



IMPERIUM:
LA VIA
DEL POTERE

IMPERIUM: la VIA del POTERE

02	Capitolo I:...	L'ARISTOCRAZIAIMPERIALE
08	Capitolo II:.....	LAFAMIGLIAELESUELEGGI
12	Capitolo III:.....	CORTEEDENTOURAGE
23	Capitolo IV:.....	GIOCHIDIDPOTERE
31	Appendice:.....	INDICEDELLANDSRAAD

Supplemento per il gioco di ruolo IMPERIUM
Sylvie Iattoni, Olivier Legrand, Lyzi Shadow e Jean-Pierre Peralez
(2005)

Capitolo I: L'ARISTOCRAZIA IMPERIALE

Introduzione: Nobili e Cortigiani

Nell'universo di Imperium, il termine *nobile*, viene applicato esclusivamente ai membri della famiglia dirigente di una Casa maggiore (chiamata anche "Casa nobile" o "grande Casa"). L'insieme di queste famiglie costituiscono la *nobiltà imperiale*, chiamata anche *aristocrazia* o, se si preferisce un lessico più "socioeconomico", classe degli *imprenditori interplanetari*.

È importante non confondere le Case nobili con le Case cosiddette *minori*.

Le famiglie dirigenti di queste Case non fanno parte della nobiltà, sebbene possano eventualmente accedervi. Costituiscono la classe degli *imprenditori planetari* che può essere considerata come un tipo di *gentry* locale, per opposizione agli imprenditori interplanetari della nobiltà imperiale.

Il significato del termine *cortigiano* può variare secondo le situazioni ed i contesti. In termini di gerarchia sociale, la parola *cortigiano*, designa una persona - generalmente di origine plebea - che faccia parte della corte di un Siridar, e presso la quale può esercitare diverse funzioni, ufficiali (ciambellano, segretario, amministratore, eccetera) o ufficiose (confidente, intermediario, parassita, eccetera).

In modo più generale, la parola *cortigiano* può anche designare un personaggio che abbia seguito una *vocazione di cortigiano* e la cui esistenza è imperniata essenzialmente sulle mondanità e gli intrighi di corte: questa definizione può adattarsi a numerosi nobili, a cominciare dai diversi membri della famiglia dirigente.

Il Potere e la Gloria

La maggior parte dei privilegi della nobiltà provengono direttamente dalla sua immensa ricchezza, garantita dalla manna del

commercio interstellare; anche "impoverita", una famiglia nobile resta prodigiosamente ricca.

Questo potere economico permette alle Case nobili di esercitare sui loro feudi un potere quasi assoluto. Per la sua stessa appartenenza all'aristocrazia, ciascun nobile detiene di fatto un potere politico che dovrà far fruttare per il suo bene e per quello della sua famiglia. Questo obbligo lo pone quasi sistematicamente in un universo di competizione e di intrigo, dove la sua vita stessa può facilmente trovarsi minacciata.

Essere nobile significa una vita fatta di privilegi, ma anche di costrizioni e di pericoli.

Spesso, l'esistenza intera di un nobile (e particolarmente quella di un Siridar) è simile ad un gioco complesso e pericoloso, nel corso del quale deve avanzare i suoi pezzi per aumentare il suo potere, contemporaneamente bloccando le mosse dei suoi avversari, un gioco in cui è vitale saper combinare prudenza ed iniziativa, col rischio di perdere tutto.

Come il *chéops*, questo gioco si svolge su parecchi livelli contemporaneamente: su scala imperiale e nel Landsraad, certamente, ma anche all'interno di alleanze politiche tra Case e persino nella famiglia stessa del nobile, ciascuno di questi ambienti costituisce una scacchiera politica... e come nel *chéops*, ciò che accade su un piano, può ben forte influire sul corso globale della partita: ciò che comincia come una semplice lite di successione tra fratelli può finire facilmente in un conflitto che coinvolge parecchie Case, conflitto di cui le ripercussioni saranno fatalmente tenute di conto dal potere imperiale e dalle altre grandi istanze dell'Impero...

La colossale ricchezza dei nobili ha anche delle ripercussioni molto profonde sul loro rapporto col resto dell'umanità e sulla loro visione dell'universo nel suo intero.

Consentendo loro di avere accesso al viaggio spaziale (tramite la Gilda) ed alla longevità (grazie alla Spezia), il potere economico dei nobili li differenzia e li separa radicalmente dalla grande maggioranza dei loro sudditi, semplici mortali la cui speranza di vita raggiunge raramente un secolo e che non lasceranno probabilmente mai il loro pianeta di origine...

