



# Principato di Venalia



## Il Territorio

Venalia è un piccolo principato nel centro delle Terre Spezzate. Unico ad essere lambito da tutti e tre i mari, il principato venale è bagnato dal **Mar Vespero** ad ovest, dal **Mar d'Alba** a sud est e dal **Mar Bianco** a nord est. Oltre a ciò, è stretto a sud dal **Deserto Agroseecco** che si estende verso Meridia e a nord dalle **Palude del Pianto**, che segnano il confine con Neenuvar.

La costa occidentale, stretta tra il mare e il minaccioso **Bosco Amaro**, si estende nel vasto e pescoso **Golfo di Vigezia** e si affaccia sulle **Isole delle Spezie**, un piccolo arcipelago scarsamente popolato.

Il centro del principato è invece occupato dalla catena dei **Monti Secchi**, che all'altezza di Nassilia si trasformano nei **Valenti**, la cui cima è chiamata **Altavetta**. Dagli Opsi e dai Valenti nascono i due fiumi di Venalia: il **Fievole** che è affluente del **Fiume Indaco**, e il **Serpentino** che da Altavetta scende lungo la **Val Serpentina** e prosegue attraversando le paludi di Neenuvar.

Al confine con Corona del Re, le città venali più ad oriente sono lambite dalla temibile **Selva dei Lupi**, una foresta pericolosa e infestata di fiere.

## Produzione e Commerci

Venalia è il principato più piccolo di tutte le Terre Spezzate ad eccezione di Neenuvar, ciononostante è fra i più ricchi grazie agli intensi commerci via terra e via mare e alla rinomata abilità dei suoi mercanti. La terra è fertile ed intensamente coltivata solamente attorno a Vigezia, dove pure si riscontrano problemi a causa della presenza di molti disperati che la città non è in grado da sola di nutrire e, soprattutto, nella Val Serpentina. Il resto del territorio è poco fruttuoso, e la produzione agricola locale basta a sfamare i contadini e a pagare moderati tributi, ma non a coprire il fabbisogno di città vaste ed affollate come quelle venali. Le foreste, estese abbastanza da rappresentare un pericolo per gli insediamenti vicini, ma non abbastanza da costituire risorsa, sono piuttosto ricche di selvaggina ma spesso insicure a causa della presenza di mostri predatori, briganti, disperati o contrabbandieri.

Il Mar Vespero e il Mar Bianco sono pescosi, solcati ogni giorno da piccoli e grandi pescherecci provenienti Vigezia, Calastea e Candia, mentre nel Mar d'Alba, nella piccola insenatura riservata a Lisandria dalle intimidazioni di Meridia, ai venali vengono lasciati solo gli scarti. La posizione isolata di Lisandria, che la pone al centro degli intensi traffici commerciali meridi, la rende una città particolare, molto povera e quasi dimenticata, ma in potenza strategicamente importante.

La produzione agricola non è ciò che rende ricco e prospero il principato, né ciò che sfama la popolosa capitale Vigezia.

Nei Monti Valenti che incoronano la città di Nassilia viene praticata un'intensa attività estrattiva d'oro, sulle Isole delle Spezie crescono frutti e spezie unici in tutte le Terre Spezzate, inoltre nel golfo di Vigezia ferve l'attività dei pescatori di perle. Lungo i porti del Mar Vespero sorgono infine i migliori armatori che le Terre Spezzate conoscano, e che costruiscono imbarcazioni da carico e da guerra per mercanti e principi stranieri.

Parallelamente a queste produzioni, nel quadro della ricchezza del principato non bisogna dimenticare la Compagnia dei Mercanti Venali, una potente corporazione che detiene da secoli il segreto di raffinazione delle materie grezze e magiche indispensabili per l'arte alchemica, erboristica e di forgia. Oltre a questo l'oro venale e l'intraprendenza dei suoi abitanti ha costruito nei secoli una fitta rete commerciale che tocca pressoché ogni principato, e che, grazie a merci che a volte non toccano nemmeno il suolo venale, arricchisce le casse dei mercanti.

Benché i commerci navali a Venalia siano privilegiati, le strade del principato sono benvenute e lastricate. La **Strada del Re**, che giungendo da Meridia si snoda verso Corona del Re, attraversa le città di Calastea, Vigezia, Nassilia e Tabbia; in questa città si incrocia con la **Via Meridiana**, che da Candia scende fino a Lisandria e continua poi lungo la Cost'Elia verso i porti meridi sul Mar d'Alba.

## Le Città Venali

### Vigezia ( 30000 ab.)

Vigezia è la capitale del principato di Venalia, ed è un centro enorme ed affollato tanto da essere la seconda città più grande delle Terre Spezzate dopo Dimora. Sede di tutte le nobili famiglie di Venalia e di una larga fetta dei commerci, Vigezia è una città tentacolare, in cui quartieri ricchi e lussuosi si avvicendano a zone malfamate e pericolose in cui pezzenti e farabutti sono padroni.

Affacciato sul suggestivo golfo si trova uno dei palazzi più belli delle Terre Spezzate, simbolo imperituro dell'eccesso di ricchezza ostentato dai nobili venali. Si dice che sulla sommità del Palazzo dei Principi trovi posto un elegante e lussuoso giardino nel quale i cortigiani conversano, giocano ed osservano le navi in arrivo nel golfo e nell'enorme porto.

La zona portuale, caotica e fiorente, è il centro nevralgico della città e vi si trovano anche il grande Archivio Tributario, in cui si tiene nota di tutti i commerci del principato e che viene gestito, tradizionalmente, dal Principe in persona; la maestosa Cattedrale del Devoto Tideo che fu dono dei nobili venali all'Ecclesia della Tetrade, e il Palazzo del Conio, in cui su mandato del Re vengono forgiati Scudi e Corone in circolo per tutte le Terre Spezzate.

Intorno al porto e al Palazzo de Principi si snodano inoltre i cinque quartieri ricchi di Vigezia, controllati rispettivamente da una delle nobili famiglie e fulcro della civiltà venale, oltre che famosi per le loro stravaganze ed eccentricità fastose. E' all'interno di questi quartieri che si trovano le botteghe artigiane più alla moda e in cui avvengono la maggior parte dei giochi di potere e degli intrighi di palazzo del principato. Per questo la zona portuale nella sua interezza viene fortemente pattugliata dalla Milizia, anche a costo di lasciare a se stesse zone in cui la criminalità è più sviluppata e in cui gli uomini onesti stentano a sopravvivere. Non di rado, infatti, l'indigenza trasforma i poveri e i disperati in briganti di strada, dando persino vita a bande organizzate che operano lungo la Strada del Re e nella vasta area fuori le mura in cui giornalmente si tiene il mercato.

