



Storia di Waterdeep

Waterdeep
CITY OF SPLENDORS



Storia di **W**aterdeep

Indice

Storia di Waterdeep.....	2
Scaricato da blacklinx.net	3
Storia di Waterdeep - Era I, L'Ascesa dei Signori della Guerra:.....	4
Storia di Waterdeep - Era II, Inizia il Governo dei Signori:.....	6
Storia di Waterdeep - Era III, Il Sanguinoso Regno dei Maestri delle Corporazioni:.....	8
Storia di Waterdeep - Era IV, Il Ritorno dei Signori:.....	10

Scaricato da blacklinx.net

Storia di Waterdeep - Era I, L'Ascesa dei Signori della Guerra:

Nel corso degli anni la foresta fu tagliata sempre di più e sempre più lontano dalla spiaggia e le tribù iniziarono a restare là per gran parte dell'anno, coltivando la terra disboscata. I più saggi di loro rivendicavano e controllavano un po' del legname per poterlo cedere in cambio di altre armi e altri utensili. Tali rivendicazioni irritavano coloro che vedevano gli abusivi arricchirsi con tali frequenti scambi e portavano attacchi dalla terra e dal mare, in cui le tribù più bellicose massacravano i residenti più sedentari. Tra queste tribù la più famosa era quella guidata da Nimoar, un capo clan che ordinò al suo popolo di depredare le fattorie, i primitivi moli di legno, le capanne per il commercio e i granai costruiti intorno alla baia. Costoro si stabilirono lì ed eressero una lunga palizzata di tronchi di legno dentro un terrapieno di terra per proteggere le tenute. Dopo il fallimento di diversi attacchi tribali e corsari, il popolo di Nimoar visse in prosperità nella sua nuova dimora, una neonata città chiamata "la città di Waterdeep".

Nell'estremo nord, le tribù di orchetti si erano fatte troppo numerose per le loro roccaforti montane. Ogni tentativo di espandersi nel sottosuolo, tuttavia, incontrò una tenace resistenza da parte dei nani (sebbene molte piccole colonie di gnomi furono distrutte e spazzate via) e gli orchetti si estesero sulla superficie del territorio, venendo a sud e giù dalle montagne, scagliandosi in numero all'apparenza infinito contro tutti quelli che intendevano sbarrare loro la strada. Ogni tanto gli elfi provenienti dalla periferia opponevano resistenza, ma la spinta verso sud spostava molti altri abitanti del nord, compresi gli "irriducibili" (i troll), che venivano nelle terre appena disboscate a nord-est del Rifugio di Nimoar, terre che oggi sono note come la Brughiera dei Troll. Nimoar morì di vecchiaia durante questo periodo di pericolo crescente. I Signori della Guerra più giovani guidarono gli uomini di Waterdeep (così i capitani delle navi chiamavano il porto) in battaglie contro i troll. Per un decennio ci furono molte lotte sanguinose tra gli uomini e i troll, fino a che la magia di un giovane del Nord di nome Ahghairon fece girare la ruota della guerra a sfavore dei troll e gli "irriducibili" furono distrutti o dispersi. Ahghairon divenne col tempo sempre più abile e forte fino a diventare un grande mago. Scopri una scorta di elisir di lunga vita (o imparò l'arte di riuscire a prepararli) e visse a lungo, restando fisicamente giovane, decennio dopo decennio.

Temendo ulteriori attacchi, gli uomini di Waterdeep costruirono una piccola fortezza sui declivi del Monte Waterdeep, sopra le proprie fattorie, dove le frecce di fuoco provenienti dall'alto potevano proteggerli dagli attacchi dei troll. Molte tribù periferiche che erano venute nell'insediamento in cerca di sicurezza dai troll restarono e allargarono più volte le

mura costruendo nuove fattorie. I Signori della Guerra dominavano la Città Libera di Waterdeep, mantenendola indipendente e rendendola sempre più ricca con il passare degli anni da un'isola rocciosa al di là di essa.

