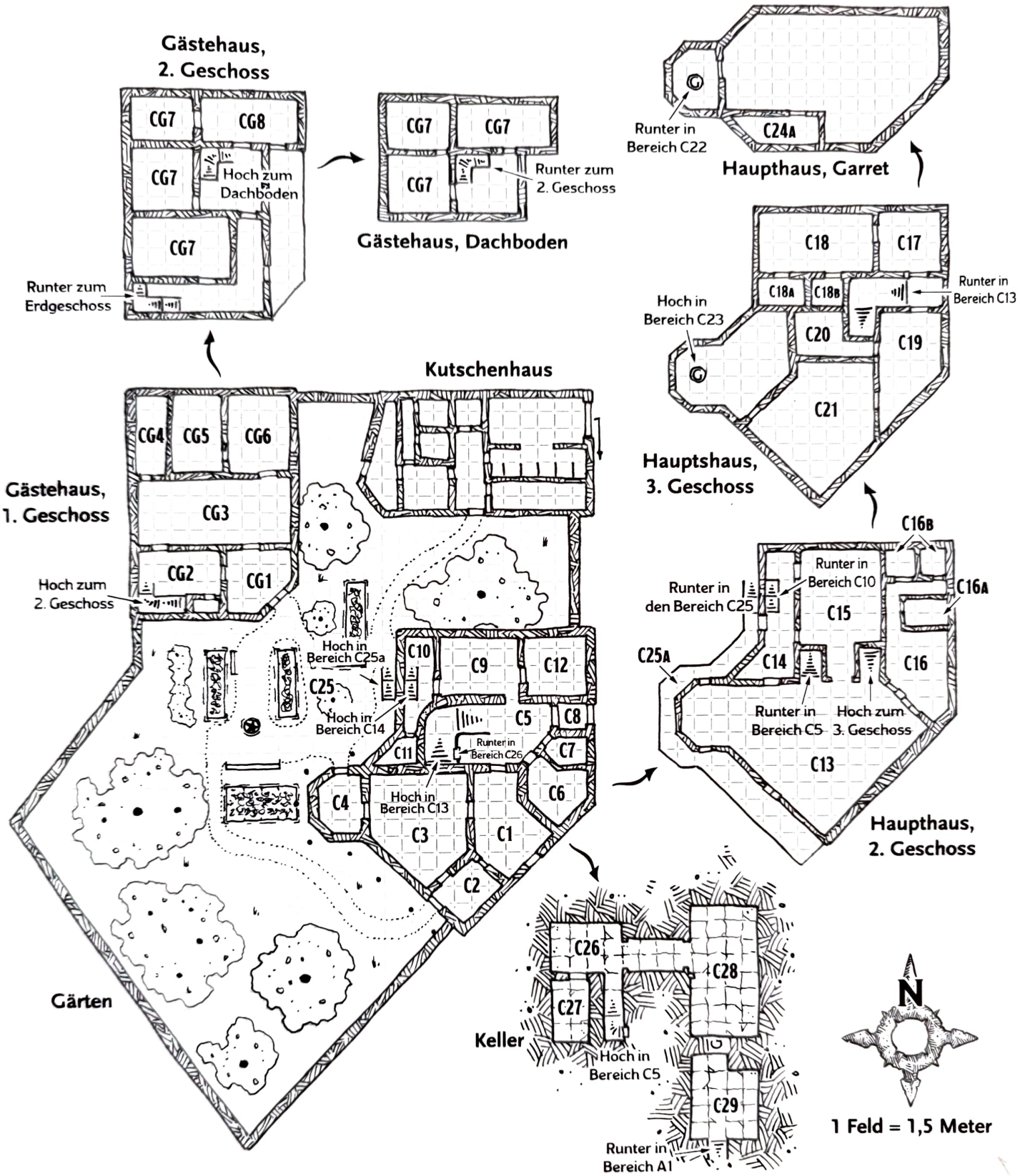
Gründertag. Die Halle ist voll mit plaudernden Gästen, die Flöten voller Perlwein in Händen halten. Einer spielt das Cembalo.

C2. Garten-Schmutzschleuse

Der Raum ist folgendermaßen gekennzeichnet:

- Ein **Wächter** im Livree von Haus Cassalanter sitzt untätig auf einer Kiste und beobachtet die Außentür.
- Der Boden ist mit Schlamm verkrustet. Mehrere Reihen von schlammigen Stiefeln und Gärtnerhandschuhen sind über den Boden verteilt.

Gründertag. Esvele Rosznar, die **Schwarze Viper** (siehe Anhang B), versteckt sich in einer Nische und legt ihre Maske und Kapuze an. Sie trägt einen geschmeidigen schwarzen Lederanzug, ein rüschenverziertes Ballkleid liegt zu ihren Füßen. Esvele hat sich ihren erdrückenden Eltern Rolteme



Karte 6.1: Cassalanter-Villa

und Azalea Rosznar entzogen und macht sich bereit, durch die Villa zu schleichen und die Cassalanters auszurauben.

Die Charaktere können die Schwarze Viper überzeugen, ihnen zu helfen, wenn sie die Cassalanter-Villa erkunden, indem ihnen ein Wurf auf Charisma (Einschüchtern oder Überzeugen) gegen SG 14 gelingt. Wenn Esvele sich entschließt, den Charakteren zu helfen, kämpft sie an ihrer Seite und entdeckt Schätze und Geheimtüren automatisch.

C3. Bibliothek

Das ist die private Bibliothek der Cassalanters. Sie hat die folgenden Merkmale:

- Der Geruch von altem Pergament erfüllt die Luft.
- Die Wände sind mit Regalen gesäumt, die voll von farbenfrohen, ledergebundenen Büchern sind. Jedes Bücherregal ist mit einer Leiter auf einem Rollgestell ausgestattet, das es Leuten erlaubt, die höchsten Bücher zu erreichen.
- Regale auf der gesamten Südwestwand enthalten achtzig Glasflaschen mit dickem Hals, die mit wirbelndem Nebel gefüllt und mit Korken versiegelt sind.
- An der Nordwand zwischen zwei Bücherregalen hängt ein 2 m großes Porträt von Fürstin Cassalanter, die zwei Neugeborene hält und neben ihrem jugendlichen Sohn Osvaldo steht. (Das Porträt verbirgt eine Geheimtür.)

Wenn Terenzio und Elzerina hier sind, spielen sie auf den Rollleitern.

Bücher. Keines der Bücher ist magisch.

Nebelkrüge. Die Glasflaschen am südwestlichen Regal enthalten magisch eingefangene Geräusche, darunter Lieder, Opern und aufgezeichnete Vorlesungen. Wird eine Flasche kurzzeitig geöffnet, entlässt das den Geräuschinhalt in die Bibliothek, doch kehrt er danach in den Krug zurück. Wird eine Flasche zerbrochen, wird das Geräusch ebenfalls freigesetzt, doch löst es sich auf, nachdem es einmal abgespielt wurde. Alle Krüge sind beschriftet. Beispiele für Inhalte sind wie folgt:

- „Ahghairons Drachenbann", eine Vorlesung von Khelben Arunsun über den Drachenbann, der Waterdeep beschützt (siehe „Ahghairons Drachenbann", Seite 6).
- „Lobgesang des Silberkelchs", eine Hymne an die Halbgöttin Siamorphe.
- *Wulfgar und die Kristallscherbe*, eine epische Oper über die Abenteuer eines Barbaren, eines Zwergen und einer Drow im Eiswindtal.
- „Dein bärtiges Gesicht", ein traditionelles zwergisches Liebeslied, das in der Mondsee-Region beliebt ist.

Geheimtür. Das Porträt der Cassalanter-Familie verbirgt eine Geheimtür. Wird das Gemälde geneigt, schwingt die Tür an verborgenen Scharnieren nach außen, sodass die Speisekammer (Bereich C11) dahinter sichtbar wird. Ein Charakter kann einen leichten Spalt unter der Geheimtür entdecken, wenn ihm ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 18 gelingt.

C4. Lesezimmer

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Licht fällt durch 1,20 m hohe Erkerfenster herein, die auf einen Schmetterlingsgarten (Bereich C25) zeigen.
- Der Raum ist mit einem luxuriösen Lehnsessel und einem kleinen Beistelltisch möbliert, auf dem ein leeres Weinglas auf einem kleinen Buch steht.
- Eine Tür in der Nordwand hat ein schmetterlingsförmiges Guckloch aus Buntglas.

Wenn **Victoro Cassalanter** (siehe Anhang B) hier ist, liest er ein historisches Buch namens *Der Aufstieg und Fall der Höllenfeste* und macht sich Notizen in seinem Tagebuch.

Tagebuch. Das kleine Buch auf dem Beistelltisch ist ein Tagebuch, in dem Victoro Cassalanter beim Lesen Notizen macht. Es enthält vor allem trockene Kommentare zu Atlanten von Faerûn und Geschichtsbüchern. Ein Charakter, der das Tagebuch durchblättert und einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 15 schafft, bemerkt einige von Victoros Notizen, die nichts mit seinem Lesestoff zu tun haben:

- „Neverembers Drachen sind eine Antwort auf unsere Gebete."
- „Das Cassalanter-Mausoleum. Y. G. informieren" (Die Initialen beziehen sich auf Fürstin Yalah Gralhund.)
- „Golorr ist ein Aboleth. Jetzt ergibt alles Sinn."

Wenn die Charaktere noch in Kapitel 4 nach dem *Stein von Golorr* suchen, kann das Tagebuch einen Hinweis auf den Aufenthaltsort des Steins enthalten. (Wenn die Cassalanters den Stein haben, ist er in Bereich C6 versteckt, wenn er nicht gerade verwendet wird.)

C5. Foyer

Zwei **Wachen** in Livrees von Haus Cassalanter sind zu jedem Zeitpunkt in diesem Foyer mit Marmorboden stationiert. Es hat sieben Ausgänge:

- Eine Tür in die Eingangshalle (Bereich C1).
- Einen offenen Torbogen, der in einen geräumigen Speisesaal (Bereich C9) führt.
- Zwei nicht gekennzeichnete Türen an der Ostwand (führen in Bereiche C6, C7 und C8).
- Eine große Treppe, die ins zweite Stockwerk führt (Bereich C13).
- Eine unscheinbare Tür unter der Treppe, die in den Keller führt (Bereich C26).

Gründertag. Das Foyer ist voll von üppigen Blumensträußen in Bodenvasen aus Keramik und von wohlhabenden Gästen, die sich laut unterhalten und Perlwein trinken, während die sanfte Musik eines Streichquartetts von oben zu hören ist.

C6. Victoros Arbeitszimmer

Die Tür in diesen Raum ist verschlossen. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Große Stapel aus Gesetzestexten und Finanzordnern stehen auf einem soliden Schreibtisch aus Mahagoni.
- Eine freistehende Bronzerüstung (komplett mit Helm, Handschuhen und Zweihandschwert) steht direkt neben der Tür.

Wenn **Victoro Cassalanter** (siehe Anhang B) hier ist, sitzt er mit zusammengelegten Fingerspitzen am Schreibtisch und denkt nach.

Rüstung. Die Rüstung, die an der Tür steht, ist ein **Helmschrecken**. Er gehorcht Victoros Befehlen. Wenn Victoro nicht anwesend ist, greift er jeden an, der die Tür ohne Schlüssel öffnet, oder jeden, der kein Cassalanter-Blut in den Adern hat und Victoros Schreibtisch öffnet. Die Cassalanter-Kinder wissen von dem Konstrukt und warnen freundliche Charaktere davor.

Schreibtisch. Der Schreibtisch ist verschlossen und kann mit Victoros goldenem Schlüssel geöffnet werden. Ein Charakter kann das Schloss knacken, wenn ihm ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 18 mit Diebswerkzeug gelingt. Die Schreibtischschublade enthält dreizehn versiegelte Schriftrollenröhren, die jeweils einen unterzeichneten Vertrag enthalten. Diese Verträge beschreiben die Darlehen, die Victoro verschiedenen Adeligen, Kaufleuten und Gilden angeboten hat. Die Schublade enthält ein Geheimfach, das die Charaktere mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 18 finden können. Es enthält ein heiliges Zeichen von Asmodeus, das aus solidem Gold gefertigt ist (im Wert von 250 GM).

Stein von Golorr. Wenn die Cassalanters das Artefakt haben und es nicht gerade benutzen, ist es auch im Geheimfach des Schreibtischs verborgen.

C7. Garderobe

Diese begehbare Garderobe enthält die teuren Mäntel und Umhänge der Cassalanter-Familie und bietet auch Platz für die Kleidungsstücke von bis zu einhundert Gästen.

C8. Überdachte Veranda

Die überdachte Veranda ist der Eingang, der normalerweise von den Dienern der Cassalanters verwendet wird. Zehn Bedienstete (menschliche **Gemeine**) nehmen hier ihre Mahlzeiten ein.

C9. Familien-Speisesaal

Dieses Zimmer hat die folgenden bemerkenswerten Merkmale:

- Ein Dutzend Stühle umgibt einen wunderschön geschnitzten Esstisch, der in der Mitte des Raums steht.
- Auf dem Tisch sind Teller, Besteck, Kelche und Kerzenleuchter aus Gold gedeckt. Seidenservietten ergänzen das Spektakel.

Die Cassalanters speisen hier als Familie und laden manchmal ein oder zwei Gäste dazu ein.

Gründertag. Während der Feier wird der Esstisch in einen Kartentisch verwandelt. Die wohlhabenden Adeligen spielen hier Drei-Drachen-Ante mit hohen Einsätzen. Ein Charakter kann mitspielen, indem er 5 GM setzt und einen Intelligenzwurf gegen SG 15 ablegt. Dabei darf er einen Übungsbonus hinzufügen, wenn der Charakter mit Spielen geübt ist. Bei einem erfolgreichen Wurf gewinnt der Charakter 10 GM. Bei einem misslungenen Wurf verliert der Charakter seinen Einsatz.

Schätze. Teller, Besteck und Kerzenleuchter auf dem Tisch sind insgesamt 2500 GM wert.

C10. Küche

Von Sonnenaufgang bis nach Sonnenuntergang ist diese Küche extrem belebt:

- Ein halbes Dutzend Köche rennt hin und her. Sie würzen Fleisch, mischen Teige und bereiten eine Vielzahl von eindrucksvollen Nahrungsmitteln zu.
- Ein dicker, rotgesichtiger Mann in einem hohen, weißen Hut brüllt seinen Untergebenen Befehle zu und schwingt bei jeder Anweisung ein scharfes Messer.

Die Treppen in diesem Raum führen zur Bankettküche im zweiten Stock (Bereich C14).

Der Chefkoch Jandar Chergoba (siehe „Leitende Bedienstete", Seite 116) überwacht sechs Köche (menschliche **Gemeine**). Wenn Jandar glaubt, dass die Charaktere eine Bedrohung sind, ruft er „For'zaal!", was dafür sorgt, dass sich zehn Messer magisch von der Arbeitsfläche erheben und angreifen. Diese Messer sind **fliegende Schwerter**, die bei einem Treffer 4 (1W6+1) Stichschaden verursachen.

Gründertag. Jandar ist nicht da. Stattdessen bereitet er Ammalias vergiftetes Festmahl in einem Koch-Pavillon auf dem großen Rasen des Anwesens zu.

C11. Speisekammer

Der Raum bietet folgenden Anblick:

- Fässer voll mit Bier, Trinkwasser und Kochöl sind in der Mitte des Raums gestapelt.
- Regale voller Essen und Zutaten säumen die Wände.
- Der Hinterraum der Speisekammer dient als großes Weinregal, das eine Vielzahl von hervorragenden Weinflaschen enthält. (Das Weinregal verbirgt eine Geheimtür.)

Verschlossene Eisentruhe. Jandar Chergoba, der Chefkoch, bewahrt seinen goldenen Opferdolch, die Goldmaske und die karmesinrote Robe (siehe „Asmodeuskult", Seite 115) in einer verschlossenen Eisentruhe unter einem Kartoffelsack auf. Die Truhe kann mit Jandars goldenem Schlüssel geöffnet werden oder von einem Charakter, der einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 schafft und Diebeswerkzeug verwendet. Ein Charakter kann sie auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufgebrechen.

Geheimtür. Die Geheimtür zur Bibliothek (Bereich C3) kann von einem Charakter entdeckt werden, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 18 ablegt. Der Charakter entdeckt, dass das Anheben eines Pinot Noir aus Baldur's Gate aus dem Regal die Tür öffnet, sodass sie aufgestoßen werden kann.

C12. Raucherzimmer

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Ein **Wächter** in Cassalanter-Livree steht hier und untersucht abwesend die herrschaftlichen Porträts, die die Wände schmücken und an verschiedenen Stellen auf verzierten Staffeleien ruhen.
- Edle Lehnsessel, die im Zimmer verteilt sind, riechen leicht nach Pfeifenrauch; der Duft wird von Weihrauch und zartem Parfüm fast überdeckt.

Wenn Fürst Cassalanter die Charaktere eingeladen hat, trifft er sie hier. Wenn das Gespräch geschäftlich wird, lässt er Willifort den Gästen Gläser voller Brandwein und Pfeifen mit Pfeifenkraut bringen.

Porträts. Die Porträts an den Wänden zeigen mehrere Generationen von Cassalanters. Die auf den Staffeleien sind neuer, unter anderem zeigen sie folgendes:

- Ein finster blickender junger Victoro mit seinem strahlenden menschlichen Vater
- Ein Hochzeitsporträt, dass Victoro und Ammalia zeigt, die lächeln und sorgenfrei scheinen.
- Der zwölfjährige Osvaldo, der ein zeremonielles Rapier hält.
- Ammalia, die mit den Säuglingen Terenzio und Elzarina auf dem Schoss sitzt, während Victoro ihnen ein Märchen vorliest

C13. Ballsaal

Der elegante Ballsaal weist die folgenden bemerkenswerten Merkmale auf:

- In der Mitte steht eine unheimliche, menschengroße Puppe aus Holz und Tuch mit bemaltem Gesicht. Sie ist wie ein Turniertänzer gekleidet.
- Der polierte Marmorboden ist ein funkelndes Mosaik, das einen Silberkelch mit dem Bild einer goldenen Sonne an der Außenseite zeigt. Charaktere, die einen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 10 schaffen, erkennen dies als heiliges Symbol der Siamorphe, Halbgöttin des Adels.
- Vergoldete Spiegel und wunderschöne Wandteppiche schmücken die Wände. An der Westwand erstrecken sich Fenster mit karmesinroten Vorhängen vom Boden bis zur Decke.

Trotz all seiner Pracht scheint der Ballsaal seltsam trostlos zu sein, wenn niemand darin tanzt. Treppen führen hinab ins Foyer (Bereich C5) und nach oben zu einem Korridor vor den Bereichen C17 und C19.

Tanzkonstrukt. Die verkleidete „Puppe" ist ein magisches Konstrukt, das als Tanzpartner dient. Sie hat die Spielwerte einer **Flinkklinge** (siehe Anhang B), aber keinen effektiven Angriff und ist 0 EP wert. Wenn sich ein Humanoider vor dem Konstrukt verbeugt oder einen Knicks macht, führt es eine andere Geste aus, während der Zauber *Magischer Mund* eine aufgezeichnete Nachricht in der Gemeinsprache abspielt:

„Welchen Tanz möchtet ihr? Gaillarde? Pavane? Walzer?" Das Konstrukt folgt der Führung des Partners, bis der Tanz endet, dann wird es wieder leblos.

Gründertag. Während der Feier tanzen Dutzende wohlhabender maskierter Gäste zu einem lebendigen Walzer, der von einem Streichquartett gespielt wird.

C14. Bankettküche

Die Bankettküche ist ein zusätzlicher Kochbereich, der zusammen mit der Hauptküche während sozialer Veranstaltungen genutzt werden kann. Sie ist ansonsten leer und die Türen sind verschlossen.

Gründertag. Die Küche strotzt vor Aktivität, da vier Köche (menschliche **Gemeine**) eine Auswahl von Pasteten für die adeligen Gäste zubereiten.

C15. Banketthalle

Das einzige Möbelstück in dieser großen Halle ist ein langer, hölzerner Esstisch, der in Wirklichkeit ein riesiger **Mimik** ist. Er hat die Spielwerte eines normalen **Mimiks** mit den folgenden Anpassungen:

- Der Mimik ist groß und hat 75 (10W10 + 20) Trefferpunkte.
- Als Aktion kann er drei Angriffe ausführen: zwei mit seinen Pseudopoden und einen mit seinem Biss.
- Er hat einen Herausforderungsgrad von 3 (700 EP).

Der Mimik wird von den Cassalanters gut behandelt und wird Mitglieder des Haushalts nicht verletzen. Er gehorcht nur Fürst und Fürstin Cassalanter.

Gründertag. Das Zimmer ist mit Dutzenden von Stühlen ausgestattet und der Tisch biegt sich unter dem servierten Essen. Zwei Dutzend Gäste befinden sich hier fortwährend und stopfen sich voll. Vier **Doppelgänger** aus dem Klaffenden Portal haben ihre Feierverkleidung als Adelige angelegt. Ihr Anführer Bonnie (siehe „Vertraute Gesichter", Seite 20) gibt sich als niedere Adelige mit dem Namen Lymeria Lhaurilstern aus; sie hofft, sich auf der Feier zu amüsieren, ist aber bereit, den Charakteren zu helfen, wenn sie Hilfe brauchen.

C16. Klavierzimmer

Ein glänzender Flügel ist gegen die Wand dieses staubigen Zimmers geschoben. Dahinter stehen mehrere nicht markierte Schränke.

Der Raum ist normalerweise leer, wenn nicht ein soziales Ereignis stattfindet oder Nana Rosse den Cassalanter-Kindern eine Klavierlektion erteilt.

Gründertag. Vermögende Gäste plaudern hier und verwenden die Toiletten (Bereich C16b).

C16a. Lagerschrank

Dieser Schrank enthält Kisten voller Winterdecken, Wischtücher und anderer Haushaltsgegenstände.

C16b. Toiletten

Diese Zimmer sind verschlossen. Sie enthalten Spiegel, die eigentlich nur während sozialer Veranstaltungen genutzt werden.

Gründertag. Schicke Adelige stehen hier Schlange, um sich frisch zu machen.

C17. Spielzimmer

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Über den Boden sind riesige Stofftiere, Springteufel, Puppen und ein Schaukelpferd in der Form eines Streitrosses verteilt.
- Ein großes Mobile in Form eines Schmetterlings hängt von der Decke und dreht sich antriebslos.

Wenn sie nicht an einem anderen Ort besiegt wurde, sitzt die Gouvernante der Kinder Laiba Rosse (siehe „Leitende Bedienstete", Seite 116) hier und häkelt Puppen für die Kinder.

C18. Schlafzimmer der Zwillinge

Das Schlafzimmer der Zwillinge zeichnet sich durch die folgenden Merkmale aus:

- Die Himmelbetten nehmen den Großteil des Raumes ein.
- In der Nacht ist der Raum mit Dutzenden von Spielzeugen übersät. Am Morgen werden die Spielzeuge von einer Magd in ihre Spielzeugtruhen zurückgebracht.
- Ein lebensgroßes Stoffeinhorn steht in einer Ecke.

Wenn Terenzio und Elzerina hier sind: Terenzio ist in ein einfaches Drachenkostüm gekleidet und wird von seiner Schwester, die einen Ritterhelm trägt und ein Holzschwert schwingt, durch den Raum gejagt.

Stoffeinhorn. Dieses leblose Objekt zählt als echtes Einhorn, wenn es darum geht, das Drachengewölbe zu öffnen (siehe „Gewölbeschlüssel", Seite 90).

C18a–C18b. Schränke

Diese Schränke sind voll mit Stofftieren und Ersatzdecken.

C19. Grosse Wohnstube

Fürstin Cassalanters Leibdienerin Tissina Khyret (siehe „Leitende Bedienstete", Seite 116) verbringt hier den Großteil ihrer Zeit, wenn sie nicht bei ihrer Herrin ist. Der Zimmer ist für ihren Komfort ausgestattet und enthält Polsterstühle, Chaiselongues und eine Weinbar.

C20. Wäscheschrank

Dieser Schrank ist voll mit gefalteten Bettlaken und anderer Wäsche. Zwei der Daunendecken in diesem Raum sind **Teppiche des Erstickens**, die jede Kreatur angreifen, die kein Cassalanter oder einer ihrer Diener ist. Jeder Kampf in diesem Raum zieht die Aufmerksamkeit von Laiba Rosse (Bereich C17) und Tissina Khyret (Bereich C19) auf sich.

Schließfach. Willifort Crowelle und Tissina Khyret bewahren ihre Kultausrüstung (siehe „Asmodeuskult", Seite 115) in einem goldbeschlagenen Schließfach auf, das unter einem Stapel Decken mit Bildern von fliegenden Teufeln versteckt ist. Das Schließfach kann entweder mit Williforts oder Tissinas goldenem Schlüssel geöffnet werden, oder von einem Charakter, der einen Geschicklichkeitswurf gegen SG 14 schafft und Diebeswerkzeug verwendet. Es kann auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 16 aufgebrochen werden.

C21. Grosses Schlafzimmer

Die Tür, die in diesen Raum führt, ist verschlossen. Der Raum hat die folgenden bemerkenswerten Merkmale:

- Die Wände sind mit neun Friesen geschmückt, die jeweils eine Ebene der Neun Höllen zeigen.
- Ein Himmelbett, das in rote Vorhänge gewunden und mit goldenen Spitzen gekrönt ist, steht vor einer prächtigen Tür, die aus dunklem Hartholz besteht und goldene Beschläge hat. (Diese Tür ist verschlossen und führt in Bereich C22.)

Eine Durchsuchung des Raums offenbart eine goldene Schließkassette, die unter dem Bett verborgen ist.

Goldene Schließkassette. Sowohl Victoro als auch Ammalia bewahren ihre Kultgegenstände (siehe „Asmodeuskult", Seite 115) in einer Schließkassette aus solidem Gold auf (im Wert von 750 GM), die unter ihrem Bett verborgen ist. Die Kassette kann entweder mit Victoros oder Ammalias goldenem Schlüssel geöffnet werden, oder von einem Charakter, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 14 gelingt und der dabei Diebeswerkzeug verwendet.



Sie kann auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 16 aufgebrochen werden.

Wenn die Kassette irgendwie ohne den goldenen Schlüssel geöffnet wird, strömt Giftgas aus Löchern an der Unterseite des Deckels und füllt eine Sphäre mit einem Radius von 4,50 m, die um die Kassette zentriert ist. Diese Falle kann nicht entschärft werden. Kreaturen in dem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen und erleiden 22 (4W10) Giftschaden bei einem misslungenen Wurf, halb so viel bei einem erfolgreichen. Das Gas löst sich schnell auf.

C22. Ammalias privates Arbeitszimmer

Die Tür in diesen Raum ist verschlossen. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Die Wände sind mit Bücherregalen voller dicker Folianten gesäumt.
- Ein Grimoire mit rotem Ledereinband liegt auf einem Schreibtisch aus dunklem Eichenholz.
- Eine Leiter führt zu einer Falltür in der Decke.

Bücherregale. Die Bücher auf den Regalen umfassen Literatur und Sachbücher.

Schreibtisch. Abgesehen von dem Grimoire (unten beschrieben) befinden sich auf dem Schreibtisch ein verzierter goldener Kerzenleuchter (im Wert von 125 GM), ein goldenes Tintenfass (im Wert von 25 GM) und ein Federkiel (im Wert von 15 GM). Die Schreibtischschublade enthält ein Wachssiegel mit dem Cassalanter-Wappen, Ammalia Cassalanters Zauberbuch (das alle Zauber enthält, die sie vorbereitet hat) und zehn Phiolen pechschwarzes Gift, das als Mitternachtstränen bekannt ist (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*). Ammalia plant, das Festmahl am Gründertag mit dem Gift zu versetzen (siehe „Besondere Ereignisse").

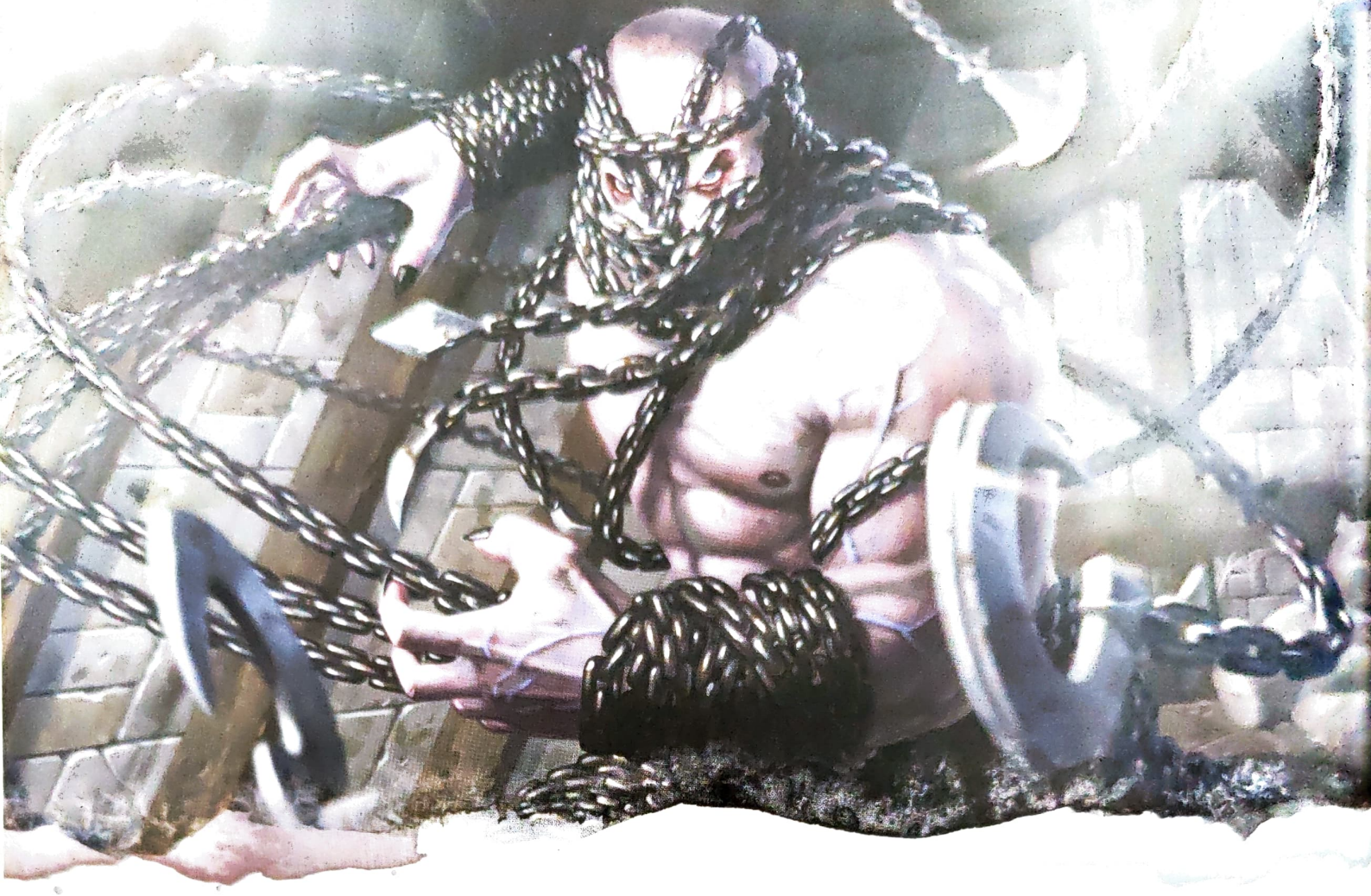
Rotes Grimoire. Der Foliant auf dem Schreibtisch, der in blutrotes Leder gebunden ist, beschreibt ein teuflisches Ritual, das es Ammalia und Victoro erlaubt hat, den Erzteufel Asmodeus zu kontaktieren. Wenn man es öffnet, ist nichts zu erkennen als leere Seiten mit einigen getrockneten Blutstropfen darauf. Wenn ein Tropfen humanoides Blut auf eine Seite vergossen wird, wird der infernalische Text auf der Seite lesbar und bleibt es, bis das Buch geschlossen wird. Das Blut bleibt, selbst nachdem der Text verschwindet.

Jeder Charakter mit dem Merkmal Rituale wirken (oder dem Talent Ritualwirker), der 24 Stunden damit verbringt, das Buch zu lesen, kann das darin beschriebene Ritual erlernen. Das Ritual dauert 11 Minuten und erfordert Weihrauch und ein Gefäß mit entweihtem Wasser (die während des Rituals aufgebraucht werden). Am Ende des Rituals erscheint ein Stellvertreter von Asmodeus und gewährt dem Beschwörer den Vorteil des Zaubers *Heiliges Gespräch*. Der Stellvertreter besteht aus Weihrauch und ähnelt einem Grubenteufel. Ein Charakter muss eine lange Rast abschließen, ehe er das Ritual erneut ausführen kann.

Falltür. Die Falltür in der Decke ist der Eingang zum Dachboden.

C23. Dachbodenabsatz

Ein starker Schwefelgeruch erfüllt den Dachboden. Die einzige Beleuchtung ist ein Lichtstrahl, der schwach durch ein verriegeltes Fenster am Westende des Raums strahlt.



Der Dachboden ist schalldicht, solange die Türen geschlossen sind. Osvaldos Geheul kann nur dann außerhalb des Dachbodens gehört werden, wenn sowohl die Falltür zwischen diesem Raum und Bereich C22 als auch die Tür zwischen diesem Raum und Bereich C24 gleichzeitig geöffnet sind. Außerdem können Kreaturen, die Telepathie beherrschen, nicht mit Kreaturen außerhalb des Dachbodens telepathisch kommunizieren, wenn nicht die Türen offen sind.

Terenzio und Elzerina haben zwei oder drei Mal in ihrem Leben Geheul vom Dachboden gehört und sind neugierig, was wohl dort lauert.

C24. Osvaldos Gefängnis

Wenn **Ammalia Cassalanter** oder **Victoro Cassalanter** (siehe Anhang B) oder beide anwesend sind, ist die Tür zu diesem Raum geschlossen, aber nicht abgeschlossen. Ansonsten ist sie abgeschlossen, und Victoro und Ammalia haben die einzigen Schlüssel. Wenn die Charaktere die Tür öffnen, lies vor:

> Euch begrüßt ein Schwall an unverständlichem Geheul, als hätte das Öffnen der Tür einen Damm gebrochen, der die Schreie eines Wahnsinnigen zurückhält.

Osvaldo Cassalanter (siehe Anhang B) kreischt und stöhnt während aller Stunden des Tages. Er ist verzweifelt darum bemüht, dass ihn jemand hört und kommt, um ihn zu retten. Wenn einer oder beide seiner Eltern hier sind, speit er Verwünschungen in ihre Richtung und weint vor ihnen.

Zwei **Teufelchen** in Spinnengestalt bewachen den Raum. Sie sind Fürst Cassalanter unterstellt, und ihre Aufgabe ist es, alle Vögel, Ratten und anderen Ungeziefer zu töten, die es in den Dachboden schaffen.

Sie greifen jeden an, der versucht, Osvaldo zu befreien oder andere anwesende Familienmitglieder bedroht.

Der Erbe der Cassalanters ist dank der gedankenlosen Gier seiner Eltern ein seelenloses Monstrum geworden. Die leere Hülle seines Körpers wurde in einen **Kettenteufel** verwandelt, den seine Eltern mit seinen eigenen Ketten eingesperrt haben. Ein Pentagramm mit 3 m Durchmesser wurde um ihn herum in den Boden gebrannt. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart eine Aura der Bannmagie, die von dem Symbol ausgeht.

Osvaldos Ketten sind um die Balken und das Holz geschlungen, das den Raum einrahmt. Er kann das Haus nicht beschädigen und seine eigenen Ketten nicht brechen. Er kann nur ohnmächtig über das Leid heulen, das ihm zugefügt wird. Er ist durch und durch wahnsinnig, und man kann nicht mit ihm verhandeln.

Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 offenbart, dass das Pentagramm Osvaldo daran hindert, seine Ketten zu manipulieren. Der Effekt endet, wenn eine weitere Kreatur den Bereich betritt, der von dem Pentagramm eingefasst ist. Die Magie des Pentagramms kann auch gebannt werden (SG 15). Wenn Osvaldo befreit wird, übernimmt er die Kontrolle über seine Ketten und greift wahllos an. Wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt, ruft der Kettenteufel nach seiner Mutter und schmilzt zu einer Pfütze übelkeitserregenden schwarzen Schleims.

C24a. Dachboden-Lagerraum

Dieser Raum enthält uralte Möbel, die in schwarzes Tuch gehüllt sind: Stühle, Garderobenständer, freistehende Spiegel, Kleiderpuppen und so weiter. Diese verhüllten

Objekte erscheinen in der Düsternis unheilvoll, sind aber harmlos.

C25. Schmetterlingsgarten

Im Frühling ziehen Ammalia Cassalanters Gärten Raupen an, die sich im Sommer in Schmetterlinge verwandeln. Um Fürstin Cassalanters Schmetterlingsgarten beneiden sie viele ihrer Standesgenossen. Der süße Duft der Blumen und Kräuter weht von Pflanzkübeln und Rosenbüschen empor.

Wenn Terenzio und Elzerina hier sind, tollen sie im Garten herum. Wenn **Ammalia Cassalanter** (siehe Anhang B) anwesend ist, schaut sie den Kindern beim Spielen zu oder kümmert sich um ihren Garten. Sechs **Teufelchen** in Rabengestalt hängen im Schmetterlingsgarten herum und machen manchmal Jagd auf Ammalias geschätzte Haustiere, wenn die Herrin nicht hinschaut. Trotz ihrer Unverschämtheit nutzt Ammalia diese Teufelchen als Spione. Sie schickt sie in Missionen überall in der Stadt aus. Sie warnen Ammalia auch vor Eindringlingen und greifen jeden an, der ein Mitglied ihrer Familie bedroht.

Gründertag. Während der Feier haben zwei junge, heißblütige Adelige einander aus Versehen beleidigt. Sie haben ihre Duellgewänder angelegt und kämpfen mit Rapieren, um die Differenzen beizulegen, während Zuschauer Wein trinken und sie anfeuern.

C25a. Gartenbalkon

Dieser Balkon überblickt das Gelände des Cassalanter-Anwesens und bietet sogar die Aussicht auf das Schwertmeer jenseits der Außenmauer des Seebezirks.

Wenn **Ammalia Cassalanter** (siehe Anhang B) hier ist, raucht sie und starrt entweder trübsinnig auf den Ozean oder schaut ihren Kindern im Garten (Bereich C25) zu.

C26. Keller

Der Keller wird von den Bediensteten frei von Staub und Spinnweben gehalten. Er ist beunruhigend kalt, egal zu welcher Jahreszeit. Er enthält Ersatzmöbel, eine Waschewanne und Truhen voller alter Kleider.

C27. Falsches Gewölbe

Die Tür zu diesem Gewölbe besteht aus solidem Eisen und hat drei unterschiedliche Schlösser. Victoro und Ammalia haben jeweils einen Satz Schlüssel. Die Tür ohne die Schlüssel zu öffnen erfordert drei Geschicklichkeitswürfe mit Diebeswerkzeug gegen SG 20 in Folge. Bei einem misslungenen Wurf werden alle drei Schlösser zurückgesetzt. Die Tür besitzt RK 19, eine Schadensschwelle von 10, 90 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und geistigen Schaden. Eine andere Kreatur kann die Tür mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 27 aufbrechen.

Das Gewölbe ist leer.

Kältefalle. Wenn eine Kreatur das Gewölbe betritt ohne zuerst „Gold ist mein Schild" zu sagen, füllt eine starke Entladung magischer Kälte den Raum. Kreaturen im Gewölbe müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 16 bestehen und erleiden 36 (8W8) Kälteschaden bei einem misslungenen Wurf, halb so viel bei einem erfolgreichen.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart das Geheimnis, mit dem die Falle entschärft werden kann: eine winzige magische Glyphe ist in der Mitte der Decke angebracht. Wenn die Glyphe mit einer erfolgreichen Anwendung von *Magie bannen* (SG 16) gebannt wird, funktioniert die Falle nicht mehr.

C28. Weinkeller

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Die Ostwand ist mit beinahe dreißig Fässern Wein gesäumt.
- Ein leichter Windzug kommt aus dem Südende des Weinkellers und verrät die Position einer Geheimtür.

Die Diener verbringen hier selten viel Zeit, da der Keller nicht beleuchtet und kalt ist. Charaktere verspüren hier ein starkes Gefühl des Unheils.

Geheimtür. Ein verblichenes Silbersymbol von Siamorphe, ein Silberkelch mit einem goldenen Sonnensymbol, ist an die Südwand gemalt. Wenn das Sonnensymbol gedrückt wird, geht die Wand knirschend auf und offenbart Bereich C29 dahinter. Ein Charakter, der die Wand untersucht, entdeckt die Geheimtür automatisch und kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen 10 herausfinden, wie sie zu öffnen ist.

C29. Geheimes Gewölbe

Der Großteil des Vermögens der Cassalanters ist in Investitionen gebunden, doch bewahrt die Familie einen Stapel von zwanzig 5 Pfund schweren Silberbarren (im Wert von jeweils 25 GM) für Notfälle hier auf. Hinten im Gewölbe ist eine dunkle Treppe, die 9 m nach unten zum Asmodeustempel (Bereich A1) führt.

Gründertag. Neben dem oben erwähnten Schatz beherbergt das Gewölbe fünfhundert Säcke mit Münzen im Wert von jeweils 1000 GM (liquidierte Familienressourcen). Wenn die Cassalanters erfolgreich das Drachengewölbe geplündert haben, enthält das Gewölbe zusätzliche fünfhundert Säcke (alle Schätze, die aus dem Drachengewölbe entfernt wurden) und somit eine Gesamtsumme von 1.000.000 GM. Das Gold bleibt hier, bis es in den Tempel gebracht wird (siehe „Besondere Ereignisse", Seite 130).

Asmodeustempel

Unter der Cassalanter-Villa liegt ein geheimer Tempel, in dem Victoro einen Kult leitet, der Asmodeus anbetet. Zu den Kultmitgliedern gehören böse Adelige sowie Gemeine mit Wahnvorstellungen, die vom Versprechen von Wohlstand und Status angelockt wurden. Der ganze Kult versammelt sich zu Mitternacht des ersten Tages eines jeden Zehntags zur dunklen Messe im Tempel. Während der Zeremonien schwören sie dem Fürsten der Neun Höllen die Treue, rufen die Namen ihrer Feinde und ersuchen Asmodeus, ihren Gegnern Unglück zu bringen. Sie trinken auch Wein, teilen Gerüchte und bringen gelegentlich ein Opfer dar. Für die Cassalanters sind diese Ereignisse Gelegenheiten, ihre Macht zu demonstrieren und Personen, die schlechter gestellt sind als sie, ihren Willen aufzuzwingen.

Merkmale des Tempels

Die folgenden allgemeinen Merkmale gelten für den Tempel:

- Die Räume sind von flackernden Kerzen in hohen, schlanken Kerzenständern aus Schmiedeeisen schwach beleuchtet.
- Die Zimmerdecken sind 3 m hoch, wenn es nicht anderweitig angegeben ist. Die Korridore sind 2,40 m hoch, die Türdurchgänge 2,10 m.
- Die Türen bestehen aus Holz mit Eisenbändern.
- Kultisten, die keine Mitglieder des Adels sind, tragen billige rote Roben, Teufelsmasken und hölzerne Amulette, auf denen das Zeichen von Asmodeus prangt.

Bereiche des Tempels

Die folgenden Bereiche entsprechen den Beschriftungen auf Karte 6.2. Der Tempel ist durch eine Treppe, die mit Bereich A1 verbunden ist, an die Cassalanter-Villa angeschlossen. Auch führt ein unterirdischer Strom (Bereich A9) vom Unter-





Jenks erblickt Lady Cassalanter in den sommerlichen Straßen

geschoss des Tempels weg und schließlich zum Watt nordwestlich von Waterdeep.

Veränderungen am Tempel, die während Kultversammlungen stattfinden, sind in den „Kultversammlung"-Abschnitten erwähnt.

A1. Halle der Verdammten

Die Merkmale dieser Halle sind sofort erkennbar:

- In der Mitte der Halle führt eine Wendeltreppe 6 m ins untere Stockwerk (Bereich A3).
- Die gedämpften Geräusche von Gesängen erklingen aus einem Korridor im Nordwesten.
- Im Süden befinden sich drei Zellen mit eisenbeschlagenen Holztüren. Ein kleines Fenster mit Gitterstäben ist auf menschlicher Augenhöhe in jede Tür eingesetzt. Die Zellentüren zeigen auf eine Steinsäule. Von einem Haken an der Säule hängt ein Schlüsselring.

Zellen. Wenn die Cassalanters entscheiden, in ihren Ritualen Menschen zu opfern, locken sie obdachlose Waterdeeper in ihr Anwesen und sperren sie in diese Zellen. Die Schlüssel, um diese Türen zu öffnen, hängen von der Steinsäule. Das Schloss kann von einem Charakter mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 15 geknackt werden. Alle drei Zellen sind im Augenblick leer.

Gesänge. Das Geräusch ist ein Gebet an Asmodeus, das von den Kultisten in Bereich A7 rezitiert wird.

A2. Balkone

Zwei bröckelige Balkone mit Steingeländer thronen über der Zeremonienhalle des Tempels (Bereich A7). Die Entfernung zum Boden darunter ist 6 m.

Einstürzender Boden. Der Boden der Balkone ist im Lauf der Zeit schwächer geworden. Jede mittelgroße oder größere Kreatur, die auf jedes Feld mit 1,50 m Seitenlänge auf der Karte, das mit einem C markiert ist, tritt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen, da der Boden nachgibt und wegbricht, sodass ein klaffendes Loch entsteht. Bei einem misslungenen Rettungswurf fällt die Kreatur 6 m tief und landet liegend auf dem Boden darunter (Bereich A7), umgeben von Schutt. Bei einem Erfolg entgeht die Kreatur dem Sturz, indem sie in einen angrenzenden, freien Bereich springt. Das Geräusch des einstürzenden Bodens ist im ganzen Tempel zu hören.

A3. Vorhalle

Die Wendeltreppe aus Bereich A1 endet in diesem Raum.

Asmodeus-Porträt. An der Hinterwand einer Nische im Norden ist ein 6 m hohes und 3 m breites Porträt in einem vergoldeten Rahmen angebracht. Das Bild zeigt einen bemerkenswert gutaussehenden und makellos gekleideten, bärtigen Mann, aus dessen Stirn kleine Hörner ragen. Er trägt einen Gehstock mit Rubinspitze. Jeder Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 10 gelingt, erkennt die Gestalt als Asmodeus.

Kultversammlung. Während Kultversammlungen bewacht ein **Bartteufel** jede der Türen, die in Bereich A7 führen.

A4. Familiengruft

Zwölf steinerne Sarkophage sind in tiefen Nischen in den Wänden eingelassen. Der Gipsdeckel eines jeden Sarkophags ist wie ein Adeliger geformt, der einen Kelch mit einem Sonnensymbol hält. Die Sarkophage enthalten nichts als Staub und Knochen.

Die Geister mehrerer toter Mitglieder der Cassalanter-Familie sind an diese Gruft gebunden. Sie manifestieren sich als drei dunkle, nebelhafte **Schreckgespenster** plus ein **Geist**, der wie das körperlose Bild eines gutaussehenden, glattrasierten Mannes von ritterlicher Statur aussieht und in Plattenpanzer gekleidet ist. Diese Untoten greifen alle lebenden Kreaturen an, können die Gruft aber nicht verlassen oder sich näher als 1,50 m an Kreaturen annähern, die ein heiliges Symbol des Asmodeus tragen.

Der Geist ist alles, was von Caladorn Cassalanter übrig ist, einem ehemaligen Maskierten Fürsten und Held von Waterdeep. Der Geist hält in seinem Angriff inne und ruft die Schreckgespenster zurück, wenn Charaktere ein heiliges Symbol der Siamorphe tragen oder führen. Nachdem ihm ein solches Symbol präsentiert wurde, geleitet der Geist die Charaktere in seine persönliche Gruft (Bereich A4a).

A4a. Caladorns Gruft

Ein staubiger Sarkophag aus Stein nimmt diese Gruft ein. Der Gipsdeckel ist wie ein gutaussehender, glattrasierter Adeliger geformt, der einen Kelch mit einem Sonnensymbol in Händen hält. Das Bildnis ähnelt dem Geist von Caladorn Cassalanter (siehe oben).

Schätze. Caladorns Knochen sind zu Staub zerfallen, doch seine *+1 Ritterrüstung* ist noch da. In der Gruft liegt auch ein *Streitkolben des Zusammenbruchs*. Wenn Caladorns Geist anwesend ist, wenn ein oder beide magische Gegenstände aus dem Sarkophag entfernt werden, fragt er: „Schwört ihr, diese Gegenstände zu nutzen, um die Mächte der Dunkelheit zu bekämpfen?" Eine bestätigende Antwort reicht aus, um dem Geist die ewige Ruhe zu schenken. Ehe er für immer verschwindet, sagt er: „Verwendet den Streitkolben, um das Götzenbild des verkörperten Bösen zu zerstören. Setzt der Korruption ein Ende und stellt die Ehre meiner Familie wieder her." (Das „Götzenbild" ist die Asmodeusstatue in Bereich A7.)

A4b. Leere Gruft

Diese Gruft enthält nichts als Staub und Spinnweben.

A5. Kultistenraum

Der Raum besitzt die folgenden Merkmale:

- Sechs hölzerne Pritschen stehen an der Nord- und Südwand.
- In die Westwand sind vier Basreliefs von Grubenteufeln angebracht.

Müde Kultisten schlafen nach den Zeremonien hier, besonders wenn sie zu viel Wein getrunken haben.

