

## Introduzione a Ultima Forsan

Alla fine del Medioevo, il Flagello dei Morti si è abbattuto sul vecchio mondo e ha distrutto i regni degli uomini. Le città di Europa, Africa e Asia sono cadute, l'Orda Grigia dei cadaveri rianimati ha raggiunto tutte le terre conosciute e orribili abomini sono dilagati per ogni dove, dando origine all'era più oscura della storia dell'umanità.

Dopo quasi due secoli di lotta per la sopravvivenza, macabre battaglie e orrori inimmaginabili, i sopravvissuti della razza umana sono riusciti a riconquistare parte dei territori perduti e a rifondare piccoli feudi fortificati e presidiati. Tutte le scienze, le tecniche e le arti sono state deviate dal loro corso originario e indirizzate a quei settori utili contro il Flagello. Risorse prima inimmaginabili, ottenute dai tesori e dai beni appartenuti a milioni di famiglie ormai estinte, sono state destinate allo sviluppo di congegni, sostanze alchemiche, armi, equipaggiamento e addestramento per la Guerra Macabra.

Nel 1514, i delegati di tutti i feudi del Mediterraneo si sono riuniti a Lucca, per decidere per la prima volta il futuro dei Nuovi Regni e dare vita a un'era di speranza: il Rinascimento.

Sono questi i giorni in cui gli eroi di Ultima Forsan sono chiamati a vivere, i cosiddetti "Anni del Concilio Universale", inaugurati ufficialmente a Novembre 1514 e tuttora in corso.

Gli eroi di Ultima Forsan sono indomiti guerrieri dalle armature potenziata, alchimisti esperti in preparati dagli effetti devastanti, furtivi sicari in grado di rintracciare e abbattere negromanti e untori, soldati di ventura esperti nel mestiere delle armi, cacciatori di morti che imbracciano moschetti silenziati, geniali inventori in grado di progettare carri armati e macchine volanti, fattucchieri, furfanti e ciarlatani tanto astuti e abili da ingannare perfino la Progenie del Flagello. I Morti sono il loro nemico principale, siano essi singoli Randagi o riuniti in Orde devastanti, ma nelle Selve e nel cuore delle Città Dolenti si annidano Fiere orribilmente mutate, Chimere frutto di folli esperimenti o Abomini ancora più terrificanti.

### I morti viventi di Ultima Forsan

In *Ultima Forsan*, i cadaveri animati generati dal Flagello, chiamati a volte "Trapassati Redivivi", ma spesso più semplicemente "Morti", sono spoglie umane ambulanti e bramosi di carne e sangue. L'uso e la consuetudine hanno fatto sì che essi venissero classificati in diverse tipologie, a seconda delle loro caratteristiche e del loro aspetto: due elementi che dipendono principalmente dalle modalità del contagio e dallo stato di conservazione del corpo.

Le più comuni varianti sono le Larve caracollanti, le rapide Furie, le macilente Carogne, le scheletriche Carcasse e i terribili e semintelligenti Ossessi.

Nonostante le differenze, tutte queste tipologie di Morti sono accomunate dalla mancanza di pensieri, emozioni, ricordi e sentimenti, dalla fame cieca e dalla possibilità di contagiare tutti i Mondi che riescono a mordere e graffiare. Il loro scopo è sempre e solo quello di assalire ogni essere umano vivente che si trovino davanti, dilaniarlo e nutrirsi. Conservano più o meno bene le capacità fisiche e motorie che avevano in vita e gli Ossessi possono anche elaborare rudimentali strategie, nonché utilizzare strumenti e armi. I loro occhi e il loro udito funzionano all'incirca come in vita, ma non pare abbiano conservato altri sensi o ne abbiano sviluppati di nuovi.

Non possiedono alcun istinto di sopravvivenza e non avvertono dolore, né si preoccupano di attraversare fiamme o gettarsi in trappole o precipizi, ma sempre (a parte a volte gli Ossessi) essi cercheranno la via più breve e diretta per lanciarsi addosso alla vittima più vicina, morderla e dilaniarla.

Per fortuna, in mancanza di cibo fresco o in presenza di condizioni esterne debilitanti (calore, freddo intenso, pioggia battente) i loro corpi si degradano lentamente e finiscono per ridursi a disgustosi sacchi di carne putrefatta o fantocci di ossa disseccate, appena in grado di muoversi. Anche in questo modo, tuttavia, i Morti sono ancora contagiosi e possono trasmettere il Flagello.

### Un Macabro Rinascimento

I morti viventi rianimati dal misterioso "Flagello" non sono l'unica concessione al fantastico e all'orrore di *Ultima Forsan*. L'ucronia di questo macabro Rinascimento comprende anche armature potenziata, automi a ingranaggi e protesi meccaniche, alchimisti, negromanti e untori, geniali inventori in grado di progettare carri armati e macchine volanti, marchingegni mossi dall'energia del vapore, dell'aria compressa, di composti alchemici e perfino dei fulmini.

### Il nome

*Ultima Forsan* è una locuzione latina che allude alla caducità della vita e appariva spesso sulle meridiane o negli orologi per tutto il Medioevo e il Rinascimento. Significa "Forse l'Ultima (ora di vita)" e richiama costantemente la presenza della Morte e la fragilità dell'essere umano. Ancora più compiutamente essa significa: "Vivi degnamente ogni tua ora, perché ciascuna, anche questa, potrebbe essere l'ultima".

Nel macabro Rinascimento targato *Savage Worlds*, ogni ora trascorsa combattendo i Morti, avventurandosi fuori dai Feudi o affrontando le insidie del Flagello, potrebbe essere l'ultima e anche una piccola ferita potrebbe essere sufficiente a condannare la vittima a morte... o a un destino anche peggiore. Gli Eroi di *Ultima Forsan* lo sanno bene e conoscono il pericolo insito in quello che fanno, ma vanno avanti con le loro imprese. Ogni avventura trasmette questa caducità e ci sono apposite regole per gestirne gli effetti meccanici.

### **Ultima Forsan: Manuale Base**

Il Manuale Base di Ultima Forsan è stato pubblicato nel Novembre 2014, come Ambientazione Selvaggia per Savage Worlds. Dentro ci trovate:

- L'introduzione al Rinascimento Macabro, un periodo di lugubri orrori ed eroi indomabili;
- Due mappe a doppia pagina: Lucca Macabra e i Nuovi Regni di Ponente;
- Nuovi Vantaggi, Background e Regole per affrontare le Orde del Flagello;
- Armi speciali, armature potenziate, aeronavi e protesi meccaniche per combattere la Guerra Macabra;
- La Campagna a Trama Portante "C'era una volta a Lucca";
- Oltre trenta nuovi e terrificanti mostri, più decine di animali, personaggi umani e Protagonisti;
- Un generatore di avventure che permette di creare infinite imprese per i vostri Eroi;

### **Cos'è Savage Worlds**

*Savage Worlds* è un gioco di ruolo presentato in Italia a Lucca Comics & Games 2013, l'anno successivo alla sua consacrazione come Best Game agli ENnies Award.

Realizzato da Shane Lacy Hensley e pubblicato in inglese dalla Pinnacle Entertainment, *Savage Worlds* rappresenta il sistema attualmente più conosciuto e apprezzato per vivere avventure e campagne nello stile "pulp" di fumetti, film e romanzi d'azione e fantastici o in stupefacenti uchronie storiche come quella di Ultima Forsan.

Oggi *Savage Worlds* è un titolo di successo a livello internazionale e in Italia. Il suo regolamento semplice, adattabile e generico è espressamente pensato per rappresentare al tavolo di gioco avventure in stile action, weird e pulp, con meccaniche snelle, veloci da apprendere, adattabili a qualsiasi ambientazione e in grado di garantire sessioni "furibonde, divertenti e rapide".

Esattamente per la ricorrenza del suo primo anno di vita editoriale in Italia, la giuria di Lucca Comics & Games ha decretato *Savage Worlds* Gioco di Ruolo dell'Anno 2014, riconoscimento riservato alla migliore uscita italiana nel settore del gioco di ruolo.