A partire da ciò, è poco stupefacente che la nobiltà sia considerata dalla maggioranza della popolazione (e anche da una parte dei propri membri) come una casta di esseri letteralmente superiori, capaci di sfidare le leggi dello spazio e del tempo.

Questa sproporzione si riscontra anche nella relazione dei nobili col passato: molto preoccupate del loro prestigio, certe Case, non esitano a far risalire le loro origini fino ad antenati mitici, come il re Agamennone per gli Atrides o il poeta Dante Alighieri per la Casa dello stesso nome.

Altri, come le famiglie Alman, Sikander, o Bagrationi, preferiscono ricercare i loro gloriosi antenati fra le antiche dinastie imperiali che hanno regnato un tempo sull'umanità, facendo così risalire le loro stirpi fino all'alba dei tempi.

Nobilitazione

Una Casa accede allo status di Casa nobile vedendosi concedere dall'imperatore un feudo planetario. Il possesso di un tale feudo è ciò che separa le Case nobili dalle Case minori i cui feudi coprono, al massimo, un continente.

Normalmente, i feudi vengono concessi in perpetuità: solo l'estinzione della stirpe regnante o una grave omissione di atti di ufficio da parte della Casa può rimettere eventualmente in causa il possesso di un feudo planetario. Il fatto di possedere un feudo planetario dà alla Casa nobile un certo numero di privilegi e di obblighi.

Privilegi

I principali privilegi di una Casa nobile sono una rappresentanza al Landsraad, delle azioni nella CHOAM, vari vantaggi nei confronti della Gilda e dei suoi servizi ma anche la garanzia che il potere imperiale non interverrà mai in modo diretto negli affari del feudo: in altri termini, una Casa nobile ha, in teoria, la più completa libertà di governare il suo feudo come desidera.

Questo principio di non interferenza imperiale, accuratamente definito dalla Grande Convenzione, comporta tuttavia alcune eccezioni notevoli, come il diritto dell'imperatore di influire direttamente sulla scelta di un erede (vedere *Successione* sotto).

In pratica, il potere imperiale tiene sempre d'occhio la nobiltà, tramite dignitari ufficiali o spie più discrete - ciò è, del resto, considerato perfettamente normale sul piano politico, fin tanto che le regole della Grande Convenzione vengono rispettate. Può anche accadere che il potere imperiale ordisca degli intrighi contro una Casa nobile - spesso tramite un terza parte: a questa maniera, in *Dune*, l'imperatore si allea con gli Harkonnen per schiacciare gli Atrides, sotto la copertura di uno scontro tra le due Case.

Obblighi

Ogni nuovo *Siridar* deve obbligatoriamente giurare fedeltà all'imperatore ed ai suoi successori. La Casa deve aderire inoltre alle leggi della Grande Convenzione che reggono i rapporti politici tra le differenti Case, ma anche col potere imperiale, che ne è teoricamente il principale garante.

Concretamente, i principali obblighi di una Casa nobile verso il potere imperiale sono essenzialmente di ordine commerciale e finanziario: ogni Casa nobile deve versare all'amministrazione imperiale un decimo delle entrate del suo feudo; dovrà anche pagare diverse tasse supplementari corrispondenti agli avvenimenti eccezionali (diritti di successione,

tasce, matrimoniali eccetera).

Inoltre, si suppone che il signore di un feudo imperiale possa accordare all'imperatore ed alla sua corte un'ospitalità degna del loro rango: quando un Imperatore intende creare difficoltà finanziarie ad una Casa nobile, gli basta invitarsi per qualche tempo con la corte sul feudo della Casa - certe Case sono state persino rovinate da un soggiorno troppo prolungato dell'imperatore e del suo entourage.

I legami di vassallaggio tra l'imperatore e le Case nobili si attuano anche in campo militare. Ogni Casa nobile deve, ogni anno, dare all'imperatore un decimo dei suoi coscritti, vale a dire dei giovani uomini in età tale da poter entrare nelle forze armate del feudo planetario.

In teoria, si suppone che questi coscritti imperiali raggiungano le file delle truppe imperiali; in pratica, la maggior parte di essi vengono mandati su Salusa Secundus, dove serviranno all'allenamento dei temibili Sardaukars, in quanto carne da cannone. La grande maggioranza della popolazione dell'Impero ignora la verità sulla sorte esatta dei coscritti imperiali che partono generalmente fiduciosi di "raggiungere l'esercito imperiale."

Dei nobili, molti sospettano la verità; la maggior parte considerano questa pratica con fatalismo come un tributo necessario, il prezzo da pagare per la sovranità politica; i più cinici semplicemente ne ridono: dopo tutto, riguarda solo i popolani. Esiste tuttavia un tacito consenso affinché la verità resti nascosta ai più, per preservare le fondamenta dell'impero.