Il grande mercato che un tempo era ospitato nella zona portuale, è stato recentemente spostato al di fuori della città per far fronte alle sue imponenti dimensioni e ai continui problemi di ordine pubblico. Da allora noto come il **Grande Mercato d'Oltremura**, questo bazar è frequentatissimo in ogni periodo dell'anno e ospita anche carovane di una certa entità garantendo una vasta area per l'accampamento.

Indipendentemente dall'agio del quartiere in cui si viva o si trovi alloggio, a Vigezia esiste un assortimento vastissimo di taverne e bordelli a portata di ogni genere di gusto e tasca. Le locande nei quartieri intorno al porto sono rinomate per l'accuratezza dell'arredamento e per la qualità dei cibi offerti alla clientela, inoltre si dice che nei quartieri nobiliari trovino posto case di piacere in cui donne bellissime e di ogni razza sono pronte, per la giusta somma, a soddisfare ogni desiderio. Ma le possibilità di svago e divertimento di questa città sono in realtà innumerevoli, e variano dalla sontuosa taverna in cui vengono serviti i rari e rinomati distillati brinnici, alla squallida bettola in cui si può scommettere sulla vita di un cane, di un gallo, e persino di un uomo.

Rinomata e temuta in tutte le Terre Spezzate, la flotta da guerra di Venalia è un'istituzione antica che risale all'arrivo dei niviani da ovest nove secoli or sono. La flotta mantiene la pace nel Golfo di Vigezia e pattuglia costantemente la costa; sfortunatamente, a causa della mole delle sue imponenti navi da guerra, si trova spesso in difficoltà nel contrasto con i veloci vascelli predatori dei pirati, che riescono a colpire in maniera mirata aggirandoli e sparendo prima del loro arrivo in zona.

### **Candia** (10000 ab.)

Candia è la città venale più grande dopo Vigezia, un importantissimo porto sul Mar Bianco e la sede dei mercenari della Compagnia degli Scudi d'Argento, che addestra i propri guerrieri in una piccola fortezza che si affaccia sul golfo. Questa città estesa che commercia attivamente con Bianco Porto, Anyalon, Castamente e, soprattutto, Dimora, ricopre non solo un ruolo economico di rilievo, ma anche una posizione importantissima per la difesa del principato. Da Candia partono infatti miliziani e mercenari per la città di Nassilia e per la protezione della Via Meridiana, oltre che per combattere le creature che dalle paludi scemano a funestare le campagne settentrionali nella Val Serpentina.

A Candia è inoltre presente anche la succursale cittadina della scuola della scuola di magia, in cui i futuri accolti vengono esaminati. I Maestri preferiscono questa città alla caotica Vigezia sia per la maggiore tranquillità che per la vicinanza con La Spina.

### **Calastea** (3000 ab.)

Calastea è un centro di solare bellezza, vivace e produttivo, ma è anche la cittadina che più duramente viene colpita dagli attacchi dei Pirati delle Isole. Nonostante la piccola dimensione, il porto vanta infatti la presenza di numerosi mercanti provenienti anche da Meridia e di viaggiatori che percorrono la Strada del Re.

Sull'isola di fronte al golfo, nota come Isola di Cardamomo, è fiorente la coltivazione e la raccolta di spezie ed ha sede un piccolo ma suggestivo porticciolo.

Calastea risente della vicinanza con la capitale di Meridia, Piazza del Sole. Per questo, ed a causa dei rapporti fra i due principati con tensioni che affondano nella storia, mantiene un'elevata guarnigione di stanza e fortificazioni contro possibili attacchi.

### **Lisandria** (2000 ab.)

La città di Lisandria, che nel suo passato merida ricoprì un ruolo di rilievo nelle sorti del principato, oggi risente della vicinanza con la città di Irradia, che ne limita fortemente i commerci e lo sviluppo. Per questo, ed a causa della sempre viva minaccia di un'invasione da sud, i miliziani di stanza sono sempre numerosi, e le fortificazioni vengono tenute in stato di continua efficienza.

Ma Lisandria è soprattutto una città povera e sofferente, che subisce le ingerenze della potente flotta merida nel Mar d'Alba e i cui commerci sono scarsi e poco fruttuosi; gli stessi pescherecci sono costretti a gravitare solo nel golfo poco pescoso e sovra sfruttato.

Per questo l'indigenza è un male diffuso, e gli abitanti di Lisandria nutrono grande malcontento verso i meridi. Di contro, a causa della fame e degli stenti, questa città è stata un raro terreno fertile per la predicazione del culto della Tetrade, e la gente risponde alle difficoltà affidandosi alla

religione e alla speranza che i nobili compiano un qualche atto di forza che riapra le vie marittime e riporti Lisandria ai fasti di un tempo.

#### **Nassilia** (1000 ab.)

Nassilia è un piccolo centro situato sulle colline ai piedi dei Valenti, nato intorno all'intensivo sfruttamento delle miniere d'oro che affondano nei fianchi delle montagne. A causa della sua ricchezza e del passaggio della Strada del Re, Nassilia è fortemente fortificata e vanta un notevole numero di miliziani e mercenari di stanza. Frequenti sono infatti gli attacchi di briganti e malignomi che funestano la regione e i sentieri che scendono dalle miniere per portare l'oro in città. Il Forte Aureo, al centro di Nassilia, custodisce il prezioso metallo in attesa delle spedizioni, e si dice che sia il luogo più protetto del principato e forse delle intere Terre Spezzate, e che alcuni Maestri de La Spina siano sempre presenti all'interno del palazzo.

#### **Tabbia** (1000 ab.)

Tabbia è una cittadina fortificata sul confine con Corona del Re, ai margini della Selva dei Lupi. Nonostante sia un centro molto piccolo, Tabbia ricopre un ruolo strategicamente importante, essendo il primo centro abitato di Venalia giungendo da Dimora sulla Strada del Re, e ospita infatti il cosiddetto Fermo della Milizia. Si tratta in effetti di una guarnigione di miliziani che si occupano di controllare le carovane ed i loro carichi, in ingresso o in uscita, e che, almeno così si maligna, ispezionano ogni merce alla ricerca di un valido motivo per sequestrarla. Sono inoltre incaricati di proteggere la Strada del Re e di combattere il contrabbando che, a dispetto delle feroci creature che vi abitano, usa la foresta come snodo sicuro dei traffici per Candia, Lisandria e Bianco Porto.

