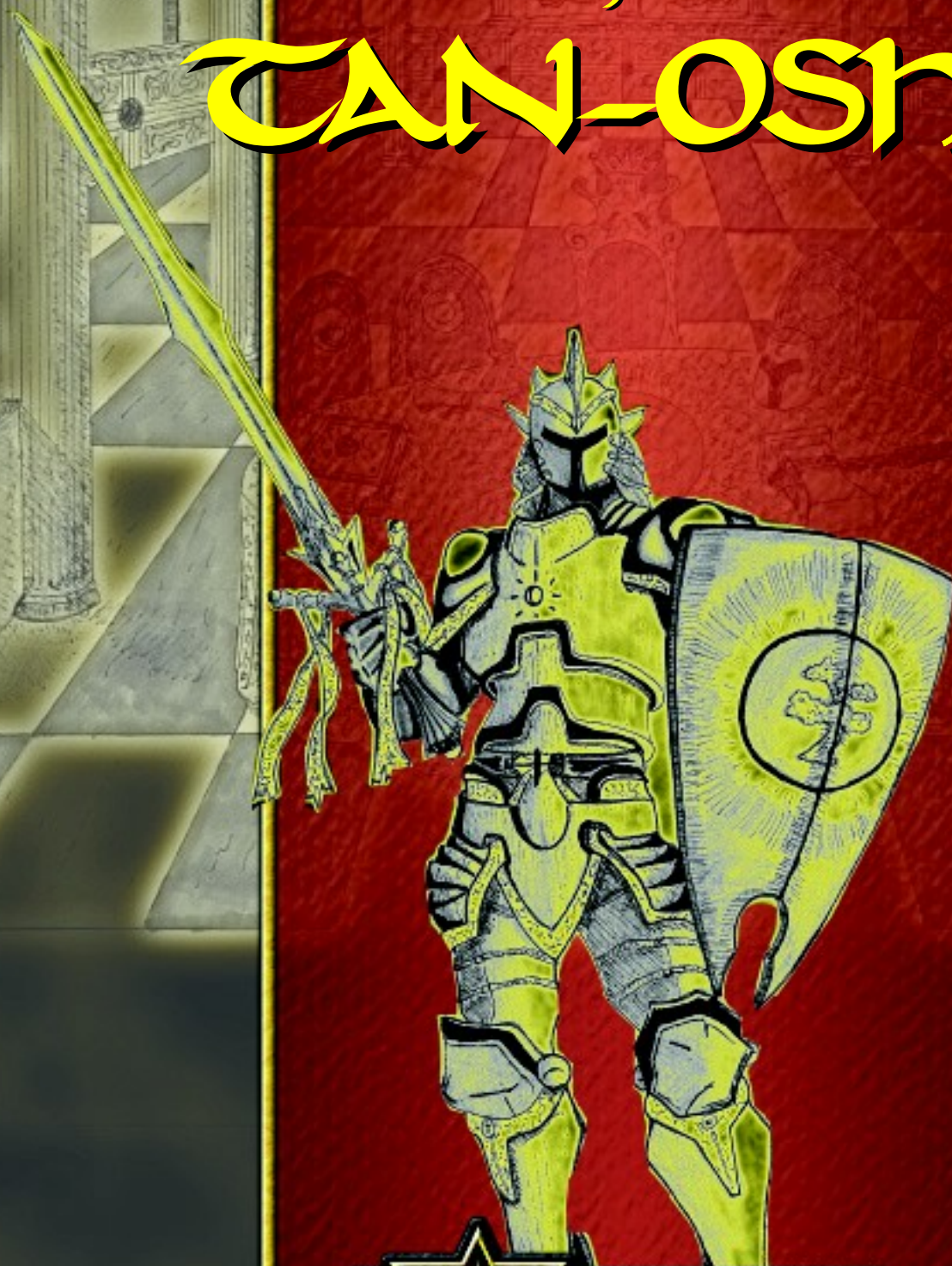
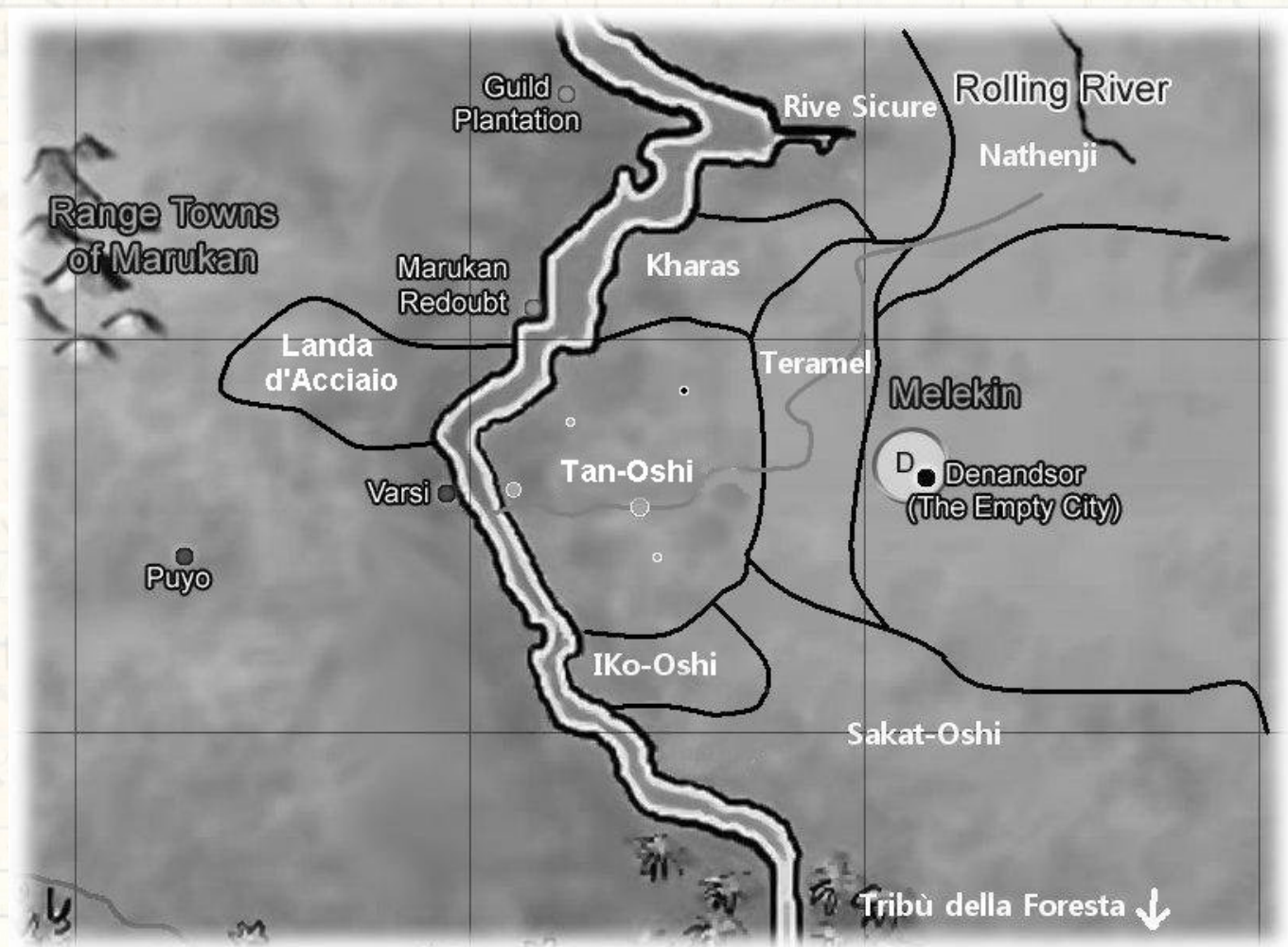


UNA NUOVA AMBIENTAZIONE PER IL MONDO DI EXALTED

Il Regno di

TAN-OSHI





Indice

La storia di Tan-OshiPag. 3
La vita a Tan-OshiPag. 10
Eroi, Magioni e SoldatiPag. 19

Nota importante:

Questo documento è stato realizzato con lo scopo di essere utilizzato da tutti i giocatori di Exalted™. E' una risorsa assolutamente gratuita e di libera distribuzione, non può essere in alcun modo considerato prodotto ufficiale della White Wolf Publishing e non è stato realizzato per violare nessun Trademark o Copyright.

Gli autori desiderano ringraziare:

- Loro stessi: grazie Ale(Coranis), Stefano(Black Razor), Antonio(Eneth, the black slayer), Andrea.
- Le morose: per le scansioni, il supporto morale e il perdono per dedicare tanto tempo ad Exalted
- Paolo (Mishra): Grazie a lui abbiamo recuperato disegni indispensabili!
- Antonella: per l'impeccabile revisione delle bozze.
- Il forum di ExaltedItalia e GDR Italia, per lo stimolo a creare questo supplemento.
- La White Wolf: per questo gioco meraviglioso.



Tan-Oshi

Il regno di Tan-Oshi è situato in una delle ultime anse del fiume Grigio, nella zona di ideale congiunzione tra il Sud e la Terra dei Fiumi. I recenti eventi l'hanno portato ad evolversi enormemente dalla condizione iniziale di anonimo regno della Terra dei Fiumi.

Tan-Oshi è divenuto infatti uno tra i primi stati apertamente sede di un Circolo di Solari oltre che un punto nodale nei piani di molti degli esseri più importanti della regione.

Una continua serie di calamità ha portato la popolazione di Tan-Oshi a scendere quasi al di sotto del limite dei 300.000 abitanti. Tuttavia, grazie alla recente congiunzione di eventi, questa tendenza è stata invertita e la gente cresce ora forte e valorosa.

STORIA ANTICA

Apparentemente nulla più che un appezzamento di terra nel profondo sud della Terra dei Fiumi, nel corso della Guerra Primordiale Tan-Oshi è stata teatro, come gran parte della regione circostante, di sanguinosi scontri che ne hanno più volte cambiato la morfologia. Parechie strane caratteristiche del paesaggio possono infatti ricondursi direttamente a quest'epoca.

La Prima Era

Tutta la zona a sud della Terra dei Fiumi, a seguito della Guerra Primordiale, perse poco a poco la sua importanza, diventando nulla più di una florida zona

agricola destinata a sfamare i milioni di anime che abitavano nelle vicine città di Hollow, Denandsor e Rathess. A parte una sommaria opera di restaurazione compiuta per riparare ai danni creati della guerra, i Solari prestarono attenzione alla zona solo per il tempo necessario ad analizzare alcune delle anomalie rimaste ed a costruire una rete geomantica avente il doppio scopo di estendere la portata della Spada della Creazione e di stabilizzare la fertilità ed il clima della regione. Allo stesso tempo il Fiume Grigio venne irreggimentato ed arginato e furono costruiti molti porti lungo le rive. Dopodiché essa venne abbandonata sostanzialmente a sé stessa.

Col passare degli anni sorse sul Fiume Grigio, all'incirca all'altezza degli attuali Colli di Marmo, l'importante città di Oshi. Snodo del traffico fluviale proveniente da nord e da sud, oltre che di quello di terra proveniente da oriente, il nuovo regno crebbe rapidamente di dimensione. Fu proprio in questa città poco controllata dal Deliberativo dell'epoca (il circolo di Solari che governava su Denandsor e sull'intera regione era poco esperto, essendo stato esaltato da poco più di 100 anni a causa dell'Incidente di Scudo di Quercia – vedi **Riquadro**) che si radunarono segretamente le truppe di traditori che avrebbero in seguito attaccato le grandi città della regione in mano al Deliberativo.

Nonostante l'offensiva contro il regno solare abbia avuto inizio a Meru, al banchetto degli stregoni, nel

resto della Creazione si videro manovre militari massicce piuttosto che singoli agguati e lo stesso territorio di Oshi fu teatro di alcune tra le più violente. Strani resti fanno pensare che in quest'occasione siano stati utilizzati sia uno dei primi prototipi dell'Orbe Distruttore di Anime, che un imponente dispiegamento di truppe e di mezzi meccanizzati.

Può sembrare incredibile che sia stato possibile nascondere fino all'ultimo una tale quantità di armi e di mezzi, sfuggendo al controllo dei Solari. Tuttavia se si pensa ai segni lasciati sulla gente della Terra dei Fiumi dalla tragica guerra di Scudo di Quercia, riesce facile immaginare con quale zelo la popolazione del regno abbia aiutato i traditori a preparare la sollevazione contro degli Eccelsi ormai percepiti come tirannici, ingiusti e soprattutto folli.

L'Usurpazione

Con la perdita di potere magico causato dal tradimento dei Sangue di Drago, le priorità del neonato Shogunato si spostarono verso questioni più comuni, come ad esempio recuperare il nutrimento necessario a sostentare le sue vaste lande. Sicuro della lealtà della zona, lo Shogunato non perse molto tempo a radunare le ultime truppe rimaste fedeli al Deliberativo e ad inviarle nelle foreste del Sud, per pacificare la zona dai Re Dragoni ribelli. Tuttavia sottovalutarono l'astuzia degli antichi abitanti del sud, che riuscirono nella maggior parte dei casi a liberare i lealisti rimasti unendosi ad essi e dando luogo ad un sanguinoso movimento di guerriglia. Proprio per questo l'intera zona rimase per moltissimi anni una spina nel fianco per la città di Rathess. Ancora oggi "*Essere mandati a Rathess*" significa sabotare, apertamente o meno, il lavoro che si è chiamati a compiere.

Rapidamente venne formata una provincia che prese il nome dalla città di Oshi, comprendente gli attuali Tan-Oshi, Iko-Oshi, Teramel, Kharas, e Sakhat-Oshi. Per via della ricchezza agricola della zona e del fiorente traffico che aveva luogo lungo il fiume Grigio, l'area finì per essere una delle più ricche della Terra dei Fiumi entrando ben presto nei progetti di conquista dei Daimiyo circostanti. Numerosi scontri vennero infatti combattuti nella zona e molti residui

L'incidente di Scudo di Quercia

Svoltosi non più di cento anni prima dell'Usurpazione, riguardò a quanto pare uno scontro epocale tra le truppe del Deliberativo e un gruppo di Eccelsi rivoltosi, rei di un gravissimo atto. Questi ultimi, tra i più potenti della Creazione, si erano trincerati in una colossale città-fortezza sul fiume Giallo, e tennero in scacco le forze del Deliberativo per più di qualche anno. A quanto pare solo l'utilizzo di un'arma micidiale ed inumana da parte dei lealisti pose fine alla rivolta, tuttavia con perdite gravissime, ovvero i più forti Eccelsi dell'epoca. Tracce di questo avvenimento rimangono nell'epica della zona, ove si narra del ratto di una fanciulla divina compiuto con l'inganno, e di come questo abbia causato una guerra tragica e piena di dolore culminata nella distruzione della città...

di queste schermaglie (piccoli artefatti o rottami di manufatti più grossi) vengono ancora saltuariamente trovati da qualche fortunato fattore.

Il Grande Contagio colpì duramente la provincia, distruggendone il governo e, cosa più grave, la produzione agricola. Inoltre l'invasione dei Fatati pose la parola fine all'esistenza del governo provinciale, radendo al suolo quasi tutte le antiche città.