I Feudi Planetari

Ogni Casa nobile possiede, per definizione, un feudo planetario che è libera di governare come desidera, fissando le sue leggi, ed i propri usi senza interferenza maggiore, o flagrante, del potere imperiale.

Il signore della Casa regnante riceve il titolo di *Siridar*, oltre al suo titolo di nobiltà tradizionale, ad esempio: Wystan Duca Moritani, *Siridar*, di Grumman.

Le Case più potenti possiedono generalmente uno o due feudi planetari supplementari che sono stati concessi a seguito della loro lunga storia per diversi servizi resi al trono imperiale o in seguito alla caduta di una Casa nemica (per ulteriori dettagli su questo argomento, vedere la sezione sui conflitti tra Case, nel supplemento la *Via delle Armi*).

Si dovrà dunque, in certi casi, fare una distinzione tra i *feudi storici* di una Casa, il suo *feudo principale* che può essere o no il suo feudo storico, ed i suoi eventuali *feudi secondari*.

Il capo della Casa regnante è Siridar in carica dei suoi differenti feudi; in sua assenza, la sua autorità è assicurata da un sostituto, o più spesso un parente prossimo che può portare un titolo di reggente, di amministratore o di governatore, a seconda degli usi della Casa.

In pratica, è rarissimo che una Casa possieda più di tre feudi planetari e la grande maggioranza di esse (anche fra le più potenti) non ne possiede che uno solo. Per molti Siridar, è del resto preferibile regnare su un solo feudo potente e prospero che essere obbligato a disperdere le risorse umane, economiche e tecniche della Casa su parecchi pianeti meno ricchi.

La Casa imperiale, in quanto ad essa, possiede un gran numero di feudi, gestiti e governati dai suoi differenti rami e sotto-case.

Quando l'imperatore decide di concedere un feudo planetario ad una Casa, questo feudo può essere il vecchio feudo di una Casa rivale vinta o caduta in disgrazia o provenire dall'immensa riserva dei feudi imperiali: tutto dipende dalle circostanze che hanno presieduto all'assegnazione del feudo.

Esistono due tipi particolari di feudi planetari: i *feudi temporanei* ed i *quasi-feudi*.

Queste due categorie di feudi ubbidiscono ciascuna a regole specifiche che variano con ogni feudo.

Un feudo temporaneo è un feudo che non è attribuito ad una Casa che per una durata limitata di tempo- l'esempio più illustre di questo tipo di feudo è il pianeta di Arrakis, che l'imperatore assegna talvolta come feudo temporaneo ad una Casa che intende ricompensare, ammansire, o manipolare.

Un quasi - feudo è un feudo in cui il potere dovrà sempre essere diviso con l'autorità imperiale, rappresentata in questo caso preciso da un Caid Sardaukar: la famosa clausola di non interferenza imperiale non si applica ai quasi-feudi. La maggior parte dei feudi temporanei e alcuni quasi - feudi sono dei feudi non trasmissibili per eredità: la loro assegnazione al successore designato del defunto signore dipende interamente dalla volontà dell'imperatore.

Nobiltà e Gerarchia Sociale

Il Siridar di un pianeta e la sua sposa sono tradizionalmente considerati come i genitori del loro popolo. In teoria, il loro ruolo è di assicurare il benessere dei loro sudditi, garantendone la pace e la prosperità. In realtà, il potere esercitato da un Siridar sulla popolazione del suo feudo si avvicina di più alla proverbiale mano di ferro in un guanto di velluto.

Le relazioni sociali nell'Impero sono dominate dal codice dei *faufreluches*, un insieme di regole estremamente rigide che si può riassumere con la seguente formula: *un posto per ogni uomo ed ogni uomo al suo posto*. Un tale concetto conduce fatalmente a numerose disuguaglianze e ad una gerarchia sociale estremamente rigorosa, fatta di classi divise accuratamente: si suppone che ciascuno rispetti (e faccia rispettare) il suo rango, badando che gli inferiori restino al loro posto. Un tale atteggiamento si ritrova a tutti i livelli della società imperiale.

In una tale società, la mobilità sociale è virtualmente impossibile, la condizione di un individuo viene determinata innanzitutto dal

rango della sua famiglia e dalla sua educazione. L'unica classe che sfugge a questa regola è la classe degli imprenditori i cui membri possono sperare una forma di promozione sociale accedendo allo status di Casa minore e poi (se la fortuna sorride loro, ed al termine di parecchie generazioni di sforzi accaniti) a quello di Casa nobile.

