



DR1372

WATERDEEP

EEN LEIDRAAD VOOR AVONTURIERS

AXEL FLORIJN

WATERDEEP

Inleiding.

Zonder uitzondering kent de grootsheid en pracht van Waterdeep geen rivalen in het noorden van de Realms. Alle feiten kennen van deze immense stad is schier onmogelijk. Toch proberen we in deze introductie een algemeen beeld te scheppen voor de reiziger die voor het eerst de Parel van het Noorden aandoet.

1. Geografie en architectuur.

Bezoekers die aankomen via het land zullen eerst stoten op de enorme muren en kliffen die de stad volledig omgeven, behalve de haven en de berg Waterdeep, een natuurlijk plateau waarop de stad is gebouwd en een uitstekende verdediging biedt tegen rondtrekkende trollen en oprukkende legers. Een verkenning vanuit de lucht toont dat Waterdeep relatief plat is in het noorden en in toenemende mate afhelt naar de haven en de uitlopers van de berg Waterdeep, die tweederde van de inwoners beschut tegen de scherpe zeewinden.

De Schitterende Stad is één van de grootste steden in de Realms. Afgezien van enkele locaties in het district Dokken blijft de stad gespaard van vuil en afval kenmerkend voor zovele grote steden. De stad is eeuwenoud en haar ontstaan is gehuld in de nevelen van de tijd. Oorspronkelijk beperkt tot de districten Zuiden en Dokken, zoals blijkt uit de grillige lay-out van straten en pleinen, zijn de nieuwe districten beter gestructureerd, in geordende patronen afgestemd op de topografie. De belangrijkste straten zijn geplaveid met bakstenen, zijstraten zijn afgewerkt met kasseien en in heel de stad worden boomstammen gebruikt voor kleinere straten. Steegjes en achterliggende straten zijn verhard met aangestampte aarde en grind. Dank zij de niet aflatende inzet van de Gilde van Stratenvegers zijn de meeste straten volledig vrij van afval en puin.

Gebouwen in Waterdeep variëren in leeftijd, omvang en belang voor de stad. De Schitterende Stad telt een groot aantal indrukwekkende residenties (zoals het paleis van Peirgeiron) en prachtige villa's van de adel, tempels en openbare gebouwen (zoals kasteel Waterdeep), naast minder imposante gebouwen van de Gilden tot de bescheiden opslagplaatsen en nederige woonsten van het gewone volk.

De districten Noord en Zee (en delen van district Kasteel) worden gedomineerd door goed onderhouden stenen en bakstenen huizen; de districten Handel, Zuid en Kasteel tellen overwegend houten woningen op stenen constructies. In het district Dokken vind je vooral houten woningen waarvan een deel dringend aan herstelling toe zijn. Gedurende de Woelige Tijden werden delen van Dokken, Zuid en Kasteel verwoest door branden en de vernielingen aangericht tijdens de invasie van de kwaadaardige God Myrkul. Alle beschadigde en vernielde verblijven werden door de Heren van Waterdeep hersteld of vervangen. Vandaar dat sommige wijken in het oude stadsdeel er vrij recent uitzien. Over het algemeen bevinden de oudste gebouwen zich in Dokken, Zuid en Kasteel.

2. Klimaat

Met haar noordelijke locatie zou je verwachten dat Waterdeep een koude, vochtige stad zou zijn. Maar de bescherming door de berg Waterdeep beschut tegen de meeste stormen het jaar door. Zelfs in de warmste periode van de zomer is er steeds een verkoelende bries vanuit de zee. De haven blijft het hele jaar door open. Waterdeep is niet de aangenaamste stad in de winter wanneer de gure noordelijke wind door de straten giert en vochtigheid en koude door elke spleet in de woningen binnendringt. Bijgevolg zijn

WATERDEEP

een goed onderhoud van de huizen en dikke muren een noodzaak. Uiteraard helpen meerdere open haarden.

3. Populatie

In vergelijking met sommige zuidelijke metropolen is Waterdeep eerder bescheiden van omvang. Toch verdient een bevolking van 122.000 zielen, die tijdens festivals en het hoogtepunt van de handelsperiode aanzwelt tot ruim 600.000, de aandacht van de Realms. Binnen haar muren tref je vertegenwoordigers aan van alle rassen en volkeren uit de vier windstreken. Toch is de meerderheid van de bevolking van noordelijke, menselijke komaf. Halflings en elfen tref je er eveneens in behoorlijke aantallen aan. Ook dwergen en gnomes vinden er een onderkomen al zijn ze even beperkt in aantal als in de rest van de Realms. Als gevolg van voortdurende handelsrelaties is Waterdeep vaak de gastheer voor inwoners uit verschillende landen, gaande van specerijenhandelaars uit Cormyr tot textielverkopers uit Kozakuran. Zelfs kwaadaardige rassen als hagedisachtigen, reuzen en andere niet-mensen krijgen vrij toegang om handel te drijven, al worden ze wel extra in de gaten gehouden en zijn hun bezoeken eerder zeldzaam.

4. Bestuur.

De Schitterende Stad wordt geleid door een geheimzinnige groep mannen en vrouwen bekend onder de noemer Lords van Waterdeep. Niemand kent hun juiste aantal en hun identiteit. Als zij publiekelijk optreden dan doen ze dat in gewaden en met magische maskers die hun identiteit en geslacht volledig verhullen. Zij zouden zestien leden tellen al verschijnen ze zelden met meer dan twee of drie tegelijk. Slechts één Lord is algemeen bekend: Lord Peirgeiron, de paladijn. Hij is de opperbevelhebber van het leger en de topdiplomaat voor onderhandelingen met buitenlandse mogendheden. Hij beslecht ook dispuiten tussen Gilden en heeft het laatste woord in meningsverschillen. De uitoefening van de macht gebeurt zonder onderscheid van rijkdom of invloed. Enkel de schuldigen vrezen de verborgen, aandachtige blikken van de Lords. Wie zich ten onrechte uitgeeft voor een Lord, wacht onmiddellijke executie.

De dagelijkse administratie is in handen van de Magisters (of Zwartrokken zoals zij in de omgang worden genoemd), de rechters van Waterdeep. Inbreuken worden bestraft met arrestatie door de Watch (de politie) of voor zware inbreuken door de Guard (de militaire macht van de stad). De uitspraken en veroordelingen van de Magisters kunnen worden gewijzigd of ongedaan gemaakt door de Lords, al is dat eerder uitzonderlijk. Het bestuur wordt eveneens feitelijk uitgeoefend door de Gilden met hun voorschriften en reglementen. Zij garanderen eerlijke handel en goede handelstransacties in de stad. Terwijl Peirgeiron en de andere Lords op de troon zitten, wordt de eigenlijke macht uitgeoefend door geld.

WATERDEEP

I. Districten

1. Adventurers Quarter.

Adventurer's Quarter is een wijk in het district Zuid waar avonturiers vanuit alle uithoeken van de Realms neerstrijken op zoek naar avontuur en rijkdom. Aangezien jullie verkenning van de stad hier begint, is dit deel van de stad uitvoerig beschreven. Voor de andere districten geven we enkel de meest markante gebouwen. Op de kaart van Waterdeep zijn vele plaatsen aangeduid met nummers. Als jullie een gids huren, zal hij u met plezier meer uitleg verschaffen.

1.1. AQ1: Essimuth's Uitrusting.

De gelijkvloerse verdieping van deze winkel in een gebouw van twee verdiepingen doet eerder rommelig en stoffig aan. Het houten uithangbord toont een geharnaste ruiter die zwaar- (allicht -over) beladen voorovergebogen loopt met een grote rugzak. Eenmaal binnen blijkt de winkel verrassend goed georganiseerd en goed onderhouden. Een bediende is voortdurend in de weer om de rekken te poetsen met wapens en harnassen die staan uitgestald achter de toonbank. Er staan vaten en zakken met alle mogelijke uitrustingsgoederen voor avonturiers tegen redelijke prijzen. (AG pp.40-41)

1.2. AQ2: Tempel van Goede Intenties.

De Tempel van Goede Intenties is niet meer dan enkele kamers groot op de tweede verdieping van een gebouw met drie verdiepingen vlakbij de kruising van Fishwife Alley en Slop Street. Hij is bereikbaar vanop de straat via een trap vanuit het zuiden van Weeping Maiden's Run. De Tempel huisvest Arkiem en Rachel Arren, respectievelijk priesters van Milil en Lliira. Dit deel van het gebouw valt op omdat het wordt bewoond en goed wordt onderhouden, in tegenstelling tot de verweerde en verlaten kamers op de eerste en derde verdieping.

Arkiem en Rachel sparen om het hele gebouw te kopen van de eigenaar met de bedoeling om het op te knappen. Zij willen een volwaardige tempel uitbouwen, niet alleen de tijdelijke uithangborden met de heilige symbolen voor een vensterraam. Het hele westelijke deel van het gebouw is één grote kamer die wordt gebruikt voor danslessen. De kamer in het zuidoosten van het gebouw wordt gebruikt voor religieuze bijeenkomsten en wordt versierd met grote zilveren symbolen op een purperen achtergrond. In het oosten van het gebouw is een kleine kamer voor Arkiem's klassen en instrumenten, terwijl de rest van de kamers dienst doen als verblijf voor het gehuwde koppel. (AG pp.41)

1.3. AQ3: Rijhuis: Logementshuis van Madame Garah.

Dit twee verdiepingen tellende houten huis gelegen in Slop Street en uitkijkend op Curtain Alley, bevat een rij kleine glazen ramen aan weerszijden van een brede, boogvormige deur. De woning heeft geen uithangbord en men komt er alleen in op uitnodiging of op zoek naar een kamer voor een langer verblijf (minstens tien dagen). (AG pp. 41-42)

1.4. AQ4: Amrani's Wasserette.

In de nabijheid van het Logementshuis, kleermakers en hotels runt Amrani en haar groep jonge vrouwen een kleine wasserette. Zij zijn constant in de weer met kleding, tafel- en bedlinnen. (AG pp.46)

WATERDEEP

1.5. AQ5: Kleermaker Piatran.

De woning van kleermaker Piatran. (CG pp.53)

1.6. AQ6: Woning van Rokkek Ingerr.

Een van de velen die vernielde woningen heeft opgekocht in de districten Zuid en Dokken na de Districtsbranden. Met de gulle vergoeding van de Lords voor zijn vernielde goederen bouwde hij een stenen huis van twee verdiepingen met een grote ommuurde tuin. Rokkek hoopt dat zijn verzendkantoor in het district Zuid voldoende rijkdom genereert om beste vrienden te worden met de adel van Waterdeep. Veel van zijn rijkdom pompt hij in zijn woning, waarvoor hij het beste graniet uit het Noorden gebruikte. Hij liet de binnenkant van de muur rond zijn tuin bezetten met mozaïeken uit Kozakura. Hij noemt het uitbundige versieringen terwijl buitenstaanders het allemaal overladen en onpraktisch vinden omdat het tweemaal zoveel bedienden vraagt dan normaal om de woning te onderhouden. (AG pp.42)

1.7. AQ7: Stallingen van Hemmerem.

Een ondernemende jonge handelaar kocht vier bouwvallige pakhuisen op Slop Street twee jaar geleden en besteedde zes maanden en veel geld aan de restauratie ervan. De stallingen met één en twee verdiepingen hebben nu verzorgde gevels die in grote heldergroene kleur het opschrift Stallingen dragen. De gelijkvloerse verdiepingen bieden plaats aan een honderdtal paarden. Op de verdiepingen boven in elk pakhuis zijn kantoren, opbergruimten voor de opslag van uitrusting, riemen en zadels, evenals ladingen gedroogd hooi om de paarden te voederen. (AG pp.46)

1.8. AQ8: De Kolat Towers.

Dit opvallende gebouw bestaat uit de resten van een oud stenen kasteeltje en twee landhuisjes. De gebouwen zijn omgeven door een lage stenen muur met ijzeren pieken. Een ijzeren poort staat in de zuidelijke muur en blijkt geen scharnieren te hebben. Bezoekers die toegang vragen aan het magische metalen hoofd van een wyvern boven de poort en worden toegelaten, zien de twee delen van de poort wegschuiven in de stenen muur om toegang te verlenen. In de kleine binnenkoer staat een olm een onverzorgde rozentuin die tegen en over de noordoostelijke muur klimt.