La gente del luogo tuttavia non si perse d'animo e, non appena la ritirata dei Fatati lo rese possibile, si formarono dei piccoli stati, i cui confini sono quasi identici a quelli odierni. La nuova Imperatrice, ansiosa di mettere le mani sui tesori nascosti all'interno di Denandsor, fece di Tan-Oshi una delle prime zone occupate dalle sue legioni nel corso della Prima Invasione della Terra dei Fiumi. Il suo interesse scemò rapidamente quando si constatò che Denandsor era inaccessibile persino ai Sangue di Drago più valorosi e nel corso delle successive invasioni questa zona del Fiume Grigio fu lasciata più o meno in pace, essendo ormai priva di qualsiasi interesse militare. Tutti gli stati della zona aderirono prontamente alla Lega dei Fiumi quando questa fu formata ed i coraggiosi soldati di Tan-Oshi seppero più volte farsi valere contro gli odiati Imperiali, ad esempio nella presa di Moli Lucenti o nella difesa del Ponte di Giada a sud di Nexus.

STORIA RECENTE

(Testi tratti dalle pagine di Resho Manva, storico di Tan-Oshi)

La caduta di Dengar III

Dal periodo della suddivisione in varie regioni della provincia di Oshi, sul piccolo regno di Tan-Oshi si impone un'unica dinastia regnante, la stirpe di Ofia, nome che deriva da Vhangas Ofia I, primo re salito al trono con la forza autoproclamandosi sovrano. La famiglia degli Ofia mantiene il controllo del regno per molti anni, senza però dare al regno esponenti degni di nota. Questo almeno fino all'anno 760 RY, quando viene incoronato Dengar III, sovrano che si distingue dai predecessori per il modo in cui ha gestito le varie crisi militari e politiche. Basti pensare che Dengar III non ha mai perso occasione di ispirare il proprio popolo anche nei momenti di maggiore crisi, guidando in persona gli uomini del regno in ogni battaglia.

Le cose cambiano durante la fase finale del regno di Dengar III, nella quale Tan-Oshi vive un momento poco felice. Dopo diversi anni di buon governo e di politica pacifista, il sovrano inizia infatti a mutare la propria condotta, conducendo la nazione in un cammino a spirale autodistruttivo culminato in un vero regno di terrore. La fine di questa situazione è da attribuire all'intervento combinato di diverse forze. Da un lato i cosiddetti ribelli, ovvero i cittadini del villaggio di Ponte Bianco capeggiati da Coranis Estarna, un ex-capitano della guardia reale molto vicino a Dengar III scacciato dal sovrano stesso poco dopo l'inizio del mutamento di cui sopra. Dall'altro lato quattro stranieri giunti a Tan-Oshi proprio pochi giorni prima dello scontro tra i ribelli e l'esercito reale. Si tratta di Gauntlet Leonikos, di Eneth Kashido, di Darcanag Saikan e di un quarto uomo registrato negli archivi come Anonimo o Senza Nome. Questi stranieri avrebbero deciso di intervenire nella situazione del regno in favore del popolo oppresso dopo aver assistito alle follie perpetrate dal sovrano ai danni della propria gente (in primis quelli che più tardi vennero rivelati essere sacrifici umani dedicati al Re della Foresta) dopo essere sfuggiti alle segrete del castello reale portando con sé Ramadus, nipote del re e suo erede al trono, imprigionato mesi prima da

Dengar III per ragioni tutt'ora poco chiare.

Le forze ribelli, guidate da Estarna e affiancate dai quattro stranieri, si scontrano con le truppe reali per la prima volta a Ponte Bianco, riportando una grande vittoria, che trasforma in pochi giorni l'intero regno in un campo di battaglia. Tutte le città di Tan-Oshi insorgono, inviando all'esercito ribelle vettovaglie e uomini. Sotto la guida di Estarna e del giovane Ramadus, l'esercito si muove alla volta di Bahnat, assediata da truppe mercenarie al soldo del re e ormai ridotta alla fame. Lì il legato reale inviato dal re per supervisionare i mercenari viene ucciso in circostanze poco chiare e l'esercito assoldato da Dengar III si converte alla causa dei ribelli togliendo l'assedio a Saiton e unendosi alle loro milizie. Dengar III decide allora di condurre personalmente il proprio esercito (circa 3500 uomini) contro quello ribelle (500 uomini scarsi) con l'intenzione di affrontarlo nella piana di Dharijor e sterminarlo. Ma qui viene data agli uomini di Estarna la possibilità di risolvere la questione offrendo un proprio campione da far duellare con il campione reale. Nonostante Saikan, sceso in arena per rappresentare i ribelli, riesca a riportare un'epica vittoria contro la duellante Sanguè di Drago al servizio del re, i patti non vengono rispettati e l'esercito di Dengar III si scaglia contro i nemici non appena il duello viene concluso. Ne segue una battaglia, estremamente sanguinosa, che non finisce nella completa carneficina dei ribelli solo grazie all'intervento provvidenziale di Estarna e Kashido, che riescono con un'azione combinata a fermare lo scontro tra le truppe uccidendo il sovrano e scendendo a patti con i capitani delle varie forze impegnate in combattimento. Ramadus, ferito, viene curato e portato in trionfo nella capitale, dove la folla lo acclama subito come il nuovo re con il nome di Ramadus I.

Ramadus I: la nascita del Consiglio dei Cinque e la I Guerra Abissale

Una volta assunta la corona, Ramadus I comincia a risolvere le questioni lasciate aperte dallo zio. In particolare viene risolta la questione con il Re della Foresta, il potente spirito al quale Dengar III aveva dedicato molti sacrifici umani nell'ultimo periodo del suo Regno.

La verità dietro il mito:

In realtà i Solari non sono i veri artefici del salvataggio. Una volta giunti alla magione hanno affrontato il potente spirito, e grazie ad un astuto patto avrebbero potuto sopraffarlo, ma purtroppo ruppero per primi il patto, rischiando di venire uccisi. Fu il censore dell'Est, giunto in quell'istante, a trascinare via il dio ribelle e a salvare il regno.

Uno dei primi atti del sovrano è infatti quello di nominare Estarna e i quattro stranieri che tanto lo avevano aiutato nella riconquista della corona come Consiglieri Supremi del Re, dando così vita al Consiglio dei Cinque.

Nei sei mesi successivi all'incoronazione di Ramadus il regno di Tan-Oshi conosce una forte rinascita. Le operazioni commerciali e burocratiche del consigliere Leonikos danno al paese un volto nuovo, garantendogli una ripresa economica molto forte e rendendolo una tappa sempre più frequentata dai mercanti del Fiume Grigio.

Tuttavia il movimento di rinascita intrapreso da Tan-Oshi viene interrotto bruscamente da un nuovo conflitto. Secondo i documenti tutto ha inizio con la visita di due Cavalieri della Morte, noti come Schegge di Basalto e Cento Sfumature di Ebano e di Sangue, presentatisi alla corte di Ramadus I per stipulare un'alleanza tra Tan-Oshi ed il regno del proprio padrone, il Signore della Morte conosciuto col nome di Colui che Incede nell'Ombra. Questa alleanza di carattere militare, pensata in funzione offensiva nei confronti delle manovre di un altro Signore della Morte, Maschera degli Inverni, viene però recepita con sospetto dal Consiglio dei Cinque, che in un primo momento temporeggiano per indagare sull'intera questione.

Tuttavia gli eventi precipitano in fretta. La mattina successiva alla visita degli ambasciatori abissali, Ramadus I riceve la notizia che la cittadina di Dusk è stata attaccata e che per le sue strade non solo non c'è più anima viva, ma non si riescono nemmeno a trovare corpi dei cadaveri uccisi durante lo scontro. E poche ore dopo, quando un messo informa il re e i consiglieri che un esercito di morti sta marciando su Dharijor, il Consiglio decide di stipulare l'alleanza senza attendere oltre. Immediatamente la capitale

viene evacuata e buona parte dell'esercito si prepara all'assedio della città, sotto la guida del re. Una parte del contingente reale invece marcia fuori dalle mura, capeggiata dal Consiglio dei Cinque, per affrontare in campo aperto l'esercito non morto. La strategia stabilita in precedenza prevedeva che le truppe reali si sarebbero unite alle truppe di Schegge di Basalto durante il corso del combattimento. Ma quando, come d'accordo, il generale alleato fa la sua comparsa, i reali piani del Cavaliere della Morte vengono svelati e l'esercito di Colui che incede nell'Ombra si scatena contro gli uomini di Tan-Oshi invece che contro l'esercito non morto. Il contingente umano sceso in campo viene così sterminato e solo i cinque Consiglieri tornano alla capitale vivi.

In ogni caso mentre l'esercito guidato dal Consiglio dei Cinque viene sterminato, Schegge di Basalto entra nella capitale devastandone le difese e seminando morte e distruzione ovunque. Solo il re e i suoi soldati più stretti riescono a salvarsi, fuggendo attraverso un passaggio segreto nelle mura e marciando alla volta di Saiton, dove vengono raggiunti dai Consiglieri poche ore dopo. Una volta giunti a Saiton, il re e i suoi Consiglieri incontrano infatti una delegazione degli stati circostanti e di alcune altre potenze (Nexus e Lookshy, anche se presenti in veste non ufficiale), riunitisi nella seconda città del regno per studiare una strategia adeguata a sconfiggere il nemico comune. In quest'occasione emerge anche una possibile spiegazione per l'attacco condotto ai danni di Tan-Oshi da Colui che incede nell'Ombra e cioè la presenza nel territorio del regno di una potente tomba solare della Prima Era.

Dopo un incontro ufficiale tra i rappresentanti delle varie forze convenute (noto come Concilio di Saiton), presieduto dal consigliere Leonikos e da Ramadus I stesso, si arriva così alla formazione della Lega dei Cinque Stati Confederati, in realtà un'alleanza puramente militare e tattica, limitata nel tempo alla durata del conflitto.

A Saiton si raccolgono così diversi contingenti di varia entità messi a disposizione dai quattro stati confinanti, una scaglia di Gunzosha fornita da Lookshy e capeggiata da due Sangue di Drago della Gens Kharal e la potente armata mercenaria delle Tigri di Bronzo, capeggiata dall'Eccelso Solare Dace e

inviata da Nexus. Benché divisa da tensioni interne (a causa della presenza di un Eccelso considerato Anatema dai Sangue di Drago di Lookshy) l'armata della Lega inizia a muoversi quasi subito alla volta di Dharijor con lo scopo di riconquistare la capitale. Scoppia così un primo scontro tra le truppe della Lega e le armate dei non morti, che si conclude con la vittoria delle prime e la ripresa di Dharijor.

Dopo un'intera giornata la Lega si riorganizza. Una parte delle truppe, compresa la forza delle Tigri di Bronzo, si dirige così alla volta di Bahnat mentre le forze che restano si preparano a marciare verso il confine settentrionale. Nel frattempo giungono infatti cattive notizie riguardanti le zone di Kharas e Teramel, dove si registrano nuovi attacchi da parte dei non morti e addirittura lo sfondamento delle linee difensive meridionali del regno di Kharas. Proprio mentre l'esercito della Lega si prepara sotto la guida del re a correre in supporto delle truppe regolari di Kharas, il Consiglio dei Cinque si allontana da Dharijor con destinazione sconosciuta ai più. Il dettaglio, di per sé poco importante, merita di essere ricordato perché il giorno successivo, quando i consiglieri tornano alla capitale, un messo viene spedito al re informandolo che Senza Nome, uno dei Cinque, era caduto nella notte in un'imboscata. Da questo momento, pur mantenendo il nome ormai acquisito, il Consiglio dei Cinque diventa di fatto un organo costituito dai soli quattro compagni superstiti. Dopo essersi ricongiunti alle truppe di stanza nella capitale, i consiglieri vengono a sapere che le truppe della Lega si sono mosse in massa verso Teramel, dove le truppe abissali hanno spostato l'offensiva dopo aver abbandonato i confini del regno di Kharas. Le forze dirette verso nord ripiegano quindi verso Teramel con l'obiettivo di riunire tutte le forze della Lega di fronte a Teras, dove si dovrebbe trovare anche il generale supremo dell'armata nemica Schegge di Basalto, che nel frattempo avrebbe messo sotto assedio la città guidata dalla Signora del Fiume. Gli spostamenti delle truppe della Lega avvengono senza problemi fino all'arrivo a Teras. Le uniche forze della Lega assenti in questo ultimo scontro sono le Tigri di Bronzo, impegnate a ripulire dalle milizie non morte il terreno di Tan-Oshi in maniera sistematica su ordine preciso del sovrano. Quando lo scontro ha inizio, è

La caduta

In realtà non esiste alcuna prova della morte di Senza Nome. Durante uno scontro breve ma cruento alla Magione Solare il cavaliere della morte conosciuto come Oscuro Creatore di Macchine di Morte aveva scatenato le sue creazioni d'ossa contro la magione. Una in particolare, che sembrava nascondere un misterioso meccanismo pulsante di energia necrotica, si stava dirigendo verso la magione stessa, con il chiaro intento di distruggerla. Il solare, con grande sprezzo del pericolo, si avventò sulla creatura, riuscendo a fermarla, ma precipitando assieme ad essa nel baratro che circonda la base della magione.

Ramodus I in persona a guidare le forze della Lega contro l'esercito non morto. Conducendo una furiosa carica contro le forze nemiche, prendendo completamente di sorpresa alle spalle, il re riesce in un primo momento ad ottenere un forte vantaggio tattico nonostante l'inferiorità numerica della Lega. Ma non appena l'esercito nemico si riorganizza suddividendo le proprie colonne per effettuare una manovra di accerchiamento a tenaglia, la battaglia comincia a volgere nettamente a sfavore di Ramodus I e dei suoi uomini. I quattro consiglieri arrivano a battaglia già iniziata e giusto in tempo per dare man forte al proprio sovrano. Si sa che il consigliere Estarna e il consigliere Saikan hanno evitato alle truppe della Lega di cadere preda della superiorità numerica e permettendo allo stesso sovrano di uscire vivo dalla mischia. Mentre gli altri due consiglieri, Kashido e Leonikos, i sono infiltrati nella città per intercettare Schegge di Basalto ed abbatterlo, salvando al contempo la Signora dei Fiumi da morte sicura. Tra l'altro è in quest'occasione che viene alla luce in maniera chiara ed inequivocabile l'origine eccelsa di alcuni dei membri del Consiglio: sia Kashido che Estarna, durante gli scontri, vengono infatti avvolti da aure di luce dorata che lasciano pochi dubbi sulla loro natura di Figli del Sole.

Dopo essersi scontrato con i due consiglieri e aver fatto saltare in aria la magione della Signora del Fiume, Schegge di Basalto abbandona infatti le terre di Tan-Oshi e si ritira con tutta la sua armata scomparendo definitivamente. Le truppe, capeggiate

da Ramadus I, tornano trionfalmente a Saiton, dove viene sancita ufficialmente la fine della guerra.