## La storia di Ultima Forsan: dai Giorni dell'Ira al Concilio di Lucca

### L'Ira di Dio

I saggi e gli studiosi si domandano ancora oggi dove e come tutto questo sia cominciato. Per quello che è dato sapere e secondo le ricostruzioni degli ospitalieri e dei cabalisti sparsi per il Levante, i Morti iniziarono a dilagare dal Regno del Prete Gianni, situato da qualche parte oltre l'Armenia e la Persia, ai confini orientali del mondo.

Da lì, questo orrore indicibile conosciuto comunemente come Flagello eruppe e si diffuse come un'onda di pestilenza e corruzione per le regioni vicine, dilagando inarrestabile nelle più remote plaghe dell'Asia.

Travalicando monti e oltrepassando deserti, i Morti arrivarono alle opulente città lungo la Via della Seta e le fecero cadere una dopo l'altra, venendo ricordati allora per la prima volta in cronache attendibili.

Correva allora l'anno 1345 dalla incarnazione terrena del Figlio di Dio.

Lungo strade più percorribili e terre dense di abitanti, il Flagello accelerò la sua corsa e proseguì ad abbattere i regni degli uomini come un castello di tarocchi. Quello stesso anno raggiunse il Mar Nero e la colonia dei Genovesi chiamata Caffa, la "Regina del Mar Grande" e da lì si diffuse per tutto il Mediterraneo, su navi veloci che cercavano di fuggire lo stesso male che invece recavano con sé a bordo.

Nel 1347 il Flagello distrusse Costantinopoli e i resti in rovina del suo impero e toccò tutti i porti del Mediterraneo. L'anno successivo, questa Orda Grigia di morte e corruzione aveva invaso l'intera penisola italiana, il sultanato di Granada, il regno di Aragona e quello di Ungheria, tutte le isole maggiori del *mare nostrum* romano e le coste dell'Africa. Anno dopo anno, i Morti avanzarono per ogni angolo di Europa, Asia e Africa, fino ai villaggi più isolati, le regioni più sperdute, le isole più minuscole.

Nel 1365 non esisteva più alcun luogo del mondo conosciuto rimasto indenne al Flagello.

Nessun presidio messo in campo dagli uomini bastò ad arginare questo male. Non servirono le quarantene, le fosse comuni cosparse di calce viva, le stragi preventive di interi villaggi, i roghi indiscriminati di Morti, Morituri e persone ancora sane. Si mobilitarono eserciti di fanti, armate di cavalieri, compagnie di balestrieri, fucilieri e alabardieri. Tutti gli uomini, le donne, i vecchi e i bambini presero in mano le armi per combattere e salvarsi da questo male oscuro. Le città più lontane dai primi focolai di contagio fecero in tempo a erigere mura più alte, serrare bastioni, fondere ogni oggetto di metallo per farne bombarde, lame e martelli da guerra. Ma poco a poco, una dopo l'altra, anch'esse furono assediate e invase dai Morti.

E la stragrande maggioranza degli uomini di quel tempo morì in maniera atroce, per poi tornare a rialzarsi e affliggere a sua volta la terra un tempo così amata.

Dopo venti anni dalla prima apparizione registrata del Flagello, la razza umana era ormai decimata, ridotta solo a una frazione del numero di individui che poteva contare due decenni prima.

Questi giorni di orrore, devastazione e morte sono ricordati dai cronisti come *Dies Irae*, i Giorni dell'Ira di Dio contro i suoi figli.

### L'Età più oscura

Molti uomini di fede, predicatori, disperati, bigotti e forsennati credettero allora che il Giorno del Giudizio fosse arrivato e Dio stesse per richiamare in cielo i meritevoli e punire nel fuoco eterno i peccatori. Eppure, nessun Giudizio arrivò mai. I più pii e misericordiosi degli uomini morirono al pari degli altri e come gli altri si rialzarono dal suolo dopo la Morte Prima, per infestare città, campagne e villaggi. Gli angeli non suonarono le trombe dell'apocalisse, né il fuoco purificatore cadde sulla Terra. I sopravvissuti ai Giorni dell'Ira rimasero semplicemente dov'erano, in un mondo assediato dalla Progenie del Flagello, cercando di restare in vita un giorno dopo l'altro, un mese dopo l'altro, una generazione dopo l'altra.

Dopo i primi anni di orrore, sorpresa, angoscia e disperazione, gli uomini iniziarono a reagire. I superstiti presero coraggio, si mossero per cercare luoghi via via più sicuri, si unirono nuovamente in comunità e si coalizzarono contro i Morti.

Poco a poco, i Branchi e le Orde più ingenti vennero distrutti o finirono allo sbando e i Randagi delle prime generazioni si andarono via via consumando fino a divenire quasi inoffensivi: carogne e scheletri macilenti, appena in grado di trascinarsi sulle strade.

Dei decenni successivi, tra il 1365 e il 1420, poco viene ricordato. Gli uomini di lettere e i sapienti scarseggiavano più che mai e pochissimi erano coloro che potevano permettersi di imparare a leggere e scrivere o addirittura di stilare annali e cronache per le generazioni successive. Gran parte della sapienza e della cultura dei secoli precedenti andò perduta e la storia di molte comunità e civiltà passate è ormai dimenticata.

La vita fu per oltre mezzo secolo solo un mero tentativo di conservazione, alla riconquista di terreni coltivabili, villaggi protetti, armi adeguate, rimedi medici utili per la vita quotidiana.

E ogni giorno, seppure lentamente, il numero dei vivi continuava a diminuire.

Questi anni terribili di disperazione e continua lotta per la sopravvivenza sono ricordati come l'*Età più oscura*, la pagina più buia della storia dell'uomo.

## **La Riconquista**

Intorno alla prima metà del Quattrocento, per la prima volta più o meno ovunque il numero delle nascite riprese a superare quello delle morti. Le città-stato rifondate e i villaggi fortificati cominciarono a espandersi e a riunificarsi, più o meno pacificamente, costituendo nuovi potentati e signorie sulle macerie infestate di erbacce dei vecchi regni.

Gli uomini avevano ormai imparato da quanto era accaduto ed erano pronti a contrattaccare. Potendo sfruttare i beni e le risorse lasciate dietro da tutti gli estinti, il cammino per la riconquista della Terra fu da allora lento e in salita, ma inesorabile. Nei successivi decenni, le città furono munite di ogni difesa e presidio utile contro il Flagello, le armate impararono a fronteggiare i Morti, la medicina e la scienza conobbero un balzo in avanti capace di garantire, se non la fantomatica "Teriaca", ovvero il tanto desiderato antidoto al Flagello, tutte le conoscenze civili, igieniche e sanitarie necessarie per offrire buona salute e una certa qualità della vita agli uomini del proprio tempo.

Nella seconda metà del Quattrocento, i nuovi potentati e i domini minori divennero piccoli regni e feudi dotati di un certo grado di sicurezza, seppure ancora isolati e instabili.

Nuove vie di comunicazione vennero riaperte, i velieri ripresero a solcare i mari, furono gettate le basi per relazioni politiche tra i paesi assediati e tutte le scienze compirono nuovi balzi in avanti.

Oggi, all'alba del Cinquecento, i Nuovi Regni sono pronti a incontrarsi e a dare vita al Rinascimento, la Rinascita dell'Uomo sulla Terra.

## **Gli anni del Concilio Universale**

Gli eventi seguiti all'organizzazione del Concilio Universale del 1514, oggetto della campagna *C'era una volta a Lucca*, hanno mostrato a tutti i Nuovi Regni senza possibilità di dubbio che il Flagello può nascondere minacce molto più astute e temibili di una "normale" Orda di Larve senza intelletto. Il Concilio del 1514 non ha potuto aver luogo come semplice evento diplomatico, ma si è comunque rivelato una efficacissima chiamata alle armi e alleanza di guerra tra tutti i popoli liberi dei Nuovi Regni. In qualche modo, insomma, è stato un successo ancora superiore alle aspettative. Adesso il "Concilio" è diventato permanente e rappresenta una fase lunga e variegata di accordi di ogni genere, che si stanno tenendo in diverse città dei Nuovi Regni.

È questo il presente di Ultima Forsan, la situazione attuale dell'ambientazione che gli eroi del Rinascimento Macabro potranno modificare e che le avventure e le campagne future contribuiranno a definire.