### **Le Terre Selvagge**

Oltre alla presenza di creature selvagge e briganti che funestano le strade carovaniere, e di pirati che saccheggiano i mari, esistono luoghi particolarmente pericolosi ed impervi che mettono duramente alla prova il coraggio e l'abilità dei mercanti che si avventurano fuori dalla Strada del Re, o che richiamano uomini senza molto da perdere alla ricerca di preziose materie grezze.

**Le Paludi del Pianto**, che si estendono a nord-ovest di Candia e a nord di Vigezia lungo il confine con Neenuvar, costituiscono un luogo giustamente temuto dai viaggiatori, che se ne tengono ben lontani. Al suo interno si narra di attacchi da parte di **uomini orribilmente mutati e deformati** ai danni degli avventurieri. Si vocifera inoltre che essi sarebbero l'oscura progenie del disperso esercito degli Uomini del Mare mandato nell'antichità ad invadere Neenuvar ed intrappolato nella palude creata magicamente dagli elfi a questo scopo.

Luogo giustamente temuto è la **Selva dei Lupi**, dove mostruose creature bestiali sciamano indisturbate rendendo peraltro pericoloso il passaggio perfino sulla Strada del Re.

Sui **Monti Secchi** si parla di avvistamenti di creature macilente ed avvizzite eppure potentissime e di indole malvagia, ma quasi nulla si sa sul loro conto poiché pochi sono coloro ad essere tornati indietro dopo averli veduti.

Nelle profondità dei **Monti Valenti**, ricchi di giacimenti aurei, si annidano i malignomi, creature malvagie ed infide che rendono difficoltosa sia l'attività di estrazione che il passaggio per la Strada del Re. Si dice che queste creature siano molto silenziose ed intelligenti, abili nell'uso dei veleni e del sotterfugio. Per tutti questi motivi sono particolarmente pericolosi e cacciati senza sosta dalla Milizia del Principato e dai Mercenari.

Ormai da alcuni anni appare certo che alcune bande di pirati abbiano preso base su alcune delle **Isole delle Spezie**, depredando imbarcazioni mercantili provenienti da tutte le Terre Spezzate, Venalia inclusa. Nonostante questo problema affligga i commerci da parecchio tempo, il Principato non è ancora riuscito a sradicarne definitivamente la fastidiosa presenza.

Nel **Bosco della Spina**, a sud di Candia, si trova la **Torre della Scuola di Magia di Venalia**, chiamata **La Spina**. Pochi che non siano stati ammessi in qualità di allievi vi hanno accesso e quasi nulla si sa su ciò che avviene al suo interno. Benché il popolo vociferi di creature pericolose che si aggirano nella selva a protezione della scuola.

## La Società Venale

I termini maggiormente atti a caratterizzare gli abitanti di Venalia sono poliedricità e sofisticazione. Per i venali, Uomini della Sabbia o Niviani che siano, non vi è nulla che non desti interesse o che non vada approfondito e conosciuto al meglio, dalle inclinazioni ed i gusti dei singoli, ai costumi e le culture dei popoli. Un venale è sempre pronto a sostenere una conversazione parlando delle bellezze del proprio Principato e dei propri viaggi e interessi, senza però mai dimenticare di ascoltare ciò che il proprio interlocutore ha da dire sui propri. Inoltre tiene molto al garbo ed alla cortesia, soprattutto con gli sconosciuti, etichetta che però abbandona con discreta gradualità per condurre il rapporto verso un livello di amicizia e reciproca conoscenza, sempre entro i termini da lui stesso stabiliti. Nondimeno egli sa che sono i fatti a parlare più e meglio delle parole, perciò prima di accordare la propria fiducia si assicura sempre che un sano e bilaterale vincolo, spesso economico, accompagni il grado di affidabilità ed amicizia.

Le classi sociali a Venalia non sono rigide ed è comune che mercanti ricchi e potenti o maghi di una certa fama, seppur non di sangue nobile, vengano ammessi a Corte e possano guadagnarsi ruoli di eccezionale prestigio. Non di meno terre e titoli vengono concessi per meriti personali, e poiché la produttività è il primo indice di successo anche e soprattutto per i blasonati, il concetto di nobiltà decaduta in questo principato è assolutamente estraneo e privo di significato.

Il discrimine sociale più forte è, in aggiunta alla ricchezza, il viaggio. Chi si possa permettere di viaggiare per diletto o per affari gode di rispetto e prestigio, e l'appartenenza allo strato più basso della società è spesso associato all'immobilismo; solo il popolino, i contadini e i pezzenti rimangono legati alla terra o alle vie di una città per tutta la vita.

Il lavoro, ma soprattutto il guadagno, sono valori molto forti che rendono i Venali un popolo in continuo movimento, produttivo e vivace.

La vita dei venali non è certo solo duro lavoro, anzi il divertimento e lo svago, così come il buon cibo, sono considerati necessari alla conduzione di un'esistenza regolare e fruttuosa, nonché al conseguimento di maggiori profitti. Per questo motivo Vigezia, come tutte le altre città di Venalia fatta eccezione per Lisandria, organizza regolarmente grandi giochi e banchetti che possono durare anche intere decadi. Nei giorni di festa è uso colorare le strade con addobbi vistosi, abbigliarsi con maschere di ogni sorta, sfoggiare abiti costosi ed assistere a spettacoli e rappresentazioni teatrali, sia tragiche che comiche, amatissime dai venali. Le celebrazioni di questo genere avvengono in città o in grandi bazar allestiti fuori dalle mura in cui girovaghi, saltimbanchi, artisti e mercanti stranieri intervengono per il diletto sia popolare che nobiliare. In tali occasioni, infatti, gli appartenenti alle diverse classi sociali si mischiano tra di loro, e membri del volgo e della nobiltà partecipano indistintamente a giochi, banchetti e divertimenti, celati da maschere che ne occultano le sembianze.