Wie een afspraak wil met de magiërs Alcedor of Duhlark Kolat, laat een verzoek achter in de Beer Golem Tavern (AQ16). Ofwel daagt hun klerk en leerling Branta Myntion ofwel komt een van de magiërs persoonlijk luisteren naar de reden voor de ontmoeting. (AG pp.42)

1.9. AQ9: Watch Guardpost.

Twee jaar geleden was deze locatie op Grocer's Lane een oud en verlaten pakhuis. Toen werden de grond en het gebouw gekocht door de City Watch. Het oude gebouw werd vervangen door stenen exemplaar met twee verdiepingen dat dienst doet als een lokale uitkijkpost. Er zijn altijd acht wachters aanwezig die reageren op problemen binnen Zuid of binnen gehoorsafstand in Dokken. (AG pp. 42)

WATERDEEP

1.10. AQ10: De Praatzieke Kruidenier (The Garrulous Grocer).

Nindil Jalbuck, een halfling handelaar, bezit drie aan elkaar grenzende gebouwen. Het gebouw met één verdieping heeft twee deuren die leiden in een kruidenierszaak met één kamer volgstouwd met alle soorten voedsel, droge goederen, voorraden voor het huishouden. Een deur in de kruidenierszaak leidt in een opslagplaats met twee verdiepingen en een graanschuur. Naast de twee gebouwen van zijn zaak bevindt zich het rijhuis dat Nindil deelt met zijn echtgenote Cynthia en zijn bedienden. Het gebouw met een stenen sokkel en houten structuur van drie verdiepingen heeft een gelijkvloerse verdieping voor de keukens, kleine salon en voorkamer, evenals kamers voor Riath en Illia, het gehuwde paar dienaars. De twee verdiepingen erboven zijn gecombineerde suites met aan de oosterzijde enorme glazen ramen; de bovenste verdieping bevat Jalbuck's private kamers, terwijl de tweede verdieping een kamer telt die dienst doet als eetzaal en geïmproviseerde danszaal. (AG pp.43)

1.11. AQ11: Bedrijf Krabbellor Zilversmeden.

Krabbellor Silversmiths is gevestigd in een stenen gebouw met één bovenverdieping in gevlochten rietwerk opgevuld met leem. Het gebouw overleefde de grote brand in 1358 maar de roetsporen zijn nog duidelijk zichtbaar. Deze kleine winkel op de eerste verdieping kijkt uit op Weeping Maiden's Run en is niet helemaal onberispelijk. De ramen zijn gebroken en vuil, de vloeren vrijwel altijd niet geveegd en stoffig. Toch worden vele gelokt door de uitgestalde waren. In de vitrinekast en op de planken van de schappen die reiken van de vloer tot het plafond is ongelooflijk fijn zilverwerk tentoongesteld. (Dwergen merken meteen het verfijnde vakmanschap van hun soortgenoten.) Vrijwel alles gemaakt uit zilver kan hier worden gevonden, van zilverwerk tot theeserviezen, dolken en trofeeën, zelfs gewaagde kledij en als topje gedragen zilveren bustiers. (AG pp.44)

1.12. AQ12: Cartograaf Laran.

Een van de beste cartografen vroeger tewerkgesteld in de Zoarstar, heeft deze nieuwe winkel geopend in Grocer's Lane. Voor een redelijke prijs maken Laran en zijn medewerkers kaarten van logboeken, nota's en beschrijvingen van landen en andere gebieden. Laran is ook een geweldige illustrator en krijgt vaak opdrachten om portretten te maken van zijn klanten. (AG pp.47)

1.13. AQ13: Waukeen's Wares.

Gelegen naast de Daily Trumpet op Grocer's Lane bevindt zich een bescheiden pandjeshuis dat tevens geld leent. Aan de gevel schommelt een oude koperen plaat met de naam Waukeen heen en weer op de wind. Binnenin bevindt zich een rommelige, hopeloos gesorganiseerde (voor iedereen behalve de eigenaar) winkel vol curiosa, kleinoden en soms waardevolle voorwerpen geruild voor zakgeld. (AG pp.47)

1.14. AQ14: Safehaven Inn.

Dit nieuwe drie verdiepingen tellende gebouw is opgetrokken uit steen en hout en is één van de grootste gebouwen in dit deel van de stad. Grote houten panelen zwaaien heen en weer in de wind aan de gevel van het hotel op de tweede verdieping. Op de planken zijn vijf runen gegraveerd: de oude runen voor

WATERDEEP

Lammath (veiligheid en onderdak) en Retniw (kampeerplaats), een symbool van de Harpers voor Veilige Haven, en de runen in Elf en Dwarf voor Veilig Toevluchtsoord. Boven de zware essenhouten dubbele deuren die uitgeven op Slop Street is in gouden letters The Safehaven gekerfd in de stenen boog.

De inkomhall telt twee trappen die leiden naar een open balkon dat uitkijkt over de toog. Een bureau met de afmetingen voor een halfling staat aan de voet van de linkertrap en doet dienst als incheckbalie voor gasten. In de grote open ruimte op de gelijkvloerse verdieping bevindt zich aan de noordzijde een massieve eiken bar met eiken stoelen. Achter de toog staan drie grote tonnen met bier en kleinere vaten met wijn. Centraal staan vijftien ronde tafels met zes stoelen elk. Pilaren steunen de bovenste verdiepingen. Kleinere cabines langsheel de muren ondersteunen het balkon. De open haard aan de westelijke kant is enorm en de diepte van zes voet (bijna twee meter) is open naar de keuken toe. Het eten gaart boven het vuur en de flakkerende vlammen zijn zelden aan het oog ontrokken door potten en pannen, al kun je de heerlijke aroma's van de bereide schotels overal opsnuiven.

De tweede verdieping (Amerikaans systeem: na de gelijkvloerse verdieping heb je de tweede verdieping) is een balkon met zicht op de bar met daarachter twaalf ruime kamers die drie goudstukken kosten per nacht, 26gp voor een verblijf van tien dagen en niemand (tenzij gekend en bevriend met de uitbater) kan een kamer boeken voor langer dan tweemaal tien dagen. De kamers die kunnen worden afgesloten bieden een groot bed, een tafel, wastafel, spiegel en kleine kist als opslagruimte. In de prijs is ook een dagelijkse maaltijd inbegrepen. Elke kamer heeft een raam dat uitkijkt op de straat, maar er zijn geen vensterbanken om het dieven niet te makkelijk te maken.

The Safehaven Inn is een van de meest populaire hotels. De tafels zijn meestal allemaal gevuld vanaf de vooravond met gasten die een maaltijd komen nuttigen of bezoekers die één of meerdere glazen komen drinken aan de bar of in de cabines. De doortastendheid van de uitbater geholpen door een team buitenwippers zorgen ervoor dat er vrijwel nooit opstootjes zijn in het hotel. Vele edelen bezoeken gereeld de herberg vanwege de uitstekend bereide maaltijden, het aangename gezelschap en de nachtelijke muzikale optredens van Arkiem Arren (zie AQ2).

De herberg is gebouwd op de site waar vroeger een pakhuis stond dat toebehoorde aan Lhohar Gildegg, de verbannen Meester van de Gilden van Waterdeep. Velen fluisteren dat de beenderen van vele tegenstanders rusten onder de fundamenten van de herberg.

1.15. AQ15: Pakhuizen van Inger en Ingerr.

De ruime blok van pakhuizen herbergt vele goederen afkomstig uit dorpen en steden in het Noorden. De goederen worden per schip vervoerd naar Calimshan en Tethyr ten zuiden van Waterdeep. Jafar, de assistent van Rokkek Ingerr, en zijn groep huurlingen houden toezicht op de pakhuizen. Jafar woont in kamers op de bovenste verdieping van de twee verdiepingen tellende pakhuizen en heeft aldus via het dak gemakkelijk toegang tot de vier pakhuizen.

1.16. AQ16: Café The Beer Golem.

Deze vrolijke afspanning ligt op de kruising van Slop Street en Snake Alley. Aan de gevel hangen borden met de naam in beide straten. De zware houten borden tonen de tap van een vat waaruit een elemental ontsnapt met een amberkleurig haar en baard en die een drinkbeker heft naar potentiële klanten. De

WATERDEEP

buitenmuren zijn granieten blokken besmeurd met roet. De bovenverdieping is uit hout en het dak is bedekt met leien. (AG pp.45)

1.17. AQ17: Villa van Phaulkonmere.

Veruit een van de stijlvolste en best onderhouden gebouwen van district Zuid, valt deze ommuurde villa zeer uit de toon tussen de pakhuizen en winkels van de omgeving. Op de plaats van Phaulkonmere stonden ooit vier pakhuizen, maar deze gingen in vlammen op tijdens de grote brand in 1358 DR.

(DR staat voor Dale Reckoning. Deze tijdslijn vat aan op het moment dat het Hof van de Elfen in Cormanthor toestemming verleent aan de mensen om zich te vestigen in The Dalelands. Weinig inwoners van Waterdeep storen zich aan deze abstracte jaarrekening. Zij verkiezen de namen die aan elk jaar zijn gegeven door de wijsgeer Augathra de Gek die in een boek in Candlekeep de namen van duizenden jaren neerpende. Het komt vaak voor dat een bijzondere gebeurtenis kan gelinkt worden aan de naam van een jaar, tenminste dat denken de meeste bijgelovige onderdanen. Zo heet het huidige jaar 1372 DR: Het jaar van de Wilde Magie. Volgend jaar zal het jaar zijn van de Bedrieglijke Draken enz. Vóór de tijdslijn DR was er ook nog de NR North Reckoning, begonnen toen Waterdeep en vele gebieden errond behoorden tot het Wilde Noorden. Die tijdslijn startte negatief zodat thans 340 NR overeenstemt met 1372 DR.)

De site werd gekocht door een handelaar, een gefortuneerde karavaan-organisator van bescheiden adel uit Cormyr. Heer Bronson Phaulkon bouwde er voor zijn gezin een landhuis ‘temidden van de mensen die ons steunen, niet tussen zij die aan ons willen gekoppeld worden omwille van ons fortuin’. Het landhuis en de ommuurde tuin werden afgewerkt tegen de winter van het jaar erop. (AG pp. 45-46)

1.18. AQ18: The Waterdeep Daily Trumpet.

Dit oude stenen gebouw met twee verdiepingen huisvest het beruchte dagblad The Waterdeep Daily Trumpet. Dagelijks moet er uitvoerig worden gepoetst als een gevolg van de ‘afwijkende meningen van lezers gewapend met rotte eieren en verlepte groenten’. De krant wordt elke namiddag uitgedragen via de kiosken verspreid over de stad en kost 1 koperen munt. Om de tien dagen worden de kranten gebundeld, worden twee pagina’s met commentaar toegevoegd en cartoons door een anonieme kunstenaar. Deze folio van twaalf pagina’s wordt te koop aangeboden door roepende kinderen in de straten voor één zilverstuk.