## **Il Flagello e la sua Progenie**

La piaga immonda conosciuta come Flagello è senza dubbio il male più grande e terribile della storia dell'umanità. Per certi versi esso è paragonabile a una pestilenza e per questo alcuni lo hanno chiamato anche "Peste Grigia" o "Morte Grigia". Da decenni ormai i medici di ogni regno si arrovellano sulla sua origine, sulla sua natura e sulle modalità di contrastarlo, se non addirittura curarlo. E, seppure una cura ancora non sia stata trovata, molte cose oggi si sanno su questo male devastante.

Il Flagello si diffonde come una pestilenza. Se si esclude l'orrore provocato dalla causa del contagio (l'orrenda piaga dei Morti) e i risultati finali del suo decorso (divenire a propria volta un Morto dissennato e bramoso di carne umana), esso si trasmette come una comune malattia, veicolata dal tocco degli infetti, dai loro fluidi corporei o dagli effluvi nauseabondi che promanano da essi, se inspirati in quantità eccessive.

## **L'Atramento**

Risulta ormai accertato che l'umore nero che trasuda dai Morti e imbeve i loro corpi è la causa principale della trasmissione del Flagello. Questa sostanza appare nera, fetida e vischiosa, a volte quasi liquida e altre simile a colla. Essa viene chiamata Atramento e si forma all'interno dei corpi contaminati a partire dalla dissoluzione e dalla fermentazione dei loro succhi e tessuti. Come fosse un diabolico lievito o una pasta madre generata nell'Averno, l'Atramento deve essere nutrito continuamente con carne e sangue umani ed è questo il motivo per cui la Progenie del Flagello sempre brama di divorare le membra e ingozzarsi del sangue degli uomini viventi.

L'Atramento consuma poco a poco il corpo che lo ospita e lo rende infine solo una carogna prosciugata o un fantoccio di ossa, ma sempre, fino alla sua completa distruzione, spingerà ogni cadavere rianimato a ingozzarsi di altra carne e sangue, per continuare a proliferare e mantenersi attivo.

Allo stesso modo, esso suppara dalle piaghe dei Morti e delle altre Progenie del Flagello, dai loro artigli spezzati e dalle loro fauci immonde, affinché entrando in contatto con le vittime dell'essere che lo ospita, esso possa attecchire e consumare anche il nuovo malcapitato e continuare così a diffondersi e prosperare. Per motivi che i saggi non hanno ancora determinato, l'Atramento pare poter prosperare e reagire quasi esclusivamente nel corpo degli uomini e questo è il motivo per cui i Morti in genere ignorano gli animali, nonché la cagione del fatto che per fortuna molte bestie paiono essere immuni agli effetti più deleteri del Flagello.

Per fortuna, l'Atramento non è in grado di penetrare la pelle e degli eventuali schizzi di questa sostanza sul corpo di una persona sana non possono trasmettere il Flagello, seppure sia sicuramente consigliato rimuovere queste tracce prima possibile.

## **Cosa avviene agli uomini contagiati**

Quando un uomo viene morso o graffiato da un Morto, da una belva contaminata o da uno dei tanti orridi Abomini che calcano la terra, o quando egli viene a contatto in altri modi con l'Atramento, è esposto allo stesso terribile male dei suoi avversari: il Flagello.

Per quanto piccola possa essere la ferita o la quantità di Atramento interessata, a meno che la parte infetta non venga amputata e il moncherino cauterizzato nei primissimi istanti dal ferimento (quando l'amputazione è possibile), o la parte ingerita rigettata immediatamente, la vittima è condannata senza appello a una fine atroce.

A seconda della gravità della ferita e della perdita di sangue, il decorso del contagio può durare pochi minuti, poche ore o pochi giorni. Attorno alla ferita e sul torace appaiono gonfiori, purulenza, bubboni e altri orribili segnali di infezione. Le vene iniziano a diffondere l'Atramento per il corpo e a divenire scure e torbide, come il sangue al loro interno. Macchie e pustole si diffondono ovunque e possono esserci perdite e rigetti di liquido scuro e contaminato da qualsiasi parte del corpo. Entrare in contatto con questi liquami è letale come essere contagiati dall'Atramento fermentato per decenni nel corpo di una Carogna.

Col passare del tempo, la debilitazione diventa sempre più grave e tutti i tessuti e i liquidi del corpo tendono a fermentare e decadere, divenendo Atramento. Dopo al massimo qualche giorno di agonia, se una mano misericordiosa non pone fine alle sofferenze del malcapitato, tra convulsioni, rigurgiti e spasmi, la vittima addivene alla sua Morte Prima.

Ma la Morte è solo il principio...

Pochi minuti dopo, il cadavere mostrerà i primi spasmi e movimenti, inizierà a rivoltare gli occhi, digrignare i denti e contorcersi. Qualche istante dopo esso si rialzerà ed enterà in una condizione chiamata Morte Seconda (o anche morte vivente, morte ambulante, revivescenza e con una lista infinita di altri termini) e il Flagello in lui cercherà in maniera primordiale e inumana di alimentarsi e diffondersi, utilizzando quel corpo come schiavo dissennato e veicolo di contagio.

## **Mondi, Morituri e Morti**

Nella maggior parte delle città e dei Nuovi Regni, i Morituri, ovvero le persone contaminate dal Flagello, vengono trattate con compassione e misericordia, ma anche fermezza e rigore. Se il Morituro si consegna spontaneamente alle autorità o dichiara il proprio male (cosa che la maggior parte di essi fa ben volentieri), verrà preso in custodia dai Dottori del Flagello o da una Confraternita della Morte e sarà accompagnato nelle sue ultime ore terrene, nonché aiutato a salutare i propri cari, registrare le ultime volontà e tenere a bada le piaghe e il dolore.

Infine la vittima riceverà una dose di veleni letali, che la uccideranno senza ulteriori sofferenze. A quel punto entreranno in scena i Beccamorti, che tratteranno il corpo con la doverosa cautela e lo getteranno rapidamente in una fossa ricoperta di calce viva, distruggendo ogni traccia del cadavere e dell'Atramento che lo corrode.

Quando uno dei Mondi (ovvero un uomo comune non contaminato dal Flagello) muore di morte naturale, il suo corpo non è destinato alla Morte Seconda e giacerà normalmente nel sepolcro fino alla normale dissoluzione in polvere. Tuttavia, se la morte avviene all'interno di un Feudo, il corpo viene comunque trattato col fuoco per evitare qualsiasi rischio e le ceneri consegnate alla famiglia. Anziani e infermi gravi spesso ricevono una analoga forma di "buona morte" preventiva e vengono poi anch'essi inceneriti.

Per i Morti che si aggirano nella Selva o riescono a strisciare fin dentro i Feudi più sicuri, l'unico destino possibile è quello delle armi. Essi vengono eliminati e fatti a pezzi da armigeri specializzati o dai popolani che se li ritrovano di fronte e le loro parti maneggiate con ogni cautela. Quando è possibile, i loro resti vengono trascinati in una delle fosse comuni e ricoperti di calce viva, altrimenti essi vengono bruciati sul posto, facendo attenzione a non inalarne il Miasma.

## **I Corrotti**

Costretti a vivere in un mondo di Morti e putrefazione, con cadaveri che si decompongono nei campi o nei corsi d'acqua, respirando per anni i fumi dei roghi delle fosse comuni e continuamente esposti al Flagello e all'Atramento, gli uomini hanno da tempo iniziato a cambiare...

Nell'ultimo secolo sono venuti alla luce sempre più bambini con una alterazione ben manifesta nel corpo, mentre altri, feriti dai Morti o entrati in contatto indirettamente con l'Atramento, riescono a sopravvivere dopo settimane di agonia solo per ritrovarsi uomini completamente diversi. Questi casi, ogni anno più frequenti, sono accomunati da tratti simili e sono col tempo divenuti una vera e propria "sottorazza" umana, inconfondibile e facile da identificare, diversa da quella dei "Mondi".

Vengono chiamati "Corrotti".

I Corrotti nascono (o escono dalla terribile convalescenza seguita al contagio col Flagello) fortemente debilitati nel fisico. La loro pelle è slavata e mostra in più punti le scure vene sottostanti. Sono meno resistenti degli uomini comuni a fatica, ferite e privazioni, alla luce del sole e al calore, mentre appaiono quasi immuni rispetto ad altre malattie.