Accade che, in tali occasioni, la liceità delle maschere ed il contesto festoso e libertino dia sfogo ad incontri amorosi clandestini quanto fugaci, in cui l'anonimato è signore. I bastardi che sono frutto di tali unioni sono chiamati dal volgo "Figli della Gazzarra", e quasi mai, a differenza degli

altri principati, a Venalia avere o essere un figlio illegittimo è considerato sconveniente o scandaloso.

La tradizione del travestimento, pressoché unica e considerata scostumata e stravagante dagli stranieri, ha in realtà un profondo significato nella cultura venale, e facilita gli sviluppi commerciali e l'ascesa alle alte sfere di chiunque abbia ardimento e ricchezza da sfoggiare. Infatti, se le feste private attraggono un numero limitato di invitati, spesso e volentieri già conosciuti, durante le celebrazioni mascherate ogni uomo non è in grado di riconoscere il proprio interlocutore, dovendo quindi basarsi sia per la conoscenza che per le contrattazioni sugli unici elementi di informazione disponibili: la ricchezza ed il gusto nel vestire, l'arguzia e l'amabilità nel conversare. La valutazione del prossimo perde dunque ogni pregiudizio, ed un nuovo mercante sconosciuto e in ascesa ha la possibilità di guadagnarsi favori, commerci e amicizie importanti. Chi può abbigliarsi con ostentata e fine ricercatezza e portarsi con scioltezza e capacità dimostrerà senza ombra di dubbio il proprio status ed il proprio talento, viceversa colui che si rivelerà banale ed artefatto otterrà solamente discredito e perderà l'occasione di nuovi affari, o addirittura comprometterà i propri benefici. Questa opportunità può essere colta da tutti coloro che abbiano la possibilità di farlo, dai cittadini ricchi e potenti in cerca di affari lucrosi e nuove conoscenze, agli stranieri desiderosi di inserirsi al meglio all'interno della società venale. Alcuni mercanti minori arrivano a giocare tutto in queste occasioni mettendo sul piatto la propria ricchezza, il proprio nome e certamente buona parte del proprio futuro.

L'intrattenimento è considerato un simbolo dello status sociale conseguito, pertanto ogni famiglia e ogni uomo che abbiano a considerarsi sociali sono obbligati ad investire parte della propria ricchezza per accogliere e sollazzare quanti più invitati possibile. Di contro tale favore verrà certamente restituito con altrettanti inviti in occasione di feste organizzate da altri; invitare qualcuno ad una festa e non essere successivamente ospitato è considerato gesto di grande offesa, e non di rado sprovveduti mercanti stranieri hanno visto affari andare in fumo per non aver rispettato queste regole d'etichetta.

I venali, il popolino come l'agiata nobiltà, sono molto attenti nel giudicare ognuno di questi avvenimenti e per questo buona parte del consenso riscosso da un Principe presso il popolo, o da un singolo presso i propri conoscenti, poggerà sulla base di quanto magnifiche ed opulente saranno le celebrazioni da lui stesso indette. Non si creda tuttavia che la forma e l'etichetta contino più della sostanza; è risaputo infatti che i venali apprezzano il cibo di qualità raffinata, amano il ballo e la musica con ogni genere di strumento e le arti in genere. Ne consegue che i venali sono anche mecenati straordinariamente generosi, musicisti e cantastorie affollano in ogni giorno dell'anno le vie delle principali città in cerca di un anfitrione, mettendo in scena, anche per strada se necessario, la propria arte a beneficio di tutti. I migliori fra di essi vengono ammessi alla corte del Principe e delle famiglie nobili, assicurandosi lusso ed agiatezza senza pari almeno fino a quando sono in grado di rimanere nelle grazie del proprio generoso protettore.

Le famiglie nobili di Venalia basano sempre parte della propria opulenza sui commerci, e costituiscono insieme a liberi mercanti ed artigiani una rete eterogenea di ricchezza ed influenza i cui rapporti variano in continuazione, in un gioco di alleanze che per i venali è quasi un vezzo sociale. Su tutto questo il Principe regola e in parte monopolizza la politica e gli accordi, ultimo giudice su chi assurga a nuova gloria e chi sprofondi nel fango della povertà o della mediocrità

Tutte le famiglie risiedono a Vigezia e frequentano la Corte, benché anche i nobili siano abituati a viaggiare e a trascorrere anche lunghi periodi nelle altre città del principato o in terre straniere.

Le città sono governate da funzionari di palazzo, nobili o meno, designati dal Principe e la cui influenza è proporzionale alla popolazione e ai tributi versati nelle casse venali. I centri abitati sono sempre fortificati e posseggono una propria guarnigione di Miliziani addetti alla difesa, al controllo dei commerci e all'esazione delle tasse. I nobili di sangue di rado si dedicano alla guerra e occupano

ruoli di carattere militare, i cavalieri di sangue sono rari e si dedicano in gioventù al viaggio, ai tornei e alla diplomazia per servire il principato come ambasciatori e dignitari di corte in età più avanzata. Ogni nobile che si rispetti viene invece iniziato alle arti della navigazione, ed è consuetudine che serva presso una nave della propria flotta o in quella di una famiglia alleata negli anni della sua prima adolescenza.

Le Famiglie nobili di Venalia sono:

**Alcestidi.** La famiglia Alcestidi, da cui proviene il Principe Leandro Alcestidi, affonda le proprie origini in una delle antiche tribù di Uomini della Sabbia che fin dal tempo degli Adusti abitarono Venalia. Relativamente in ombra durante tutte le dominazioni straniere, in linea con la condotta dell'intero Principato, essa deve la sua fortuna all'essere stata la prima a cogliere l'opportunità rappresentata dalla magia introdotta dai Niviani. Legandosi fin dall'inizio con loro e con la famiglia Pelagi ottenne progressivamente potere e riconoscimenti fino a vedersi attribuita la conduzione della Scuola di Magia de La Spina, attualmente sotto il Rettore Brito Alcestidi

Non solo gli Alcestidi hanno da sempre accolto favorevolmente l'integrazione razziale, mischiando il proprio sangue con quello niviano, ma praticano una linea di successione paritaria a turno umana e niviana alla conduzione de La Spina.

Il motto degli Alcestidi è "**Siderum Vis**", il loro stemma è il veliero dorato su campo quadripartito nero e viola.