Ondanks de eerder oppervlakkige nieuwsgeving over de sociale activiteiten in de districten Noord en Zee (Hlanta Melshimber is nog steeds boos over de insinuaties dat zij op haar laatste feestje bedorven wijn van een bedenkelijke kwaliteit serveerde, terwijl Ultas Maernos nog steeds een schadevergoeding eist voor een verslag dat hem linkte aan kwaadaardige sekte) heeft The Trumpet vele ogen en oren en veel artikels blijken achteraf op waarheid te berusten. Ondanks de provocerende, misleidende koppen en verslaggeving door de uitgever Carson Innes waakt hij erover de grens van smaad niet over te steken. Hij vermijdt ten allen prijze de Heren van Waterdeep te beledigen of hun edicten te bekritiseren teneinde te vermijden dat hij en zijn staf van twaalf medewerkers uit de stad zouden verbannen worden. (AG pp.47)

WATERDEEP

1.19. AQ19: Helm's Hall.

Er zijn veel verhalen over helden rijk en beroemd, maar slechts weinig over zij die de dungeons trotseren en verliezen en nog minder over wie achterblijft. Kiber Ederick, een bejaarde paladijn van Helm, verloor zijn vrouw en oudste zoon als gevolg van moord twintig jaar geleden terwijl hij op queeste was. Tot op heden heeft niets vernomen over zijn vermist tweeling, een zoon en dochter. Dit voorval zette hem ertoe aan de zwakken te beschermen en te waken over zij die worden vergeten of vermist als gevolg van misplaatsd heldendom. Hij haalt veel wezen uit de straten van Waterdeep, voedt en kleedt ze. Met de hulp van verscheidene tempels leert hij hen lezen en schrijven en de geschiedenis van de Realms. Veel kinderen werken 's nachts voor de Gilde van de Straatverlichters. Zij moeten in staat zijn om een ambacht uit te oefenen als zij op vijftienjarige leeftijd Helm's Hall verlaten. Tegenwoordig zetten Helm en vier helpers zich in voor dertig kinderen (twaalf meisjes en achttien jongens).

1.20. AQ20: Zegen van Tymora.

Deze bescheiden en luidruchtige taverne is vaak afgeladen vol met veteranen en zogenoemde avonturiers. Het is een wonderbaarlijke plaats waar velen met open mond luisteren naar straffe verhalen over avonturen in het Noorden en verder. Probeer niet de echtheid van de verhalen in twijfel te trekken, want vele opstootjes beginnen daarmee.

De waard, een hill giant die beweert de incarnatie te zijn van Trahnt (een priester-dwerg van Tymora), handhaalt de orde met een enorme oorlogshamer. De tweede verdieping is een balkon met tien open kamers waar serveersters maaltijden brengen naar klanten waar Trahnt hen gemakkelijk kan bereiken met zijn lange armen. (AG pp.47)

2. District Zuid (Southern Ward)

2.1. Beschrijving

District Zuid is het eerste district dat bezoekers aan de stad aandoen wanneer ze door de Zuidelijke poort of de Rivier Poort de stad betreden met een van de vele karavananen. Omdat veel handel gebeurt via karavananen, wordt de Schitterende Stad ook wel eens Karavaan-stad genoemd wegens de talrijke smidsen, stallen, opslagplaatsen en de verhuur van karren en rijtuigen in de talrijke koetsierswoningen. Veel gewoon en arm volk woont in dit district al slagen sommige erin door de karavaanhandel een bijna adellijke status te verwerven (tenminste financieel gezien). Vaak stoffig en vuil door de drukke doortocht van karren en koetsen kan oer het algemeen worden gesteld dat de inwoners er vriendelijk en ijverig zijn. Zij zijn behulpzaam om tegemoet te komen aan de wensen en verwachtingen van de vele handelaars en toeristen die met de karavananen hun stad aandoen. Uiteraard is de alomtegenwoordige Watch een garantie voor het algemene gevoel van veiligheid voor de goederen en mensen in het district.

Als een van de kleinste districten heeft district Zuid weinig te maken met binnenlandse politiek (sociaal en financeel). De belangrijkste straten in district Zuid zijn Way of the Dragon en de High Road. De Way of the Dragon vormt de zuidelijke en westelijke grens van district Zuid, en de Troll Wall is de oostelijke grens. De noordelijke grens bestaat uit een mix van straten en steegjes: Telshambra Street, een stukje van de High Road, Sahtyra Lane, Caravan Court en Belzer's Walk.

WATERDEEP

2.2. Gilden.

- 2.2.1. Gilde van Steenkappers en Metsers (S11). Een uitbundig versierde voorgevel kenmerkt dit stenen gebouw met een rij standbeelden aan de ingang.
- 2.2.2. Hal van de Metaalbewerkers (S20) is een grijze granieten gebouw met een rokerige smeltoven die een groot deel van de oppervlakte beslaat. Dit is het hoofdkwartier van de Meest Voorzichtige Orde van Smeden en Metaalbewerkers.
- 2.2.3. Het Stenen Huis (S2) is het hoofdkwartier van de Timmerlui, Dakwerkers en Stukadoors.

2.3. Winkels.

- 2.3.1. Smidse en winkel van Brian de Zwaardmeester (S7), befaamd voor zijn uitstekende (en dure) zwaarden en harnassen.
- 2.3.2. In de Oude Monster Winkel (S8) kun je monsters in alle afmetingen en staten van bewaring of ontbinding (geen undead) kopen.
- 2.3.3. In de winkel van Pelauvir (S23) kun je terecht voor allerlei dagelijkse benodigheden aan een redelijke prijs met een behoorlijke voorraad.

2.4. Hotels en cafés.

- 2.4.1. In de Volle Kop (S14) vind je vooral karavaanuitbaters en hun knechten. Het café is berucht voor de talrijke opstootjes en knokpartijen.
- 2.4.2. Het Huis van Goede Geesten (S3) is een brouwerij, wijnhandel en hotel bekend voor zijn ruime aanbod aan likeuren en sterke dranken afkomstig uit alle uithoeken van de Realms. (De Zzar van Waterdeep is een specialiteit.)
- 2.4.3. De Jade Danser (S15) is een taverne en feestzaal die zeker de hoge prijzen waard is vanwege zijn onderhoudende dansers-escortes en uitstekende dranken.
- 2.4.4. De Spuwende Vis (S18) is een luidruchtige taverne dat zijn succes dankt aan de onophoudelijke reclame door straatstroopers en de locatie nabij de South Gate.
- 2.4.5. Het Rustende Zwaard (S1) is een taverne voor sterke dranken, sterke armen en dikke schedels (wanneer die luidruchtige fighter een aarden bierpot op je hoofd stuk slaat, wat geregeld gebeurt).

2.5. Andere interessante plaatsen.

- 2.5.1. Het kwartier van de Avonturiers. Hier verblijven jullie voorlopig. De interessante locaties zijn aangeduid met de code AQ. (zie aldaar voor meer uitleg)
- 2.5.2. Blacklock Alley, genaamd naar een verweerde obelisk in het centrum die volgens de lokale bevolking geluk brengt en de zuiveren van hart heelt.
- 2.5.3. Caravan Court is een open, vuil plein en verzamelplaats voor karavanen. Het is er altijd een drukte van jewelste met het geluid van pakpaarden en muilezels en met zwepen uitgeruste karavaanuitbaters (evenals een uitgebreide schare oudere bezoekers).
- 2.5.4. Het huis van Kappiyan Flurmastyr (S10) is de verblijfplaats van een oude tovenaar en zijn mooie leerlinge Shalara. Volgens de geruchten zou zij op haar beurt een aantal aanhangers opleiden (tot ergernis van haar talrijke aanbidders).

WATERDEEP

2.5.5. Mouse Alley wordt beschouwd als een heilige plaats voor de aanbidders van Mystra, waar Ahghairon de godin achtervolgde en ving terwijl ze gehuld was in de gedaante van een muis.

2.6. Gevaarlijke plaatsen.

In de districten Zuid (South) en Dokken (Dock Ward) ben je beter op je hoede. 's Nachts begeef je je best op stap met een lantaarn en in een groep van minstens vier personen. De kronkelende steegjes en hoge gebouwen van Zuid kunnen de geluiden vervormen en maken het moeilijk voor de Watch (of een barmhartige Samaritaan) om de bron van onheil te vinden.

- 2.6.1. Ilisar's Alley, ooit bekend als Grave Alley voor de begraven arme zwervers, zou nu de verblijfplaats zijn van gevaarlijke ondode geesten en de verborgen rijkdom van de plaatselijke kleermaker die zijn naam geeft aan de straat.
- 2.6.2. Rednose Alley wordt gevormd door een aaneenschakeling van leegstaande pakhuizen waar jonge zwervers en dieven hun toevlucht zoeken om voorbijgangers te beroven (uit noodzaak of verveling) en zij delen de rode neuzen uit die de steeg zijn naam gaf.
- 2.6.3. Ruid's Stroll, de korte laan van Caravan Court tot de Trollwall Tower die weliswaar vrij veilig is vanwege de voortdurende patrouilles door Guard en Watch, wordt onveilig gemaakt door de geest van de magiër Ruid. Tijdens mistige nachten bezorgt zijn aanraking de onfortuinlijke voorbijgangers dodelijke rillingen.

3. District Handel (Trade).

Qua uiterlijk onderscheidt Trade Ward zich nauwelijks van de andere districten, tenzij misschien het gebrek aan een echt sociaal weefsel. Aan de andere kant hebben de meeste inwoners hetzelfde doel: handel drijven. In dit district wonen en werken de meeste handelaars en commerçanten.

Het drukste district qua activiteit is dag en nacht actief en vergt een uitgebreid netwerk van straatverlichting. (Veel handelaars zeggen dat het district 's nachts schittert met de sterren van Waukeen.) De Gilde van Kaarsenmakers en Straatverlichters draait een driedubbele shift in dit district. Zij worden in activiteit enkel overtroffen door de talrijke patrouilles van de Watch. Vloeken, duwen, trek- en duwpartijen komen veel voor in dit zakenkwartier. Ernstiger vergrijpen zijn diefstal, vandalisme en de vernieling van eigendom. De tussenkomsten van de Watch zijn vaker nodig om dieven te beschermen voor wraaknemingen van boze handelaars dan om overvallen te beletten.

Het district wordt begrensd door de stadswallen en de City of the Dead in het oosten, Andamaar's Street tot de High Road in het noorden. De High Road en Snail Street vormen de westelijke grens tot waar Shesstra's Street leidt naar de Way of the Dragon en verbinding maakt met de noordelijke grens van district Zuid. Vanwege zijn centrale ligging en grillige grenzen is het moeilijk om te stad te doorkruisen zonder dit district aan te doen.

3.1. Architectuur.

De architectuur in district Handel verschilt weinig van die in andere aangrenzende districten. Veel gebouwen zijn opgetrokken op stenen fundamenten met houten verdiepingen, ommuurde villa's verbouwd tot restaurants, of de hoge gebouwen (drie of vier verdiepingen) met riet-lemen verdiepingen aan High Road. De straten zijn vaak overvol met voermannen, boodschappers en klanten. De straten

WATERDEEP

geplaveid met kasseistenen of grind zijn uitgesleten als gevolg van het drukke verkeer, maar de straten kunnen enkel 's nachts worden onderhouden wanneer de drukte aanvaardbare proporties aanneemt. Toch zijn afval en puin geen groot probleem vermits wat één persoon weggooit vaak wordt opgepikt door een andere om door te verkopen (al kan dat natuurlijk moeilijker met drank, inkt of rot voedsel).