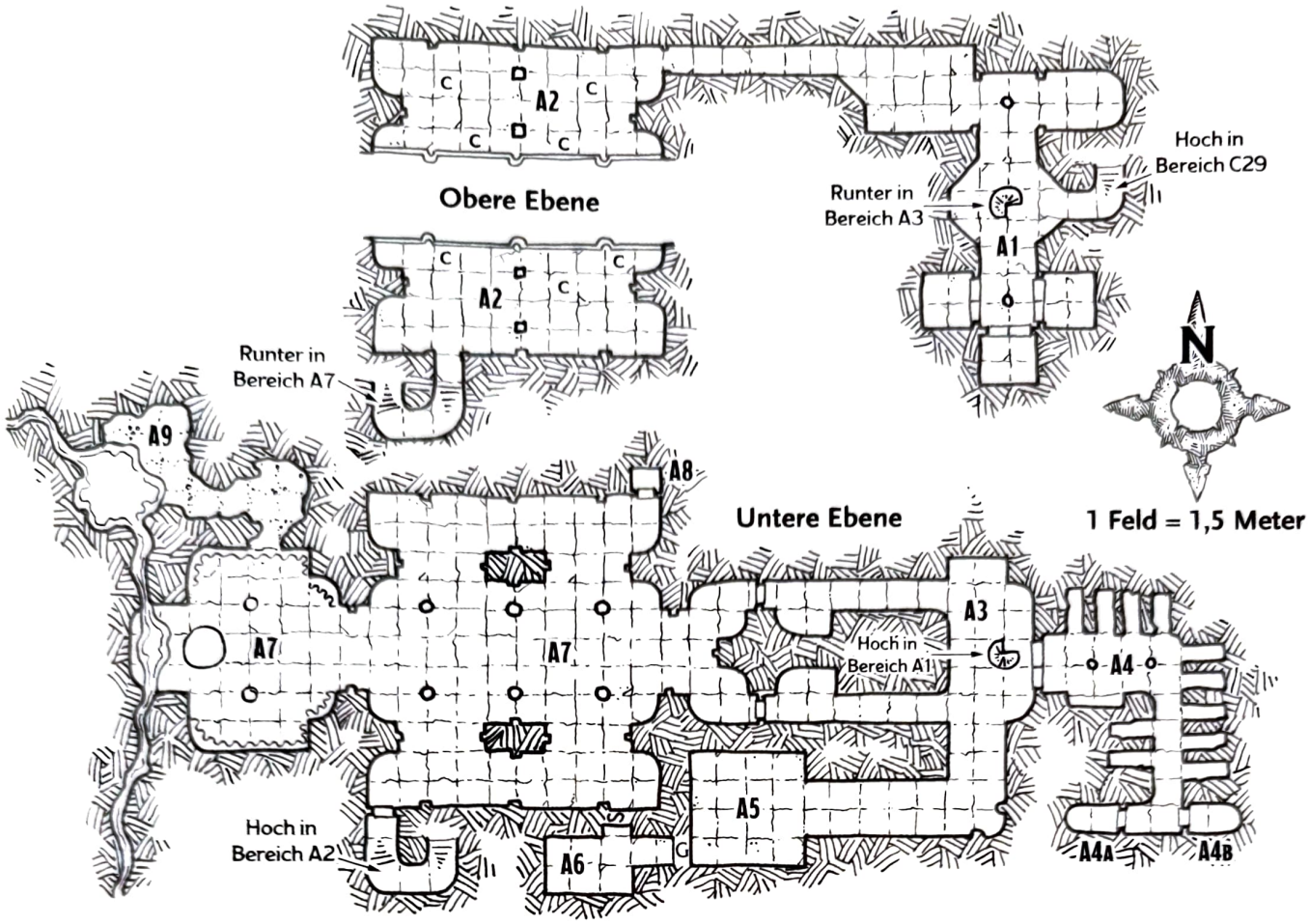
Geheimtür. Hinter einem der Basreliefs befindet sich eine Geheimtür, die mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 gefunden werden kann. Wird gegen die Skulptur gedrückt, schwingt eine Geheimtür auf, die in Bereich A6 führt.

A6. Geheime Sakristei

Dieser Raum ist hinter zwei Geheimtüren verborgen, die von innen gut sichtbar sind. Ein Steinknauf an jeder Tür erlaubt es, sie mühelos aufzuziehen. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- An der Südwand stehen zwei schwarze Kleiderschränke, in deren Türen zwei neunzackige Sterne geschnitzt sind.
- Zwei hohe, schlanke Spiegel sind an der Westwand angebracht. Ihre steinernen Rahmen sind in Schlangenform behauen.
- In der Mitte des Raums sind sechs Weinfässer gestapelt, die für Kultfeiern verwendet werden.

Jeder Schrank enthält fünf vollständige Kultgewänder für erwachsene Menschen: rote Roben, Teufelsmasken und hölzerne Amulette, die wie das Symbol des Asmodeus geformt sind.



KARTE 6.2: TEMPEL VON ASMODEUS

Kultversammlung. Eine Stunde vor der Kultversammlung legen hier fünf menschliche **Kultisten** ihre Gewänder an.

A7. ZEREMONIENHALLE

Diese Halle hat eine 9 m hohe Kuppeldecke und zwei 6 m hohe Balkone (siehe Bereich A2). Die anderen Merkmale sind:

- Reihen von flackernden Kerzen in eisernen Kerzenleuchtern bilden einen Pfad zu einer 9 m großen Steinstatue am Westende der Halle. Die Statue zeigt einen lächelnden, bärtigen Mann mit teuflischem Antlitz, aus dessen Stirn zwei kleine Hörner ragen und der gespaltene Hufe anstelle von Füßen hat. Am Fuß der Statue, in einer Steinklaue, die aus dem Boden ragt, ist eine 90 cm tiefe Steinschale mit 3 m Durchmesser, die von knisternden Flammen gefüllt ist.
- Drei menschliche **Kultisten** in roten Roben, Teufelsmasken und mit hölzernen heiligen Symbolen von Asmodeus knien vor der Statue und singen leidenschaftlich eine infernalische Hymne. (Während einer Kultversammlung wächst die Anzahl der anwesenden Kultisten dramatisch an.)
- Die Mauern um die Statue sind von großen Wandteppichen behangen, die Szenen menschlicher Ausschweifungen zeigen. (Hinter dem nördlichen Teppich ist ein grob gehauener Durchgang, der in Bereich A9 führt.)

Das Ritual der Cassalanters, das Terenzio und Elzerina retten soll, findet hier statt (siehe „Besondere Ereignisse", Seite 130).

Kultversammlung. Wenn der Kult hier versammelt ist, stehen dreißig menschliche **Kultisten** in ordentlichen Reihen vor der Statue und singen mit hölzernen Kelchen in Händen Lobgesänge zu Ehren von Asmodeus, während ihr Anführer **Victoro Cassalanter** (siehe Anhang B) Opfergaben in die Schale wirft. Ungefähr die Hälfte der Kultisten sind Vertreter des Adels; die anderen sind Waterdeeper Gemeine, die nur die Reihen des Kults füllen sollen. Am Rand des Bereichs stehen Willifort Crowelle, Tissina Khyret, Laiba Rosse und Jandar Chergoba (siehe „Leitende Bedienstete", Seite 116). Ihre Aufgabe besteht darin, dafür zu sorgen, dass sich die anderen Kultisten benehmen, während **Ammalia Cassalanter** (siehe Anhang B) anmutig mit einem goldenen Dekantiergefäß durch die Menge schreitet und zeremoniell Wein in die Kelche der Kultisten gießt, damit sie auf den Fürst der Neun Höllen trinken können. Fürstin Cassalanters sechs **Teufelchen** (siehe Bereich C25) hocken unsichtbar auf der Statue.

Teufelsstatue und Opferschale. Die Statue bildete einst Siamorphe ab, aber die Cassalanters nutzten den Zauber *Stein formen*, um sie in ein Abbild ihres schreckliche Fürsten Asmodeus zu verwandeln. Die gewaltige Schale am Fuß der Statue wurde ebenfalls mit dem Zauber *Stein formen* erschaffen; sie strahlt eine starke Aura der Beschwörungsmagie aus, wenn sie mit dem Zauber *Magie entdecken* oder ähnlicher Magie untersucht wird. Magische Flammen lecken aus der Schale, solange sie intakt bleibt. Jede Kreatur, die in die Flammen tritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 4W10 Punkte Feuerschaden. Eine Kreatur, die durch diesen Schaden auf 0 Trefferpunkte fällt, zerfällt zu Asche. Nichtmagische Gegenstände, die in die Flammen geworfen werden, werden zerstört.

Wenn die Statue von einem *Streitkolben des Zusammenbruchs* getroffen wird, dann zerbricht sie in Stücke und zerschmettert dabei die Schale. Jedes Mitglied des Kults, das die Zerstörung der Statue miterlebt, erleidet 11 (2W10) Punkte geistigen Schaden.

Geheimtür. Man kann die Geheimtür, die in Bereich A6 führt, mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 finden. Wird an diesen Abschnitt der Wand gedrückt, schwingt sie auf.

Strom. Hinter der Statue befindet sich ein Storm, der durch 30 cm hohe und 60 cm breite bogenförmige Zuflüsse hinein- und herausfließt.

A8. Wandschrank

An der Rückwand dieses Wandschranks steht eine unverschlossene Vitrine, vor der ein schwarzer Teppich ausgelegt ist. Die Vitrine enthält ein goldenes Dekantiergefäß (im Wert von 125 GM) und Einlegeböden voller hölzerner Weinkelche.

Kultversammlung. Die Vitrine ist leer, da das Dekantiergefäß und die Kelche in Bereich A7 im Einsatz sind.

A9. Strom und Wasserbecken

Ein unterirdischer Strom fließt durch die Westseite des Tempels und in ein 1,50 m tiefes Wasserbecken, ehe es nach Nordwesten weiter mäandert und im Watt mündet.

Besondere Ereignisse

Wenn die Cassalanters den *Stein von Golorr* nicht erlangen können, treten die folgenden Ereignisse nicht ein. Als Konsequenz werden Terenzio und Elzerina in **Lemuren** verwandelt, da ihre Seelen zehn Tage nach dem Gründertag fällig sind. Zerschmettert von ihrem Versagen und Verlust schwören Victoro und Ammalia Cassalanter, jene zu zerstören, die sie aufgehalten haben.

Das Gold bekommen

Dieses Ereignis kann nur am Gründertag oder früher stattfinden.

Bewaffnet mit dem *Stein von Golorr* und den Schlüsseln, um das Drachengewölbe zu öffnen, dringt Victoro Cassalanter in das Gewölbe ein, verwendet den Zauber *Selbstverkleidung*, um als Fürst Dagult Neverember zu erscheinen und überlistet Aurinax den Golddrachen, sodass ihm dieser das Gold aushändigt. Ein Dutzend **Wächter** von Haus Cassalanter, die als Mitglieder der Stadtgarde verkleidet sind, stopfen das Gold in Säcke, während ein Dutzend weitere die Säcke zu zwei wartenden Kutschen bringt, damit sie sicher in die Cassalanter-Villa gebracht werden können. Jeder Sack enthält 1000 GM und jede Kutsche kann fünfzig Säcke (50.000 GM) auf einmal aufnehmen. Das Gold aus dem Drachengewölbe in die Cassalanter-Villa zu bringen, erfordert zehn Fahrten (fünf pro Kutsche) und den Großteil eines Tages. Drei unsichtbare **Teufelchen** begleiten jede Kutsche, die von einem **Bartteufel** mit Hut und Umhang mit hohem Kragen gelenkt werden, die ihre wahre Natur verbergen sollen. Bei der Ankunft an der Cassalanter-Villa wird jede Kutsche von einem Dutzend **Wächter** in der Livree von Haus Cassalanter in Empfang genommen, die die Goldsäcke abladen und sie in Bereich C29 bringen.

Tag der Verdammten

Dieses Ereignis tritt nur ein, wenn die Cassalanters das Gold aus dem Drachengewölbe erhalten.

Ammalia Cassalanter veranstaltet eine große Feier am Gründertag, die am frühen Nachmittag beginnt und um Mitternacht endet. Wohlhabende Gäste beginnen am späten Nachmittag einzutreffen und versammeln sich in der Villa, weg von der Sonne und Hitze, während hundert der ärmsten Bewohner von Waterdeep, die meisten aus dem Feldbezirk, sich unter Pavillons auf dem Rasen versammeln. Angeworbene Schauspieler, die als Gründer von Waterdeep verkleidet sind, stolzieren umher und Barden spielen lebhafte Lieder. Niemand vermutet, dass das Essen in den Pavillons mit Mitternachtstränen versetzt worden ist — einem Gift, das die armen Gäste töten wird, wenn es Mitternacht schlägt. Ammalia ist immun gegen das Gift und kann somit ohne Sorgen von dem köstlichen Essen speisen. Wohlhabende Gäste, die sich in der Cassalanter-Villa verschanzen, essen und trinken an eigenen Tischen, was ihnen ein grausiges Ende erspart.

Eine Stunde vor Mitternacht beginnen sich die Schausteller zu verstreuen, als Ammalia Trinksprüche auf ihre wohlhabenden Gäste darbringt. Durch ihre Anwesenheit macht sie das zu unwissentlichen Komplizen, was ihr Schweigen garantiert. In der Zwischenzeit verhindern Hauswachen, dass die armen Leute gehen. Sie halten jeden gewaltsam fest, der flüchten will. Wenn die Charaktere nicht verhindern, dass die Armen das vergiftete Essen zu sich nehmen, sterben diese Gäste, wenn es Mitternacht schlägt.

Während Ammalia die Gastgeberin spielt, weist Victoro seine Kultisten an, die Säcke voller Gold aus Haus Cassalanters Gewölbe (Bereich C29) zu holen und sie in die Opferschale (Bereich A7) zu bringen. Sie sind kurz vor Mitternacht fertig. Wenn es Mitternacht schlägt und das Gift seine Wirkung entfaltet, behält Ammalia ihre reichen Gäste im Auge und weist Tessina Khyret an, Victoro zu informieren, dass die Tat vollbracht ist. Victoro steht vor der Asmodeusstatue im Tempel, beschwört einen **Klingenteufel** und informiert ihn, dass die Zahlung voll geleistet wurde. Der Teufel verkündet (in Infernalisch), dass die Zahlung „zufriedenstellend" sei und informiert Victoro, dass die Seelen von Terenzio und Elzerina nicht in die Neun Höllen geholt werden. Er verschwindet dann dorthin, woher er gekommen ist, und die Cassalanters können sich an ihrem Triumph erfreuen.

Nach der Feier, in den dunklen Morgenstunden, werden die Leichen in die Feuerschale in Bereich A7 geworfen, sodass keine Beweise zurückbleiben. In den Tagen und Monaten, die folgen, nutzen Victoro und Ammalia die Drohung teuflischer Vergeltung, um Zeugen zum Schweigen zu bringen, und nutzen ihren politischen Einfluss, um kriminelle Ermittlungen zu unterdrücken.



Kapitel 7: Herbst des Maestros

Jarlaxle, der Anführer der Bregan D'aerthe, sieht die Mitgliedschaft im Rat der Grafen als seinen Weg zur Macht über Luskan hinaus. Als geheimer Fürst einer Stadt mit zwielichtigem Ruf hat er Probleme damit, einen Sitz am Tisch mit anderen Städten des Nordens zu erhalten, wenn es um Handel und den Schutz der Region geht. Daher plant er, das gestohlene Gold als Verhandlungsgut zu nutzen, um mit Laeral Silverhand über eine Aufnahme in den Rat zu feilschen, und um Neverwinter und seinen Fürsten Dagult Neverember, Jarlaxles größten politischen Feind, aus der Gruppe zu treiben.

Konfrontation mit Jarlaxle

Wenn die Charaktere den Seejungfernjahrmarkt erkunden, könnten sie dabei auf Jarlaxle stoßen. Dies wird insbesondere dann der Fall sein, wenn sie sich auf den Schiffen des reisenden Jahrmarkts mit Gewalt Zutritt verschaffen wollen. Wenn Jarlaxle erfährt, dass die Charaktere an Bord eines seiner Schiffe sind, arrangiert er ein Treffen mit ihnen in der Verkleidung von Zardoz Zord. Sollten sie sich weigern, befiehlt Jarlaxle seiner Besatzung, die Charaktere über Bord zu werfen, oder kümmert sich gleich selbst darum.

Wenn er der Überzeugung ist, dass er den Abenteurern vertrauen kann, schlägt Jarlaxle vor, dass sie sich seiner Suche nach dem Drachengewölbe anschließen. Er plant, das Gold Laeral Silverhand zurückzugeben und ist bereit, den Charakteren 5.000 GM abzutreten, wenn sie ihn unterstützen. Er bietet weitere 5.000 GM für ihre Hilfe, um den *Drachenstab von Ahghairon* zu bergen. Gehen die Charaktere auf sein Angebot ein, hält sich Jarlaxle seinerseits an das Abkommen. Sobald das Gold gesichert ist, gibt er den Charakteren ihren Anteil.

Wenn die Charaktere Jarlaxles Bedingungen nicht zustimmen oder wenn sie ihn angreifen, versucht er sie bewusstlos zu schlagen und lässt sie ohne Kleidung oder Ausrüstung in einer Gosse im Hafenbezirk zurück. Er bewahrt ihre Ausrüstung in Bereich J16 an Bord der *Blickfang* auf mit Ausnahme aller magischen Gegenstände. Diese lagert er in Bereich U4 an Bord der *Scharlachroten Marpenoth*, seinem geheimen Unterseeboot.

Im unwahrscheinlichen Fall, dass Jarlaxle getötet wird, erheben ihn die Bregan D'aerthe innerhalb eines Zehntags von den Toten. Sobald er wieder aktiv ist, versucht er alle Ausrüstung, die ihm gestohlen wurde, zurückzuerlangen.

Jarlaxles Organisation stören

Charaktere können Jarlaxles Vorhaben, wie in den beiden folgenden Unterabschnitten beschrieben, empfindlich stören:

Die Galionsfiguren zerstören

Die Galionsfiguren auf Jarlaxles Schiffen (Bereich J8) erschaffen Illusionen um die Drow-Besatzungsmitglieder herum, sodass sie menschlich erscheinen. Wenn eine Galionsfigur zerstört wird, sind die Drow gezwungen, unter Deck zu bleiben, damit sie keine unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich ziehen.

Ein Schiff versenken oder stehlen

Wenn die Charaktere eines der Segelschiffe oder die *Scharlachrote Marpenoth* stehlen oder versenken, dann beauftragt Jarlaxle seine Besatzungsmitglieder damit, herauszufinden, was schief gegangen ist. Im Fall eines versenkten Schiffes könnte diese willkürliche Zerstörung auch die Stadtwache anlocken, besonders wenn dabei Leute ertrinken.

Seejungfernjahrmarkt

Jarlaxle Baenres zur See fahrender Jahrmarkt reist in drei Schiffen die Schwertküste entlang. Die *Blickfang*, Jarlaxles Flaggschiff, ist sehr prunkhaft. Darunter angebracht ist die *Scharlachrote Marpenoth*, ein Unterseeboot nach lantanesischer Bauweise. Das zweite Schiff, die *Herzensbrecher*, wird vor allem verwendet, um Schausteller, seltsame Kreaturen und Wagen zu transportieren. Das dritte Schiff, die *Unruhestifter*, transportiert Musiker und dekorative Wagen. Die *Herzensbrecher* und die *Unruhestifter* sind im Augenblick angedockt, während die *Blickfang* im Hafenbecken vor Anker liegt.

Alle drei Schiffe werden von Drow bemannt, die magisch als Menschen verkleidet sind. Trotz ihrer Verkleidungen behalten die Drow dennoch ihr Merkmal Empfindlich gegenüber Sonnenlicht.

Sich den Schiffen nähern

Die *Herzensbrecher* und die *Unruhestifter* sind gegenüber voneinander am gleichen Pier im Hafenbezirk angedockt. Die Charaktere müssen nur von einer Rampe zum Pier gehen, um Bereich J1 eines jeden Schiffs zu erreichen. Das Pier ist so geschäftig, dass niemand die Charaktere bemerkt, bis sie ein Schiff betreten.

Jarlaxles Flaggschiff liegt im Waterdeep-Hafen vor Anker, 1,50 km entfernt von den anderen Schiffen. Um die *Blickfang* zu erreichen, müssen die Charaktere dorthin reisen, indem sie ein anderes Schiff verwenden, schwimmen oder fliegen. Wenn sich die Charaktere in einem Schiff oder Boot nähern, das der Mannschaft bekannt ist, wie einem Ruderboot von einem anderen von Jarlaxles Schiffen, erwecken die Charaktere kein Misstrauen, bis sie auf Deck gesehen werden. Die Besatzung der *Blickfang* erstattet sofort Jarlaxle Bericht, wenn sich die Charaktere in einem unbekannten Schiff nähern.

Sollten sich die Charaktere der *Blickfang* in einem Unterwasserfahrzeug nähern, wie Grinda Garloths *Apparatus von Kwalish* (siehe Kapitel 4), muss der Charakter, der es steuert, einen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12 schaffen, damit das Fahrzeug nicht von der Besatzung der *Scharlachroten Marpenoth* entdeckt wird. Nähern sich die Charaktere dagegen schwimmend, muss jeder von ihnen einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 10 ablegen, um nicht von der Besatzung der *Blickfang* entdeckt zu werden.

Besatzungen

Die Charaktere können wertvolle Informationen erlangen, indem sie Besatzungsmitglieder und Jahrmarktsschausteller befragen.

Schiffskapitäne

Auch wenn Zardoz Zord (Jarlaxle Baenre) die Flotte befehligt, hat jedes Schiff seinen eigenen Kapitän: Einen **Drow-Magus** der Bregan D'aerthe, verkleidet als schlanker, gut gekleideter Mensch. Diese Kapitäne kennen Jarlaxles Pläne. Sie kommunizieren miteinander und mit Jarlaxle mithilfe des Zaubers *Verständigung*, den sie anstelle von *Fliegen* vorbereiten.

Velgos Ephezzrin ist Kapitän der *Unruhestifter* und ist verkleidet als Mensch namens Fergus Krabbenwasser. Er genießt Wein etwas zu sehr, und Charaktere haben einen Vorteil bei Charisma-Würfen, wenn sie während einer Mahlzeit mit ihm interagieren.

Tylan Ilueph ist Kapitän der *Herzensbrecher* und verkleidet als Mensch namens Klarr Besham. Er ist ein humorloser Zuchtmeister, dessen Tarantel-Vertrauter immer auf seiner Schulter sitzt.

Lorath Pharn ist Kapitän der *Blickfang* und verkleidet als Mensch namens Tarwind Arryhaken. Er liebt Glücksspiele und kann einer guten Wette nicht widerstehen.

Ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 15 und die Erwähnung von Zardoz Zords Namen ist genug, um eine Audienz bei einem Schiffskapitän zu erhalten. Wenn die Charaktere einen der Kapitäne gefangen nehmen und einen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 15 schaffen, erhalten sie die folgenden Informationen, vorausgesetzt, sie stellen die richtigen Fragen:

- „Der Seejungfernjahrmarkt und all seine Schiffe stehen unter dem Befehl von Kapitän Zardoz Zord aus Luskan." (Ein Schiffskapitän wird Zords wahre Identität nicht verraten, wenn er nicht magisch dazu gezwungen wird.)
- „Zord hat eine Kajüte an Bord der *Blickfang* und verbringt viel Zeit dort mit Margo Verida und Khafeyta Murzan, zwei der besten Schaustellerinnen des Jahrmarkts."
- „Vor einem Jahr besuchte der Seejungfernjahrmarkt die Inselnation Lantan, wo Zord ein Unterseeboot namens *Scharlachrote Marpenoth* erwarb. Das Unterseebot ist unter der *Blickfang* befestigt."
- „Zord lässt Agenten nach einem Artefakt namens *Stein von Golorr* suchen, weil es ihn zu einem Ort namens Drachengewölbe führen soll." (Zur Sicherheit werden die Kapitäne nicht über den Fortschritt der Mission informiert.)
- „Zord hat Drow-Spione in Waterdeep – Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr und Soluun Xibrindas. Alle sind mit lantanesischen Feuerwaffen ausgestattet."
- „Unsere Verkleidungen werden von magischen Galionsfiguren am Bug eines jeden Schiffs erschaffen."

Matrosen

Die *Blickfang*, die *Herzensbrecher* und die *Unruhestifter* sind jeweils von zwanzig Matrosen bemannt: drei **Drow-Elitekriegern** (Maaten) und siebzehn **Drow**, alle magisch als schlanke Menschen verkleidet, wenn sie sich an Bord ihrer Schiffe befinden. Alle sind loyale Mitglieder der Bregan D'aerthe und alle wissen, dass Zardoz Zord in Wirklichkeit der verkleidete Jarlaxle Baenre ist. Sie wissen nichts von der *Scharlachroten Marpenoth* oder Jarlaxles Plänen.

Die Besatzung hat Anweisung, sich nicht mit Fremden oder Gästen einzulassen. Charaktere, die die Besatzungsmitglieder befragen, können folgende Informationen erhalten:

- „Zardoz Zord ist der Meister des Seejungfernjahrmarkts. Wenn ihr mit ihm sprechen wollt, sprecht mit dem Kapitän." (Ein Matrose wird Zords wahre Identität nicht verraten, wenn er nicht magisch dazu gezwungen wird.)
- „Der Seejungfernjahrmarkt stammt aus Luskan."

Schausteller

Die meisten Schausteller und Arbeiter des Jahrmarkts sind menschliche **Gemeine**, die in der Lage sind, einige Aufgaben oder Darbietungen zu vollführen. (Schausteller sind in der Fertigkeit Auftreten geübt.) Sie werden über die meisten Dinge nicht informiert, aber sie sind nicht dumm. Mit einem erfolgreichen Charismawurf gegen SG 10 kann ein Charakter einen von ihnen zwingen oder überlisten, die folgenden Informationen zu verraten:

- „Zardoz Zord benutzt Magie, um von der *Blickfang* zu den anderen Schiffen zu kommen. Ich habe ihn noch nie in einem Ruderboot gesehen."
- „Die Matrosen kommunizieren miteinander mit seltsamen Handzeichen." (Mitglieder der Bregan D'aerthe verwenden die Drow-Zeichensprache.)
- „Alle Matrosen mögen das Sonnenlicht nicht."
- „Habt ihr bemerkt, dass die Matrosen einen leichten Anflug eines elfischen Akzents haben?"
- „Alle Besatzungsmitglieder sind Männer. Sehr seltsam."



Die Drow entdecken

Charaktere, die 1 Stunde damit verbringen, die Schiffsbesatzung zu beobachten, können einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen. Bei einem erfolgreichen Wurf bemerkt der Charakter, dass die meisten Besatzungsmitglieder die Gemeinsprache mit einem elfischen Akzent sprechen und Handzeichen austauschen, wenn sie sich unbeobachtet fühlen. Ein Drow-Charakter erkennt die Handzeichen als Drow-Zeichensprache.

Die Veränderungen, die die magischen Galionsfiguren (siehe Bereich J8) bewirken, halten einer körperlichen Untersuchung nicht stand, was bedeutet, dass Charaktere, die mit Besatzungsmitgliedern interagieren, die Illusion möglicherweise durchschauen. Beispielsweise erkennt ein Charakter, der einen Matrosen am Ohr packt, schnell, dass das Ohr spitz ist, nicht so rund wie es erscheint. Außerdem nehmen Drow-Charaktere, die das Schiff betreten, sofort die illusionäre Gestalt eines Menschen des gleichen Geschlechts, der gleichen Größe und des gleichen Gewichts an, was durch die Magie der Galionsfigur ausgelöst wird.

Merkmale der Schiffe

Jedes Schiff hat die Spielwerte eines Segelschiffs (siehe die Tabelle Luft- und Wasserfahrzeuge in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*), sowie die Merkmale, die in den folgenden Unterabschnitten beschrieben sind.

Alarm

Wenn Eindringlinge bemerkt werden oder ein Kampf auf einem der Schiffe ausbricht, wird die gesamte Besatzung (ein **Drow-Magus**-Kapitän, drei **Drow-Elitekrieger** und siebzehn **Drow**) mobilisiert, um die Bedrohung zu bekämpfen. Die Drow ziehen es vor, Gefangene zu machen oder Gegner bewusstlos zu schlagen, anstatt sie zu töten. Gefangene werden in die Brigg (Bereich J15) geworfen, bis Jarlaxle entscheidet, was mit ihnen zu tun ist, und ihre Ausrüstung wird in der Waffenkammer (Bereich J16) aufbewahrt.

Decke

Kajüten, Frachträume und Korridore haben eine 2,40 m hohe Decke mit 1,80 m hohen Durchgängen.

Türen

Wenn es nicht anders angegeben ist, bestehen die Türen aus Holz. Das Schloss einer Tür kann von einem Charakter mit Diebeswerkzeug mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geöffnet werden. Die Türen können auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 aufgebrochen werden. Der Kapitän eines Schiffs hat Schlüssel für alle verschlossenen Türen an Bord.

Aufzugsplattformen

Jedes Schiff ist mit einer Aufzugsplattform ausgestattet, die mit einem Hebel angehoben und gesenkt werden kann, um das Auf- und Abladen von Fracht einfacher abzuwickeln. Wird die Plattform nicht verwendet, bleibt sie im untersten Frachtraum des Schiffs. Siehe die Beschreibung der Frachträume für mehr Information.

Beleuchtung

Bereiche unter Deck werden hell mit aufgehängten Laternen beleuchtet.

Takelage

Man kann die Takelage ohne Attributswurf erklimmen.

Bereiche des Schiffs

Die *Blickfang*, die *Herzensbrecher* und die *Unruhestifter* haben den gleichen grundsätzlichen Aufbau und die gleiche Besatzung; siehe dazu Karte 7.1. Ausnahmen sind in den Beschreibungen der Schiffe und auf der Karte angegeben.

J1. Hauptdeck

Drei Seeleute (**Drow**) und ein Maat (**Drow-Elitekrieger**) befinden sich stets an Deck. Wenn die Charaktere an Bord des Schiffs gehen und darum bitten, mit dem Kapitän zu sprechen, fragt der Maat, was sie wollen, ehe er auch nur darüber nachdenkt, ihn zu stören.

Jollen. Vier Ruderboote sind übereinander auf diesem Deck gestapelt. Seile und Flaschenzüge werden verwendet, um diese Boote in und aus dem Wasser zu heben.

J2. Lagerraum

Der Geruch von Teer erfüllt diese überfüllte Kajüte, die die folgenden Merkmale enthält:

- Fässer voller Teer sind mit Netzen unter der Steuerbordwand angebracht, darüber hängen Werkzeuge.
- An der Backbordwand sind stramme Rollen aus weißem Segeltuch übereinander gestapelt und mit Seilen gesichert.

J3. Maatskajüte

Diese Kajüte hat die folgenden Merkmale:

- Zwei Hängematten hängen im rechten Winkel zueinander. Zwei Maate (**Drow-Elitekrieger**), die gerade nicht im Dienst sind, entspannen sich in den Hängematten.
- Drei Truhen aus Walnussholz stehen unter den Hängematten. Die Truhen sind nicht verschlossen.

Schätze. Jede Truhe enthält zwei Sätze einfache Kleidung, einen Wasserschlauch voll Wein und einen Beutel mit 3W6 GM und 4W10 SM.

J4. Mannschaftskajüten

In jeder dieser Kajüten befinden sich vier Hängematten. Ein Matrose (**Drow**), der gerade nicht Dienst hat, ruht sich in jeder Kajüte aus.

J5. Kombüse

Hitze und herzhafte Gerüche wabern aus diesem engen Raum hervor, der die folgenden Merkmale hat:

- Ein sehr beschäftigter Koch (**Gemeiner**) bearbeitet an einem kleinen Herd mit einer Hand eine Bratpfanne und rührt mit der anderen einen Topf um.
- Dreckige Teller stapeln sich in einem Waschbecken.
- Auf einem Tisch liegt Essen in verschiedenen Stufen der Zubereitung.

Der Koch ist zu beschäftigt, um mit den Charakteren zu sprechen, und ruft schnell um Hilfe, wenn er angegriffen wird. Das zieht die Aufmerksamkeit der Besatzung auf sich.

J6. Speisekammer

In der Kammer stehen mehrere Regale voller Kochzutaten, darunter Gefäße voller Gewürze, Mehlsäcke und Fässer voll mit Fett.

J7. Speisekajüte

Die Besatzung speist hier im Lauf des Tages. Zu jedem Zeitpunkt sind folgende Merkmale gegeben:

- Sechs Matrosen (**Drow**) nehmen eine Mahlzeit zu sich.
- An Bord der *Herzensbrecher* und der *Unruhestifter* sind die Matrosen in Gesellschaft von 1W4 Schaustellern (**Gemeinen**).
- Die Möbel umfassen einen Tisch, zehn Schemel und zwei Eichenschränke mit Geschirr, Trinkkrügen und Besteck.

J8. Achterdeck

Das Achterdeck ist für die Matrosen auf dem Hauptdeck (Bereich J1), dem unteren Heckkastell (Bereich J9) und dem oberen Heckkastell (Bereich J11) sichtbar.

Galionsfigur. Die vergoldete Holzfigur einer Elfin mit wallendem Haar ragt aus dem Bug des Schiffs und streckt beide Hände nach vorne. Da die Galionsfigur nicht bemalt ist, kann man nicht erkennen, dass sie eine Drow darstellt, doch ein Charakter, der die Galionsfigur genau untersucht und einen Wurf auf Weisheit (Charisma) gegen SG 13 schafft, bemerkt eine winzige geprägte Spinne auf ihrer Stirn.

Der Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Magie offenbart eine Aura der Illusionsmagie um die Galionsfigur. Dies ist der Effekt, der alle Drow an Bord des Schiffs menschlich erscheinen lässt. Das Geschlecht, Gewicht und die Größe der Drow werden nicht verändert; die Illusion beeinflusst nur das Aussehen, nicht Stimme oder Manierismen. Wird *Magie bannen* auf verkleidete Drow gewirkt, endet die Illusion, die sie umgibt, nur für einen Augenblick. Ein *antimagisches Feld* unterdrückt die Magie der Galionsfigur im Wirkungsbereich. Die Galionsfigur zu zerstören beendet den Effekt überall auf dem Schiff. Eine Galionsfigur besitzt RK 15, 50 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und geistigen Schaden.

J9. Unteres Heckkastell

Dieses Deck hat die folgenden Merkmale:

- Zwei Matrosen (**Drow**) halten sich zu jedem Zeitpunkt hier auf.
- Treppen an der Backbord- und Steuerbordseite führen zum oberen Heckkastell (Bereich J11) und dem Steuerrad.

Anker. Der Anker des Schiffs kann von diesem Deck aus angehoben werden. Er kann von einer Kreatur in 10 Runden (1 Minute) angehoben oder abgesenkt werden, von zwei Kreaturen in 5 Runden, von drei Kreaturen in 3 Runden und von vier Kreaturen in 1 Runde.

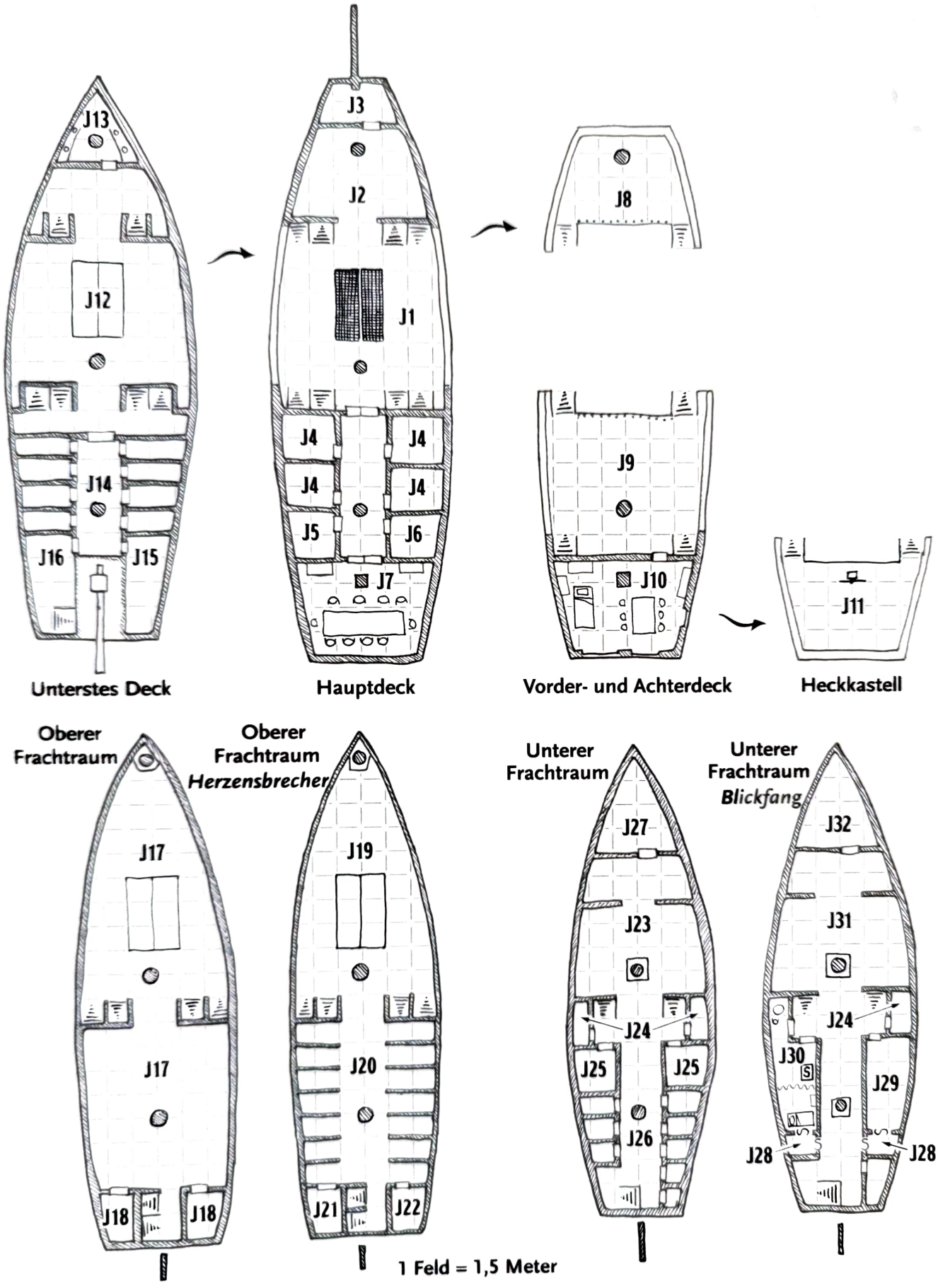
J10. Kapitänskajüte

Unabhängig davon, auf welchem Schiff sich die Charaktere befinden, hat diese opulente Kajüte folgende Merkmale:

- Stilvolle violette Vorhänge bedecken die großen Fenster, die in Richtung Hafenbecken zeigen.
- An der Seite einer zentralen Säule steht ein gemütliches Bett, dessen Kopfteil aus Eiche so gestaltet ist, dass es wie ein Kraken aussieht. Ein Esstisch aus Eichenholz ist von sechs Stühlen mit hoher Rückenlehne umgeben und steht auf der anderen Seite der zentralen Säule.
- Andere Möbel umfassen eine Glasvitrine mit Regalböden voller Bücher, eine mit Vorhängeschloss verriegelte Holztruhe und einen kleinen Schreibtisch.

Kapitän. Der Kapitän eines jeden Schiffs (**Drow-Magus**) ist normalerweise hier anzutreffen, eine **Flinkklinge** (siehe Anhang B) dient ihm als Leibdiener und Leibwächter.

Ein Kapitän trifft nur zu gern Charaktere, die darum bitten, mit ihm sprechen zu können, vor allem, um einzuschätzen, ob sie eine Bedrohung darstellen. Wenn die Charaktere höflich sind, lädt der Kapitän sie zu einem Abendessen ein. Wenn die Charaktere lästig oder bedrohlich werden, befiehlt er ihnen, das Schiff sofort zu verlassen und schlägt Alarm, wenn sie sich weigern.



KARTE 7.1: SCHIFFE DES SEEJUNGFERNJAHRMARKTES

Am Gürtel eines jeden Kapitäns ist ein Schlüssel mit mehreren Ringen befestigt. Ein Schlüssel öffnet die Truhe in seiner Kajüte; andere Schlüssel sind für alle Türen an Bord des Schiffs.

Bücherschrank. Jeder Kapitän hat eine bescheidene Sammlung weltlicher Bücher. Jeder verbirgt sein Zauberbuch in einem geheimen Fach unter dem untersten Regalboden, wo es mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 14 gefunden werden kann. Das Zauberbuch enthält die folgenden Zauber: *Donnerwoge, Einflüsterung, Eissturm, Feuerball, Fliegen, Gegenzauber, Kältekegel, Mächtige Unsichtbarkeit, Magie entdecken, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Nebelschritt, Netz, Rarys telepathisches Band, Schild, Verständigung, Wasser atmen* und *Wasser kontrollieren.*

Verschlossene Truhe. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 20 öffnet das Vorhängeschloss, es kann aber auch mit einem Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 aufgebrochen werden. Die Truhe enthält gefaltete Kleidung, 250 GM in einem Sack, 1W6 Perlen (jeweils 100 GM wert) in einem Seidenbeutel, einen *Trank der Wasseratmung* und eine Flasche hervorragenden Weins (im Wert von 25 GM) mit einem Etikett in der Form einer Augenklappe und dem Namen „Einäugiger Jax" in der Gemeinsprache.

J11. Oberes Heckkastell

Das höchste Deck des Schiffs ist in Sichtweite des Achterdecks (Bereich J8), des Hauptdecks (Bereich J1) und des unteren Heckkastells (Bereich J9). Es hat die folgenden Merkmale:

- Das Steuerrad des Schiffs steht auf diesem Deck.
- Zwei Matrosen (**Drow**) sind zu jedem Zeitpunkt hier.

Steuerrad. Wenn das Schiff mit voller Besatzung segelt, kann ein Charakter, der mit Wasserfahrzeugen geübt ist, am Rad stehen und das Schiff lenken.

J12. Oberer Frachtraum

Dieser Raum hat die folgenden Merkmale:

- Große Gittertüren in der Decke lassen sich öffnen, damit Waren mit dem Frachtaufzug in den Frachtraum und wieder heraus gehoben werden können. Ein Abschnitt des Bodens, der 4,50 auf 3 m groß ist, lässt sich öffnen, um zum unteren Frachtraum zu kommen (Bereich J17 an Bord der *Blickfang* und der *Unruhestifter*, Bereich J19 an Bord der *Herzensbrecher*).
- Kisten und Fässer, die bis zur Decke aufgestapelt sind, sind angebunden, damit sie sich nicht bewegen. Diese Behälter enthalten Nahrung und Wasser für die Besatzung und die Schausteller.

Frachtaufzug. Um eine Aufzugsplattform zu aktivieren, muss eine Kreatur auf der Plattform stehen und eine Aktion verwenden, um den Hebel zu betätigen. Die Plattform kann nicht höher als bis zum Hauptdeck (Bereich J1) gehoben werden und nicht tiefer als bis zum untersten Frachtraum des Schiffs abgesenkt werden.

Die Falltür im Boden öffnet sich, wenn der Frachtraum angehoben wird. Wenn die Plattform bis zu Bereich J1 angehoben wird, bleibt sie offen, bis die Aufzugsplattform in Bereich J17 zurückkehrt (Bereich J19 auf der *Herzensbrecher*).

J13. Toilette

Der Gestank von Urin füllt diese enge Toilette. Klosetts, jeweils kaum mehr als eine Bank mit einem Loch, das nach unten zum Wasser führt, sind die einzigen Merkmale des Raums.

J14. Schaustellerkajüten

Acht schmale Kajüten sind mit Hängematten ausgestattet, in denen sich jeweils ein Schausteller oder Arbeiter (**Gemeiner**) gerade ausruht. Schausteller rufen um Hilfe, wenn sie mit einem Eindringling konfrontiert sind, und kämpfen nur, um sich zu verteidigen.

J15. Brigg

Eine Tür aus überkreuzten Eisenstangen, die mit einem robusten Schloss ausgestattet ist, verschließt diese Kajüte, deren einziges Merkmal ein Nachttopf ist. Der Kapitän hat den Schlüssel zur Tür. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann einen Geschicklichkeitswurf gegen SG17 ablegen, um die Tür zu öffnen (mit Nachteil, wenn er sich innerhalb der Zelle befindet). Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 23 zwängt die Tür auf. Die Tür hat RK 19, eine Schadensschwelle von 10, 27 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und geistigen Schaden.

Eingesperrter Matrose. Es besteht eine Chance von 25 Prozent, dass ein Matrose (**Drow**) in der Brigg festgehalten wird, weil er ein anderes Besatzungsmitglied im Streit geschlagen hat.

J16. Waffenkammer

Die Drow bewahren ihre Waffen und Rüstungen hier auf, solange das Schiff auf See ist. Wenn die Charaktere gefangen und ihrer Ausrüstung entledigt werden, werden ihre nicht magischen Besitztümer hier aufbewahrt. Die Kajüte hat die folgenden Merkmale:

- Leere Waffenständer und Rüstungshaken säumen die Wände.
- Treppen führen nach unten in den Schiffsbauch.

Panzerschrank (nur auf der Blickfang). Die Waffenkammer an Bord der *Blickfang* enthält auch einen 750 Pfund schweren Panzerschrank aus Gusseisen mit Kombinationsschloss. Jarlaxle und seine Leutnants (Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr und Soluun Xibrindas) kennen die Kombination: 1–20–59. Ein Charakter kann das Schloss mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Nachforschung) mit Diebeswerkzeug knacken. Jeder Versucht dauert 1 Minute. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet den Panzerschrank, der drei Pistolen, zwölf Lederpäckchen mit *Rauchpulver*, drei Lederbeutel mit je zwanzig Kugeln und 250 GM in einem Sack enthält.

Treppe. Die Treppe führt in Bereich J17 der *Blickfang* oder *Unruhestifter* oder in Bereich J20 der *Herzensbrecher*.

J17. Unterer Frachtraum

Nur Blickfang und Unruhestifter

Die großartigen Umzugswagen des Seejungfernjahrmarkts werden auseinandergenommen und im unteren Frachtraum der *Unruhestifter* aufbewahrt, während sich auf der *Blickfang* die Stücke von kaputten und experimentellen Wagen befinden. (Siehe Bereich J19 für eine Beschreibung des unteren Frachtraums der *Herzensbrecher*.)

Frachtaufzug. Wenn die Plattform des Frachtaufzugs abgesenkt wird, während sich Kreaturen auf dem 4,50 auf 3 m großen Bereich befinden, wo die Plattform landet, müssen die Kreaturen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht 11 (2W10) Wuchtschaden und die Zustände liegend und festgesetzt zu erleiden, bis die Plattform wieder

angehoben wird. Eine Kreatur, die den Rettungswurf schafft, bewegt sich in einen Bereich ihrer Wahl neben der Aufzugsplattform ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Frachtraum der Unruhestifter. An Tagen, an denen Paraden angesetzt sind, ist der Frachtraum der *Unruhestifter* fast leer mit Ausnahme leerer Lagerkisten. An anderen Tagen enthält er das folgende Zubehör:

- Verschiedene Truhen voll mit Kostümen für Musiker, Tänzer, Akrobaten und Narren.
- Fässchen mit Konfetti, Glitter und Körperfarbe.
- Bündel von Holzstelzen (1,20 und 2,40 m hoch).
- Betrachter aus Pappmâché auf 3 m langen Stangen.
- Einen Paradewagen, der von einem lebensgroßen mechanischen Einhorn gekrönt wird, auf dem ein mechanischer Drow-Waldläufer sitzt und zwei Krummsäbel schwingt (wenn ein Hebel unter dem Wagen betätigt wird, furzt das Einhorn einen 4,50 m großen Kegel aus Konfetti, was es zweimal tun kann, ehe es aufgefüllt werden muss).
- Einen Paradewagen, der von zwei mechanischen Goblins gekrönt ist, die einander die ganze Zeit schlagen, wenn sie aufgezogen sind.
- Einen Paradewagen mit einem mechanischen gepanzerten Ritter, der gegen einen mechanischen Grubenteufel kämpft (wenn er aufgezogen wird, schlägt der Ritter mit seinem Schwert und der Grubenteufel flattert mit den Flügeln).
- Schwarze, blaue, grüne, rote und weiße Drachenballons ohne Luft (sie schweben auf magische Weise, wenn sie mit Luft gefüllt sind, und sind riesig, wenn sie voll aufgeblasen sind).
- Eine gewaltige Tarrasken-Marionette für fünf Puppenspieler.
- Wagenabdeckungen, die mit Quasten sowie farbigen Mustern und Kreaturen verziert sind.
- Geschirre für Pferde und Ochsen, alle farbenfroh verziert.

Frachtraum der Blickfang. Der hintere Bereich des Frachtraums der *Blickfang* wird von vier **Riesenspinnen** beschützt, die in bunten Farben bemalt sind. Die Spinnen wurden von Jarlaxle ausgebildet, seit sie geschlüpft sind, und sie können als leblose Dekorationen für Paradewagen durchgehen, indem sie absolut reglos bleiben bis sie angreifen. Sie sind gegenüber Drow nicht feindselig und können ihr wahres Wesen trotz der Illusionsmagie des Schiffs spüren. Charaktere mit einem passiven Wert auf Weisheit (Wahrnehmung) von 17 oder höher bemerken, dass die Spinnen eine Bedrohung sind, ehe sie angreifen.

Vielerlei beschädigte und unfertige Attraktionen werden hier aufbewahrt, darunter die folgenden:

- Einige kaputte Uhrwerkmonster.
- Halb fertiggestellte oder kaputte Wagenabdeckungen und Marionetten.
- Ein Ballon in Gestalt eines übergroßen Flumph ohne Luft und mit einem Riss (der Zaubertrick *Ausbessern* kann den Schaden beheben).
- Ein nicht dekorierter Wagen, gekrönt von einem unbemalten mechanischen Golddrachen, der aus Tuch über einem Holzrahmen besteht.

Der mechanische Drache ist mit einem Glasbehälter aus brennbarem Gas ausgestattet und kann Feuer speien, wenn ein Hebel betätigt wird. Wird der Hebel gezogen, bricht der Behälter und steckt den Drachen in Brand. Wenn hier ein Feuer ausbricht und nicht richtig gelöscht wird, breitet es sich nach 1 Minute auf andere Teile des Frachtraums aus. Besatzungsmitglieder in anderen Teilen des Schiffs bemerken den Rauch 5 Minuten später, doch bis dahin ist der Frachtraum ein brennendes Inferno. Besatzungsmitglieder werden sich darauf konzentrieren, das Unterseeboot zu retten (wenn es noch befestigt ist), ehe sie das Schiff verlassen.

J18. Bastelausrüstung

Nur Blickfang und Unruhestifter

Jede dieser Kajüten enthält Material, mit dem man Paradewagen dekorieren kann:

- Glitter, Federn, Tuch, Papier, Scheren, Nähnadeln, Spulen mit farbigem Faden und kleine Fläschchen mit Leim sind über kleine Tische verstreut.
- Baupläne für Paradewagen sind neben verschiedenen Werkzeugen an den Wänden befestigt.

J19. Unterer Frachtraum

Nur Herzensbrecher

Die Gerüche von Bestien füllen die *Herzensbrecher* und werden stärker, wenn sich die Charaktere den Kreaturenzwingern (Bereich J20) nähern. Der Frachtraum ist an Paradetagen so gut wie leer. An anderen Tagen enthält er auseinandergenommene Wagen (Achsen, Räder und Käfige), mit denen exotische Kreaturen durch überfüllte Straßen gezogen werden. Werkzeuge, die nötig sind, um die Wagen zusammenzubauen und zu reparieren, hängen von Haken an den Wänden.

Frachtaufzug. Wenn der Frachtaufzug abgesenkt wird, während sich Kreaturen auf dem 4,50 auf 3 m großen Bereich befinden, wo die Plattform landet, müssen die Kreaturen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht 11 (2W10) Wuchtschaden und die Zustände liegend und festgesetzt zu erleiden, bis die Plattform wieder angehoben wird. Eine Kreatur, die den Rettungswurf schafft, bewegt sich in einen Bereich ihrer Wahl neben der Aufzugsplattform ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

J20. Kreaturenzwinger

Nur Herzensbrecher

Dieser Abschnitt des Frachtraums stinkt nach tierischem Moschus und Exkrementen. Wenn sie nicht in den Käfigwagen durch die Stadt gezogen werden, grollen, schnauben, stampfen, glucksen und brüllen die monströsen Attraktionen des Seejungfernjahrmarkts in geschlossenen Boxen. Zwei Bestienführer (**Gemeine** mit Übung in Mit Tieren umgehen) gehen von Box zu Box, tragen Eimer voller Nahrung und sprechen leise mit den Kreaturen.

Jede Box ist letztendlich eine Zelle mit Schiebetür, die von außen doppelt verriegelt werden kann. Ein Wagen, der in Bereich J19 zusammengebaut wird, kann gegen jeden Zwinger geschoben werden. Wenn die Zwingertür offen ist, kann die Kreatur mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) gegen SG 15 hinten in den Wagen gelockt werden. Dieser Wurf wird mit Vorteil abgelegt, wenn die Kreatur mit Essen bestochen wird. Wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, entkommt die Kreatur, gerät in Panik und beginnt wahllos anzugreifen, während sie versucht, sich zu befreien. Ein solcher Lärm alarmiert die Tierführer oder andere Besatzungsmitglieder, wenn sie in der Nähe sind.