La rinascita di Tan-Oshi e la nuova politica militare del regno

A Saiton viene stabilita un'alleanza molto più forte tra gli stati di Tan-Oshi, Kharas e Teramel, che non si limita a garantire un sostegno militare reciproco valido anche per l'avvenire, ma che facilita anche i rapporti commerciali tra gli stati firmatari prospettando in un prossimo futuro un avvicinamento ulteriore anche dal punto di vista politico. La vittoria ottenuta dalla Lega comunque garantisce buoni rapporti anche con gli altri due stati, Sakat-Oshi e Iko-Oshi, che però non aderiscono apertamente. Per quanto riguarda le potenze straniere, infine, Tan-Oshi rimane con Nexus in buoni rapporti, mentre nei confronti di Lookshy si instaura un clima di fredda ostilità, dovuto probabilmente alla partecipazione agli scontri del generale Dace e sicuramente alla scoperta della reale natura dei membri del Consiglio.

Il periodo che segue alla fine della I Guerra Abissale è comunque un momento di grande ripresa per Tan-Oshi. Forte delle sovvenzioni inviate dai regni vicini e da Nexus per favorirne la ricrescita e grazie all'abilità del consigliere Leonikos nel gestire le questioni economiche del regno, Tan-Oshi in meno di un anno rimette in sesto tutte le attività produttive e commerciali. Sempre in questo periodo inizia anche la ricostruzione e l'ampliamento delle grandi città del regno. Saiton aumenta ancora di dimensione, mentre la stessa capitale viene rifondata più a sud, ribattezzata col nome di Goccia di Sole. Anche militarmente vengono registrati dei cambiamenti: le armate reali vengono infatti ristrutturare dal generale Estarna, che si preoccupa personalmente del loro addestramento. Con numerosi viaggi il consigliere Leonikos si muove alla volta di stati vicini e lontani, rafforzando i rapporti diplomatici del regno e portando avanti la politica di espansione territoriale auspicata e appoggiata apertamente da Ramadus I stesso. Nel giro di poco tempo il Consiglio degli Anziani di Kharas formula un nuovo trattato con il quale accetta la formazione della Confederazione di Oshi, un parlamento sottoposto alla supervisione del Concilio delle Regie Volontà, pensato con il compito

di governare secondo un'unica linea governativa i regni facenti parte dell'accordo stesso. In questo modo Ramadus I comincia ad espandere la propria influenza al di fuori dei confini di Tan-Oshi. Poco dopo Iko-Oshi, dopo un pesante attacco alla capitale Glem, durante il quale muore anche il sovrano, viene accorpato a Tan-Oshi. I colpevoli, a seconda di chi ascoltate variano. Nessuna di queste voci, tuttavia, ha ricevuto ancora una qualche conferma.

In quest'occasione il regno di Tan-Oshi offre agli sfollati di Glem tutto il sostegno possibile, tanto che buona parte di questi si trasferisce direttamente a Goccia di Sole. Sempre a livello di politica estera e diplomatica sono da ricordare anche l'ambasciata dei consiglieri Leonikos e Kashido nelle giungle del sud e quella di tutti e quattro i Consiglieri a Chiaroscuro, sembra per accordare l'acquisto di nuove armi per l'esercito, recapitate alle armerie di Tan-Oshi qualche mese più tardi. In quest'occasione viene anche stipulato un patto commerciale con una delle più ricche compagnie mercantili del sud, Vento Dorato, gestita dall'Ammiraglio Sabbia.

Vengono firmate altre due alleanze. La prima con Lookshy, come segno di rappacificamento dopo l'incidente diplomatico con i Kharal e per avere una qualche garanzia sulla condotta della componente Solare del Concilio, comporta la formazione di una ambasciata permanente a Goccia di Sole, con a capo Alexis Nevfarin. Il secondo trattato viene invece stipulato con la Corte degli spiriti del Fiume Grigio, con il risultato che il governo reale inizia ad intessere utili rapporti diplomatici con alcune delle massime autorità non umane attive nell'area del regno.

La verità oltre i sospetti:

La distruzione di Glem non è stata ad opera di un non-morto o di un altro eccelso, ma è stata fatta da Eneth Kashido, consigliere del re. Il solare, sentendosi insultato dal re ha dato sfogo alla propria Grande Maledizione, uccidendo il re e dando fuoco al palazzo utilizzando le proprie pistole di fiamma. L'incendio, divenuto incontrollabile ha distrutto la città, ma per fortuna nessuno è riuscito ad identificare nell'aura vista l'aura del consigliere. Almeno fino ad oggi, e nessuno potrebbe prevedere fino in fondo le conseguenze di una tale scoperta.

L'embargo commerciale e la cospirazione di Lookshy

Man mano che il potere e l'influenza del regno aumentano, il nome e l'importanza di Tan-Oshi iniziano ad imporsi in tutta la Terra dei Fiumi iniziano ad apparire le prime difficoltà, dovute al destarsi di timori in molti regnanti e signori locali, che vedono nel regno una minaccia potenziale.

Sono principalmente due i problemi nei quali Tan-Oshi resta invischiata in questa particolare congiuntura. L'embargo commerciale condotto dai regni a nord del Fiume Grigio e l'inizio delle ostilità con Maschera degli Inverni.

A partire da Aria Discendente del 770 RY i registri amministrativi rivelano infatti un improvviso calo delle entrate e delle uscite legate al commercio fluviale lungo le rive settentrionali del Fiume Grigio. Inoltre i registri militari del regno riportano un improvviso incremento dell'attività pirata ai danni delle flotte di Tan-Oshi. Per fare fronte alla situazione sempre più grave, il Concilio delle Regie Volontà avvia una serie di indagini. Vengono così inviate delle ambasciate ufficiali sia alla città di Nanturia che a quella di Moli Lucenti, con lo scopo di chiarire le modalità e le ragioni di queste difficoltà. Allo stesso tempo il consigliere Leonikos appronta una spedizione informale e segreta, condotta dal Consigliere stesso e comprendente anche Coranis Estarna, indirizzata stavolta a Acque Morte, piccola città fluviale a capo di tutta l'attività pirata della zona.

Il Concilio riesce da informazioni frammentarie a scoprire l'esistenza di un embargo commerciale imposto alle flotte mercantili di Tan-Oshi in tutta la zona settentrionale del Fiume Grigio. Le indagini condotte portano alla luce un nome in particolare, quello di Talith, sedicente e inafferrabile personaggio che a poco a poco si configura come l'artefice dell'intera operazione di sabotaggio. Da quel poco che si sa è possibile immaginare che Talith, con notizie false e informazioni contraffatte, abbia convinto i regnanti delle città in questione a chiudere i loro porti alle flotte di Tan-Oshi, giocando probabilmente sui timori diffusi e soprattutto sulla presenza di Eccelsi nel corpo di governo del regno. In data Acqua Ascendente del 770 RY, i registri commerciali annotano la totale ripresa dei traffici con l'intera zona

settentrionale del fiume, con valori economici normali e adeguati agli standard precedenti l'embargo, grazie alle soluzioni ottenute dai consiglieri (diplomatiche con Nanturia e Moli Lucenti, sconosciute con Acque Morte).

Sempre sulla stessa linea si colloca anche il secondo problema, quello della cospirazione di Lookshy. Poco dopo la risoluzione della questione dell'embargo, Tan-Oshi subisce infatti un attacco di chirurgical precisione nel cuore stesso del regno: a Goccia di Sole giungono nel pieno della notte ben sei Sangue di Drago che riescono ad arrivare al centro della capitale e ad attaccare sia l'armeria del Palazzo Reale che la sede dell'ambasciatrice di Lookshy. Ne segue uno scontro rapido e feroce, che si conclude con la sconfitta dei Sangue di Drago, con l'uccisione del loro capo e con l'arresto dei sopravvissuti. Tuttavia la vittoria si rivela ben presto una conquista effimera, perché le indagini condotte da Kashido e Leonikos e le confessioni ottenute dai prigionieri rivelano come entrambi i gruppi siano stati tratti in inganno da qualcuno che li ha manovrati per creare un problema diplomatico e militare con Lookshy.

Per questi motivi il Consiglio accetta l'ipotesi di una cospirazione organizzata ai danni del regno, ricordata come la Cospirazione di Lookshy. L'avvenuto chiarimento e la scoperta di un nemico comune spingono comunque Ramadus I ed i Consiglieri a stringere un'alleanza di segreta collaborazione con i Sangue di Drago e Alexis Nevfarin al fine di scoprire l'identità del nuovo misterioso nemico.

La vita a Tan-Oshi

LA VITA A TAN-OSHI

Orgogliosi di appartenere ad una nazione che è sopravvissuta ad un tiranno ed agli attacchi di uno dei più spaventosi nemici della Creazione, la gente di Tan-Oshi lavora e vive sotto l'egida del Sole Invitto e dei suoi Eccelsi. La vita è abbastanza simile a quella che conducono i popoli di molti altri regni circostanti, ma l'efficienza del governo solare rende migliore e più sicura l'esistenza dei cittadini.

Abitanti ed usanze

La gente di Tan-Oshi non differisce molto dallo stereotipo dei popoli che prosperano nei numerosi regni della Terra dei Fiumi, cosa riscontrabile anche a livello di aspetto fisico, dato che nelle città del regno è possibile incontrare individui di ogni etnia e carnagione. Tuttavia la latitudine di Tan-Oshi, molto vicina alle terre del Sud, fa sì che l'aspetto più comune tra la gente del regno sia quello di persone dalla pelle olivastria bruciata dal sole e dai capelli corvini, che costituiscono il modello tradizionale dell'uomo di Tan-Oshi. Bisogna però considerare che recentemente, a causa del boom economico e culturale del regno, si è assistito ad un flusso costante di immigrati da regioni vicine e lontane, che si sono mescolati alla gente del posto arricchendone la varietà dei tratti somatici.

Il tipico abbigliamento di un abitante di Tan-Oshi è costituito da tuniche e vesti di materiali resistenti e poco costosi, realizzati con uno stile sobrio ma non per questo poco raffinato. Nel complesso si tratta quasi sempre di abiti che, sia nel caso degli uomini che delle donne, risultano essere abbastanza corti e leggeri, cosa che si spiega facilmente viste le elevate temperature che possono raggiungere i periodi più

caldi dell'anno. Gli inverni, allo stesso tempo, sono molto miti e difficilmente gli uomini di Tan-Oshi sono costretti ad utilizzare abiti molto pesanti o pellicce. Il tipico vestiario invernale è comunque costituito da versioni analoghe a quelle utilizzate durante i mesi caldi ma ovviamente si tratta di abiti caratterizzati da una maggior lunghezza e pesantezza, oltre che dal frequente abbinamento della veste con caldi mantelli pensati per difendersi dalla frescura serale.

I colori più tipici usati nell'abbigliamento sono vari, ma c'è una marcata preferenza per il colore blu cobalto, vista la presenza nella regione di una particolare erba che permette una colorazione molto intensa: non è un caso che i vestiti prodotti a Tan-Oshi vengano venduti molto bene specie a nord, dove le vesti tinte in questa particolare maniera sono molto ricercate.

La dieta è assai varia, caratterizzata da una prevalenza di pietanze basate su prodotti vegetali, cosa peraltro prevedibile data la fertilità della zona. Il pesce viene apprezzato moltissimo nelle numerose comunità che si affacciano sul Fiume Grigio oltre che in quelle che vivono della pesca nei piccoli fiumi locali. La cucina tipica del sud, che fa uso di spezie molto intense, sta lentamente influenzando i piatti del regno, a volte con mode che ad alcuni appaiono insensate. La più recente è la carne di drago di fiume, cucinata e condita con erbe tipiche delle terre meridionali di Chiaroscuro. Si tratta di una ricercata prelibatezza e non è un caso che i pochi equipaggi che riescono a procurarsi uno di questi esemplari da rivendere poi al cuoco di qualche ricca famiglia, ne ricavano una vera fortuna.

Le vaste pianure erbose lasciate incolte stanno

ripopolandosi di mandrie di bovini ed ovini, il che permette un maggior consumo di carne anche da parte delle fasce più povere della popolazione.

Governo

Tan-Oshi è una monarchia di tipo ereditario, facente parte della Confederazione di Oshi assieme a due stati confinanti, Teramel e Kharas. Il piccolo regno di Iko-Oshi è stato recentemente assorbito ed è diventato una nuova provincia di Tan-Oshi, in seguito ad eventi tutt'ora poco chiari (vedi pag. 9). Molto importante in questo senso è il giovane organo di governo noto come Concilio delle Regie Volontà, fondato dai consiglieri Leonikos ed Estarna sulla base dei risultati ottenuti con la Pace di Teras. Questa struttura, che consiste in un vero e proprio parlamento, raccoglie i rappresentanti degli stati facenti parte della Confederazione di Oshi e costituisce la sede nella quale i rappresentanti dei vari regni membri prendono tutte le decisioni politiche, amministrative e militari più importanti. Il tutto, ovviamente, sotto la supervisione del re e del Consiglio dei Cinque.

Il sovrano attualmente sul trono è Ramadus I, nipote del re precedente. Sebbene abbia da poco compiuto il sedicesimo anno di età, Ramadus I ha partecipato a tutti gli eventi che hanno coinvolto il suo regno non risparmiandosi in alcuna maniera e dimostrando in ogni occasione un profondo spirito di abnegazione e di dedizione nei confronti del proprio popolo. È tuttora continuamente in viaggio per le terre del regno, con lo scopo di aiutare e sovrintendere personalmente la ricostruzione e la rinascita del paese. Molti (ma nessuno tra i suoi sudditi) tendono comunque a considerarlo poco di più che un fantoccio e reputano i suoi Consiglieri (Gauntlet Leonikos, Eneth Kashido, Coranis Estarna e Darcanag Saikan) i veri padroni della nazione, nonostante questi abbiano sempre fatto sfoggio di deferenza e sottomissione nei confronti il sovrano.

Dopo la fine della I Guerra Abissale e sulla base degli accordi della Pace di Teras, il Consigliere Leonikos ha ristrutturato la burocrazia di Tan-Oshi sul modello di Lookshy, che conosce assai bene, dividendo l'apparato burocratico risulta diviso in direttorati.

Il Primo Direttorato riguarda la giustizia: oltre ad avere il compito di censire i cittadini, quest'ufficio

deve anche sovrintendere ai flussi migratori entranti nel paese, controllando gli accessi ed occupandosi delle pratiche di conferimento della cittadinanza. È poco noto, ma una delle divisioni del primo direttorato, quello conosciuto come Sezione del Recupero Archivi, in realtà non è altro che la polizia segreta del regno. Tuttavia l'efficacia di quest'organo è stata seriamente ridimensionata in termini di efficacia dalla scomparsa del suo precedente capo, il consigliere Senza Nome.

Il Secondo Direttorato sovrintende invece alla produzione ed al commercio: in pratica i suoi addetti si dedicano alla tassazione dei terreni e delle attività degli artigiani. In questo caso la struttura è più simile a quella che avevano le strutture tradizionali del regno, con una serie di uffici esattoriali sparsi nel territorio. Tuttavia anche in questo caso sono presenti dei veri e propri "uffici mobili" per coprire anche le zone più disperse del paese. Una divisione speciale controlla infine i porti ed i caravanserragli.