3.2. Gilden.

Het district Handel telt ongeveer 40 procent van alle Gilden in Waterdeep. Veel gilden maken reclame met schreeuwende jongeren of plaatsen replica's van hun waren aan de ingang van hun hoofdkwartieren. We sommen enkele belangrijke gilden op.

- 3.2.1. Costumers' Hall (T11) is het hoofdkwartier van de Orde van Meesters Kleermakers en Handschoenmakers. De winkel staat vol poppen en kostuums, met vergaderruimten op de bovenste verdiepingen.
- 3.2.2. Het Huis van het Licht (T29) is een permanent verlicht rijhuis dat de thuisbasis is van de Gilde van Kaarsenmakers en Straatverlichters. Voor het gebouw staat een reusachtige kandelaar van anderhalve meter die 's nachts wordt verlicht (het is een van de klaarste plaatsen in het district) en gemakkelijk wordt gevonden door de geur van citroen die is verwerkt in het kaarsriet.
- 3.2.3. Het Huis van de Zang (T19) is de thuisbasis voor Musici, Instrumentenbouwers en koorleiders.
- 3.2.4. Oude Guild Hall (T26) huisvest de Gilde van Keldermakers en Loodgieters.
- 3.2.5. De Zoarstar (T25) is het immer bedrijvige hoofdkwartier van Schrijvers en Klerken dat zich mag verheugen in de voortdurende belangstelling van voorbijgangers die zich verdringen voor het uitstalraam met tentoongestelde kaarten en plattegronden (onder meer een heel interessante kaart van de stad en een opzienbarende kaart van de Maztican landen in het westen).

3.3. Winkels

Het aantal winkels in het district Handel is te groot om allemaal op te sommen. De meeste bevinden zich op de gelijkvloerse verdieping van gebouwen met twee of drie verdiepingen. De beste manier om te ontdekken wat er wordt verkocht is om 's nachts in groep (liefst gewapend) en begeleid door een Straatverlichter de straten af te schuimen wanneer de drukte enigszins beperkt is. Indien je hebt gevonden wat je zocht, dan kun je overdag langskomen voor een aankoop. Indien je in het district Handel niet vindt wat je zocht dan zal je het waarschijnlijk ook niet vinden in de Realms. Hieronder vind je enkele opmerkelijke winkels.

- 3.3.1. Belmonder's Meats (T23) is de meest populaire beenhouwer in Waterdeep met zijn ruim assortiment verse vleeswaren (en een beperkt aanbod gebakken restjes voor een snelle hap).
- 3.3.2. Orsabbas's Fine Imports (T17) is een winkel met exuberante prijzen voor zeldzame goederen uit alle uithoeken van de Realms (en zelfs onder volgens sommigen). Hij heeft ook een handel in authentieke kostuums voor Nobelen.
- 3.3.3. Riautar's Weaponry (T18) is een uitstekende winkel voor tweedehandse wapens en 'de beste bogen en pijlen in het Noorden'. (Velen zijn het daarmee eens. Zoek een gebouw met een versteende harpy op het dak.)
- 3.3.4. The Riven Shield Shop (T4) is befaamd in de regio van de Sword Coast voor betaalbare tweedehandse wapens en, belangrijker voor zijn bekendheid, verscheidene magische of

WATERDEEP

historische wapens en harnassen (zoals de Schede van Acqa, het Bloedige Schild van Rhulek Than en de Schreeuwende Zweep van Aeltros).

- 3.3.5. Searn's Fine Swords (T7) is een kasteel in miniatuur en een dure winkel om een zwaard te kopen, maar het vakmanschap uit Tethyr is zonder gelijke met andere zwaarden. (De stenen versterkingen maken de winkel geschikt als commandopost voor de City Guard in nood gevallen.)
- 3.3.6. Thentavva's Boots (T12) is een kleine, enigszins onopvallende winkel die gemakkelijker wordt opgespoord door de geur van gelooid leer dan de decoratieve Pegasus (de prijzen zijn aanzienlijk en de wachtlijst voor laarzen en pantoffels is lang, maar het uitstekende vakmanschap is goed voor jaren).

3.4. Herbergen en cafés.

- 3.4.1. Bowels of the Earth (T36) is een slecht verlicht café met een reputatie voor vechtpartijen dat een uitvalsbasis vormt voor huurlingen op zoek naar een job. Je vindt hier baas Blazidon Eenoog of een goede knokpartij.
- 3.4.2. Gondalim (T8) is een herberg met een uitstekende reputatie en veel comfort, met individuele kamers of suites, tegen aanvaardbare prijzen (discussieer niet over de prijs, de bloedvlek op de deur van de keuken is een waarschuwing).
- 3.4.3. The Inn of the Dripping Dagger (T3) gaat schuil achter een gehavende en bebloede deur. Binnen heerst een gezellige en vriendelijke sfeer voor huurlingen die hun zwaard ten dienste stellen van de meest biedende. Uitbater Filiare is de grootste concurrent van Blazidon (T36) in de zoektocht naar opdrachten voor huurlingen.
- 3.4.4. Maelstrom's Notch (T13) is een kleine herberg bekend voor duur maar uitstekend zeevoedsel vanuit alle delen van Sword Coast.
- 3.4.5. The Underdark (T1) (waar jullie de voorbije twee jaar verblijven) is een oud, merkwaardig kelder-café met lage plafonds (anderhalve meter) dat vooral dwergen, gnomen, halfmensen en zeldzame goblins over de vloer krijgt. (De hardnekkige reputatie van luidruchtige mensen en shapechangers is terecht. Vaak is de aanleiding het griezelige dolkwerpen van Amaqel, de gnome barman, en de tussenkomst van de dwergen-buitenwappers.)
- 3.4.6. De Unicorn's Horn (T15) is een decadente en dure herberg om te verblijven. (De keizerlijke suite op de zesde verdieping heeft een indrukwekkend uitzicht, maar zeker de 40 goudstukken per nacht niet waard.) De enige troef is de strategische ligging op de High Road.

3.5. Andere interessante locaties.

- 3.5.1. Het Hof van de Witte Stier, een open plein met opeengehoopt vuil en stro, waar dieren kunnen worden gekocht en verkocht en waar handelaars verse waren rechtstreeks van de karavanen verkopen. (Mensen fluisteren dat er magie wordt verhandeld en het gebruik ervan is door de Heren van Waterdeep ten strengste verboden, wat uiteraard geloofwaardigheid verleent aan de geruchten.)
- 3.5.2. Mhair's Toren (T6) is een toren met vijf verdiepingen, eigendom van Mhair Szeltune, Lady Master of the Watchful Order of Magists en Protectors.

WATERDEEP

- 3.5.3. The Plinth (T38) is met zijn zes verdiepingen het hoogste gebouw in het district. Het doet dienst als een open tempel voor alle geloofsovertuigingen. Het is tevens een landingsplaats voor de griffioenen van de City Guard.
- 3.5.4. Virgin Square, is een binnenplaats met kasseien waar huurlingen van alle slag verzamelen om te wachten op een aanbod (en veel inwoners verzamelen er om de indrukwekkende krijgers te bewonderen en het aanhoudende verkeer op de belangrijke invalswegen te volgen).
- 3.6. Gevaarlijke plaatsen.

Als gevolg van de intense handel zijn de steegjes in district Handel bijna constant gevuld met lege kratten, beschadigde of rotte goederen, en ander afval. De ballast maakt de smalle straatjes nog nauwer tot onaangename verbazing voor helden die met moeite ongehinderd hun wapens kunnen hanteren. Dieven houden zich vaak schuil in de donkere steegjes, handig gebruik makend van de lege kratten en de kapotte rijtuigen, als schuilplaats en voor geïmproviseerde wapens waarmee ze argeloze voorbijgangers overvallen om hun beurs afhandig te maken. Wij geven een lijstje van de meest beruchte steegjes en overvalplaatsen.

- 3.6.1. Blackhorn Alley, bekend en genoemd naar beunhaas Alsible Blackhorn en nu de verblijfplaats van een vele, grote bruine ratten.
- 3.6.2. Brindul Alley, schuilplaats van de Zingende Hand, een magische verschijning van een hand met een mond in de palm, die waardevolle bezittingen rooft terwijl ze oude balladen uit de Sword Coast zingt.
- 3.6.3. Chelor Alley wordt vaak gebruikt door The Watch en nachtelijke voorbijgangers vanwege de vele lantaarns die handelaar Chelor er heeft opgehangen.
- 3.6.4. Dark Alley is één van de gevaarlijkste plaatsen van het district Handel. De sombere omgeving, die zelfs op het middaguur gehuld is in schaduw, is uiterst geschikt voor beurzensnijders en ander uitschot.
- 3.6.5. Lathin's Cut is genoemd naar een vroegere landeigenaar wiens woning na zijn dood werd vernietigd om een korte doorgang te maken van de Plinth naar de High Road.
- 3.6.6. Mhaer's Alley is een straat met veel winkels, zoals Chuki's Geldleners, de zaden en kruiden van de Oude Druide, Salavant's Schrijvers, Marie's Droge Goederen, Diabel's Potions en Geneesmiddelen, Huer's Diversen (volgens de geruchtenmolen een heler en contactpersoon voor dieven), Caer Bannog (een importwinkel voor goederen uit de Moonshae) en vele anderen.
- 3.6.7. Quill Alley, een passage voor de klerken, kopiisten en cartografen (recente geruchten vermelden de onuitwisbare inktvlek aan het einde die boodschappen brengt van doem en gevaar op de buitenmuren van de Oude Guild Hall).
- 3.6.8. Spendthrift Alley is een straat met een voortdurende aanwezigheid van straatventers die dag en nacht hun waren verkopen. (Kom hier als je gadgets, snuisterijen of een snelle hap zoekt, maar let op je beurs.)
- 3.6.9. Theln Lane is een echokamer ingesloten door hoge gebouwen met balkons van waarop straatmadelieven voorbijgangers toeschreeuwen.
- 3.6.10. Tsarnen Alley voorheen een geliefde plek voor dieven en beurzensnijders die met veel passie door Tsarnen de ranger werd verdedigd (sommigen zeggen dat zijn schaduw nog steeds de alley veilig houdt, terwijl anderen menen dat de geesten van de verslagen dieven in de omgeving rondwaren).

WATERDEEP

- 3.6.11. Urcandle Alley is de plaats waar je terecht kunt voor reserve-onderdelen voor je rijtuig of kar, en tevens een ontmoetingsplaats voor leden van de Gilden van Wielenmakers, Rijtuigenmakers en Koetsenmakers.

4. Stad van de Doden. (CG pp56 ev)

De stad van de doden bevindt zich op het hoogste punt van het plateau Waterdeep en vormt de oostelijke grens van het district Handel. Het terrein is stevig ommuurd als gevolg van de vele ontsnappingen van levende doden ruim honderd jaar geleden. Vele graven zijn prachtige, marmeren mausolea die, om dezelfde reden, stevig zijn vergrendeld.

Langsheen de muur staan twee uitkijktorens met een wachtpost aan de voet ervan die permanent waakt over de straten en steegjes die uitgeven op de Stad van de Doden. In elke toren zijn voortdurend vier leden van de Watch aanwezig. Bovendien patrouilleren vier leden van de Watch driemaal per uur op het kerkhof om er zeker van te zijn dat zich op de terreinen geen zwervers of andere mensen bevinden tijdens de avond en nacht. Indien zij op problemen stuiten dan blazen zij op een hoorn die het alarm luidt bij de andere leden van de Watch in de Stad van de Doden en het district Handel. Bij grote problemen blaast de leider van de Watch op een magische hoorn die weergalmt in het Paleis van Peirgeiron en de Hall of Justice, waarbij een contingent clerics en paladijnen te hulp snelt om de ondoden te bekampen. Vandaar ook het edict van de Heren van Waterdeep om het kerkhof tot verboden terrein te verklaren vanaf zonsondergang tot zonsopgang.