Die folgenden Kreaturen sind in zwölf Zwingern eingesperrt:

Zwei **Menschenaffen**	Vier **Riesenfeuerkäfer**
Ein **Nashorn**	Ein **Pferdegreif**
Ein **Tiger**	Ein **Axtschnabel**
Ein **Allosaurus**	Zwei **Todeshunde**
Zwei **Panther**	Ein **Riesengeier**
Ein **Eulenbär**	Ein **Eisbär**



Nat, Jenks und Squiddly genießen einen stürmischen Herbsttag an den Docks.



Die Todeshunde und der Riesengeier sind böse, und der Riesengeier kann die Gemeinsprache verstehen (aber nicht sprechen). Sie ergreifen jede Chance, um zu entkommen und sich am Leid anderer Leute zu erfreuen.

J21. Kajüte der Bestienführer

Nur Herzensbrecher

Die Kajüte enthält Hängematten für die beiden Bestienführer, die in Bereich J20 arbeiten. Wenn die Kreaturen auf eine Parade mitgenommen wurden, schlafen die Bestienführer in ihren Hängematten.

J22. Bestienausrüstung

Nur Herzensbrecher:

Vorräte und Nahrung für die Kreaturen in Bereich J20 sind hier gelagert:

- Fleischkeulen hängen von der Decke, was die Kajüte mit einem übelkeitserregend süßlichen Geruch erfüllt.
- Schaufeln, Seilen, Ketten, Eimer, Heuballen und mehrere große Kisten sind gegen die Wände geschoben.

Die Kisten enthalten eine Auswahl von Flechten, Moosen und Pilzen, mit denen die Pflanzenfresser gefüttert werden. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Natur) gegen SG20 identifiziert die Pflanzen als heimisch im Underdark und zeigt, dass die Keulen von Tieren namens Tiefenrothé stammen, einer ochsenartigen Kreatur, die im Underdark ihres Fleisches wegen gezüchtet wird.

J23. Revolverhelden-Bereich

Nur Herzensbrecher und Unruhestifter

Niemand darf ohne Erlaubnis des Kapitäns hierherkommen und die Wachen haben Befehle, Eindringlinge sofort zu töten. Der Bereich hat die folgenden Merkmale:

- Zwei **Drow-Revolverhelden** (siehe Anhang B) stehen Wache vor Bereich J27.
- Der Bereich ist voll von Fässern, die Bier und Trinkwasser enthalten. Die Fässer werden mit Frachtnetzen fixiert, die am Boden eingehakt sind.

Drow-Revolverhelden. Die Drow gehen hinter den Wänden in Deckung, die diesen Bereich unterteilen, während sie schießen. Sie kämpfen bis zum Tod, um zu verhindern, dass Eindringlinge in Bereich J27 gelangen.

J24. Reinigungsausrüstung

Diese Wandschränke enthalten Schrubber, Bürsten, Eimer und Seife, mit denen das Deck geschrubbt wird.

J25. Revolverhelden-Kajüten

Nur Herzensbrecher und Unruhestifter

Diese beiden Kajüten sind die Quartiere der **Drow-Revolverhelden** in Bereich J23. Jede hat die folgenden Merkmale:

- Eine Hängematte baumelt an der Wand gegenüber der Tür.
- Eine hölzerne Ankleidepuppe und eine Truhe aus Walnussholz stehen neben der Tür an der Wand.

Die Ankleidepuppe dient als Rüstungsständer, auch wenn sie gerade keine Rüstung trägt.

Schätze. Jede Truhe enthält zwei Sätze einfache Kleidung, einen Wasserschlauch voll Wein und einen Beutel mit 3W6 GM und 4W10 SM.

J26. Spinde

Nur Herzensbrecher und Unruhestifter

Dieser Korridor wird von acht Spinden gesäumt, die die Arbeiter und Schausteller des Seejungfernjahrmarkts verwenden. Sie enthalten Reisekleidung und Oberbekleidung an Haken sowie Stiefel und Schuhe.

J27. Rauchpulverlager

Nur Herzensbrecher und Unruhestifter

Die verschlossene Tür zu dieser Vorderkajüte ist mit einem Holzschild versehen, auf dem in der Gemeinsprache und in Elfisch steht: „SPERRBEREICH. BETRETEN VERBOTEN." Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Zwanzig Holzfässer sind mit Seilen an den Wänden angebracht. Jedes Fass hat ein Etikett aus Papier, auf dem die Worte „RAUCHPULVER! EXPLOSIV!" in der Gemeinsprache und in Elfisch stehen.
- Auf einem Regal über den Fässern stehen Holzkisten.

Kisten. Zehn Holzkisten auf den Regalen enthalten jeweils einhundert Pistolenkugeln.

Fässer. Jedes Fass enthält fünf Pfund *Rauchpulver* (siehe Anhang A). Wenn ein Fass explodiert, explodieren alle anderen Fässer im Wirkungsbereich ebenfalls. Wenn die Hälfte der Fässer auf einmal explodiert, reißt die Explosion ein Loch in die Schiffswand, groß genug, um es zu versenken. Wenn alle zwanzig Fässer auf einmal explodieren, sprengt die Explosion das halbe Schiff in Stücke, zerbirst Fenster im ganzen Hafenbezirk und ist bis in den Feldbezirk zu hören.

J28. Begehbare Schränke

Nur Blickfang

Die Türen zu diesen Schränken sind von außen verschlossen.

Backbordschrank. Dieser Schrank grenzt an Jarlaxles Kajüte (Bereich J30) an und enthält maßgeschneiderte Kleider und Umhänge für jede Jahreszeit und jeden Anlass sowie Handtücher. An der Rückwand steht eine hölzerne Ankleidepuppe mit einer Augenklappe. Eine Geheimtür an einer Wand kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdeckt werden.

Steuerbordschrank. Dieser Schrank grenzt an die Gästekajüte (Bereich J29) an und enthält ein halbes Dutzend Gewänder und zwei Umhänge aus weichem Fell auf Kleiderbügeln, Damenhüte auf Haken, und edle Handtücher und Schuhe auf Regalen. Eine Geheimtür an einer Wand kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 entdeckt werden.

J29. Gästekajüte

Nur Blickfang

Diese edel möblierte Kajüte ist für besondere Anlässe ausgestattet. Sie enthält ein großes Bett, eine Holztruhe, einen freistehenden Spiegel und eine Kommode mit einer Leier darauf. Leere Weinflaschen rollen über den Boden hin und her, wenn sich das Schiff bewegt. Das Bett enthält drei kichernde Personen:

- **Jarlaxle Baenre** (siehe Anhang B) in der Gestalt von Zardoz Zord (abwesend, wenn er die Parade am Tag der Wunder anführt; siehe „Besondere Ereignisse", Seite 145)
- Margo Verida, eine amnianische menschliche **Bardin** (siehe Anhang B)
- Khafeyta Murzan, eine mulhorandische menschliche **Draufgängerin** (siehe Anhang B)

Margo und Khafeyta haben sich dem Seejungfernjahrmarkt im letzten Jahr angeschlossen, Margo als Leierspielerin,

Khafeyta als Akrobatin. Jarlaxle hat romantisches Interesse an beiden Frauen entwickelt, die auch ineinander verliebt sind.

Margo und Khafeyta sind höflich, aber schweigsam. Beide sind neutral gut. Wenn sie angegriffen werden, ergreifen sie ihre Waffen und anderen Besitztümer und flüchten durch eine Geheimtür (siehe unten).

Wenn sie von Jarlaxle getrennt und gezwungen werden, Informationen über ihren Gastgeber preiszugeben, enthüllen Margo und Khafeyta einige oder alle der folgenden Tatsachen:

- Zardoz Zord ist ein Drow namens Jarlaxle in Verkleidung.
- Alle Schiffe im Seejungfernjahrmarkt werden von Drow bemannt. Die Galionsfiguren der Schiffe wirken Illusionen auf die Drow, so dass sie menschliche erscheinen.
- Jarlaxle will, dass der Rat der Grafen seine Stadt Luskan als neues Mitglied aufnimmt, und er will Neverwinter aus dem Bündnis drängen.
- Vor einem Jahr besuchte der Seejungfernjahrmarkt die Inselnation Lantan, wo Jarlaxle ein lantanesisches Unterseeboot und mehrere Uhrwerkdiener erworben hat.

Geheimtür. Eine Geheimtür, die in den begehbaren Schrank (Bereich J28) führt, lässt sich mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 finden.

Schätze. Margos Leier ist 30 GM wert. Eine unverschlossene Truhe am Fuß des Betts enthält vier Kostüme und eine Schmuckschatulle mit sechs goldenen Armreifen (im Wert von jeweils 25 GM), zwei Diamantringen (jeweils 250 GM wert) und einer Perlenhalskette (im Wert von 500 GM).

J30. Zardoz Zords Kajüte

Nur Blickfang

Die Türen zu dieser Kajüte sind verschlossen. Wenn jemand anderes als Jarlaxle die Klinke einer der Türen betätigt, wird der Zauber *Magischer Mund* aktiviert und ruft: „Bei Lolths Zähnen, habt ihr keine Manieren?". Das Geräusch ist laut genug, dass es Jarlaxle (wenn er in Bereich J29 ist) hören kann. Er kommt dann, um nachzusehen. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Der süße Duft von Lavendel erfüllt die Kajüte. (Der Duft wird durch Magie erschaffen und kann gebannt werden.)
- Eine **Flinkklinge** (siehe Anhang B) steht in einer kleinen Nische am Schachtisch. Auf dem Etikett einer leeren Weinflasche auf dem Tisch steht in der Gemeinsprache „Einäugiger Jax".
- Hinter einem violetten Vorhang steht ein Bett, das mit weichen, blauen Decken und passenden Kissen bedeckt ist. Neben dem Bett steht eine Holztruhe mit Klauenfüßen.

Flinkklinge. Die Flinkklinge ist Jarlaxles Diener, und sie gehorcht den Befehlen ihres Meisters ohne sie zu hinterfragen. Sie greift jeden an, der die Falltür im Boden (siehe unten) entdeckt.

Geheimtüren. Jeder Charakter, der die Kajüte durchsucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, findet eine Geheimtür, die zu einem begehbaren Schrank (Bereich J28) führt, sowie eine geheime Falltür im Boden.

Die Falltür wurde mit dem Zauber *Arkanes Schloss* versehen, doch wenn dreimal angeklopft wird, unterdrückt das den Zauber für 1 Minute. Alternativ kann die Falltür mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufgebrochen werden.

Unter der Falltür führt eine Metallleiter zur Unterseite einer 3 m langen Stahlröhre von 1,50 m Durchmesser mit einer kreisförmigen Luke an der Unterseite. Die Luke lässt sich öffnen, indem man ein Ventil dreht, und so gelangt man zu Bereich U1 auf der *Scharlachroten Marpenoth*. Der Bereich ist magisch unter Druck gesetzt, damit kein Wasser in das Schiff eindringt, wenn die Luke geöffnet wird und das Unterseeboot nicht angedockt ist.

Schätze. Das Schachspiel besteht aus Jadefiguren, die wie Drow geformt sind, und ist 2.500 GM wert.

J31. Trainingsbereich

Nur Blickfang

Jarlaxle trainiert hier regelmäßig. Der Bereich hat die folgenden Merkmale:

- Seile sind wie ein Netz durch den ganzen Raum gespannt.
- Vier Rapiere hängen von einem Holzgestell, das am Mast befestigt ist.
- Fünf abgenutzte Gliederpuppen aus Holz, Stroh und Tuch stehen im Raum. Jede hält ein Holzschwert und einen Holzschild.
- Aus einer Zielscheibe an einer Wand ragt ein glänzender Dolch.

Angriffspuppen. Als Bonusaktion kann Jarlaxle die fünf magischen Gliederpuppen zum Leben erwecken, sodass sie ein Ziel seiner Wahl angreifen. Jede Gliederpuppe hat die Spielwerte einer **belebten Rüstung**. Gliederpuppen, die Schaden erleiden, werden leblos, bis Jarlaxle eine weitere Bonusaktion verwendet, um sie zu beleben. Eine Gliederpuppe, die Ziel des Zaubertricks *Ausbessern* wird, erhält 1 Trefferpunkt zurück.

Dolch. Der Dolch in der Wurfscheibe ist ein *Dolch +1*.

Seile. Die Seile machen alle Teile dieses Bereichs zu schwierigem Gelände. Als Teil der Bewegung kann eine Kreatur sich mit einem erfolgreichenWurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG15 über die Seile bewegen, was die Auswirkungen der Seile für diese Kreatur bis zum Ende des Zugs unterbindet.

J32. Jarlaxles Sauna

Nur Blickfang

Die Tür zu diesem Raum ist von außen mit einem Hakenriegel verschlossen. Wenn die Tür geöffnet wird, wallen Dampfwolken aus dem Raum dahinter. Der Dampf wird magisch erschaffen und kann mit dem Zauber *Magie bannen* (SG 14) gebannt werden. In dem Raum befindet sich nur eine hölzerne Bank.

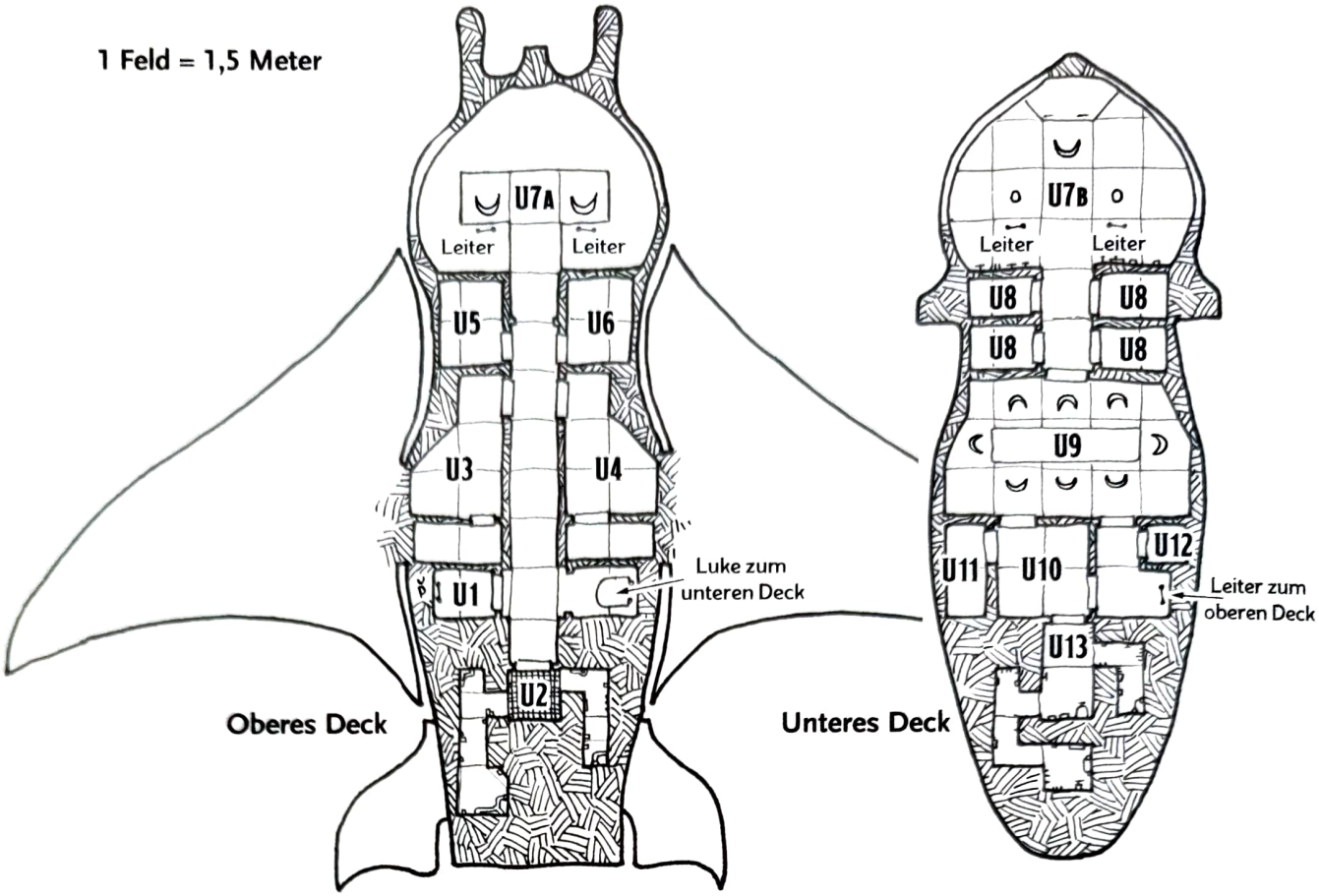
Dampf. Der Dampf hat die erste Stunde keine negativen Auswirkungen. Für jede zusätzliche Stunde in dem Raum muss eine Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht eine Stufe Erschöpfung zu erleiden. Kreaturen, die immun gegen Feuer sind, bewältigen diesen Rettungswurf automatisch.

Scharlachrote Marpenoth

Jarlaxles Unterseeboot, die *Scharlachrote Marpenoth*, ist unter der *Blickfang* angebracht und nur für Kreaturen unter Wasser sichtbar. Jarlaxle zieht sich hierhin zurück, wenn die *Blickfang* angegriffen wird.

Drow-Besatzung

Die Magie, die das wahre Aussehen der Drow an Bord von Jarlaxles Schiffen verbirgt, gilt nicht für die *Scharlachrote Marpenoth*. Charaktere, die auf Drow stoßen, während sie auf dem Unterseeboot herumschleichen, werden befragt. Wenn die Drow nicht die Antworten bekommen, die sie erwarten, greifen sie an. Alle Drow, die sich in Hörweite befinden, stoßen zum Kampf dazu, um die Eindringlinge zurückzuschlagen.



KARTE 7.2: SCHARLACHROTE MARPENOTH

GNOMENMASCHINISTEN

Felsengnom-Maschinisten warten und bedienen die *Scharlachrote Marpenoth*. Diese Gnome sind **Zauberlehrlinge** (siehe Anhang B) mit den folgenden Anpassungen:

- Die Gnome sind neutral gut.
- Sie sind klein und haben jeweils 7 (2W6) Trefferpunkte.
- Sie besitzen diese Volksmerkmale: Sie haben einen Vorteil bei allen Rettungswürfen auf Intelligenz, Weisheit und Charisma gegen Magie. Ihre Schrittbewegungsrate ist 7,50 m. Sie haben Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Sie sprechen die Gemeinsprache und Gnomisch.

Die Gnome wissen viel über Unterseeboote und sehr wenig über alles andere. Sie werden von Jarlaxle gut behandelt, aber mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 15 oder einer Bestechung von 100 GM oder mehr kann man einen Gnom überzeugen, seinen Hauptschlüssel herauszugeben, die Maschine zu manipulieren oder das Unterseeboot auf Befehl der Charaktere zu lenken.

MERKMALE DES UNTERSEEBOOTS

Die *Scharlachrote Marpenoth* hat RK 20, 300 Trefferpunkte, eine Schadensschwelle von 15 und ist immun gegen Giftschaden und geistigen Schaden. Die strukturelle Integrität des Unterseeboots gibt auf, wenn das Schiff auf 0 Trefferpunkte sinkt. Es wird dann überflutet und versinkt. Das Unterseeboot ist intakt 15000 GM wert und erfordert mindestens einen Piloten und einen Maschinisten. Sie hat eine Höchstgeschwindigkeit von 3 km pro Stunde und kann bis zu 10 Passagiere und 2 Tonnen Fracht aufnehmen.

Das Unterseeboot hat die folgenden Merkmale:

- Die Innenbereiche sind nicht beleuchtet. (Die Drow und Gnome verfügen über Dunkelsicht.)
- Alle Möbel und Gegenstände sind festgenietet.
- Die Räume sind 2,40 m hoch, mit 1,80 m hohen Durchgängen und Korridoren.
- Luft zirkuliert auf magische Weise durch ein komplexes Belüftungssystem und kleine Metallgitter im Boden.
- Die Türen bestehen aus Stahl und haben RK 19, 27 Trefferpunkte, eine Schadensschwelle von 10 und sind immun gegen Giftschaden und geistigen Schaden. Das Schloss einer Tür kann von einem Charakter mit Diebeswerkzeug mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 18 geöffnet werden. Man kann die Tür auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufbrechen. Jarlaxle und die Gnome an Bord der *Scharlachroten Marpenoth* haben Schlüssel zu allen verschlossenen Türen. Alle Türen sind luftdicht, wenn sie geschlossen sind.

BEREICHE DER SCHARLACHROTEN MARPENOTH

Die folgenden Bereiche sind auf Karte 7.2 angegeben.

U1. ZUGANGSLUKE

Charaktere, die aus Zardoz Zords Kajüte auf der *Blickfang* (Bereich J30) herabsteigen, treffen in diesem Raum ein. Von dieser Seite aus lässt sich die kreisförmige Metallluke öffnen, indem man das Ventil dreht. Der Bereich ist magisch unter Druck gesetzt, damit kein Wasser in die *Scharlachrote Marpenoth* eindringt, wenn die Luke geöffnet wird und das Unterseeboot nicht an die *Blickfang* angedockt ist. Aber wenn sowohl die Außenluke als auch die Innentür unter Wasser geöffnet werden, wird das Unterseeboot überflutet.

U2. Maschinenraum

Die Tür in diesen Bereich ist verschlossen. Auf einer Plakette neben der Tür steht „MASCHINENRAUM" in der Gemeinsprache und Gnomisch. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Der Maschinenraum ist voll von Maschinen, die die ganze Zeit zischen, surren und klappern. Eine Felsengnomin namens Breena Bafestein überwacht die Maschinen die ganze Zeit. In der Nähe befindet sich ein kupfernes Sprachrohr, das es ihr erlaubt, mit dem Kontrollraum und dem Kommandozentrum (Bereich U7b) zu kommunizieren.
- Schubladen in der Wand enthalten Schraubenzieher, Schraubenschlüssel und andere Werkzeuge.
- An der Backbord- und Steuerbordseite führen 1,50 m hohe und 75 cm breite Durchgänge tiefer in die Maschine. Mittelgroße Kreaturen müssen sich durch diese Durchgänge hindurchquetschen.

Maschinen. Der Antrieb ist eine quasi-magische Maschine, die den Schub und die Tiefe des Unterseeboots kontrolliert und die Flossen und Ruder antreibt, die die Richtung bestimmen. Der Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Magie offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie im ganzen Bereich.

Ein Charakter, der mit Kesselflickerwerkzeug geübt ist, kann das Werkzeug verwenden, um die Maschine mit einem Intelligenzwurf gegen SG 15 zu deaktivieren. Der gleiche Wurf aktiviert die deaktivierte Maschine. Egal ob erfolgreich oder nicht, jeder Wurf erfordert 10 Minuten Arbeit. Die Maschine kann auch zerstört werden. Sie hat RK 16, 50 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und geistigen Schaden.

U3. Soluuns Kabine

Wenn der **Drow-Revolverheld** Soluun Xibrindas (siehe Anhang B) nicht schon anderswo angetroffen und aus dem Weg geräumt wurde, ist er hier und betet vor einem Schrein der Lolth. Die Kabine weist die folgenden Merkmale auf:

- Die Nische an der Backbordseite enthält eine Netzhängematte und eine Truhe aus Stahl.
- Ein schwarzer Metallschrein der Lolth, der von winzigen Spinnenstatuetten bedeckt ist, steht an einer Wand. Ganz oben thront eine Skulptur der Dämonengöttin mit dem Kopf und Oberkörper einer weiblichen Drow und dem Unterleib einer Spinne.
- Ein lantanesischer Taucheranzug hängt in dem Schrank im Süden.

Taucheranzug. Diese experimentelle Gerätschaft besteht aus einem druckresistenten, gepolsterten Anzug aus Segeltuch mit eisernen Beschlägen und eisernen Handschuhen. Ein fischglasartiger Helm lässt sich am Kragen des Anzugs befestigen und funktioniert als *Mütze der Wasseratmung*.

Schätze. Der Schrein wiegt 50 Pfund und ist als Kunstgegenstand 125 GM wert. Die Truhe enthält einen Beutel mit 50 GM und einen *Heiltrank*. Die Kristallflasche des Tranks, der wie eine Spinne geformt ist, ist 25 GM wert.

U4. Jarlaxles Kabine

Die Tür, die in diese ordentliche Kabine führt, ist verschlossen. Die Kabine hat die folgenden Merkmale:

- Der Geruch von Lavendel erfüllt die Kabine. (Der Duft wird durch Magie erschaffen und kann gebannt werden.)
- Eine Hängematte hängt in der Nische an der Steuerbordwand. Der Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Magie offenbart, dass die Wand hinter der Hängematte eine Aura der Verwandlungsmagie ausstrahlt.
- Andere Möbel umfassen eine hohe Harfe mit daneben-stehendem Schemel, ein Cembalo mit passender Bank, einen freistehenden Spiegel und eine große Holztruhe.

Wandschrank. Der verschlossene Wandschrank am Heckende der Kabine enthält ein Holzgestell mit sechzig Flaschen Wein. Jede einzelne ist ein seltener Jahrgang und 25 GM wert.

Magisches Fenster. Wird die Wand hinter der Hängematte berührt, wird sie von dieser Seite aus durchsichtig, und bei erneuter Berührung „verschwindet" das Fenster. Wenn die Wand durchsichtig ist, können Kreaturen in der Kabine nach draußen sehen, aber Kreaturen außerhalb der Kabine können nicht hineinsehen.

Holztruhe. Der Deckel der Truhe ist nicht verschlossen. Den Deckel anzuheben sorgt dafür, dass sich Paneele vorne und an den Seiten öffnen, was einen Schwarm mechanischer Spinnen freilässt, die alle bis auf Jarlaxle angreifen. Der Schwarm hat die Spielwerte eines **Schwarms von Insekten (Spinnen)** mit den folgenden Anpassungen:

- Der Schwarm besteht aus winzigen Konstrukten.
- Er braucht keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.
- Der Schwarm ist empfindlich gegenüber Blitzschaden, aber immun gegen Erschöpfung und kann nicht bezaubert, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert oder niedergeschlagen werden.

Die Truhe hat ein geheimes Fach an der Unterseite, das mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 13 entdeckt werden kann. Wenn Jarlaxle den *Stein von Golorr* hat, bewahrt er ihn in dem Geheimfach auf, zusammen mit allen magischen Gegenständen, die er den Charakteren abgenommen hat. Das Fach ist ansonsten leer.

U5. Fel'rekts Kabine

Wenn der **Drow-Revolverheld** Fel'rekt Lafeen (siehe Anhang B) nicht anderswo angetroffen und aus dem Weg geräumt wurde, ist er hier und reinigt seine Pistolen. Seine Kabine enthält eine Netzhängematte und eine Truhe aus Stahl.

Schätze. Fel'rekts Truhe enthält 65 GM in einem Beutel, einen Kamm aus Drachenknochen (im Wert von 5 GM) und zwei Obsidianwürfel (im Wert von 25 GM).

U6. Krebbygs Kabine

Wenn der **Drow-Revolverheld** Krebbyg Masq'il'yr (siehe Anhang B) nicht anderswo angetroffen und aus dem Weg geräumt wurde, ist er hier und schärft seine Schwerter. Seine Kabine enthält eine Netzhängematte und sonst nichts.

U7. Kontrollraum

Der Kontrollraum hat zwei Ebenen, die durch zwei Leitern miteinander verbunden sind: ein Beobachtungsdeck (Bereich U7a) und ein Kommandozentrum (U7b. Zwei kreisförmige, schalldichte Fenster sind in der Backbord- und Steuerbordseite eingesetzt. Die Fensterpaneele bestehen aus Glasstahl, einem widerstandsfähigen Metall, das magisch transparent gemacht wurde. Neugieriges **Meervolk**, das tief im Waterdeep-Hafenbecken lebt, kommt manchmal, um das Unterseeboot zu untersuchen, und man kann es durch die Fenster blicken sehen.

U7a. Beobachtungsdeck. Wenn **Jarlaxle Baenre** (siehe Anhang B) gezwungen ist, sich ins Unterseeboot zurückzuziehen, ist er hier, wenn die Charaktere eintreffen. Das Beobachtungsdeck ist eine 3 m hohe Metallplattform mit Gitterboden, gestützt von zwei Säulen aus Metall. Zwei gepolsterte Drehstühle sind am Deck festgenietet und es ist von einem dünnen Stahlgeländer umgeben. Die Höhe eines jeden Stuhls kann variiert werden, damit er für kleine oder mittelgroße Kreaturen passt. Zwischen den beiden Stühlen steht ein bronzenes Periskop, das angehoben oder abgesenkt werden kann, wenn das Unterseeboot von der *Blickfang* gelöst wird.

U7b. Kommandozentrum. Drei Felsengnom-Maschinisten namens Lorella Mistpumpe, Tervherum Wackelspitze und Anverth Leffery haben hier Dienst zusammen mit zwei **Drow-Elitekriegern** namens Karabal L'enz und Marro Qaz'arrt. Die



Drow bewachen den Kontrollraum und sorgen dafür, dass die Gnome auf die Arbeit konzentriert bleiben.

Lorella sitzt auf dem Piloten-Drehstuhl, der am Boden festgenietet ist und angehoben oder abgesenkt werden kann, um eine kleine oder mittelgroße Kreatur aufzunehmen. Der Stuhl steht vor einem Bedienfeld mit Skalen, Hebeln und Knöpfen. Tervherum und Anverth stehen an der hinteren Wand, überwachen Anzeigen und kontrollieren das System. Eine kupferne Sprachröhre erlaubt es ihnen, mit Breena Bafestein im Maschinenraum (Bereich U2) zu kommunizieren.

Die Gnome können die *Scharlachrote Marpenoth* steuern ohne würfeln zu müssen. Jede andere Kreatur muss einen Intelligenzwurf gegen SG 20 schaffen, um die Steuerung zu verstehen. Vom Bedienfeld aus kann der Pilot das Unterseeboot von der *Blickfang* lösen, sowie die Geschwindigkeit, Richtung und Tiefe bestimmen. Der Pilot kann den Außenrumpf für 1 Minute unter Strom setzen, doch danach muss sich das System 1 Stunde lang aufladen. Jede Kreatur, die mit dem Außenrumpf in Kontakt kommt, wenn er unter Strom steht, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und erleidet 22 (4W10) Blitzschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem erfolgreichen. Eine Kreatur, die Metallrüstung trägt, erleidet einen Nachteil bei diesem Rettungswurf.

U8. Maschinistenkabinen

In jeder dieser vier Kabinen befindet sich ein nicht diensthabender Felsengnom-Maschinist, der in einer kleinen Hängematte schläft, unter der zwei Stahltruhen stehen. Die vier Felsengnome heißen Cockaby Fappelstampf, Ellywick Fiedelmarsch, Gerbo Reese und Zaffrab Horkusporkus.

Truhen. Jede Truhe gehört einem Felsengnom-Maschinisten, der an Bord der *Scharlachroten Marpenoth* arbeitet. Beide enthalten gefaltete Kleider in Gnomengröße. Eine enthält auch einen ölbefleckten Blaumann und einen Satz Kesselflickerwerkzeuge, die dem Gnom gehören, der in der Kabine schläft. Es besteht eine Chance von 25 Prozent, dass eine Truhe auch ein Uhrwerkspielzeug, ein Feuerzeug oder eine Spieldose enthält (entsprechend des Abschnitts über „Felsengnome" in Kapitel 2 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*).

U9. Speiseraum

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Ein Esstisch aus Walnussholz ist von acht gepolsterten Drehstühlen umgeben. Die Höhe eines jeden Stuhls kann angepasst werden, damit auch kleine oder mittelgroße Kreaturen darauf sitzen können.
- Leise Hintergrundmusik füllt den Raum. Sie wird durch Magie erschaffen.

U10. Kombüse

Der Raum ist wie folgt gekennzeichnet:

- Ein Eisenofen steht in einer Ecke.
- In der gegenüberliegenden Ecke befindet sich ein Stahltisch zur Zubereitung von Speisen, über dem Besteck baumelt. In den Tisch ist eine Stahlkiste mit Deckel eingebaut, der mit einem Pedal am Boden verbunden ist. Wenn das Pedal betätigt wird, schrubben Wasser und bewegliche Bürsten Geschirr und Besteck, die in die Kiste gelegt wurden.
- Ein Wagen enthält Besteck und Geschirr.

U11. Speisekammer

Metallregale entlang der Wände sind voll von frischen Früchten, Gemüse, Weinfässern und Fleisch. Zwei Stahlfässer (eines mit Bier und eines mit Trinkwasser) stehen unter den Regalen.

U12. Abort

Der Abort enthält eine Toilette und ein Waschbecken, die beide mit Rohren verbunden sind. Über dem Waschbecken ist ein Spiegel mit Scharnieren, hinter dem sich ein Fach mit Seife und Handtüchern befindet.

U13. Belüftungssystem

Die Tür in diesen Bereich ist verschlossen. Auf einer Plakette neben der Tür steht „BELÜFTUNGSSYSTEM" in der Gemeinsprache und Gnomisch. Der Raum weist die folgenden Merkmale auf:

- Der Bereich ist voll von Maschinen, die die ganze Zeit zischen, surren und klappern.
- Schubladen in der Wand enthalten Schraubenzieher, Schraubenschlüssel und andere Werkzeuge.
- An der Backbord- und Steuerbordseite führen 1,50 m hohe und 75 cm breite Durchgänge tiefer in die Maschine. Kreaturen, die mittelgroß oder größer sind, müssen sich durch diesen Durchgang zwängen.

Maschinen. Die quasi-magischen Maschinen in diesem Bereich erzeugen und zirkulieren frische Luft im ganzen Unterseeboot. Der Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Magie offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie im ganzen Bereich.

Ein Charakter, der mit Kesselflickerwerkzeug geübt ist, kann das Werkzeug verwenden, um die Maschine mit einem Intelligenzwurf gegen SG 15 zu deaktivieren. Der gleiche Wurf aktiviert die deaktivierte Maschine. Egal ob erfolgreich oder nicht, jeder Wurf erfordert 10 Minuten Arbeit. Die Maschine kann auch zerstört werden. Sie hat RK 16, 50 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und geistigen Schaden.

Wenn diese Maschine deaktiviert wird, hört sie auf, Luft durch das Schiff zu pumpen. Sollte das Belüftungssystem nicht wieder aktiviert werden, werden Kreaturen, die im Unterseeboot gefangen sind und Luft atmen müssen, nach zwei Tagen anfangen zu ersticken (siehe „Ersticken" in Kapitel 8 des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*).

Besondere Ereignisse

Du kannst eines oder mehrere der folgenden Ereignisse verwenden, wenn sich die Charaktere für den Seejungfernjahrmarkt interessieren.

Der freundliche Drache

Diese Begegnung kann verwendet werden, wenn sich die Charaktere der *Blickfang* nähern. Lies vor:

> Im Wasser vor euch bewegt sich eine große Gestalt schnell auf euch zu. Als sie näherkommt, erkennt ihr sie als Drache mit bronzefarbenen Schuppen. Die Kreatur bremst ab, grinst euch zahnig an und hebt eine Klaue zu einem kleinen Winken. „Seid gegrüßt!" zirpt sie.

Zelifarn, ein **junger Bronzedrache**, ist vor einer Weile in das Waterdeep-Hafenbecken gezogen. Er hat mehrere Monate die Wracks am Grund des Hafenbeckens nach Schätzen abgesucht und wertvolle Gegenstände in einer verborgenen Höhle unter Wasser versteckt. In letzter Zeit hat er ein merkwürdiges Fahrzeug bemerkt, das an der Unterseite der *Blickfang* montiert ist. Seine Versuche, mit der Besatzung zu verhandeln, waren nicht erfolgreich, aber er will mehr erfahren. Da die Charaktere auf eine Verabredung mit der *Blickfang* zustreben, würde Zelifarn gerne alles über das Unterwassergefährt erfahren, was möglich ist, ohne Misstrauen zu erwecken. Der Drache verspricht, sie wieder zu treffen, nachdem sie ihre Mission abgeschlossen haben. Im Austausch für Informationen bietet er den Charakteren eine mit Seepocken bedeckte Truhe an, die er vor Kurzem gefunden hat. Er hat sie noch nicht geöffnet, also weiß er nicht, was darin ist, aber er kann Gold riechen.

Schätze

Zelifarn wendet sich wieder an die Charaktere, wenn sie die *Blickfang* verlassen. Wenn sie ihm mehr über das Innere des Unterseeboots erzählen können und er glaubt, dass sie die Wahrheit sagen, gibt er ihnen die versprochene Belohnung: eine alte Truhe mit festgerostetem Schloss, das mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 aufgebrochen oder zerschlagen werden kann Sie enthält 300 SM sowie ein goldenes Amulett in Oktopusgestalt mit Amethystaugen (im Wert von 250 GM).

Die Truhe hat ein geheimes Fach an der Unterseite des Deckels, das mit einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 11 entdeckt werden kann. Es enthält ein verkorktes hölzernes Schriftrollenrohr mit einer *Schriftrolle der Wiederbelebung*.

Eine denkwürdige Nacht

Wenn die Charaktere die Schiffe des Seejungfernjahrmarkts erkunden, beobachten sie während der ersten Nacht der Überwachung eine seltsame Aktivität am Pier:

> Ein dichter Nebel steigt plötzlich vom Wasser auf und umhüllt die Schiffe und die Docks. Als das graue Wabern weiter zunimmt, werden die knarrenden Geräusche der sich setzenden Schiffe immer unheimlicher. Plötzlich bemerkt ihr drei Schatten, die durch die Düsternis gleiten, wie Elfen, die durch einen Wald huschen. Woher sie gekommen sind und wohin sie gehen, das wisst ihr nicht.

Die dunklen Gestalten sind die drei **Drow-Revolverhelden** Fel'rekt Lafeen, Krebbyg Masq'il'yr und Soluun Xibrindas (siehe Anhang B). Wenn diese Drow getötet oder anderweitig aus dem Verkehr gezogen wurden, ersetze sie durch **Drow-Elitekrieger**. Die Drow nutzten den Schutz des Nebels, um in einem der Ruderboote der *Blickfang* an Land zu kommen. Das Boot ist zwischen *Herzensbrecher* und *Unruhestifter* am Pier festgezurrt.

Diese Spione der Bregan D'aerthe sind auf dem Weg zu einem geheimen Treffen mit **Laeral Silverhand** (siehe Anhang B). Die Offene Fürstin wartet in einer Gasse im Hafenbezirk auf sie, unter dem Schutz eines *Unsichtbarkeit*-Zaubers. Sie bleibt für das ganze Treffen sichtbar.

Harfner-Spione in Luskan haben Laeral vor Kurzem gewarnt, dass Jarlaxle in Waterdeep sein könnte. Sie hat ihn mit dem Zauber *Verständigung* kontaktiert, um das Treffen zu arrangieren, weil sie hofft, seine Pläne in Erfahrung zu bringen. Die Charaktere können den Drow-Spionen zu der Verabredung folgen. Wenn die Drow begreifen, dass sie verfolgt werden, unternehmen sie keinen Versuch, ihre Verfolger abzuschütteln. Werden sie angegriffen, dann rennen sie auseinander und versuchen ihre Mission abzuschließen, ehe sie sich zurück zur *Blickfang* begeben.

Wenn es zu einem Kampf kommt und eine Flucht unmöglich scheint, kämpfen die Drow bis zum Tod. Eine Patrouille der Stadtwache, die aus sechs **Veteranen** besteht, trifft 1W4 Minuten später ein, um Verhaftungen durchzuführen.

Jarlaxles Brief

Einer der Spione der Bregan D'aerthe trägt einen Brief für Laeral bei sich. Er trägt das Wachssiegel von Luskan und ist in Jarlaxles eleganter Handschrift in Elfisch geschrieben. Er besagt Folgendes:

> An Ihre Alterlose Majestät Laeral Silverhand, die Hexenkönigin von Stornanter, Fürstin des Nordens, Sie mit den Sieben Schwestern, Erwählte von Mystra und Offene Fürstin von Waterdeep:
>
> Eure Spione sollten gelobt werden! Seid versichert, meine Anwesenheit in Eurer schönen Stadt dient nur der Entspannung – doch wenn das Glück mir zulächelt, könnte dieser Besuch uns beiden dienen.
>
> Euer Vorgänger ließ die Prächtige Stadt in einem elenden Zustand zurück, aber Ihr habt Wunder vollbracht, um die Stimmung der Bürger in Eurer kurzen Amtszeit zu verbessern. Ich weiß, dass Politik Euch ein Gräuel ist, also verzeiht mir, wenn ich diese Gelegenheit wahrnehme, um auf das Offensichtliche hinzuweisen: Wir können unserer beider Bürger stärken und dem schaden, der die Waterdeeper ihres Goldes und ihrer Würde beraubt hat. Ich spreche natürlich von dem dreckigen Sack voller Ratten Dagult Neverember. Das ist die Phrase, mit dem Ihr ihn gestern gegenüber dem Gesandten aus Mirabar beschrieben habt, nicht wahr? Offensichtlich verdienen auch meine Spione ein Lob!
>
> Warum lassen wir Neverember seine Verbrechen gegen Luskan und Waterdeep durchgehen? Können wir Verbündete sein, Freunde gar? Dies sind die Fragen, die meine Freunde heimsuchen, so gewiss wie sie die Euren plagen.
>
> Hochachtungsvoll,
>
> J

Laeral ist nicht überrascht, dass Jarlaxle der Mut fehlt, sie persönlich zu treffen. Sie dankt den Drow-Gesandten dafür, den Brief überbracht zu haben, warnt sie, auf die Stadtwache und die Stadtgarde achtzugeben, und begibt sich zurück zum Palast von Waterdeep. Die Drow-Spione kehren dorthin zurück, wo sie hergekommen sind.

Gespräch mit Laeral

Wenn sich Laeral der Charaktere bewusst ist, erscheint sie vor ihnen und fragt sie, was sie mit den Bregan D'aerthe zu tun haben. Wenn die Charaktere die Offene Fürstin noch nicht zuvor getroffen haben, könnte sie sie mit ihrer offenen Art und fehlenden Heuchelei beeindrucken. Sie steht alleine außerhalb des politischen Mahlstroms und agiert mehr wie eine Abenteurerin als eine städtische Beamte.

Wenn die Charaktere nach dem Brief fragen, zeigt sie ihn vor und fragt nach ihrer Meinung dazu, ob sich Luskan dem Rat der Grafen anschließen soll. Ihrer Meinung nach ist Luskan ein gieriger Piratenstaat, dem man unter keinen Umständen vertrauen kann. Wenn die Charaktere ähnlich empfinden, vertraut sie ihnen genug, um sie um Hilfe zu bitten, Fürst Neverembers verborgenen Drachenschatz zu finden und zu sichern. Im Austausch verspricht sie ihnen eine Belohnung von 5.000 GM und den Dank von Waterdeep.

Parade am Tag der Wunder

Der Tag der Wunder ist die größte Parade der Herbstsaison und Jarlaxle will, dass der Seejungfernjahrmarkt ein Teil davon ist. In der Gestalt von Zardoz Zord stattet er dem Haus der Inspirierten Hände, Waterdeeps Tempel von Gond, am Tag vor dem Feiertag einen Besuch ab, um sich mit den Akolythen abzusprechen, die die Parade organisieren sollen. Er stellt einen detaillierten Plan vor, der die Attraktionen des Seejungfernjahrmarkts mit den bizarren Erfindungen des Tempels verbindet — und der Plan kommt gut an.

Am Abend vor dem Tag der Wunder beginnen Arbeiter, die Wagen des Seejungfernjahrmarkts am Pier zusammenzubauen. Früh am folgenden Morgen brummen die Docks vor Aktivität. Schausteller üben ihre Routinen und Kreaturen in Käfigen werden abgeladen. Eine Stunde vor Mittag an diesem kühlen und windigen Herbsttag bewegt sich der Seejungfernjahrmarkt zum Haus der Inspirierten Hände, um sich mit den Gond-Anhängern und ihren Vorrichtungen zu treffen. Von dort macht sich die Parade wirklich auf den Weg. Sie marschiert durch Waterdeeps Straßen, während die Bevölkerung jubelt. Zardoz Zord dient als Zeremonienmeister, der die Parade vom Rücken eines Diatryma mit Regenbogengefieder aus leitet, den er mit seiner *Feder der Diatryma-Beschwörung* gerufen hat (siehe Anhang A). Für Jarlaxle ist die Parade eine Gelegenheit, anzugeben und sich zujubeln zu lassen; er hat keine weiteren Gründe, an dem Ereignis teilzunehmen.

Solange der Boss weg ist

Während der Seejungfernjahrmarkt durch Waterdeep marschiert, können die Charaktere an Bord von einem oder mehreren von Jarlaxles Schiffen schlüpfen. Wenn die Situation an Bord eines Schiffs gewalttätig wird, verwendet der Kapitän den Zauber *Verständigung*, um Jarlaxle zu kontaktieren. Jarlaxle ist sich absolut sicher, dass seine Besatzungen jede Bedrohung überwinden können, also eilt er nicht beim ersten Zeichen von Schwierigkeiten zu ihrer Rettung. Nur wenn die Charaktere großen Schaden anrichten, wird er ihren Angriff als Rückschlag empfinden.

Wenn die Charaktere einer Konfrontation auf den Schiffen entgehen, aber Zeugen zurücklassen, die sie identifizieren können, brauchen die Bregan D'aerthe mehrere Tage, um sie aufzuspüren (vorausgesetzt, dass Jarlaxle sie nicht bereits getroffen hat). Auch wenn es leicht wäre, die Charaktere dann zu töten, würde sie Jarlaxle lieber für sich arbeiten lassen. Er hat sie beobachtet, provoziert aber keine Feindseligkeiten, wenn der mögliche Gewinn nicht eindeutig die Risiken überwiegt.

Entkommener Bär

Die Parade des Seejungfernjahrmarkts endet, wo sie begonnen hat — am Hafen. Als die Attraktionen zurück auf die Schiffe geladen werden, befreit sich der **Eisbär** des Jahrmarkts und flüchtet in den Hafenbezirk, ehe seine Führer ihn in die Ecke drängen können. Die Neuigkeit über den entkommenen Bären verbreitet sich schnell und er wird oft gesichtet. Wenn die Charaktere einen der Drow-Schiffskapitäne beeindruckt haben, kontaktiert er sie mit dem Zauber *Verständigung* und bittet um Hilfe. Er will den Bären zurückholen, ehe die Stadtgarde ihn finden und töten kann, und er bietet eine Belohnung von entweder 250 GM oder einen *Trank der Wasseratmung*.

Die Charaktere können den Eisbären mit einem Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) oder Weisheit (Überleben) gegen SG 16 verfolgen und in die Ecke drängen. Egal ob erfolgreich oder nicht, jeder Wurf erfordert 1 Stunde Suche. Wenn die Charaktere den Bären innerhalb von 4 Stunden finden, kann er mit Futter und einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) gegen SG 14 zurück zum Seejungfernjahrmarkt gelockt werden. Der Kapitän überreicht dann die versprochene Belohnung. Wenn die Charaktere den Bären nicht finden, werden Mitglieder der Stadtgarde ihn zuerst ausfindig machen und töten.



Kapitel 8: Winterzauberei

Manshoon sehnt sich danach, Waterdeep als Tyrann zu regieren, die Zhentarim zu übernehmen und beide Sitze der Macht zu nutzen, um die Schwertküste zu plündern und zu kontrollieren. Er braucht das Gold im Drachengewölbe, um die Maskierten Fürsten und Zhentarim-Anführer auszuzahlen, deren Unterstützung entscheidend sein wird, wenn es an der Zeit ist, Fürstin Laeral Silverhand als Offene Fürstin zu verdrängen. Manshoon hat eine lange Liste mächtiger Feinde, darunter die Harfner, Elminster von Schattental, Halaster Schwarzmantel aus Undermountain und den Schwarzstab von Waterdeep. Diese Feinde würden schnell gegen Manshoon vorgehen, wenn sie wüssten, dass er sich in Waterdeep verbirgt. Damit seine bösen Pläne erfolgreich sind, muss sich Manshoon für den Augenblick in den Schatten halten.

Konfrontation mit Manshoon

Ein direkter Kampf gegen Manshoon wird vermutlich nicht gut für die Charaktere laufen. Die größte Schwäche des Magiers ist, dass er in Waterdeep mächtige Feinde hat. Das Risiko, aufgedeckt zu werden, sorgt dafür, dass er sich versteckt, und die Charaktere können ihn aufhalten, indem sie seine Feinde mit Beweisen versorgen, dass er noch lebt (in gewisser Weise) und in Waterdeep aktiv ist. Wenn es um Manshoon-Klone geht, ist es immer eine gute Entscheidung, dies den Menschen und Obrigkeiten der Stadt zu überlassen.

Wenn die Charaktere auf die Gnade des bösen Magiers angewiesen sind, wird Manshoon nur zu gerne ihre armseligen Leben für den *Stein von Golorr* und die Schlüssel eintauschen, um das Drachengewölbe zu öffnen. Wenn die Charaktere ihm helfen, das Gold zu finden, verspricht er ihnen 10 Prozent des Schatzes (50.000 GM). Manshoon hat keine Absicht, sich an die Übereinkunft zu halten, aber die Charaktere können so etwas Zeit herausschinden.

Wenn die Charaktere es schaffen, Manshoon zu töten, und die örtlichen Obrigkeiten darüber zu informieren, wird keine Mordanklage erhoben. Vielmehr werden die Taten der Charaktere gelobt. Laeral Silverhand ruft sie in den Palast von Waterdeep, um ihnen offiziell in ihrer Funktion als Offene Fürstin zu danken. Einige Zeit später lädt Vajra Safahr sie in den Schwarzstab-Turm ein, um ihnen für ihre Dienste zu danken und ihnen Mitgliedschaft in der Grauen Truppe anzubieten.

Manshoons Organisation stören

Charaktere können Manshoon auf die folgenden Arten behindern.

Den Barlgura befreien

Wenn die Charaktere den Barlgura-Dämon in Bereich K15 befreien und ihn in den Kolat-Türmen Amok laufen lassen, verliert Manshoon viele seiner Anhänger.

Manshoon melden

Wenn Laeral Silverhand, Mirt, den Harfnern, der Grauen Truppe, dem Schwarzstab, dem Rat der Grafen, dem Orden des Panzerhandschuhs, der Stadtwache oder dem Wachsamen Orden der Magier und Beschützer Beweise geliefert werden, dass sich Manshoon in Waterdeep versteckt, führt das zu groß angelegten Bemühungen, ihn aus der Stadt zu ver-



treiben. Solche Beweise lassen sich bei jedem von Manshoons Leutnants finden, die man fangen und zum Verhör übergeben kann. Zu diesen Leutnants gehören Sidra Romeir (Bereich K2), Manafret Kirschhafen (Bereich K3), Urstul Floxin (Bereich E5), Vevette Schwarzwasser und Agorn Fuoco (Bereich E8) und Havia Flinkmesser und Mookie Plüsch (Bereich E10).

Der Ordner in Bereich E13 enthält auch Beweise für Manshoons Übeltaten. Wird er Laeral Silverhand, Vajra Safahr, Mirt oder einem Magister überreicht, ist das Beweis genug, dass sie in Aktion treten können.

Sobald Manshoons Aufenthaltsort bestimmt wurde, riegelt die Stadtgarde die Kolat-Türme ab und umzingelt sie. Der Schwarzstab und der Wachsame Orden unterstützen nach Bedarf. Wenn die Charaktere das Kraftfeld deaktivieren, ist die Belagerung kurz und Manshoons Truppen werden verstreut. Wenn das Kraftfeld noch aktiv ist, kann der Wachsame Orden es deaktivieren.