Soprattutto, i Corrotti non muoiono per i graffi o i morsi inferti dai Morti. Essi non contraggono il Flagello né subiscono danni dall'Atramento, non sviluppano bubboni o piaghe né le loro ferite si infettano, perché invero essi sono già contagiati al proprio interno. E tuttavia, anche se in vita non hanno mai subito alcuna ferita da parte della Progenie del Flagello, al momento della loro dipartita, essi si trasformano in Morti terribili e furiosi detti Ossessi.

Nel migliore dei casi, queste persone vengono trattate dai Mondi con diffidenza, paura e fastidio. Tutti sanno che ogni volta che un Corrotto muore (anche accidentalmente), un orribile Ossesso imperversa all'improvviso in mezzo a città e villaggi altrimenti sicuri. Inoltre, entrare in contatto con il loro sangue significa essere contaminati da Atramento e perfino molti medici rifuggono da costoro, che sono considerati alla stregua di una delle Progenie del Flagello.

A causa di questa oggettiva e inevitabile minaccia, spesso gli stessi Corrotti accettano di farsi segregare in ghetti serrati al calar della notte, scelgono una vita solitaria in terre perdute e abbandonate, fondano villaggi di Corrotti lontano da tutti o ancora, grazie alla propria speciale immunità all'Atramento, scelgono mestieri utili o tollerabili per la società in cui vivono: Beccamorti, Confrati della Morte, Dottori del Flagello.

In altri casi, l'intolleranza e la paura prevalgono ed essi vengono abbandonati alla nascita o pubblicamente scacciati, catturati o uccisi da adulti. Per molti studiosi, i Corrotti non sono che un'altra dannata Progenie del Flagello. Molti li considerano untori, stregoni e servi del maligno e, per reazione, alcuni Corrotti che attraversano una vita di odio e persecuzione finiscono per commettere veri crimini e a studiare le arti abominevoli della Negromanzia e della Vivisezione. E questo, ovviamente, continua ad alimentare la stessa spirale di odio...

## **Feudi, Selva e Città Dolenti**

All'alba di questo macabro Rinascimento, dopo quasi due secoli dal dilagare del Flagello, le regioni del mondo sono divise tra luoghi civilizzati, terre selvagge e vere e proprie aree di morte e distruzione, infestate da ogni sorta di orrore.

Queste tre tipologie di luoghi vengono chiamate rispettivamente Feudi, Selva e Città Dolenti.

I Feudi sono dei santuari e dei rifugi per gli uomini, punti di luce e relativa sicurezza in un mondo divenuto terrificante e aberrante. Sono in genere città munite di alte e spesse mura, castelli, villaggi fortificati o porti ben difesi, in cui i cittadini o le armate di un signore locale controllano notte e giorno che non ci siano pericoli in avvicinamento o che non scoppino dei Pandemoni, ossia dei focolai di Flagello. Questi luoghi sono relativamente sicuri e possono andare dalle dimensioni di un piccolo borgo presidato a quello di un regno militarizzato, dove anche le strade e le campagne sono costantemente sorvegliate. I Feudi più grandi possiedono inoltre compagnie di feditori che pattugliano costantemente i confini e la Selva tutta attorno, condottieri, ingegneri e alchimisti che provvedono a offrire il loro supporto alla comunità e perfino speciali campioni e vigilanti da mostrare come esempio al popolo.

Di tanto in tanto, dei Pandemoni esplodono anche in questi luoghi, ma in generale la risposta ufficiale è sempre in grado di sedare il problema sul nascere e assicurare la pace e la tranquillità a tutti gli abitanti.

Fuori dalle mura o dai confini controllati dei Feudi si estende la Selva. In quasi due secoli di abbandono e decadenza dei vecchi regni dell'uomo, molte campagne sono diventate terre incolte e deserte, macchie boschive o brulle distese di sterpaglia, boschi intricati o paludi acquitrinose. Le strade sono state ricoperte da fango e radici, molti fiumi hanno cambiato il proprio corso e causato alluvioni, impaludamenti e modifiche al territorio, i gufi e i corvi ora infestano case e torri abbandonate, mentre interi villaggi sono ormai invasi da alberi, erba e cespugli. Luoghi un tempo frequentati da uomini e mandrie sono tornati ad essere territorio di caccia per belve di ogni genere.

In questa Selva che ha nuovamente ricoperto il mondo, i Morti si aggirano ancora e rappresentano un pericolo concreto, sebbene non certo l'unico. Le terre selvagge sono infestate di animali feroci e creature immonde contaminate dal Flagello, oltre ad essere patria di banditi, esiliati, rifugiati, eremiti, disertori, eretici, negromanti, Corrotti e altre innumerevoli tipologie di uomini emarginati, imbarbariti e pericolosi.

Come sanno bene tutti quelli che si avventurano per la Selva, che sia per viaggiare tra due Feudi, per cercare qualcuno o qualcosa o per semplice ricognizione, mettere piede in queste lande vuol dire esser certi di incontrare pericoli e insidie, imprevisti e minacce, nemici e personaggi ambigui, Fiere, Morti e Abomini in agguato.

Le zone più oscure che punteggiano le mappe sono le Città Dolenti, l'orrendo, speculare opposto dei Feudi.

Un tempo esse erano borghi fiorenti, metropoli in espansione o prosperi villaggi, in ogni caso luoghi popolati e pieni di vita, scorte e ricchezze. Ma le difese non hanno retto e l'ultima battaglia è stata persa. Ora, centinaia o perfino migliaia di Morti giacciono ammassati tutti assieme in diversi gradi di consunzione, ammicchiati nelle piazze, rinchiusi dentro mura ancora in piedi, abbandonati in catacombe, laboratori e palazzi, in attesa solo che qualcuno venga a disturbarli o che la porta di legno marcio che li trattiene cada finalmente sotto i loro colpi.

Le Città Dolenti sono verminai traboccanti di orrori senza nome, belve immonde, Abomini e legioni di Morti e sono circondate dalla Selva, verso cui la Progenie del Flagello costantemente si riversa. Devono il loro nome ai lamenti che ne provengono notte e giorno, emessi senza posa dalle gole decomposte dei Morti, come monito per gli incauti che vi passano vicino.

Spesso è però necessario raggiungere il cuore di questi luoghi di terrore per cercare ricchezze o conoscenze del passato, preziosi libri di scienza o sante reliquie, armerie ricolme di spade e armature ancora utilizzabili o tesori ammassati dai sovrani del passato.

E non sono pochi quelli che tentano la sorte per andare a disturbare i Morti nel loro regno, con l'obiettivo di diventare ricchi. Basterebbe una sola missione riuscita di questo tipo per sistemarsi tutta la vita.

Una soltanto.

Forse l'ultima.

## **Il mondo ai tempi del Flagello: la geografia di Ultima Forsan**

### **I Nuovi Regni**

Dai Giorni dell'Ira molte cose sono cambiate. Imperi, dinastie e regni del passato sono caduti per non risorgere mai più, mentre altre famiglie, feudi e signorie sono emerse dalle devastazioni dell'Età più oscura e adesso guardano al futuro e a nuove intese con le nazioni vicine.

### **L'Italia delle Signorie**

A nord di Roma e fino al Po, l'Italia è una terra suddivisa in numerosi Feudi circondati da vaste porzioni di Selva. Molte città fortificate hanno resistito al Flagello fin dai Giorni dell'Ira o sono state riconquistate in seguito, ripulite dai Morti e ripopolate. La forma di governo più diffusa è quella della Signoria, ovvero una piccola potenza indipendente retta da una famiglia principale, con il supporto del popolo, di altri aristocratici, dell'esercito e delle corporazioni delle arti e dei mestieri. In altri casi vi sono repubbliche di fatto, aristocrazie, dittature militari o vassallaggi controllati da podestà stranieri, ma in generale l'aspetto di questi Feudi è sempre il medesimo: città-stato ben organizzate con attorno un piccolo contado fatto di campagne e villaggi fortificati, torri di guardia e fortezze, il tutto pattugliato da fanti, armigeri, feditori e compagnie di ventura.