Tijdens de expansie van de Schitterende Stad werd vrij snel duidelijk dat het kerkhof te klein zou worden voor de groeiende hoeveelheid overlijdens. In 218 NR creëerden Aghairon en andere magiërs van Waterdeep, evenals Anacaster een expert in gates en teleports, de eerste magische graven in de Stad der Doden. Die stelden hen in staat om hun doden te begraven in de oneindige ruimte.

4.1. Markante graven.

4.1.1. Het einde van de weg (CD1).

Deze kleine, een verdieping tellende tombe is de laatste rustplaats voor reizigers die sterven tijdens hun doortocht door de stad. Hun niet-opgeëiste bezittingen worden met hun stoffelijke resten begraven (nadat de kosten van de ceremonie werden betaald). De laatste tijd wordt er vaak in de tombe ingebroken (waarbij de dieven afgaan op geruchten over rijke avonturiers die met magische voorwerpen en grote hoeveelheden goud zijn begraven).

4.1.2. Huis van de Daklozen (CD2).

Dit is een groot, twee verdiepingen tellend mausoleum met een rij lage treden die leiden tot de hoge metalen poorten. Anacaster's gate (een ondoorzichtig met energie gevulde boog aan het einde van de echoënde, lege inkomhal) leidt naar een kennelijk oneindig labyrinth van onderaardse grotten. Deze grotten worden verlicht door de Gilde van Kaarsenmakers en Straatverlichters, die door de stad voor deze dienst worden betaald. Hier liggen alle inwoners van Waterdeep begraven die geen individuele begraafplaats verdienen of bezitten (door aankoop of lidmaatschap van een nobele of rijke familie).

WATERDEEP

Indien hun namen bekend zijn, dan worden die in de rots gehouwen boven de plaats waar hun gecremeerde asse werd begraven.

4.1.3. Het standbeeld van Ahghairon (CD3).

Deze grote, marmeren sculptuur is een buitengewone levenschete sculptuur van de bebaarde, in gewaden gehulde magiér in de kracht van zijn leven (amper 70 winters). Ahghairon staat op een reeks concentrische cirkels, naar het westen gekeerd, met de armen uitgestrekt om de Schitterende Stad te omarmen en een brede glimlach op het gelaat. De treden zijn 's nachts verlicht met rijen toortsen en zijn een favoriete ontmoetingsplaats overdag.

4.1.4. De laatste rustplaats van de Handelaar (CD4).

Staat ook bekend als de Muntenkist. Deze begraafplaats bevat eveneens een van Anacaster's gates, die leidt naar een licht beboste omgeving met metalen plaatjes op de grond die de graven markeren. Deze begraafplaats is voorbehouden voor diegenen die bij leven betaalden voor deze eer. (Vandaar de bijnaam.)

4.1.5. Het monument van de Krijgers (CD5).

Dit is een twintig meter hoge indrukwekkende stenen sculptuur die een strijd afbeeldt van drie mannen en twee vrouwen tegen trollen, orcs, hobgoblins, bugbears en barbaren, die alle omver vallen naar de buitenkant. Zeven jaar geleden werd de sculptuur magisch gewijzigd om een griffioen-rijder toe te voegen die boven de andere krijgers vliegt en met zijn lans een aanhanger van Myrkul spiest (als herdenking aan de krijgers die het leven lieten tijdens de bloedige invasie van de god tijdens de Godenoorlog in NR 326/DR1358). We zijn thans het jaar NR335/DR1367.

4.1.6. De adempauze van de Heren (CD6).

Deze kleine, zwart-marmeren tombe is de laatste rustplaats die hier met alle eer willen begraven worden. Het is aan drie kanten versierd met beelden van Lords. Ahghairon staat aan de noordkant, Baeron in het oosten en Lhestyn in het zuiden. Er staat geen beeld aan de westkant, wel een deur vervaardigd uit hetzelfde rookkleurige materiaal als de helmen van de Lords, die iedereen verhindert om naar binnen te kijken of binnen te dringen in de tombe. De voorbije twintig jaar is hier slechts één Lord begraven, en zijn identiteit blijft geheim zelfs na het leven. Hij is begraven in volledig ornaat. De tombe werd gebouwd met fondsen geschenken door Lhestyn, en zij werd er begraven na een indrukwekkende ceremonie en na de bouw ervan.

4.1.7. Hall of Sages (CD7).

Dit graf is voorbehouden voor wijsgeren. Het is een kleine, stoffige tombe waarin zo'n 80 wijsgeren begraven liggen. Het is een interessante locatie voor schatgravers, want volgens de geruchten zijn veel wijsgeren begraven met zeldzame boeken en boekdelen samen met hun gecremeerde resten (een vals gerucht dat wordt aangehouden door Laeral en anderen om dealers van verboden kennis te ontmaskeren).

WATERDEEP

4.1.8. Hall of Heroes (CD8).

Dit is de officiële tombe voor de gesneuvelde helden van Waterdeep. De blauw-marmeren muren omvatten een hall met trofeeën, aandenken aan de gestorvenen. Daarbij zijn ook de gebroken stukken van de oude slagbijl van krijsheer Lauroun en het gevest van het zwaard van Raurlor (de kling werd eerder verwerkt in het skelet van een aspis(adder)).

Helemaal achteraan in de hall, tegenover de ingang staat een van Anacasters gates die uitgeeft op rollende heuvelruggen op een lege grasachtige ruimte, waar de krijgers zijn begraven is geordende rijen.

4.1.9. Mariner's Rest (CD9).

De tombe van Mariner's Rest is versierd met koralen en gebouwd uit groene marmer. Zij is bestemd voor alle drenkelingen uit zee, en alle scheepskapiteins ongeacht hoe ze aan hun einde kwamen. Anacaster bouwde in deze tombe een gate naar een wereld met onbeperkte begraafplaatsen aan de kusten van een rustig en stil meer.

5. District Noord (North Ward).

In dit district vind je de rijkere middenklasse, edelen van lagere rang, succesvolle zakenlui. District Noord is een rustig toevluchtsoord tegenover de overweldigende drukte van de commerciële wijken in Waterdeep. Ommuurde villa's, individuele stenen en houten huizen domineren dit district. Aan de oppervlakte lijkt het allemaal nogal vervelend in vergelijking met de rest van de stad, maar district Noord bruisit van intriges met verstrekende gevolgen. Voor bezoekers is weinig meer te doen dan zich vergapen aan de prachtige huizen en torens, tenzij zij deel uitmaken van de politiek gevoerd door de edelen en gilden.

De City Watch voert een streng beleid in dit district. Zij tolereert rumoer en lawaai van de lokale edelen en dandies, maar treedt hard op tegen luidruchtige passanten. Al is ze licht bewapend, toch is de Watch alomtegenwoordig in het district en zorgt zij voor zoveel veiligheid als mogelijk is in zo'n grote stad. Als er een plaats is waar de rust bij valavond neerdaalt op de kasseien dan is het wel in district Noord.

De westelijke grens van het district Noord bestaat uit de High Road met een westelijke arm reikend naar Shield Street langs Vondhil Street en Trader's Way. Andamaar's Street vormt de zuidelijke grens, terwijl de muren van de Stad van de Doden en de Trollenmuur de rest van het district afboorden.

5.1. Architectuur.

Het eerste wat opvalt in dit district, is de afwezigheid van rijhuizen die elders frequent voorkomen in Waterdeep. De eenvoudigste gebouwen zijn landhuisjes van twee verdiepingen afgewerkt met kostbaar hout en leien. De vaker voorkomende gebouwen hebben gevlochten ijzeren afsluitingen, torentjes op de daken, trapgevels en sierlijke beeldhouwwerken en wandversieringen. De ommuurde villa's van de edelen en de imposante huizen van rijke handelaars hebben prachtige tuinen met ingewikkelde versieringen. In vele opzichten lijkt dit district welvarender dan district Zee, maar de buren in het westen herinneren er meteen aan dat zij 'hun rijkdom en positie niet op een dergelijke

WATERDEEP

opzichtige en tactloze manier moeten tentoonspreiden, want wij staan boven zulke bekrompen slagvaardigheid'.

Vrijwel alle straten en steegjes in district Noord zijn aangelegd met kasseien, een teken van de vrij recente bouw van het district. De leden van de Gilde van Straatvegers verkiest in dit district te werken omdat de hooghartige eigenaars vaak uitstekend betalen voor bijkomend poetswerk (en accidentele ongelukjes op de stoepen van rivalen).

Bezoekers vinden hier gemakkelijker hun weg door de regelmatige lay-out van straten, pleinen en de eigendommen van de edelen.

5.2. Gilden.

5.2.1. Het Huis van Kristal (N46).

Is met de prachtige glasramen het hoofdkwartier van de Gilde van Glasblazers, Glazenmakers en Brillenmakers, en een bron van mooie kristallen ballen en spiegels. (AG pp.12)

5.2.2. Het Huis van Genezing (N51).

Is het hoofdkwartier van de Gilde van Apothekers en Artsen. Het is overwegend een winkel waar je allerhande potions kunt kopen. Het is tevens een spoedafdeling en een kleine school voor kandidaat-artsen.

5.3. Winkels.

5.3.1. Aurora's Realms Shop (N50).

De meest rijkelijke van Aurora's zes winkels in Waterdeep met grote plaatselijke stock van zeldzame en dure voorwerpen (om de edelen te verleiden).

5.3.2. Tabakswinkel van Downybeard (N60).

Een kleine, aromatische winkel met een grote verscheidenheid aan kruiden voor de pijp, tabak en snuiftabak. (Kro Downybeard, de halfling-eigenaar uit Luiren, verdient een aardige duits op handgemaakte pijpen met fraai versierde koppen en stelen met symbolen in verwerkt.)

5.3.3. Viswinkel uit de Fallen Stars (N54).

Is een kleine winkel waar verse vis uit de 'Zee van Gevallen Sterren' wordt verkocht (en zij zijn afkomstig uit deze regio). Klanten betalen Gatos Firlack exorbitante prijzen voor gekuiste vis kennelijk maar enkele uren oud. (Velen fluisteren overeen toegang tot een magisch portaal dat hem in staat stelt contact op te nemen met zijn leveranciers.)

5.3.4. Hriiats fijne gebakjes (N61).

Een wonderlijke bakkerij gerund door de meester van de Gilde van Bakkers waar constant lange rijen mensen aanschuiven wanneer de geur van verse gebakjes voorbijdrijft in de straten. (De pasteitjes gevuld et vlees en groenten zijn een lekker maal voor gehaaste en hongerige passanten.)

WATERDEEP

5.3.5. De Prachtige Schoenen en Laarzen van Sulmest (N49).

Een angstaanjagend dure winkel voor schoeisel, maar de belofte van uitmuntend vakmanschap kan niet worden ontkend.

5.4. Herbergen, cafés en villa's.

5.4.1. De Vriendelijke Zeemeermin (N27).

De site van een van de grootste gokhuizen in Faerûn en een luxueuze plaats om te zien en gezien te worden.

5.4.2. De Grijnzende Leeuw (N56).

Een ruwe taverne, ontmoetingsplaats voor jonge edellieden die hun hachje niet willen wagen in district Dokken.