Wenn alles vorüber ist, ist Manshoon gezwungen, in sein extradimensionales Sanktum zurückzukehren. Von dort aus setzt er seine Suche nach dem Drachengewölbe fort, während er die Angreifer abwehrt.

Manshoons Zauberbuch stehlen

Wird das Zauberbuch aus Bereich E13 gestohlen, wird Manshoons Suche nach dem Drachengewölbe verlangsamt, weil er entweder versucht, es zu ersetzen oder ein Simulakrum (siehe Anhang B) und andere Truppen zu schicken, um es zurückzuerlangen.

Kolat-Türme

Dieses verfallene, aus zwei Türmen bestehende Bauwerk ragt hoch im Südbezirk auf. Die Nachbarn sind sich des magischen Kraftfelds bewusst, dass es umgibt, und sie können das Licht der *Dauerhaften Flammen* sehen, das aus den Fenstern fällt. Trotz dieser anhaltenden magischen Effekte glauben die meisten Leute, das Gebäude sei verlassen. Andere glauben, dass es von den Geistern der Kolat-Brüder heimgesucht wird. Sie irren sich natürlich.

Manshoon postiert keine sichtbaren Wachen vor den Kolat-Türmen, da er will, dass andere glauben, dass der Ort verlassen ist. Der böse Magier und seine Untertanen gelangen über Kreise der Teleportation in die Türme und verlassen sie auf dieselbe Weise.

Kraftfeld

Ein unsichtbares Feld magischer Kraft umgibt und bedeckt die Kolat-Türme. Das Feld ist dünn wie Papier und befindet sich direkt vor der Außenwand des Anwesens. Es erstreckt sich nach oben, um das ganze Gebäude einzuschließen. Nichts kann durch die Barriere dringen, nicht einmal Luft, Nebel, Regen und Schnee. Kreaturen, die nicht bemerken, dass das Feld da ist, prallen ab, und Vögel sind dafür besonders anfällig. Der Boden vor dem Feld ist oft von den winzigen Leichen von Vögeln übersät, die sich beim Aufprall das Genick gebrochen haben, daher kommen jeden Morgen Straßensäuberer, um sie aufzufegen.

Unter dem Kraftfeld durchgraben

Es gibt keine Öffnungen im Kraftfeld, das sich 30 cm unter die Erde erstreckt. Ein Charakter mit einer Schaufel braucht eine Stunde, um ein Loch zu graben, das tief genug ist und durch das sich eine mittelgroße Kreatur quetschen kann, um unter dem Feld zur anderen Seite der Außenwand der Türme zu gelangen. Da die Kolat-Türme von anderen Gebäuden umgeben sind, besteht eine Chance von 75%, dass das Graben 2W6 Mitglieder der Stadtwache (**Veteranen**) anlockt, die dem ein Ende setzen wollen.

Magie verwenden, um das Kraftfeld zu umgehen

Charaktere können Magie wie *Dimensionstür* oder *Nebelschritt* nutzen, um sich von einer Seite des Kraftfelds zur anderen zu teleportieren. Der Zauber *Auflösung* oder ein erfolgreiches *Magie bannen* (SG 19) erschafft eine quadratische Öffnung mit 3 m Seitenlänge, die 1 Minute bestehen bleibt.

Das Kraftfeld zerstören

Eine magische Rune in Bereich K18 erzeugt das Kraftfeld. Die Rune zerstören, beendet den Effekt.

Merkmale der Kolat-Türme

Die folgenden allgemeinen Merkmale gelten für die Kolat-Türme:

- Die Kolat-Türme sind ein mehrstöckiges Gebäude, wobei jedes Stockwerk 6 m höher ist als das darunterliegende. Die Räume haben 4,50 m hohe Decken und sind mit ca. 2 m hohen Türen verbunden.
- Die Außenwand mit Ausrüstung zu erklimmen erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15.
- Jede der Türen in den Türmen, sowie die Tür in der Außenwand, besteht aus eisenbeschlagenem Eichenholz und hat RK 16, 27 Trefferpunkte und ist immun gegen Giftschaden und geistigen Schaden. Wenn eine Tür verschlossen ist, kann das Schloss von einem Charakter mit Diebeswerkzeug mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 geöffnet werden. Die Türen können auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 aufgebrochen werden. Manshoon, Manafret Kirschhafen und Havia Flinkmesser haben Schlüssel für alle verschlossenen Türen.
- Fenster haben Bleirahmen und schmutzige Scheiben. Sie sind von innen verriegelt und schwingen auf eisernen Scharnieren nach innen. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 11 mit Diebeswerkzeug kann die Fenster von außen öffnen.
- Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, sind alle Bereiche mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* beleuchtet, der auf Wandleuchter gewirkt ist.
- Einige der Treppen in den Kolat-Türmen sind unsichtbar. Sie werden durch den Zauber *Unsichtbares sehen* oder ähnliche Magie aufgedeckt. Eine Kreatur, die sich auf Treppen bewegt, die sie nicht sehen kann, kann sich problemlos mit halber Bewegungsrate bewegen. Eine Kreatur, die sich schneller als das bewegt, muss einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 schaffen, um nicht auszurutschen, die Treppen hinab zu stürzen und liegend an ihrem Fuß zu landen.

Bereiche der Kolat-Türme

Die folgenden Bereiche sind auf Karte 8.1 angegeben.

K1. Lagerraum

Der Außenraum ist von innen verschlossen, und der Raum hat weder Wärme- noch Lichtquellen. Kisten, die im ganzen Raum aufgestapelt sind, sind voll mit Fleisch und tragen das Siegel der Gemeinschaft der Einsalzer, Packer und Schreiner.

K2. Speiseraum

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Drei Zhents in schwarzer Rüstung sitzen um einen Esstisch aus Stein und spielen Drei-Drachen-Ante (ein Kartenspiel). Der Tisch ist mit Silber gedeckt.
- Acht mottenzerfressene Banner hängen von den Wänden. Jedes Banner trägt ein arkanes Zeichen, das eine der acht Schulen der Magie repräsentiert.

Zhents. Die Kartenspieler sind Sidra Romeir (RB chalishitische menschliche **Veteranin**) und zwei Untergebene ((RB tethyrianische menschliche **Schläger**). Da das Kraftfeld um die Kolat-Türme den Pöbel draußen hält, geht sie davon aus, dass die Charaktere Manshoons Gäste sind, die für ein heimliches Treffen hier sind. Wenn die Charaktere ihr keinen Grund geben, anderes zu glauben, eskortieren sie und ihre Schläger sie, wo immer sie hin wollen. Wenn es deutlich wird, dass die Charaktere in den Türmen nichts verloren haben, greifen Sidra und ihre Schläger an. Ein Kampf in diesem Bereich zieht die Aufmerksamkeit von Manafret Kirschhafen in Bereich K3 auf sich, so dass er nachsehen kommt.

Sidra trägt einen *Teleporterring* (siehe „Teleporterringe", Seite 157).

Schätze. Das Silberbesteck auf dem Tisch ist 100 GM wert.

K3. Küche

Gerüche, die einem das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen, füllen den Raum, der die folgenden Merkmale hat:

- Wenn er nicht bereits anderswo hin gelockt wurde, steht ein stämmiger Halbling auf einem Schemel und kocht an einem eisernen Ofen.
- Eine grüne, gespenstische Hand schwebt über einem Metalltisch, hält ein Messer und schneidet Karotten und Sellerie.
- Eine Treppe führt geschwungen eine Wand empor in Bereich K7.

Zhent-Koch. Der Halbling Manafret Kirschhafen ist einer von Manshoons Leutnants. Er liebt es zu kochen und nutzt seinen Zaubertrick *Magierhand*, um das Gemüse zu schneiden. Er geht davon aus, dass die Charaktere Eindringlinge sind, wenn er nicht vom Gegenteil überzeugt wird. Alle Attributswürfe, um dies zu tun, werden mit Nachteil abgelegt, da Manafret weiß, dass Manshoon ihn informiert hätte, wenn er Gäste erwarten würde. Wenn der Magus vermutet, dass die Charaktere Eindringlinge sind, gießt er heimlich eine Phiole Assassinenblut (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*) in den Eintopf, ehe er sie bittet, zu probieren und eine ehrliche Kritik abzugeben. Er ruft dann nach den Wachen in Bereich K2 und greift an. Ein Kampf in diesem Bereich zieht die Aufmerksamkeit Zhents in Bereich K2 und K7 auf sich, so dass sie nachsehen kommen.

Wissen über die Kolat-Türme

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15 kann sich ein Charakter an die folgenden Informationen über die Kolat-Türme erinnern. Ein NSC, der mit Waterdeeps Geschichte vertraut ist, wie Mirt oder Volo, kann diese Informationen ebenfalls liefern.

- Die Kolat-Türme gehörten einst zwei exzentrischen Brüdern, Duhlark und Alcedor Kolat. Beide waren Magier.
- Im Lauf der Zeit entdeckten die Brüder neue Wege, Magie zu nutzen, doch Duhlark wurde paranoid, dass andere ihre Geheimnisse stehlen könnten. Er umschloss die Kolat-Türme mit einem magischen Kraftfeld.
- Duhlarks Paranoia wuchs weiter, bis er Alcedor verdächtigte, ihre Geheimnisse zu verkaufen. Alcedor verließ die Türme und wurde niemals wieder gesehen, und Duhlark wurde ein Einsiedler, der in seiner eigenen Festung gestorben ist.

Manafret ist ein Leichtfuß-Halbling und **Magus**, mit den folgenden Anpassungen:

- Manafret ist neutral böse und hat 31 (9W6) Trefferpunkte.
- Er hat diese Volksmerkmale: Er ist klein und hat eine Schrittbewegungsrate von 7,50 m. Er kann sich durch den Bereich einer mittelgroßen oder größeren Kreatur bewegen. Er hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Furcht. Er spricht die Gemeinsprache und Halblingisch.

Manafret trägt einen *Teleporterring* (siehe „Teleporterringe", Seite 157).

Schätze. Ein Schrank enthält ein Dutzend Gefäße mit Kräutern und Gewürzen. Darunter ist eine Flasche mit der Aufschrift „Assassinenblut", die sechs Dosen des Gifts enthält.

K4. Schimmlige Bibliothek

Dieser modrige Raum liegt auf der unteren Ebene des Hauptturms und hat auf Ebene 1 keine Tür. Er enthält die folgenden Merkmale:

- Eine verbeulte Ritterrüstung steht in der Mitte des Raums.
- Folianten sind steinerne Bücherregale gepackt, und in einer hohen Nische über jedem Regal steht ein Wasserspeier. (Zwei dieser Skulpturen sind lebende **Gargylen**.)
- Ein laufendes Spiel Drachenschach steht auf einem Marmortisch in einer Leseecke.
- Eine steinerne Wendeltreppe führt in Bereich K6.

Gargyle. Die zwei echten Gargylen sind nicht von den leblosen Gargylstatuen in den hohen Nischen zu unterscheiden. Wenn Eindringlinge beginnen sich im Raum umzusehen, fliegen die Gargyle herab und greifen an.

Folianten. Charaktere, die eine Stunde damit zubringen, die Bücherregale abzusuchen, finden einen dicken Folianten namens *Flumph-Paarungsrituale*, mit einem geprägten Bild von zwei Flumphs mit verschlungenen Tentakeln auf dem Titelbild. Der Umschlag ist falsch und um ein in Drachenhaut gebundenes Buch geschlagen - es ist ein getarntes Zauberbuch mit den folgenden Magier-Zaubern: *Arkanes Schloss, Brennende Hände, Dimensionstür, Dunkelsicht, Gegenzauber, Levitieren, Sprachen verstehen, Unsichtbarer Diener, Verständigung* und *Vertrauen finden*. (Du kannst jeden dieser Zauber durch einen Zauber des gleichen Grades ersetzen.)

Schätze. Das Drachenschach-Spiel besteht aus handgeschnitztem Elfenbein und ist 500 GM wert.

K5. Raum voller Abfälle

Dieser Raum ist auf Ebene 1 im äußeren Turm, aber vom Boden aus nicht zugänglich. Er stinkt nach Abfall und hat die folgenden Merkmale:

- Knöcheltiefer Abfall füllt den Raum.
- Schwarze Brandspuren erstrecken sich vom Boden bis zur Decke an Wänden und Stufen, die nach Bereich K10 führen.

Manshoons Diener werfen hier ihren Müll hin. Die Kolat-Brüder erschufen einige magische Gegenstände in diesem Raum, und ein misslungenes Experiment hat die Brandspuren verursacht.

K6. Plattform und Sims des Hauptturms

Ebene 2 des Hauptturms hat die folgenden Merkmale:

- Auf einer steinernen Plattform ohne Geländer befindet sich eine Tür, die in Bereich K7 führt, und eine steinerne Wendeltreppe, die nach unten in Bereich K4 führt. Eine unsichtbare Treppe ohne Geländer (siehe „Merkmale der Kolat-Türme", Seite 149) schmiegt sich an die Wand und führt von der Plattform zu Bereich K11 empor.
- Gegenüber der Plattform ragt ein breiter Steinsims aus der Nordostwand unter einem Fenster. Zwei identische Holztruhen stehen auf dem Sims. (Eine Truhe ist echt. Die andere ist ein **Mimik**.)

Sims. Es gibt keine einfache Möglichkeit, zum Sims zu gelangen. Er ist 2,40 m von der Plattform entfernt und auf derselben Höhe. Charaktere können versuchen, auf den Sims zu springen, oder sie können ein Seil am Geländer eine Ebene höher einhängen (Bereich K11) und sich hinüberschwingen. Sie können auch Magie verwenden, um den Spalt zu überqueren. Jeder, der von der Plattform oder dem Sims fällt, fällt in Bereich K4, 6 m weiter unten.

Mimik. Ein Charakter, der den Mimik berührt, bleibt daran kleben. Der Mimik greift an, wenn er gestört wird oder wenn ein Charakter die echte Truhe neben ihm untersucht.

Schätze. Die echte Truhe ist unverschlossen und enthält dreizehn Gegenstände, die jeweils als arkaner Fokus verwendet werden können: zwei Kristalle (im Wert von jeweils 10 GM), eine Kristallkugel (im Wert von 20 GM), vier Ruten (im Wert von je 10 GM) und sechs Zauberstäbe (im Wert von je 10 GM).

K7. Leseraum

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Ein kräftiger Halbork in schwarzer Lederrüstung sitzt in einem Polsterstuhl in der Nordecke des Raums und liest ein Buch.
- Große gerahmte Bilder von Städten und Landschaften hängen an den Wänden, und abgenutzte, blutbespritzte Teppiche bedecken den Boden. Andere Möbel umfassen zwei Schaukelstühle, ein Sofa und einen Ottomanen.
- Appetitanregende Gerüche kommen von einer Treppe herauf, die um eine Kurve in die Küche führt (Bereich K3).

Zhents. Yorn der Schrecken liest eine Ausgabe von *Volos Almanach der Monster*, das auf dem Titelbild vom Autor unterschrieben ist und folgende Widmung in der Gemeinsprache trägt: „Für Yorn. Ich hoffe, das Ork-Kapitel ist erleuchtend für dich!"

Yorn ist ein Halbork-**Schläger** mit den folgenden Anpassungen:

- Yorn ist neutral böse.
- Er hat diese Volksmerkmale: Wenn er auf 0 Trefferpunkte fällt, fällt er stattdessen auf 1 Trefferpunkt (er kann dies aber erst wieder tun, nachdem er eine lange Rast abgeschlossen hat). Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Er spricht die Gemeinsprache und Orkisch.

Yorn schätzt sein eigenes Wohlbefinden mehr als alles andere. Er ist Eindringlingen gegenüber zunächst gleichgültig eingestellt. Wenn Yorn glaubt, dass die Charaktere keine Bedrohung sind, spricht er nur zu gerne mit ihnen über die Bewohner und den Aufbau der Kolat-Türme. Er hat Manshoons extraplanares Sanktum nie besucht, aber er weiß, dass der Teleportationskreis, der sich in Bereich K22 befindet, der Weg dorthin ist.

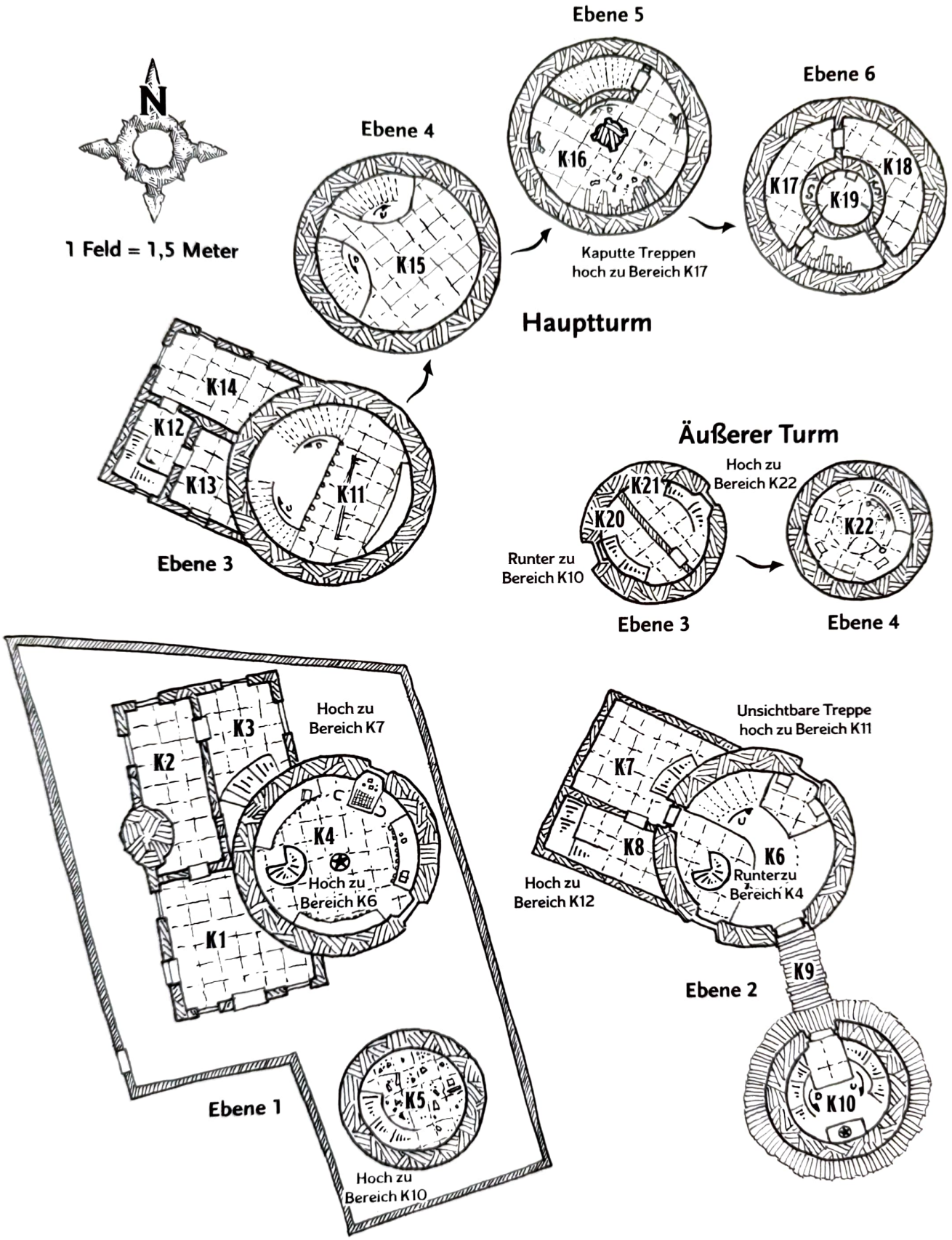
Ein Kampf in diesem Bereich zieht die Aufmerksamkeit von Manafret Kirschhafen in Bereich K3 auf sich, so dass er nachsehen kommt.

Schätze. Yorn trägt 36 KM, 20 SM, 12 GM, 8 Taols und einen juwelenbesetzten Zahnstocher aus Elfenbein (im Wert von 25 GM) in einem Beutel bei sich.

K8. Lehrlingsschlafzimmer

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Drei einzelne Betten sind weniger als eine Armeslänge voneinander entfernt unter einer Treppe gestopft, die nach oben in Bereich K12 führt.
- Am Fuß eines jeden Bettes steht eine Holztruhe.



Karte 8.1: Kolat-Türme

Die Kolat-Brüder nahmen einst Lehrlinge auf, die hier geschlafen haben. Manshoon erlaubt jetzt seinen Lehrlingen, Ered Payno, Havi Termock und Savara Feuerdorn, dasselbe zu tun. Alle drei sind Bereich K15 anzutreffen.

Schätze. In jeder Truhe sind ein Satz einfache Kleider, ein Ersatzbeutel für Zauberkomponenten, Kerzen, Tinte, Schreibfedern, Papier und 3W6 GM. Jede Truhe enthält ein Zauberbuch, das alle Zauber enthält, die der Besitzer vorbereitet hat. Außerdem enthält Ereds Zauberbuch *Blitz*, *Brennende Hände* und Klopfen; Havis Zauberbuch enthält *Gedanken entdecken*, *Mächtiges Trugbild* und *Person bezaubern*, und Savaras Zauberbuch enthält Macht der *Vorstellungskraft*, *Phantomross* und *Sprachen verstehen*.

K9. Brücke und Laufsteg

Eine Holzbrücke verbindet die beiden Türme 6 m über dem Boden, und ein Laufsteg, der mit der Brücke verbunden ist, führt an der Außenseite des äußeren Turms entlang. Die Brücke und der Laufsteg haben kein Geländer. Ihre Planken und Steine ächzen und knirschen unter den Füßen, sind aber sicher.

K10. Magierstatue

Diese Ebene des äußeren Turms besteht aus einer Plattform und einem schmalen Sims mit den folgenden Merkmalen.

- Die Plattform ist 3 auf 3 m groß, und zwei Treppen führen zu ihr. Eine geht 6 m nach unten in Bereich K5, die andere 6 m nach unten in Bereich K20.
- Auf dem schmalen Sims, der in die Südostwand gebaut ist, steht eine lebensgroße Statue eines bärtigen, menschlichen Magiers. Der Magier blickt zornig und zeigt mit einem Steinstab auf die Tür nach Bereich K9.

Statue. Die Statue bildet Duhlark Kolat ab, und der Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Magie offenbart eine Aura der Verwandlungsmagie, die sie umgibt. Das erste Mal, wenn ein Charakter die Plattform betritt, levitiert die Statue 30 cm über dem Sims und intoniert die folgende Warnung in der Gemeinsprache:

> „Ich bin Duhlark Kolat, der große Magier und Meister dieses Turms! Wie könnt ihr es wagen, in mein Haus einzudringen? Geht sofort, oder werdet zerstört von Magie, die euer Verständnis übersteigt!"

Es ist eine leere Drohung, doch levitiert die Statue noch 1 Minute, ehe sie wieder auf das Sims herabsinkt. Die Magie wird nach 1 Stunde zurückgesetzt. Solange die Statue levitiert, kann sie leicht herumgeschoben werden.

Wird *Magie bannen* auf die Statue gewirkt, solange sie levitiert, dann stürzt sie herab, kippt vom Sims und zerbirst unten in Bereich K5. Jeder, der sich in dem Bereich aufhält, wenn die Statue fällt, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 schaffen, um nicht 22 (4W10) Wuchtschaden zu erleiden.

K11. Labor

Der Raum besteht aus einem Sims, das durch eine unsichtbare Treppe mit den Ebenen darunter und darüber verbunden ist („siehe Merkmale der Kolat-Türme", Seite 149). Eine Treppe geht 6 m nach unten in Bereich K6, die andere 6 m nach oben in Bereich K15. Der Bereich hat die folgenden Merkmale:

- Gebrochenes Glas bedeckt den Boden, und ein großer Holztisch wurde auf die Seite geworfen.
- Eine große, leere Vitrine dominiert die Rückwand.

Das Labor wurde von Manshoon geplündert und enthält nichts von Wert.

K12. Zaubersteckenausstellung

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Ein halbes Dutzend Stecken verschiedener Herstellungsweise sind stolz an den Wänden oben an der Plattform aufgehängt.
- Eine Treppe führt nach unten in Bereich K8.

Stecken. Jeder Stecken hat eine andere Fertigungsweise und einen anderen Stil: ein verdrehter Zweig aus Birkenholz, ein kräftiger Zylinder aus Eichenholz, ein glitzernder Schaft aus Stein, eine Stahlstange mit gravierten blauen Runen, ein noppenummantelter Kupferstab, der von einem Sichelmond aus Kupfer gekrönt ist, und ein Stab aus geblasenem Glas, an dessen Spitze sich eine schwarze Marmorkugel befindet.

Alle sechs Stecken sind belebt und greifen Eindringlinge an, die in den Bereich eindringen, ohne von Manshoon oder einem seiner Leutnants eskortiert zu werden. Die Stecken haben die gleichen Spielwerte wie **fliegende Schwerter**, nur dass sie bei einem Treffer Wuchtschaden verursachen. Wenn es in diesem Bereich zu einem Kampf kommt, kommen die Kreaturen in Bereich K14, um nachzusehen.

K13. Zelle

Die Tür zu diesem Raum hat ein schmales, vergittertes Fenster. Die Tür ist verschlossen und mit einer Falle versehen (siehe unten). Wenn sich die Charaktere der Tür nähern, lies vor:

> Eine raue Stimme ertönt hinter der Tür. „Wenn ihr gut seid, lasst uns diese Türme vom Gestank des Bösen befreien. Wenn ihr böse seid, öffnet die Tür, auf dass wir kämpfen können und meine ewige Langeweile ein Ende findet."
> Hinter dem vergitterten Fenster lauert ein Gargyl in einer Steinzelle und fordert euch mit einem leisen Grollen heraus. „Kommt schon!"

Tür mit Falle. Eine *Glyphe des Schutzes* wurde auf die Tür gewirkt, und sie wird ausgelöst, wenn jemand außer Manshoon versucht, die Tür zu öffnen. Die Glyphe, die an ein verziertes M erinnert, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschung) gegen SG 18 entdeckt werden. Die Glyphe visiert die Kreatur an, die die Tür öffnet, und wirkt den Zauber *Blindheit/Taubheit* (Rettungswurf-SG 18).

Dame Gondafrey. Duhlark Kolat hat vor langer Zeit ein magisches Experiment in dieser Zelle eingesperrt: einen **Gargyl**, der mit der Persönlichkeit einer menschlichen Ritterin des Tyr (Gottes der Gerechtigkeit) namens Dame Gondafrey erfüllt wurde. Dieser Gargyl hat Intelligenz 10 und eine rechtschaffen gute Gesinnung. Er spricht die Gemeinsprache, und sein Gesicht sieht humanoider aus als das eines normalen Gargyls. Die Kreatur amüsiert Manshoon, also hält er sie am Leben, sperrt sie aber in die Zelle.

Wenn die Charaktere Dame Gondafrey befreien, bietet sie an, an ihrer Seite zu kämpfen: sie wendet sich aber schnell gegen Charaktere, die grausames oder unrechtschaffenes Verhalten zeigen. Sie kann Informationen über die Kolat-Türme anbieten und ist mit dem Aufbau der Türme und den aktuellen Bewohnern vertraut. Sie weiß, dass Manshoon in einem extraplanaren Sanktum lebt, das durch einen Teleportationskreis erreicht werden kann, den seine Leutnants mit besonderen Ringen aktivieren. Der Gargyl weiß nicht, wo sich der Teleportationskreis befindet, und auch nicht, warum Duhlark ihr Bewusstsein in ihre aktuelle Gestalt übertragen hat.

Der Gargyl hat vereinzelte Erinnerungen an das Leben von Dame Gondafrey, einer eingeborenen Waterdeeperin,

die in der Stadtwache gedient hat. Nachdem sie Dulahrk Kolat als Verdächtigen bei einigen Vermisstenfällen identifiziert hatte, trat sie im Jahr 1379 DR, dem Jahr der Verletzen seiner Privatsphäre und nicht bei klarem Verstand einen Zauber, um ihre Gestalt mit der eines Gargyls zu verschmelzen und sperrte sie ein.

Wenn der Gargyl mit der Gruppe reist, würfle jeden Morgen bei Dämmerung einen W10. Bei einer 1 wechselt Dame Gondafreys Gesinnung für 24 Stunden zu chaotisch böse, da sich das angeborene Wesen des Gargyls durchsetzt. In diesem Zustand versucht die Kreatur, den Tod der Charaktere zu planen und geht sogar so weit, einzelne Charaktere anzugreifen.

K14. Dienstbotenquartiere

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Die Möbel umfassen vier Betten, einen kleinen Tisch mit vier Stühlen, und zerfetzte Vorhänge.
- Vier Zhent-**Schläger** entspannen sich hier. Einer versucht sich auszuruhen, zwei andere spielen Karten, und der vierte sitzt am Rand des Bettes und bespannt eine schwere Armbrust neu.

Die Schläger arbeiten für Manshoon und springen auf, um jeden anzugreifen, den sie nicht erkennen. Ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 17 überzeugt diese Zhents, dass die Charaktere ihre Verbündeten sind.

Schätze. In kleinen Haufen und ordentlichen Stapeln auf dem Tisch liegen 74 KM, 52 SM, 19 GM und 4 Taols.

K15. Beschwörungsraum

Dieser Raum ist mit den Ebenen darunter und darüber mit durch unsichtbare Treppen verbunden (siehe „Merkmale der Kolat-Türme", Seite 149), eine, die 6 m nach unten in Bereich K11 führt und einer, die 6 m nach oben in Bereich K16 führt. Dieser Bereich enthält die folgenden Merkmale:

- Ein Kreis aus Runen mit 3 m Durchmesser wurde in mittlerweile getrocknetem Blut auf den Boden gemalt. Rauch wabert aus vier eisernen Feuerschalen, die um den Kreis aufgestellt sind.
- Drei **Zauberlehrlinge** (siehe Anhang B) stehen außerhalb des Kreises und singen eine Anrufung. Ein **Barlgura** liegt zusammengesackt und bewegungslos im Kreis.

Die drei Magier hier sind Manshoons Lehrlinge: Ered Payno (RB damaranischer, männlicher Mensch), Havi Termock (CB chondathanischer, weiblicher Mensch) und Savara Feuerdorn (NB tethyrianischer, weiblicher Mensch). Jeder trägt einen *Teleporterring* (siehe „Teleporterringe", Seite 157). Die magische Anrufung, die die drei rezitieren, hat den Barlgura besänftigt und bewusstlos gemacht. Wenn einer von ihnen zu singen aufhört, wacht der Dämon auf und wird zornig, doch ist er immer noch in dem Kreis gebunden. Wenn der Barlgura Schaden erleidet, kann er einen Charismawurf gegen SG 10 versuchen. Bei einem erfolgreichen Wurf bricht er aus dem Kreis und greift jede Kreatur an, die er erreichen kann.

Den Barlgura zu befreien, stört Manshoons Organisation, weil es den Magier zwingt, Zeit und Ressourcen darauf zu verwenden, den Unhold zu töten und die erschlagenen Untergebenen zu ersetzen.

K16. Konstruktwerkstatt

Die unsichtbare Treppe von Bereich K15 endet vor einer geschlossenen Tür. Die Tür ist nicht verschlossen und führt in einen Raum mit den folgenden Merkmalen:

- Stücke aus Lehm, Stein, Knochen und Metall übersäen den Boden und bedecken einen Holztisch mitten im Raum.
- Der Boden knarzt und gibt nach, wenn man auf ihn tritt, und man kann sehen, dass er sich von den Wänden gelöst hat. Zwei übergroße Eisenklemmen an gegenüberliegenden Seiten des Raums halten den Boden fest. Jeder dieser rostigen Mechanismen ist an einem Eisenhebel befestigt.
- Eine hölzerne Treppe führte einst 6 m nach oben zur nächsten Ebene, ist aber teilweise eingestürzt.

Die Kolat-Brüder erschufen einst Konstrukte in dieser Werkstatt. Der magisch festgeklemmte Boden wurde als Vorsichtsmaßnahme gebaut, für den Fall, dass die Experimente in Raserei verfielen.

Wenn eine Kreatur, die nicht für Manshoons Zhentarim arbeitet, diesen Raum ohne Eskorte betritt, fliegen die Metallteile auf dem Boden zusammen, bilden eine **belebte Rüstung** und greifen an. Wenn die Rüstung auf 10 Trefferpunkte oder weniger fällt, versucht sie im nächsten Zug einen der Hebel zu ziehen.

Bodenklammern. Einen Hebel zu ziehen, stellt eine Aktion dar, die dafür sorgt, dass beide Klammern den Boden freigeben, der dann magisch in die Decke gerammt wird. Kreaturen, die auf dem Boden stehen, erleiden den Zustand liegend und führen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 aus, wenn sie in die Decke krachen. Sie erleiden 22 (4W10) Wuchtschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem erfolgreichen. Der Boden kommt dann einige Fuß unter der Decke zum Stehen, was den Zugang zu den Treppen in Bereich K15 abschneidet. Die Charaktere können aber über die eingestürzte Treppe in Bereich K17 klettern. (Der magische Boden ist dafür entwickelt worden, zu verhindern, dass ein wütender Golem die unteren Räume der Türme und potentiell die Stadt dahinter erreicht, während sich die Kolat-Brüder darum kümmern konnten.) Nach 10 Minuten senkt sich der Boden auf seine normale Höhe herab, und die Klammern schließen wieder.

Teilweise eingestürzte Treppe. Eine Kreatur kann die Stufen in Bereich K17 mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) gegen SG 10 erklimmen. Wenn der Wurf misslingt, stürzt die Kreatur 3 m.

K17. Fleischgolem

Dieser unbeleuchtete Korridor hat die folgenden Merkmale:

- Jeder Charakter, der den Korridor nach Fallen absucht und einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 17 schafft, bemerkt Löcher mit 2,50 cm Durchmesser auf Höhe der Knöchel, in unregelmäßigen Abständen entlang der Wand des Durchgangs.
- Ein **Fleischgolem** steht vor der Tür, die in Bereich K18 führt.
- Eine einseitige Geheimtür ist in die Innenwand eingesetzt.

Golemfalle. Der Fleischgolem wurde von Duhlark Kolat erschaffen. Manshoon entschied sich dazu, ihn hier zu lassen und wies seine Leutnants an, ihn in Ruhe zu lassen. Er greift jeden außer Duhlark an, der sich ihm auf 3 m annähert. Ein Charakter, der sich als Duhlark verkleidet (mit der Statue in Bereich K10 als Vorbild) kann den Golem mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen SG 10 überlisten.

Der Golem steht auf einer Druckplatte. Wenn er von der Platte tritt, um jemanden außer seiner Reichweite anzugreifen, wird das Gewicht von der Platte gehoben, so dass Giftgas aus den Löchern in der Wand strömt. Wenn die Falle ausgelöst wird, muss jede Kreatur im Korridor einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 ablegen und erleidet 10 (3W6) Giftschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem gelungenen. Das Gas verweilt für 1 Minute, wenn es nicht mit dem Zauber *Windstoß* oder ähnlicher Magie ver-



Nat, Jenks und Squiddly machen das Beste aus dem harten Waterdeeper Winter.



streut wird. Solange das Gas verbleibt, muss eine Kreatur im Korridor den Rettungswurf zu Beginn eines jeden ihrer Züge wiederholen. Der Golem ist immun gegen das Giftgas.

Einweg-Geheimtür. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt die Geheimtür, die in Bereich K19 führt. Diese Tür öffnet sich von Bereich K19 aus normal, und nur der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie kann sie von dieser Seite aus aufzwängen.

K18. Arkane Rune

Dieser unbeleuchtete Korridor ist voll von Staub und Spinnweben. Er hat die folgenden Merkmale:

- Eine komplexe Rune ist auf die Rückwand am Südende des Korridors geschrieben. (Die Rune ist von der Tür in Bereich K17 aus nicht sichtbar.)
- Eine Geheimtür ist in die innere Wand eingesetzt.

Arkane Rune. Der Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Magie offenbart eine Aura der Beschwörungsmagie um die Rune. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 bestätigt, dass die Rune das Kraftfeld um die Kolat-Türme aufrechterhält, und dass die Rune zerstört werden kann. Sie hat RK 10, 22 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und geistigen Schaden. Die Rune kann nicht normal gebannt werden, aber jede erfolgreiche Anwendung von *Magie bannen* (SG 19) fügt ihr 16 (3W10) Energieschaden zu.

Das erste Mal, dass der Rune Schaden zugefügt wird, springt ein **roter Slaad** magisch aus ihr hervor und greift alle Kreaturen im Korridor an.

Wenn die Rune zerstört wird, verschwindet das Kraftfeld um die Kolat-Türme.

Geheimtür. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 schafft, bemerkt die Geheimtür, die in Bereich K19 führt.

K19. Duhlarks Schlafzimmer

Dieser Raum ist durch die Geheimtüren zugänglich, die in Bereiche K17 und K18 führen. Er hat die folgenden Merkmale:

- Ein **Flammenschädel** schwebt in der Mitte des Raums, der voll von Staub und Spinnweben ist.
- Ein ovales Himmelbett, das von Spinnweben eingesponnen ist, steht gegenüber zweier schmaler Bücherregale.
- Der Raum riecht wie eine Gruft.

Manshoon fand Duhlarks skelettierte Überreste in dem Bett und verwandelte seinen Totenkopf in einen Flammenschädel. Er ließ den Rest der Knochen in Ruhe, und sie sind hinter den Spinnweben versteckt. Der Flammenschädel greift jeden außer Manshoon an, der ihn konfrontiert, und ruft immer wieder „Raus aus meinem Haus!", während er Zauber wirkt und Feuerstrahlen schleudert.

Bücherregale. Manshoon entfernte alle kostbaren Bücher aus dem Schlafzimmer, so dass auffällige Lücken zwischen gewöhnlichen Büchern zu einer Vielzahl esoterischer Themen bestehen.

Zwischen den Bänden auf einem Regal ist ein falsches Buch namens *Das Mann aus Damara* - ein Holzblock, der so bemalt ist, dass er einem Buch ähnelt und mit einem Geheimfach im Fuß des Regals verdrahtet ist. Ein Charakter kann das Fach entdecken und herausfinden, wie es zu öffnen ist, wenn ihm ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt. Am Buch zu ziehen, öffnet das Fach, wodurch Duhlarks *Zauberstab der Bindung* offenbart wird.

K20. Alcedors Privatbibliothek

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- In einem hohen Bücherregal aus Eichenholz stehen einige verstreute Bücher (alle alltäglich und wertlos), aber es ist ziemlich leer. Über dem Bücherregal hängt ein wunderschön gefertigtes Schild, auf dem in der Gemeinsprache „Alcedor" steht.
- Eine Treppe führt 6 m nach unten in Bereich K10.

K21. Duhlarks Privatbibliothek

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Ein hohes Bücherregal aus Eichenholz enthält einige Dutzend Bücher. Über dem Bücherregal hängt ein wunderschön gefertigtes Schild, auf dem in der Gemeinsprache „Duhlark" steht.
- Eine Treppe führt 6 m nach oben in Bereich K22.

Bücherregal. Im Bücherregal befinden sich insgesamt 30 Bücher. Wenn eines von ihnen gestört wird, fliegen sie aus dem Regal und bilden einen Schwarm, der alle Kreaturen im Raum angreift.

Die Büchersammlung hat die Spielwerte eines **Schwarms von Fledermäusen**, mit den folgenden Anpassungen:

- Die Bücher haben weder Echolot noch Scharfes Gehör.
- Ersetze die Biss-Angriffsoption des Schwarms durch einen Hieb-Angriff, der die gleiche Menge an Wuchtschaden verursacht.

Wenn die Büchersammlung in ihrem Zug keine Kreaturen hat, die sie angreifen kann, kehrt sie in das Bücherregal zurück. Die Bücher sind ansonsten nicht magisch und decken eine Vielzahl von Themen ab.

K22. Teleportationskreis

Eine Treppe aus Bereich K21 führt zu dieser höchsten Kammer des äußeren Turms. Sie hat die folgenden Merkmale:

- Ein **Beobachter** fliegt in der Mitte des Raums, und vier **fliegende Schlangen** flattern in den Dachbalken.
- Runen auf dem Boden bilden einen großen, schwach leuchtenden Kreis.
- Fünf hölzerne Schatztruhen mit robusten Vorhängeschlössern stehen an der Wand.

Wächter. Der Beobachter beschützt die Schatztruhen und greift Eindringlinge an, die nicht von Manshoon oder einem seiner Leutnants eskortiert werden. Die fliegenden Schlangen schließen sich dem Kampf an und kämpfen als Verbündete des Beobachters.

Teleportationskreis. Der Teleportationskreis funktioniert wie er Zauber *Kreis der Teleportation* im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*. Zusätzlich kann eine Kreatur, die einen *Teleporterring* trägt (siehe „Teleporterringe", Seite 157) den Kreis nutzen, um zum Teleportationskreis in Manshoons Sanktum zu gelangen (Bereich E1). Ein *Teleporterring*, der auf 1,50 m an den Kreis herangetragen wird, beginnt leise zu summen.

Schatztruhen. Die Vorhängeschlösser an den Truhen sind eine Illusion, fühlen sich aber echt an. Der Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Magie offenbart eine Aura der Illusionsmagie um jedes Schloss. Versuche, das Schloss zu knacken oder aufzubrechen, scheitern, doch der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie öffnet es.

Auf Truhe 1 ist das Bild eines Amboss in den Deckel geschnitzt. Sie enthält einen Satz Schmiedewerkzeuge (Wert 20 GM).

Truhe 2 hat eiserne Beschläge und enthält einen Satz Malervorräte (im Wert von 10 GM), sowie drei kleine Töpfe bunter Farbe (blau, rot und gelb).

Truhe 3 hat winzige Klauenfüße und enthält sechs leere Zauberbücher mit Lederumschlägen (im Wert von je 50 GM).

Truhe 4 hat einen flachen Deckel, auf den eine Stadtszene gemalt ist. Sie enthält eine Gelehrtenausrüstung (im Wert von 40 GM) und ein Buch mit zwergischen Phrasen. Ein Charakter, der kein Zwergisch spricht, kann das Buch verwenden, um auf rudimentärer Ebene mit freundlichen Zwergen zu kommunizieren.

Truhe 5 hat Silberintarsien und ist mit einer silbernen Statuette eines steigenden Pferdegreifen (im Wert von 25 GM) gekrönt. Im Inneren befindet sich ein Holzgestell mit acht Glasphiolen - sechs mit *Heiltränken* und zwei mit je einer Dosis Ätheressenz (siehe „Gifte" in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*). Das Gift kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 13 identifiziert werden.

Extradimensionales Sanktum

Manshoons extradimensionales Sanktum existiert in einer endlichen Halbebene. Es wurde vom ursprünglichen Manshoon erschaffen, ist den Klonen des Magiers bekannt und dient aktuell als Behausung des Klons, der in diesem Abenteuer beschrieben ist.

Außerhalb von Manshoons Sanktum ist die Halbebene eine große Leere voll von wirbelndem violettem Nebel. Jede Kreatur, die den Nebel betritt, wird in Bereich E1 teleportiert und muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen und erleidet 22 (4W10) Energieschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem gelungenen.

Es gibt keine Kardinalrichtungen in diesem extradimensionalen Raum; Kompasse wirbeln zwecklos in der Abwesenheit von Norden, Süden, Osten und Westen.

Merkmale des Sanktums

Diese Merkmale gelten für alle Bereiche im extradimensionalen Sanktum.

- Räume haben 3 m hohe Decken und sind von 2,40 m hohen Durchgängen und 2,10 m hohen Türen verbunden. Die Wände, Fußböden und Decken sind durchweg aus nahtlosem Alabaster.
- Türen bestehen aus Eisen und haben RK 19, 27 Trefferpunkte, eine Schadensschwelle von 10 und sind immun gegen Giftschaden und geistigen Schaden. Wenn eine Tür verschlossen ist, kann das Schloss von einem Charakter mit Diebeswerkzeug mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 17 geöffnet werden. Die Türen können auch mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufgebrochen werden. Als Aktion kann Manshoon oder sein Simulakrum jede Tür im Sanktum mit einer Berührung verschließen oder aufsperren.
- Wenn es nicht anderweitig angegeben ist, sind alle Bereiche im Sanktum mit dem Zauber *Dauerhafte Flamme* beleuchtet, der auf Wandleuchter gewirkt ist.

Bereiche des Sanktums

Die folgenden Bereiche sind auf Karte 8.2 angegeben.

Teleporterringe

Um zu Manshoons extraplanarem Sanktum zu gelangen, braucht man einen *Teleporterring*: einen Siegelring aus Messing mit einem stilisierten M, der eine Aura der Beschwörungsmagie abgibt, wenn man ihn mit dem Zauber *Magie entdecken* oder ähnlicher Magie untersucht. Manshoon gibt diese Ringe den Dienern, denen er am meisten vertraut.

Als Aktion kann eine Kreatur, die einen *Teleporterring* trägt, den Teleportationskreis in entweder Bereich K22 oder E1 aktivieren, um sich und bis zu sechs andere bereitwillige Kreaturen von einem Kreis in den anderen zu teleportieren.

E1. Ankunftspunkt

Der Raum ist der Anker des extradimensionalen Sanktums an der Materiellen Ebene, und man kann sich von anderen Orten auf der Materiellen Ebene in diesen Raum teleportieren. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

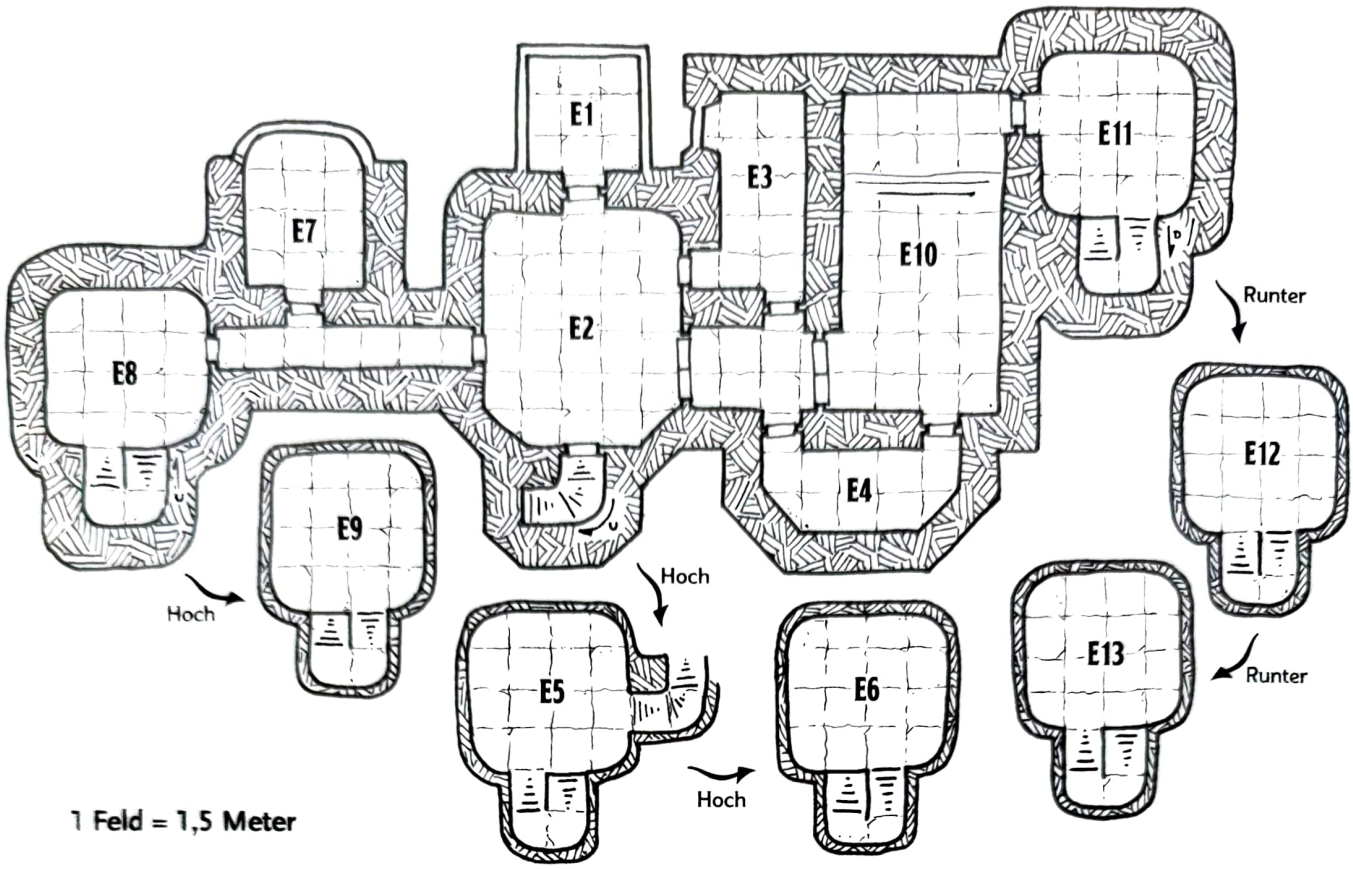
- Ein Teleportationskreis ist auf dem Alabasterboden angebracht. Charaktere, die aus K22 in diesen Bereich teleportiert werden, erscheinen im Kreis.
- Die Decke und drei der Wände bestehen aus 25 cm dicken Platten aus transparentem Glas, durch das man den wirbelnden Nebel sehen kann, der die Halbebene erfüllt. Die vierte Wand besteht aus Alabaster und hat eine verschlossene Eisentür (diese führt nach Bereich E2).
- Eine menschliche Frau in schwarzer Robe und kahlem, vernarbtem Kopf beobachtet diesen Raum durch ein Glasfenster, das in die Wand eines anderen Raums (Bereich E3) eingesetzt ist.

Grässlicher Gastgeber. Die Gestalt, die durch das Fenster zusieht, ist Kaevja Cynavern (siehe Bereich E3), und sie kann mühelos durch den violetten Nebel zwischen den beiden Räumen sehen. Sie verwendet den Zauber *Verständigung*, um Manshoon zu kontaktieren, sobald die Charaktere eintreffen. Manshoon schickt sein Simulakrum (siehe Anhang B), um die Tür in Bereich E2 zu verriegeln und begrüßt die Neuankömmlinge. Es dauert 1 Minute, bis das Simulakrum (aus Bereich E7) eintrifft. In dieser Zeit nutzt Kaevja einen weiteren *Verständigungs*-Zauber, um einem zufälligen Charakter diese Information zu schicken: „Euer gütiger Gastgeber ist auf dem Weg, und freut sich darauf, euch zu treffen."

Wenn das Simulakrum eintrifft, gibt es sich als Manshoon aus und heißt die Charaktere in seinem extradimensionalen Sanktum willkommen. Er bietet eine Führung an und gestikuliert, um den Charakteren zu zeigen, dass sie Bereich E2 vor ihm betreten sollen. Wenn sie zustimmen, löst er den Alarm in Bereich E2 aus und greift an.

Glaswände. Jeder 1,50 m große Abschnitt Glas hat RK 13, 30 Trefferpunkte und ist immun gegen Gift- und Säureschaden und geistigen Schaden. Der violette Nebel, der die Halbebene füllt, dringt nicht in diesen Bereich ein, auch wenn das Glas zerbricht.

Teleportationskreis. Der Teleportationskreis funktioniert wie er Zauber *Kreis der Teleportation* im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*. Zusätzlich kann eine Kreatur, die einen *Teleporterring* trägt (siehe „Teleporterringe", Seite 157) den Kreis nutzen, um zum Teleportationskreis in den Kolat-Türmen zu gelangen (Bereich K22). Ein *Teleporterring*, der auf 1,50 m an den Kreis herangetragen wird, beginnt leise zu summen.