Le Signorie d'Italia sono in forte competizione tra loro, ma è anche vero che ciascuna di esse ha tutto lo spazio necessario per espandersi senza bisogno di pestare i piedi a quella vicina: basta solo rivolgersi verso una delle innumerevoli porzioni di Selva tutto attorno e cercare di riconquistarla.

I piccoli Feudi italiani che hanno deciso di partecipare al Concilio Universale sono più di due dozzine: dalla Firenze dei Machiavelli a quel covo di furfanti e canaglie di Pisa, da Ferrara, i cui ambasciatori viaggiano sui celebri palloni aerostatici vanto della città, alla pacifica Repubblica Abramitica di Salerno, un luogo di scienza, pace e neutralità dove giudei, cristiani e saraceni vivono formalmente in armonia; da Pavia, rinomata per i Laboratori Cardanici in cui vedono la luce automi da guerra, dispositivi meccanici e macchine analitiche a schede perforate, a Brescia, conosciuta per le sue fonderie, gli opifici e i laboratori di armi da fuoco della famiglia Beretta; da Milano, la Città Cattedrale dove operano i celebri Opifici Severi, a Modena, che è anche sede della Lega di Canossa, una federazione di città dell'Italia Settentrionale, che cercano di rendere nuovamente sicuri i territori a nord del Po.

### **Il Regno degli Strigonii di Benevento e Ungheria**

A parte le Città Dolenti di Roma e Napoli, ampie zone di Selva e pochi Feudi minori e indipendenti, la gran parte dell'Italia centro-meridionale è sotto il controllo del Regno di Benevento e Ungheria, che fa capo a Ladislao Kan ed è nominalmente il Feudo più vasto d'Europa. La dinastia degli Strigonii, dal nome della città di Strigonio da cui ha origine la famiglia, regge con pugno di ferro sia i domini italici che furono del Regno di Napoli che quelli di Transilvania, Dalmazia, Slavonia, Servia, Stiria, Moldavia, Valacchia, Bulgaria e altre regioni disposte tra i Principati Teutonici e il Sultanato di Sebastopoli.

Ladislao, tutta la famiglia reale e buona parte dei nobili, del clero, dei cavalieri e dei voivoda (i principi a capo di una provincia) sono Corrotti e questo caso eccezionale, oltre ad essere visto con sospetto da tutti i popoli vicini, mina fortemente le possibilità di accordi con il Sacro Romano Impero di Francia e il Califfato di Palermo. D'altra parte, questo stato di cose in altri luoghi paradossale è visto come una terra promessa dai Corrotti dispersi per il mondo, che cercano spesso di emigrare verso quelle terre e sono ivi accolti con grandi benvenuti.

### **Il Regno di Sardegna**

Eleonora III di Arborea è signora di Sardegna, Corsica, Baleari e Liguria, oltre che del prospero Giudicato del Mare. La "Regina Madre" di Arborea è una donna ambiziosa e spietata, che è riuscita durante il suo Regno a terminare la riconquista di Sardegna ed espandersi nelle isole vicine e sulla costa ligure. Nubile, madre di diciotto figli avuti tramite unioni illegittime con uomini diversi, questa abilissima stratega e pianificatrice ha messo i suoi numerosi bastardi a capo di altrettanti principati, flotte e contingenti militari, senza mai doversene pentire.

La sua famiglia espansa conta numerosissimi membri, tutti sani, fedeli, caparbi e orgogliosi come lei. Benché le sue flotte siano spesso assalite dai corsari di Marsiglia, dai predoni di Barbarossa e dai furfanti pisani, i suoi castelli, fari e torri formano una rete di presidi costieri nel complesso imprendibile.

### **Nel nome del Papa Re**

Il Sacro Romano Impero di Francia è una monarchia cattolicissima con capitale ad Avignone. La commistione tra potere politico, militare e religioso è totale e, sebbene le cariche non siano ereditarie, la Chiesa Imperiale controlla, protegge e governa con pugno di ferro ogni provincia del Feudo. Il pontefice stesso è considerato Papa Re, nonché Imperatore generale delle sue forze armate.



### **La Scimitarra e la Mano di Fatima**

I Feudi moreschi, saraceni e turchi che sorgono attorno al Mediterraneo sono l'altra faccia di quelli cristiani e spesso le differenze culturali sono talmente poche che un Francese può vivere per anni a Granada o un Turco a Firenze senza mai avere alcun problema di integrazione. Perfino le lingue non sono un problema, visto che il volgare toscano è parlato e compreso senza problemi nei fondaci e nelle piazze di tutte le città mediterranee, così come il greco e il latino nelle accademie e nelle biblioteche.

Il Sultanato di Granada si estende da Cadice fin quasi al confine con il Regno di Aragona e la Sultana Rossa Soraya è amica e amante di Lucrezia, regina di Aragona. Molti affermano che quello di Granada sia il Feudo più splendido, ricco e amabile tra tutti i Nuovi Regni ed effettivamente la regione è pacificata, i suoi campi sono floridi e le città magnifiche, adornate di parchi, ville, fontane, giardini e palazzi stupendi. Un corpo speciale di concubine, danzatrici e guerriere, le Odalische Rosse, costituisce la guardia personale (e spesso funge da riserva di spie, amanti e informatrici) della sconcertante Soraya.

La Mano di Fatima sventola sui vessilli del Califfo di Palermo. In questo Feudo, la civiltà moresca è ricca ed elegante, ma meno tollerante e aperta di quella di Granada, oltre che fortemente incentrata sulla fede e sul misticismo. In ogni caso, poco fuori dalla città, l'intera Sicilia è praticamente un'unica estensione di Selva, appena punteggiata da altri Feudi minori e conosciuta come un luogo di selvaggi pericoli nel cuore del Mediterraneo. Il Califfo Bianco Omar ibn Rugar è il discendente di uno dei molti normanni, vichinghi e variaghi arrivati sull'isola durante l'Età più oscura e convertitisi poi alla fede maomettana.

Il Sultanato di Sebastopoli è un Feudo di genti turche retto da Solimano "il Magnifico" e dal suo abile e astuto Gran Visir, Ibrahim Pascià. Solimano si dichiara uomo di pace, nonché amante della scienza e dell'arte, ma la sua mano è d'acciaio quando si tratta di politica e di Guerra Macabra.

### **Principi, cavalieri neri e alchimisti**

I Principati Federati Teutonici sono quanto rimane dopo la caduta e la distruzione del vecchio impero tedesco, dissoltosi durante i Giorni dell'Ira: una serie di Feudi minuscoli circondati da Selva e collegati da strade sorvegliate e fortificate. *Sic transit gloria mundi*.

Sebbene diverse famiglie nobiliari governino i vari Feudi, l'unica vera potenza dei Principati è l'Ordine dei Cavalieri Teutonici, e il Gran Maestro di questo Ordine, Sigfrido di Svevia, è di fatto l'uomo più potente della regione.

### **L'Egitto misterioso**

Il Regno Copto d'Egitto è un luogo di commistioni e contrasti, dove si incontrano schiavi dell'Africa nera, rinnegati europei in cerca di fortuna, comandanti e corsari saraceni, sapienti ismaeliti in fuga dalla caduta delle città d'oriente, saggi cabalisti indagatori dei segreti del passato, studiosi, negromanti e predatori delle antiche tombe dei Faraoni. Su tutti costoro governano i Grandi Eunuchi, un parlamento di principi elettivi che controlla la rete di porti, città e oasi del paese. Ma nonostante gli Eunuchi siano individui astuti e potenti, la più grande autorità del Regno è la Chiesa Copta Riformata. Questa nuova religione mescola elementi cristiani, musulmani, giudaici e degli antichi culti politeistici con nuove forme di credo legate al Flagello. I riti si svolgono al centro di vaste necropoli, tra i ruderi delle tombe del passato ancestrale del paese, sottoterra, dentro cripte colossali addobbate con ossa e feticci dei morti stessi, dentro le nuove piramidi gotiche e in cattedrali di pietra semisepolte dalle sabbie.

## **I nemici dell'umanità**

Il mondo è sempre stato un luogo pericoloso per chi si avventura troppo lontano dalle salde mura della propria città. Predoni, pirati, briganti, assassini e furfanti di ogni genere sono minacce tanto reali quanto quelle dei Morti, così come nobili prevaricatori, soldati nemici, religiosi forsennati di questa o quella fede, sette intolleranti e conquistatori senza pietà.