Il Terzo Direttorato sovrintende i lavori pubblici. Un ramo dei suoi uffici controlla la manutenzione delle opere preesistenti, mentre un altro predispone e gestisce la costruzione di nuove opere pubbliche.

Il Quarto Direttorato controlla l'attività diplomatica. All'interno di questo ufficio è particolarmente prestigiosa la divisione denominata Circolo d'Oro, relativa al funzionamento della Confederazione di Oshi, con sede nella magione dell'Albero Cavo, nel nord di Tan-Oshi. Questa particolare sezione del Quarto Direttorato è sottoposta direttamente al controllo del consigliere Leonikos e di Ramadus I, in quanto legata in maniera strettissima alle attività del Concilio delle Regie Volontà.

Il Quinto Direttorato, infine, controlla l'educazione e la salute dei cittadini. Una divisione controlla i grandi centri di sapere dello stato, mentre l'altra si occupa degli ospedali (che i progettisti reali prevedono di costruire nelle grandi città) e dei guaritori itineranti.

Economia

L'economia di Tan-Oshi è ancora quella di un tipico stato della regione: essa si fonda infatti sull'agricoltura e, dove possibile, su di una produzione artigianale di basso livello. Il territorio è molto fertile e la vicinanza con le foreste del sud fa sì che molte delle specie

vegetali che vivono nelle giungle (e che sono quindi assai difficili da avere) possano essere coltivate, anche se con tecniche speciali. nei campi del regno.

La maggior parte delle attività produttive ed agricole sono comunque in mano privata e lo stato sta rapidamente cedendo gran parte delle proprietà terriere della Corona in concessione, in cambio di servizio militare o di lavori su commissione statale.

Nelle città l'artigianato sta rapidamente beneficiando della presenza degli Eccelsi: Darcanag Saikan, generale del regno e mastro artigiano, ha una forgia di sua proprietà nella capitale. Fiedor, profondo conoscitore delle armi da fuoco e grande gioielliere, è recentemente passato dal servire Nexus alle dirette dipendenze della corona. E infine Jadira Lunga-Guglia, rinomata mercante di oggetti antichi e magici di ogni genere, ha aperto un altro negozio di sua proprietà nella capitale. Tutto questo ovviamente non fa altro che attirare artigiani di chiara fama dalle regioni circostanti, desiderosi di confrontarsi con questi grandi maestri attivi nel loro stesso campo professionale.

La prossima apertura di una scuola taumaturgica nel nord del paese da parte del consigliere Kashido e l'enorme richiesta di manodopera qualificata e di materie prime non fanno altro che amplificare quest'effetto. E la cosa si vede semplicemente osservando le temporanee tendopoli sorte ai margini della neonata capitale, frementi di vita e di grande attività.

Ovviamente il primo a beneficiare di questa situazione è il popolo, che sta godendo dei frutti di questa rinascita soprattutto sotto forma di maggiori possibilità di lavoro e di stipendi maggiorati.

Questa situazione di forte crescita economica attira inoltre i mercanti verso i porti del regno e a questo si aggiungono i legami commerciali stretti di recente con l'Ammiraglio Sabbia, che non fanno altro che rendere più appetibile Tan-Oshi come snodo commerciale. Infine bisogna considerare che la Gilda sta sfruttando al massimo l'espansione di questo stato: l'importante rotta mercantile che collega le rive est ed ovest del Fiume Grigio è stata infatti ricollocata proprio per passare attraverso Saiton e Goccia di sole, a sfavore dello stato di Rive Sicure.

Educazione

Fino a qualche anno fa le uniche persone colte a Tan-Oshi erano esclusivamente coloro sufficientemente ricchi da potersi permettere un tutore per i propri figli. Ma con l'avvento di Ramadus I anche l'educazione è stata riorganizzata. Dopo la fine della I Guerra Abissale si è registrata infatti l'apertura di diverse nuove scuole, destinate ad istruire tutti i bambini dai quattro agli otto anni, con l'obiettivo di insegnare i rudimenti della lettura, della scrittura oltre che della storia dell'intera Creazione (con particolare attenzione alla Terra dei Fiumi). Insegnanti qualificati sono stati assunti per lavorare nei centri di sapere costruiti nelle città più grandi, dove i bambini potranno essere ospitati a spese dello stato per sei mesi all'anno.

Nei progetti a lungo termine del Consigliere Kashido, una volta che sarà completata in tutte le sue parti questa struttura scolastica di base sarà potenziata dalla nascita di altri tre istituti, destinati a permettere a chiunque la continuazione degli studi in maniera più specializzata e completa

Il primo di questi istituti è la Scuola del Sapere, con sede nella magione dei 5 Pinnacoli della Saggezza, dove con l'aiuto dei poteri solari il consigliere Kashido stesso ha intenzione di addestrare la futura generazione di saggi e occultisti di Tan-Oshi.

La seconda è la Scuola dei Mestieri di Bahnat dove i giovani artigiani dotati potranno apprendere le loro arti sotto l'occhio vigile di maestri e del Consigliere Saikan.

L'ultima è invece la Scuola Commerciale di Saiton, basata su un'istituzione esistente anche in precedenza e diretta a formare i burocrati, i giudici ed i mercanti di Tan-Oshi.

A tutti i giovani di Tan-Oshi è inoltre richiesta una leva di tre anni sotto le armi, divisa in sei periodi di sei mesi ciascuno. Il generale e consigliere Estarna sta infatti provvedendo a riformare l'esercito del regno e sotto il suo comando (oltre che con l'oculato uso di tecniche solari per l'addestramento di grandi guerrieri) la potenza di questo piccolo stato sta aumentando in maniera impressionante.

Legge ed ordine

Si deve sempre alla revisione amministrativa del consigliere Leonikos la ristrutturazione del sistema giuridico. A Tan-Oshi ogni centro di una certa dimensione possiede uno o più Giudici, ognuno aiutato da quattro Segugi. Un numero leggermente superiore di Giudici ha il compito di attraversare il regno, per risolvere le dispute locali senza costringere gli abitanti a lunghi ed impegnativi viaggi fino alla città più vicina. I ruoli sono variati a rotazione, per impedire il radicamento di uno dei giudici in una città e la formazione di clientele.

Oltre ai Giudici ogni città di relativa importanza ha un proprio corpo di guardia, in genere ampiamente sufficiente a controllare l'intero centro, dotato di poteri di polizia per quanto riguarda i casi minori e di celle per i prigionieri, anche se per i casi più gravi quest'organo si appella comunque al parere di un Giudice. I corpi di guardia sono inoltre autorizzati, nel caso di rivolte o di eventi al di fuori della propria portata, a chiamare in aiuto le vicine unità militari e, nel caso di eventi straordinari, a chiedere soccorso direttamente al Consiglio delle Regie Volontà. In genere queste strutture di sicurezza cercano di risolvere i problemi facendo confrontare le parti in causa e la richiesta di un Giudice viene sempre tenuta come ultima risorsa. Le pene più severe vengono riservate proprio al giudizio dei Giudici, che hanno anche la facoltà di applicare la pena capitale.

A livello nazionale è presente un gruppo di Arconti (dodici), scelti personalmente dal consigliere Leonikos, che ha il compito di vigilare sull'operato dell'intera burocrazia. In genere operano in maniera casuale, per rendere più vasto possibile il controllo. Il reparto Recupero Archivi tiene sotto controllo le ambasciate straniere, oltre che i sospetti contrabbandieri e i sobillatori rivoltosi.

Esercito

Sebbene ci sia un esercito regolare la maggior parte dei cittadini della capitale fa parte delle milizie volontarie, allenandosi per un mese in maniera intensiva sotto gli stessi addestratori dell'esercito e poi per otto giorni intensivi in ogni stagione. Le forze armate del piccolo regno sono composte da circa 20.000 unità, divisi in circa 5 grandi gruppi.

Il primo gruppo è costituito da un Dragone di 1000 soldati esperti che rappresentano la punta di diamante delle forze armate di Tan-Oshi: la rinomata Guardia Reale. Questa unità si occupa della sicurezza della capitale e del re ed essere accolti tra le fila della Guardia Reale significa vedere riconosciuti i propri talenti di guerriero, la propria fedeltà al paese e la capacità di ispirare l'intera popolazione con il proprio comportamento. I membri di questa unità sono sempre considerati in servizio e in stato d'allerta, com'è logico aspettarsi dai migliori guerrieri del regno.

Il secondo gruppo è costituito dalla Legione dei Draghi del Fiume Grigio, una unità composta solamente da arcieri e fanti addestrati anche agli scontri fluviali. Queste unità si occupano del pattugliamento della zona costiera lungo il Fiume Grigio, attività sempre più importante vista l'avanzata di Maschera degli Inverni lungo la sponda opposta. Solitamente è in forza solo metà dell'intera armata, non essendo il Fiume Grigio una zona di scontri particolarmente pericolosi o violenti.

Il terzo gruppo è la Gran Legione delle Pianure Erbose, composta da 5000 uomini, perlopiù cavalieri, che in numerosi gruppi effettuano ricognizioni ad ampio e corto raggio nei territori centrali e di confine con il regno di Kharas, Teramel e Sakat-Oshi. La Gran Legione è divisa in due legioni più piccole di 2500 uomini ciascuna, conosciute come Legione degli Ichneumon Gialli e Legione dei Tori rossi.

Queste due legioni sono entrambe tenute sempre a piena forza, visto l'attenzione continua richiesta dal pattugliamento della maggior parte dei confini e del territorio di Tan-Oshi.

Infine c'è l'ultimo gruppo, costituito dalla Legione Dirompente. La Legione conta 5000 uomini organizzati in sette dragoni, ognuno provvisto della sua cavalleria pesante, della fanteria pesante, di artiglieria e del personale d'appoggio necessario. La Legione Dirompente è il corpo d'assalto più letale e addestrato del regno, ma per ora anche il più tranquillo. E' l'ultimo ad essere stato creato e per ora è in attesa della sua prima missione importante, essendo stato impegnato soltanto nella missione di soccorso condotta ad Iko-Oshi dopo la distruzione della capitale. Per ora vengono comunque tenuti attivi solo due dragoni tra i sette che formano la legione,

ovviamente assieme al corrispondente personale di supporto.

Per poter entrare a far parte dell'esercito bisogna essere maggiorenni ed essere pronti ad una leva di tre anni. Il primo anno serve solo alla preparazione fisica necessaria a creare soldati efficienti e resistenti e solitamente vengono affidati loro ruoli di supporto delle truppe regolari. Dato che l'addestramento viene eseguito vicino alla capitale, dove si tengono le manovre d'addestramento della Legione Dirompente, i giovani vengono subito messi a confronto con i migliori soldati del regno, cosa che li sprona a dare il massimo e a comprendere cosa significhi riuscire a completare il proprio addestramento grazie al proprio impegno e non solo al supporto delle tecniche solari.

Durante il secondo anno invece le nuove leve vengono scremate e divise a seconda delle loro abilità tra fanti, cavalieri ed arcieri. Quindi vengono smistate nelle varie unità per seguire addestramenti specifici atti a perfezionare le loro abilità.

Durante il secondo anno di addestramento gli uomini sono già parte integrante dell'esercito, ma non è ancora concesso loro di diventare ufficiali o di assumere altre posizioni di responsabilità o potere. Nel corso dell'ultimo anno invece è possibile iniziare la propria carriera a pieno titolo e tutti gli ufficiali anziani pongono estrema attenzione nell'individuare i soggetti meritevoli di attenzione e promozioni. Con una popolazione e un esercito in continua crescita i buoni ufficiali sono una merce preziosa che non va assolutamente sprecata.

Anche agli stranieri è permesso far parte dell'esercito, con le stesse regole e privilegi di un cittadino qualsiasi, ma con un'unica differenza. Tutti gli stranieri vengono infatti alloggiati in case statali e alcune delle loro ore di allenamento sono cancellate a favore di ore di lavoro nelle opere pubbliche. Questo serve a dar loro un contatto maggiore con la terra che hanno deciso di difendere, e soprattutto ad integrarli con la popolazione. Alla fine della leva ogni straniero che abbia completato il periodo obbligatorio è considerato cittadino a pieno titolo e può richiedere l'assegnazione di una casa e di un terreno.

Relazioni diplomatiche

Lookshy guarda con interesse al nuovo stato che è venuto a crearsi, sebbene le cause di tale interesse siano anche alla radice di molte sue preoccupazioni. In particolare Tan-Oshi potrebbe rivelarsi un utile cuscinetto tra le forze di Lookshy e quelle dei Lunari a sud, per non parlare dell'attenzione Maschera degli Inverni, che sembra essere addirittura catalizzata dal piccolo regno. Tuttavia resta per sempre uno stato gestito da Anatema, che durante la Guerra Abissale hanno nascosto agli ufficiali di Lookshy la loro reale natura. Questa posizione ambigua da parte della grande città sembra sintetizzata dalla presenza del Legato che è stato inviato in pianta stabile nel regno, l'ambasciatrice Alexis Nevfarin, portatrice di un nome tanto importante, ma in realtà figura eminentemente sacrificabile.

Nexus ha notevoli interessi in Tan-Oshi, soprattutto perché a quanto pare vi sta sorgendo un crescente traffico di materiale occulto e di alta qualità. Inoltre i porti del regno sono sempre ben dragati, le acque sicure, le tariffe eque. In una parola, una manna per i mercanti. E tutto quello che fa bene ai mercanti, fa bene a Nexus! Un accordo di segreto sostegno esiste dai tempi della crisi con i non-morti di Colui che Incede nell'Ombra e gran parte dei fondi per la ricostruzione sono dipesi dalla benevolenza di Nexus, benevolenza ricambiata con i favoritismi accordati alla città.

Maschera degli Inverni ha più volte fatto gesti di avvicinamento a Tan-Oshi, venendo regolarmente respinto. Ora che dispone di un alleato proprio sulla riva opposta del Fiume Grigio, resta da vedere se rimarrà questa la sua linea o se si disporrà più aggressivamente, ma la crescente presenza di navi ed equipaggi non-morti sul fiume fa presagire una svolta esplosiva per la contesa.