KARTE 8.2: EXTRADIMENSIONALES SANKTUM

E2. FOYER

Die Tür zu Bereich E1 ist verschlossen. Alle anderen Türen, die aus diesem Raum führen, sind unverschlossen. Dieses Foyer hat die folgenden Merkmale:

- In den Alabasterboden ist ein großes Symbol in schwarzem Marmor eingesetzt, das eine geflügelte Schlange zeigt, die in eine Münze beißt. Charaktere erkennen das Symbol als Zeichen der Zhentarim.
  (Die Münze verbirgt einen Alarmmechanismus.)
- An den Wänden hängen zwölf Masken, die menschenartige Gesichter zeigen.

Alarmmechanismus. Die scheibenförmige Kachel mit 30 cm Durchmesser, die als Münze im Zhentarim-Symbol dient, ist tatsächlich eine Druckplatte. Wenn sie gedrückt oder betreten wird, ertönt ein magischer Gong, den man im ganzen Sanktum hören kann. Der Alarm kann von jemandem deaktiviert werden, der einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 mit Diebeswerkzeug schafft, doch wird er unabsichtlich ausgelöst, wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte misslingt. Der Alarm lockt die folgenden Verteidiger an, die alle Eindringlinge im Raum angreifen.

- Kaevja Cynavern (siehe Bereich E3)
- Das Manshoon-Simulakrum (siehe Bereich E7)
- Vevette Schwarzwasser und Agorn Fuoco (siehe Bereich E8)
- Havia Flinkmesser und Mookie Plüsch (siehe Bereich E10)

Wenn die Charaktere all diese Feinde überwinden können, können sie das Sanktum erkunden. Manshoon erwartet sie in Bereich E12.

Charaktere, die von Manshoons Verteidigern auf 0 Trefferpunkte gebracht werden, werden bewusstlos geschlagen. Wenn die ganze Gruppe besiegt wird, werden den bewusstlosen Charakteren ihre Zauberbücher und magischen Gegenstände abgenommen (darunter alle *Teleporterringe*, die sie in den Kolat-Türmen erlangt haben). Sie erwachen dann in einer Gasse in Waterdeep mit nur jeweils 1 Trefferpunkt. Wenn die Charaktere zu den Kolat-Türmen zurückkehren, müssen sie feststellen, dass das Gebäude leer und der Teleportationskreis in Bereich K22 dauerhaft entzaubert wurde.

Masken von Manshoon. Die Masken gehören Manshoon und wurden von ihm in der Vergangenheit getragen. Der Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Magie offenbart eine Aura der Herbeirufungsmagie um jede Maske. Jede Kreatur, die eine Maske anlegt, erleidet 9 (2W8) Blitzschaden. Sobald dieser Effekt ausgelöst wird, wird die Maske nicht magisch und harmlos.

E3. WACHSTATION

Ein Fenster mit 1,50 m Seitenlänge in diesem Bereich zeigt Bereich E1. Wenn sie nicht an einen anderen Ort gelockt wurde, steht Kaevja Cynavern hier vor dem Fenster Wache.

Kaevja war eine Rote Zauberin von Thay, bis sie die Gelegenheit sah, unter Manshoon Magie zu studieren. Ehe Manshoon sie akzeptierte, zwang er sie, ihre auffälligen thayanischen Kopftätowierungen zu entfernen und ihre Roben der Roten Zauberer gegen schwarze einzutauschen.

Kaevja Cynavern ist eine menschliche mulanische **Maga**, mit folgenden Anpassungen:

- Kaevja ist rechtschaffen böse. Sie spricht die Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch und Elfisch.
- Sie hat anstelle *Flug* den Zauber *Verständigung* vorbereitet, und trägt ein gelbes *Elementarjuwel* bei sich.

Im Kampf zerbricht Kaevja das *Elementarjuwel*, beschwört einen **Erdelementar** und befiehlt ihm, ihre Feinde anzugreifen.

E4. Speisekammer

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Regale vom Boden bis zur Decke sind voll mit Brot, Käse, getrocknetem Fleisch, Nüssen und einigen Körben mit frischem Gemüse.
- Zwei Fässer mit der Aufschrift „WASSER" und „BIER" sind in eine Ecke gestopft.

E5. Labor

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Kolben, Flaschen und Teströhren stehen auf einem Marmortisch in der Mitte des Raums, neben einem Wasserbecken.
- Eine Treppe geht 3 m nach unten in Bereich E2, eine andere 3 m nach oben in Bereich E6.

Urstul Floxin. Wenn er die früheren Begegnungen mit den Charakteren überlebt hat, steht Urstul Floxin (siehe Anhang B) am Tisch und schrubbt missmutig Laborausrüstung. Er wird dafür bestraft, den *Stein von Golorr* verloren zu haben (während der Ereignisse in Kapitel 3). Dennoch ist er Manshoon noch loyal ergeben. Wenn er konfrontiert wird, täuscht Urstul Wut auf den Magier vor und bietet den Charakteren an, ihnen zu helfen, ihn zu besiegen, aber man kann diese List mit einem Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 14 durchschauen. Wenn er die Gelegenheit erhält, führt Urstul die Charaktere zu Manshoon und greift sie dann an, um seine absolute Loyalität vor seinem Meister zu beweisen.

Wenn die Charaktere auf Urstuls List hereinfallen, aber dennoch verlangen, dass er ihnen seine Waffen aushändigt, lacht der Zhent-Assassine sie aus und greift an.

E6. Bindungskammer

Ein Runenkreis ist in den Alabasterboden dieses Raums geschnitten. Er strahlt eine Aura der Bannmagie aus, wenn er mit dem Zauber *Magie entdecken* oder ähnlicher Magie untersucht wird.

Manshoon nutzt den Kreis, um extraplanare Kreaturen zu binden. Wenn ein Himmlischer, Elementar, Feenwesen oder Unhold in dem Kreis beschworen wird, kann er das Gebiet nicht freiwillig verlassen, wenn der Beschwörer nicht eine Aktion verwendet, um die Magie des Kreises für 1 Minute zu unterdrücken. Die Magie wird auch unterdrückt, wenn ein Teil des Kreises in ein antimagisches Feld gelangt, oder wenn erfolgreich *Magie bannen* (SG 17) darauf gewirkt wird.

E7. Manshoons Simulakrum

Dieser Raum ist extrem kalt und enthält die folgenden Merkmale:

- Kalte Luft weht aus kleinen Löchern im Boden in den Raum. In der Mitte des Raums steht ein offener Sarkophag aus Eis, der eine humanoide Gestalt aus Schnee enthält.
- Die Rückwand besteht aus 15 cm dickem, geschwungenem Glas. Frost bedeckt das Glas und verbirgt zum Teil den wirbelnden violetten Nebel der Halbebene dahinter.

Simulakrum. Wenn Manshoons Simulakrum (siehe Anhang B) nicht an einen anderen Ort gerufen wurde, steht es mit dem Rücken zur Tür vor der Glaswand. Das Simulakrum ähnelt einem Magier in Robe mit langem, schwarzem Haar, blasser Haut und einer linken Hand und Unterarm aus Metall. Sein Gesicht ist hinter einer Stahlmaske verborgen, das ein lächelndes Antlitz zeigt. Das Simulakrum greift jeden an, den es nicht erkennt.

Extreme Kälte. Die Regeln für extreme Kälte (siehe Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*) gelten für diesen Raum.

Glaswand. Jeder 1,50 m große Abschnitt Glas hat RK 13, 30 Trefferpunkte und ist immun gegen Gift- und Säureschaden und geistigen Schaden. Der violette Nebel, der die Halbebene füllt, dringt nicht in diesen Bereich ein, auch wenn das Glas zerbricht.

Simulakrum-Sarkophag. Dieser aus Eis geschnittene Behälter wiegt 1000 Pfund und beginnt zu schmelzen, wenn er aus dem Raum entfernt wird. Die Schneefigur im Sarkophag ist ein Teil der Materialkomponente des *Simulakrum*-Zaubers. Manshoon kann sie verwenden, um ein neues Simulakrum zu erschaffen, wenn sein aktuelles zerstört wird.

E8. Leseraum

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Angenehme Wärme strahlt von einer Feuerschale mit grüner Flamme aus, die von acht Polstersesseln umgeben ist.
- Wenn sie nicht anderswo hin gelockt wurden, sind zwei von Manshoons Leutnants hier: Vevette Schwarzwasser (CB tethyrianische menschliche **Draufgängerin**, siehe Anhang B) und Agorn Fuoco (NB menschlicher Turami-**Barde**; siehe Anhang B). Vevette entspannt sich in einem Sessel, und Agorn zupft eine Leier.
- Eine Aalabastertreppe führt 6 m nach oben in Bereich E9.

Zhents. Vevette und Agorn sind zwei von Manshoons engsten Anhängern. Vevette befehligt die Truppen des Magiers gegen die Xanathar-Gilde, während Agorn jene befehligt, die sich den Zhents widersetzen, die Manshoon nicht treu ergeben sind. Im Augenblick ruhen sie sich im Sanktum aus, während sie auf Befehle von Manshoon warten.

Feuerschale der Grünen Flamme. Der Zauber *Magie entdecken* oder ähnliche Magie offenbart eine Aura der Anrufungsmagie um die Feuerschale. Die Feuerschale wirkt den Zauber *Feuerball* (Rettungswurf-SG 15) zentriert auf sich selbst, wenn eine Kreatur im Raum laut die Worte „grüne Flamme" ausspricht. Sobald die Feuerschale den Zauber gewirkt hat, kann sie dies erst nach 24 Stunden wieder tun. Agorn weiß von diesem Merkmal der Feuerschale, und nutzt es im Kampf, wenn die Situation verzweifelt ist.

E9. Bibliothek

Alabasterregale säumen alle Wände und ragen in die Mitte des Raums. Sie sind alle voll mit Büchern, die sich mit Themen beschäftigen, die den Magier interessieren. Manshoon hat eine beträchtliche Sammlung angehäuft, darunter zehn seltene Bände, die er aus Duhlark Kolats Sammlung entnommen hat.

Schätze. Jedes seltene Buch ist 50 GM wert, und die ganze Sammlung hat einen Wert von 5000 GM.

E10. Audienzsaal

Hochrangige Zhents, die eine Audienz bei Manshoon begehren, kommen hierher. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Der Bereich ist in zwei Ebenen aufgeteilt, mit Alabasterstufen, die 1,50 m zu einer erhobenen Plattform führen, die den größeren Bereich überblickt. Die Plattform ist leer, bis auf drei goldene Banner, die von der Rückwand hängen und von denen jedes das Zeichen der Zhentarim zeigt - eine schwarze, geflügelte Schlange, die in eine Münze beißt.
- Der untere Bereich des Raums enthält einen schwarzen Marmortisch, der von Holzstühlen mit hohen Rückenlehnen umgeben ist. Der Tisch steht im deutlichen Kontrast zu den Wänden und dem Boden aus Alabaster.
- Wenn sie nicht an einen anderen Ort gelockt wurden, sind zwei von Manshoons Anhängern hier gerade in einen Übungskampf auf dem Tisch verwickelt.

Zhents. Zwei weibliche Leichtfuß-Halblinge, Havia Flinkmesser und Mookie Plüsch, glauben, dass Manshoon der rechtmäßige Anführer der Zhentarim ist. Sie dienen ihm ohne

Furcht und werden sich opfern, um zu garantieren, dass seine Pläne Früchte tragen. Sie sind **Kampfkunst-Adepten** (siehe Anhang B) mit folgenden Anpassungen:

- Havia und Mookie sind rechtschaffen böse.
- Sie haben je 49 (11W6 + 11) Trefferpunkte.
- Sie haben diese Volksmerkmale: Sie sind klein und haben eine Schrittbewegungsrate von 7,50 m. Sie können sich durch den Bereich einer mittelgroßen oder größeren Kreatur bewegen. Sie haben einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Furcht. Sie sprechen die Gemeinsprache und Halblingisch.

Havia und Mookie tragen je einen *Teleporterring* (siehe „Teleporterringe", Seite 157).

E11. Zhent-Quartiere

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Gegen die Wand des Raums sind fünf Holzbetten geschoben (drei für Menschen, zwei für Halblinge).
- Neben jedem Bett steht eine Holztruhe.
- Eine Alabastertreppe führt nach unten in Bereich E12.

Kaevja Cynavern, Vevette Schwarzwasser, Agorn Fuoco, Havia Flinkmesser und Mookie Plüsch schlafen alle hier.

Schätze. Neben den gefalteten Kleidern und wertlosen persönlichen Gegenständen enthält jede Truhe auch Schätze.

Kaevjas Truhe enthält ein Goldamulett, in das eine rote Kristallrune eingesetzt ist (im Wert von 250 GM). Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 enthüllt, dass die Rune ein Symbol der Herbeirufung ist, auch wenn das Amulett nicht magisch ist.

Vevettes Truhe enthält drei *Heiltränke*.

Agorns Truhe enthält ein Bündel Liebesbriefe von jemandem namens Tamzyn. In einem der Umschläge ist eine elegante Platinhalskette (im Wert von 250 GM) mit einer winzigen Kamee, die ein skizziertes Portrait einer wunderschönen Turami-Frau.

In Havias Truhe befindet sich ein goldener Kamm, der wie ein stilisierter Drache mit winzigen Rubinen als Augen geformt ist (im Wert von 250 GM).

Mookies Truhe enthält eine winzige Halblingspuppe. In die Puppe ist ein Beutel gestopft, der 100 GM enthält.

E12. Manshoons Quartiere

Niemand außer Manshoon darf hierher kommen. Die Alabastertreppen, die in diesen Raum führen, führen 3 m weiter nach Bereich E13.

Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Gegenüber der Treppe steht ein großes Bett mit violetten Laken. Am Rand des Bettes sitzt ein gutaussehender junger menschlicher Mann in eleganter Robe. Langes, schwarzes Haar verbirgt zum Teil sein engelsgleiches Gesicht, als er eine Gliedmaße aus Metall am verkümmerten Stumpf seines linken Arms befestigt.
- Das einzige andere Möbelstück ist ein Tisch mit Beinen, die wie geflügelte Schlangen geschnitzt sind. Auf dem Tisch ist eine Metallmaske mit einem furchterregenden, tyrannischen Gesicht präsentiert.

Der gutaussehende junge Mann ist **Manshoon** (siehe Anhang B), der viel älter ist, als er aussieht.

Diese Version von Manshoon ist nicht auf einen Kampf aus. Er lobt die Charaktere dafür, es so weit geschafft zu haben, und interessiert sich nicht für die Zhents, die sich besiegt haben, um ihn zu erreichen, da er all seine Anhänger als entbehrlich betrachtet. Die beste Überlebenchance der Charaktere ist es, Manshoon zu überzeugen, dass sie dazu eingeschüchtert oder bestochen werden können, für ihn zu arbeiten. Manshoon ist des Konflikts mit der Xanathar-Gilde überdrüssig und schlägt vor, dass die Charaktere ihm ihren Wert beweisen, indem sie Xanathar in seinem Hort zur Strecke bringen und töten (siehe Kapitel 5). Manshoon verlangt auch, dass sie seine Präsenz in Waterdeep noch geheim halten, und sagt, dass er sie für ihre Diskretion belohnen wird, „wenn die Zeit kommt". Im Austausch erlaubt er den Charakteren, nach Waterdeep zurückzukehren und verspricht ihnen Machtpositionen in seiner Organisation, sobald Xanathars Tod bestätigt ist. Er hat keine Absicht, sein Versprechen einzuhalten, aber wenn sie sich weigern, für ihn zu arbeiten, bringt das die Charaktere in eine Notlage, da der böse Erzmagus nicht riskieren kann, bloßgestellt zu werden.

Wenn ein Kampf ausbricht, packt Manshoon seinen *Zauberstecken der Macht* (den er unter seinem Bett verbirgt) und hält die Stellung. Mehr Informationen dazu, wie du Manshoon spielen kannst, siehe „Konfrontation mit Manshoon" zu Beginn dieses Kapitels.

Tyrannenmaske. Die Maske auf dem Tisch ist nicht magisch, doch Manshoon legt sie gern an, ehe er sich mit seinen Anhängern trifft.

E13. Manshoons Arbeitszimmer

Die Alabastertreppen enden hier. Der Raum hat die folgenden Merkmale:

- Ein üppiger, lavendelfarbiger Teppich bedeckt den Boden.
- In einer gegenüberliegenden Ecke des Raums ist ein niedriger Tisch zwischen zwei violetten Sofas. Der Tisch verfügt über eine dünne Schublade.
- In der anderen gegenüberliegenden Ecke steht Manshoons Zauberbuch auf einem Lesepult aus schwarzem Marmor, das von einem unsichtbaren **Helmschrecken** beschützt wird. Das Konstrukt greift jeden außer Manshoon an, der das Buch berührt (und wird dabei sichtbar). Es gehorcht Manshoons Befehlen, wenn er anwesend ist, und kämpft, bis er zerstört wird.

Tisch. Die Tischschublade wurde mit dem Zauber *Arkanes Schloss* belegt. Der Zauber kann von Charakteren umgangen werden, die einen Geschicklichkeitswurf mit Diebeswerkzeug gegen SG 25 schaffen, oder mit dem Zauber *Klopfen* oder ähnlicher Magie. Alternativ kann die Schublade mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 21 aufgebrochen werden. Im Inneren befindet sich ein ledergebundener Ordner, der belastende Dokumente enthält, die Manshoons Beteiligung an zwei Erpressungen beweisen. Untersuchen die Charaktere den Ordner eine Stunde lang, finden sie die folgenden Informationen:

- Corylus Thann, ein rassistischer Waterdeeper Adeliger, bezahlt dafür, dass die Zhentarim nicht enthüllen, dass er Zhent-Schläger angeworben hat, um Nichtmenschen anzugreifen.
- Jelenn Urmbrusk, eine Waterdeeper Adelige, erhält regelmäßige Zahlungen von den Zhentarim, um Schulden zu bezahlen, die er mit schlechten Investitionen gemacht hat.

Der Ordner offenbart nicht, dass Corylus Thann und Jelenn Urmbrusk Maskierte Fürsten sind, oder dass Manshoons Erpressung sie zwingt, ihren Einfluss zu nutzen, damit die Verbrechen von Manshoons Truppen in Waterdeep vertuscht oder ignoriert werden. Wenn die Obrigkeiten den Ordner in die Finger bekommen, treiben sie jeden zusammen, der in Verdacht steht, Kontakte zu Manshoon oder den Zhentarim zu haben, was die Organisation des Magiers stört (siehe „Manshoons Organisation stören", Seite 147). Überraschenderweise wird weder Corylus noch Jelenn verhaftet oder auch nur befragt.

In den Ordner ist ein Stück Papier gelegt, das eine Namensliste in Manshoons Handschrift zeigt. Manshoon führt eine

Liste der Maskierten Fürsten, deren Identität er kennt, mit Haken hinter denen, die er erpresst.

Mirt
Corylus Thann ✓
Thardouk Sternbuckler
Jelenn Urmbrusk ✓
Dorgar Adarbrent

Manshoons Zauberbuch. Dieses Zauberbuch wiegt 20 Pfund und ist mit Betrachterhaut bedeckt. Es enthält alle Zauber, die Manshoon vorbereitet hat (siehe Anhang B) plus die folgenden Zauber: *Alarm, Antimagisches Feld, Arkanes Schloss, Ausspähung, Dürre, Evards Schwarze Tentakel, Federball, Feuerball, Feuerwand, Flug, Gasförmige Gestalt, Geas, Gestalt verändern, Glyphe des Schutzes, Kreis der Teleportation, Mächtiges Trugbild, Magie bannen, Massen-einflüsterung, Monster beherrschen, Monster festhalten, Phantomross, Sanfte Ruhe, Schutz vor Gut und Böse, Symbol, Telekinese, Teleportation, Tensers Schwebende Scheibe, Tote beleben, Traum, Vampirische Berührung, Wahre Sicht, Wunsch* und *Zungen*. Das Zauberbuch zu stehlen oder zu zerstören stört Manshoons Organisation (siehe „Manshoons Organisation stören", Seite 147), da er die Zeit und Ressourcen aufwenden muss, um es zurückzuerlangen oder zu ersetzen.

Wenn Laeral Silverhand die Gelegenheit hat, um Manshoons Zauberbuch zu verhandeln, bietet sie den Charakteren ein Segelschiff und *Armschienen des Bogenschützen* dafür an. Vajra Safahr bietet den Charakteren Mitgliedschaft in der Grauen Truppe, einen *Umhang des Scharlatans* und einen *Zauberstab der Blitzschläge* für das Buch.

Stein von Golorr. Wenn Manshoon den *Stein von Golorr* hat, bewahrt er ihn in der Schublade des Tisches neben dem Ordner auf.

Besondere Ereignisse

Du kannst eines oder mehrere der folgenden besonderen Ereignisse verwenden, ehe oder nachdem die Charaktere die Kolat-Türme und Manshoons extradimensionales Sanktum erkunden.

Erpresste Fürsten

Die Ereignisse, die in diesem Abschnitt beschrieben sind, treten ein, wenn die Charaktere den Ordner aus Bereich E13 geholt haben und die Informationen darin verwenden, um entweder Corylus Thann oder Jelenn Urmbrusk wegen ihrer verdächtigen Machenschaften mit Manshoon konfrontieren. Die Familien Thann und Umbrusk haben ummauerte Anwesen im Seebezirk.

Corylus Thann

Die Thanns sind Waterdeeps bekannteste Winzer und sind tief in der Stadtgeschichte verwurzelt. Corylus (RB tethyrianischer menschlicher **Adeliger**) lässt andere Mitglieder der Familie das Weingeschäft leiten, während er sich auf seine Pflichten als Maskierter Fürst konzentriert. Unglücklicherweise fehlen ihm die Prinzipien und das kluge Urteilsvermögen, die zu Thanns Erfolg in der Vergangenheit geführt haben. Er empfindet auch das Wohlbefinden von Menschen als wichtiger als das von Nichtmenschen. In der Vergangenheit hat er Zhentarim-Schläger verwendet, um Nichmenschen, die Posten politischer Macht in der Stadt angestrebt haben, wehzutun. Jetzt erpressen die Zhents Corylus, und drohen seine Bigotterie aufzudecken, wenn er nicht seinen Einfluss als Maskierter Fürst verwendet, um ihre illegalen Aktivitäten zu vertuschen.



Die Charaktere werden Corylus wahrscheinlich begegnen, wenn er mit einer Kutsche durch die Stadt reist, begleitet von sechs menschlichen **Wächtern**, die ihn beschützen und den Pöbel auf Abstand halten. Corylus weigert sich, mit der Gruppe zu sprechen. Wenn die Charaktere lästig werden, lässt er sie von acht korrupten Mitgliedern der Stadtwache (menschliche **Veteranen**) drangsalieren und nutzt dann seine Position als Maskierter Fürst, um alle Anschuldigungen gegen diese Mitglieder der Wache fallen zu lassen. Colytus weigert sich, irgendjemandem etwas zu schulden, und jeder Versuch der Charaktere, seine Gunst zu erlangen, stößt auf Misstrauen, wenn nicht offene Feindseligkeit. Selbst wenn sie Manshoon entmachten, weigert sich Corylus anzuerkennen, dass er ihnen etwas schuldet.

Jelenn Urmbrusk

Jelenn (N tethyrianische menschliche **Adelige**) ist eine stolze Frau in ihren Fünfzigern, die verzweifelt darauf bedacht ist, schuldenfrei zu werden. Mehrere schlechte Investitionen haben ihr Geldverleihergeschäft ruiniert, und die meisten ihrer verlässlichen Kunden haben sich anderen Anbietern wie den Cassalanters zugewendet. Jelenn hätte Geld von vielen Adeligen in der Stadt leihen oder einige Grundstücke verkaufen können, die ihre Familie in Waterdeep besitzt, doch hätte das ihre privaten finanziellen Probleme in Klatsch verwandelt. Die Angst davor, aufgedeckt zu werden, hat sie dazu getrieben, stattdessen Geld von den Zhentarim zu leihen, eine Entscheidung, die sie bereut. Die Zhents, die für Manshoon arbeiten, versprechen ihre Beziehung geheim zu halten, wenn sie dafür alles tut, was in ihrer Macht steht, um das Wohlergehen der Gruppe in Waterdeep zu fördern.

Wenn sie nicht mit ihren verkommenen Gläubigern zu tun hat, ist Jelenn mit den Aktivitäten einer Maskierten Fürstin beschäftigt. Sie hat keine Zeit für ein persönliches Treffen mit Leuten, die sie nicht kennt. Charaktere können sie konfrontieren, wenn sie ihre Villa verlässt oder gerade eintrifft, aber sie reist nie ohne sechzehn **Wachen**, die einen Schutzwall um sie bilden. Wenn die Charaktere offen Manshoon oder die Zhentarim vor ihr erwähnen, verlangt Jelenn, dass sie sie in Ruhe lassen, wenn sie keine schlimmen Konsequenzen erleben wollen. Jelenns Drohung ist vor recht leer, da sie nicht darauf bedacht ist, Feinde zu machen.

Wenn die Charaktere Jelenn vom Joch des Schwarzen Netzwerks befreien, indem sie Manshoon besiegen, sind ihre Schulden hinfällig. In ihrer Freude gewährt sie ihnen eine besondere Gunst (siehe „Andere Belohnungen" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*) Wenn sie andererseits damit drohen, mit Manshoons Ordner zur Presse zu gehen, um sie zu erpressen oder zu diskreditieren, gibt sie vor, sich zu fügen, während sie heimlich ihren Einfluss als Maskierte Fürstin nutzt, um ihnen das Leben schwer zu machen.

Todwintertag-Festmahl

Die Gemeinschaft der Wirte hat zusammen mit der Bäckersgilde, der Metzgergilde und der Winzer-, Brenner- und Brauergilde beschlossen, ein Todwintertag-Festmahl für die Bewohner der Trollschädelgasse abzuhalten. Broxley Schönkessel (siehe „Beispiele für Gildenvertreter", Seite 41) fragt die Charaktere, ob sie bereit sind, das Mahl in ihrer Taverne abzuhalten. Er glaubt, dass die Nachbarschaft die Geste schätzen würden, in Anbetracht der Todesfälle in letzter Zeit (siehe Kapitel 3).

Wenn die Charaktere ihre Taverne für das Festmahl anbieten, treffen Gildenvertreter ein, um sie für das Ereignis auszustatten und zu dekorieren. Während der drei Tage vor dem Feiertag ist die Taverne voller Aktivität und Aufregung. Hunderte erscheinen am Tag des Festmahls, nicht nur Bewohner der Trollschädelgasse, sondern auch Leute aus benachbarten Straßen. Es gibt viel zu essen, doch die Taverne ächzt geradezu unter dem Gewicht der Menschenmenge, und zusätzliche Tische werden im Freien aufgestellt, um den Überschuss aufzufangen. Den Leuten scheint es egal zu sein, selbst als es beginnt, stark zu schneien. Mitglieder der Stadtwache stehen bereit, um dafür zu sorgen, dass sich alle benehmen.

Während des Todwintertag-Festmahls kommt es nicht zu Gewalt, doch wird die Taverne durch die Menge beschädigt. Die Gilde der Zimmerleute, Dachdecker und Pflasterer bietet an, die Reparaturen kostenlos durchzuführen, doch müssen die Charaktere den Laden für einen Zehntag schließen, damit die Arbeiten durchgeführt werden können. Die Schließung hat aber keine langfristigen Auswirkungen auf ihren Erfolg, da das Fest so viel Wohlwollen erzeugt, dass die Kunden zurückkehren, wenn die Taverne wieder aufmacht.

Das Festmahl ist eine tolle Gelegenheit für Charaktere, sich unter Nachbarn, Gildenmitgliedern und Wachtmeistern der Stadtwache zu mischen sowie Informationen über örtliche Geschehnisse zu sammeln.

Geheimes Simulakrum

Wenn sich die Charaktere Manshoon zum Feind gemacht haben, versucht er einen von ihnen zu fangen und den Charakter mit einem magischen Duplikat zu ersetzen, das er mit dem Zauber *Simulakrum* erschafft. Wenn einer der Spieler für eine Spielsitzung abwesend ist und die Umstände es erlauben, wählt Manshoon den Charakter für den Ersatz aus, während der Rest der Gruppe von anderen Dingen abgelenkt ist. Du musst die Gefangennahme nicht ausspielen; gehe einfach davon aus, dass sie passiert. Um ein Simulakrum des Charakters zu erschaffen, braucht Manshoon Haare, Fingernägel oder andere Stücke des Körpers des Charakters. Sobald er die notwendigen Komponenten von dem gefangenen Charakter erlangt hat, erschafft er das Simulakrum und schickt es zur Gruppe, mit den Anweisungen, die Gruppe auszuspionieren und zu unterwandern.

Wenn Manshoon ein Simulakrum in der Gruppe unterbringt, spricht privat mit dem Spieler, dessen Charakter ersetzt worden ist. Dann lasse den Spieler das Simulakrum spielen, bis es zerstört wird oder der Charakter zurückgeholt wird. Das Simulakrum hat die gleichen Spielwerte wie der Charakter, aber nur halb so viele Trefferpunkte, und kann keine Stufen aufsteigen.

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

Willkommen, 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 Freunds 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 lizensierte 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.

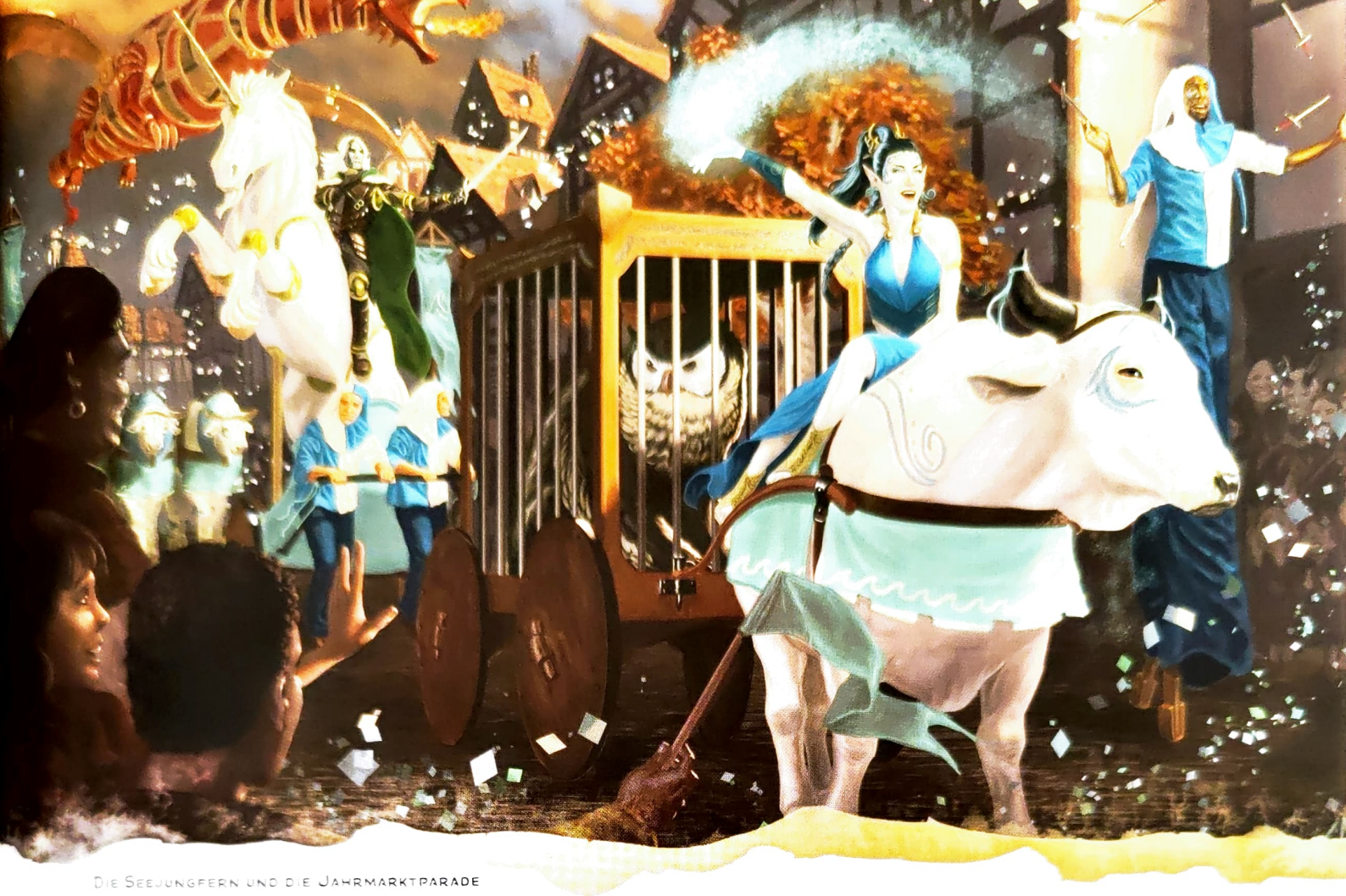
Eine lange Geschichte (in Kurzform)

„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 „Gekrönten" nennen, befahl, dass sie sich alle zurückziehen sollten: Der große Exodus der Elfen aus Faerûn zu ihrer mystischen



Die Seejungfern und die Jahrmarktparade

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 Langlebigkeitstränken 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 weise 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 Zauberpest 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 Adeligen 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 Urteilssprechung 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 Kneipenschlägereien, 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 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.

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.

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 Wachsamen Orden der Magier und Beschützer anzuschließen, der vom Schwarzstab geleitet wird.

Mitglieder des Wachsamen 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 Miseren.

Mitglieder des Wachsamen 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 Wachsamen 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 Pferdetrams 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 Diplomatenschiffe), 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 notwenige Bezahlungen oder Erweiterungen zu bezahlen.
Eine **Lanzensteuer** 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)



ERNTEMOND
Platin-Sichelmond mit Elektrumintarsien, ungefähr 7,50 cm lang, mit einem Loch, das groß genug für eine Feder ist (1 Erntemond = 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 Pferdetrams (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 Pferdetrams 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 Zauberpest 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. Pferdetrams 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 Pfedetrams 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 Pferdetrams 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 Pferdetrams und Droschken tauchen seltener im Straßenbild auf. Glücklicherweise arbeitet die Gemeinschaft der Fuhrleute und Kutscher mit der Wagenmacher- und Kutschenbauergilde zusammen, um die Pferdetrams 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 Adeligen, 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 Errungenschaften geschrieben und wie sie in das Netz des Wohlstands und des Mäzenatentums passen, das die Adeligen 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 Adeligen 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 siebzig gerüstete Soldaten anzustellen. Diese Soldaten tragen immer die Farben des Hauses und das Wappen, das auf dem Schild abgebildet ist, als Mantelbrosche 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 Adeligen nachzuahmen, bedeuten oft, dass andere Söldner und Leibwächter sich einfach kleiden müssen, um nicht für das Gefolge eines Adeligen gehalten zu werden. Euer erster Hinweis, dass man in der Gesellschaft eines Adeligen 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 Adeliger. In diesem Fall werdet ihr wissen, dass ihr in der Nähe von Adeligen seid, wenn andere ihnen unterwürfig begegnen. Verhaltet euch auch so, und es sollte alles gut gehen.

Seid vor allem höflich. Sprecht einen bekannten Adeligen stets als „Herr" oder „Herrin" an. Eine kurze Verbeugung oder ein Nicken des Kopfes, wenn ihr einen Adeligen 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 Adeligen befindet. Auch wenn solches Betragen kein Verbrechen ist, und Gesetze gegen Duelle verhindern, dass ein Adeliger 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 Adeligen 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 Adeligen nicht zu beleidigen, der euch normalerweise höflich verbessern und auf seinen wirklichen Titel hinweisen wird.

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.

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 unterstützenöffentliche 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 Adeligen 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 Adeligen schließen. Dies garantiert am Ende keinen Erfolg; man kann viel Zeit und Geld vergeuden, indem man die Gunst oder Bekanntschaft eines Adeligen 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 Adeligen 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 Adeligen 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 Städtern 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 Bäckersgilde, 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 Steinschneider, 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 nächsten wechseln, indem man einfach die Straße überquert, ein Umstand, der den Droschkenfahrern einiges an Amüsement 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.

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" (kampferprobte 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.

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 erwiesen 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 Pflanzen, 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 m über der Straße erhebt. Auf seiner Spitze baden sich die Priester der Selûne zu allen Jahreszeiten im Mondlicht. Das Haus der Inspirierten Hände, das Grond 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 Pferdetrams 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 Königinsspitze	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 Stadtmarine am Großen Hafen und ganz Berg Waterdeep, und hier stehen sechs wandelnde Statuen, zahlreiche Tempel und viele andere Landmarken.

Burg Waterdeep thront 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 Adeligen 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 Schwarzstabturm 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 neuestem 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 Münder, 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 Halblingsessen 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 aufgerichtetes, zorniges 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 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 Lampenanzünder 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 betrauern 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 m hohe Skulptur bildet einen Kreis von Frauen und Männern ab, die Trolle, Orks, Hobgoblins, Grottenschrate 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 Myrkul, 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 Gerbereinrichtungen 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 gezüchtet 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 Sirenengesang, 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 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 Wachsamen 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.

Die Wunder der Stadt

Eine Beschreibung aller Merkmale, die dafür sorgen, dass Waterdeep die Prächtige 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



Greifenkavallerie auf Patrouille

zur Abholung zurück, erhält man eine eigene Rechnung von der Gilde.

Eine weitere Annehmlichkeit, die Besucher in Waterdeep bald zu schätzen lernen, ist das Wassersystem der Stadt. Durch öffentliche Springbrunnen und Brunnen überall in der Stadt ist sauberes Wasser leicht zu bekommen. Viele Gebäude haben eigene Pumpen und ziehen Wasser aus der örtlichen Wasserversorgung, und einige haben sogar Hähne, aus denen nach der Drehung eines Knaufs Wasser fließt. Diese Annehmlichkeit wird möglich durch den Einfallsreichtum von Gondar, den Fleiß der Gilde der Kellerer und Klempner und die Magie, die Waterdeep von den Illefarni-Elfen geerbt hat.

Waterdeep ist auch eine Stadt des Lichts. Der Zauber *Dauerhafte Flamme* beleuchtet viele Schilder und Straßenlaternen in den wohlhabenderen Teilen der Stadt. Anderswo sorgt die Gilde der Kerzenmacher und Lampenanzünder dafür, dass die Straßen beleuchtet sind (außer im Feldbezirk und den gefährlichsten Bereichen des Hafenbezirks). arüber hinaus treiben Hunderte von *Schwebekugeln* in der Stadt der Toten umher und brechen jeden Morgen auf, um sich über den Rest der Stadt zu verteilen. Das ist kein typisches Verhalten für *Schwebekugeln*, das kann ich euch sagen!

Zuletzt ist die Fähigkeit zu lesen in keiner Stadt so verbreitet wie in Waterdeep. Oghmas Priester aus dem Quell des Wissens bieten freien Unterricht im Lesen für alle, die ihn wünschen, und die Stadt kann stolz über dreißig Verlage von Zeitungen und Broschürendruckern bis hin zu Buchverlagen vorweisen. Große Papierwerbungen sind an die Wände tapeziert und kleinere werden von Leuten ausgehängt, die von Geschäften angeworben werden, um ihre Dienste anzupreisen. Man findet gedruckte Speisekarten in den Fenstern der meisten Restaurants, die den Gästen, die dort speisen wollen, überreicht werden. Zugegebenermaßen sieht man weniger Lesematerial im Hafenbezirk und Feldbezirk, aber dieser Umstand ist nur daher bemerkenswert, weil es anderswo so verbreitet ist.

Die Greifenkavallerie

Waterdeep besitzt nicht die berühmten fliegenden Schiffe von Halruaa, aber die Stadt verfügt durchaus über eine Luftverteidigungstruppe. Tapfere Krieger der Stadtgarde brechen vom Hochgipfelhorst ganz oben auf Berg Waterdeep auf und reiten auf furchterregenden Greifen, die für diesen Zweck gezüchtet und ausgebildet wurden. Alle Reiter sind mit einem *Ring des Federfalls* ausgerüstet, nicht nur um Todesfälle durch ein Missgeschick zu verhindern, sondern auch, um ihnen wahnwitzige Luftakrobatik zu erlauben.

Sowohl in kriegerischen Darbietungen als auch in echten Kämpfen gegen fliegende Bedrohungen wie Mantikore, Harpyien und gesetzlose Magier, springen die Greifenreiter tatsächlich mitten in der Luft von ihren Reittieren! Für einen atemberaubenden Moment fallen sie wie Steine und nähern sich ihrem Ziel mit unglaublicher Geschwindigkeit. Ihre Gegner sehen den tödlichen Hieb selten kommen, da sie von anderen berittenen Greifenreitern abgelenkt werden. Wenn die Gefahr gebannt ist, halten die fallenden Greifenreiter plötzlich mitten in der Luft an und treiben wie Federn bis ihre Greifengefährten sie aus der Luft aufsammeln und sie wieder im Sattel sitzen. Wenn Mitglieder der Greifenkavallerie auf diese Weise zusammenarbeiten, können sie schnell jede Bedrohung für die Stadt ausschalten und sogar den Leichnam des Übeltäters fangen, ehe er auf die Dächer aufschlägt.

Reiter der Greifenkavallerie sind dafür ausgebildet, über den Dächern zu bleiben, nicht weil sie fürchten, in Türme und Wetterhähne zu krachen, sondern weil der Geruch des Pferdefleisches in den Straßen die Greifen manchmal in eine Raserei versetzen kann.

Die wandelnden Statuen

Vor über hundert Jahren stand nur eine dieser acht riesigen Statuen sichtbar am nördlichen Fuß von Berg Waterdeep, auf einem Vorsprung namens Möwensprung. Sie war dreißig Meter groß und erinnerte an einen kahlen Menschen, der aufs Meer starrte. Spätere Geschehnisse (unten geschildert) sorgten dafür, dass sie heute als der Gedemütigte Sahuagin bekannt ist.

Als die Zauberpest Waterdeep im Jahre 1385 DR ergriff, erschienen plötzlich sechs weitere wandelnde Statuen in der Stadt, um für Chaos zu sorgen, während der Sahuagin reglos blieb. Die Obrigkeiten und Bürger der Stadt schafften es, drei dieser neu hinzugekommenen Statuen zu besiegen, indem sie die Schwertmaid und den Falkenmann in Stücke brachen und den Gottfänger bis zur Hüfte in der Straße versinken ließen. Dann hörten alle Statuen mit ihrem Wüten so überraschend auf wie es begonnen hatte. Tsarra Chaadren, Schwarzstab der Zeit, konnte ihnen nicht befehlen, zu ihrem früheren Versteck auf der Ätherebene zurückzukehren. Und so baute sich die Stadt um sie herum wieder auf. Viel später, im Jahr 1479 DR, erschien die achte Statue, der Greif, aus der Ätherebene, um Ahghairons Turm vor Eindringlingen zu bewahren. Sie nistete dort eine Weile, ehe sie zu ihrer aktuellen Position nahe dem Hochgipfelhorst auf Berg Waterdeep flog. Erneut schien diese Aktivität außerhalb der Kontrolle des Schwarzstabs zu liegen. Dankenswerterweise sind alle wandelnden Statuen jetzt schon seit über einem Jahrzehnt in Starre und dienen nur als wunderschöne, gigantische Erinnerungen an Waterdeeps Macht.

Der Gottfänger

Dies ist vielleicht die berühmteste wandelnde Statue in der Stadt dank ihrer dramatischen Pose, ihrer Nähe zum Markt und der offensichtlichen Magie ihrer Existenz. Die Statue ist das Abbild eines muskulösen, aber gleichgültig wirkenden menschlichen Mannes, dessen linkes Bein bis zur Hüfte in der Straße versunken ist als Folge eines Zaubers, den der Schwarzstab zur Zeit des Wütens wirkte. Seine linke Hand und sein rechter Fuß sind gegen den Boden gedrückt, als wollte er sich befreien. Der rechte Arm ist gen Himmel gestreckt und über seiner offenen Handfläche schwebt eine steinerne Kugel. Sein Blick ist nach oben zur Kugel gerichtet und das Muster des Vogelkots um seine Augen erweckt den Eindruck als würde er weinen.

Überall um die Statue herum, aus ihrer Brust emporwachsend, auf einem Knie und den Schultern, ist ein Mietshaus errichtet, das den Namen „der Gottfänger" trägt. Die Vermieterin des Hauses ist Aundra Schwarzmantel, eine ungesellige Zauberin, die man selten in der Stadt sieht, wenn sie nicht aus der Tür fliegt, die in die schwebende Kugel geschnitten ist, welche als ihr Zuhause dient. In den seltenen Fällen, wenn sie sich mit Städtern treffen will (normalerweise um seltsame Substanzen für magische Zwecke zu kaufen), er-

Im Hintergrund ragt der Gottfänger auf



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 m 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 Zauberpest 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 Sparauntturm 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 Helmvisier offen ist. Sie wurde während der Zauberpest niedergestreckt, nachdem sie viel Chaos und Schaden verursacht hat. Die Bewohner von Waterdeeps Nordbezirk haben viel ihrer Frustration und ihres Schreckens in Randale kanalisiert, um die Statue auseinanderzunehmen, und man findet ihre Teile nun überall im Nordbezirk, einige in Gebäude integriert, andere als frei stehende Skulpturen.

Der Kopf der Schwertmaid ruht in einem kleinen Hain in der Mitte eines Blocks im Nordbezirk, der von Hassantyrs 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 Nachtal.

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 vermummten 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 Schädel. 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 Zauber.

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. Alturiak: 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 Königinsspitze, 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 beschützt, 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. Tarsahk: 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:

Karavanse (1. Tarsahk). 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. Tarsahk). 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. Tarsahk). 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. Tarsahk). 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 herumschlagen 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. Flammleite: 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. Flammleite: 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. Flammleite: 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 Felogyrs 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 Wachsamen 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 Wachsamen 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 Grondar 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 Missherschaft 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 Göttertag 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 Göttertag 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 Göttertag 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 Lügnernacht 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: Selûnes Heiligung

In der ersten Nacht im Uktar, wenn der Mond voll ist, feiern Waterdeeper Selûnes 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 Selûne 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 Selûne 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. Nachtal: 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 Stadtwache 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. Nachtal: 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!"

Anhang A: Magische Gegenstände

Dieser Anhang beschriebt neue magische Gegenstände, die im Abenteuer erscheinen, und die hier in alphabetischer Reihenfolge aufgelistet sind.

Einige dieser Gegenstände befinden sich im Besitz verschiedener NSCs:

- Aurinax hat den *Drachenstab von Ahghairon*.
- Jalester Silbermähne hat die *Marke der Wache*.
- Jarlaxle Baenre hat eine *Armschiene der Dolche*, eine *Feder der Diatryma-Beschwörung*, eine *Augenklappe des Schurken* und einen *Ring der Wahrheit*.
- Meloon Kriegsdrache hat *Azurschneide*.
- Vajra Safahr hat den *Schwarzstab*.

Armschiene der Fliegenden Dolche

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

An diesem Armband scheinen dünne Dolche befestigt zu sein. Als Aktion kannst du einen oder zwei magische Dolche von der Armschiene ziehen und sofort werfen, wobei du einen Fernkampfangriff mit jedem Dolch ausführst. Ein Dolch verschwindet, wenn du ihn nicht sofort wirfst, und die Dolche verschwinden direkt nachdem sie treffen oder verfehlen. Der Armschiene gehen nie die Dolche aus.

Augenklappe des Schurken

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Solange du diese Augenklappe trägst, erhältst du die folgenden Vorzüge.

- Du hast einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren.
- Wenn du die Eigenschaft Empfindlich gegenüber Sonnenlicht hast, bist du davon nicht betroffen.
- Du bist immun gegen Magie, die anderen Kreaturen erlaubt, deine Gedanken zu lesen oder zu bestimmen, ob du lügst. Kreaturen können nur dann telepathisch mit dir kommunizieren, wenn du es erlaubst.

Azurschneide

Waffe (Kriegsbeil), legendär (erfordert Einstimmung)

Dieses intelligente Kriegsbeil wurde vom Erzmagier Ahghairon geschmiedet und erschaffen, um Waterdeep zu beschützen. Aktuell wird sie von einem Mitglied der Grauen Truppe namens Meloon Kriegsdrache (siehe Anhang B) geführt, doch sucht die Waffe einen neuen Besitzer.

Azurschneide hat einen Griff aus solidem Stahl, der von winzigen Runen bedeckt ist, umhüllt mit blauer Drachenhaut. In den Knauf ist ein Sternensaphir eingesetzt. Das Axtblatt ist aus einer Legierung aus Silber, Elektrum und Stahl geschmiedet, und ihre Schneiden schimmern stets in einem dunkelblauen Licht.

Du erhältst +3 auf Angriffe und Schadenswürfe mit dieser magischen Waffe. Der Zauber *Schild* bietet keinen Schutz gegen diese Axt, da sie durch das magische Kraftfeld des Zaubers dringt.

Wenn du einen Unhold oder Untoten mit der Axt triffst, lecken kalte, blaue Flammen aus der Klinge und fügen dem Ziel zusätzliche 2W6 gleißenden Schaden zu.

Schleudern. Das Kriegsbeil hat drei Ladungen. Du kannst 1 Ladung aufwenden und einen Fernkampfangriff mit der Waffe ausführen. Du wirfst sie, als hätte sie die Waffeneigenschaft Wurfwaffe, mit einer normalen Reichweite von 18 m und einer langen Reichweite von 55 m. Egal ob die Axt trifft oder verfehlt, sie fliegt am Ende des aktuellen Zugs zu dir zurück und landet in deiner offenen Hand oder vor deinen Füßen in deinem Bereich (wie du wählst). Die Axt erhält täglich bei Morgendämmerung alle verbrauchten Ladungen zurück.

Beleuchtung. Solange du die Axt hältst, kannst du eine Aktion verwenden, um die Axt blau leuchten oder das Licht erlöschen zu lassen. Das Leuchten verbreitet helles Licht in einem Radius von 9 m und dämmriges Licht in einem Radius von weiteren 9 m.

Bewusstsein. *Azurschneide* ist eine intelligente, rechtschaffen neutrale Waffe mit einer Intelligenz von 12, einer Weisheit von 15 und einem Charisma von 15. Sie hat Gehör und Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 m.

Die Waffe kommuniziert telepathisch mit ihrem Träger und kann die Gemeinsprache sprechen, lesen und verstehen. Sie hat eine ruhige, zarte Stimme. Die Waffe kann die Präsenz von nicht rechtschaffenen Kreaturen im Umkreis von 36 m spüren.

Persönlichkeit. *Azurschneide* hat geschworen, Waterdeep zu beschützen, und will von einer gesetzestreuen Person geführt werden, die bereit ist, alles für den Schutz der Stadt zu tun. Die Waffe ist geduldig und lässt sich Zeit, um einen idealen Träger zu finden.

Wenn jemand versucht, *Azurschneide* gegen ihren Willen zu verwenden, kann die Axt zehnmal schwerer als normal werden, und sich magisch an jedes mittelgroße oder größere Objekt bzw. Oberfläche anheften, mit der sie in Kontakt kommt. Sobald sie dies tut, kann die Axt nicht mehr geführt werden. Nur der Zauber *Wunsch* kann die Axt von dem Gegenstand oder der Oberfläche lösen, an der sie haftet, ohne eines von beiden zu zerstören, doch die Axt kann den Effekt jederzeit beenden.

Drachenstab von Ahghairon

Zauberstecken, legendär (erfordert Einstimmung)

Solange du den *Drachenstab von Ahghairon* in der Hand hältst, hast du einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zauber und Odemwaffen von Drachen, sowie die Odemwaffen von anderen Kreaturen des Drachentyps (wie z. B. Drachenschildkröten).