Per chi si inoltra nelle terre selvagge che hanno riconquistato il mondo, anche le belve comuni sono un pericolo concreto da cui guardarsi, senza contare le insidie naturali: paludi mefitiche, foreste impenetrabili, alluvioni e valanghe, incendi, gelate, parassiti e malattie di ogni genere.

Ma è ovvio che, in questa macabra era, sono i Morti e le altre Progenie del Flagello a rappresentare il nemico più terribile, instancabile e letale.

Il Flagello ha cambiato per sempre il mondo ed è il vero grande avversario da sconfiggere.

## **I Morti**

I cadaveri animati generati dal Flagello, chiamati a volte "Trapassati Redivivi", ma spesso più semplicemente "Morti", sono spoglie umane ambulanti e bramose di carne e sangue. L'uso e la consuetudine hanno fatto sì che essi venissero classificati in diverse tipologie, a seconda delle loro caratteristiche e del loro aspetto: due elementi che dipendono principalmente dalle modalità del contagio e dallo stato di conservazione del corpo.

Le più comuni varianti sono le Larve caracollanti, le rapide Furie, le macilente Carogne, le scheletriche Carcasse e i terribili e semintelligenti Ossessi.

Nonostante le differenze, tutte queste tipologie di Morti sono accomunate dalla mancanza di pensieri, emozioni, ricordi e sentimenti, dalla fame cieca e dalla possibilità di contagiare tutti i Mondi che riescono a mordere e graffiare. Il loro scopo è sempre e solo quello di assalire ogni essere umano vivente che si trovino davanti, dilaniarlo e nutrirsi, per soddisfare il nero Atramento che le sostiene.

Per fortuna, in mancanza di cibo fresco o in presenza di condizioni esterne debilitanti (calore, freddo intenso, pioggia battente) i loro corpi si degradano lentamente e finiscono per ridursi a disgustosi sacchi di carne putrefatta o fantocci di ossa disseccate, appena in grado di muoversi. Anche in questo modo, tuttavia, i Morti sono ancora contagiosi e possono trasmettere il Flagello.

## **Randagi, Branchi e Orde**

I Morti non hanno alcun istinto sociale e in genere si spostano a caso fin quando non incontrano una vittima da assalire. Sono detti genericamente "Randagi" quei Morti (quale che ne sia la tipologia) che vengono avvistati mentre vagano da soli nel cuore della Selva.

Tuttavia, molti Morti finiscono quasi casualmente a riunirsi in piccoli Branchi, per poi spostarsi assieme di comune accordo. I Branchi possono essere costituiti da qualche manciata di individui (in genere dai tre ai dodici) e perdono e acquisiscono membri continuamente, sfaldandosi e rimpinguandosi ogni giorno. Non applicano alcuna strategia comune, neanche quando avvistano un bersaglio, ma tutti i Morti del Branco si lanceranno senza controllo o coordinazione contro la vittima più vicina, contendendosi.

Le Orde sono accozzaglie di decine e centinaia di Morti che si spostano tutti assieme, in genere sfuggendo a una Città Dolente o assalendo un villaggio, una compagnia di cavalieri o una carovana di viaggiatori.

Durante i Giorni dell'Ira, il mondo era calpestato da un'unica interminabile Orda Grigia, che si muoveva per tutti i regni degli uomini, spingendosi sempre più avanti. Oggi, per fortuna, rimangono solo resti sfiancati di quei grandi ammassi di cadaveri animati, legioni senza intelletto o tattica alcuna che si spostano a caso, mugghiando i propri versi inumani.

Alcuni tuttavia suggeriscono che Egemoni potenti e degenerati possano mettere insieme e comandare vere e proprie armate di Morti e che alcuni di essi si stiano preparando a sferrare un nuovo attacco contro l'umanità superstita.

## **Negromanti e Vivisettori**

Nonostante il Flagello sia un male assoluto, orrendo e innaturale, alcuni abietti individui hanno scoperto che esso può conferire loro vantaggi, poteri e benefici.

Il popolo chiama Negromanti quegli individui, spesso Corrotti, che trafficano con l'Atramento e i corpi dei Morti per ottenere nuovi effetti, compiere esperimenti proibiti, ottenere conoscenze e risorse. Spesso il confine tra Dottori del Flagello e Negromanti è molto sottile e gli esperimenti compiuti da medici troppo scrupolosi per scoprire i segreti della Morte Grigia possono diventare l'ossessione abominevole di individui rei e impazziti. Altre volte, i Negromanti lavorano per altri committenti, come nemici inumani o generali spietati, e offrono loro vere e proprie armate delle tenebre o mostri assemblati, costituiti da parti di cadaveri diversi ricucite assieme.

Un tipo di "studioso" ancora più abietto è il Vivisettore, che sfrutta conoscenze e tecniche simili a quelle dei Negromanti per creare orribili ibridi, mettere insieme nauseanti Chimere e sperimentare innominabili Abomini. Negromanti e Vivisettori sono considerati in molti Feudi nemici assimilabili ai Morti stessi e sono catturati, esiliati o uccisi a vista. In altri luoghi e con altri intendimenti, invece, essi possono essere addirittura rispettati membri della società. E' il caso ad esempio dei Custodi del Serraglio di Granada, un ordine di Vivisettori che crea appositamente "prodigi" per la Sultana Soraya, oppure dei Funerei d'Egitto, preti copti a metà tra cupi negromanti e devoti sacerdoti).

## **Untori e Marrani**

Se in alcuni Feudi persino Negromanti e Vivisettori possono trovare un riconoscimento ufficiale e un laboratorio dove eseguire i propri esperimenti, gli accordi tra tutti i popoli civili sanciscono sempre il supremo disprezzo e le peggiori condanne verso gli Untori, ovvero quei viventi che scientemente diffondono il Flagello tra persone sane, per i propri scopi efferati. Cacciatori di Morti deviati che vogliono guadagnarsi un sacchetto di fiorini in un territorio dove non vi sono più Randagi da abbattere, predoni e soldati senza scrupoli che imbevono lame e punte di freccia nell'Atramento per vincere facilmente assedi e battaglie, agenti nemici che contaminano dall'interno una città per farla cadere o indebolire, eretici deviati o religiosi forsennati che auspicano il ritorno dell'Ira di Dio e l'estinzione finale del genere umano, reietti disperati che decidono di vendicarsi dei propri persecutori nel modo più atroce: qualsiasi siano le motivazioni e gli intenti degli Untori, chiunque sia accusato di aver diffuso scientemente il Flagello tra i Mondì viene sottoposto alle torture più indicibili, all'esecrazione pubblica e infine alla più dolorosa delle morti.

Al pari degli Untori, anche i Marrani sono considerati tra i più esecrabili degli individui. Vengono definiti in questo modo tutti i Mondì o i Corrotti che prestano i propri servigi agli ignobili Egemoni o ad altre Progenie intelligenti del Flagello, vendendosi a questi mostri per denaro, favori o semplice protezione. I Marrani sono i rinnegati dell'umanità e svolgono per i loro oscuri padroni tutti quei lavori pratici che altri Morti non possono portare a compimento, ad esempio procurare "cibo" in buone condizioni, effettuare lavori artigianali o fungere da spie.

## **Fiere**

Normalmente il Flagello non colpisce gli animali, né i Morti cercano di banchettare con cani, cavalli o altri esseri diversi dall'uomo. Tuttavia, in alcuni casi, singole bestie o piccoli branchi, sciame o stormi possono essere contaminati dal Flagello e diventare a loro volta un serio pericolo.

Le Fiere non sono propriamente morte, ma si trasformano in belve aggressive, rabbiose e spesso orripilanti: assalgono a caso uomini e altri animali che passano loro vicini e le ferite che infliggono trasmettono il Flagello come i morsi dei Morti. I loro corpi si riempiono di piaghe e bubboni suppuranti, i loro istinti diventano folli e omicidi e parte del loro corpo inizia a decomporsi, corrompersi o mutare. Gli esemplari che superano le prime fasi del contagio e riescono a divorare abbastanza carne e sangue, possono anche accrescersi di dimensioni, acquisire mostruose nuove capacità e divenire così veri e propri Abomini.