**Cipridi.** I Cipridi sono l'unica famiglia di indole spiccatamente guerriera del Principato. Acuti e determinati, tengono in pugno dalla sua fondazione la Milizia, attualmente tramite il Comandante Evandro Cipridi. Questa loro ferrea indole non cancella in alcun modo l'amore tipicamente venale per il denaro, tanto che hanno ottenuto all'atto dell'indipendenza le maggiori concessioni per lo sfruttamento delle miniere d'oro intorno a Nassilia. Della loro storia si ricorda, sebbene sia spesso taciuto, il primo Arconte della allora Provincia Venale durante l'Impero del Fuoco, Ermete Cipridi.

I Cipridi da sempre rifiutano l'ingerenza dei niviani nei loro affari, affascinati da essi ma altrettanto intimoriti dalla loro incontrastata influenza, pertanto la linea di successione dei Cipridi è rigorosamente umana.

Il motto degli Cipridi è "**In Hostem Ruit**", il loro stemma è uno scudo dorato su campo bipartito nero e viola.

**Galatei.** La famiglia Galatei può di buon grado dirsi un prodotto della società venale a tutti gli effetti. La sua origine risale infatti ai tempi dell'indipendenza del Principato, durante i quali i Galatei trovarono fortuna nel commercio delle opere d'arte conseguenti allo sviluppo repentino della cultura venale. Grazie alle abilità commerciali, accompagnate da un grande amore per l'estetica e le arti, i Galatei sono apprezzati e ricercati sia per affari che per mecenatismo. La moglie del Principe Basilio X è una rinomata artista, Filomena Galatei.

I Galatei hanno, fin dal loro ingresso a corte accolto favorevolmente l'integrazione razziale, mischiando il proprio sangue con quello niviano.

Il motto dei Galatei è "**Supra Vires Audaces**", il loro stemma è uno scudo quadripartito in cui si alternano il veliero oro in campo nero e un liuto d'argento in campo viola.

**Pelagi.** La genesi dei Pelagi affonda le proprie origini nei secoli, si tratta infatti dell'unica famiglia nobile di Venalia interamente e stabilmente composta da niviani. Questa usanza trova il suo fondamento al tempo del Regno del Sole, quando il grande Artemio Pelagi, fondatore della famiglia, ottenne dal nuovo sovrano il titolo nobiliare ed il permesso di praticare liberamente la magia. Inoltre, benché i Pelagi siano noti per essere profondi conoscitori di usanze di ogni terra e popolo, il loro sangue si è mantenuto puro ed inalterato nel corso dei secoli, tanto che l'orgoglio niviano degli esponenti di questa famiglia è risaputo ed esemplare. Unica eccezione fu costituita dal

figlio di Artemio Pelagi, sposato alla figlia di Alessandro. Ma entrambi morirono prima di generare figli, e da allora non si sono più verificate unioni miste.

Oggi la Famiglia Pelagi mantiene una fortissima influenza sull'intero Principato gestendo, direttamente o indirettamente, tutti gli scali portuali presenti sul territorio.

Il motto dei Pelagi è "**Per Ardua Ardens**", il loro stendardo è un piccolo sole dorato su campo nero.

**Zenaidi.** Ultima famiglia assurta a al rango nobiliare, gli Zenaidi nascono ufficialmente a seguito dell'insediamento dell'attuale Principe, benché il loro nome sia stato protagonista della storia commerciale locale e, anche nel passato, abbia coperto ruoli di un certo prestigio senza però raggiungere i vertici del potere. Il fondatore, Duilio Zenaidi, è un uomo schivo e riservato, sempre impegnato a gestire i propri lucrosi affari al grande Mercato di Oltremura, che gestisce direttamente.

Gli Zenaidi, tradizionalmente umani e niviani, fanno risalire la propria origine alla corte degli Alessandridi, benché si siano trasferiti da Meridia a Venalia ormai da secoli.

Il motto degli Zenaidi è "**Spazium Non Obest**", il loro stendardo è la piuma bianca su campo nero e giallo.

Tradizionalmente il rapporto dei venali con la religione è piuttosto tiepido. I niviani sono atei da sempre e, nel tempo, questo disamore per la fede si è diffuso. Ufficialmente il Culto della Tetrade è la religione ufficiale cui Venalia strettamente si attiene nell'etichetta, ma ogni culto è tollerato fino a che non turba lo status quo. I preti pellegrini giunti a Venalia da Valleterna trovarono un terreno arido su cui far attecchire il seme della Tetrade, ma vennero comunque accolti con rispetto e, a partire dalla dominazione valniana, profumatamente sovvenzionati. Il Principato finanzia infatti l'Ecclesia Tetradica affinché la reputazione religiosa di Venalia sia sempre immacolata, e si dice che la storia dell'unico Devoto venale (il **Devoto Tideo**) sia quantomeno lacunosa e dubbia, sebbene gli stessi valniani riconoscano che non v'è un principato che abbia bisogno di guide spirituali quanto Venalia. Fa eccezione a questa realtà la cittadina di Lisandria dove, a causa della situazione precaria della popolazione, il culto della Tetrade è piuttosto diffuso come unico sostegno nella miseria.

## Storia di Venalia

La storia di Venalia ha origini piuttosto recenti, il principato è infatti indipendente solo dal 956 e formalmente riconosciuto dall'insediamento di Adriano dei Gastaldi sul Trono del Sole. Tuttavia molti sono gli avvenimenti che meritano di essere menzionati, risalenti agli albori della civiltà nelle Terre Spezzate.

Quando gli Adusti giunsero dal deserto, molte tribù si spinsero a nord della Valle del Patrio e dei Monti Secchi, nelle più settentrionali e fertili terre che oggi appartengono ai venali. Erano i tempi in cui i Re della Primavera governavano saggiamente, mentre gli Uomini della Sabbia costruivano le prime città di Fanos e Calastea e combattevano dure lotte per la sopravvivenza con le mostruose creature che infestavano i territori.

Le tribù venali, pur venerando il principio del Fuoco e possedendo alcuni rudimenti di magia, erano impreparate all'enorme potere distruttivo che gli sciamani meridi avevano sviluppato, così fu ben misera la resistenza opposta quando Crisostomo I giunse per conquistare e unire tutte le tribù in un unico regno: l'**Impero del Fuoco**.