Eine Kreatur des Drachentyps, die du mit dem Stab berührst, kann sich durch die Stadt bewegen und dabei Ahghairons Drachenbann (siehe „Ahghairons Drachenbann", Seite 6) ignorieren. Dieser Effekt hält an, bis die Kreatur wieder mit dem Stab berührt wird oder bis eine Zeit verstreicht, die du festlegst, wenn du den Effekt wirkst.

Der Stecken hat zehn Ladungen. Solange du ihn hältst, kannst du 1 Ladung als Aktion verwenden, um den Zauber *Befehl* zu wirken. Wenn das Ziel des Zaubers ein Drache ist, hat er einen Nachteil bei seinem Rettungswurf. Der Stecken erhält täglich bei Morgendämmerung 1W10 Ladungen zurück.

Feder der Diatryma-Beschwörung

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung)

Diese bunte Schmuckfeder ist aus der Feder eines Diatryma hergestellt, eines großen, farbenfrohen, flugunfähigen Vogels, der im Underdark heimisch ist. Wenn du eine Aktion verwendest, um das Kommandowort zu sprechen und die Feder in einen großen, nicht besetzten Bereich auf dem Boden innerhalb von 1,50 m um dich wirfst, wird die Feder für bis zu 6 Stunden ein lebender Diatryma und nimmt dann wieder seine Ausgangsform an. Er nimmt früher die Federgestalt an, wenn er auf 0 Trefferpunkte sinkt oder du eine Aktion verwendest, um das Kommandowort erneut zu sprechen, während du den Vogel berührst.

Wenn der Diatryma wieder die Federgestalt annimmt, kann die Magie der Feder erst wieder verwendet werden, wenn 7 Tage verstrichen sind.

Der Diatryma verwendet die Spielwerte eines **Axtschnabels**, wobei der Schnabel Stichschaden anstelle von Hiebschaden verursacht. Die Kreatur ist dir und deinen Gefährten freundlich gesonnen, und kann als Reittier verwendet werden. Sie versteht deine Sprachen und gehorcht deinen gesprochenen Kommandos. Wenn du keine Kommandos gibst, verteidigt sich der Diatryma, führt aber sonst keine Aktionen aus.

Fürstengewand

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur mit humanoidem Körperbau)

Die Maskierten Fürsten von Waterdeep legen dieses Kleidungsstück an, wenn sie sich treffen. Die Kleidung macht die Fürsten unkenntlich gegenüber einander. Das Kleidungsset besteht aus drei Teilen, einem Helm, einem Amulett und einer Robe, die nur dann als ein magischer Gegenstand funktionieren, wenn sie zusammen getragen werden, jedoch nur in der Stadt Waterdeep und ihrer Kanalisation. Man stimmt sich auf das Gewand ein wie auf einen einzelnen magischen Gegenstand.

Fürstengewand



Fürstenhelm. Dieser Topfhelm bedeckt deinen Kopf und verbirgt dein Gesicht. Schirme vor deinen Augen helfen dir, deine Identität geheim zu halten, ohne dich zu blenden. Solange du den Helm trägst, wird deine Stimme magisch verändert, so dass sie geschlechtsneutral klingt, zudem bist du immun gegen Magie, die Kreaturen erlaubt, deine Gedanken zu lesen, zu bestimmen, ob du lügst, deine Gesinnung zu kennen oder deinen Kreaturentyp zu kennen. Kreaturen können nur dann telepathisch mit dir kommunizieren, wenn du es erlaubst.

Fürstenamulett. Das Amulett trägt das Wappen von Waterdeep. Es funktioniert wie ein *Amulett des Schutzes gegen Ortung und Ausspähung*.

Fürstenrobe. Diese elegante Robe hat die Wirkung eines *Ring der Bewegungsfreiheit*, und sie erzeugt die Illusion, dass du einen unscheinbaren, androgynen humanoiden Körperbau hast und 1,80 m groß bist.

Marke der Wache

Wundersamer Gegenstand, selten (erfordert Einstimmung durch jemanden, der vom Offenen Fürsten von Waterdeep bestimmt wird)

Eine *Marke der Wache* wird nur jenen ausgehändigt, die sich das Vertrauen des Offenen Fürsten von Waterdeep verdient haben. Die Marke, die den Rang des Hauptmanns in der Stadtwache von Waterdeep mit sich bringt, zeigt das Emblem von Waterdeep und soll an der Kleidung befestigt oder in der Hand gehalten werden.

Solange du die Marke trägst und keinen Schild verwendest, erhältst du einen Bonus von +2 auf RK.

Wenn die Marke mehr als 1 Minute mehr als 1,50 m von dir entfernt wird, verschwindet sie und erscheint harmlos auf einer Oberfläche innerhalb von 1,50 um den Offenen Fürsten. Solange der Offene Fürst die Marke hält, weiß er, wo du bist, vorausgesetzt ihr seid auf derselben Existenzebene und deine Einstimmung auf die Marke hat nicht geendet.

Als Aktion kann der Offene Fürst die Marke berühren und deine Einstimmung beenden.

Marke der Wache



Papiervogel

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Nachdem du eine Botschaft von fünfzig oder weniger Worten auf dieses magische Blatt Pergament geschrieben hast und den Namen einer Kreatur sprichst, faltet sich das Pergament magisch zu einem winzigen Papiervogel zusammen und fliegt zu dem Empfänger, dessen Namen du ausgesprochen hast. Der Empfänger muss sich auf der gleichen Existenzebene befinden, ansonsten verwandelt sich der Vogel in Asche, wenn er losfliegt.

Der Vogel ist ein Objekt mit 1 Trefferpunkt, einer Rüstungsklasse von 13, einer Flugbewegungsrate von 18 m, einer Geschicklichkeit von 16 (+3) und einen Wert von 1 (–5) in allen anderen Attributen. Er ist immun gegen Giftschaden und geistigen Schaden.

Er bewegt sich bis auf 1,50 m an den Empfänger heran, wenn möglich auf dem direktestem Weg, und verwandelt sich dann in ein nicht magisches, lebloses Blatt Pergament, das nur von dem Empfänger entfaltet werden kann. Wenn die Trefferpunkte oder die Bewegungsrate des Vogels auf 0 gebracht werden oder er anderweitig bewegungsunfähig wird, dann zerfällt er zu Asche.

Papiervögel kommen normalerweise in flachen, kleinen Schachteln, die 1W6 + 3 Blatt Pergament erhalten.

Rauchpulver

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Rauchpulver ist ein magischer Sprengstoff, der vor allem verwendet wird, um eine Kugel aus dem Lauf einer Schusswaffe zu schleudern. Es wird in luftdichten Holzfässern oder winzigen, luftdichten Lederbeuteln aufbewahrt. Ein Beutel enthält genug Rauchpulver für fünf Schuss, ein Fass für fünfhundert Schuss.

Wenn *Rauchpulver* entzündet, fallengelassen oder anderweitig grob behandelt wird, explodiert es und verursacht bei jeder Kreatur und jedem Objekt innerhalb von 6 m Feuerschaden: 1W6 bei einem Beutel, 9W6 für ein Fass. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 halbiert den Schaden.

Magie bannen auf *Rauchpulver* zu wirken, macht es dauerhaft inaktiv.

Ring der Wahrheit

Ring, ungewöhnlich (erfordert Einstimmung)

Solange du diesen Ring trägst, hast du einen Vorteil bei Würfen auf Weisheit (Motiv erkennen), um zu bestimmen, ob dich jemand belügt.

Schwarzstab

Zauberstecken, legendär (erfordert Einstimmung durch den Schwarzstab-Erben, der ein Magier sein muss)

Der *Schwarzstab* ist ein denkender, mit Runen verzierter Stecken mit dünnen, silbernen Adern. Er ist das Amtszeichen des Schwarzstabs, des ranghöchsten Magiers in Waterdeep. Als rechtmäßige Erbin des Schwarzstabs ist Vajra Safahr die einzige, die sich darauf einstimmen kann. Der Stab kann allerdings einen neuen Besitzer wählen (siehe „Persönlichkeit", unten).

Der *Schwarzstab* hat die magischen Eigenschaften eines *Zaubersteckens der Macht* (siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*), zusätzlich zu den folgenden Eigenschaften.

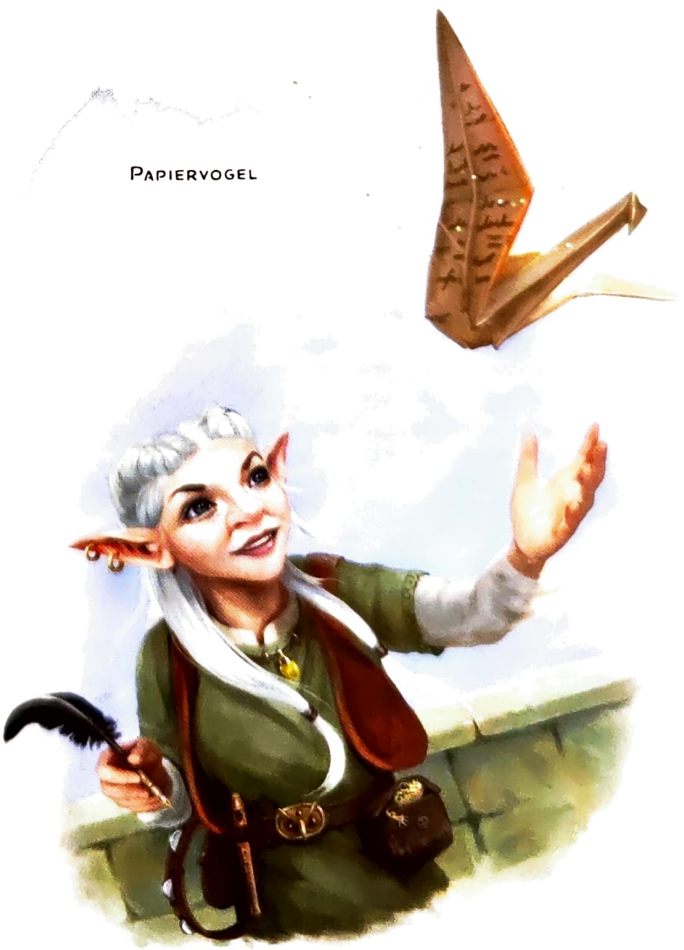
Wandelnde Statuen beleben. Du kannst 1 oder mehr der Ladungen des Stabs als Aktion aufwenden, um eine oder mehrere der Wandelnden Statuen von Waterdeep (siehe Anhang B) zu beleben oder zu deaktivieren. Du musst in der Stadt sein, um diese Eigenschaft zu nutzen, und du kannst eine Statue für jede Ladung beleben oder deaktivieren. Eine belebte Statue gehorcht den telepathischen Befehlen von Khelben Arunsun Geist, der im Stecken gefangen ist (siehe „Persönlichkeit", unten). Eine wandelnde Statue wird leblos, wenn sie deaktiviert oder der Stab zerbrochen wird.

Magie bannen. Du kannst 1 Ladung des Stabs als Bonusaktion aufwenden, um *Magie bannen* auf eine Kreatur, ein Objekt oder einen magischen Effekt zu wirken, den du mit der Spitze des Stabs berührst. Wenn das Ziel eine unwillige Kreatur oder ein Objekt im Besitz einer solchen Kreatur ist, musst du die Kreatur mit einem Nahkampfangriff mit dem Schwarzstab treffen, ehe du die Ladung aufwendest, um den Zauber zu wirken.

Magie entziehen. Diese Eigenschaft betrifft nur Kreaturen, die Zauberplätze verwenden. Wenn du eine solche Kreatur mit einem Nahkampfangriff mit dem Schwarzstab triffst, kannst du 1 Ladung des Stabs als Bonusaktion aufwenden, damit das Ziel einen Zauberplatz des höchsten Zaubergrades, den es wirken kann, verwendet, ohne einen Zauber zu wirken. Wenn das Ziel bereits all seine Zauberplätze verbraucht hat, passiert nichts. Zauberplätze, die auf diese Weise aufgewendet werden, werden zurückerlangt, wenn das Ziel eine lange Rast abschließt, wie üblich.

Meister der Verzauberung. Wenn du eine Verzauberung des 1. Grades oder höher wirkst und dabei den Stab hältst, kannst du einen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) mit einem SG von 10 + Grad des Zaubers ablegen. Wenn der Wurf gelingt, wirkst du den Zauber wirken ohne einen Zauberplatz zu verwenden.

Bewusstsein. Der *Schwarzstab* ist ein intelligenter neutraler Zauberstecken mit einer Intelligenz von 22, einer Weisheit von 15 und einem Charisma von 18. Er hat Gehör und Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 m und kann telepathisch mit jeder Kreatur kommunizieren, die ihn hält.





Stein von Golorr

Persönlichkeit. Der Stab hat die Geister aller vorherigen Schwarzstäbe in sich. Sein Erschaffer, Khelben Arunsun, ist die dominante Persönlichkeit. Wie Khelben ist der Stab extrem verschlagen und manipulativ. Er zieht es vor, seinen Besitzer zu beraten, ohne direkte Kontrolle auszuüben. Das Hauptziel des Stabs ist es, Waterdeep und den Offenen Fürsten zu beschützen, im Augenblick Laeral Silverhand. Das zweite Ziel ist es, dem Träger dabei zu helfen, mächtiger zu werden.

Sollte der Inhaber des Amt des Schwarzstabs nicht mehr den Wünschen des Stabes dient, hört er auf zu funktionieren, bis er einen würdigen Erben gefunden hat - jemand, dessen Loyalität gegenüber Waterdeep unantastbar ist.

Geisterfalle. Wenn der Schwarzstab stirbt, wird der Geist der Person zusammen mit den Geistern der vorherigen Schwarzstäbe im Stecken eingesperrt. (Ein Schwarzstab, dessen Geist im Stab gefangen ist, kann nicht von den Toten auferstehen.)

Den Stecken zu zerstören, würde die darin gefangenen Geister befreien, aber in diesem Fall kann sich Khelbens Geist in einem verbleibenden Splitter des Stabes festsetzen. Das Stück mit Khelbens Geist hat die Eigenschaft Bewusstsein des Stabes, aber keine seiner anderen Eigenschaften. Solange dieser Splitter existiert, kann Khelben den Stab wieder zusammensetzen, wenn er es wünscht. Wenn der Stab wieder repariert wird, werden die Geister der vorherigen Schwarzstäbe wieder darin gefangen.

Stein von Golorr

Wundersamer Gegenstand, Artefakt (erfordert Einstimmung)

Der *Stein von Golorr* ist ein glänzender, grün-grauer Stein, der in die Handfläche passt. Der Stein ist eigentlich ein Aboleth namens Golorr, der von Magie in ein Objekt verwandelt wurde.

Zufällige Eigenschaften. Der *Stein von Golorr* hat die folgende Eigenschaft, die du bestimmen kannst, indem du auf den Tabellen im Abschnitt „Artefakte" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* würfelst:

- 1 kleinere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 kleinere nachteilige Eigenschaft

Sagenkunde. Der *Stein von Golorr* hat 3 Ladungen und erhält jeden Tag im Morgengrauen 1W3 verbrauchte Ladungen zurück. Solange du den Stein hältst, kannst du 1 Ladung aufwenden, um den Zauber *Sagenkunde* zu wirken.

Wenn du den Stein nutzt, um *Sagenkunde* zu wirken, kommunizierst du direkt mit dem Abolethen, der dir gerne sein Wissen mitteilt. Der Aboleth kann dich nicht belügen, doch die Informationen, die er zur Verfügung stellt, sind oft kryptisch oder vage.

Der Aboleth weiß, wo Fürst Neverembers geheimes Gewölbe liegt. Er weiß auch, dass drei Schlüssel notwendig sind, um das Gewölbe zu öffnen, und dass ein Golddrache namens Aurinax das Gewölbe bewacht und die Schätze beschützt.

Versagendes Gedächtnis. Wenn deine Einstimmung auf den *Stein von Golorr* endet, musst du einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 16 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf verlierst du jede Erinnerung, dass der Stein in deinem Besitz wahr und vergisst alles Wissen, dass er dir verliehen hat. Wenn der Zauber *Fluch brechen* auf dich gewirkt wird, hat er eine Chance von 20 Prozent, das verlorene Wissen und die Erinnerungen wiederherzustellen, und der Zauber *Mächtige Genesung* tut dies automatisch.

Bewusstsein. Der *Stein von Golorr* ist ein intelligenter, neutral böser magischer Gegenstand mit einer Intelligenz von 18, einer Weisheit von 15 und einem Charisma von 18. Er hat Gehör und Dunkelsicht mit einer Reichweite von 36 m. Er kann telepathisch mit der Kreatur kommunizieren, die auf ihn eingestimmt ist, solange die Kreatur mindestens eine Sprache versteht. Außerdem erfährt der Aboleth was die größten Begierden jeder Kreatur sind, die telepathisch mit dem Stein kommuniziert.

Der *Stein von Golorr* giert nach Informationen und zieht es vor, nie zu lange im Besitz einer Kreatur zu bleiben. Wenn der Stein einen neuen Besitzer begehrt, verlangt er, so schnell wie möglich einer anderen intelligenten Kreatur überreicht zu werden. Wenn sein Fordern ignoriert wird, versucht er die Kontrolle über den Benutzer zu übernehmen (siehe „Intelligente magische Gegenstände" in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)*).

Persönlichkeit. Der *Stein von Golorr* ist auf eine Art intelligent, die sowohl dominant als auch wissenshungrig ist. Er betrachtet sich als altersloser und unsterblicher Gott.

Den Stein zerstören. Solange der Aboleth in seiner Steingestalt ist, ist er keine Kreatur und erleidet keine Effekte, die Kreaturen zum Ziel haben. Der *Stein von Golorr* ist immun gegen alle Arten von Schaden. Wird der Zauber *Antipathie/Sympathie* auf den Stein gewirkt und der Effekt Antipathie gegen Aberrationen gewirkt wird, wird er dadurch zerstört. Dann verwandelt sich der Stein in Schleim und wird vernichtet, kurz darauf erscheint Golorr der Aboleth in einem freien Bereich innerhalb von 9 m um die Überreste des Steins. Der Aboleth wird durch die Zerstörung des Steins sehr wütend, und greift alle Kreaturen an, die er sehen kann.

Anhang B: Monster und NSC

Dieser Anhang beschreibt verschiedene Nichtspielercharaktere und Monster, die in diesem Abenteuer eine Rolle spielen. Die Kreaturen sind in alphabetischer Reihenfolge präsentiert.

Ahmaergo

Ahmaergo, Xanathars Majordomus, ist von Minotauren fasziniert. Auch wenn er sich nach außen hin stets höflich gibt, ist der Schildzwerg so verschlagen und korrupt wie der schlimmste Teufel, doch auch absolut loyal gegenüber seinem Betrachtermeister.

Abgesehen vom Betrachter ist Ahmaergo das einflussreichste Mitglied der Xanathar-Gilde.

Ammalia Cassalanter

Die prahlerische Dame des Hauses Cassalanter ist in den arkanen Künsten unterrichtet. Wie ihr Ehemann Victoro verehrt sie Asmodeus. Als sie jung waren, unterzeichneten Ammalia und Victoro einen Vertrag mit dem Erzteufel, in dem sie die Seelen ihrer Kinder im Austausch gegen Macht, Gesundheit und langes Leben verkauften. Die Seele von Osvaldo, ihrem ältesten Sohn, wurde sofort genommen, und sein Körper wurde in einen Kettenteufel verwandelt. Die



Ahmaergo

Mittelgroßer Humanoider (Zwerg), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 143 (22W8 + 44)
Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Str +9, Kon +6
Fertigkeiten Athletik +9, Einschüchtern +5, Wahrnehmung +6
Schadensresistenzen Gift
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 16
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderung 9 (5000 EP)

Zwergische Unverwüstlichkeit. Ahmaergo hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er vergiftet werden soll.

Unbezwingbar (2/Tag). Ahmaergo kann einen misslungenen Rettungswurf wiederholen. Er muss das neue Ergebnis verwenden.

Durchschnaufen (lädt sich nach einer kurzen oder langen Rast wieder auf). Als Bonusaktion kann Ahmaergo 20 Trefferpunkte zurückerhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff Ahmaergo führt drei Angriffe mit seiner Zweihandaxt aus.

Zweihandaxt. *Nahkampfangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W12 + 5) Hiebschaden, plus 7 (2W6) Hiebschaden, wenn Ahmaergo mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte übrig hat.

Schwere Armbrust. *Fernkampfangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W10 + 2) Stichschaden.

Ammalia Cassalanter

Mittelgroße Humanoide (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 45 (10d8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Int +6, Wei +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Geschichte +6, Motiv erkennen +4, Überzeugen +5
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 11
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Elfisch, Infernalisch
Herausforderung 5 (1800 EP)

Zauberwirken. Ammalia ist eine Zauberwirkerin der 9. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Botschaft, Freundschaft, Magierhand*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Magierrüstung, Magisches Geschoss, Person bezaubern*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Einflüsterung, Person festhalten, Unsichtbarkeit*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball, Hast, Zungen*
4. Grad (3 Zauberplätze): Steinhaut, Verwirrung
5. Grad (1 Zauberplatz): Monster festhalten

Aktionen

Kampfstab. *Nahkampfangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W6-1) Hiebschaden, oder 3 (1W8-1) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.



Aurinax in Zwergenform

Seelen der jüngeren Zwillinge Terenzio und Elzarina werden geraubt, wenn sie neun Jahre alt sind.

Eine Regelung im Vertrag erlaubt es den Cassalanters, sich herauszukaufen, aber das erfordert große Mengen an Geld und ein Massenopfer unglückseliger Personen. Während Victoro Dagult Neverembers verlorenen Goldschatz jagt, macht Ammalia Pläne, ein vergiftetes Mahl am Gründertag abzuhalten.

Ammalia ist höflich, belesen, weit gereist und außerordentlich schlau. Sie ist dafür bekannt, hart zu verhandeln. Ihr Steckenpferd ist die Lepidopterologie, und ihr Anwesen verfügt über einen prachtvollen Schmetterlingsgarten. Sie erlaubt es ihren jüngsten Kindern, unter ihrer Aufsicht im Garten zu spielen.

Aurinax

Aurinax ist ein männlicher, erwachsener Golddrache, der Ahghairons Drachenbann (siehe „Ahghairons Drachenbann", Seite 6) ignorieren und in der Stadt leben darf. Maaril, der Erzmagus, der zuletzt den *Drachenstab von Ahghairon* geführt hat, war Aurinax' Freund und lud den Drachen ein, im Drachenturm der Stadt zu verweilen. Kurz vor der Zauberpest verlor Maaril den Verstand und verließ Waterdeep. Den *Drachenstab von Ahghairon* händigte er vorher Aurinax aus. (Siehe Anhang A für Informationen zum *Drachenstab.*)

Als Dagult Neverember Offener Fürst von Waterdeep wurde, schloss er ein Abkommen mit dem Drachen. Aurinax durfte den *Drachenstab von Ahghairon* behalten, wenn er dafür ein Gewölbe unter der Stadt beschützte. Wenn Neverember den Schatz aus dem Gewölbe holen würde, könnten Aurinax und der *Drachenstab* in den Drachenturm zurückkehren. Allerdings hat bisher noch niemand den Schatz geholt, und der treue Aurinax ist im Gewölbe geblieben. Das Gewölbe ist vor Weissagungsmagie geschützt, und es ist niemand in Waterdeep übrig, der von Aurinax und dem Aufenthaltsort des *Drachenstabs* weiß.

Spielwerte

Aurinax ist ein **erwachsener Golddrache**. Er nimmt die Gestalt eines älteren Goldzwergs namens Barok Clangham an und nutzt den *Drachenstab* als Gehstock.

Barde

Barden sind begabte Poeten, Geschichtenerzähler und Unterhalter, die weit umherreisen. Oft findet man sie in Tavernen oder in der Gesellschaft von illustren Gruppen von Abenteurern, rauen Söldnern oder wohlhabenden Gönnern.

Barde

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 44 (8W8 + 8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +4, Wei +3
Fertigkeiten Akrobatik +4, Auftreten +6, Wahrnehmung +5
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Zwei nach Wahl
Herausforderung 2 (450 EP)

Zauberwirken. Der Barde ist ein Zauberwirker der 4. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Bardenzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Freundschaft, Gehässiger Spott, Magierhand*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Donnerwoge, Heilendes Wort, Heldenmut, Person bezaubern, Schlaf*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Unsichtbarkeit, Zerbersten*

Lied der Erholung. Der Barde kann während einer kurzen Rast ein Lied spielen. Alle Verbündeten, die das Lied hören, erhalten zusätzliche 1W6 Trefferpunkte, solange sie am Ende der Rast Trefferwürfel ausgeben. Der Barde kann diesen Vorteil auch selbst verwenden.

Verspotten (2/Tag). Der Barde kann eine Bonusaktion in seinem Zug verwenden und eine Kreatur innerhalb von 9 m auswählen. Wenn das Ziel den Barden hören kann, muss es einen Charismarettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht einen Nachteil bei allen Attributswürfen, Angriffswürfen und Rettungswürfen bis zum Beginn des nächsten Zugs des Barden zu erleiden.

Aktionen

Kurzschwert. *Nahkampfangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.

Kurzbogen. *Fernkampfangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden.



Barde

Barnibus Sprengwind

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 10 (13 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 24 (7W8 - 7)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (-1)	10 (+0)	9 (-1)	17 (+3)	15 (+2)	11 (+0)

Rettungswürfe Int +5, Wei +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Motiv erkennen +6, Nachforschung +7, Wahrnehmung +4
Sinne Passive Wahrnehmung 14
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Halblingisch, Zwergisch
Herausforderung 2 (450 EP)

Besondere Ausrüstung. Barnibus hat einen *Zauberstab der Magieerkennung* bei sich.

Zauberwirken. Barnibus ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Klingenbann, Licht, Magierhand*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Identifizieren, Magierrüstung, Schild, Sprachen verstehen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Einflüsterung, Gedanken wahrnehmen*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Hellsehen, Verständigung*
4. Grad (1 Zauberplatz): *Kreatur aufspüren, Otilukes Unverwüstliche Sphäre*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampfangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden.

Barnibus Sprengwind

Barnibus arbeitet für den Wachsamen Orden der Magier und Beschützer und untersucht Verbrechen, bei denen Magie verwendet wurde. Er wirkt abweisend und geheimnistuerisch und vertraut sich nur Saeth Cromley an, einem im Ruhestand befindlichen Feldwebel der Stadtwache, der ihn bei vielen seiner Ermittlungen unterstützt.

Barnibus ist schon sein ganzes Leben lang Junggeselle und besitzt ein kleines, ordentliches Anwesen im Seebezirk, das er von seiner Großmutter geerbt hat. Wenn er nicht dem Wachsamen Orden dient, verbringt er seine Zeit damit, in seiner Bibliothek zu lesen und Bücher zu schreiben.

Barnibus nutzt Zauber, die ihm helfen, Verbrechen zu untersuchen, den Gedanken von Verdächtigen Geheimnisse zu entlocken und vermisste Personen zu finden. Er findet Gewalt unerfreulich und würde niemals Magie verwenden, um anderen zu schaden, selbst wenn sie ihm zuvor weh getan haben.

Draufgänger

Draufgänger sind charmante Tunichtguts, die nach ihrem eigenen Ehrenkodex leben. Sie sehnen sich nach Bekanntheit und stürzen sich oft in romantische Abenteuer, leben unter Piraten und Korsaren und bleiben selten lange an einem Ort.

Drow-Revolverheld

Feuerwaffen sind im Norden nicht weithin verfügbar, aber einige Mitglieder der Bregan D'aerthe sind mit lantanesischen Pistolen, Kugeln und Päckchen mit Rauchpulver ausgerüstet.

Draufgänger

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), jede nicht rechtschaffene Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (Lederrüstung, Charmante Verteidigung)
Trefferpunkte 66 (12W8 + 12)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +5, Überzeugen +6
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderung 3 (700 XP)

Leichtfüßig. Der Draufgänger kann die Aktion Spurt oder Rückzug als Bonusaktion in jedem seiner Züge nutzen.

Charmante Verteidigung. Solange der Draufgänger leichte oder keine Rüstung trägt und keinen Schild führt, addiert er seinen Charismamodifikator auf die RK.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Draufgänger führt drei Angriffe aus: einen mit einem Dolch und zwei mit seinem Rapier.

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampfangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4 + 4) Stichschaden.

Rapier. *Nahkampfangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Die Drow-Revolverhelden sind meisterliche Pistolenschützen, so geschickt mit ihren Pistolen wie die besten Bogenschützen mit ihrem Bogen.

Fel'rekt Lafeen

Fel'rekt ist ein männlicher Drow, der als Frau geboren wurde. Unglücklich über die Behandlung von Männern in seiner Gesellschaft bat er darum, sich den Bregan D'aerthe anzuschließen. Jarlaxle fand sofort Gefallen an Fel'rekt, und der junge Drow ist seitdem einer von Jarlaxles loyalsten Leutnants geworden. Fel'rekt will sich beweisen, daher meldet er sich schnell freiwillig für alle möglichen Aufgaben und wirft sich mit Eifer in den Kampf.

Fel'rekt und Krebbyg Masq'il'yr sind enge Freunde und arbeiten als Team zusammen, wobei sie auf Kosten ihrer Feinde scherzen und necken. Fel'rekt ist nicht so grausam wie die meisten Drow, und er wird keine Feinde töten, solange er eine andere Wahl hat.

Spielwerte. Fel'rekt Lafeen ist ein neutral guter **Drow-Revolverheld**. Neben seinen Waffen hat er vier Pakete *Rauchpulver* bei sich (siehe Anhang A) und einen Beutel mit zwanzig Pistolenkugeln.



Drow-Revolverheld

Krebbyg Masq'il'yr

Krebbygs Haus wurde vor langer Zeit zerstört, so dass er keine Verbindungen zu seinem alten Leben im Underdark hat. Er ist jung und unvorsichtig.

Krebbyg arbeitet eng mit Fel'rekt Lafeen zusammen, und die beiden kommen trotz ihrer unterschiedlichen Gesinnungen gut miteinander aus. Krebbyg zieht es vor, Fel'rekts Führung zu folgen und überlässt ihm zumeist das Denken und Reden.

Spielwerte. Krebbyg Masq'il'yr ist ein chaotisch neutraler **Drow-Revolverheld**. Neben seinen Waffen hat er vier Pakete *Rauchpulver* bei sich (siehe Anhang A) und einen Beutel mit zwanzig Pistolenkugeln.

Soluun Xibrindas

Soluun ist ein sadistischer, fanatischer Tyrann, der den Bregan D'aerthe treu ergeben ist, besonders Jarlaxle. Sein kleiner Bruder Nar'l hat die Xanathar-Gilde infiltriert. Soluun betrachtet Nar'l als Schwächling, der sich zur Kompensation der arkanen Magie zugewandt hat, und er hatte nie viel Vertrauen in seinen Bruder oder seine Fähigkeiten.

Soluun hasst die Elfen und Halbelfen der Oberfläche abgrundtief, da ihm von Jugend an beigebracht wurde, dass er sie töten soll, wenn sich die Gelegenheit ergibt. Wenn Soluun nicht an einem Einsatz der Bregan D'aerthe beteiligt ist, verbringt er seine Nächte damit, die dunklen Straßen und Gassen von Waterdeep heimzusuchen und nach einzelnen Elfen oder Halbelfen zu suchen, um sie zu töten. Er verbirgt seine nächtlichen Eskapaden so gut er kann, doch Jarlaxle, Fel'rekt und Krebbyg wissen, was er nachts treibt.

Spielwerte. Soluun Xibrindas ist ein neutral böser **Drow-Revolverheld** mit folgenden Anpassungen:

- Soluun führt einen Krummsäbel anstelle eines Kurzschwerts (es verursacht Hiebschaden anstelle von Stichschaden).

Drow-Revolverheld

Mittelgroßer Humanoider (Elf), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 18 (genietetes Leder, Schild)
Trefferpunkte 84 (13W8 + 26)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +6, Kon +4, Wei +3
Fertigkeiten Wahrnehmung +3, Heimlichkeit +8
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Elfisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderung 4 (1100 EP)

Feenblut. Der Drow hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und kann nicht mit Magie eingeschläfert werden.

Revolverheld. Sich innerhalb von 1,50 m um eine feindselige Kreatur aufzuhalten oder auf weite Entfernung anzugreifen, führt nicht zu einem Nachteil beim Fernkampfangriffswurf des Drow mit einer Pistole. Außerdem ignorieren die Drow halbe Deckung und Dreivierteldeckung bei Angriffen mit einer Pistole.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut des Drow zum Wirken angeborener Zauber ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 12). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei er keine materiellen Komponenten benötigt:

Beliebig oft: *Tanzende Lichter*
je 1/Tag: *Dunkelheit, Feenfeuer, Levitieren* (nur selbst)

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange er sich im Sonnenlicht aufhält, erleidet der Drow einen Nachteil bei Angriffswürfen, sowie bei Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Drow führt zwei Kurzschwert-Angriffe aus.

Kurzschwert. *Nahkampfangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Giftpistole. *Fernkampfangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 9/27 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10 + 4) Stichschaden plus 11 (2W10) Giftschaden.

- Er trägt ein Paar *Stiefel der Elfen* aus Drow-Fertigung.
- Neben seinen Waffen trägt er vier Pakete *Rauchpulver* (siehe Anhang A) und einen Beutel mit zwanzig Pistolenkugeln.

Durnan

Durnan ist der Besitzer und Betreiber des Klaffenden Portals. Auch wenn er wie ein Mann mittleren Alters aussieht, dessen beste Jahre hinter ihm liegen, hat Durnan einen scharfen Verstand und kann noch immer ein Schwert schwingen, wenn er muss. Er redet nicht gern über seine Vergangenheit, und wird nichts über seine Zeit als Abenteurer offenbaren.

Wenn Durnan lebende Familienmitglieder hat, spricht er nicht von ihnen. Er sagt selten mehr als zwei Worte, wenn eines reicht. Er hat einen dunklen Sinn für Humor und kein Mitleid für jene, die das Risiko auf sich nehmen, den Undermountain zu betreten.

Er bewahrt Grimvault, sein magisches Zweihandschwert, in Reichweite unter dem Tresen auf, und kann damit Tische entzweihacken, wenn er will. Er kann auch eine Doppelarmbrust hervorholen (eine schwere Armbrust mit verringerter Reichweite, die zwei Bolzen auf dasselbe Ziel abfeuert). Wenn er sich aber an einer Schlägerei beteiligt, dann bevorzugt mit den Fäusten oder einem zielsicher geworfenen Bierkrug.

Durnan entfernt sich nicht oft vom Klaffenden Portal, nutzt stattdessen seine Angestellten, um Botengänge für ihn zu machen. Wenn er in einer wohltätigen Stimmung ist, wird er „Anfänger" sanft davor warnen, in den Undermountain einzudringen. Er kann Abenteurer auch mit erfahrenen Stammgästen zusammenbringen, die ihnen helfen könnten oder nützliche Informationen haben.

Durnan

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral

Rüstungsklasse 16 (*Elfenrüstung*)
Trefferpunkte 144 (17W8 + 68)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe Str +8, Kon +6
Fertigkeiten Athletik +8, Wahrnehmung +5
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Herausforderung 9 (5000 EP)

Besondere Ausrüstung. Durnan führt ein *Schwert der Schärfe* (Zweihandschwert) namens Grimvault. Er trägt *Stiefel des Schreitens und Springens*, eine *Elfenrüstung* und einen *Ring des Zauberwendens*.

Unbezwingbar (lädt nach einer langen Rast wieder auf). Durnan kann einen misslungenen Rettungswurf wiederholen. Er muss das neue Ergebnis verwenden.

Zauberwenden. Solange er seinen *Ring des Zauberwendens* trägt, hat Durnan einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber, die nur ihn (kein Gebiet) zum Ziel haben. Wenn Durnan eine 20 beim Rettungswurf würfelt und der Zauber des 7. Grades oder geringer ist, hat der Zauber keinen Effekt auf ihn und betrifft stattdessen den Wirker, wobei der Zauberplatz, Zauberrettungswurf-SG, Angriffsbonus und das Attribut zum Zauberwirken des Wirkers verwendet wird.

Aktionen

Mehrfachangriff. Durnan führt vier Nahkampfangriffe aus.

Grimvault. *Nahkampfangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Hiebschaden. Wenn das Ziel ein Objekt ist, verursacht der Treffer 16 Hiebschaden. Ist das Ziel eine Kreatur, und Durnan würfelt eine 20 auf dem Angriffswurf, erleidet das Ziel zusätzliche 14 Punkte Hiebschaden, und Durnan wirft einen weiteren W20. Bei einer 20 hackt er dem Ziel eine Gliedmaße oder einen anderen Teil des Körpers ab, wenn sie keine Glieder hat.

Doppelarmbrust. *Fernkampfangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 18/72 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W10 + 2) Stichschaden.

Flinkklinge

Flinkklingen sind magische Konstrukte, die als Wache oder Attentäter entwickelt wurden. Sie bestehen vor allem aus leichtem Holz und werden von Magie angetrieben. Wenn sie Kleidung tragen, können sie als Humanoide durchgehen. Einige Flinkklingen tragen einfache Kleidung, während

Flinkklinge

Mittelgroßes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)
Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	18 (+4)	17 (+3)	8 (–1)	10 (+0)	6 (–2)

Rettungswürfe Ges +6
Fertigkeiten Akrobatik +8, Wahrnehmung +2
Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden von nicht magischen Angriffen
Zustandsimmunitäten Erschöpfung, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Versteht eine Sprache, die seinem Erschaffer bekannt ist, kann aber nicht sprechen
Herausforderung 4 (1100 EP)

Magieresistenz. Die Flinkklinge hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe der Flinkklinge sind magisch.

Reparierbar. Solange die Flinkklinge mindestens 1 Trefferpunkt übrig hat, erhält die Flinkklinge 1 Trefferpunkt zurück, wenn der Zauber *Ausbessern* auf sie gewirkt wird.

Sicherer Stand. Die Flinkklinge hat einen Vorteil bei Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfen gegen Effekte, die den Zustand liegend verursachen würden.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Flinkklinge führt drei Angriffe aus: zwei mit ihrem Rapier und einen mit ihrem Dolch.

Rapier. *Nahkampfangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W8 + 4) Stichschaden.

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampfangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W4 + 4) Stichschaden.

Reaktionen

Parade. Die Flinkklinge addiert 2 auf ihre RK gegen einen Nahkampfangriff, der sie treffen würde. Dazu muss Flinkklinge den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.



Flinkklinge

andere auffälligere Gewandungen vorziehen. Eine Flinkklinge ist emotionslos, und ihr Gesicht ist in dem Ausdruck erstarrt, den ihr Erschaffer ihr gegeben hat.

Duellant. Eine Flinkklinge bewegt sich wie ein Tänzer und kämpft wie ein Draufgänger. Sie nutzt Ausweichmanöver und Paraden, um Schaden zu vermeiden, während sie geschickt ihre Feinde aufspießt.

Konstruktnatur. Eine Flinkklinge braucht keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf. Wenn sie Schaden erleidet, kann dies mit dem Zauber *Ausbessern* geheilt werden, doch eine Flinkklinge, die auf 0 Trefferpunkte fällt, ist permanent zerstört.

Floon Blagmaar

Floon, ein einheimischer Waterdeeper Anfang 30, ist ein gutaussehender Kerl, aber nicht besonders schlau. Er arbeitete als Eskorte in Festhallen, ist aber aktuell arbeitslos. Vor mehreren Monaten stieß er auf einen verheirateten Adeligen, der gerade etwas Unbesonnenes tat, und lebt jetzt von der großzügigen Bestechung, die ihm gezahlt wird, damit er den Mund hält.

Floon hat Freunde überall in der Stadt und verbringt seine meiste Zeit mit Trinken und Feiern. Er lebt von seinem Aussehen und weiß nicht, was er mit seinem Leben anstellen soll. Bislang hat er auch nur wenig Interesse an Arbeit gezeigt.

Spielwerte

Floon ist ein chaotisch guter, illuskanischer menschlicher **Gemeiner** mit Intelligenz 7 (-2) und Charisma 13 (+1). Er spricht die Gemeinsprache.

Glotzer

Ein Glotzer ist eine winzige Manifestation der Träume eines Betrachters. Er erinnert an den Betrachter, der ihn in die Existenz geträumt hat, aber sein Körper hat nur einen Umfang von 20 cm und nur vier Augenstiele. Der Betrachter kann durch die Augenstiele des Glotzers schauen und nutzt sie, um Feinde und andere Schergen auszuspionieren.



Glotzer

Winzige Aberration, neutral böse

Rüstungsklasse 13
Trefferpunkte 13 (3W4 + 6)
Bewegungsrate 0 m, Fliegen 9 m (Schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (–4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (–4)	10 (+3)	7 (–2)

Rettungswürfe Wei +2
Fertigkeiten Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +4
Zustandsimmunitäten Liegend
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen -
Herausforderung 1/2 (100 EP)

Aggressiv. Als Bonusaktion kann sich der Glotzer bis zu seiner Bewegungsrate auf eine feindselige Kreatur zubewegen, die er sehen kann.

Stimmen nachahmen. Der Glotzer kann einfache gesprochene Laute in jeder Sprache nachahmen, die er gehört hat. Eine Kreatur, die die Geräusche hört, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 10 erkennen, dass es sich um Nachahmungen handelt.

Aktionen

Biss. *Nahkampfangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 1 Stichschaden.

Augenstrahlen. Der Glotzer schießt zufällig zwei der folgenden magischen Augenstrahlen (neu würfeln bei doppelten Ergebnissen) und wählt ein oder zwei Ziele innerhalb von 18 m aus, die er sehen kann.

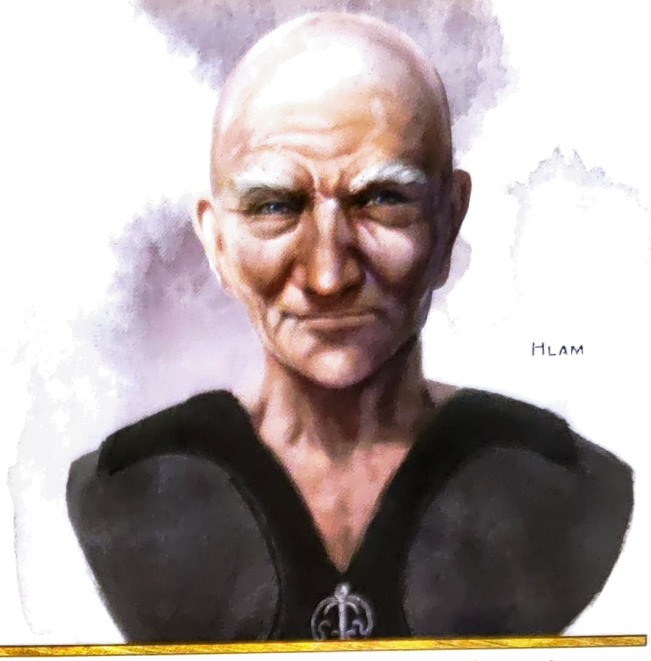
1. *Einlullender Strahl.* Der Zielkreatur muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst ist sie bis zum Beginn des nächsten Zugs des Glotzers bezaubert. Solange das Ziel auf diese Weise bezaubert ist, wird seine Bewegungsrate halbiert, und es hat einen Nachteil bei allen Angriffswürfen.
2. *Furchtstrahl.* Die Zielkreatur muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht bis zum Beginn des nächsten Zugs des Glotzers verängstigt zu werden.
3. *Froststrahl.* Die Zielkreatur muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem Misserfolg erleidet sie 10 (3W6) Punkte Kälteschaden.
4. *Telekinetischer Strahl.* Wenn das Ziel eine Kreatur ist, die mittelgroß oder kleiner ist, muss sie einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht bis zu 9 m direkt vom Glotzer wegbewegt zu werden.

Wenn das Ziel ein Objekt ist, das 10 Pfund oder weniger wiegt und nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, bewegt der Glotzer es bis zu 9 m in eine beliebige Richtung. Der Glotzer kann mit diesem Strahl auch Feinkontrolle auf Gegenstände ausüben, beispielsweise einfache Werkzeuge benutzen oder eine Tür oder einen Behälter öffnen.

Ein Glotzer spricht keine Sprachen, kann aber grob Worte und Sätze auf schrille, höhnische Weise nachahmen. Ein einsamer Glotzer meidet Kämpfe mit mittelgroßen oder größeren Kreaturen, doch ein Rudel von ihnen kann größere Beute anfallen. Ein Glotzer kann Humanoide in seinem Territorium folgen, lautstark ihre Sprache nachahmen und solange lästig sein, bis sie das Gebiet verlassen, aber er flüchtet, wenn er auf etwas stößt, das er nicht töten kann.

Hlam

Dieser altehrwürdige menschliche Mönch lebt in einer Höhle auf halber Höhe von Berg Waterdeep. Hlam ist ein Großmeister des Ordens der Gerechten, eines kleinen Mönchsordens, der sich Tyr verschrieben hat. Wer sein Schüler sein will und den Weg der Heiligen Fäuste lernen will, welcher klerikale Magie und Mönchstalente vereint, besucht ihn, kehrt aber normalerweise verwirrt, gebeutelt und ohne große Lust auf einen weiteren Besuch in die Stadt zurück.



Hlam

Hlam

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 22 (Ungerüstete Verteidigung)
Trefferpunkte 137 (25W8 + 25)
Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	24 (+7)	13 (+1)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)

Rettungswürfe Str +5, Ges +12
Fertigkeiten Athletik +5, Religion +7
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Alle gesprochenen Sprachen
Herausforderung 16 (15000 EP)

Zauberwirken. Hlam ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 18, +10 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Göttliche Weisung, Heilige Flamme, Licht, Verschonen der Toten*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Gutes und Böses entdecken, Heilendes Wort, Schild des Glaubens, Zuflucht*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Gebet der Heilung, Gefühle besänftigen, Stille*
3. Grad (2 Zauberplätze): *Fluch brechen, Schutz vor Energie, Verständigung*

Entrinnen. Wenn Hlam Ziel eines Effekts wird, der ihm erlaubt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf zu machen, um nur halben Schaden zu erleiden, erleidet er keinen Schaden, wenn der Rettungswurf gelingt, und halben Schaden, wenn er misslingt. Er kann dieses Merkmal nicht verwenden, wenn er kampfunfähig ist.

Magische waffenlose Angriffe. Hlams waffenlose Angriffe sind magisch.

Ungerüstete Verteidigung. Solange Hlam keine Rüstung trägt und keinen Schild führt, wird seine RK um seinen Weisheitsmodifikator erhöht.

Aktionen

Mehrfachangriff. Hlam greift dreimal mit seinen waffenlosen Angriffen, Wurfpfeilen oder einer Mischung aus beidem an.

Waffenloser Angriff. *Nahkampfangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 12 (1W10 + 7) Hiebschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann Hlam bei einem Treffer einen der folgenden Zusatzeffekte wählen:

- Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht einen Gegenstand fallen zu lassen, den es in der Hand hält (nach Hlams Wahl).
- Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.
- Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, um nicht bis zum Ende von Hlams nächstem Zug betäubt zu sein.

Wurfpfeil. *Fernkampfangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W4 + 7) Stichschaden.

Vibrierende Handfläche. *Nahkampfangriff:* +12 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. *Treffer:* Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf fällt das Ziel auf 0 Trefferpunkte. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet das Ziel 55 (10W10) nekrotischen Schaden.

Unversehrtheit des Körpers (lädt nach einer langen Rast wieder auf). Hlam erhält 60 Trefferpunkte zurück.

Reaktionen

Geschoss abwehren. Wenn Hlam von einem Fernkampfwaffenangriff getroffen wird, lenkt er das Geschoss ab. Der Schaden durch den Angriff sinkt um 1W10+27. Wenn der Schaden auf 0 fällt, fängt Hlam das Geschoss, wenn es klein genug ist, um es mit einer Hand zu halten und er eine Hand frei hat.

Langsamer Fall. Hlam verringert den Wuchtschdaen, den er durch Stürze erleidet, um 100.

Legendäre Aktionen

Hlam kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den unten aufgeführten Aktionen auswählt. Er kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Hlam erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Schneller Schritt. Hlam bewegt sich bis zu seine Bewegungsrate weit, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.
Waffenloser Angriff (kostet 2 Aktionen). Hlam führt einen waffenlosen Angriff aus.
Unsichtbarkeit (kostet 3 Aktionen). Hlam wird bis zum Ende seines nächsten Zugs unsichtbar. Der Effekt endet, wenn Hlam angreift oder einen Zauber wirkt.

In Zeiten großer Not kann man Hlam um Hilfe rufen. Manchmal bietet er weise Ratschläge an, und manchmal kommt er aus seiner Höhle, um etwas mit seinen Fäusten zu bereinigen. Er kann jederzeit als hilfreiche Gestalt auftauchen, und die Charaktere können ihn in seiner Höhle besuchen, wenn sie Weisung oder Ausbildung benötigen. Der Orden des Panzerhandschuhs betrachtet ihn als Verbündeten.

Hlam ist immun gegen Krankheiten und braucht weder Nahrung noch Wasser. Auch wenn er altert, zeigt er keine der Schwäche des Alters.

Hrabbaz

Hrabbaz ist ein muskulöser Halbork mit Hasenscharte, der Fürst und Fürstin Gralhund als Leibwächter dient. Er ist sehr höflich und kleidet sich makellos, was zu einem entwaffnenden Aussehen führt, das ein mörderisches Herz verbirgt. Auch wenn er großen Respekt für Herrin Gralhund hat, hat er weniger für ihren launischen Ehemann übrig und wäre nicht traurig, wenn Orond ein bisschen zurechtgestutzt würde.

Jalester Silbermähne

Jalester, ein ehrlicher Mann Anfang 20, stammt aus dem fernen Land Cormyr, wo er sich seine Sporen verdient hat, als er für eine Söldnerkompanie arbeitete, die den Namen Stahlschatten trug. Vor einigen Jahren verließ Jalester die Täler und reiste mit mehreren anderen Mitgliedern der Kompanie nach Waterdeep. Einer seiner Gefährten, Faerrel Falbklinge, wurde sein bester Freund und Geliebter.

Der Magier Elminster freundete sich mit den beiden jungen Männern an und stellte sie Laeral Silverhand vor, die sie als Stellvertreter und Spione für sich arbeiten ließ. Jalester und Faerrel halfen der Offenen Fürstin dabei, eine Intrige aufzudecken, die die Regierung stürzen sollte, doch Faerrel wurde getötet als er dabei war, die Übeltäter der Gerechtigkeit zuzuführen. Jalester blieb danach in Waterdeep und wurde einer



Hrabbaz

von Laerals Feldagenten im Dienste von Waterdeep und des Rats der Grafen. Seit Faerrels Tod hat er sich auf niemanden mehr romantisch eingelassen, sehnt sich aber nach Liebe.

Hrabbaz

Mittelgroßer Humanoider (Halbork), neutral böse

Rüstungsklasse 12
Trefferpunkte 112 (15W8 + 45)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Str +8, Kon +6
Fertigkeiten Athletik +8, Einschüchtern +4, Wahrnehmung +5
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Herausforderung 5 (1800 EP)

Unbezwingbar (2/Tag). Hrabbaz kann einen misslungenen Rettungswurf wiederholen. Er muss das neue Ergebnis verwenden.

Durchhaltevermögen (lädt nach einer langen Rast wieder auf). Wenn Hrabbaz auf 0 Trefferpunkte gebracht, aber nicht direkt getötet wird, fällt er stattdessen auf 1 Trefferpunkt.