## **Abomini e Chimere**

Il Flagello angoscia gli uomini principalmente attraverso la piaga dei Morti, ma la orribile forza dell'Atramento è tale che a volte appaiono nel cuore di Selve e Città Dolenti esseri innominabili e unici, talmente mostruosi da far tremare il cuore al più freddo dei veterani.

Gli Abomini sono sempre "effetti collaterali" o terrificanti varianti generate dalla contaminazione di creature viventi con l'Atramento. Possono essere Fiere pasciutesi per decenni con corpi di uomini e bestie, cresciute fino ad assumere dimensioni ciclopiche e capacità inaudite, Egemoni tanto corrotti e decaduti da assumere fattezze disturbanti, Morti esposti a una variante particolarmente potente di Atramento o alle prime generazioni del Flagello o ammassi di cadaveri accatastati assieme, che si fondono l'un l'altro generando nuovi organi e arti.

Una variante "artificiale" degli Abomini è quella delle Chimere, Progenie create in laboratorio dagli esperimenti più raccapriccianti di Negromanti e Vivisettori, spesso ottenute unendo assieme parti di uomini e animali. Al contrario degli Abomini, le Chimere sono "progettate" e realizzate da menti intelligenti, per un qualche scopo ben preciso. Il Serraglio di Granada ne contiene oltre una dozzina e innumerevoli altre vengono generate negli antri bui e raccapriccianti dei Negromanti sparsi per il mondo.

## **Gli Egemoni**

Per molti si tratta solo di una cupa leggenda, altri purtroppo sono ben consapevoli della terrificante realtà. Per quello che se ne sa, gli Egemoni sono la più astuta e potente tra le Progenie, esseri a metà tra la vita e la morte, contaminati dal Flagello e in qualche modo "portatori sani" di esso. Alcuni Egemoni apparirebbero in tutto e per tutto simili a un uomo comune ancora in vita, altri sembrerebbero dei Corrotti, altri ancora avrebbero dei tratti orrendi più o meno nascosti, come denti aguzzi, pelle inscurita e inspessita, artigli o gobbe. Il loro numero è per fortuna molto esiguo e non è ben chiaro come essi si generino, rappresentando forse una mutazione ulteriore dei Corrotti. Inoltre, quei pochi Egemoni di cui si è tenuta traccia negli annali, hanno spesso mostrato personalità, intenti e aspetto fisico diversi tra loro.

Secondo le leggende, essi si nasconderebbero tra i viventi o cercherebbero di conservare uno stile di vita simile a quello di un uomo mortale, sebbene si debbano costantemente nutrire di carne e sangue. Alcuni vivrebbero all'interno dei Feudi, compiendo in segreto crimini terribili, altri si anniderebbero in fortezze diroccate, grotte o capanni in mezzo alla Selva, tendendo agguati agli incauti che si avvicinano al loro territorio, altri ancora si dice che governino al centro di alcune Città Dolenti come veri e propri Sovrani dei Morti, tramando contro i loro pari o preparando invasioni e guerre contro i Feudi più vicini.

Ma la cosa più terribile degli Egemoni è che essi riescono a comandare e organizzare gli altri Morti, le Fiere e perfino gli Abomini, piegando al proprio volere le altre Progenie e utilizzandole come schiavi e strumenti per i propri scopi.

### **Città Dolenti: Roma**

Roma è oggi una Città Dolente e buona parte dei territori circostanti sono regioni devastate, su cui si aggirano migliaia di Morti. In particolare, su quella che era un tempo la capitale dei Cesari si dice regni un essere mostruoso come Caronius "il Tiranno di Roma".

Attorno alla "Città Morta", i vecchi territori della Chiesa confinanti con il Voivodato di Benevento e con le Signorie dell'Italia centrale sono una Selva infestata da Morti e Fiere. Queste terre abbandonate sono punteggiate qua e là solo da sparuti villaggi fortificati costantemente sotto assedio, da piccole fortezze occupate da gruppi di banditi, da covi di briganti, eretici e disperati e da qualche piazzaforte meglio munita, in mano a signorotti locali. Tra questi ultimi spicca la ramificata famiglia Colonna, che da un nugolo di piccoli fortificati isolati sogna un giorno di riunirsi e riconquistare Roma e la sua regione.

### **Città Dolenti: Napoli**

Anche Napoli è caduta da secoli per non rialzarsi più e i mucchi senza fine di corpi ammassati prima del crollo delle ultime difese, mai smaltiti, pare abbiano creato immensi Abomini, che i pochi folli cercatori di tesori che si sono avvicinati a quella città infernale chiamano Ecatonchiri. Questi mostruosi ammassi di carogne in decomposizione si muovono strisciando lentamente per le vie della città, consumandosi al sole, ma sono ancora capaci di tendere centinaia di arti deformi verso coloro che passano loro vicino.

La Selva attorno questa città si estende fino al Cilento e in questa direzione i confini del voivodato di Benevento sono pattugliati costantemente da centinaia di armati, feditori e cavalieri.

Solo la piccola e ombrosa famiglia Di Sangro vive ancora in questa regione, governando alcune piazzaforti isolate. Composta da occultisti, negromanti e alchimisti che non temono di esercitare le arti proibite per cercare di controllare e dominare i Morti, questa schiatta pare comprenda tra i suoi membri diversi Corrotti e perfino degli Egemoni.

### **Città Dolenti: Venezia**

Anche Venezia Vecchia è un luogo di morte e orrore. Per anni, prima che la città e il Dogado cadessero definitivamente e gli ultimi difensori fuggissero per mare, gli "Annegati" ovvero tutti i Morti che erano finiti in acqua o vi venivano gettati, continuavano a riemergere ad ogni angolo, tra le fondamenta dei palazzi, sugli isolotti, nelle rive sabbiose o contraffortate dei canali. Infine, quando divenne impossibile arginare questa incessante marea grigia, gli ultimi superstiti se ne andarono e lasciarono la città ad affondare lentamente tra le carcasse e gli abomini dei fondali.

Oggi si dice che qui viva solo una comunità di reietti e Corrotti, lontana da tutto e tutti, alloggiata su grandi barconi e chiatte che si tengono ben distanti dalla costa. Questi disperati solcano i canali solo per depredate qualcuno dei vecchi palazzi o per trovare sulla terraferma qualcosa da mangiare, che non sia contaminato dalle acque della Laguna Nera, com'è oggi chiamato il tratto di mare antistante la vecchia città.

L'intero territorio di terraferma della Repubblica è altresì caduto ed è divenuto un unico territorio devastato.

### **La Fossa dei Leoni**

Lungo la costa settentrionale d'Africa, tra lo Stretto di Gibilterra e l'Egitto, si estendono i Liberi Emirati, niente altro che una serie di piccole città-stato, Feudi desertici, principati berberi e potentati locali che punteggiano le coste mediterranee dell'Africa. La maggior parte di questi centri è in guerra con i vicini e ha una turbolenta vita politica interna, fatta di tradimenti, assassinii, stragi e avvelenamenti. Quasi tutti si dedicano con piacere alla pirateria, alla razzia e a tentativi di espansione a scapito dei vicini, utilizzando a volte tattiche proibite in ogni altro luogo, come le abominevoli pratiche degli Untori.

Tra tutte queste cittadelle di reietti e predoni spicca Algeri, "la Fossa dei Leoni", covo del feroce Barbarossa, il più temuto corsaro del Mediterraneo, e di tutta la sua flotta. Barbarossa controlla molte città vicine, in un modo o nell'altro, e ogni volta che si muove per una razzia tutti i Feudi tremano.

## Glossario dei termini speciali di Ultima Forsan

**Atramento:** la sostanza nera, fetida e vischiosa che rappresenta il diretto veicolo di diffusione del Flagello. Venire a contatto con una quantità anche minima di atramento provoca il contagio di un Mondo, una progressiva consunzione accompagnata da dolori, macchie e bubboni e, infine, la Morte Prima, seguita di presso dalla Morte Seconda. I Negromanti e gli Untori estraggono spesso l'atramento dai Morti e lo utilizzano come base fondamentale per le loro empie pratiche.