Storia di Waterdeep - Era II, Inizia il Governo dei Signori:

Nel suo centodicesimo inverno, Ahghairon ebbe un violento scontro con Raurlor, il Signore della Guerra di Waterdeep. Raurlor voleva usare il benessere acquisito da Waterdeep e la sua potenza bellica per creare un impero del Nord, con Waterdeep come capitale (e Raurlor come padrone). Radunò dunque gli eserciti a questo scopo. Ahghairon lo sfidò di fronte a tutti e Raurlor ordinò che il mago venisse incatenato. Usando la magia, Ahghairon colpì tutti quelli che tentavano di mettergli le mani addosso. In un attacco di ira Raurlor si gettò contro il mago con la propria spada. Ahghairon si librò nell'aria, appena in tempo per sfuggirgli e gesticolò mentre l'infuriato Signore della Guerra fendeva ripetutamente la spada contro i suoi piedi che si sollevavano. La spada di Raurlor si trasformò nelle sue mani e da metallo divenne un serpente a sonagli, che lo morse immediatamente. Il Signore della Guerra morì per il veleno prima ancora che la gente, scioccata dall'evento, potesse radunarsi attorno a lui. Ahghairon, allora, convocò tutti i capitani dell'esercito di Waterdeep e tutti gli anziani delle famiglie di Waterdeep. Mentre i contrabbandieri volevano portarli al Castello, le fiamme infuriavano e fecero crepitare il trono vuoto del Signore della Guerra al cenno di Ahghairon, cosicché nessuno si sedette lì. Poi, a un gesto del mago, le fiamme scomparvero da dove erano venute e lasciarono la sedia senza il minimo segno. Allora Ahghairon vi si sedette, autoproclamandosi primo Signore di Waterdeep e annunciando che da quel momento la saggezza e non le armi avrebbero governato la città. Reclutò alcuni, in segreto, affinché governassero insieme a lui, mascherati e travestiti quando apparivano in pubblico, ma con la stessa sua autorità e libertà di coercizione nei confronti di chiunque, loro stessi inclusi. Questi Signori dovevano essere scelti da tutti i ceti sociali della città e potevano rimanere in carica per tutto il tempo che volevano.

La gente ascoltò e accettò e per i successivi duecento anni Ahghairon governò Waterdeep con i suoi Signori sconosciuti. Con il passare degli anni, i Signori in incognita divennero un gruppo di cinque, sei o sette, che si faceva vedere di rado e che parlava poco. Alcuni sussurravano che fossero servi di Ahghairon, o addirittura automi magici controllati dal Vecchio Mago. Tuttavia, la giustizia di Ahghairon era sobria e giusta, la sua legge buona, le sue guardie educate e pronte a dare una mano e ad arrestare allo stesso tempo. Gli anni trascorrevano in pace e prosperità. Il Nord era aperto agli umani. Le strade costruite secondo le indicazioni di Ahghairon lo collegavano dalle rovine dell'Impero Caduto, che era stato distrutto dagli attacchi delle razze dei goblin prima che gli umani divenissero numerosi al Nord, fino alle città che più tardi avrebbero formato Amn. Waterdeep quintuplicava in benessere e in dimensioni. Da tutti i Reami la gente, attirata dal denaro,

iniziò a recarsi nella “Corona del Nord” e vennero anche saccheggiatori, imbrogliatori e ladri. Quando i semplici furtarelli si trasformarono in raggiri organizzati e alle orecchie di Ahghairon giunse voce che erano arrivati alcuni artigiani impostori di dubbia fama, allora questi riunì i mercanti più anziani, i “Nobili”, e consigliò loro di istituire delle corporazioni come era stato fatto nel lontano Sud per controllare gli impostori. Alcuni si rifiutarono o si infuriarono, ma molti compresero l’utilità di una tale soluzione, in particolar modo se veniva data loro la libertà di sistemare le faccende personalmente. Le Corporazioni furono immediatamente istituite, Waterdeep continuò a prosperare e a espandersi e i suoi mercanti girarono il mondo, portando merci esotiche da luoghi remoti e spargendo la voce della ricchezza della città in terre lontanissime. Nel Sud queste voci fecero venire l’idea di conquistare o perlomeno saccheggiare questi luoghi, ma le spade erano già state sfoderate in quelle terre del sud in un momento di diffusa conflittualità e quindi nessun invasore si fece vedere.

Con il passare degli anni la salute di Ahghairon peggiorò ed egli infine morì. Fu sotterrato con una solenne cerimonia celebrata nella sua torre protetta dai ladri e dagli stolti. Coloro che erano a conoscenza delle arti del Vecchio Mago lanciarono sulla sua casa e sul suo luogo di sepoltura le più potenti fra le magie conosciute (che restano tuttora inviolate, secondo l’opinione di molti).