Aktionen

Mehrfachangriff. Hrabbaz führt drei Angriffe mit seinem Morgenstern aus.

Morgenstern. *Nahkampfangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W8 + 5) Stichschaden, plus 3 (1W6) Stichschaden, wenn Hrabbaz mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte übrig hat.

Jalester Silbermähne

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, *Marke der Wache*)
Trefferpunkte 71 (13W8 + 13)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Str +4, Kon +3
Fertigkeiten Athletik +4, Überleben +4
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Elfisch
Herausforderung 4 (1100 EP)

Besondere Ausrüstung. Jalester trägt eine *Marke der Wache.*

Durchschnaufen (lädt sich nach einer kurzen oder langen Rast wieder auf). Als Bonusaktion kann Jalester 16 (1d10+ 11) Trefferpunkte zurückerhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff. Jalester macht zwei Waffenangriffe.

Langschwert. *Nahkampfangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Hiebschaden, oder 7 (1W10 + 2) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampfangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Reaktionen

Riposte. Wenn eine Kreatur, die Jalester sehen kann, ihn mit einem Nahkampfangriff verfehlt, kann er seine Reaktion verwenden, um einen Nahkampfwaffenangriff gegen diese Kreatur auszuführen. Bei einem Treffer erleidet das Ziel zusätzliche 4 Punkte Schaden durch die Waffe.

Schätze

Jalester trägt eine *Marke der Wache* (siehe Anhang A). Wenn die Marke verloren wird oder ihm abgenommen wird, kehrt sie zu Laeral Silverhand zurück.

Jarlaxle Baenre

Jarlaxle ist ein extravaganter, draufgängerischer Drow-Rebell. Er führt eine abtrünnige Drow-Fraktion namens Bregan D'aerthe an, die aus entrechteten männlichen Drow besteht, von denen die meisten aus zerstörten oder entehrten Häusern stammen. Jarlaxle verfügt über einen scharfen Verstand, Sinn für Humor, großes Können mit der Klinge und zahlreiche nützliche magische Gegenstände. So konnte er die Stadt Luskan infiltrieren, eine Art von Ordnung in ihre gesetzlose Gesellschaft bringen und sich zu ihrem geheimen Fürsten erklären.

Jarlaxle webt gerne ein verstricktes Netz aus Plänen, mit denen er seine Gegner überrumpelt. Sein jüngstes Vorhaben ist, Luskan zu legitimieren, indem er es zu einem Mitglied des Rats der Grafen macht. Der zweifelhafte Ruf der Stadt hat alle bisherigen Anstrengungen zunichte gemacht, und die aktuellen Anführer des Rats der Grafen haben sich gegen eine Aufnahme von Luskan ausgesprochen. Einige haben klar gesagt, dass die Stadt niemals in ihrem Bündnis willkommen sein wird.

Dennoch will Jarlaxle Laeral Silverhand, die Offene Fürstin von Waterdeep, überzeugen, sich für Luskan einzusetzen, selbst wenn sie dabei andere Mitglieder des Rats verlieren sollte. Das Schicksal von Luskan mit dem von Waterdeep zu verknüpfen, würde Jarlaxles politische und ökonomische Macht entlang der Schwertküste erheblich vergrößern.

Jarlaxle ist in der Gestalt eines illuskanischen Menschen namens Zardoz Zord nach Waterdeep gekommen. „Kapitän Zord" ist der Meister des Seejungfernjahrmarkts, eines Karnevals, der auf drei Schiffen die Schwertküste bereist: der *Blickfang*, der *Herzensbrecher* und der *Unruhestifter* (alles Worte, die Jarlaxle beschreiben). Er verbringt den Großteil seiner Zeit auf seinem persönlichen Schiff, der *Blickfang*. Die beiden anderen Schiffe transportieren Mitglieder des Jahrmarkts und ihre Paradewagen.

Jarlaxle hat ein Bündnis mit Lantan (einer Insel im Süden) geschlossen, und hat seine Leutnants in den Bregan D'aerthe mit lantanesischen Feuerwaffen bewaffnet, die mit magischem *Rauchpulver* funktionieren. Er hat auch ein lantenesisches Unterseeboot namens *Scharlachrote Marpenoth* erworben. Das Unterwasserfahrzeug ist unter der *Blickfang* angebracht und verborgen. Jarlaxle plant, sein Unterseeboot zu verwenden, um aus Waterdeep zu flüchten, wenn sein Plan nicht aufgeht.

Jarlaxles Loyalität gilt vor allem ihm selbst, und in zweiter Linie den Bregan D'aerthe.

Jarlaxle Baenre

Mittelgroßer Humanoider (Elf), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 24 (*+3 Lederrüstung*, Charmante Verteidigung)
Trefferpunkte 123 (19W8 + 38)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	22 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +11, Wei +8
Fertigkeiten Akrobatik +11, Athletik +6, Fingerfertigkeit +11, Heimlichkeit +16, Täuschen +14, Wahrnehmung +8
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 18
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch, Elfisch, Gemeinsprache des Underdarks
Herausforderung 15 (13000 EP)

Besondere Ausrüstung. Jarlaxle trägt eine *+3 Lederrüstung*, einen *Hut der Verkleidung*, eine *Armschiene der fliegenden Dolche* (siehe Anhang A), einen *Umhang der Unsichtbarkeit*, eine *Augenklappe des Schurken* (siehe Anhang A) und einen *Ring der Wahrheit* (siehe Anhang A). Er führt ein *+3 Rapier* und hat ein *Tragbares Loch* und einen *Zauberstab des Netzes* bei sich. Sein Hut ist mit einer *Feder der Diamytra-Beschwörung* verziert (siehe Anhang A).

Entrinnen. Wenn Jarlaxle Ziel eines Effekts wird, der ihm erlaubt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf zu machen, um nur halben Schaden zu erleiden, erleidet er keinen Schaden, wenn der Rettungswurf gelingt, und halben Schaden, wenn er misslingt. Er kann dieses Merkmal nicht verwenden, wenn er kampfunfähig ist.

Feenblut. Jarlaxle einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und kann nicht mit Magie eingeschläfert werden.

Angeborenes Zauberwirken. Jarlaxes Attribut zum Wirken angeborener Zauber ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei er keine materiellen Komponenten benötigt:

Beliebig oft: *Tanzende Lichter*
je 1/Tag: *Dunkelheit, Feenfeuer, Levitieren* (nur selbst)

Legendäre Resistenz (1/Tag). Wenn Jarlaxle einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, dass er dennoch gelingt.

Meister der Einstimmung. Jarlaxle kann sich auf bis zu fünf magische Gegenstände einstimmen, und er kann sich auf magische Gegenstände einstimmen, die normalerweise Einstimmung durch einen Hexenmeister, Magier oder Zauberer erfordern.

Hinterhältiger Angriff (1/Zug). Jarlaxle verursacht zusätzliche 24 (7W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und einen Vorteil beim Angriffswurf hat, oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,50 m um einen Verbündeten von Jarlaxle befindet, der nicht kampfunfähig ist und Jarlaxle keinen Nachteil beim Angriffswurf hat.

Charmante Verteidigung. Solange Jarlaxle leichte oder keine Rüstung trägt und keinen Schild führt, addiert er seinen Charismamodifikator auf die RK.

Empfindlich gegenüber Sonnenlicht. Solange er nicht seine Augenklappe des Schurken trägt, hat Jarlaxle einen Nachteil bei Angriffswürfen sowie Würfen auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf Sicht basieren.

Aktionen

Mehrfachangriff. Jarlaxle führt drei Angriffe mit seinem *+3 Rapier* oder zwei Angriffe mit Dolchen aus, die von seiner *Armschiene der fliegenden Dolche* erschaffen wurden.

+3 Rapier. *Nahkampfangriff:* +14 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (1W8 + 9) Stichschaden.

Fliegender Dolch. *Fernkampfangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W4 + 6) Stichschaden.

Legendäre Aktionen

Jarlaxle kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den unten aufgeführten Aktionen auswählt. Er kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Jarlaxle erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zugs zurück.

Schneller Schritt. Jarlaxle bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate weit, ohne Gelegenheitsangriffe zu provozieren.

Angriff (kostet 2 Aktionen). Jarlaxle führt einen Angriff mit seinem *+3 Rapier* oder zwei Angriffe mit Dolchen aus, die von seiner *Armschiene der fliegenden Dolche* erschaffen worden sind.

Kampfkunst-Adept

Kampfkunst-Adepten sind disziplinierte Mönche, die ausgeprägte Erfahrung im waffenlosen Kampf haben. Einige beschützen Klöster; andere bereisen die Welt, um Erleuchtung oder neue Kampfformen zu suchen, die sie meistern können. Einige wenige werden zu Leibwächtern und bieten ihre Kampfkraft und Loyalität für Nahrung und ein Dach über dem Kopf an.

Laeral Silverhand

Anamanué Laeral Silverhand wurde im Jahr der Kutte (765 DR) als fünfte von sieben Töchtern der Göttin Mystra geboren. Jede der Sieben Schwestern ist eine mächtige und alterslose Schönheit mit einer Begabung für arkane Magie.

Vor langer Zeit regierte Laeral ein Königreich namens Stornanter und trug den Titel der Hexenkönigin des Nordens. Danach führte sie eine Schar von Abenteurern an, die die Neun genannt wurden. Sie traf Khelben Arunsun, der später der Schwarzstab werden würde, der Magierfürst von Waterdeep, und heiratete ihn. Nach Khelbens Tod zog sich Laeral aus dem öffentlichen Leben zurück. Sie kehrte nach der Zauberpest und dem Zerreißen zurück, nachdem Mystras Tod, Wiedergeburt und Rückzug aus der Welt sie geschwächt hatte.

Laerals Magie ist nicht so stark, wie sie einst war, doch tut sie ihr Möglichstes, um dies zu verbergen. Nur Elminster, ihr enger Freund und Ratgeber, weiß vom Ausmaß ihres Verfalls. Trotz ihrer verringerten Fähigkeiten ist Laeral nach wie vor eine eindrucksvolle, klar denkende Magierin, der viel Magie zur Verfügung steht.

Vor einigen Jahren wurde Dagult Neverember als Offener Fürst von Waterdeep abgesetzt. Widerwillig übernahm Laeral das freie Amt auf Bitte der Maskierten Fürsten und dient seitdem als Offene Fürstin von Waterdeep. Zunächst war sie von den Wünschen der Adeligen und Gildenmeister überfordert, doch hat sie sich mittlerweile an ihre neue Rolle gewöhnt.

Kampfkunst-Adept

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 16
Trefferpunkte 60 (11W8 + 11)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)

Fertigkeiten Akrobatik +5, Heimlichkeit +5, Motiv erkennen +5
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderung 3 (700 XP)

Ungerüstete Verteidigung. Solange der Adept keine Rüstung trägt und keinen Schild führt, addiert er seinen Weisheitsmodifikator auf die RK.

Aktionen

Mehrfachangriff. Der Adept führt drei waffenlose Angriffe oder drei Angriffe mit seinen Wurfpfeilen aus.

Waffenloser Angriff. *Nahkampfangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 3) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, kann der Adept einen der folgenden Zusatzeffekte wählen:

- Das Ziel muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht einen Gegenstand fallen zu lassen, den es hält (nach Wahl des Adepten).
- Das Ziel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht den Zustand liegend zu erleiden.
- Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Adepten betäubt zu sein.

Wurfpfeil. *Fernkampfangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W4 + 3) Stichschaden.

Reaktionen

Geschoss abwehren. Wenn der Adept von einem Fernkampfwaffenangriff getroffen wird, lenkt er das Geschoss ab. Der Schaden durch den Angriff sinkt um 1W10 + 3. Wenn der Schaden auf 0 fällt, fängt der Adept das Geschoss, wenn es klein genug ist, um es mit einer Hand zu halten und er eine Hand frei hat.



Laeral Silverhand

Sie verwendet ihre Magie nur selten und verlässt sich auf vertrauenswürdige Ratgeber und Stellvertreter. Wenn es die Zeit zulässt, bewegt sie sich gerne in Verkleidung außerhalb des Palasts von Waterdeep, um den Kopf frei zu bekommen und nach alten Freunden (und Feinden) zu sehen.

Laerals Beziehung zu Vajra Safahr, dem aktuellen Schwarzstab, ist nicht unproblematisch. Zum einen ist Laeral viel älter, viel weiser und viel mächtiger als Vajra, und betrachtet sie daher als unsicheres Kind. Außerdem führt Vajra den Schwarzstab, der Khelben Arunsuns Seele und die Seele aller anderen Schwarzstäbe in sich birgt. Laeral begehrt den Stab, weil er alles enthält, was von ihrem Ehemann übrig ist. Es überrascht daher nicht, dass sich die beiden Magierinnen so gut es geht aus dem Weg gehen.

In Zeiten großer Not kann Laeral Vajra befehligen, die Graue Truppe auszusenden. Bis der Befehl gegeben ist, darf die Graue Truppe nicht in Waterdeep aktiv werden, doch Laerals Spione sagen ihr, dass Vajra insgeheim Mitglieder des Eliteordens aktiviert und sie auf eine Reihe unautorisierter Missionen ausgeschickt hat. Laeral zögert, Vajra damit zu konfrontieren, und begründet ihre Untätigkeit, indem sie sie als Prüfung von Vajras Können darstellt.

Manshoon

Dieser Klon des uralten Erzmagiers, der im Laufe dieses Abenteuers einfach als „Manshoon" bezeichnet wird, hat Waterdeep vor Jahren infiltriert und versteckt sich seitdem in den Kolat-Türmen im Südbezirk der Stadt.

Der ursprüngliche Manshoon war einer der Gründer der Zhentarim. Er war böse bis ins Mark und schuf sich immer mehr Feinde überall in Faerûn, darunter andere mächtige Zauberwirker wie Khelben Arunsun und Elminster. Aus Angst, von seinen Feinden zerstört zu werden, erschuf Manshoon auf

Laeral Silverhand

Mittelgroße Humanoide (Mensch), chaotisch gut

Rüstungsklasse 12 (18 mit *Robe der Erzmagi*)
Trefferpunkte 228 (24W8 + 120)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	19 (+4)

Rettungswürfe Int +11, Wei +11
Fertigkeiten Arkane Kunde +17, Geschichte +17, Motiv erkennen +11, Überzeugen +10, Wahrnehmung +11
Schadensresistenzen Feuer
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Wahre Sicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Elfisch, Zwergisch, Riesisch, Infernalisch
Herausforderung 17 (18000 EP)

Besondere Ausrüstung. Laeral trägt eine weiße *Robe der Erzmagi* (in ihre Spielwerte bereits eingerechnet). Sie führt ein *Flammenzungen-Langschwert*.

Magieresistenz. Solange Laeral ihre *Robe der Erzmagi* trägt, hat sie einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Zauberwirken. Laeral ist eine Zauberwirkerin der 19. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 21, +13 zum Treffen mit Zauberangriffen). Laeral hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Einfache Illusion, Froststrahl, Licht, Magierhand, Taschenspielerei*
1. Grad (beliebig oft): *Magie entdecken, Magisches Geschoss, Schild, Selbstverkleidung*
2. Grad (beliebig oft): *Gedanken wahrnehmen, Nebelschritt, Unsichtbarkeit*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Flug, Gegenzauber, Verständigung, Zungen*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Mächtige Unsichtbarkeit, Otilukes Unverwüstliche Sphäre, Verbannung*
5. Grad (3 Zauberplätze): *Geas, Kältekegel, Rarys Telepathisches Band*
6. Grad (2 Zauberplätze): *Kugel der Unverwundbarkeit, Masseneinflüsterung*
7. Grad (1 Zauberplatz): *Regenbogenspiel, Teleportation*
8. Grad (1 Zauberplatz): *Schwachsinn, Wort der Macht - Betäuben*
9. Grad (1 Zauberplatz): *Zeitstopp*

Aktionen

Mehrfachangriff. Laeral führt drei Angriffe mit ihrem Silberhaar und ihrer *Flammenzunge aus*, in jeder beliebigen Kombination. Sie kann einen ihrer Zaubertricks oder ihrer Zauber des 1. Grades vor oder nach diesen Angriffen wirken.

Silberhaar. *Nahkampfangriff:* +11 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (2W6) Energieschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungwurf gegen SG 19 schaffen, um nicht für 1 Minute gelähmt zu werden. Das Ziel kann den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge wiederholen, was den Effekt bei einem Erfolg beendet.

Flammenzunge. *Nahkampfangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Hiebschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden, oder 6 (1W10 + 1) Hiebschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen geführt wird.

Zauberfeuer (lädt nach einer langen Rast wieder auf). Magisches, hitzeloses, silbernes Feuer bricht harmlos aus Laeral hervor und umgibt sie, bis sie kampfunfähig wird oder eine Aktion verwendet, um es zu löschen. Sie erhält einen der folgenden Vorteile ihrer Wahl, der anhält, bis das Silberfeuer endet.

- Sie kann unter Wasser atmen.
- Sie kann ohne Nahrung und Wasser überleben.
- Sie ist immun gegen Magie, die ihre Gedanken, Ehrlichkeit, Gesinnung oder ihren Kreaturentyp bestimmen würde.
- Sie erhält Resistenz gegen Kälteschaden und erleidet keine Einbußen von Temperaturen bis zu -45 Grad.

Solange das Silberfeuer besteht, hat sie die folgenden zusätzlichen Aktionsoptionen:

- Sie kann den Zauber *Wunden heilen* wirken. Das Ziel erhält 1W8 + 5 Trefferpunkte zurück. Wirf einen W6, nachdem Laeral diese Aktion genutzt hat. Bei einem Wurf von 1 verschwindet das Silberfeuer.
- Sie kann den Zauber *Wiederbeleben* ohne Materialkomponente wirken. Wirf einen W6, nachdem Laeral diese Aktion genutzt hat. Bei einem Wurf von 1 oder 2 verschwindet das Silberfeuer.
- Sie kann eine 18 m lange, 1,50 m breite Linie aus silbernem Feuer entfesseln, oder alternativ einen 9 m langen Kegel. Objekte in dem Bereich, die nicht von einer Kreatur getragen oder in der Hand gehalten werden, erleiden 26 (4W12) Schaden. Jede Kreatur in dem Bereich muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 21 ablegen und erleidet 26 (4W12) Feuerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel bei einem gelungenen. Nachdem Laeral diese Aktion genutzt hat, wirf einen W6. Bei einem Wurf von 1 bis 3 verschwindet das Silberfeuer.

magische Weise mehrere Klone, doch durch ein Unglück erwachten sie alle auf einmal und versuchten sich gegenseitig zu zerstören. Diese Auseinandersetzungen gingen als Manshoon-Kriege in die Geschichte ein.

Mittlerweile ist der ursprüngliche Manshoon tot, und es wird weithin davon ausgegangen, dass auch all seine Klone zerstört wurden. Tatsächlich sind mindestens drei noch am Leben. Der Klon, der heute in Waterdeep lebt, konnte entkommen, indem er sich im Undermountain versteckte, wo er schließlich mit Halaster Schwarzmantel aneinander geriet. Nach einem kurzen Zauberduell fing Halaster Manshoon ein und amputierte aus unbekannten Gründen seinen linken Arm am Ellbogen. Manshoon entkam aus der Gefangenschaft und floh aus dem Undermountain, um in der Stadt darüber Zuflucht zu suchen. Versuche, die verlorene Gliedmaße magisch wiederherzustellen, scheiterten, so dass er sich einen künstlichen Arm mit Hand erschaffen musste.

Manshoon übernahm die Kontrolle über die Kolat-Türme, ein einstürzendes Gebäude im Südbezirk, das vor Jahren von den zwei Magiern, die es erbaut hatten, verlassen worden war. Das Bauwerk ist von einer magischen Barriere umgeben, die die Eigenschaften einer *Energiewand* hat. Manshoon verlässt die Türme nur selten und wenn, dann nutzt er dazu einen Teleportationskreis, so dass man nie sieht, wie er sie verlässt oder betritt.

Manshoon will Waterdeep beherrschen und die Stadtwache durch Söldner des Schwarzen Netzwerks ersetzen, die nur ihm loyal ergeben ist. Indem er die Maskierten Fürsten besticht und erpresst hofft er, Laeral Silverhand als Offene Fürstin absetzen und ihren Platz einnehmen zu können, den Schwarzstab zu töten, die Maskierten Fürsten zu bloßen Vasallen zu machen und sich zum Magierkönig von Waterdeep auszurufen. Sobald er die Stadt unter seiner Kontrolle hat, will Manshoon sich dem Undermountain zuwenden, Halaster ein für allemal zerstören und die Reichtümer des Gewölbes für sich zu beanspruchen.

Manshoon-Simulakrum

Manshoon verwendet den Zauber *Simulakrum*, um nach Bedarf magische Duplikate seiner Selbst zu erschaffen. Er hat den Zauber angepasst, um die Trefferpunkte des Simulakrums auf Kosten seiner Zauberfähigkeit zu erhöhen.

Manshoon kann nur ein Simulakrum auf einmal haben, und er verwendet es als Untergebenen, um seine Zhentarim-Schergen im Feld zu befehligen. Wenn das Simulakrum zerstört wird, erschafft Manshoon ein weiteres. Jedes Simulakrum hat **Manshoons** Spielwerte, mit den folgenden Anpassungen:

- Das Simulakrum hat keine besondere Ausrüstung. Entsprechend hat es RK 12 und verfügt nicht über die Eigenschaft Magieresistenz und die Aktionsoption Zauberstecken der Macht.
- Es verliert alle Zauberplätze des 6. Grades und höher.
- Es hat eine Herausforderung von 8 (3900 EP).

Meloon Kriegsdrache

Meloon ist ein gutaussehender, eindrucksvoller Krieger in besten Jahren. Er dient der Göttin Tymora und liebt einen guten Kampf. Seine Freunde, darunter Renaer Neverember und Vajra Safahr, beschreiben ihn als ehrlich, optimistisch und mit außergewöhnlichem Glück ausgestattet. Bis vor kurzer Zeit war er ein Mitglied der Grauen Truppe und direkt dem Schwarzstab untergeordnet. In den vergangenen Jahren hat Meloon viel Zeit im Klaffenden Portal verbracht.

Vor drei Monaten begleitete Meloon aus Langeweile eine junge Schar von Abenteurern auf eine Expedition in den Undermountain. Dort ging ihm das Glück aus. Während sich die Gruppe in dem Gewölbe ausruhte, wurde sie von



Eine fliegende Schlange der Zhentarim

Manshoon

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (*Robe der Erzmagi, Stab der Macht*)
Trefferpunkte 126 (23W8 + 23)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	23 (+6)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Str +2, Ges +4, Kon +3, Int +13, Wei +9, Cha +5
Fertigkeiten Arkane Kunde +11, Geschichte +11
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Goblinisch, Infernalisch, Orkisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderung 13 (10000 EP)

Besondere Ausrüstung. Manshoon trägt eine schwarze *Robe der Erzmagi* und führt einen *Zauberstecken der Macht* (beides bereits in seine Spielwerte eingerechnet). Wirf 2W10, um zu bestimmen, wie viele Ladungen der Zauberstecken übrig hat.

Magieresistenz. Solange Manshoon seine *Robe der Erzmagi* trägt, hat er einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Zauberwirken. Manshoon ist ein Zauberwirker der 18. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 21, +15 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Licht, Magierhand, Schockgriff, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Magie entdecken, Magierrüstung, Magisches Geschoss*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Gedanken wahrnehmen, Nebelschritt, Spiegelbild*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Blitzschlag, Gegenzauber, Verständigung*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerschild, Mächtige Unsichtbarkeit, Verwandlung*
5. Grad (3 Zauberplätze): *Ausspähung, Bigbys Hand, Energiewand*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Fleisch zu Stein, Kugel der Unverwundbarkeit*
7. Grad (1 Zauberplatz): *Finger des Todes, Simulakrum*
8. Grad (1 Zauberplatz): *Gedankenleere, Schwachsinn*
9. Grad (1 Zauberplatz): *Einkerkerung, Word der Macht: Tod*

Aktionen

Metallfaust. *Nahkampfangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Wuchtschaden.

Zauberstecken der Macht. *Nahkampfangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden, oder 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird. Manshoon kann 1 Ladung des Zauberstecken aufwenden, um bei einem Treffer zusätzliche 3 (1W6) Energieschaden zu verursachen.

Monstern angegriffen, die Xanathar losgeschickt hatte, darunter auch einige Intellektverschlinger. Eine der Kreaturen schaffte es, Meloons Gehirn magisch zu verschlingen und zu ersetzen, wodurch der Recke von Tymora in eine Marionette verwandelt wurde. Nachdem Meloon seine arglosen Gefährten getötet hatte, kehrte er als Spion der Xanathar-Gilde nach Waterdeep zurück.

Der Intellektverschlinger, der Meloons Schädel bewohnt, wurde von Nihiloor gezüchtet, einem Gedankenschinder, der Xanathar dient. Er weiß alles, was Meloon wusste, und imitiert sein Verhalten, so dass sich Meloon wie vor seinem Abstieg in den Undermountain verhält. Er hängt im Klaffenden Portal herum, versucht mit Abenteuern in Kontakt zu treten, und bietet eine helfende Hand an, wenn es angemessen erscheint. Die Hauptziele des Intellektverschlingers sind es, Abenteurer weg vom Undermountain zu steuern und sie dazu zu bringen, Questen anzunehmen, die die Ziele von Xanathar vorantreiben. Solche Questen umfassen normalerweise die Auslöschung von Xanathars Feinden, und Meloon ist allzu willens, an der Seite derer zu kämpfen, die seiner List zum Opfer fallen.

Angepasste Spielwerte

Wenn Meloon getötet und wiederbelebt wird, wird sein wahres Selbst wiederhergestellt, und seine Spielwerte ändern sich wie folgt:

- Meloon ist neutral gut.
- Er verliert seine Telepathie und seine Fähigkeit, die Tiefensprache zu sprechen und zu verstehen.
- Er kann sich auf Azurschneide einstimmen (siehe Anhang A).

Meloon Kriegsdrache

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 143 (22W8 + 44)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Rettungswürfe Str +9, Kon +6
Fertigkeiten Athletik +9, Überleben +6
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Tiefensprache, Telepathie 18 m
Herausforderung 9 (5000 EP)

Besondere Ausrüstung. Meloon führt *Azurschneide* (siehe Anhang A), kann sich aber nicht auf die Waffe einstimmen und erhält somit keinen ihrer Vorteile.

Unbezwingbar (2/Tag). Meloon kann einen misslungenen Rettungswurf wiederholen. Er muss das neue Ergebnis verwenden.

Durchschnaufen (lädt sich nach einer kurzen oder langen Rast wieder auf). Als Bonusaktion kann Meloon 20 Trefferpunkte zurückerhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff. Meloon führt vier Angriffe mit Azurschneide aus.

Azurschneide. *Nahkampfwaffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (1W12 + 5) Hiebschaden.

Mirt

Mirt, der einst als Mirt der Gnadenlose und der Alte Wolf bekannt war, machte ein Vermögen und erlangte einen Ruf als Abenteurer und Schürzenjäger. Heute ist er älter und weiser und dient als einer der Maskierten Fürsten der Stadt, ist zudem Harfner und enger Berater von Laeral Silverhand. Die Jahre haben ihn jedoch nicht müde gemacht, und auch wenn sein Fleisch weich geworden ist, ist er nach wie vor erstaunlich stark, lebensstrotzend und scharfsinnig. Mirt hat die Jahrhunderte durch Magie überlebt, und von allen Maskierten Fürsten ist es ihm am wenigsten wichtig, seine Identität zu wahren.

Mirt

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), chaotisch gut

Rüstungsklasse 16 (*Armschienen der Verteidigung*)
Trefferpunkte 153 (18W8 + 72)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +8, Wei +6
Fertigkeiten Akrobatik +8, Athletik +8, Heimlichkeit +8, Überzeugen +6, Wahrnehmung +5
Sinne Passive Wahrnehmung 15
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Herausforderung 9 (5000 EP)

Besondere Ausrüstung. Mirt trägt *Armschienen der Verteidigung* und einen *Ring der Regeneration*. Er führt ein *Langschwert +1* und einen *Dolch +1*.

Rohling. Eine Nahkampfwaffe verursacht einen zusätzlichen Würfel seines Schadens, wenn Mirt damit trifft (in seine Angriffe bereits eingerechnet).

Entrinnen. Wenn Mirt Ziel eines Effekts wird, der ihm erlaubt, einen Geschicklichkeitsrettungswurf zu machen, um nur halben Schaden zu erleiden, erleidet er keinen Schaden, wenn der Rettungswurf gelingt, und halben Schaden, wenn er misslingt. Er kann dieses Merkmal nicht verwenden, wenn er kampfunfähig ist.

Hinterhältiger Angriff (1/Zug). Mirt verursacht zusätzliche 14 (4W6) Schaden, wenn er ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und einen Vorteil beim Angriffswurf hat, oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,50 m um einen Verbündeten von Mirt befindet, der nicht kampfunfähig ist und Mirt keinen Nachteil beim Angriffswurf hat.

Aktionen

Mehrfachangriff. Mirt führt drei Angriffe aus: zwei mit seinem *Langschwert +1* und einen mit seinem *Dolch +1*.

Langschwert +1. *Nahkampfangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 14 (2W8+5) Hiebschaden, oder 16 (2W10+5) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird.

Dolch +1. *Nahkampf- oder Fernkampfangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 10 (2W4 + 5) Stichschaden, wenn er als Nahkampfwaffe verwendet wird, oder 7 (1W4+5) Stichschaden, wenn er als Fernkampfwaffe verwendet wird.

Reaktionen

Parade. Mirt addiert 2 auf seine RK gegen einen Nahkampfangriff, der ihn treffen würde. Dazu muss Mirt den Angreifer sehen und eine Nahkampfwaffe führen.



MIRT

Trotz seines beachtlichen Umfangs kann sich Mirt schnell bewegen, wenn er muss, und er hat seine Fähigkeiten als Abenteurer nicht einrosten lassen. Seine Frau Asper ist vor einigen Jahren verstorben, und sein ausuferndes Anwesen hat bessere Tage gesehen.

Mirt verbringt seine Tage mit Politik und verschwendet seine Nächte mit Alkohol und Ausschweifungen.

Schätze

Mirt hat Zugriff auf magische Gegenstände aller Art, doch trägt er nur einige wenige bei sich. Er kann sich mit anderen magischen Gegenständen ausrüsten, wenn es erforderlich ist.

Neben seiner übrigen magischen Ausrüstung besitzt Mirt ein *Fürstengewand* (siehe Anhang A). Er legt das Gewand nur an, wenn er sich in offizieller Funktion mit anderen Maskierten Fürsten trifft.

Nar'l Xibrindas

Xanathars Berater ist ein nervöser und verschlagener männlicher Drow namens Nar'l Xibrindas. Nar'ls Haus wurde vor langer Zeit ausgelöscht, doch er und sein großer Bruder Soluun überlebten und schlossen sich den Bregan D'aerthe an. Vor einem Jahr erhielt Nar'l den schwierigen Auftrag, die Xanathar-Gilde zu infiltrieren und dem Betrachter so nahe zu kommen wie möglich. Darin war er sogar so erfolgreich, dass er den Betrachter dazu überreden konnte, seine anderen Berater aus dem Weg zu räumen. Die Paranoia des Betrachters wird Xanathar jedoch irgendwann dazu bringen, die Loyalität des Drow in Frage zu stellen, und Nar'l macht sich immer größere Sorgen um seine Zukunft. Wenn er sein eigenes Leben gegen die Mission der Bregan D'aerthe abwägen muss, wird er seine Interessen voranstellen und seine Drow-Kameraden verraten, um seine Haut zu retten.

Xanathar ist sich bewusst, dass etwas mit Nar'l nicht stimmt, und hat ihm vor kurzem einen **Grell**-Leibwächter zugewiesen. Der Grell hat Anweisungen, Nar'l auszuschalten, sobald es Anzeichen eines Verrats gibt.

Spielwerte

Nar'l Xibrindas ist ein **Drow-Magus**. Er bereitet den Zauber *Verständigung* vor und wirkt ihn, wenn er mit seinem Bruder kommunizieren muss. Neben seiner übrigen Ausrüstung trägt Nar'l eine Phiole mit sich, die drei Dosen Augenkratzer enthält, ein Kontaktgift. Eine Kreatur, die mit dem Gift in Kontakt kommt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht für 1 Stunde vergiftet zu werden und außerdem geblendet zu sein, solange die Vergiftung anhält. Der Zauber *Schwache Genesung* oder ähnliche Magie beendet den Effekt.



NAR'L XIBRINDAS UND SEIN GRELL-LEIBWÄCHTER

Nihiloor

Der Illithide Nihiloor arbeitet für Xanathar und verbringt seine Tage damit, Intellektverschlinger zu erschaffen und sie in der Kanalisation von Waterdeep frei zu lassen. Jeder Intellektverschlinger greift den erstbesten Humanoiden an, den er sieht, und benutzt das Opfer als Marionette, um die Stadt auszuspionieren und Informationen zurück an Nihiloor zu senden. Gelegentlich wird ein Intellektverschlinger angewiesen, eine bestimmte Art von Ziel zu suchen, wie ein Mitglied der Stadtwache oder der Stadtgarde. Manchmal umfassen seine Anweisungen den Befehl, bestimmte Waterdeeper gefangen zu nehmen und sie nach Schädelhafen zu bringen, wo sie versklavt werden oder für Lösegeld festgehalten werden.

Nihiloor hat einen fremdartigen Verstand und ist der Meinung, Xanathar ebenbürtig zu sein. Er hat allerdings kein Interesse daran, den Betrachter zu ersetzen, weil er es vorzieht, in den Schatten zu bleiben und seine eigenen finsteren Pläne zu verfolgen.

Spielwerte

Nihiloor ist ein **Gedankenschinder**.



Nihiloor

Noska Ur'gray

Noska ist ein skrupelloser Vollstrecker in der Xanathar-Gilde. Ein grüner Schleim im Undermountain löste seine linke Hand samt Unterarm auf, und die verlorene Gliedmaße wurde durch eine schwere Armbrust ersetzt, die am Stumpf befestigt wird.

Spielwerte

Noska Ur'gray ist ein Schildzwerg-**Schläger**, mit folgenden Anpassungen:

- Noska ist neutral böse.
- Er hat diese Volksmerkmale: Seine Schrittbewegungsrate ist 7,50 m. Er erhält einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift und Resistenz gegen Giftschaden. Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Er spricht die Gemeinsprache und Zwergisch.
- Er erhält wegen seiner Behinderung einen Nachteil bei Stärkewürfen, wenn er klettern will.

Orond Gralhund

Die Gralhunds sind Adelige, die mit Waffen und Söldnern dienen, und deren Familienmotto besagt „Wir sehen beide Seiten". Orond ist der Patriarch, doch ist er kein schneller Denker und nicht besonders kultiviert - und insgeheim weiß er das auch. Er überlässt seiner Frau Yalah, der er absolut ergeben ist, die meisten Intrigen und sozialen Situationen.

Als vor einigen Jahren mehrere der Maskierten Fürsten in kurzer Folge ermordet wurden, ging Fürst Gralhund davon aus, dass seine Frau einen der freien Plätze übernehmen würde. Das ist allerdings nie geschehen, trotz vieler Versprechungen und Bestechungen.



Noska Ur'gray

Nachdem sie übergangen worden waren, wurde Orond unglaublich zornig, und das hat sich seitdem nicht geändert.

Vor weniger als einem Jahr wurden die Gralhunds von Agenten der Zhentarim kontaktiert, die Manshoon loyal ergeben waren, und die Adeligen schlossen ein Bündnis mit ihnen. Haus Gralhund gibt den Zhents Geld und erlaubt ihnen, ihre edle Villa als Zuflucht zu nutzen. Dafür erhält das Haus alle Vorteile, die das Schwarze Netzwerk zu bieten hat, darunter Informationen, die seine Spione gesammelt haben. Während die Zhents also Haus Gralhund als Schild verwenden, nutzen die Gralhunds die Zhents, um die Identität und Schwächen der Maskierten Fürsten in Erfahrung zu bringen.

Orond versteht nicht ganz, wie sehr verstrickt das Schwarze Netzwerk und seine Familie mittlerweile sind - es ist mittlerweile unmöglich, die beiden zu trennen. Es ist in Waterdeep kein Geheimnis, dass das Schwarze Netzwerk tiefe Wurzeln in Haus Gralhund geschlagen hat. Weniger bekannt ist, dass die Zhents in Haus Gralhund Agenten von Manshoon sind. Weder Orond noch andere Mitglieder seiner Familie wissen vom Klon des Magiers. Soweit es nach Orond und seiner Frau geht, leben die örtlichen Anführer des Schwarze Netzwerks (wobei Urstul Floxin eine führende Position einnimmt) mit ihnen in der Familienvilla.

Orond ist ein kleiner, stämmiger Mann, der sich gut kleidet und angenehm anzuschauen ist. Wenn er den Mund aufmacht, kommen sein flegelhaftes Wesen, seine Selbstüberschätzung, sein fragiles Ego und seine abscheulichen Meinungen über den „gemeinen Pöbel" zum Vorschein, und sein Charme löst sich schnell auf. Wenn er nicht in Gesellschaft seiner Frau ist, neigt er zu exzessiver Prahlerei und Wutanfällen. Wenn er mit Fremden sprechen muss, sorgt er dafür, dass sein Halbork-Leibwächter Hrabbaz in der Nähe ist, aus Angst, dass andere ihn jeden Moment angreifen und überfallen könnten. Wenn Yalah anwesend ist, wird Orond ein gänzlich anderer Mann: ruhig, fast ängstlich, und zufrieden damit, wenn seine Frau im Rampenlicht steht.

Orond lässt Yalah die Zhentarim regeln. Er verbringt seine Tage damit, den Söldnern beim Training zuzusehen, Rechnungen zu begleichen und darüber zu schimpfen, wie teuer es ist, in der Stadt Geschäfte zu machen. Auch wenn Orond ein Mensch ist, wurde er mit einem Tieflingsschwanz geboren. Der Schwanz wurde amputiert, als er ein Junge war, doch die Narbe an seinem Steiß ist noch zu sehen.

Spielwerte

Orond Gralhund ist ein tethyrianischer menschlicher **Adeliger**, mit folgenden Anpassungen:

- Orond ist neutral böse.
- Er hat eine Intelligenz von 9 (-1).
- Da er sich nie die Mühe gemacht hat, andere Sprachen zu erlernen, beherrscht er nur die Gemeinsprache.

Osvaldo Cassalanter

Ammalia und Victoro Cassalanter tauchten die Seele ihres ältesten Kindes für Macht ein. Osvaldo wurde die Menschlichkeit entrissen, woraufhin er in der Cassalanter-Villa angekettet wurde, während er sich langsam in einen Teufel verwandelte (und auch noch in einen wahnsinnigen Teufel). Jetzt ist er eine Kreatur aus purem Bösen und Hass und hat keine Chance mehr, das zurückzuerlangen, was ihm genommen wurde.

Spielwerte

Osvaldo ist ein **Kettenteufel**.



Ott Stahlzeh

Ott Stahlzeh

Der Zwerg Ott Stahlzeh hat die nervenzerfetzende Aufgabe, sich um Xanathars Fisch Sylgar zu kümmern. In seiner freien Zeit verehrt er Zuggtmoy, die Dämonenkönigin der Pilze, und züchtet Pilze, Sporen und Schimmel. Er trägt eine lederne Scheitelkappe mit falschen Betrachter-Augenstielen.

Spielwerte

Ott ist ein Schildzwerg-**Kultist**, mit folgenden Anpassungen:

- Ott ist chaotisch böse.
- Er hat diese Volksmerkmale: Seine Schrittbewegungsrate ist 7,50 m. Er erhält einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift und Resistenz gegen Giftschaden. Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Er spricht die Gemeinsprache und Zwergisch.
- Er hat eine Intelligenz von 6 (–2) und Religion +0.

Remallia Anfurtbaum

Remallia (Remi für ihre Freunde) ist die Fürstin von Haus Ulbrinter und ein leitendes Licht für die Harfner in Waterdeep. Sie wurde eine aktive Kraft des Guten in der Stadt, nachdem Attentäter ihren Ehemann Arthagast Ulbringer getötet und seine Überreste zerstört haben. Sie ist eine Sonnenelfe mit zwei erwachsenen Kindern (einem halbelfischen Sohn namens Arthius, der Musik in Silbrigmond studiert, und einer halbelfischen Tochter namens Serenore, die auf der Mondscheininsel Alaron mit ihrem Ehemann und ihrer Tochter lebt). Fürstin Anfurtbaum verfügt über einige loyale Diener und Spione.

Remi hält in ihrer Villa geheime Harfner-Treffen ab, bei denen sie von vielerlei Zaubern beschützt wird. Sie verwendet eine *Figur der wundersamen Macht* in Gestalt eines silbernen Raben, um Nachrichten an Harfner-Spione überall in der Stadt zu schicken.

Renaer Neverember

Renaer ist der entfremdete Sohn von Dagult Neverember, dem ehemaligen Offenen Fürsten von Waterdeep und aktuellem Fürsten von Neverwinter. Vater und Sohn verabscheuen einander, und Renaer am unglücklichsten, wenn er sich um den Ärger kümmern muss, den sein Vater zurückgelassen hat. Sie teilen auch einige Eigenschaften, wie gutes Aussehen, eine Liebe zu Alkohol und ein Geschick für Diplomatie. Was Renaer fehlt ist die Streitsucht, die Reizbarkeit und die schlechten Entscheidungen seines Vaters.

Renaer lebt von einem beachtlichen Erbe, das ihm seine Mutter hinterlassen hat. Er nähert sich seiner Lebensmitte, hat das Abenteurerleben aufgegeben und sich ein wenig zur Ruhe gesetzt. Als Harfner verbringt er viel Zeit damit, Waterdeeper gegen jene zu beschützen, die ihnen ihr Geld und ihre Rechte rauben wollen – darunter auch sein Vater. Ihm gehört das Neveremberhaus, ein vierstöckiges Wohnhaus im Seebezirk. Renaer verbringt dort allerdings so wenig Zeit wie möglich, da es ständig von Spionen seines Vaters überwacht wird. Seine Freunde dürfen das Haus nutzen wie sie wollen, während Renaer seine meiste freie Zeit in Tavernen und Festhallen verbringt.

Einige glauben, dass Renaers Entfremdung von seinem Vater nur gespielt ist, und dass jeder, der den Namen Neverember trägt, ein Feind Waterdeeps ist. Renaer schüttelt bei solchen Beschuldigungen nur den Kopf und lebt sein Leben weiter. Er hat viele mächtige Freunde, die ihm den Rücken frei halten.

Spielwerte

Renaer Neverember ist ein illuskanischer Mensch, der die Werte eines Draufgängers (siehe Seite 195) hat, mit den folgenden Anpassungen:

- Renaer ist chaotisch gut.
- Er spricht die Gemeinsprache.



Renaer Neverember

Remallia Anfurtbaum

Mittelgroße Humanoide (Elfe), rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 66 (12W8+ 12)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Rettungswürfe Int +8, Wei +6
Fertigkeiten Arkane Kunde +8, Geschichte +8, Täuschen +7, Überzeugen +7
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Elfisch, Halblingisch, Zwergisch
Herausforderung 9 (5000 EP)

Besondere Ausrüstung. Remallia hat eine *Figur der wundersamen Kraft (silberner Rabe)*.

Feenblut. Remallia einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn sie bezaubert werden soll, und kann nicht mit Magie eingeschläfert werden.

Zauberwirken. Remallia ist eine Zauberwirker der 13. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Botschaft, Froststrahl, Magierhand, Tanzende Lichter*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Alarm *, Magierrüstung*, Magisches Geschoss, Schild**
2. Grad (3 Zauberplätze): *Arkanes Schloss*, Unsichtbarkeit*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball, Gegenzauber*, Magie bannen**
4. Grad (3 Zauberplätze): *Steinhaut*, Verbannung**
5. Grad (2 Zauberplatz): *Energiewand, Kältekegel*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Fleisch zu Stein, Kugel der Unverwundbarkeit**
7. Grad (1 Zauberplatz): *Symbol*, Teleportieren*

*Bannzauber des 1. Grades oder höher

Arkaner Schutz. Remallia verfügt über einen magischen Schutz mit 30 Trefferpunkten. Wenn sie Schaden erleidet, erleidet stattdessen der Schutz den Schaden. Wenn der Schutz auf 0 Trefferpunkte fällt, erleidet Remallia den verbleibenden Schaden. Wenn Remallia einen Bannzauber des 1. Grades oder höher wirkt, erhält der Schutz Trefferpunkte gleich dem doppelten Zaubergrad zurück.

Aktionen

Dolch. *Nahkampfangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Saeth Cromley

Saeth Cromley ist ein Feldwebel der Stadtwache im Ruhestand, ein sympathischer Kerl mit scharfem, sarkastischem Witz. Er kommt manchmal auf Bitte von Barnibus Sprengwind aus dem Ruhestand und unterstützt den Magus dabei, ungewöhnliche Verbrechen in der Stadt zu untersuchen. Cromley hilft Barnibus beim Umgang mit normalen Leuten, und er ist gut darin, Informationen aus ihnen herauszukitzeln. Auch wenn Cromley einst ein strenger Anhänger der Regulationen und des Kleiderkodex der Wache war, ist er in beidem etwas nachlässig geworden, seit er sich offiziell im Ruhestand befindet.

Spielwerte

Seath Cromley ist ein illuskanischer menschlicher **Veteran**, mit den folgenden Anpassungen:

- Saeth ist rechtschaffen gut.
- Er hat Charisma 14 und Einschüchtern +4.
- Er spricht die Gemeinsprache.

Die Schwarze Viper

Die Schwarze Viper war eine berüchtigte Einbrecherin, Taschendiebin, Räuberin und Attentäterin, die vor einem Jahrhundert nach einer langen und fragwürdigen Karriere starb. Esvele Rosznar, eine ungestüme junge Adelige, hat vor kurzem die Persona der Schwarzen Viper angenommen, um ein geheimes kriminelles Doppelleben zu führen. Wie viele andere Adelige plaudert Esvele über die Taten der Schwarzen Viper, um das Mysterium der Schurkin glaubwürdiger zu machen.



Die Schwarze Viper

Die Rosznar-Familie wurde vor mehr als hundert Jahren wegen Sklavenhandels verurteilt, der in Waterdeep extrem illegal ist, und aus der Stadt verbannt, ist aber vor einiger Zeit zurückgekehrt. Dass es den Rosznars unmöglich ist, den Respekt zu erlangen, den sie ihrer Meinung nach verdienen, kränkt sie sehr. Der Sklavenhandel wird in Amn und anderswo weiter betrieben, und es ist nicht so als dass andere Adelshäuser keine Skelette im Schrank hätten. Aber nur wegen eines kleinen Familienstreits, der öffentlich gemacht wurde, wird der Rosznar-Name seit einem Jahrhundert immer mit Verachtung ausgesprochen. Als Teil der ständigen Versuche der Familie, ihr Ansehen zu erhöhen und den Respekt anderer zu gewinnen, wurde Esvele als möglichst anständige Adelige erzogen. So nahm sie beispielsweise Lehrstunden in Etikette, Tanz und Grazie, wie es ihrem Stand entspricht.

In jüngeren Tagen rebellierte Esvele offen, doch dieses Verhalten führte dazu, dass die Familie die Türen nachts verschloss und Hauswachen anheuerte, die am Tag jeden ihrer Schritte beobachten. Sie brachte sich jedoch selbst bei, Schlösser zu öffnen, Schlüssel von Gürteln und aus Beuteln zu stehlen, Wände empor zu steigen und an Wachen vorbei zu schleichen. Sie spielte die perfekte Tochter, während sie sich nachts auslebte. Um ihre Identität zu verbergen, trug sie eine Kapuze und eine Maske und tauschte ihre edlen Gewänder durch jene Art praktischer Kleidung aus, die ihre Eltern ihr niemals erlauben würden.

Eine Sache, die Esvele gelernt hat, ist, die Legende der Schwarzen Viper zu nutzen. Wenn sie ihren Umhang zurückwirft, um das von ihr selbst zusammengestellte Kostüm zu zeigen, werfen die meisten Leute ihre Börsen hin und flüchten. Wenn das nicht funktioniert, muss sie normalerweise nur ihren Dolch ziehen. Natürlich sind manche der Adeligen, die sie als Ziel auserkoren hat, aus härterem Holz geschnitzt, und so musste Esvele lernen, wie man kämpft. Sie weiß, dass sie

Schwarze Viper

Mittelgroße Humanoide (Mensch), chaotisch neutral

Rüstungsklasse 16 (genietetes Leder)
Trefferpunkte 84 (13W8 + 26)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Rettungswürfe Ges +7, Int +3
Fertigkeiten Akrobatik +7, Athletik +3, Fingerfertigkeit +7, Heimlichkeit +7, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache, Diebessprache
Herausforderung 5 (1800 EP)

Raffinierte Aktion. In jedem ihrer Züge kann die Schwarze Viper eine Bonusaktion verwenden, um die Aktion Spurt, Rückzug oder Verbergen zu nutzen.

Entrinnen. Wenn die Schwarze Viper Ziel eines Effekts wird, der einen Geschicklichkeitsrettungswurf zur Folge hat, um nur den halben Schaden zu erleiden, und dieser Wurf gelingt, erleidet sie gar keinen Schaden. Sie kann diesen Effekt nicht verwenden, wenn sie kampfunfähig ist.

Hinterhältiger Angriff (1/Zug). Die Schwarze Viper verursacht zusätzliche 14 (4W6) Schaden, wenn sie ein Ziel mit einem Waffenangriff trifft und einen Vorteil beim Angriffswurf hat, oder wenn sich das Ziel innerhalb von 1,50 m um einen Verbündeten der Schwarzen Viper befindet, der nicht kampfunfähig ist und die Schwarze Viper keinen Nachteil beim Angriffswurf hat.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Schwarze Viper führt drei Angriffe mit ihrem Rapier aus.

Rapier. *Nahkampfangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W8 + 4) Stichschaden.

Handarmbrust. *Fernkampfangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 9/27 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Reaktionen

Unglaubliches Ausweichen. Die Schwarze Viper halbiert den Schaden, den sie durch einen Angriff erleidet. Dazu muss sie den Angreifer sehen können.



Stadtwache-Gefreiter, Hauptmann und Greifenkavallerie-Reiter.

ein gefährliches Spiel spielt, ist aber zufrieden damit, dass zumindest ein Mitglied der Rosznar-Familie den Respekt der Waterdeeper Adeligen erlangt hat.

Stadtgarde

Die Stadtgarde ist Waterdeeps Armee. Sie hat den Auftrag, die Mauern und Tore der Stadt, ihre Regierungsgebäude, den Hafen und ihre Beamten zu beschützen. Die Stadtgarde patrouilliert auch auf den Straßen nach Amphail, Goldenfeld und Dolchfurt.

Ränge in der Stadtgarde

Mitglieder der Stadtgarde haben Ränge. Vom niedrigsten zum höchsten sind sie:

Gefreiter
Feldwebel (Armar)
Leutnant (Civilar)
Hauptmann (Hoher Civilar)
Verschiedene Kommandoposten, einige dauerhaft (Seneschall von Burg Waterdeep, Verteidiger des Hafens, Meister der Nordtürme, Meister der Südtürme, Rüstmeister), andere nach Bedarf in Kriegszeiten verliehen (die Hand der Fürsten und der Recke der Fürsten)
Wart von Waterdeep

Der aktuelle Wart von Waterdeep ist Elminster, der der Offenen Fürstin Laeral Silverhand unterstellt ist.