5.4.3. De Mistige Baard (N32).

Een spectaculaire taverne voor op sensatie beluste bezoekers vermits de bediening gebeurt door zeldzame en exotische monsters, alle streng gecontroleerd door de eigenaars.

5.4.4. Jagers van de Schemering (N26).

Deze nieuwe herberg is versierd met allerlei uitrusting voor avonturiers en trofeeën van gevechten (meestal gebruikt of verslagen door de eigenaars, van wie de naam op het uithangbord staat). Zij lokken veel klanten met hun unieke (en stevige) wijn op basis van oranje bessen.

5.4.5. Hawkwinter House (N11).

De ommuurde villa bevat drie kasteelachtige gebouwen en vele overdadige tuinperken.

5.4.6. High House of Roaringhorn (N42).

Eens een prachtige villa, nu een afgeliefde woning als gevolg van de talrijke feesten die er werden georganiseerd. Toch heeft deze adellijke familie niets aan welwillendheid ingeboet in de stad.

5.5. Gevaarlijke plaatsen.

In vergelijking met andere districten zijn de steegjes in dit deel van de stad zo veilig als de inkomhal van je woning. Ze zijn in het ergste geval rustige plekken voor dronken edelen en buitengezette gasten om hun roes ongestoord te kunnen uitslapen. Sommige straten bevatten toch interessante items of gevaren.

5.5.1. The Cliffwatch Ruins gaan schuil achter een hoge houten muur op de noordoostelijke hoek van Endcliff Lane en Nindabar Street. Het was vroeger een drukke herberg, nu wordt ze constant bewaakt door de Guard om nieuwsgierigen op afstand te houden (of om hen te beschermen wat er tussen de ruïnes waart, zeggen sommigen).

5.5.2. Manycats Alley is de thuisbasis van vele katten die overleven van de restjes afkomstig van nabijgelegen beenhouwerijen. De steeg is ook bekend voor de gebeeldhouwde stenen

WATERDEEP

- hoofden die de muren versieren (sommigen beweren dat ze voorbijgangers fluisterend waarschuwen voor het Kwade).
- 5.5.3. Watch Alley is een verzamelpunt voor de patrouilles van de Watch omdat er vaak blote, afgehakte voeten worden teruggevonden op onregelmatige tijdstippen. (Een straf toebedeeld door de oude Shadow Thieves Gilde van Waterdeep.)

6. District Zee (Sea Ward).

Het meest welvarende district Zee is het centrum van de macht van de gevestigde edelhuizen. Bijna verlaten in de winter door de gure zeestormen, beschouwen vele edelen, rijke kooplui en klimmers op de sociale ladder dit hun thuis in de zomer. Wandelend langs de Street of the Singing Dolphin, de belangrijkste laan in dit district, ziet men vele van de grootste landgoeden in Waterdeep, van de torens en trapgevels van de villa's van de edelen tot de verweerde en mysterieuze torentjes van de magiërs. District Zee huisvest ook vele tempels evenals de Tuin der Helden, de enige publieke tuin buiten de Stad van de Doden. Waarlijk belangrijke (en zelfingenomen) mensen komen naar dit district om er hun overdadige woningen neer te poten terwijl meer bescheiden mensen of mensen die meer begaan zijn met de dagdagelijkse politieke en machtsverhoudingen binnen de stad district Kasteel verkiezen om zich te vestigen.

Net zoals in district Noord zijn patrouilles van de Watch vrij frequent als een gevolg van de belangrijkheid van de ingezeten. Zij zijn altijd vriendelijk en licht bewapend omdat de meeste 'boeven' in dit district goedgeklede, dronken edelen zijn die enkel de weg moet worden gewezen naar het volgende feestje. De Watch lost snel alle andere opstootjes op. Hun tolerantie voor vandalisme, geweld of diefstal is heel laag.

De grenzen van dit district zijn Julthoon Street en Shield Street, met een kleine oostelijke arm die via Vondil Street reikt naar de High Road.

6.1. Architectuur.

Je vindt geen hoogstaander vakmanschap dan de woningen in district Zee, met uitzondering dan van het paleis van Peirgeiron. Terwijl het district Noord neigt naar pretentie, spreiden de oude, majestueuze villa's en tempels een air van statigheid tentoon (en hoogmoedigheid). De verscheidenheid aan bouwstijlen is verbluffend, van pratende herbergborden die knipogen naar voorbijgangers tot drie vergulde torens die aan elkaar gevlochten lijken. Een verblijf hier mag dan bekrompen lijken, het is zeker geen reden tot spot en vele inwoners van Waterdeep hopen hun hele leven ooit binnen de grenzen van dit district te kunnen wonen.

Vele straten in dit district zijn aangelegd met kasseien of boomstammen. De edelen eisen dat ook de rest van de straten wordt geplaveid, maar de Lords' Loyal Order van Straatwerkers hebben als opdracht om de houten boomstammen te behouden. Toch zou het kunnen dat een deel van de straten wordt heraangelegd door het Huis van Inspired Hands met kasseien als gevolg branden die dit jaar al driemaal de boomstammen in brand hebben gezet.

WATERDEEP

6.2. Tempels.

- 6.2.1. Het Huis van de Helden (\$58) is de grootste tempel in de stad en is gewijd aan de god Tempus, de Heer van het Gevecht, en trekt toeschouwers en krijgers aan van het nabijgelegen Field of Triumph.
- 6.2.2. Het Huis van Inspired Hands (\$38) is een ondernemende tempel gewijd aan Gond die volgelingen geregeld bestookt met nieuwe, luidruchtige uitvindingen. De voorbije maanden heeft de tempel wat aan invloed ingeboet door de nieuwe tempel voor Oghma in het district Kasteel.
- 6.2.3. Het Huis van de Maan (\$56) is de vergulde tempel van Selune waar pelgrims verzamelen om een glimp op te vangen van de Toverstaf van de Vier Manen, een heilig relikwie. Zij wensen tevens de macht van de Godin te aanschouwen want velen geloven dat de Dame in Zilver strijd leverde met de godin Shar in de stad tijdens de Woelige Tijden (NR 326/DR 1358).
- 6.2.4. Het Huis van Mirakelen (\$21) is een vergulde toren waar de discipelen van Mystra verzamelen. Op de binnenkoer is haar zegel ingelegd in mozaïek. (De toren staat in het midden van een cirkel van sterren met een rode mist die naar de ingang van de tempel vloeit.)
- 6.2.5. Het Schrijn van de Natuur (\$5) is een ommuurd bosrijk gebied waarin zich de bescheiden tempels voor Silvanus en Mielikki bevinden.
- 6.2.6. De Tempel van de Schoonheid (\$10) is een overdadig met marmer, goud en zilver bekleed gebouw. In het complex bevinden zich talrijke beeldhouwwerken van de godin met haar bevallige aanbidders doorheen de geschiedenis van de Realms.
- 6.2.7. De Tempel van het Geluk (\$19) is de tweede grootste tempel in Waterdeep. Het is een imposante ommuurde toren en de priesters van de tempel wenden hun indrukwekkende middelen aan om het complex uit te breiden en de claim als centrum voor aanbidding van Tymora kracht bij te zetten.

6.3. Winkels.

- 6.3.1. Aurora's Realms Shop (\$18) is een weelderig uitgeruste winkel waar je alle voorwerpen kunt vinden die in de uitgebreide catalogus staan. (Vraag om het unieke exemplaar van de Grootmeester in te kijken.) De winkel wordt bemand door een knappe bediende en een arrogante magiër van een niet onaardig niveau.
- 6.3.2. Halazar's Verzameling Edelstenen (\$60) is een juwelierszaak met peperdure edelstenen en magisch zwarte wanden.
- 6.3.2.1. Selchoun's Warenhuis (\$31) is gevuld met gebruiksvriendelijke voorwerpen en prularia (overgooiers met de tekst Junior Watch Member of Waterdeep Griffon Cub Patrol). De zaak verhuisde na een mysterieuze, uitslaande brand in de vestiging in Feather Street.

6.4. Herbergen en cafés.

- 6.4.1. De Gebroken Lans (\$59) is een gezellige taverne die vooral wordt bezocht en gerund door atleten en vechters uit de Field of Triumph. (De palingtaart is een specialiteit van het huis.)
- 6.4.2. De Vurige Draak (\$37) is als taverne beroemd bij zeelui uit de Realms voor het geweldige maritieme decor en prijzige kaart (evenwel zonder de onlusten en verval uit het district Dokken.)

WATERDEEP

- 6.4.3. De Herberg van de Gouden Harp (\$4) is een comfortabel twee verdiepingen tellend stenen herberg met leistenen dak. Dag en nacht opgewekt en vrolijk verlicht en beroemd voor de magische harp die op lukrake tijdstippen verschijnt en oude balladen ten beste geeft.
- 6.4.4. De Taverne van Gounar (\$55) is een hel verlichte, dure plaats die meer dienst doet als decor voor de high society van Waterdeep dan als café.
- 6.4.5. De Rust van de Pelgrim (\$42) is een comfortabel maar bescheiden (naar de normen van Waterdeep) herberg dat betaalbare opvang voorziet voor paarden en kamers voor de talrijke bezoekers aan de tempels.
- 6.4.6. Wyvern's Rest (\$2) is een voormalige uitkijkpost. Het één verdieping tellend gebouw is de favoriet van leden van de Watch en de Guard. Een blikvanger is de opgevulde wyvern boven de bar.

6.5. Andere opvallende plaatsen.

- 6.5.1. Blauwe Steeg (Blue Alley) (\$8) is een groot stenen gebouw zonder ramen waarin zich een dodelijk hindernissenparcours bevindt met dodelijke magische valkuilen. Het werd ontworpen door een magiër (die mogelijk nog leeft) om de hebzuchtige gekken te testen die in de blauw geplaveide passages verzeilen.
- 6.5.2. De Drakentoren van Maaril (\$30) is een tovenaarstoren omringd door muren en aura van dreiging. Zijn sinistere en beklemmende atmosfeer wordt versterkt door de vorm van de toren in een klimmende draak.
- 6.5.3. The Field of Triumph, het grote open stadion dat gastheer is voor gevechten tussen gladiatoren, tentoonstellingen van illusies en magie, en andere publieke samenkomsten (bezoek zeker de Leeuwenpoort, de grootse verbluffende inkompoort).
- 6.5.4. Naingate (\$15) is een omheind gebied rond een indrukwekkende magiërstoren met een magische waterval die in het niets ontspringt en zich uitstort over het binnenplein zonder evenwel de kasseien te raken.

6.6. Gevaarlijke plaatsen.

Net zoals in district Noord zijn de gevaarlijke plaatsen in district Zee minuscuul in vergelijking tot de gitzwarte steegjes in het district Dokken. Ter verduidelijking bevatten de steegjes hier meer intrige door de roddelaars en verspreiders van nep-nieuws dan dieven. Het roddelen is een geliefd tijdverdrijf van de Nobelen. Wij lijsten een aantal interessante steegjes op:

- 6.6.1. Gondwatch Lane is de verkoolde laan aan de zuidelijke kant van de House of Inspired Hands waar veel van Gondsmen's uitvindingen worden getest.
- 6.6.2. Kulzar's Alley, is een klein steegje nabij Heroes' Walk dat naar verluidt de begraven schat van Kudzar bevat en veel schattenjagers aantrekt.
- 6.6.3. Pharra's Alley genoemd naar de eerste vrouwelijke Magister van het House of Wonder maar berucht voor de Cirkel van Schedels die afwisselend nuttig nieuws en dodelijke toverspreuken uitspreken.
- 6.6.4. Prayer Alley een klein straatje parallel aan Phastal Street is de locatie van een voortdurend verdwijnende magiérswinkel.