Storia di Waterdeep - Era III, Il Sanguinoso Regno dei Maestri delle Corporazioni:

C'erano grandi disordini nella Città poiché i Maestri delle Corporazioni si contendevano il governo cittadino e più di un potente mercante fu trovato assassinato. Gruppi di guardie in livrea scopertamente armate si facevano vedere per le strade alla scorta dei loro maestri, e trascorsero due mesi molto movimentati in cui tra questi gruppi si verificarono frequenti zuffe o, talvolta, veri e propri duelli. Alla fine, e di comune accordo, decisero che tutti i Maestri dovevano governare insieme Waterdeep, formando un consiglio. I meno nobili e molti cittadini protestarono, dicendo che i Signori governavano di diritto e con il consenso dei popoli, ma i Maestri delle Corporazioni sostenevano che i Signori non erano stati visti dalla morte di Ahghairon e che dovevano sempre essere stati golem o zombi controllati da Ahghairon stesso, per celare il suo solitario predominio. Difatti, i Signori non facevano sentire la propria voce né si facevano vedere, e questa situazione si trascinava.

In realtà i Signori erano uomini e donne in carne e ossa le cui identità erano state compromesse negli anni da alcuni strani Maestri delle Corporazioni che li avevano fatti trucidare dai loro riservati, fedeli servi dopo la morte di Ahghairon. I soli Signori ancora in vita (quelli rimasti in incognita) erano Baeron, un carpentiere, e Shilam, un apprendista stregone. Questi sopravvissuti rimasero in disparte e aspettarono. I Maestri delle Corporazioni pensarono che tutti i Signori vivi della Città fossero stati eliminati e presero a governare con decisione Waterdeep.

I Maestri delle Corporazioni governarono per soli sei anni prima che i loro litigi interessati causassero un'ecatombe. Discussioni manifeste e alcuni omicidi presto si trasformarono in una breve ma pericolosa serie di scontri per le strade e attacchi in piena notte. Questo conflitto, spesso chiamato "le Guerre delle Corporazioni" dai saggi (sebbene non fosse così esteso e sistematico da poter essere considerato una vera e propria guerra in quel momento), fece strage di tutti i Maestri delle Corporazioni tranne due. Quasi tutte le migliori menti della Città furono eliminate e molto dell'oro della Città andò perduto o venne saccheggiato a causa dello scompiglio creatosi tra le Corporazioni.

I maestri delle Corporazioni che sopravvissero erano Lhoar Gildeggh dei Maestri d'Ascia e Ehlemm Zoar dei Tagliatori di Gemme. I due, entrambi spietati manipolatori, erano bene assortiti e non potevano prevalere l'uno sull'altro, anche se i loro eserciti privati spesso si scontravano per le strade. Alla lunga si stufarono degli spargimenti di sangue, dopo che molti membri di entrambe le famiglie erano rimasti uccisi nei bassifondi e

accettarono di governare assieme. Nel Castello di Waterdeep furono sistemati due troni, dai quali i due litigavano aspramente su questa o quella faccenda. La Città era ormai un luogo di tensione e di paura. Tutte le questioni, compresa la nomina di nuovi Maestri delle Corporazioni che avrebbero governato le corporazioni rimaste senza “capo“, dovevano essere presentate ai Due Signori Magisteri, come Lhorar e Ehlemm si facevano chiamare. Poche furono le questioni risolte.

Storia di Waterdeep - Era IV, Il Ritorno dei Signori:

Un giorno due persone mascherate e vestite come i vecchi Signori di Waterdeep giunsero alla Corte del Signore Magistero. Nessuno sapeva da dove venivano, ma si presentarono nel Grande Salone del Castello dove si trovavano le Corti e intimarono ai Signori del Magistero di lasciare immediatamente la città. Questi si rifiutarono ridendo loro in faccia, al che l'incursore mascherato più basso (lady Shilam, apprendista di Ahghairon e sua erede non dichiarata in qualità di primo Signore della Città) li annientò con lampi e fuoco. I loro troni vennero distrutti e rovesciati.

Il più alto dei due incursori (Baeron) chiese che i capi delle case nobili si presentassero a loro, o che lasciassero la città immediatamente e per sempre se non si fossero presentati entro il crepuscolo. Tutti udirono nelle Corti e la notizia fu data a gran voce nelle strade.