Vento Dorato, il colosso mercantile dell'Ammiraglio Sabbia, ha cominciato a creare linee di collegamento con Tan-Oshi, esportando a sud i preziosi prodotti di questo stato ed importando le meraviglie esotiche delle sue terre. Sakhat-Oshi, più a sud, è una monarchia di stampo militare, in bilico tra la speranza che la neonata confederazione possa aiutarli nella lotta contro gli uomini-bestia di Ma-Ha-Suchi ed il timore che abbia mire espansioniste. Finora ogni

tentativo di alleanza e collaborazione ha trovato risposte piuttosto fredde e prudenti da parte di questo stato, ma la situazione potrebbe cambiare ora che l'attività militare nelle giungle aumenta ogni giorno che passa. Gli stati di Rive Sicure e Nathenji, rispettivamente a nord e ad est delle confederazione di Oshi, ne stanno subendo negativamente la crescita: una importante rotta commerciale della Gilda è stata loro sottratta per essere spostata a Tan-Oshi. I capi di questi stati pensano di risolvere la questione lanciando raid di guerriglia all'interno del territorio della Confederazione di Oshi e attuando una vera e propria guerriglia nei confronti dei mercanti che passano per il loro territorio e provenienti/diretti a Tan-Oshi. Le Tribù di Melekin, ad est della Confederazione, mantengono cordiali ma lontani rapporti diplomatici. Essendo uno stato formato dai popoli nomadi delle pianure, che usano muoversi molto in grandi carovane di carri, non trovano grande utilità nel stipulare trattati con la Confederazione. Tuttavia la gente delle tribù sta rapidamente prendendo posizione: i più audaci vorrebbero legami più stretti (magari trattati commerciali o addirittura un'alleanza), mentre i più conservatori vorrebbero distanziarsi il più possibile da uno stato controllato da degli Anatema!

Landa d'Acciaio, la dittatura situata sulla riva opposta del Fiume Grigio rispetto a Tan-Oshi, è appena stata il teatro di un drammatico colpo di stato. Un culto degli antenati, segretamente spalleggiato da Maschera degli Inverni, ha infatti preso il potere, e si è alleato con Spine. Pur non prendendo apertamente armi contro la Confederazione, è chiaro come gli stati della riva opposta stiano cercando di ostacolarla in tutti i modi possibili: le merci vengono tassate, gli immigranti bloccati o addirittura uccisi mentre attraversano il fiume e ci sono state parecchie schermaglie tra la marina fluviale della Confederazione e le navi di Landa d'Acciaio, segretamente utilizzate da uomini della Guardia di Spine.

Il fantoccio utilizzato dal necromante è un uomo chiamato Rugia, ossessionato dalla paura della propria morte, che tra l'altro pare abbia appena stretto con il Signore della Morte un patto per postporla indefinitamente...

GEOGRAFIA E CITTÀ

Tan-Oshi gode di una buona posizione che finora l'ha protetta dalle vicende più gravi che in passato hanno interessato la Terre dei Fiumi, essendo troppo a sud e ad est rispetto ai grandi centri di attività ed ai maggiori campi di battaglia. Ma ora sembra che siano le battaglie e le vicende storiche ad essersi spostate in queste terre, dove ormai, nell'arco di pochi mesi, i popoli hanno visto crollare tra le macerie una capitale antica e prospera, sorgere dal nulla una nuova città degna del rispetto della maggiori metropoli ed infine spuntare una delle più grosse Terre d'Ombra dell'intera regione in un regno una volta pacifico e sicuro.



Goccia di sole

Quando Dharijor è stata distrutta per mano di Schegge di Basalto tutti credevano che il regno di Tan-Oshi sarebbe caduto. La nuova capitale, Goccia di Sole, è la prova costruita in marmo e vite umane che Tan-Oshi, se davvero è caduta, si è anche saputa rialzare con grande energia. Tutto della nuova capitale, a partire dalla pianta urbanistica e dalla rete viaria, è stata pensato ed edificato con estrema cura, con l'obiettivo di creare una città degna delle più grandi metropoli della Creazione.

La scelta della sua ubicazione è stata una decisione di Ramadus I stesso che, desiderando una capitale che

non fosse isolata dalle principali vie di comunicazione, ha scelto di erigerla al di sopra del più importante e grande tra i fiumi che scorrono nell'entroterra del regno, il Teraqos (così chiamato perchè avente origine dal grande lago di Teramel, nel regno omonimo). La collaborazione con la Signora del Fiume ha permesso di edificare quella che finora è senza dubbio la migliore città progettata da una forza mista di umani ed Eccelsi dai tempi della fine dello Shogunato.

La capitale è costruita su due livelli: il primo, più alto, è stato edificato al di sopra sopra del fiume stesso ed è appoggiato in parte su quattro enormi pilastri e in parte su una colonna d'acqua che si innalza dal centro del fiume. Si tratta della rocca detta Cittadella Reale, che si può raggiungere attraverso due enormi scaloni che si innalzano dalle rive del fiume. Tutt'attorno a questo centro sacro e politico, che ospita il Grande Tempio degli Incarna ed il Palazzo Reale, è disposto un primo anello di terra urbanizzata, che costituisce il quartiere degli uffici e delle ambasciate. Questo è il cuore governativo della capitale e le funzioni che non vengono esercitate direttamente nel Palazzo si svolgono proprio in quest'area, chiamata Città Interna. Infine, attorno alla bassa e decoratissima cinta di mura che difende la zona burocratica, si sviluppa la zona della città vera e propria, divisa in una serie di spicchi definiti dalla rete delle vie principali e disposta a raggiera intorno al nucleo centrale visto sopra.

Gli otto spicchi indipendenti hanno ognuno la propria caserma, un proprio mercato, dei centri di culto locali, nonché delle armerie e dei laboratori artigianali particolari. Le merci che arrivano dall'esterno della città e dal fiume vengono smistate in egual misura ad ogni spicchio della città, in modo che ogni quartiere abbia in ogni momento ciò che gli serve.

Ovviamente una simile struttura richiede una solida ed efficace organizzazione, e questa è garantita dai funzionari amministrativi addestrati dal consigliere Gauntlet Leonikos. Inventari aggiornati ogni dodici ore garantiscono la massima efficienza dei magazzini e permettono scelte commerciali molto più consapevoli. Lo stesso discorso vale per la difesa della città, circondata da mura ciclopiche. Frutto di un'impresa titanica guidata dal consigliere Darkanag, la cinta circonda il centro abitato con mura alte venti metri e

dotate di postazioni che presto ospiteranno una serie di armi della Prima Era recuperate in un deposito dello Shogunato. Gli edifici stessi sono costruiti con regole molto precise dettate dal bisogno di difesa della nascente città. Gli edifici più vicini alle mura esterne devono essere i più bassi e alzarsi regolarmente man mano che ci si avvicina al centro. Questa regola, la cui violazione può portare all'abbattimento dell'edificio e alla incriminazione del costruttore, serve a garantire una ulteriore linea di difesa alla città. Non essendoci ostacoli di fronte a sé gli arcieri e le milizie cittadine possono salire sui tetti e usarli come postazioni di tiro senza avere edifici che ostruiscano la visuale del suolo e senza dover stare attenti ai compagni sui tetti antistanti.

Esistono due sole grandi vie che attraversino la città, ed entrambe vengono difese con estrema cura. La strada maestra taglia la capitale da nord a sud e sale grazie a due enormi scalinate anche fino alla Cittadella Reale. Il fiume invece taglia la città da est a ovest, nascendo nel regno di Kheras e gettandosi nel Fiume Grigio presso la città fluviale di Saiton. La strada maestra è ampia e permette il passaggio di squadroni di cavalleria, ma alcuni edifici posti ai lati della strada sono in realtà disabitati e pronti a crollare per bloccare con le macerie una carica di cavalleria nemica. Questo ovviamente ammesso che gli avversari siano riusciti a superare la cinta muraria esterna.

Alle imboccature murarie presso il fiume invece sono sempre presenti due imbarcazioni che, oltre a spostare la pesante catena con la quale è possibile bloccare il passaggio, sono predisposte a venire affondate, in modo da ostacolare con il proprio relitto il passaggio di altri vascelli provenienti dal fiume. Non esistono edifici lignei in città, per prevenire il rischio di incendi e il legno delle numerose e possenti impalcature viene trasformato in legna da ardere in modo da limitare il numero di alberi abbattuti.

La popolazione della città è costituita da pochi superstiti della vecchia capitale, molti abitanti di tutto il regno e soprattutto da un grande numero di immigrati attirati dalla possibilità di abitare in una capitale tanto maestosa, garantendosi una cittadinanza, un buon lavoro e una bella casa all'interno di una tale meraviglia dell'ingegneria

architettonica. Ovviamente la confluenza di persone tanto diverse non è un problema semplice. Una catastrofe sarebbe inevitabile se non fosse per la possente campagna propagandistica attuata da re Ramadus I, che visita regolarmente tutto il regno accogliendo gli immigrati e conquistandone l'ammirazione, favorendo la nascita di uno spirito nazionale forte, che punti molto all'orgoglio per quello che si sta costruendo e al desiderio di pace e stabilità dei nuovi abitanti. La stessa struttura della città parla di indipendenza: ogni quartiere ha le sue scorte e le sue armi e ogni cittadino viene addestrato a dare il massimo per la città sia per le une che per le altre.

Grande attenzione è stata posta nella disposizione dei vari elementi costitutivi della città. Se si considerano gli elementi chiave della città, cioè le principali porte terrestri e fluviali, le otto grandi piazze collocate in ciascuno degli otto spicchi della città e le otto ambasciate principali situate nella Città Interna, si otterrà un disegno regolare ma complicato. Questo si potrà però scomporre in forme più semplici, che permetteranno di individuare gli elementi fondamentali della architettura geomantica della capitale. Nello specifico si tratta di un ordine di figure stellari sovrapposte, che si espandono da quella più piccola, posta al centro della fontana della Cittadella Reale, fino a quella maggiore, che coincide con la cinta muraria più esterna. Un ordine che nasce sotto l'ottimo auspicio del numero otto, il numero degli Incarna, che si ripete invariato nel susseguirsi degli elementi della pianta urbanistica della città. Questa struttura si rispecchia nel carattere religioso profondamente ecumenico e rispettoso dell'armonia molteplice della gerarchia celeste e si concretizza in maniera essenziale nel tempio dedicato agli Incarna e collocato nella Cittadella Reale dove, su due ordini sovrapposti, si trovano gli altari dei cinque dragoni e degli Incarna celestiali.

Eppure, proprio grazie a questa struttura apparentemente non privilegiata per alcuna divinità, si nasconde il simbolo più chiaro dei due dei che raccolgono il maggior potere dalla prosperità della città e dalle sue preghiere. Se su ognuno degli elementi cardine della città si disegnasse infatti una goccia, simbolo dell'acqua dei fiumi, con la punta rivolta verso l'esterno, si otterrebbe infatti una specie

di vortice, un gorgo, che sembrerebbe attirare tutti i fiumi circostanti. La capitale di Tan-Oshi d'altronde ha saputo catalizzare l'attenzione di ogni nazione vicina e quindi questo non deve meravigliare troppo uno studioso di geomanzia. Ma se quelle gocce venissero colorate con dell'oro si otterrebbe un enorme sole, grande quanto l'intera città, luminoso quanto lo è la capitale, che espanderebbe la propria maestosa chiarezza su tutto il regno di Tan-Oshi e su tutte le terre circostanti.

Si deve anche considerare che la serie di figure stellari crea una fitta rete di sinergie e confluenze e non a caso i taumaturghi reali stanno verificando la possibilità che dei Domini sorgano spontaneamente o grazie ad una serie di interventi mirati. Il primo risultato di questa disposizione è senza dubbio il benessere che pervade l'intera città, mentre il secondo, senz'altro più spettacolare, è stata la nascita di un Dominio dell'acqua al centro della capitale, subito convertito in una Magione che si trova posizionata al centro del fiume esattamente sotto la fontana della Cittadella Reale, fontana alimentata proprio grazie alle acque del fiume. La Magione appare come una colonna d'acqua che sale verso il cielo fino a sgorgare dalla fontana sacra, circondata da alcune pozze bordate di pietra. La Magione e la fontana sono comunque state erette a tempo di record durante la costruzione della capitale ed ora ne costituiscono sicuramente uno dei fiori all'occhiello.

Saiton

La città portuale, seconda in quanto a dimensioni tra i centri del Regno, si è rivelata uno dei migliori investimenti del paese e vanta una lunga tradizione commerciale, offuscata solo negli ultimi decenni del regno di Dengar III dalla cattiva gestione reale e da una spietata concorrenza di Moli Lucenti.

La città vera e propria esiste in sola funzione dello scalo fluviale, recentemente rinato sotto l'attenta guida del consigliere Gauntlet Leonikos che, snellendone la burocrazia, ha potuto ridurre di molto le tasse portuali, rendendo Saiton un porto estremamente competitivo.

I moli sono semplici approdi lignei di varia grandezza: dalle piccole imbarcazioni di pescatori alle grandi chiatte fluviali della Gilda, ogni barca trova il suo

posto al porto. Una serie di magazzini e di grandi edifici per stivare le merci stanno sorgendo di fronte ai molti moli della città, mentre esiste già un ufficio doganale che ospita i venti ispettori del porto, i loro uffici e gli archivi.

La strada principale della città è la vecchia Via delle Merci. Attorno a questa via sorgono le molte taverne e locande del centro, nonché i bordelli e gli altri luoghi "ricreativi" tipici dei porti, locali che comunque sono posti sotto il severo controllo delle guardie locali e dei Dragoni del Fiume. La Via delle Merci può essere considerata come un'arteria di comunicazione fondamentale non solo per la gente e i mercanti di Saiton ma anche per gli affari dell'intera Tan-Oshi. Questa strada, che nasce nel pieno della zona dei moli, dopo aver corso attraverso tutta la città portuale, sbuca infatti al di fuori delle mura e attraversa le terre del regno fino alla vecchia capitale Dharijor, ormai rasa al suolo. Proprio per questo tra i lavori di ricostruzione avviati da Ramadus I c'è anche quello destinato a cambiare il tracciato di questa antica strada, alla quale verrà collegata una nuova deviazione diretta a Goccia di Sole. Dato l'alto numero di rappresentanti commerciali e di diplomatici presenti a Saiton, il mantenimento di una moderata sicurezza cittadina è una condizione indispensabile. In tutta la città sono sparsi edifici adibiti esclusivamente alla funzione di alloggio per mercanti. Essendo gestiti dalla gente del posto queste abitazioni non brillano certo per sfarzo o lusso, ma da quando il commercio è ripreso è rinato anche un desiderio generale, di migliorare gli alloggi messi in affitto, in modo tale da impressionare i mercanti e catturarne l'attenzione. Il campo di gara è la città stessa, dove le ristrutturazioni cominciano ogni giorno, con lo scopo di rendere un dato locale o una certa casa-albergo più alta, sfarzosa, attraente e meglio attrezzata. Questi edifici spuntano sopra il normale livello delle numerose case, facendo sembrare la città un puntaspilli scuro trafitto da molteplici aghi colorati. La cosa sta dando alla città un aspetto molto caratteristico, originale ed unico, tanto che c'è chi scherzando commenta: "Le vendite oggi vanno male! Hanno costruito solo due nuovi edifici!"