Sotto l'egemonia dell'Eliarca vennero esplorate le fertili terre a nord e fondate le città di Candia e Vigezia, dove Oreste Cipridi, primo Arconte della Provincia, fissò la sede del governo locale.

Periferia estrema di un vasto territorio, Venalia era lontana dal centro di potere politico e religioso, e mentre nelle province di Meridia e Salamandra (che formavano l'attuale principato merida) fiorivano gli studi sulla magia, i venali si dedicavano principalmente allo sviluppo di un'antica tecnica adusta di trattamento dei materiali grezzi per facilitarne la conservazione e la lavorazione, ponendo le basi per l'arte che ne avrebbe segnato la fortuna economica: la Raffinazione.

Nonostante i secoli dell'Impero del Fuoco siano caratterizzati da una totale subordinazione al governo di Salamandra, dalla pesante ingerenza religiosa esercitata dall'emissario dell'Eliarca, la Voce del Fuoco, e dai pesanti tributi imposti, questo fu un periodo di pace e di relativo benessere per la regione. Fu quindi naturale per i venali opporsi con ogni forza ai brutali Uomini del Mare, giunti a minacciare una società antica e consolidata.

Il momento dello scontro fra le forze di Venalia, avanguardia dell'esercito dell'Eliarca, e le orde di conquistatori del nord viene considerato da molti sapienti la genesi dell'avversione di questo popolo per la guerra. La violenza delle battaglie di conquista e la bruciante sconfitta subita dai difensori vengono ancora oggi annoverate con vergogna e costernazione.

A dispetto di ogni aspettativa la dominazione degli Uomini del Mare fu tutto sommato tollerabile, almeno fino all'arrivo dei Niviani. I duri tributi da versare e le leggi cui sottostare non erano per i venali troppo diversi da quelli imposti dagli Eliarchi, e il pesante divieto di fare magia che a Meridia influì profondamente sulla società, a Venalia comportò cambiamenti non significativi.

Fu questo il primo periodo di espansione dei traffici commerciali verso le Terre Spezzate, grazie soprattutto ai porti di Vigezia e Candia. E' inoltre da ascrivere a quest'epoca anche lo sbocciare dei primi desideri di indipendenza da Meridia, la cui società si andava sviluppando in modo assai diverso da quella venale.

Il Dominio del Mare durò per poco meno di quattro secoli, tempo in cui Venalia consolidò la propria supremazia nella gestione dei traffici commerciali e rafforzò la propria identità culturale, cullando il desiderio di riscattare il proprio passato, in attesa di una svolta.

La svolta giunse nel 198, quando nel Golfo di Vigezia “ *..a bordo di navi lunghe e larghe, con chiglie appuntite in grado di tagliare le onde e vele gonfie dei venti del mare dell'ovest...*” sbarcò un popolo di pacifici viaggiatori dalla pelle eburnea: i Niviani.

Pratici, disillusi, astuti e materialisti, nonché marinai ed artigiani eccezionali, i Niviani ripagarono l'ospitalità venale condividendo le rivoluzionarie conoscenze in campo marittimo e consigliando mercanti e politici, forti di un'altissima tradizione di pensiero. Nel rispetto delle imposizioni dei Re del Mare il popolo in viaggio si limitò invece nell'arte magica, in cui molti dei suoi esponenti eccellevano. Ma nonostante l'accortezza dei niviani e la loro dimostrazione di civiltà, nei rozzi Uomini del Mare nacquero sentimenti di odio e di intolleranza razziale tanto forti da causare vere e proprie persecuzioni ai danni dei “Pallidi”. Così, mentre i commerci venali esplodevano grazie all'introduzione della navigazione veloce, i niviani erano costretti a nascondersi e ad agire nell'ombra, protetti dalla benevolenza e dall'apertura di pensiero degli Uomini della Sabbia. Fortunatamente l'entusiasmo iniziale della “caccia al pallido” scemò in fretta, limitandosi a fastidiose discriminazioni; gli Uomini del Mare avevano scioccamente smesso di considerare i nuovi arrivati una minaccia a causa della loro scarsa predisposizione, sia fisica che sociale, alla guerra e al combattimento.

Non passò molto tempo prima che alcuni niviani di pensiero radicale, in disaccordo con la condivisione indiscriminata del sapere e la sopportazione di angherie razziali sempre più evidenti, si unirono in un clan e partirono alla volta dei Monti Secchi per colonizzare un nuovo territorio e fondare una propria città. Intento della spedizione era quello di chiudersi in un isolazionismo che permettesse loro di vivere pacificamente difendendo la propria identità culturale, ma né delle carovane né della nuova civiltà si ebbe più notizia, e i niviani di Venalia si rassegnarono alle voci

che volevano i loro consanguinei morti a causa delle creature selvagge, delle asperità del territorio o dei briganti che già funestavano il Deserto Agrosecco.

Il nuovo popolo si adattò perfettamente alla società delle province meride, popolò le città venali e si trasferì progressivamente anche nelle città di Piazza del Sole ed Ambra. Vessati dal divieto di fare magia i curiosi niviani si dedicarono con successo all'artigianato, al commercio, e a due arti a loro sconosciute di cui sarebbero presto diventati maestri, l'Alchimia e le segrete tecniche della Raffinazione.

Nel 361 giunse a Vigezia un giovane Arconte di origini meride, un uomo forte ed ambizioso che un giorno sarebbe stato chiamato "**il Difensore degli Uomini**". **Alessandro** era stato inviato nella remota provincia in seguito a macchinazioni politiche, ma la sua immediata curiosità per le usanze venali e l'amicizia personale che lo legò a famiglie niviane contribuirono in modo significativo alla sua gloriosa ascesa.

I venali appoggiarono i desideri di conquista di Alessandro e finanziarono parte della sua campagna militare, iniziando la costruzione di una flotta da guerra come mai se ne erano vedute prima, una flotta che mettesse a frutto le nuove conoscenze introdotte dai niviani. Il ricordo dei venali va dunque ad **Artemio Pelagi**, che realizzò e condusse in mare l'armata navale di Alessandro, sconfiggendo gli Uomini del Mare e ripagando il popolo venale delle angherie subite. Si dice addirittura che quando il Difensore degli Uomini visionò i progetti della nave ammiraglia, la "Volontà del Sole", commentò soddisfatto che il Mare Interno si sarebbe arrossato del sangue dei nemici e che, una volta re, avrebbe cambiato il suo nome in mare scarlatto. Ma le cose andarono diversamente, e quando i venali giunsero con l'imponente flotta alessandrina, le imbarcazioni degli Uomini del Mare opposero una ridicola resistenza e quindi ripiegarono in porto per arrendersi. Il mare quel giorno fu solo bianco di schiuma, e Alessandro per celebrare l'episodio ed onorare il genio niviano, ribattezzò il mare interno come: Mar Bianco.