Die Greifenkavallerie ist ein spezieller Zweig der Stadtgarde, deren Mitglieder erfahrene Soldaten sind, die dafür ausgebildet sind, Greifen als Reittiere zu verwenden.

Spielwerte

Gefreite und Feldwebel der Stadtgarde sind **Wachen**. Mitglieder vom Rang eines Leutnants und darüber sind normalerweise **Veteranen**.

Greifenkavallerie-Reiter

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 17 (Plattenpanzer)
Trefferpunkte 58 (9W8+18)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Fertigkeiten Athletik +4, Mit Tieren umgehen +3, Wahrnehmung +3
Sinne Passive Wahrnehmung 13
Sprachen Eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderung 12 (450 XP)

Aktionen

Lanze. *Nahkampfangriff:* +4 zum Treffen (mit Nachteil bei Zielen innerhalb von 1,50 m), Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W12 +2) Stichschaden, oder 11 (1W12+5) Stichschaden wenn beritten.

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampfangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Leichte Armbrust. *Fernkampfangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 6 (1W8 + 2) Stichschaden.

Reaktionen

Federfall: Der Reiter trägt einen magischen Ring, mit dem er den Zauber *Federfall* auf sich wirken kann, als Reaktion auf einen Sturz. Nachdem der Zauber gewirkt wurde, wird der Ring nicht magisch.



Mitglieder der Stadtwache

Stadtwache

Die Stadtwache ist Waterdeeps Polizeitruppe, die den Auftrag hat, den Frieden zu wahren und Verbrecher festzunehmen.

Patrouillen der Stadtwache sind normalerweise vier bis zwölf Personen stark. Eine Patrouille, die Ärger erwartet, könnte auch Verstärkung in Gestalt eines **Priesters** (eine Leihgabe eines örtlichen Tempels) oder eines **Magus** (vom Wachsamen Orden der Magier und Beschützer) mit sich führen.

Ränge in der Stadtwache

Mitglieder der Stadtwache werden Beamte genannt. Ihre Ränge sind, vom höchsten bis zum niedrigsten:

Wachtmeister
Feldwebel (Armar)
Leutnant (Civilar)
Hauptmann (Hoher Civilar; Anführer einer Wachstation)
Major (Bezirkscivilar; einer pro Stadtbezirk)
Kommandeur der Wache

Die Wache enthält auch einen Hohen Waffenmeister, der dem Kommandeur der Wache unterstellt ist und für Vorräte zuständig ist. Der Kommandeur der Wache ist der Offenen Fürstin Laeral Silverhand unterstellt.

Spielwerte

Die meisten Mitglieder der Stadtwache sind **Veteranen**. Einige der ranghöchsten Mitglieder sind **Ritter**. Alle Mitglieder der Stadtwache tragen Helme und führen Keulen, wenn sie im Dienst sind.

Thorvin Doppelbart

Thorvin dient als Xanathars oberster Techniker und Fallenexperte. Er dient auch den Harfnern als bezahlter Informant und hält die Fraktion so gut er kann über Xanathars Pläne auf dem Laufenden. Thorvin nutzt vorgetäuschte Wartungsinspektionen, um geheime Treffen zu verbergen, die er mit Harfner-Spionen in Schädelhafen und anderswo abhält.

Thorvin trägt eine Brille mit Eisenrand und trägt einen großen, schweren Schraubenschlüssel, der auch als Keule taugt. Er führt auch Steinmetzwerkzeuge, Schmiedwerkzeuge und Diebeswerkzeuge mit sich und ist mit allen drei geübt.



Thorvin Doppelbart

Spielwerte

Thorvin ist ein Schildzwerg-**Gemeiner** mit den folgenden Anpassungen:

- Thorvin ist rechtschaffen neutral.
- Er hat die folgenden Volksmerkmale: Seine Schrittbewegungsrate ist 7,50 m. Er erhält einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift und Resistenz gegen Giftschaden. Er hat Dunkelsicht mit einer Reichweite von 18 m. Er spricht die Gemeinsprache und Zwergisch.
- Er hat eine Intelligenz von 16 (+3).

Die Unheilsplünderer

Die Unheilsplünderer waren fünf skrupellose Abenteuer, die gerne die Horte von Lichs ausplünderten (die von manchen „Unheil" genannt werden). Sie geben das Abenteuerleben auf, um sich dem Schwarzen Netzwerk anzuschließen und kamen vor drei Jahren nach Waterdeep, um eine Zhentarim-Feste in der Stadt aufzubauen. In dieser Zeit haben sie Bündnisse mit verschiedenen Adeligen und Gilden geschlossen und sich mit anderen angelegt, während sie gleichzeitig die ganze Zeit Spione der Harfner abwehren mussten.

Davil Sternenlied

In Waterdeeps Abteilung des Schwarzen Netzwerks trägt Davil den Titel Meister der Gelegenheiten und Verhandlungen, weil er gut darin ist, lukrative Geschäfte zu wittern und schnell Freundschaften zu schließen.

Wie viele Sonnenelfen hat Davil eine Affinität für Magie und ist mit der Art von Geduld gesegnet, die mit einer langen Lebensspanne einhergeht. Im Gegensatz zu den meisten ist er nicht prätentiös oder distanziert. Er hat ein Zimmer im Klaffenden Portal und erledigt all seine Geschäfte im Schankraum des Etablissements. Er verhandelt bei allen Abkommen mit Anmut und Stil, auch wenn er betrunken ist, und nutzt eine elfische Laute als Zauberfokus.

Davil Sternenlied

Mittelgroßer Humanoider (Elf), neutral

Rüstungsklasse 15 (Kettenhemd)
Trefferpunkte 82 (15W8 + 15)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)

Rettungswürfe Ges +5, Cha +6
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Auftreten +6, Geschichte +6, Motiv erkennen +4, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch, Elfisch
Herausforderung 6 (2300 EP)

Feenblut. Davil hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und kann nicht mithilfe von Magie eingeschläfert werden.

Zauberwirken. Davil ist ein Zauberwirker der 12. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Bardenzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Einfache Illusion, Gehässiger Spott, Magierhand*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Schlaf, Selbstverkleidung, Wunden heilen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Einflüsterung, Krone des Wahnsinns, Unsichtbarkeit*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Unauffindbarkeit, Verständigung, Zungen*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Bewegungsfreiheit, Gestaltwandel, Zwang*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Person beherrschen, Vollständige Genesung*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Ottos Unwiderstehlicher Tanz*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampfangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Davil kann die Charaktere mit anderen Anführern der Abteilung des Schwarzen Netzwerks in Kontakt bringen, namentlich Istrid Horn (wenn sie ein Darlehen brauchen), Skeemo Schrägflasche (wenn sie Magie benötigen), Tashlyn Yafeera (wenn sie Waffen oder Söldner benötigen), und Ziraj den Jäger (wenn sie einen sehr fähigen Attentäter brauchen).

Istrid Horn

Istrid wird als Meisterin des Handels und der Münze des Schwarzen Netzwerks in Waterdeep betrachtet. Die Schildzwergin betreibt einen illegalen Geldverleih in einem stark bewachten Lagerhaus im Hafenbezirk, wo sie jenen, die Geld brauchen, Darlehen anbietet. Ihre Zinssätze sind vergleichbar mit denen ihrer Konkurrenten (darunter Adelsfamilien von Bankiers wie die Cassalanters und die Irlingsterns), aber die Strafen, wenn man Istrids Darlehen nicht zurückzahlt, sind hart.

Istrid Horn

Mittelgroße Humanoide (Zwerg), neutral böse

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 117 (18W8 + 36)
Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Rettungswürfe Kon +5, Wei +6
Fertigkeiten Einschüchtern +4, Religion +3
Schadensresistenzen Gift
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch
Herausforderung 8 (3900 EP)

Zwergische Unverwüstlichkeit. Istrid hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Gift.

Zauberwirken. Istrid ist eine Zauberwirkerin der 9. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Heilige Flamme, Licht, Verschonen der Toten*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Göttliche Gunst, Heilendes Wort, Lenkendes Geschoss, Schild des Glaubens*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Magische Waffe, Person festhalten, Schwache Genesung, Spirituelle Waffe, Stille*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Auf Wasser gehen, Kreuzritterumhang, Leuchtfeuer der Hoffnung, Magie bannen, Wächtergeister, Wiederbeleben*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Bewegungsfreiheit, Hüter des Glaubens, Steinhaut, Verbannung*
5. Grad (1 Zauberplatz): *Flammenschlag, Massen-Wunden heilen, Monster festhalten*

Aktionen

Mehrfachangriff. Istrid führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Kriegshammer. *Nahkampfangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (2W6 + 1) Hiebschaden.

Schatzsinn (3/Tag). Istrid entdeckt auf magische Weise kostbare Metalle und Steine, sowie Münzen und Juwelen innerhalb von 18 m.



Die Unheilsplünderer (von links): Davil Sternenlied, Istrid Horn, Tashlyn Yafeera, Skeemo Schrägflasche und Ziraj der Jäger

Skeemo Schrägflasche

Kleiner Humanoider (Gnom), neutral böse

Rüstungsklasse 12 (15 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 72 (16W6 + 16)
Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)

Rettungswürfe Int +6, Wei +4
Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Auftreten +5, Geschichte +6, Wahrnehmung +4
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14
Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Gnomisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderung 6 (2300 EP)

Gnomische Gerissenheit. Skeemo hat einen Vorteil bei allen Rettungswürfen auf Intelligenz, Weisheit und Charisma gegen Magie.

Zauberwirken. Skeemo ist ein Zauberwirker der 9. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Feuerpfeil, Licht, Magierhand, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Magie entdecken, Magierrüstung, Magisches Geschoss, Schild*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Einflüsterung, Nebelschritt*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerball, Flug, Gegenzauber*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Eissturm, Mächtige Unsichtbarkeit*
5. Grad (1 Zauberplatz): *Kältekegel*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampfangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Tashlyn Yafeera

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral

Rüstungsklasse 18 (Ritterrüstung)
Trefferpunkte 149 (23W8 + 46)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Rettungswürfe Str +8, Kon +6
Fertigkeiten Athletik +8, Einschüchtern +5, Wahrnehmung +6
Sinne Passive Wahrnehmung 16
Sprachen *Gemeinsprache*
Herausforderung 9 (5000 EP)

Unbezwingbar (2/Tag). Tashlyn kann einen misslungenen Rettungswurf wiederholen. Sie muss das neue Ergebnis verwenden.

Durchschnaufen (lädt sich nach einer kurzen oder langen Rast wieder auf). Als Bonusaktion kann Tashlyn 20 Trefferpunkte zurückerhalten.

Aktionen

Mehrfachangriff Tashlyn führt drei Angriffe mit ihrem Zweihandschwert oder ihrem Kurzbogen aus.

Zweihandschwert. *Nahkampfangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Hiebschaden, plus 7 (2W6) Hiebschaden, wenn Tashlyn mehr als die Hälfte ihrer Trefferpunkte übrig hat.

Kurzbogen. *Fernkampfangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 24/96 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Stichschaden, plus 7 (2W6) Stichschaden, wenn Tashlyn mehr als die Hälfte ihrer Trefferpunkte übrig hat.

Istrid verehrt Vergadain, den zwergischen Gott des Wohlstands und Glücks. Sie mag es, wenn andere in ihrer Schuld stehen, und sie nutzt Schläger und Vollstrecker, um ihr Geld einzusammeln. Wenn sich diese Ressourcen als unzureichend erweisen, kann Istrid ihre alten Abenteurergefähren um Unterstützung bitten.

Skeemo Schrägflasche

Skeemo wurde der Meister der Magie für das Schwarze Netzwerk in Waterdeep, wobei er im Handelsbezirk zur Tarnung seiner Aktivitäten den kleinen, engen Laden Schrägflasches Gebräue aufgebaut hat. Die meisten seiner Tränke und Elixiere sind nicht magischer Natur, aber er fertigt magische für seine Zhent-Freunde an.

Skeemo kann zu seinen Referenzen auch „Überläufer" aufnehmen, weil seine Dienste von Haus Gralhund und den Agenten des Schwarzen Netzwerks, die Manshoon loyal sind, aufgekauft wurden. Der Felsengnom verwendet *Papiervögel* (siehe Anhang A), um Botschaften an seine neuen und alten Freunde zu schicken.

Ziraj der Jäger

Mittelgroßer Humanoider (Halbork), neutral böse

Rüstungsklasse 17 (Lederrüstung +2)
Trefferpunkte 153 (18W8 + 72)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Rettungswürfe Wei +5, Cha +5
Fertigkeiten Athletik +7, Einschüchtern +5, Heimlichkeit +7, Überleben +5
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Orkisch
Herausforderung 8 (3900 EP)

Zauberwirken. Ziraj ist ein Zauberwirker der 10. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Paladinzauber vorbereitet:

1. Grad (4 Zauberplätze): *Befehl, Donnerndes Niederstrecken, Schutz vor Böse und Gut*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Brandmarkendes Niederschmettern, Ross finden*
3. Grad (2 Zauberplätze): *Blendendes Niederschmettern, Magie bannen*

Aktionen

Mehrfachangriff. Ziraj führt drei Angriffe mit seiner Glefe oder mit seinem übergroßen Langbogen aus.

Glefe. *Nahkampfangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (1W10 + 4) Hiebschaden.

Übergroßer Langbogen. *Fernkampfangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. *Treffer:* 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Grauenhafte Ausstrahlung (lädt sich nach einer kurzen oder langen Rast wieder auf). Ziraj strahlt magische Bedrohung aus. Jeder Gegner innerhalb von 9 m um ihn muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt in Bezug auf Ziraj zu sein. Wenn ein Gegner, der Angst hat, seinen Zug weiter als 9 m von Ziraj entfernt beendet, kann der Gegner den Rettungswurf wiederholen und den Effekt für sich bei einem Erfolg beenden.

Tashlyn Yafeera

Tashlyn (für ihre Werte siehe die nächste Seite) ist Meisterin der Waffen und Söldner für Waterdeeps Zhentarim.

In dieser Rolle stellt sie Waffen, Rüstung und Ausbildung für Söldner zur Verfügung, die für das Schwarze Netzwerk arbeiten.

Tashyln hat eine praktische Tarnidentität aufgebaut, indem sie als Leibwächterin von Vorondar Magnetstein dient, einem zwergischen Magister, der am Südtor stationiert ist. Sie mag den Zwerg und hat sein Vertrauen erlangt, so dass sie in den Rang eines Hauptmanns der Stadtgarde aufgenommen wurde. In dieser Position beobachtet sie den Verkehr, der durch das Tor kommt, und sorgt dafür, dass ihre Kumpanen aus dem Schwarzen Netzwerk ungehindert kommen und gehen können.

Tashlyn wurde in eine wohlhabende Familie in Calimshan geboren und hat ein starkes Überlegenheitsgefühl. Sie wird schnell zornig und hasst es, vor einem Kampf zurückzuweichen. Sie respektiert jeden, der sie im Nahkampf besiegt.

Ziraj der Jäger

Ziraj ist ein halborkischer Jäger, der einen übergroßen Bogen führt, der entsprechend große Pfeile verschießt. Er ist der Meister der Attentate für das Schwarze Netzwerk. Wenn Ziraj aufbricht, um jemanden zu töten, dann geschieht dies, weil seine Freunde (Davil, Istrid, Skeemo oder Tashlyn) ihn darum gebeten haben. Die Charaktere könnten Zirajs Ziel werden, oder Ziraj könnte ihnen zu Hilfe eilen und einen gemeinsamen Feind ausschalten. Er ist der starke, schweigsame Typ.

Die Stadtwache hat Berichte über eine Gestalt erhalten, die die Dächer von Waterdeep heimsucht - ein bulliger Schatten, der von den Kanten der Dächer blickt, den Tod in Gestalt langer Pfeile herabregnen lässt, und ohne auch nur ein Flüstern verschwindet. Wo er herkommt, ob er ein Zuhause hat, bleibt ein Mysterium, genauso wie die Frage, wo er als nächstes auftaucht.

Schätze. Ziraj trägt eine *Lederrüstung +2* und führt einen übergroßen Langbogen. Diese einzigartige Waffe kann nur von einer mittelgroßen oder größeren Kreatur mit Stärke 18 oder höher verwendet werden. Der Bogen verschießt übergroße Pfeile, die Stichschaden gleich 2W6 + Stärkemodifikator des Trägers verursachen. Die Reichweite entspricht einem gewöhnlichen Langbogen.

Urstul Floxin

Urstul Floxin arbeitet für Manshoon und ist das ranghöchste Mitglied der Zhentarim-Truppe, die in Haus Gralhund stationiert ist. Urstul ist nicht mehr als ein Schläger mit dem Charme und der Zucht einer Schlange, doch die Gralhunds tolerieren ihn, weil er ihnen nützliche Informationen zukommen lässt, die seine Spione überall in der Stadt sammeln. Urstul empfängt seine Befehle von Manshoons aktuellem Simulakrum, das Haus Gralhund über einen Teleportationskreis betritt und verlässt (dieser ist mit dem Kreis in den Kolat-Türmen verbunden).

Urstul ist ein großer, stämmiger Mann in den 40ern. Er verhält sich in Haus Gralhund, als würde es ihm gehören. Er hat eine Sammlung schwarzer **fliegender Schlangen**, die er als Kuriere verwendet, um Botschaften an seine Untergebenen in der ganzen Stadt zu schicken.

Spielwerte

Urstul Floxin ist ein illuskanischer menschlicher **Assassine**, mit folgenden Anpassungen:

- Urstul ist rechtschaffen böse.
- Er spricht die Gemeinsprache und Orkisch und beherrscht die Diebessprache.

Vajra Safahr

Vajra ist eine kompetente Magierin in ihren mittleren 30ern, die jüngste Person, die jemals den Posten des Schwarzstabs einnahm. Als Hochmagierin von Waterdeep hat sie die Aufgabe, ihre ganze Magie und ihre Ressourcen zu verwenden, um die Stadt vor Gefahren zu schützen. Sie wurde für den Posten von Khelben Arunsum selbst ausgewählt und führt den *Schwarzstab*, von dem Khelben seinen Namen und den Titel seines Amts erhalten hat. Vajra ist nicht die mächtigste Magierin der Stadt, aber sie kann sich wehren. Trotz ihrer vielen Gaben hinterfragt sie nach wie vor ihre Fähigkeiten, den Anforderungen der Rolle gerecht zu werden, und fällt selten eine Entscheidung, ohne erst den Rat des *Schwarzstabs* zu erbitten, da dieser Khelben Arunsuns Geist sowie die Geister aller anderen Schwarzstäbe vor ihr enthält. Sie erhält auch Informationen aus vielen anderen Quellen, sowohl von ihrem eigenen Netzwerk von Spionen als auch von Harfner-Agenten.

Vajra führt die Schwarzstabakademie, eine Schule für Magier, im Schwarzstabturm im Schlossbezirk. Sie ist auch die Leiterin der Grauen Truppe, einem Orden hochqualifizierter Abenteurer, die die Stadt in Zeiten der Not beschützen. Vajra sucht immer nach neuen Abenteurern, die die Reihen der Grauen Truppe füllen können und ist besonders interessiert an jenen, die einzigartige Fertigkeiten, Kenntnisse oder Zauber mitbringen.

Mehrere der älteren und erfahreneren Magier in Waterdeep betrachten Vajra als Emporkömmling, aber sie sind schlau genug, sie nicht herauszufordern. Nur die Offene Fürstin, im Augenblick Laeral Silverhand, kann Vajra ihres Titels entheben.

Vajra Safahr

Mittelgroße Humanoide (Mensch), rechtschaffen neutral

Rüstungsklasse 14 (*Schwarzstab*, 17 mit *Magierrüstung*)
Trefferpunkte 126 (23W8 + 23)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)	16 (+3)

Rettungswürfe Str +2, Ges +4, Kon +3, Int +12, Wei +7, Cha +5
Fertigkeiten Arkane Kunde +10, Geschichte +10
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch, Elfisch, Riesisch, Halblingisch, Gemeinsprache der Unterreiche
Herausforderung 13 (10000 EP)

Besondere Ausrüstung. Vajra führt den *Schwarzstab* (siehe Anhang A), der bereits in ihren Spielwerten eingerechnet ist. Wirf 2W10 um zu bestimmen, wie viele Ladungen der Stab übrig hat.

Magieresistenz. Vajra hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Zauberwirken. Vajra ist eine Zauberwirkerin der 18. Stufe. Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 18, +12 zum Treffen mit Zauberangriffen). Sie hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Feuerpfeil, Licht, Magierhand, Taschenspielerei*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Donnerwoge, Identifizieren, Magie entdecken, Magierrüstung*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Nebelschritt, Netz, Unsichtbarkeit*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Flug, Gegenzauber, Verständigung*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Feuerschild, Steinhaut, Verbannung*
5. Grad (3 Zauberplätze): *Bigbys Hand, Geas, Telekinese*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Kugelblitz, Kugel der Unverwundbarkeit*
7. Grad (1 Zauberplatz): *Energiekäfig, Regenbogenspiel*
8. Grad (1 Zauberplatz): *Antimagisches Feld, Wort der Macht: Betäuben*
9. Grad (1 Zauberplatz): *Einkerkerung*

Aktionen

Schwarzstab. *Nahkampfangriff:* +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W6 + 2) Wuchtschaden, oder 6 (1W8 + 2) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen verwendet wird. Vajra kann 1 Ladung des Stabs aufwenden, um bei einem Treffer zusätzliche 3 (1W6) Energieschaden zu verursachen.



Vajra Safahr, der Schwarzstab

Victoro Cassalanter

Der Fürst von Haus Cassalanter ist ein teuflisch gutaussehender Halbelf, der Geld und Macht liebt. Er und seine Frau gewannen viel, indem sie einen Pakt mit Asmodeus schlossen, doch dafür tauschten sie die Seelen ihrer drei Kinder ein.

Victoro ist ein Priester des Asmodeus, doch seine Hingabe an den Fürsten der Neun Höllen ist ein Geheimnis, das nur seiner Frau und seinen engsten Freunden bekannt ist. Die meisten Waterdeeper kennen ihn als erfolgreichen Bankier, Menschenfreund und Anhänger von Lathander. Einige seiner Geschäftsprofite werden dafür verwendet, den Armen Nahrung und Obdach zu gewähren. Doch hinter seiner Fassade der Großzügigkeit ist Victoro eine selbstsüchtige Bestie.

Die Seele von Victoros ältestem Sohn Osvaldo ist für immer verloren und kann nicht mehr gerettet werden. Um seine Schuldgefühle zu lindern, hat Victoro einen Plan geschmiedet, die Seelen der beiden jungen Zwillinge Terenzio und Elzarina zurück zu erlangen. Nach den Bedingungen des Vertrags werden ihre Seelen an ihrem neunten Geburtstag fällig, und dieser Tag naht schnell. Aber Victoro kann sich aus der Pflicht freikaufen, indem er, wie im Vertrag festgehalten, „nur eine weniger als eine Million Goldmünzen bezahlen, und nur eine weniger als einhundert unglückliche Seelen opfert".

Victoro ist gebildet, charmant, wird nur langsam wütend und ist mit guter Gesundheit, langem Leben und Immunität gegen Krankheiten gesegnet. Er kleidet sich nach neuester Mode und trägt einen Gehstock mit Rubinknauf, aber nicht weil er ihn benötigt. Dieser Stock hat die magischen Eigenschaften eines *Zepters der Herrschaft*.

Victoro Cassalanter

Mittelgroßer Humanoider (Halbelf), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (*verzaubertes beschlagenes Leder, Ring des Schutzes*)
Trefferpunkte 97 (15W8 + 30)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
13 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)

Rettungswürfe Kon +6, Wei +4
Fertigkeiten Geschichte +7, Motiv erkennen +7, Religion +7, Überzeugen +8
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Vergiftet
Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11
Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Elfisch, Infernalisch
Herausforderung 10 (5900 EP)

Besondere Ausrüstung. Victoro trägt einen *Ring des Schutzes* und *Bezaubertes beschlagenes Leder*, das als edle Kleidung getarnt ist. Er trägt ein *Zepter der Herrschaft*, das als Gehstock mit Rubinknauf getarnt ist.

Feenblut. Victoro hat einen Vorteil bei Rettungswürfen, wenn er bezaubert werden soll, und kann nicht mit Magie eingeschläfert werden.

Zauberwirken. Victoro ist ein Zauberwirker der 15. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen).

Er hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:
Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Göttliche Führung, Licht, Thaumaturgie, Verschonen der Toten*
1. Grad (4 Zauberplätze): *Befehl, Magie entdecken, Heiligtum, Person bezaubern, Schutz vor Gut und Böse, Selbstverkleidung*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Schwache Genesung, Spiegelbild, Spirituelle Waffe, Spurloser Schritt, Vorahnung*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Flimmern, Hellsehen, Magie bannen, Schutzkreis, Schutz vor Energie*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Bewegungsfreiheit, Dimensionstür, Verbannung, Verwandlung, Weissagung*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Erinnerung verändern, Flammenschlag, Insektenplage, Person beherrschen*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Heilung*
7. Grad (1 Zauberplatz) *Göttliches Wort*
8. Grad (1 Zauberplatz): *Erdbeben*

Aktionen

Mehrfachangriff. Victoro führt zwei Angriffe mit seinem Rapier aus.

Rapier. *Nahkampfangriff:* +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Stichschaden.

Schattenmantel (2/Tag). Victoro wird bis zum Ende seines nächsten Zugs unsichtbar. Er wird sofort sichtbar, nachdem er angreift oder einen Zauber wirkt.

Teufel beschwören (Aufladung nach 9 Tagen). Victoro beschwört einen **Klingenteufel**. Der Teufel erscheint in einem freien Bereich innerhalb von 9 m um Victoro, dient als Victoros Verbündeter und kann keine anderen Teufel beschwören. Er bleibt 1 Minute, oder bis Victoro stirbt, oder bis Victoro ihn als Aktion wegschickt.

Volothamp Geddarm

Der prahlerische Weltreisende Volothamp Geddarm genießt eine kleine Unterbrechung in Waterdeep nach einer erfolgreichen Lesetour als Werbung für sein aktuelles Werk, *Volos Almanach der Monster*. Er verbringt den Großteil seiner freien Zeit im Schankraum des Klaffenden Portals, wo er sich mit alten Freunden trifft und über sein nächstes Buchprojekt sinnt.

Volo hat eine übertriebene Meinung über sich selbst und seine Bedeutung für die Welt, ist aber nicht ohne Charme. Es gibt nichts, was er nicht tun würde, um einem Freund zu helfen.

Volothamp „Volo" Geddarm

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), chaotisch gut

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 31 (7W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	12 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +2, Wei +2
Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Auftreten +7, Fingerfertigkeit +3, Geschichte+4, Mit Tieren umgehen +4, Motiv erkennen +2, Nachforschung +4, Täuschung +5, Überleben +2, Überzeugen +7, Wahrnehmung +2
Sinne Passive Wahrnehmung 12
Sprachen Gemeinsprache, Zwergisch, Elfisch
Herausforderung 1/4 (50 EP)

Zauberwirken. Volo ist ein Zauberwirker der 1. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Freundschaft, Taschenspielerei*
1. Grad (2 Zauberplätze): *Magie entdecken, Sprachen verstehen, Selbstverkleidung*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampfangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W4 + 1) Stichschaden.



Wandelnde Statue von Waterdeep

Gigantisches Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 314 (17W20 + 136)
Bewegungsrate 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	8 (–1)	27 (+8)	1 (–5)	10 (+0)	1 (–5)

Rettungswürfe Kon +14
Schadensimmunitäten Kälte, Feuer, Gift, Psychisch; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht magische Angriffe, die nicht mit Adamantwaffen ausgeführt werden
Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert
Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 10
Sprachen —
Herausforderung 18 (20000 EP)

Bröckelnder Koloss. Wenn die Statue auf 0 Trefferpunkte fällt, zerbricht sie und ist zerstört. Kreaturen auf dem Boden innerhalb von 9 m um die bröckelnde Statue müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 22 schaffen. Sie erleiden 22 (4W10) Wuchtschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen.

Unveränderliche Gestalt. Die Statue ist immun gegen alle Zauber und Effekte, die ihre Gestalt verändern sollen.

Magieresistenz. Die Statue hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Belagerungsmonster. Die Statue fügt Objekten und Bauwerken doppelten Schaden zu.

Aktionen

Mehrfachangriff. Die Statue führt zwei Nahkampfangriffe aus.

Hieb. *Nahkampfangriff:* +16 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 29 (3W12 + 10) Wuchtschaden.

Geschleuderte Steine. *Fernkampfangriff:* +16 zum Treffen, Reichweite 60/240 m, ein Ziel. *Treffer:* 43 (6W10 + 10) Hiebschaden.

Wandelnde Statuen von Waterdeep

Überall in Waterdeep verstreut stehen acht gewaltige Statuen, die die Stadt in Zeiten großer Not beschützen sollen.

Weil sie so zerstörerisch sind, werden die wandelnden Statuen nur verwendet, um Armeen und scheinbar unüberwindbare Feinde abzuwehren.

Jede Statue hat einen Namen und ein einzigartiges Aussehen (siehe „Die Wandelnden Statuen" auf Seite 182), aber was ihre Spielwerte angeht, sind sie sich sehr ähnlich. Die Statue, die als die Schwertmaid bekannt ist, ist zu kaputt, um belebt zu werden, und nur der Träger des *Schwarzstabs* (siehe Anhang A) kann die anderen sieben aktivieren.

Sehenswürdigkeiten. Im Lauf der Jahre haben Waterdeeper Einwohner Bauwerke um und auf mehreren der Statuen gebaut, weil sie glaubten, dass sie zum jetzigen Zeitpunkt wenig mehr als Sehenswürdigkeiten darstellen. In ihrem unbelebtem Zustand stellen die Statue keine große Gefahr dar, aber Bauwerke, die an den wandelnden Statuen angebracht sind, werden zerstört, sobald sie belebt werden.

Konstruktnatur. Eine Wandelnde Statue braucht keine Luft, Nahrung, Wasser oder Schlaf.

Xanathar

Xanathar ist der Name, der dem Betrachter-Verbrecherfürst gegeben wird, der in den Gewölben unter Waterdeep haust. Er ist nicht der erste Betrachter, der diesen Namen trägt, und er wird nicht der letzte sein.

Wie alle Betrachter ist Xanathar ein paranoider Tyrann, der seine Handlanger mit Charisma und Schikanen in die Knechtschaft treibt. Die Xanathar-Gilde besteht aus einigen der zwielichtigsten Leuten in Waterdeep, sowie aus Monstern, die unterjocht oder mit dem Versprechen von Schätzen, Nahrung oder Macht angelockt wurden. Verrat in den Reihen der Gilde ist weit verbreitet, da die Diener um die Gunst und Zuneigung des Betrachters ringen. Solche Zuwendungen sind von kurzer Dauer, da der Betrachter allen, die seine Gunst erlangen, schnell wieder misstraut.

Xanathar lebt in einem Gewölbe unter Schädelhafen, einer unterirdischen Siedlung, die mit der dritten Ebene des Undermountain verbunden ist. Der Ort erinnert an eine heruntergekommene Stadt, die in einer riesigen Kaverne mit Anbindung an einen unterirdischen Fluss errichtet wurde. Mitglieder der Xanathar-Gilde suchen Schädelhafens verfallene Gebäude heim, und Flammenschädel patrouillieren die Straßen.

Die einzige Kreatur, um die sich Xanathar wirklich schert, außer sich selbst natürlich, ist ein Fisch namens Sylgar, den er in einem großen Aquarium hält. Xanathar hat Handlanger, die sich ständig um den Fisch kümmern, doch selbst ihre Arbeit kann eine solche Kreatur nicht ewig am Leben halten. Wenn der Fisch stirbt, breitet sich Panik unter den Bewohnern des Hortes aus, und sie versuchen schnell den Fisch zu ersetzen, ehe Xanathar bemerkt, was passiert ist. Glücklicherweise kann der Betrachter Fische nicht unterscheiden.

Xanathar hat eine große Vorliebe für Gold. Vor einigen Jahren stahlen seine Spione den *Stein von Golorr*, der Informationen enthielt, die zur Entdeckung eines zwergischen Gewölbes unter Waterdeep führen konnten. Xanathar konnte das Gewölbe öffnen, wurde aber von dem Drachen vertrieben, der dort Wache hielt. Vor kurzer Zeit stahl jemand den *Stein von Golorr* aus dem Versteck in seinem Hort, und der Betrachter ist überzeugt, dass das Schwarze Netzwerk hinter dem Diebstahl steckt.

Der Betrachter ist im eisernen Griff seiner eigenen Paranoia gefangen. Er sieht überall Feinde, und schlägt nach jedem, den er in Verdacht hat, ein Spion oder Attentäter der Zhentarim zu sein. Abenteurer, die seine Aufmerksamkeit auf sich ziehen, indem sie sich um bekannte oder vermutete Agenten des Schwarzen Netzwerks kümmern, werden schnell als Feinde gebrandmarkt, die zerstört werden müssen.

Spielwerte

Xanathar ist ein **Betrachter** mit magischen Ringen auf drei seiner Augenstielen. Er ist auf alle drei Ringe eingestimmt, was aber seinen Herausforderungsgrad nicht ändert.

Er trägt einen *Ring der Unsichtbarkeit* auf dem Furchtstrahl-Augenstiel, einen *Ring der Gedankenabschirmung* auf dem Schlafstrahl-Augenstiel und einen *Ring des Widerstands (Energie)* auf dem Verlangsamungsstrahl-Augenstiel.

Xanathars geliebter Fisch Sylgar hat die Spielwerte eines **Quippers**, aber ohne die Eigenschaft Blutrausch.

Yalah Gralhund

Die Dame von Haus Gralhund ist keine Närrin. Sie hat einen scharfen Verstand und die Weisheit, Freund von Feind zu unterscheiden. Sie hat auch einen Ehemann, der sie anbetet (siehe „Orond Gralhund", Seite 207) und ein Haus, dem die Ressourcen des Schwarzen Netzwerks zur Verfügung stehen.

Yalah bleibt über Geschehnisse in der Stadt informiert, hält ihre Kinder unter Kontrolle und nutzt ihren Stand und das Vermögen ihrer Familie, um sowohl Adeligen, Gildenmeistern als auch Gemeinen Geheimnisse zu entlocken. Auch wenn ihre Versuche, eine Maskierte Fürstin zu werden, verhindert wurden, glaubt sie, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis ihr diese Ehre zuteil wird. Sie ist sich sicher, dass sie durch Erpressung, Bestechung und Nötigung von den Maskierten Fürsten aufgenommen wird, sobald sie von ausreichend vielen Fürsten die Identität herausgefunden hat. Sobald das geschieht, will sie für Veränderungen in der Regierung sorgen, die Haus Gralhunds Wohlstand für viele Generationen sichern werden.

Yalah teilt die Dienste eines halborkischen Leibwächters mit ihrem Ehemann, doch ist Hrabbaz (siehe „Hrabbaz", Seite 200) ihr loyaler als ihm. Sie nutzt außerdem die Zhentarim, die in Haus Gralhund stationiert sind, als ihr privates Spionagenetzwerk, weil sie nicht begreift, dass ihr wahrer Meister Manshoon ist. Am meisten hat sie mit dem Zhent-Meisterassassinen Urstul Floxin (siehe „Urstul Floxin", Seite 215) zu tun, den sie wie einen Untergebenen behandelt.

Spielwerte

Yalah Gralhund ist eine tethyrianische menschliche **Adelige**, mit folgenden Anpassungen:

- Yalah ist neutral böse.
- Sie hat eine Intelligenz von 16 (+3).
- Sie spricht die Gemeinsprache und Infernalisch.



Yalah und Orond Gralhund



Zauberlehrling

Zauberlehrlinge sind unerfahrene arkane Zauberwirker, die erfahreneren Magiern dienen oder Schulen besuchen. Sie leisten alltägliche Arbeiten, wie Kochen und Putzen, im Austausch für die Ausbildung in der Magie.

Zauberlehrling

Mittelgroßer Humanoider (beliebiges Volk), jede Gesinnung

Rüstungsklasse 10
Trefferpunkte 9 (2W8)
Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Geschichte +4
Sinne Passive Wahrnehmung 10
Sprachen Eine Sprache nach Wahl (normalerweise Gemeinsprache)
Herausforderung 1/4 (50 XP)

Zauberwirken. Der Zauberlehrling ist ein Zauberwirker der 1. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 12, +4 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern, Feuerpfeil, Taschenspielerei*
1. Grad (2 Zauberplätze): *Brennende Hände, Schild, Selbstverkleidung*

Aktionen

Dolch. *Nahkampf- oder Fernkampfangriff:* +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. *Treffer:* 2 (1W4) Stichschaden.

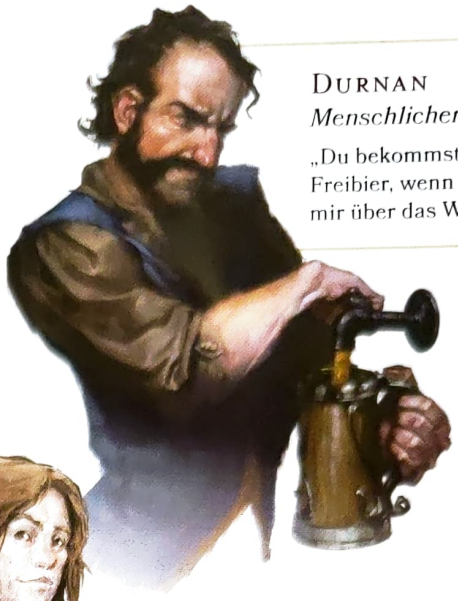
Anhang C: Handouts

Freundliche Gesichter im Klaffenden Portal



Bonnie
Menschliche Schankmagd

„Viele Abenteurer kommen auf dem Weg zum Ruhm zum Klaffenden Portal. Alle kosten das Bier."



Durnan
Menschlicher Besitzer

„Du bekommst einen Krug Freibier, wenn du nicht mit mir über das Wetter redest."



„Dreisaiten"
Menschlicher Barde

„Jeder kann *Die Drei Flambinis* auf einer Laute spielen, aber versuche es mal mit nur drei Saiten!"



Jalester Silbermähne
Menschlicher Gast

„Du willst wissen, was in unserer schönen Stadt vor sich geht? Schnappe dir einen Stuhl. Bleib ein bisschen hier."



Meloon Kriegsdrache
Berühmter menschlicher Abenteurer

„Helden, habe ich recht? Vielleicht werdet ihr euch eines Tages der Grauen Truppe anschließen. Kann ich euch ein Bier ausgeben?"



Obaya Uday
Menschliche Klerikerin von Waukeen

„Die Wunder von Waterdeep sind wahrlich ein Anblick. Ich sage euch, ich habe noch nie so viel Geld in meinem Leben gesehen!"



Yagra Steinfaust
Halborkische Söldnerin

„Willst du armdrücken? Hoffe, du bist stärker als du aussiehst."

Der Rechtskodex

Strafen für Verbrechen können eines oder mehrere der folgenden Dinge beinhalten, abhängig von der Art des Verbrechens, gegen wen oder was das Verbrechen verübt wird, und die Vorstrafen des Angeklagten:

- Tod
- Exil (für mehrere Jahre oder Sommer)
- Auspeitschen (eine bestimmte Anzahl von Hieben)
- Zwangsarbeit (für Tage, Monate oder Jahre, abhängig von der Schwere des Verbrechens)
- Kerkerhaft in Schloss Waterdeep (für Tage oder Monate, abhängig von der Schwere des Verbrechens)
- Strafzahlung (zu entrichten an die Stadt; Unvermögen die Strafe zu bezahlen führt zu Kerkerhaft und/oder Zwangsarbeit)
- Schadenersatz (zu entrichten an das Opfer oder die Familie; Unvermögen die Strafe zu bezahlen führt zu Kerkerhaft und/oder Zwangsarbeit)
- Edikt (verbietet dem Verurteilten, bestimmte Dinge zu tun; Verstoß gegen ein Edikt kann zu Kerkerhaft, Zwangsarbeit und/oder Strafzahlungen führen).

I. Verbrechen gegen Fürsten, Beamte und Adelige

Angriff auf oder Nachahmung eines Fürsten: Tod

Angriff auf oder Nachahmung eines Beamten oder Adeligen: Auspeitschen, Kerkerhaft von bis zu einem Zehntag und eine Geldstrafe von bis zu 500 GM

Erpressung eines Beamten: Auspeitschen und Exil von bis zu 10 Jahren

Bestechung oder versuchte Bestechung eines Beamten: Exil von bis zu 20 Jahren und eine Geldstrafe gleich der doppelten Bestechungssumme

Ermordung eines Fürsten, Beamten oder Adeligen: Tod

Einen Fürst magisch ohne Zustimmung beeinflussen: Kerkerhaft von bis zu einem Jahr, und Strafzahlungen und Schadenersatz von bis zu 1000 GM

Einen Beamten magische ohne Zustimmung beeinflussen: Strafzahlungen und Schadenersatz von bis zu 1000 GM und Edikt

II. Verbrechen gegen die Stadt

Brandstiftung: Tod oder Zwangsarbeit von bis zu 1 Jahr, mit Geldstrafen und/oder Schadenersatz gleich der Kosten der Reparaturen plus 2000 GM

Führung von Waffen ohne triftigen Grund: Kerkerhaft von bis zu einem Zehntag und/oder Geldstrafe von bis zu 10 GM

Spionage: Tod oder dauerhaftes Exil

Handel mit gestohlenen Waren: Geldstrafe entsprechend des Werts der gestohlenen Waren und Edikt

Fälschung eines offiziellen Dokuments: Auspeitschen und Exil für 10 Sommer

Behinderung des Strafvollzugs: Geldstrafe bis zu 200 GM und Zwangsarbeit für bis zu einen Zehntag

Vermüllung: Geldstrafe von bis zu 2 GM und Edikt

Vergiften eines städtischen Brunnens: Tod

Diebstahl: Auspeitschen, gefolgt von Kerkerhaft bis zu einen Zehntag, Zwangsarbeit für bis zu 1 Jahr oder eine Strafzahlung gleich dem Wert der gestohlenen Waren

Verrat: Tod

Vandalismus: Kerkerhaft für bis zu einen Zehntag sowie Strafzahlungen und/oder Schadensersatz gleich den Kosten der Reparaturen plus bis zu 100 GM

Einen Beamten magisch ohne Zustimmung beeinflussen: Strafzahlungen und Schadenersatz von bis zu 1000 GM und Edikt

III. Verbrechen gegen die Götter

Angriff auf einen Priester oder Laien: Kerkerhaft von bis zu einen Zehntag und bis zu 500 GM Schadensersatz

Ruhestörung in einem Tempel: Strafzahlungen von bis zu 5 GM und Edikt

Öffentliche Blasphemie gegen einen Gott oder eine Kirche: Edikt

Diebstahl von Tempelgütern oder Opfergaben: Kerkerhaft von bis zu einem Zehntag und Schadensersatz gleich der doppelten Kosten der gestohlenen Gegenstände

Grabraub: Kerkerhaft von bis zu einem Zehntag und Schadensersatz gleich der Kosten der Reparaturen plus 500 GM

IV. Verbrechen gegen Bürger

Angriff auf einen Bürger: Kerkerhaft von bis zu einem Zehntag, Auspeitschen und Schadensersatz von bis zu 1000 GM

Erpressung oder Bedrohung eines Bürgers: Strafzahlungen oder Schadensersatz von bis zu 500 GM und Edikt

Einbruch: Kerkerhaft von bis zu 3 Monaten und Schadenersatz gleich dem Wert der gestohlenen Gegenstände plus 500 GM

Sachbeschädigung oder Verletzung von Vieh: Schadenersatz entsprechend der Kosten der Reparaturen oder des Ersatzes plus 500 GM

Ruhestörung: Geldstrafe von bis zu 25 GM und Edikt

Ermordung eines Bürgers ohne Rechtfertigung: Tod oder Zwangsarbeit von bis zu 10 Jahren und Schadensersatz von bis zu 1000 GM, zu zahlen an die Familie des Opfers

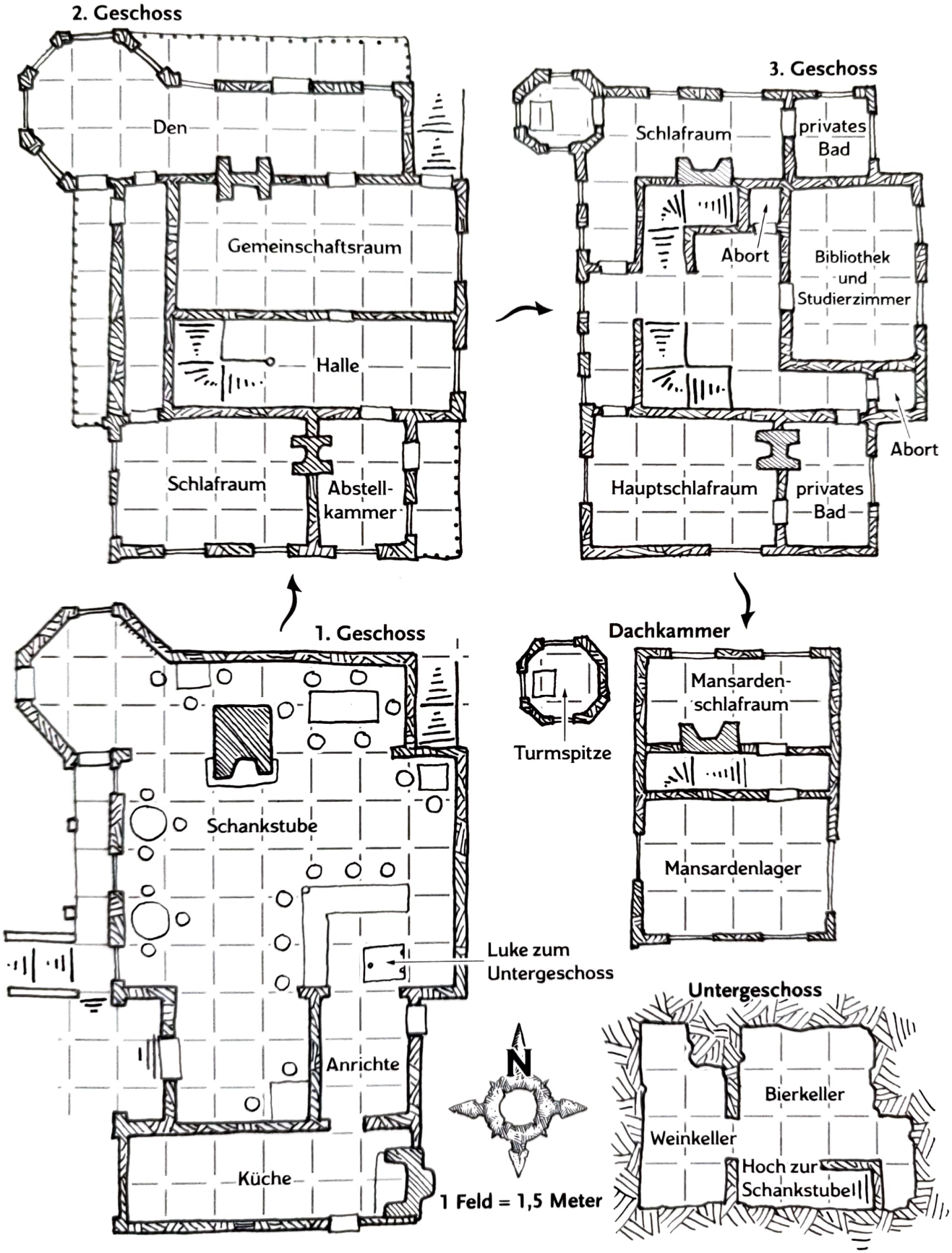
Ermordung eines Bürgers mit Rechtfertigung: Exil von bis zu 5 Jahren oder Zwangsarbeit von bis zu 3 Jahren oder Schadensersatz von 1000 GM, zu zahlen an die Familie des Opfers

Raub: Zwangsarbeit von bis zu 1 Monat und Schadensersatz gleich dem Wert der gestohlenen Gegenstände plus 500 GM

Sklaverei: Auspeitschen und Zwangsarbeit von bis zu 10 Jahren

Einen Bürger magisch ohne Zustimmung beeinflussen: Strafzahlung oder Schadensersatz von bis zu 1000 GM und Edikt

Trollschädelanwesen und -taverne



Schlüssel zum Klaffenden Portal

Eine Liste der Namen der auf der Illustration zum Klaffenden Portal (S. 18 - 19) gezeigten Persönlichkeiten.

1. Victoro Cassalanter
2. Ammalia Cassalanter
3. Vajra Safahr
4. Renaer Neverember
5. Laeral Silverhand
6. Mordenkainen
7. Qilué Veladorn
8. Alustriel Silverhand
9. Der Simbul
10. Elminster
11. Harkle Harpell
12. Storm Silverhand
13. Syluné Silverhand
14. Taube Falkenhand
15. Florin Falkenhand
16. Illistyl Elfenbaum
17. Jhessail Silvenbaum
18. Merith Starkbogen
19. Lanseril Schneemantel
20. Artus Cimber
21. Volothamp Geddarm
22. Minsc und Boo
23. Krydle
24. Delina
25. Vartan Hai Sylvar
26. Priam Agrivar
27. Ishi Barasume
28. Minder
29. Foxilon Cardluck
30. Shandie
31. Obaya Uday
32. Manshoon
33. Yoshimo
34. Der Namenlose
35. Valygar Corthala
36. Abdel Adrian
37. Hexxat
38. Pikel Felsenschulter
39. Ivan Felsenschulter
40. Cadderly Bonaduce
41. Hrolf
42. Drizzt Do'Urden
43. Guenhwyvar
44. Ruqiah
45. Reginald Rundschild
46. Krebbyg Masq'il'yr
47. Spinne Parrafn
48. Arkhan der Grausame
49. Tyril Großkerl
50. Dagny Halvor
51. Jamilah
52. Stek
53. Drachenbeute
54. Schlagwin Kettenhauer
55. Durnan (Besitzer)
56. Skip Brickard
57. Diath Woodrow
58. Evelyn Marthain
59. Strix
60. Alias
61. Akabar Bel Akash
62. Olive Rostkessel
63. Mirt
64. Die Schwarze Viper
65. Artemis Entreri
66. Joppa
67. Fel'rekt Lafeen
68. Soluun Xibrindas
69. Jarlaxle Baenre
70. Danilo Thann
71. Paultin Seppa
72. Calliope
73. Ziraj der Jäger
74. Skeemo Schrägflasche
75. Davil Sternenlied
76. Tashlyn Yafeera
77. Istrid Horn
78. Nihiloor
79. Noska Ur'gray
80. Nar'l Xibrindas
81. Ahmaergo
82. Thorvin Doppelbart
83. Ott Stahlzeh
84. Xanathar
85. Matthew Mercer



Willkommen in Waterdeep

Der berühmte Forscher Volothamp Geddarm braucht eure Hilfe bei einer einfachen Aufgabe. Damit beginnt eine verrückte Hetzjagd durch die Viertel von Waterdeep, bei der ihr einen schurkischen Plan aufdeckt, bei dem einige der einflussreichsten Persönlichkeiten der Stadt involviert sind.

Eine großartige Gaunerei wartet auf euch. Setzt eure Talente und euren Wagemut ein, um euch mit Gegnern zu messen, welchen ihr nie zuvor begegnet seid. Lasst die Drachenjagd beginnen!

Ein Abenteuer für Dungeons & Dragons, geeignet für Charaktere der Stufen 1 - 5

Für den Gebrauch mit der fünften Edition des *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*, dem *Monster Manual (Monsterhandbuch)* und dem *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*.

DungeonsandDragons.com



ISBN: 978-1-945625-01-5
9 781945 625015
Artikelnummer: 73619-G
Gedruckt in Litauen
€50.00