Un alto numero di abitanti popola Saiton, sia per l'alto numero di marinai che ha stabilito qui il proprio nido, sia per la presenza della base principale dei Dragoni del Fiume, nello specifico una villa affacciata sull'acqua ed adattata a quartier generale e fortezza. Inoltre circa cinque moli ed un bacino di riparazione sono dedicati solamente alle navi dei Dragoni del Fiume e alla loro manutenzione. I Dragoni del Fiume comunque, sparsi in diverse postazioni lungo il corso del Fiume Grigio, sono attivi solo al 50% dell'organico effettivo e quindi il resto del tempo i componenti del corpo militare vivono a Saiton, perlopiù dedicandosi agli affari della propria bottega o alle mille attività richieste dal mantenimento delle condizioni di massima efficienza di un simile porto. Altre fasce della popolazione invece fanno parte della Marina Commerciale Regia. Questa istituzione pubblica consente ai mercanti minori di Tan-Oshi e ai piccoli produttori di trattare con i grandi fornitori della Terre dei Fiumi, ricorrendo ad un intermediario sicuro che riunisce le molte manifatture e attività commerciali in una armonia solida e stabile. Il tutto con lo scopo dichiarato di favorire il mantenimento delle risorse del paese ed il guadagno e la prosperità di tutti, ostacolando apertamente il formarsi di cumuli di ricchezze concentrati nelle mani di pochi privilegiati. Conseguenza di questa politica è la mancanza di grandi commercianti arricchiti nella città di Saiton. I migliori mercanti hanno infatti compreso subito i vantaggi offerti dal porsi alle dipendenze di un Eccelso Solare che vegli su di loro e li istruisca ulteriormente nella difficile arte della trattative e proprio per questo la maggior parte di essi si muove rispettando totalmente le regole commerciali stabilite nella città. Dato che ben tre rotte commerciali della Gilda passano per Saiton, le droghe provenienti dalle giungle dell'est, i prodotti delle terre meridionali Marukan e di tutti gli stati vicini si radunano sui moli. Il rischio di una crescita tanto rapida potrebbe essere una inadeguatezza della città a divenire uno snodo tanto fondamentale, ma il circolo virtuoso di guadagno e sviluppo sembra tanto ben ingranato da riuscire a sostenere tali responsabilità.

Eroi, Magioni e Soldati

Schede personaggi

Coranis Estarna.



Citazione: “Un guerriero non impugna solo la propria spada, ma anche la propria anima.”

Storia: Coranis era uno dei tanti ragazzi di Tan-Oshi che avevano deciso di entrare nell'esercito del regno. Una sola cosa lo distingueva dagli altri: un lungo viaggio compiuto assieme al nonno e terminato a Chiaroscuro. Durante il percorso Coranis ebbe occasione di incontrare molte civiltà diverse: la caotica Nexus, l'aggressiva Lookshy, la prospera Spine, le superstiziose città stato Varangiane e la bellicosa Porto Rifugio. Infine la maestosa Chiaroscuro l'aveva affascinato con le sue torri di vetro. Tale viaggio creò in Coranis un'inecstinguibile

desiderio di impegnare tutto se stesso per poter permettere anche al suo popolo di prosperare e risplendere di gloria tanto quanto quei luoghi che aveva potuto imprimere nella propria memoria durante il suo viaggio. Il punto di partenza per raggiungere questo obiettivo altro non era che difendere la sua gente.

Le sue innate doti di comando lo portarono molto presto a divenire un ufficiale. La fedeltà dimostrata verso il proprio popolo era talmente sconfinata che i suoi superiori decisero di promuoverlo non solo al ruolo prestigioso di Guardia Reale ma perfino di Guardia personale dello stesso re. Il suo operato fu tale che, solo un anno dopo, fu premiato da Dengar III in persona con una spada di fattura eccezionale alla quale venne dato come nome simbolico “Valore”. Amico fedele e sincero della famiglia reale, Coranis si innamorò, segretamente ricambiato, dalla principessa Lein-Lo, nipote del re, e fu anche maestro d'armi di suo fratello, il giovane Ramadus.

La sua luminosa carriera si interruppe solo quando Dengar III iniziò una politica tirannica che portò sull'orlo della distruzione il regno. Coranis manifestò le sue critiche al sovrano, nonostante la grande stima nutrita per lui fino a quel momento. In tutta risposta il re lo condannò a morte per alto tradimento. Grazie, però, alle proteste di Lein-Lo e del popolo stesso, tale ignobile sentenza venne commutata in esilio permanente nel villaggio di Pontebianco.

Lì Coranis attese ciò che sapeva sarebbe arrivato: un assalto delle truppe reali per distruggere il villaggio. Per fortuna in suo aiuto accorsero quattro eccelsi solari con i quali sconfisse Dengar III e regalò un nuovo inizio alla storia di Tan-Oshi.

Durante la Guerra Abissale, Coranis vide sterminate

intere unità per mano del Cavaliere della Morte Schegge di Basalto. Nonostante l'evidente inferiorità rispetto al terribile nemico, Coranis non si perse d'animo e, invece che indietreggiare, caricò con grande sprezzo del pericolo il cavaliere abissale. Ma quest'ultimo con un semplice gesto della mano vanificò ogni suo tentativo sacrificio.

Fu in questa occasione che il coraggioso Coranis ricevette il secondo respiro: avvolto da una luce che lo rese forte e determinato, luce che mai l'abbandonò, il nuovo Solare accolse in sé la voce possente e magnifica del Sole invitto stesso, che battezzò con parole di fuoco la sua nuova esistenza, affidando al guerriero una sacra missione: "Perché questo non si ripeta più io ti esalto come mio araldo."

Purtroppo Schegge di Basalto riuscì a scappare prima che Coranis, grazie alla sua nuova forza, potesse contrastarlo. Ma la furia dello Zenith si riversò sull'altro abissale presente nel campo di battaglia: la fine di Compassionevole Elargitore d'Oblio fu il primo passo verso il compimento della missione del Solare.

Coranis appare raramente senza un'armatura addosso, che sia l'armatura ufficiale di Tan-Oshi o la sua nuova armatura Yoroï. E' alto e con un fisico da vero soldato, allenato e asciutto. Porta i capelli lunghi, raccolti in una coda, mentre sul viso tiene baffi e pizzetto ben curati, come si conviene ad un ufficiale. Il suo volto mostra spesso un'espressione riflessiva, quasi assorta, che svanisce come nuvole al vento nell'aiutare il prossimo., compito che assolve sempre con grande gioia.

Equipaggiamento: Armatura, una lama in vetro, scudo e Lancia di di fuoco.

Eneth Kashido

Citazione: "Questa è la tua ultima offesa... Click! "

Storia: Ultimo figlio della famiglia Kashido, originario di Arjuf, Eneth ha sempre vissuto nel lusso, grazie ai commerci e ai conseguenti grandi guadagni della sua casata. I Kashido appartengono alla ricca famiglia dei Nellens, quella che forse è la Casata con il minor numero di Eccelsi. Eneth è cresciuto così in un atmosfera di sfiducia nei confronti di quest'ultimi, considerandoli più oggetti di studio che non potenziali compagni di vita. E proprio il fatto di essere



l'ultimo di cinque figli maschi che ha permesso al ragazzo di dedicare molto tempo allo studio. Mentre, quindi, gli altri fratelli seguivano il padre nelle faccende di commercio, passando la giornata tra calcoli, viaggi e denaro, Eneth trascorrevva tutto il tempo libero nella grande biblioteca di famiglia, soffermandosi principalmente sui libri riguardanti popoli, medicine, strategia e soprattutto stregoneria, argomento che gli era particolarmente caro. In seguito, raggiunta l'adolescenza, alternava alla lettura la pratica di discipline quali l'atletica e il tiro con l'arco, attività nella quale aveva più volte dimostrato una innata predisposizione.

Nonostante Eneth fosse ricchissimo e libero di utilizzare il proprio tempo intrattenendosi nella attività appena descritte, e, benchè avesse a disposizione tra i più noti insegnati per migliorarsi nelle discipline che amava, crebbe in lui la sensazione di un abbandono da parte dei famigliari che influenzò notevolmente il suo carattere. Si stava generando una sorta di indifferenza nei confronti delle emozioni altrui, cosa che avrebbe creato inevitabilmente degli attriti ogniqualvolta nella vita sociale del ragazzo. Tuttavia Eneth conobbe sia l'amicizia che la passione per l'avventura, per i viaggi e, non ultima, per le donne. Infatti, al di là dell'indifferenza di fondo, la personalità di Eneth è ispirata ad una grande lealtà verso chi si dimostra degno della sua amicizia; ma, allo stesso tempo, si propone con profonda crudeltà

verso chiunque lo disprezzi o sia per lui fonte di fastidio. Superata la maggiore età, iniziò a viaggiare per il regno, allo scopo di aumentare sempre più le proprie conoscenze nel campo della magia, degli spiriti e degli Eccelsi. La scusa per spostarsi così di frequente in zone spesso molto lontane era stata offerta al giovane dalla necessità di accompagnare il padre ed i fratelli nei numerosi viaggi d'affari, cosa che tra l'altro gli aveva dato la possibilità di apprendere una serie di nozioni relative all'organizzazione ed alla gestione di carovane e flotte mercantili. Altre volte però Eneth aveva attraversato le terre del regno solo in compagnia di un vecchio e caro amico, figlio della famiglia dei Torah-fu, Kedor. Questi era coetaneo di Eneth, e come lui era molto interessato al mondo della magia; oltre alla comunanza di età ed interessi, i due potevano vantare un rapporto di conoscenza di vecchissima data, visto che avevano trascorso insieme quasi tutta l'infanzia e l'adolescenza. Durante l'ultimo viaggio, nella zona settentrionale del regno, e più precisamente nella prefettura di Ventus, Eneth e Kedor vennero assaliti da una banda di briganti.

Durante tale attacco, Kedor divenne un'eccelso del sole. Per coprirne la fuga e per saperne lui stesso di più sul destino del suo amico, Eneth intraprese un viaggio verso le terre dell'Est. La tappa d'inizio era il grande centro di nome Nexus. Ed è qui che lui e il suo futuro Circolo ricevono il secondo respiro. Eneth diviene un Eccelso Solare della casta del Crepuscolo. Tra mille peripezie ha così inizio una seconda vita per il Solare, che trova dimora nel regno di Tan-Oshi, dove, con i suoi quattro compagni, aiuta il re a governare e a gestire parte della nazione. Il suo ruolo, sia verso il regno che verso i membri del suo Circolo, è quello di ricercare sia sui libri che nella creazione stessa mezzi e saperi d'aiuto per i propri compagni e per la stessa nazione.

Gauntlet Leonikos

Citazione:

“Non sei d'accordo con me? Non sei convinto che io abbia ragione? Tranquillo, fra meno di due minuti avrai cambiato idea!”

“C'è un tempo per parlare ed uno per combattere. Avresti dovuto usare meglio il primo.”



Storia: Eccelso Solare della Casta dell'Eclisse, Gauntlet nasce a Lookshy nel 747 RY, città nella quale si trova l'Accademia militare fondata dai Leonikos, meglio nota come Accademia del Soffio di Seta. Cresce sotto la guida del padre Sether e del diplomatico Dikiones Tantan, che lo iniziano alle arti del combattimento e dell'oratoria, insegnandogli ben presto come condurre con successo gli affari dell'Accademia. All'età di diciassette anni Gauntlet è ormai noto in buona parte della Terra dei Fiumi come abile spadaccino e come non meno abile ambasciatore. È proprio grazie alla fama così guadagnata che il ragazzo comincia ben presto ad essere chiamato dovunque col soprannome di Diplomatico delle Spade.

Poco prima della ventina Gauntlet si reca a Nexus per ragioni d'affari. Qui incontra tre dei suoi futuri compagni di circolo, Eneth Kashido, Darkanag Saikan e Senza Nome. Insieme a loro Gauntlet riceve il Secondo Respiro durante un furioso scontro con Peleps Kes, un Sangue di Drago che i quattro scoprono essere dedito alle arti oscure e che successivamente smascherano. Dopo essere stato bandito con i compagni dall'Emissario, Gauntlet si allontana da Nexus. Arriva così nel regno di Tan-Oshi e qui, dopo aver riportato sul trono il legittimo sovrano, riceve insieme ai suoi compagni di circolo (ai quali si unisce anche Coranis Estarna) il titolo di

Consigliere Reale, prendendo su di sé tutte le questioni amministrative, burocratiche e diplomatiche del paese.

Giovane e di bell'aspetto, Gauntlet ha un fisico robusto e ben proporzionato, frutto dei lunghi allenamenti affrontati nell'Accademia. Tuttavia avendo frequentato fin dall'infanzia tanto i rozzi ambienti militareschi quanto le raffinate corti signorili, Gauntlet possiede in sé qualcosa di entrambi i mondi. Ed avendo modellato su di essi la propria immagine, è naturale che nelle sue parole e nei suoi gesti si trovino sempre fuse la forza dei primi e l'eleganza delle seconde. Regola questa, alla quale non sfugge nemmeno il suo abbigliamento, sempre ricercato ma non per questo meno sobrio.

Gauntlet si distingue inoltre per il suo atteggiamento posato e riflessivo, che lo porta a ponderare con attenzione ogni scelta. Pur essendo votato, come il resto del suo circolo, agli intenti più onesti e nobili, egli sa che spesso è necessario scendere a compromessi e a trucchi, facendo qualche piccolo sacrificio in nome di un bene più grande. D'altro canto, essendo un diplomatico di professione, questa convinzione fa parte della sua educazione fin dalla più tenera età. Nonostante questo tenta di ricorrere il meno possibile ai sotterfugi, preferendo affidarsi al semplice potere persuasivo della parola piuttosto che non agli inganni.

Predisposto da sempre all'oratoria, dopo l'Esaltazione, il Solare riceve in dono una eccezionale capacità retorica, che egli mette spesso a servizio dei compagni e del regno. È infatti a lui che spetta il compito di tenere i rapporti sociali e diplomatici del circolo, lavorando con le parole fino a quando è possibile evitare di usare la spada. Nonostante questo, se non ci sono altre alternative, Gauntlet non esita ad entrare in combattimento e ad usare le capacità di grande spadaccino acquisite nel corso degli anni. D'altro canto è pur sempre colui che una volta chiamavano il Diplomatico delle Spade.

Darkanag Saikan



Citazione: *“Il mio martello sta per battere la tua ultima ora!”*

Storia: Darkanag nasce a Roccincudine, un villaggio sorto attorno ad una miniera sfruttata dalla Gilda. La zona viene utilizzata dall'organizzazione commerciale per l'estrazione di metalli grezzi e per una prima lavorazione degli stessi, necessaria per trasformarli in lingotti facilmente trasportabili lungo il fiume.

Come se fosse un segno del destino Darkanag maneggiava martelli e mazze pesanti ancora prima di riuscire a camminare, e i luoghi preferiti dove giocare con gli amici erano i profondi tunnel abbandonati e le miniere a cielo aperto.

Fino a 10 anni la vita del piccolo Darkanag si era svolta senza grandi eventi; ciò venne però interrotto bruscamente dall'arrivo di nuovi capicantiere che abbassarono l'età d'obbligo lavorativo. I bambini si trovarono quindi nei cunicoli e nelle cave non più per portare cibo e acqua ai minatori o per giocare, bensì per scavare e servire i nuovi padroni. A tutti, donne, bambini e anziani vennero assegnate quote di lavoro da svolgere in miniera e Darkanag dovette imparare a trasportare ceste colme di minerale e a picconare la roccia nonostante la tenera età.