Ma Alessandro riconobbe ai niviani anche ben altri benefici, investì alcune delle famiglie più ricche e potenti di titoli nobiliari e terre, e diede in sposa la propria figlia minore al figlio di Artemio Pelagi, un giovane niviano di nome Febo. Da allora i niviani mischiarono il proprio sangue con quello degli Uomini della Sabbia, generando stirpi che ancora oggi dominano sul principato. Solo l'antica famiglia dei Cipridi, tradizionalista e radicale, non accettò mai matrimoni misti e mantenne intatto il sangue del "popolo in viaggio".

Il Regno del Sole segnò una vera e propria età dell'oro. Da una parte esso fluiva a fiumi nelle casse venali, in poco tempo strettamente legate ai nuovi venuti, grazie ai fiorenti commerci favoriti dalla pace del regno e da un efficiente sistema stradale introdotto da Alessandro. Dall'altra il prezioso metallo veniva scoperto in ricche vene presso i Monti Valenti ad est di Vigezia, lungo i costoni si aprivano miniere costantemente sorvegliate da armati, e ai piedi dei monti si andava formando il piccolo borgo fortificato di Nassilia.

La morte di Alessandro, giunta nel 418 per sprofondare nel caos le Terre Spezzate, colse il regno impreparato, e l'anarchia generata condusse i principati verso il periodo noto come i Secoli Bui. Venalia rimase la provincia settentrionale di Meridia, ma i potenti mercanti tennero viva l'economia del principato, e così come nobili e cavalieri cercavano di imporsi con la forza nei territori, i coraggiosi carovanieri venali mettevano a rischio il proprio denaro e la propria vita per mantenere attivi i commerci. Il coraggio venale diede i suoi frutti, e i tempi apparvero giusti per l'agognata indipendenza da Meridia; così i nobili al potere sedavano debolmente le rivolte contro la corona merida, e allo stesso tempo fomentavano il popolo, finanziando i ribelli. Le voci di padri missionari che predicavano una nuova religione profetizzata a Valleterna furono ignorate in virtù di obiettivi ardui e ambiziosi; così il **Profeta della Tetrade, Castamante**, aveva già conquistato Corona del Re quando i suoi piani si volsero a Venalia. Ma i diplomatici venali riuscirono comunque a vedere lontano, e prima dell'invasione armata dei potenti cavalieri valniani che avrebbe messo in ginocchio il principato, fu abbandonata ogni velleità d'indipendenza e trattata la pace con il "Campione del

Glorioso”. Venalia si sottomise così quasi senza combattere, grata di avere una nuova pace al prezzo di un signore diverso cui pagare i tributi.

Nei primi anni del decimo secolo, in piena dominazione valniana, un terribile morbo imperversò per le campagne venali colpendo i cavalli e portandoli rapidamente alla morte. Ma quando la Peste Equina sembrava essersi placata nei territori meridionali delle Terre Spezzate, nuovi focolai nacquero a Valleterna per poi propagarsi velocemente in tutto il regno. Nel decennio nero tra il 973 e il 983 il morbo iniziò a contagiare anche gli uomini, e i cavalli che non morivano di malattia venivano bruciati dalla folla in preda al panico. Le città si svuotarono e le Terre Spezzate tutte furono messe in ginocchio. Ma i venali cercarono di reagire immediatamente alla catastrofe, e seppero vedere lontano per costruire ricchezza in risposta a quella che si annunciava come la peggiore recessione di sempre. La totale assenza di cavalli fu in breve sostituita, nel commercio carovaniero, da buoi e asini, ma nuove prospettive si erano aperte soprattutto per il commercio marittimo; forti della propria supremazia navale, i venali incrementarono la propria ricchezza fronteggiando la mancanza equina con navi leggere e veloci per merci e passeggeri.

Di contro la Peste Equina aveva indebolito tutti i principati, Valleterna aveva perso il suo primato militare, Meridia mostrava il fianco alla tanto agognata indipendenza: i tempi erano maturi per la secessione.

Inaspettatamente furono proprio i tanto disprezzati Uomini del Mare a creare l'occasione propizia. Approfittando della debolezza valniana i nobili di Castelbruma, Altabrina e Neenuvar si erano uniti per rovesciare il Tetrarca e, soprattutto, bandire il Culto della Tetrade e restaurare l'antico culto. Le Terre Spezzate furono nuovamente sconvolte dalla guerra, e in breve sul trono di Dimora sedette un “Re della Bruma”, **Abelardo d’Urso**. Venalia cedette le armi al nuovo potere, mentre Meridia resistette e non si piegò, ma aveva comunque perso la sua provincia settentrionale.

Meridia avrebbe dovuto combattere contro gli uomini del Re oltre che contro i ribelli venali per riprendersi i suoi territori.

In pochi anni apparve chiaro che il Trono brumiano era traballante e destinato a cadere in fretta: la popolazione era già troppo devota ai Quattro Dei per piegarsi alle repressioni religiose, e persino gli alleati di Neenuvar ritirarono il proprio appoggio dopo la presa della capitale, che non fu loro restituita a dispetto degli accordi presi. A fronte di mille focolai di rivolta a Valleterna e Corona del Re, Re Abelardo D’Urso fu costretto ad abbandonare il sud a se stesso; per Venalia giunse l'occasione attesa da intere generazioni, e fu colta prontamente. Le nobili famiglie venali, nella persona del loro rappresentate il **Principe Basilio I, al secolo Aureliano Galatei**, si proclamarono libere dal dominio sia di Castelbruma che di Meridia. Nel terzo giorno della seconda decade di Brumaio, anno 956, il Principato di Venalia vide la luce.

I brumiani, ormai impegnati in aspri scontri su vari campi di battaglia nel nord delle Terre Spezzate, dovettero rinunciare in partenza a soffocare la ribellione per non compromettere definitivamente il controllo su Dimora. Meridia, invece, vistasi privata d'improvviso di una florida fetta del proprio territorio, si mosse con rapidità per ristabilire il controllo, ma cozzò contro la potente flotta nemica e, soprattutto, contro le numerose compagnie di mercenari al soldo venale.