**Branco:** un gruppo disorganizzato di Morti (in genere Larve o Furie) che si sposta assieme e reagisce a stimoli comuni. Non applica alcuna strategia e il numero dei membri rimane di solito entro la dozzina.

**Città Dolente:** un centro abitato di medie o grandi dimensioni, completamente infestato di Morti o altre Progenie. In genere ha ancora delle mura e delle porte che trattengono dentro centinaia o migliaia di Larve e Carogne, e lo rendono un luogo da incubo.

**Chimera:** le Chimere sono il prodotto delle disgustose arti dei vivisettori o delle mutazioni improvvise causate dall'assunzione di Ambrosia: Progenie che mescolano innaturalmente parti umane e/o di animali, tenute assieme dal potere del Flagello. Sono in genere mostri unici ed esperimenti letali.

**Corrotto:** I Corrotti sono esseri umani "mutati" e adattati al Flagello. Essi hanno una versione "compatibile" di atramento nel proprio sangue (dalla nascita o essendo sopravvissuti al Flagello), che non li uccide ma li rende definitivamente diversi dai comuni Mondi, né essi possono più morire in seguito al contatto con l'atramento di altre Progenie. Sono vivi e il loro organismo funziona pressoché come quello di un Mondo, oltre ad avere sentimenti, emotività e pensieri analoghi a quelli di un qualsiasi essere umano. Quando muoiono, anche per cause naturali, ritornano come Ossessi. Il loro sangue può inoltre contaminare un Mondo e renderlo un Morituro.

**Dies Irae (Giorno dell'Ira):** il "giorno" in cui sono arrivati i Morti. Alcuni storici considerano "dies irae" il primo apparire del Flagello in Oriente (nella "Terra del Prete Gianni"), altri, più prosaicamente, i primi anni di diffusione dei Morti, dal 1345 al 1365.

**Egemone:** gli Egemoni sono una potente Progenie, a metà tra la vita e la morte e dotata di intelligenza anche superiore a quella umana comune. L'atramento dona loro potenza e vitalità inumane, ma li costringe a nutrirsi regolarmente di carne e sangue "adatti". Pare possano perfino controllare i Morti.

**Feudo:** una porzione di territorio (per esempio una città o una piccola regione) riconquistata e protetta dal Flagello, dove la vita scorre tranquilla e vigono leggi civili.

**Fiera:** le Fiere sono animali comuni che in un modo o nell'altro hanno contratto il Flagello e ora ne sono portatori. Potrebbero essere cani o porci trasformati in esseri orribili dall'aver ingerito parti di atramento, branchi di topi, vermi o pipistrelli pronti a sciamare sul primo malcapitato o mostri deformi e unici che il Flagello ha reso gonfi, grossi, folli e crudeli ogni dire.

**Flagello:** il veleno diabolico che si trasmette di corpo in corpo e trasforma gli uomini, dopo la Morte Prima, in mostri indemoniati. Il termine Flagello viene utilizzato per tutti i fenomeni legati ai Morti: sia quindi per il contagio, che per gli stessi Morti come fenomeno e pericolo, così come per la diffusione di questo male nel mondo. Oltre a quella dei Morti, il Flagello ha generato altre Progenie, per esempio Abomini e Fiere.

**Immortale:** gli immortali sono rarissimi e leggendari individui che per motivi ignoti e differenti hanno smesso di invecchiare o lo fanno molto lentamente, e sono, tra le altre cose, immuni al Flagello o ai suoi effetti più deleteri. Ciascuno di essi è un mito o un mistero e i loro scopi, quando noti, sono sempre diversi. L'Ebreo Errante, il Vecchio della Montagna e il Prete Gianni sono considerati Immortali.

**Marrano:** un uomo che decide di asservirsi (per denaro, favori o anche ricatti) a un Egemone o a qualche altro tipo di Progenie intelligente.

**Mondo:** ogni essere umano vivente, esclusi quelli che appartengono alla razza dei Corrotti. Sono gli uomini e le donne comuni dell'ambientazione, non contagiati dal Flagello.

**Morituro:** un Mondo contagiato dal Flagello, con il corpo che pian piano si infetta di atramento. Il più comune decorso naturale di questa condizione è la Morte Seconda, ma spesso i Morituri preferiscono evitare questo orrendo destino e consegnarsi a Beccamorti e Frati della Morte per ottenere direttamente l'Ottavo Sacramento, la Morte Ultima. I Corrotti non possono diventare Morituri ma, al contrario, esiste una remota possibilità che il decorso del Flagello possa trasformare un Morituro in un Corrotto, dopo giorni di dolorosissima convalescenza.

**Morte Prima:** la fine della vita di un individuo. Nel caso di uomini contagiati dal Flagello (Morituri) oppure di Corrotti, la Morte Prima è solo il preludio alla Morte Seconda.

**Morte Seconda:** lo stato proprio di tutti i Morti, una condizione orribile a metà tra vita e morte, caratterizzata da fame mostruosa, follia sanguinaria e lenta corruzione del corpo. Se abbandonati alla Morte Seconda, i Morti possono continuare a vegetare per secoli, senza mai raggiungere la Morte Ultima. Si narra che nelle prigioni di Avignone vi siano ad esempio Carogne risalenti al Dies Irae.

**Morte Ultima, o Ottavo Sacramento:** la distruzione completa del corpo di un Morto, col fuoco o la calce, che impedisce al suo atramento di diffondersi ulteriormente. Più in generale, è la condizione di morte definitiva. Per i Mondi che muoiono di morte naturale, la Morte Prima e la Morte Ultima coincidono. Alcune dottrine religiose considerano la Morte Ultima come l'Ottavo Sacramento e i loro seguaci la impartiscono con benevolenza a malati, Morituri e perfino Morti, nella speranza di avviarli definitivamente nel Regno dei Cieli.

**Morto:** il termine più comune per descrivere i cadaveri ambulanti e bramosi di carne generati dal Flagello. Altri nomi abbastanza diffusi sono Trapassati redivivi, Indemoniati, Afflitti, Ritornanti, Morti viventi. Le varianti più comuni dei Morti sono Larve, Furie, Carogne, Carcasse e Ossessi.

**Orda:** Come un Branco, ma composto da diverse decine di Morti, che si spostano insieme seguendo dei "capi" più o meno casuali. Ossessi ed Egemoni possono influenzare comunemente un'Orda e trascinarsela dietro con relativa facilità.

**Pandemonio:** un focolaio di Flagello che esplose o minaccia di esplodere all'interno di un Feudo. In genere tutto ha origine con uno o più Morti che iniziano a mordere e ferire tutti quelli che capitano a tiro, generando una reazione a catena.

**Progenie:** Le Progenie del Flagello sono tutte le orribili creature generate da questo male misterioso: Morti, Chimere, Abomini e Fiere. Tutte condividono il fatto di essere vettori del Flagello e poter diffondere atramento a coloro con cui vengono in contatto. La maggior parte delle Progenie sono inoltre esseri dissennati, mostruosi e bramosi di carne umana.

**Randagio:** un Morto (di qualsiasi tipo) che si aggira da solo per la Selva o entro i confini di un Feudo, proveniente da chissà dove.

**Riconquista:** l'atto di ripulire una porzione di Selva o una città dolente da ogni Progenie del Flagello e annetterla poi a un Feudo.

**Selva:** il territorio al di fuori dei Feudi. Un tempo parte dei Vecchi Regni, ora si tratta di terre selvagge senza legge in cui si aggirano banditi, Fiere e Randagi. In attesa di essere riconquistate da questo o quel Feudo.

**Teriaca:** la fantomatica "cura" dal Flagello è il sogno di alchimisti, fattucchieri e medici di tutti i Nuovi Regni. Nonostante molti tentativi e intere accademie dedicate a questo nobile scopo, il segreto della Teriaca è ancora lontano.

**Untore:** chi che per qualsiasi motivo (per esempio tattiche di guerra o credo religioso) utilizzi atramento e Flagello per contaminare persone sane e farle diventare Morti. In quasi tutti i Nuovi Regni, l'Unzione è considerata il crimine peggiore possibile e punito di conseguenza. I Corrotti sono a volte considerati alla stregua di Untori, anche se non hanno mai agito consapevolmente per contaminare qualcuno.