Come accade sempre in circostanze come queste, i più deboli erano sfruttati e maltrattati da chi deteneva il potere. Ma Darkanag era sempre disponibile a far valere il proprio pugno sui prepotenti; tutti sapevano

di poter contare su di lui.

“Una spranga di ferro è più efficace.” soleva ripetere quando i più grandi gli chiedevano perché non parlasse con le guardie. Ma lo sfruttamento selvaggio di quelle lande rocciose non poteva continuare indisturbato: la divinità di quei filoni si era profondamente risentita del saccheggio che la Gilda stava portando avanti senza discernimento. Scuotendo le proprie membra la divinità fece crollare la miniera, lasciando pochi superstiti come monito alla Gilda. Un uomo organizzò una fuga e Darkanag non perse certo l'occasione di unirsi a lui. L'uomo, di nome Rushevol, lo portò con sé e gli insegnò le basi della lavorazione metallurgica, sperando che il ragazzo riuscisse così a rifarsi una vita. I due assieme trovarono alcuni lavori saltuari presso altri fabbri, ma non riuscirono mai a creare una propria attività o ad ottenere un lavoro fisso. Rushevol si accontentava di una vita semplice, ma Darkanag era giovane ed impulsivo. Seguendo la sua natura iniziò ad accettare lavori meno pacifici come, per esempio, guardia del corpo per qualche signorotti del luogo. Ben presto la nomea dei suoi colpi dati con un martello da fabbro iniziò a creargli una certa fama, permettendogli di fruttargli qualche soldo extra. Invece di tenere da parte il proprio denaro per poi aprire una fucina tutta sua decise di tentare la fortuna a Nexus, dove incontrò quattro amici con i quali ricevette il dono che poi avrebbe modificato tutta la sua vita: l'esaltazione solare sotto l'egida delle tigri di bronzo.

Immagine: Darkanag è dotato di una grande massa muscolare, tale da renderlo una figura a dir poco imponente. La sua chioma lunga ha il colore dorato del grano maturo. È solito tenere i capelli in una pettinatura aggressiva, modellata con grasso di yeddim per mantenere ogni singolo capello elevato verso il cielo. Oltre che per estetica, tale scelta è basata anche su ragioni pratiche: lavorare con i capelli incolati dal sudore sulla faccia lo ha sempre innervosito. Sul viso sono presenti alcune strette ma lunghe e profonde cicatrici che rendono il suo volto estremamente virile. Tale virilità viene però stemperata dai suoi grandi occhi dolci e dal suo sorriso amichevole. Porta dei pantaloni di pelle e una pettorina di sua produzione, a volte abbandonata in favore della nuova armatura Yoroi. Sempre con sé

invece porta il martello artefatto, ritrovato nella tomba della propria precedente incarnazione.

Equipaggiamento: Armatura yoroi, un martello della prima era e una spada di propria produzione.

Ramadus Ofia, Re di Tan-Oshi



Ramadus Ofia nasce nel 754 RY a Dharijor, nel palazzo reale, secondo figlio di Recodar Ofia, fratello del re Dengar III. Suo padre è il fratello del re, ed il suo più intimo consigliere. La sua vita scorre tranquilla, come quella di un vero rampollo della nobiltà fino al 767 RY, quando il padre, incapace di tacere di fronte alla follia del re, entra in aperto conflitto con il re, tentando un colpo di stato, che tuttavia fallisce. La sorella di Ramadus, Lein-lo, riesce a fuggire ed a recarsi a Kharas, mentre il padre e Ramadus vengono catturati dal re. Il padre viene ucciso, mentre Ramadus viene imprigionato e ripetutamente torturato perché riveli la posizione della pietra focale dell'Albero Cavo (in realtà detenuta dal Re della Foresta). Solo il salvataggio da parte del Circolo di Solari lo salva da morte certa. La rabbia lo spinge a gettarsi in combattimento contro lo zio, e rimane quasi ucciso. Salvato per miracolo e riportato in trionfo alla capitale, viene proclamato re a furor di popolo.

Da quel momento Ramadus viene catapultato in un

mondo più grande di lui, continuamente confrontato da potenti Eccelsi. Comprensibile quindi la sua reazione alla vista dell'esercito di Schegge di Basalto, che aveva distrutto la sua amata Dharijor: la carica furiosa di Ramadus contro l'esercito di spettri, nella sua splendida armatura rossa alla testa di un'armata di contadini, rimarrà nella leggenda per molto tempo. Sono pochi, anche tra gli Eccelsi, quelli che non lo definirebbero un eroe. Tuttavia Ramadus non percepisce il proprio valore, e si sente continuamente all'ombra di quelli che lui percepisce come veri eroi. Solo in quest'ottica è possibile spiegare il suo desiderio di avere un figlio Eccelso (ed i suoi coneguenti rapporti con l'organizzazione del Giardino in Firoe, specializzato in questo genere di "servizi") ed i suoi numerosi sfoghi all'interno del Consiglio delle Regie Volontà. Pur essendo stato più volte rassicurato sul suo valore, il dubbio permane; tuttavia, preso com'è nei suoi impegni e con le sue visite in giro per il regno, il re ha poco tempo per pensare. Ramadus è un bel ragazzo robusto ed alto, che dimostra nello sguardo se non nel viso più anni di quanti ne ha. I capelli neri, lisci e morbidi sono acconciati in una coda di cavallo ogni qualvolta egli porta la corona (uno splendido lavoro di Darcanag e Fiedor), ed i suoi profondi occhi verdi splendono d'orgoglio quando vede il suo esercito in parata o la sua gente che lavora nella ricostruzione del regno, mentre la sua voce risuona chiara e forte nelle piazze. E' una delle facce del re: un'altra è quella del ragazzo dall'aria dimessa che chiede consiglio ai potenti eccelsi che lavorano per lui, sempre roso dal dubbio di non essere nulla più di una marionetta nelle loro mani; un'altra quella, rosa dall'odio e dal dolore, dell'implacabile ed un pò folle re alla carica, la bocca aperta in un grido di odio e gli occhi carichi di una furia che da sola farebbe la gioia di cento dei della guerra. Di certo dal re manca un solo aspetto: il giovane ragazzo innocente e dagli occhi colmi di meraviglia, per sempre cancellata dagli eventi traumatici che ha vissuto.

Fiedor (SdD Aspetto Fuoco), Artigiano e Pistolero

Fiedor nasce a Chiaroscuro nel 715 RY, come Ibis Scarlatto, quarto figlio di una prostituta lavorante in un bordello d'alta classe. All'insaputa del figlio, il

padre è un Sangue di Drago della casata Cynis. Il bambino viene affidato alla scuola della Gilda dei Gioiellieri, e si dimostra molto dotato nel lavorare i metalli per produrre filigrane di incredibile qualità. Lavora sotto molti dei più grandi maestri della gilda, fin quando ne rende uno troppo geloso della sua abilità e rischia di venire ucciso. In quel momento il giovane Ibis riceve la sua Esaltazione, e brucia a morte l'uomo. Sconvolto dalla gravità dell'azione, prende immediatamente la decisione di andare a Nexus. Appena arrivato nella città cambia il nome in Fiedor e diventa apprendista di Gevanon, il rinomato produttore di spade di Bastion. Molte delle filigrane delle armi dell'artigiano sono attribuibili a lui. Nel 747 RY Fiedor, con il beneplacito (ed un congruo finanziamento) del suo maestro apre una propria attività di decorazione, cominciando a servire una grande quantità di attività (pur mantenendo un occhio di riguardo per il suo precedente maestro). E' attorno al 750 che comincia, sotto un Sangue di Drago tuttora sconosciuto, a praticare l'Arte Marziale dell'Esalazione Dorata. Da questo momento in poi comincia anche a cercare altri rinomati utilizzatori di flame pieces e li sfida a duelli al primo sangue, con risultati variabili ma sempre spettacolari. Poco dopo viene approcciato da una Sangue di Drago per motivi misteriosi, e negli anni successivi saltuariamente appare come pistolero nella banda denominata dell'Incubo Infranto. E' in queste vesti che partecipa al fallito attacco a Goccia di Sole. Tuttavia, colpito dalla sincerità dei Solari, e dalle prospettive economiche del nuovo regno (oltre che non poco intrigato dalla possibilità di poter lavorare con un grande maestro della metallurgia come Darcanag Saitan), accetta la proposta che gli viene fatta e viene ad esercitare a Goccia di Sole. Fiedor è un uomo attraente, apparentemente sulla trentina, con un sorriso sempre stampato sul volto. Di altezza media e corporatura snella, porta i capelli, color rosso prugna, in una lunga treccia e sul suo volto spiccano un paio di lunghi baffi. Ama vestirsi con lunghi mantelli bianchi, in genere su vesti color porpora che ben si armonizzano con i suoi capelli. Frequenti e sottili bordature dorate chiudono i suoi vestiti, mentre le sue origini umili sono tradite dalla preferenza per pesanti stivali da fabbro.

Il suo atteggiamento allegro cambia bruscamente quando si parla di lavoro, diventando serio ed attento. Quando lavora il suo sorriso riappare, mentre Fiedor è preso dalla creazione dei suoi capolavori, ma è diverso, quasi quello di un padre che vede il suo figlio per la prima volta.

Jarida Lunga-Guglia (SdD Aspetto Terra), Esperta di artefatti

Jarida nasce a Great Forks nel 680 RY, dalla nobile famiglia dei Lunga-Guglia, rinomati occultisti ed esperti di tecnologie antiche. La madre è Tyria Lunga-Guglia, Sangue di Drago aspetto Aria, specializzata in testi antichi, mentre il padre è uno sconosciuto Sangue di Drago aspetto terra che aveva accompagnato l'occultista in una spedizione sulle pendici della Montagna Benedetta. L'infanzia di Jarida è molto felice, passata nei vari negozi dei suoi parenti o in giro per la sua meravigliosa città, in compagnia di uno spirito-tutore, Penna Aggraziata. E' spinta a seguire i suoi interessi, ed in breve comincia a studiare con attenzione la tecnologia della Prima Era, sotto la tutela dello zio materno, Asura. Lau sua esaltazione avviene mentre, perlustrando il negozio di questi, attiva un antico meccanismo e rimane schiacciata da un pesante guanto di warstrider. Tuttavia la sua aura la salva e ne esce incolume, con grande sollievo da parte degli astanti.

Partecipa alla sua prima spedizione nel profondo sud attorno al 705 RY, e durante il viaggio viene istruita nell'arte della Montagna di Giada da un Immacolato di Lookshy , in viaggio con loro. I pericoli che incontreranno nelle assolate lande del sud non faranno altro che accendere la passione per il suo lavoro. Nel 739 RY apre un proprio negozio di artefatti antichi a Great Forks, ed in breve acquisisce una buona nomea come esperta di lenti ad essenza.

Attorno al 760 RY viene appropiata da parte di una misteriosa Sangue di Drago nota come Soffio di Vento, ed entra a far parte della banda dell'Incubo Infranto. E' lei a schiantare il dio Spina di Mulo, nel piccolo stato di Marjela. Dopo il fallito attacco a Tan-Oshi, Jarida rimane colpita dalla grande città che sta crescendo e soprattutto dall'entità del possente arsenale reale. Messa di fonte alla possibilità di

rimanere ad analizzarlo e di intraprendere ulteriori spedizioni finanziate da Tan-Oshi, affida il suo negozio a Great Forks a suo zio e ne apre uno a Goccia di Sole. La sua famiglia è abbastanza perplessa da questa scelta, ed a quanto pare molti si stanno recando a Goccia di Sole per parlarle e capirla. Jarida è una donna nel pieno della sua gioventù, alta circa un metro e sessanta e tarchiata. Una lunga chioma di capelli biondo sabbia ricade attorno al suo filo affilato ma giovanile. In genere ha un aspetto sempre molto serio, vestita con eleganti tuniche azzurre o gialle. Tuttavia non è difficile vederla sorridere mentre gioca con il suo bambino o esamina qualche antico manufatto.

Jarida ha due bambini, un maschio ed una femmina. Lerea, la ragazza, è nata nel 750 RY dall'unione con uno spirito del vento del nord, Gelo Improvviso. La loro passione, di qualche notte, nacque durante un viaggio a Great Forks del dio. Da quel momento non il dio non si è più fatto sentire; ad oggi, la giovane non ha dato segno di aver ricevuto il soffio del drago, ma probabilmente ha ricevuto una parte del controllo sui venti dal padre, ed è ormai un'affermata taumaturga specializzata nel controllo del tempo. Il bambino, Kelos, è nato nel 764 RY, ed è troppo presto per dire se mostrerà il dono del drago. La ragazza è rimasta a Great Forks, anche se ha dimostrato interesse nell'accademia; il piccolo invece è ora a Goccia di Sole con la madre.

Alexis Nevfarin (SdD Aspetto Legno), Legata di Lookshy

Alexis Nevfarin nasce a Port Calin nel 704 RY nel corso di un imponente temporale invernale. Quarta di otto figli (finora) di un ramo della famiglia Nevfarin, le gesta militari del padre Joria Nevfarin la spingono a cercare la carriera nell'esercito, dove entra nel 738 RY. Arriva fino al rango di talonlord, ma non riesce ad avanzare perchè i suoi ufficiali superiori non la ritengono sufficientemente preparata al comando. Quando poi nel 754 a Deren's Ford la sua unità di ashigaru resta quasi completamente distrutta da una magistrale finta del generale avversario, viene presa come capro espiatorio e "caldamente" invitata a dimettersi. Sotto consiglio della madre entra allora

nel corpo diplomatico, dove ottiene invece pareri universalmente favorevoli. Svolge con successo numerose missioni delicate con Halta, Sijan ed in territorio nemico, concludendo spesso conflitti inutili in maniera magistrale senza ulteriori inutili perdite di vite.

Nel 769 RY si presenta la necessità di stabilire una ambasciata a Tan-Oshi, e sono presi in considerazione due candidati: Teresu Kitis e Alexis Nevfarin. Tuttavia il ruolo è altamente rischioso, e quando il potente Teresu Gido fa presente al comitato responsabile della scelta che molti dei loro parenti sotto di lui potrebbero rapidamente essere riassegnati a ruoli altrettanto pericolosi, la Nevfarin viene rapidamente scelta. Assolutamente consapevole di essere in una posizione così ambigua proprio perchè eminentemente sacrificabile, Alexis ha tutta l'intenzione di sfruttare l'estrema visibilità del suo ruolo per essere accolta come un'eroina al ritorno in patria, e magari sfruttare il suo successo per far risalire la sua gens nel novero di quelle più importanti. Il piccolo prezzo da pagare è lavorare con dei mostri per un periodo di tempo imprecisato. Al suo arrivo a Tan-Oshi viene tuttavia accolta in maniera calorosa, e comincia ad avere dei dubbi su ciò che ha sempre ritenuto ovvio: che gli Anatema sono dei mostri. Dopotutto fino ad adesso si sono comportati in maniera assolutamente impeccabile, e soprattutto si sono dimostrati baluardi per la gente nei confronti di mostri ben peggiori. Il recente attacco portato a Tan-Oshi con lei come bersaglio ha ulteriormente acuito questa sua consapevolezza, e ora sta seriamente cominciando a pensare che i Solari possano essere grandi alleati per Lookshy nella lotta contro i nemici della Creazione. A tal fine sta sfruttando tutti i suoi contatti per convincere il Daimyo a concedere sempre più fiducia a Tan-Oshi, e magari per smascherare chi sta lavorando per ucciderla ed affossare i suoi nuovi alleati.