I primi anni di indipendenza furono un ritorno all'età dell'oro, e le famiglie che da secoli influenzavano politicamente ed economicamente il principato furono finalmente libere di operare in modo legittimo. Il Principe e la sua corte apportarono grandi innovazioni e diedero il via ad imponenti costruzioni, che certamente soddisfecero secoli di repressioni ma che, allo stesso tempo, contribuirono ad aumentare le già evidenti contraddizioni della società venale. Le corporazioni di mercanti che possedevano il segreto della raffinazione vennero unificate in un'unica corporazione sotto il controllo del Principe, gli affari vennero registrati e controllati dal Grande Archivio Tributario, la flotta navale si rafforzò di navi e uomini e i soldati della Milizia furono sempre più utilizzati nella difesa di strade e commerci. Ma la nuova ricchezza che si riversava nelle casse

principesche grazie all'assenza di tributi alimentò anche l'edificazione di palazzi sfarzosi oltre l'immaginabile, e si acuì una spasmodica ostentazione del lusso a fronte della preoccupante povertà dei bassi strati della società.

Venalia divenne in fretta ciò per cui oggi è nota in tutte le Terre Spezzate.

Quando Adriano dei Gastaldi, nobile coronense di antichissimo lignaggio, giunse a parlamentare con la corte venale in cerca di consenso ed alleanze, fu il primo atto di legittimazione che il principato abbia ottenuto. Ansioso di ristabilire una pace che facesse prosperare i commerci, il Principe Basilio VIII istituì a Candia una sede permanente di mercenari al soldo venale e concesse la propria alleanza a Corona del Re. Il nobile Gastaldi stava infatti stabilendo un'intesa che gli permettesse di rovesciare il potere brumiano riunendo in una nuova pace le Terre Spezzate. Offrendo il proprio aiuto i venali si assicuravano l'indipendenza riconosciuta dal futuro Re, un potente alleato contro le probabili ritorsioni meride, e un lasciapassare privilegiato per il ricchissimo mercato di Dimora. Gastaldi aveva infatti promesso titoli e terre alle famiglie che si fossero unite ai suoi intenti, ed enormi privilegi ai maestri alchimisti venali che si fossero trasferiti a Corona del Re.

Si racconta che durante la battaglia finale per la presa della capitale alcuni degli uomini del contingente venale fecero uso di incredibili poteri distruttivi che seppero prendere di sorpresa i brumiani e segnare l'esito della battaglia.

Oggi Venalia è un principato affascinante ma ricco di evidenti contraddizioni. Il governo di Basilio X, al secolo Leandro Alcestidi, è burocratico, eccessivo, vanaglorioso e probabilmente corrotto, ma anche profondamente tollerante riguardo alla libertà, sia sociale che religiosa, dei suoi sudditi. E' il Principato dello sfarzo e del lusso, in cui si dice che "*chiunque può diventar ricco, persino un goblin*", meta per chiunque possieda ambizione, volontà, pochi scrupoli, una somma di denaro, e soprattutto la forza o l'astuzia per proteggerla.

## Carriere

### Miliziani



L'importanza della Milizia, a Venalia, è cresciuta di pari passo con quella del Principato. Nata con il semplice compito di difendere e controllare il territorio, questa recente istituzione ha visto nel corso delle ultime generazioni ampliarsi il novero di compiti ed ambiti di intervento. In particolare le è stata affidata la mansione di garantire la liceità ed il regolare svolgimento dei commerci, la scorta di mercanti e dignitari, l'esazione dei tributi. Per questo motivo i Miliziani non sono solamente disciplinati guerrieri durante una battaglia, per la quale affrontano un addestramento completo ma non approfondito, ma altresì ottimi osservatori e segugi, capaci tanto di pedinare senza essere notati quanto di organizzare veri e propri agguati e trappole ai malfattori colti in flagrante.

### Mercanti

La Corporazione dei Mercanti di Venalia è conosciuta in tutte le Terre Spezzate in quanto detentrica, attraverso i propri membri scelti, del segreto della raffinazione delle Materie Grezze in Reagenti complessi. Questo lavoro di selezione ha origini antiche risalenti alle prime tribù di Uomini della Sabbia stanziatesi sul territorio, e determina una consistente parte della ricchezza di Venalia; per questo viene gelosamente custodito. I suoi membri sono noti per essere fini nell'arte della contrattazione ed esperti in ogni genere di merce, scaltri manipolatori alla ricerca di merci esotiche e di averi sempre maggiori.



### Maghi de La Spina



Recentemente fondata, la Scuola di Magia de La Spina è già considerata una delle istituzioni più importanti del Principato. Maestri dell'Arte ed Allievi studiano e vivono a stretto contatto, condividendo una conoscenza arcana che affonda le proprie radici nei millenni. Grazie a questo misterioso sapere, gelosamente custodito, amministrano il Volere con incantesimi di potenza mai eguagliata nelle Terre Spezzate capaci di piegare le menti e la realtà ai propri comandi, abilità che li rende giustamente temuti in tutti i Principati. Si dice che i segreti celati all'interno de La Spina possano mutare l'animo di coloro che ne vengono a parte, ma questa, ovviamente, è solo una diceria.

## Scudi d'Argento

Soldati di ventura, loschi individui senza scrupoli in cerca di una paga, infami, fuorilegge e uomini in cerca di fortuna e libertà; questi e molti altri sono i bacini di reclutamento delle compagnie di mercenari. Bande di uomini senza padre se non il denaro e senza madre se non la battaglia, o una meretrice. Addestrati all'arte del combattimento pur non facendo parte di alcun esercito regolare o ordine cavalleresco, questi individui vendono la propria spada al miglior offerente e sono fedeli soltanto alla propria compagnia e ai propri compagni. La Libera Compagnia degli Scudi d'Argento, istituita ottant'anni fa da Basilio VIII, ha riunito ben presto quasi tutti i mercenari delle Terre Spezzate. Gli Scudi d'Argento hanno prestato i loro servigi almeno una volta a tutti i Principi e quasi tutti i Baroni del reame, ma ormai da diversi anni sono al soldo dei nobili venali. Vedi anche il paragrafo a loro dedicato in Usi e Costumi.