WATERDEEP

- 6.6.5. Rook Alley is het laatste hoofdkwartier van de Rook, een notoire dief van 50 jaar geleden, en de ingang naar ontelbare tunnels en crypten die grote schatten zouden bevatten (evenals gevaar van levende doden).
- 6.6.6. Wagonslide Alley is een steegje met losliggende stenen dat verraderlijk is voor voetgangers en rijtuigen doet slippen over water of rijp van de zee. (Volgens sommige geruchten verbergen dieven onzichtbare wapens en geheime boodschappen onder de loszittende stenen.)

7. District Kasteel (Castle Ward).

Qua macht en geografie is district Kasteel het centrum van de stad. Vrijwel de meeste administratieve gebouwen bevinden zich in dit district, van de ranke torens pitsen van Peirgeiron's paleis tot de lage kantelen van de smidse van de Guard. Terwijl geld en sociale standing de belangrijkste kenmerken zijn in de Schitterende Stad, ligt de werkelijke macht bij de Lords en Magisters. Indien je houdt van de smaak van macht en autoriteit gemengd met de handel in de stad, dan is het district Kasteel jouw bestemming.

De Guard is sterk aanwezig in dit stadsdeel vanwege de concentratie van officiële kwartieren en belangrijke plaatsen vereisen nu eenmaal meer toezicht. Toch wordt de orde grotendeels gehandhaafd door de Watch, voornamelijk rond de Markt, Het Paleis en de Dokken. Net zoals de Guard houdt de Watch er een groot machtsvertoon op na, met patrouilles van zes mannen gewapend met korte zwaarden ter aanvulling van hun roeden en stokken.

De grens van het district wordt in het noorden gevormd door de zuidelijke kant van Julhoon Street langs Shield Street en naar beneden tot Trader's Way. In het oosten wordt het district afgebakend door High Road en Snail Street. Lackpurse Lane, Belnimbra's Street, Gut Alley en Shesstra's Street vormen samen de grillige grens in het zuiden, terwijl de berg en de kustlijn de westelijke grens bepalen. Castle Ward heeft het grootste oppervlak van alle districten, maar een flink deel ervan wordt ingenomen door leeg terrein van de berg en bijgevolg is het slechts een beetje groter dan Zee of Noord.

7.1. Architectuur.

Het is moeilijk om één bepaalde stijl te vermelden in een district met zo'n grote verscheidenheid aan gebouwen die het uitzicht bepalen. De gebouwen, tempels en torens van magiërs zijn indrukwekkende stenen gebouwen, met het Paleis en het Kasteel buiten categorie. Inwoners op zoek naar macht, maar die de fondsen ontberen om uit te stijgen boven de klasse van kooplui verblijven vaak in het gebied ten noorden van Waterdeep Way, hun woningen zijn goed onderhouden rijhuizen van drie tot vier verdiepingen of losstaande woningen van één of twee verdiepingen. In beide gevallen betreft het structuren met een basis van steen en daarop houtwerk en leem, afgewisseld met winkels. Het zuidelijke deel van het district bestaat uit barakken en pakhuizen gebouwd aan het kasteel en de woningen van rijke kooplui en verblijven van edelen. Het enige verschil tussen de dokken hier en in het district Dokken zijn de zwaardere patrouilles.

Voor verplaatsingen is het district Kasteel gezegend met plaveien op de meeste belangrijke straten. Zelfs met het drukke karrenverkeer is het mogelijk om van de Field of Triumph naar Kasteel Waterdeep te gaan in dezelfde tijdspanne als éénderde van de dokken in het district Dokken.

WATERDEEP

7.2. Bezienswaardigheden.

Het belangrijkste oriëntatiepunt is de berg Waterdeep. De alleenstaande, hoge berg beschermt de stad tegen de zware stormen, evenals van andere gevaren. De berg is vergeven van de tunnels en grotten, de mysteries ervan verhuld voor de gewone inwoners en gevaarlijk genoeg om zelfs de dapperste soldaten even een brok te doen wegslijken. Volgens de geruchten is dit de reden waarom de Guard een permanente wachtpost betrekt in de berg. Het belangrijkste taak bestaat erin om burgers weg te houden en dingen die vanuit de berg zouden komen de toegang te beletten.

Kasteel Waterdeep, de Toren op de Berg en Peakop Eyrie, zijn hoog op de berg de eerste en laatste verdedigingsgordels van de lagergelegen stad. In de gebouwen en in de berg Waterdeep bewaakt de Guard arsenalen, graanschuren en stallingen voor de griffioenen. De grotten verbinden Kasteel Waterdeep en Peakop Eyrie (het belangrijkste landings- en opstijgplatform voor de griffioenen). Volgens geruchten staan de grotten eveneens in verbinding met het Paleis van Peirgeiron en Undermountain, de immense dungeon die zich onder de stad uitstrekken (en die jullie nu al een beetje kennen).

7.3. Gilden.

- 7.3.1. Fellowship Hall (C39) is het hoofdkwartier van het Verbond van Herbergiers dat dienst doet als herberg uitsluitend voor herbergiers gedurende één nacht om de tien nachten.
- 7.3.2. Huis van de Fijne Houtbewerkers (C21). Het met leien bedekte dak van de houten woning op de High Road is gemakkelijk te vinden wegens de talrijke friezen met gesculpteerde dieren en mensen, onder wie Ahghairon en andere Lords.
- 7.3.3. De Toren van de Orde (C15) is een drie verdiepingen tellende stenen structuur omgeven door een afsluiting van sprankelende groene lichten die samenvallen in de symbolen van Azuth en Mystra (de hand van Azuth's mozaïek boven de deur van de Toren zou het gebouw beschermen en indringers bestoken met magie).

7.4. Tempels.

- 7.4.1. De Cynosure (C7) is het voormalige grote Huis van de Oppergod (Ao) en doet nu dienst als verhuurhall en openbaar forum.
- 7.4.2. De Bron van Kennis (C4) is een oud pakhuis dat is herbouwd als een bibliotheek en klooster ter ere van Oghma. De houten structuur is vervangen door een gebouw van drie verdiepingen opgetrokken uit steen en hout.
- 7.4.3. De Halls of Justice (C5) is een complex dat vier jaar bestaat en een bescheiden tempel huisvest ter ere van Tyr en zijn felle volgelingen.
- 7.4.4. De Spitsen van de Ochtend (C1) is een ommuurde grote tuin met daarin acht vergulde torens die het ochtendgloren van Lathander moeten weerspiegelen.

7.5. Winkels.

- 7.5.1. Balthorr's Zeldzame en Wonderlijke Schatten (C14), is een winkel met curiosa en munten, eigendom van een expert in munten en militaire eretekens.
- 7.5.2. Halamar Luiten en Harpen (C25), is de plaats bij uitstek om snaarinstrumenten uit alle uithoeken van de Realms te vinden. (Verwacht een hoge prijs te betalen voor kwaliteit.) Hij is de eigenaar van een harp die zingt uit zichzelf (en volgens de geruchten een schat is van de Harpers).

WATERDEEP

- 7.5.3. Halls of Hilmer, Meester Wapensmid (C23), is een moeilijk te missen winkel (door de gevel van gepolijst staal) waarin harnassen worden vervaardigd op maat gemaakt van de klant (met paskamers om het harnas uit te proberen) en zonder zijns gelijke aan de Sword Coast.
- 7.5.4. The Market, is de grootste open ruimte van de stad. Zij biedt een onderkomen aan honderden stalletjes en tenten waarin verkopers hun waren aanbieden afkomstig uit alle hoeken van de Realms (en waar dieven ze even snel afhandig maken).
- 7.5.5. Phalantar's drankjes en bestanddelen (C33) is een kleine winkel voor medicinale kruiden en ingrediënten voor oliën, parfums en potions (de eigenaar steunt groepen avonturiers financieel in ruil voor de zeldzame goederen die hij te koop aanbiedt).

7.6. Herbergen en cafés.

- 7.6.1. De Kruipende Spin (C20), is een café voor ondergrondse rassen met heimwee (en trouwe klanten die houden van opwinding) en ingericht alsof het zich onder de grond bevindt met serveersters die zijn gekleed als zwarte elf-priesteressen (en de kleine grotten die best worden vermeden door luidruchtige vreemdelingen).
- 7.6.2. De Elfensteen (C32), is een oud aarden café, compleet met levende bomen in de muren en de bar, dat aan elfen en half-elfen zeldzame delicatessen serveert zoals elverquisst, guldathen nectar en maerlathan blauwe wijn.
- 7.6.3. De Jade Kruik (C38), is Waterdeep's meest luxueuze herberg met comfort tot in de kleinste details (en zeker de hoge prijzen waard).
- 7.6.4. De Machtige Manticore (C12) is een ouder, vriendelijk café met een overvloed aan pils en lichte avonddranken tegen aanvaardbare prijzen dat een loyaal clientèle van kooplui aantrekt tegen het einde van de dag.
- 7.6.5. De Zwelgende Quaggoth (C53), is een café gerund door dwergen (en een groeiende favoriet voor zeelui, kooplui en jonge edelen), dat de Quaggoth serveert als specialiteit (een zwaar zelf gebrouwen bier gemengd met een onbekende likeur dat gegarandeerd elk haar op het lijf van een Quaggoth doet krullen).
- 7.6.6. Silavene's (C3) is een populaire feestzaal en goktempel in wat eens de Marblehearth Villa was. (De mysterieuze eigenaar uit het zuiden zou twee geniën als bediende hebben.)

7.7. Andere interessante plaatsen.

- 7.7.1. De Toren van Ahghairon is een slank stenen gebouw van de eerste Lord (Heer) van de Schitterende Stad. Hij is omringd door onzichtbare magische barrières. Als afschrikwekkend voorbeeld zweven de skeletachtige overblijfselen van een tovenaar die binnen wilde dringen, rond de toren.
- 7.7.2. The Bell Tower (C46) is een eenvoudige klokkentoren die wordt gebruikt om branden, aanvallen te signaleren en om op te roepen om te verzamelen aan het Paleis.
- 7.7.3. Blackstaff Tower (C6) is een indrukwekkende zwarte, stenen toren met geen merkbare ingang of ramen. Hier wonen Khelben 'Blackstaff' Arunsun, archmage van Waterdeep en waarschijnlijk één van de Lords, en zijn leerlingen.
- 7.7.4. Fair Winds (C2) is de enige villa die te huur staat op de Cliffride.

WATERDEEP

- 7.7.5. House of Loene (C42), is het miniatuur-kasteel is de woning van Loene, een voormalig lid van de Company of Crazed Venturers. Het gebouw wordt beschermd door een magisch hekken dat bliksems afvuurt op indringers en dieven.
- 7.7.6. Mirt's Herenhuis (C52) is de belangrijkste bezienswaardigheid in de omgeving van de dokken in district Kasteel. Het is eigendom van een van de rijkste gewezen avonturiers.
- 7.7.7. New Olann is het nieuwe College voor Barden en bevindt zich aan het einde van Cliffsride en de magisch verlichte tunnel die in de volksmond de Melody Mount Walk wordt genoemd.
- 7.7.8. Het Paleis van Peirgeiron is het centrum van Waterdeep's bestuur, met verscheidene gerechtshoven, ambassades en overheidsgebouwen (evenals het verblijf van de Eerste Lord van Waterdeep).
- 7.7.9. Het Wandelende Standbeeld, één van de acht bekende (sommigen spreken van meer dan negen) 30 meter hoge stenen golems gecreëerd door Khelben Arunsun om de leemten in de verdediging van Waterdeep op te vullen. Dit grote standbeeld staat op de Gull Leap cliff aan het einde van Julhoon Street.