I nobili sopravvissuti vennero con riluttanza accompagnati da guardie del corpo, credendo che tale riunione fosse una trappola. Baeron si rivolse a loro e alle folle di cittadini curiosi che erano altresì venuti, dicendo "questo non dovrà mai più accadere". Se volevano che Waterdeep fosse ancora una volta un luogo sicuro, disse loro, tutti dovevano sostenere le decisioni che avrebbero preso lui e il suo compagno, in quanto loro avevano sostenuto Ahghairon in passato. Loro due, disse, avrebbero scelto altri per ricoprire la carica di Signori, come in passato, e avrebbero governato in segreto, come in passato, tranne lui stesso. Si tolse la maschera e disse: "Io sono Baeron. Sarò il Signore come lo è stato Ahghairon. Voglio di nuovo essere al sicuro in questa mia città". E i cittadini di Waterdeep furono d'accordo. Shilam, ancora mascherata, comandò che le case dei Due Signori Magisteri fossero eliminate. Ci furono delle proteste ed essa alzò la mano che aveva distrutto i troni, al che ci fu di nuovo il silenzio. E le case di Gildeggh e di Zoar vennero bandite.

La pace tornò a regnare in città e i Waterdhaviani tornarono alle proprie attività. Per evitare che si scoprisse dove si trovavano i Signori, Baeron scelse alcuni uomini di carattere che conosceva bene, e li nominò Magisteri (furono presto chiamati le "Tonache Nere", dalle loro tonache di servizio) sotto l'egida dei Signori per giudicare e applicare le leggi di Waterdeep nelle questioni quotidiane. Egli pagava bene questi Magisteri per evitare che cadessero in tentazioni e dette un alloggio a coloro che temevano per la propria incolumità vivendo tra la gente. Servire in questo modo, disse alla città, era un peso, non un abuso orgoglioso di autorità e se qualcuno avesse desiderato non servire più o non fosse stato più all'altezza di farlo, non doveva essere svilto, ma meritava rispetto. E i Signori sedevano al di sopra dei Magisteri nella Corte, per correggere e annullare le

sentenze dei Magisteri. Baeron disse alla gente che nessuno doveva denigrare o sminuire le sentenze dei Magisteri che il Signore ritenev

a opportuno modificare o eliminare. Se qualcuno avesse pensato male dei funzionari o di coloro che li sostenevano, poteva sempre tornare alla legge della spada e fare i capricci e perire come altri avevano fatto prima. Di fronte alla Corte del Signore, Baeron incoraggiò la gente a parlare liberamente per un lasso di tempo lungo quanto lo sciogliersi di una piccola candela, senza paura di castighi o rimproveri da parte dei Signori per qualunque cosa venisse detta, a patto che parlassero apertamente o rispondessero a domande o punti di vista diversi espressi da chiunque. Quindi, disse, qui saranno ascoltati solo i problemi delle gente comune, non importa quanto piccola sia la questione o quanto comune sia colui che la espone. E così fu. Ci volle un po' prima che la gente capisse che era giustizia leale, ma poi questa politica continuò oltre l'epoca di Baeron e di Shilran e anche oltre l'epoca della loro figlia Lhestyn, "La Signora Mascherata", che sposò Zelphar Arunsun di Neverwinter e fu madre di *Khelben Arunsun* "Bastone Nero", oggi signore di Waterdeep, che conosce i segreti di molti anni, come Ahghairon. E con il trascorrere degli anni, Waterdeep è cresciuta di dimensioni e varietà, prosperando grazie a un buon commercio, con la tolleranza e la protezione di forti difensori e buoni governanti. Gli anni trascorsero non senza problemi, dalla Guerra degli Dèi (quando Waterdeep ospitò gli dèi che morivano e salivano al cielo) fino a eventi quali l'assalto al Campo del Trionfo da parte di un drago verde (che faceva parte di un piano elaborato dai Cavalieri dello Scudo per rovesciare il Governo dei Signori), ma la città e il suo popolo sopravvissero e prevalsero in tutte le dispute. L'Alleanza dei Signori garantisce sicurezza costante a tutti gli insediamenti della Costa nord della Spada e a quelli interni, con Waterdeep che funge da cuore dell'Alleanza stessa. Sebbene ci siano anche altre città delle stesse dimensioni e con lo stesso commercio, nessun'altra nei Reami può vantare la varietà di vita ed esperienze di Waterdeep, Regno del Nord.