Alexis Nevfarin è una splendida donna dall'aspetto molto serio, vestita sempre in ottime vesti verdi che non fanno altro che far risaltare i suoi splendidi occhi smeraldo. Ha l'abitudine di guardare sempre negli occhi il suo interlocutore, ed una voce molto chiara e squillante, che l'ha sempre aiutata, sul campo di battaglia e nella diplomazia. Quando è prevista una

battaglia si veste di una splendida armatura Yoroi, vecchio cimelio di famiglia decorato con giada bianca e nera, ed imbraccia un grande powerbow di giada verde fatto su sue specifiche, e le sue frecce raramente sbagliano il bersaglio. A Tan-Oshi l'hanno seguita una truppa di 25 ashigaru, e la sua guardia del corpo, Forza di Quercia, un anziano outcaste aspetto Legno, rinomato per avere combattuto lungamente nelle giungle del sud contro gli uomini bestia di Ma-Ha-Suchi.

Il Regno di Tan-Oshi,

Magnitude 3 Dominion

Military: 2 Government: 3 Culture: 1

Abilities: Awareness 1, Bureaucracy 3 (Rapid Resolution 1), Craft 2 (Public Works +3), Investigation 1 (Public self-consciousness +1), Occult 2 (Thaumaturgy Academy +1, Divine Diplomacy +1), Performance 3 (Inspiring the masses +1), Presence 1, War 2 (Territory patrol +1)

Virtues: Compassion 2, Conviction 3, Temperance 1, Valor 4

Virtue Flaw: Valor

Current Limit: 3

Willpower: 9

Notes: La grande riorganizzazione militare e civile dipende dalla forte struttura di governo, in grado di far fronte alla difficile convivenza di tante diverse culture all'interno dei suoi confini. Sebbene mostri molte mancanze tipiche degli stati giovani Tan.Oshi possiede dei punti di forza solidi nella sua preparazione dell'occulto e la grande motivazione dei suoi abitanti, sempre vigili e pronti a fare ciò che serve, persino troppo. Non appena si sentono minacciati sono pronti ad intervenire massicciamente in armi, anche negli stati vicini. Se questo sia il comportamento di una nazione di alleati fedeli e volenterosi o di imperialisti all'inizio della loro conquista è un dubbio che serpeggia in tutti gli stati vicini.

Schede per il mass combat

Guardia Reale

Descrizione: Corpo d'elitè del regno
 Ufficiale comandante: Nio-Lin
 Colore dell'armatura: acciaio
 Motto: "Per Tan-Oshi!"
 Struttura Generale: pattuglie di 5 elementi armati di scudo, lancia e spada e pronte a tutto.
 Qualità Generale: Eccellente
 Magnitudo: 7 Disciplina: 4
 Attacco ravvicinato: 5 Danno ravvicinato: 2
 Attacco a distanza: — Danno a distanza: —
 Resistenza: 8 Potenza: 1
 Armatura: 4 (-2 pen mov) Valore: 4
 Formazione: Goccia di sole.

Scaglia di Dragoni di fiume

Descrizione: Truppe di pattugliamento a terra e azine navale
 Ufficiale comandante: vari
 Colore dell'armatura: vari
 Motto: -
 Struttura Generale: Scaglie da 50 arcieri armati di arco, armatura leggera e una spada corta e uno scudo piccolo.
 Qualità Generale: Buona
 Magnitudo: 2 Disciplina: 4
 Attacco ravvicinato: 2 Danno ravvicinato: 2
 Attacco a distanza: 3 Danno a distanza: 2
 Resistenza: 6 Potenza: 1
 Armatura: 2 Valore: 4
 Formazione: varia

Scaglia di cavalleria

Descrizione: Le truppe a cavallo del regno
 Ufficiale comandante: vari
 Colore dell'armatura: vari
 Motto: "Carica!"
 Struttura Generale: squadroni di 50 cavalieri pesantemente bardati e armati.
 Qualità Generale: Eccellente
 Magnitudo: 2 Disciplina: 4
 Attacco ravvicinato: 4 Danno ravvicinato: 3
 Attacco a distanza: — Danno a distanza: —
 Resistenza: 6 Potenza: 1

Armatura: 3 Valore: 4
 Formazione: Goccia di sole.

Scaglia di fanteria

Descrizione: scaglia di fanteria d'assalto
 Ufficiale comandante: vari
 Colore dell'armatura: vari
 Motto: vari
 Struttura Generale: scaglie di 50 fanti con armatura pesante, lancia, scudo e spada lunga al fianco
 Qualità Generale: Eccellente
 Magnitudo: 2 Disciplina: 4
 Attacco ravvicinato: 4 Danno ravvicinato: 3
 Attacco a distanza: — Danno a distanza: —
 Resistenza: 6 Potenza: 1
 Armatura: 3 Valore: 4
 Formazione: Goccia di sole.

L'arsenale di Tan-Oshi

Durante la missione a Chiaroscuro i consiglieri solari sono entrati in possesso di una armeria dello Shogunato, ma hanno dovuto dividere i frutti della loro scoperta con l'organizzazione che li ha sostenuti in quella avventura, il Culto degli Illuminati.

Quindi a Tan-Oshi hanno portato il seguente materiale:

- 1 Warstrider
- 400 Armature Ashigaru
- 4 Armature Rapid-Response Yoro
- 25 Armature Gunzosha
- 4 Armature dei Dragoni Immacolati (Aria, Terra, Legno e Acqua)
- 10 Light Implosion Bow
- 3 Essence Projector
- 5 Lighting Ballista

Per le statistiche e le descrizioni delle armi ved. Wonders of the lost age.

Magioni

I 5 pinnacoli della saggezza

Magione aspetto Aria liv 3

La magione, che si trova a poca distanza dal villaggio deserto di Pontebianco, Era un tempo una tomba solare che nascondeva un accumulatore d'essenza che alimentava tutta la magione e le sue difese. Ora la magione è stata trasformata in una magione aspetto aria di 3 livello, e senza il bisogno di interventi troppo massicci. La volta trasparente che sormonta l'enorme edificio è stata perfetta per concentrare le energie dell'aria, e i 5 pinnacoli che circondano l'edificio danno alla magione un aspetto antico e venerabile che invita alla meditazione e al raccoglimento.

All'interno sono presenti 5 aule di lezione dove si svolgono anche le ricerche, mentre al centro, dove si trova il pozzo, si trova l'aula magna dove si tengono le assemblee. L'ufficio del preside si trova rivolto a nord, e altri 4 uffici, di altrettanti insegnanti, intervallano le aule, le cui porte si affacciano sulla grande aula magna centrale.

Mantenimento 3: Ogni mese il corpo insegnanti si ritrova sotto la cupola per bruciare sutra contenenti i migliori traguardi ottenuti dagli studenti. Il calderone posto sopra la fiamma è pieno d'acqua, e il vapore acqueo sale sulla cupola, dove gli studenti, con delle impalcature devono lucidarne l'interno. L'acqua in realtà non è vera acqua, ma alcuni blocchi di ghiaccio purissimo provenienti dal lontano nord. Risorse (OOO)

Fragilità: 0

Abitabilità: 0

Poteri:

Ability Enlightenment: occulto, conoscenze, lingue, integrità. In queste 4 abilità la magione può insegnare, come se fosse un maestro nella mente dei presenti, accelerando l'apprendimento di queste abilità. Inoltre il portatore della gemma può ordinare alla magione di usare le proprie conoscenze al riguardo per aiutarlo. (non avendo attributi si aggiungono 4 successi al tiro dell'abilità)

Archive: 6 branche della taumaturgia sono ben descritte negli affreschi o nelle acque centrali, e semplicemente bevendone se ne è illuminati.

Mela's Sweet Whisper: Dalla stanza del preside, Ossia Eneth Kashido, è possibile indirizzare messaggi vocali a tutta la magione attraverso le vibrazioni della cupola trasparente.

Magical Conveniences:

-Lavagne di ossidiana bluastro registrano sulle loro superfici tutti i calcoli indirizzati mentalmente alle lavagne, permettendo di accelerare i processi di ricerca dei ricercatori presenti nella stanza. Appoggiandoci un foglio i calcoli vengono trascritti sul foglio stesso.

-20 tavolette di ossidiana bluastro grandi come un foglio ma più spesse permettono di agire come lavagne delle varie stanze, ma sono trasportabili a mano, ci si può scrivere con delle penne speciali e conservano ogni cosa scritta sopra. Appoggiando vicino due tavolette possono scambiarsi i dati e lo stesso con le lavagne grandi.

-una placca dalla superficie fluida mostra la posizione e la quantità di ogni reagente chimico ed esotico, e di ogni altro ingrediente utile nella magione, a richiesta vocale, udibile nella stanza del preside.

Gemma 3, Key of Mastery: colui che è armonizzato può ridurre la spesa di un incantesimo di $essx2$, ma di un solo incantesimo, che deve focalizzare nella pietra, e il costo non può scendere sotto la metà.

L'Albero Cavo

Magione aspetto Legno liv 1

Originalmente costruita dal Re della Foresta, è stata acquisita dal circolo e modificata al fine di fungere da seggio dell'Assemblea della Confederazione di Oshi. La magione è costruita all'interno di uno strano ed enorme albero, con quasi venti metri di raggio ed alto solo una trentina (chioma compresa). All'interno sono presenti una decina di complessi separati, collegati da un corridoio circolare: ognuno di essi ha due camere (una molto ampia), un bagno (comprendente una primitiva ma efficace ritirata ed una vasca ricavata nel pavimento) ed una cucina. Al centro della magione è presente una grande camera costituita ad anfiteatro, con al centro un seggio rialzato destinato al portatore della Pietra.

Qui si tengono le riunioni della Confederazione. La magione è molto comoda ma un po' lontana dalla

civiltà (ci vogliono circa quattro ore di cavallo per arrivare alla città più vicina), di conseguenza nella radura attorno all'albero sta lentamente sorgendo una sorta di cittadina per l'intrattenimento delle delegazioni: al momento è presente un bordello (piccolo ma di classe), il negozio di un cacciatore e un venditore di materiale per la scrittura, oltre che ovviamente un sarto di gran classe.

Mantenimento: 0

Fragilità: 0

Abitabilità: 0

Poteri:

Magical Conveniences x2:

- Nella Stanza del consiglio, chi è autorizzato a parlare ha la voce amplificata e il Portatore della Pietra è il capo dell'Assemblea;
- Acqua corrente e riscaldata e temperatura ambiente sempre confortevole.

Rivolo del fiume ordinato

Magione aspetto Acqua liv 2

La magione si trova posizionata al centro del fiume Teraqos, esattamente sotto la fontana della cittadella sacra, fontana che alimenta grazie alle acque del fiume. La magione appare come una colonna d'acqua che sale verso il cielo ad alimentare la fontana sacra, circondata da alcune pozze bordate di pietra.

Eretta a tempo di record durante la costruzione della capitale ne è uno dei fiori all'occhiello, nonché il vero centro della maggior parte delle attività della città

Mantenimento : 2, manutenzione mensile. Il miglior dirigente del mese viene premiato e deve eseguire un semplice rituale di purificazione della magione seguendo pedissiquamente gli ordini datigli da Gauntlet, l'attuale proprietario della magione..

Abitabilità: 2, non esiste una stanza o alcun altro posto dove alloggiare, ma solo la cupola della cittadella.

Fragilità: 0

Poteri:

Archive: punti spesi in Archivio per contenere le pratiche amministrative e burocratiche dei moli commerciali. I documenti, buttati nelle pozze,

svaniscono, ma se qualcuno ha bisogno di consultarli dovrà solo bagnare dei figli di carta con l'acqua della magione, e sul foglio rimarrà impresso il documento richiesto.

Analytical Senses: La magione rileva e analizza gli Charm Obvious, impara le capacità degli artefatti non protetti da sigilli o simili incantamenti. In più comprende il valore d'Essenza di ognuno, la sua natura spirituale, l'allineamento occulto e simili anomalie, incluse le contaminazioni demoniache e del Wyld normalmente invisibili. Non rileva forme di elusione basate sui poteri siderali del fato o sull'astrologia, e può essere ingannata da poteri che funzionino specificatamente contro i sensi in grado di percepire l'essenza. Ogni volta che percepisce uno di questi effetti la fontana della cittadella sacra e le acque della colonna divengono rosse come il sangue.

Pasiap's Buried Whiskers: Il raggio d'azione della magione si estende fino a 200 metri, coprendo così l'intera superficie del fiume all'interno della città.

Hidden Passage: all'insaputa di tutti tranne che dei reali e dei consiglieri esistono 4 passaggi segreti che dalla fontana passano per la colonna d'acqua e portano alla città bassa.

Gemma 2, Mind Cleansing Gem: la gemma è un dodecaedro che sulle sue facce mostra tutte le gradazioni di blu del mare sereno, dall'azzurro delle spiagge coralline al blu più intenso dell'alto mare. La gemma concede al suo portatore un bonus di +1 ad entrambe le sue DV mentali. In più se tocca con la gemma qualcuno che sia soggetto ad un controllo mentale innaturale la pietra concede alla persona di liberarsi di tale effetto.

Se il bersaglio vince o pareggia un tiro contrapposto di forza di volontà contro colui che lo controlla, la pietra lo libera immediatamente dall'influenza mentale.

IL REGNO DI TAN-OSHI

Le Terre dei Fiumi si sono sveglate un giorno illuminate non solo dalla luce dell'alba, ma da 5 anime dorate sopravvissute ad una invasione di Colui che Incede nell'Ombra. Ora quei cinque eroi solari si ergono tra i regnanti dell'est, proponendo alleanze e costruendo eserciti per prepararsi a combattere sia le orde bestiali di Ma-ha-su-chi che le terrificanti armate dei Signori della Morte. Eppure il loro nemico più grande potrebbe non essere un lontano signore della guerra, ma il proprio vicino, timoroso del ritorno dei Solari. Ad ogni passo appaiono nuovi intrighi e cospirazioni che rischiano di offuscare ogni speranza rimasta a queste terre. Le terre dei fiumi non vedono il potere dei solari dal tempo dell'Usurpazione e ora tutti gli occhi puntano sul piccolo regno di Tan-Oshi, sul suo re mortale e soprattutto sui suoi eroi Solari.

Prima solo un regno tra cento, ora un segno del ritorno dei Solari. Riuscirà a resistere a coloro che non vogliono vedere il Sole splendere nuovamente sulla Creazione?

Il Regno di Tan-Oshi comprende:

- Mappe del regno
- La storia di queste terre dalla Prima Era ad oggi
- Le descrizioni dei maggiori eroi del regno
- Le schede per il Mass Combat e per il Mandate of Heaven della Seconda Edizione
- Le schede delle magioni di Tan-Oshi secondo le regole presentate nell'Oadenol Codex