7.8. Gevaarlijke plaatsen.

- 7.8.1. Buckle Alley, was ooit het hart van de Gilde van Schaduwdieven, en de City Guard was verplicht om hun zwaarden om te gespen als zij de steeg betraden.
- 7.8.2. Cats Alley. Deze smalle kronkelende steeg werd jaren geleden geteisterd door een gemaskerde, gefortuneerde man die wild met zijn rapier om zich heen sloeg, jonge vrouwen aan het schrikken bracht en hun kleding aan flarden sloeg, maar nooit werd gevatten.
- 7.8.3. Elsambul's Lane is genoemd naar een lang geleden overleden priester van Mask en nu een van de zeldzame lanen met graffiti op de muren (er wordt beweerd dat Elsambul zelf enigmatische berichten en hints naar verborgen schatten op de muren achterlaat). Er komen veel nieuwsgierigen op af.
- 7.8.4. Jester's Court is een binnenplaats waar meisjes van plezier in ruil voor harde munten allerlei diensten aanbieden, waar minstrelen gevoelige balladen ten beste brengen, waar jongleurs en komieken hun kunsten opvoeren en waar wegeloopen geliefden elkaar treffen.
- 7.8.5. Sevenlamps Cut, genoemd naar zeven decoratieve magische lampen die er door Ahghairon werden gehangen, is de plaats bij uitstek om de diensten te huren van magiërs (leerlingen van tovenaars en arme onderpriesters) voor snelle heling, verwijdering van vervloekingen, of magische vuurkracht voor een uitstap in Undermountain.
- 7.8.6. Turnback Court, een met lampen verlichte steeg aan het einde van Selduth Street is een keerpunt voor patrouilles van de Watch en de Guard overdag en 's nachts.

8. District Dokken (Dock Ward).

Havens zijn meestal niet proper, luidruchtig, druk en bruisend van activiteit. Buitengangers zijn er zelden welkom. De dokken in de haven van Waterdeep voldoen aan deze beschrijving, al wordt haar bekendheid enigszins genuanceerd door de verhalen die de ronde doen aan de Sword Coast.

De City Watch en de Guards houden de schijn op van orde. Patrouilles zijn gewapend en tellen acht mannen overdag en twaalf 's nachts. Vele straten zijn grind en vuil gemengd, eenmaal de dokken en de kasseiwegen ernaar toe worden verlaten. De donkere, met modder bedekte stegen zijn eindeloos in

WATERDEEP

district Dokken en ze verbergen vele gevaren, ondanks de alertheid van de beschermers. Het is dus best om de omgeving te verkennen in grote gewapende groepen.

De grenzen van het district Dokken worden gevormd door de zuidelijke grenzen van de districten Kasteel en Handel. De noordelijke grens loopt noord en west langs Lackpurse Lane naar Belnimbra Street, over en langs Gut Alley en draait naar het oosten naar Shesstra's Street. Naar het oosten toe en het zuiden naar Book Street, loopt de grens opnieuw naar Drakiir Street tot aan de Way of the Dragon, de oostelijke grens van district Dokken. De zuidelijke grens wordt uiteraard gevormd door de dokken en de haven.

8.1. Architectuur.

Al is het district Dokken het oudste kwartier van Waterdeep, toch zijn veel woningen opgetrokken uit hout. Zij leunen tegen elkaar en worden overeind gehouden door de enkele stenen huizen ertussen. Terwijl mensen er hebben geleefd en gewoond tot duizend jaar voor de regeerperiode van Aghairon, zijn weinig huizen ouder dan dertig jaar. De enige permanente constructies die lange tijd hebben bestaan zijn de dokken, evenals de beschermende havenmuren en de torens van Deepwatch Isle. Met de relatief nieuwe kasseistraten langs de dokken – om de toegang tot de haven te vergemakkelijken – gaan steeds meer stemmen op om ook de huizen langsheen die straten op te trekken uit steen. De Lords zien zo'n verbeteringen alvast wel zitten.

8.2. Oriëntatiepunten.

Bezienswaardigheden zijn even moeilijk te vinden als ruwe diamanten en ongesneden edelstenen in een hoop met modder doorweekte kiezel. Tenzij je in een avontuurlijke bui bent en op zoek naar meer sinistere diensten. Dock Ward is zeker niet de plaats om nieuwe ervaringen op te doen.

8.3. Gilden.

- 8.3.1. The Butcher's Guild Hall (D47) is een recent gerenoveerd twee verdiepingen tellend houten huis met een koude kelder om voorraden op te slaan.
- 8.3.2. League Hall (D46) is een grote leerlooierij met een café op de verdieping voor zakelijke gesprekken van de Gilde van Vilders en Leerlooiers.
- 8.3.3. Mariner's Hall (D44) is een opulent twee verdiepingen tellend lemen gebouw vlakbij de Way of the Dragon dat onderdak biedt aan kapiteins tijdens en na hun zaken met de Gilde.
- 8.3.4. The Metal House of Wonder (D3) is een huis met een metalen dak, de woonst van de Splendid Order of Armorers, Locksmiths en Finesmiths.
- 8.3.5. Watermen's Hall (D43) is de Gilde van Watermen's en fungeert als schutenhuis voor hun roeiboten en overzetboten, en opslagplaats voor alle wrak- en drijfhout verzameld tijdens het onderhoud van de haven.

8.4. Winkels.

- 8.4.1. House of Pride Perfumes (D33) is een jungle van glazen flesjes gevuld met exotische parfums en andere geuren.
- 8.4.2. Serpentil Books en Folios (D10) is een exclusieve en dure winkel die handel drijft in kaarten, grafieken en boeken (geen magische boeken tenzij je er te koop aanbiedt).
- 8.4.3. The Smokehouse (D52) wordt gebruikt door de Fellowship of Fishmongers en de Gilde van Beenhouwers om hun waren te roken.

WATERDEEP

- 8.4.4. Whistling Blades (D5) is gespecialiseerd in dolken, zwaarden en messen (als je wordt aanbevolen door vriend dan kan Ertyl Velun speciale voorwerpen van onder de toonbank verkopen zoals teenmessen en arm-scheden met snelle ontspanner).

8.5. Herbergen en cafés.

Het district Dokken heeft de grootste concentratie cafés, herbergen en feestzalen in de stad. Vele zijn bouwvallige, kleine gebouwen die hun diensten aanbieden aan de lokale bevolking – de zeevaarder die voor een periode van veertien dagen op zoek gaat naar avontuur en andere bezigheden om zijn zuurverdiende goud uit te geven. Andere plaatsen proberen beter-betalende klanten te lokken door hun faciliteiten te verbeteren en te doen uitstijgen boven de algemene smerigheid in het district.

- 8.5.1. Cookhouse Hall (D57) (Gaardekeuken) is een grote hal waar eenvoudige warme gerechten en drinkbare drankjes worden geserveerd aan vermoede reizigers en aan lager wal geraakte individuen voor twee koperstukken (gesponsord door de Lords en Lord Ulmassus).
- 8.5.2. The Copper Cup (D54) (De Koperen Kop) zijn een aaneenschakeling van drie pakhuizen van drie en vier verdiepingen die zijn omgebouwd tot de beroemdste en drukste cafés, herbergen en feestzalen van Waterdeep, naargelang de behoefte (een eigenaardige zaak met twee – mogelijk meer – kelders voor andere zaken en opslag).
- 8.5.3. Full Sails (D35) (Volle Zeilen) is een vrolijke, heldere taverne in Net Street die dienst doet als het hoofdkwartier van de Most Diligent League of Sail-Makers and Cordwainers. (zeil- en koordmakers)
- 8.5.4. The Hanging Lantern (D22) (De Hangende Lantaarn) is een feestzaal beroemd voor de verbazende escortes en bekwame koppelaarsters, evenals een bijzaak met de verhuring van kostuums.
- 8.5.5. Shipmasters Hall (D42) is een private herberg en eetclub voor kapiteins, eerste stuermannen en scheepseigenaren en hun entourage met een interne elegantie die ver het uitzicht van buitenuit overtreft (gesponsord door de Master Mariners' Guild).
- 8.5.6. The Ship's Prow (D11) (De Scheepsboeg) is een herberg die goed gekend is door zeelieden van de Sword Coast en gemakkelijk te vinden omdat het een verbouwde boeg is die uitgeeft op Fish Street en Ship Street (de prijzen in de herberg met vier verdiepingen zijn redelijk, al zijn de klanten dat vaak niet).
- 8.5.7. Three Pearls Nightclub (D18) (De Nachtclub van Drie Parels) is een populaire feestzaal met nachtelijke shows door acteurs, getrainde dieren, opvoeringen van illusionisten, voordrachten door barden en redenaars en exotische dansen.
- 8.5.8. Warm Beds (D15) is een rustige, huiselijke herberg met weinig meer dan de naam doet vermoeden.

8.6. Andere interessante plaatsen.

- 8.6.1. Fishgut Court, is een kasseistenen plein nabij Sail en Dock Streets waar eigenaardige gebeurtenissen plaatsvinden tijdens nachten met volle maan (velen beweren dat de eigenaar van een lokale café gesprekken voert met Selune en het maanlicht de plaats verlicht).
- 8.6.2. The Old Xoblob Shop is een winkel met curiosa beroemd in de stad voor trofeeën uit nabije en verafgelegen plaatsen (vooral Undermountain, dat beschikt over een gate om avonturiers er te droppen).

WATERDEEP

- 8.6.3. Smugglers' Dock is de meest afgelegen hoek van het district en ook de veiligste, onder de waakzame ogen van Mirt's Mansion en de Watching Tower, vaak gebruikt als rendez-vous voor geliefden.

8.7. Gevaarlijke plaatsen.

In vergelijking met andere plaatsen mijlen ver in de omtrek (behalve Undermountain) is er geen gebrek aan gevaar in het district Dokken. De congestie door afval en weggeworpen goederen versmald de doorgangen net als in het district Handel, al is het afval hier vaak weken zoniet maanden oud en vaak gebruikte voorraad in de hinderlagen van dieven. Terwijl het nagenoeg onmogelijk is om de lay-out van steegjes en straten te memoriseren, maken de grillige bochten het ontwijken van arrestatie tot kinderspel. Uiteraard is het blindelings rondrennen vaak genoeg om in andere gevaarlijke situaties terecht te komen.

- 8.7.1. Black Well Court, is een klein gebouw in een achtergelegen steegje met een bron vergeven van de monsters. De put is nu verzegeld met magie en stevig metselwerk op bevel van de Lords.
- 8.7.2. Manysteps Alley is een smal steegje dat het leefgebied vormt van waarzeggers, fortuin voorspellers en een overdaad aan dieven.
- 8.7.3. Melinter's Court is een duister plein vaak gehuld in dichte rook van pijpen waaraan filosofen en wijsgeren van alle slag lurken (en soms van kwaadaardige tovenaars).
- 8.7.4. Philosopher's Court, door de lokale bevolking ook bekend als de Food Court, is een dagelijkse ontmoetingsplaats voor intellectuelen, oude wijsgeren en dronken edelen die debatteren over 'esoterische onderwerpen die het gewone verstand te boven gaan'.
- 8.7.5. Round Again Alley keert op zichzelf terug (een clos) en is een testsite voor leerlingen-illusionisten.
- 8.7.6. Three Thrown Daggers Alley is magisch vervloekt zoals voorbijgangers al snel ondervinden wanneer de dolken hen om de oren vliegen.