Su certi mondi, il matrimonio può anche costituire un modo per i membri della classe degli imprenditori di introdurre il loro patrimonio genetico all'interno di una Casa nobile.

Il sistema delle scuole di condizionamento o la possibilità di fare carriera nelle forze armate costituiscono due altre forme di promozione sociale. All'infuori di questi casi precisi, solo alcuni individui particolarmente determinati, fortunati e competenti possono riuscire ad alzarsi al di sopra della loro condizione di origine e saranno visti sempre come delle eccezioni - con tutta la diffidenza che ciò comporta.

La Supremazia Imperiale

La grande forza dell'imperatore è che egli non dipende dai suoi vassalli, né sul piano economico né sul piano militare.

Sul piano economico, i profitti straordinari prodotti dal commercio della spezie bastano ad assicurare all'imperatore una fortuna virtualmente inesauribile (la Casa imperiale incassa, da sola, quasi il 40%, dei profitti generati dalla Spezia).

Sul piano militare, l'imperatore non ha veramente bisogno dei suoi vassalli per costituire le proprie forze armate, contrariamente a quanto l'obbligo di coscrizione imperiale potrebbe lasciare supporre. Le sue legioni di Sardaukars sono perfettamente capaci di schiacciare qualsiasi esercito del Landsraad; solo una coalizione militare delle più potenti Case potrebbe tenere eventualmente testa ai Sardaukars, ma una tale coalizione rimane una chimera politica, finché gli Imperatori avranno la saggezza di seguire il vecchio principio che consiste nel

dividere per regnare meglio.

La Spezia ed i Sardaukars costituiscono i due principali pilastri della supremazia imperiale.

Il Landsraad

Il Landsraad costituisce in qualche modo la camera dei lord dell'Impero.

Incaricato di fare rispettare le leggi della Grande Convenzione, funge anche da contropotere politico all'autorità dell'imperatore. La sua sede si trova su Kaitan, la capitale imperiale. Ogni Casa nobile è rappresentata da emissari, spesso scelti fra i membri della stessa famiglia dirigente o di una Casa minore di diplomatici. Il loro ruolo consiste nel difendere gli interessi politici della Casa durante le assemblee, ma anche durante trattative più riservate tra fazioni. Mostrano, ovviamente, una ubbidienza totale alle volontà del Siridar di cui sono solamente i rappresentanti e gli strumenti.

Questi emissari sono incaricati di esprimere il voto della propria Casa, quando una proposta qualsiasi (nuova legge, emendamento eccetera) è messa all'ordine del giorno. Ogni Casa possiede un certo numero di voti (espresso, in termini di gioco, dal suo valore, di Influenza). In pratica, le assemblee plenarie, restano abbastanza rare e sono riservate alle situazioni eccezionali o particolarmente importanti. Durante le sedute ordinarie, gli affari del Landsraad sono condotti dal suo Alto Consiglio che raggruppa le Case più potenti: il loro numero esatto varia secondo le epoche ma generalmente varia tra sette e quindici.

Concretamente, ogni Casa che siede nell'Alto Consiglio si trova alla testa di una fazione politica che raggruppa diverse altre Case, a nome delle quali si suppone che parli.

È capitale per una Casa che non siede dunque nell'Alto Consiglio di avere almeno un alleato - senza di cui avrebbe grosse difficoltà ad essere sentita nel Landsraad.

Ciò detto, una fazione politica non è una partito dai ranghi impermeabili ed una Casa può

decidere di cambiare le sue alleanze se ciò serve i suoi interessi. È vitale dunque per i rappresentanti delle Case dell'Alto Consiglio di mantenere dei solidi contatti nella comunità degli emissari, per essere in grado di percepire, di impedire o di sfruttare gli eventuali capovolgimenti.

In un tale contesto, le alleanze, gli intrighi, e le trattative sono moneta corrente.

Questi giochi di potere politico hanno quasi sempre per posta degli interessi economici, il Landsraad ed il CHOAM costituiscono le due facce di una stessa medaglia.

Alleanze Politiche

Una Casa nobile possiede obbligatoriamente un certo numero di alleati tradizionali in seno al Landsraad: altre Case di cui divide generalmente le posizioni e gli interessi, e con cui intrattiene dei rapporti politici cordiali. Queste relazioni possono evidentemente essere rimesse in causa in caso di crisi: un alleato non è né un vassallo né un fantoccio, e veglia innanzitutto sui propri interessi politici ed economici.

Di base, ogni Casa dispone di un capitale di punti di alleanza pari alla somma della sua Influenza e del suo Prestigio, o del suo livello di Intrigo, se questo è più elevato. Così, una Casa con 3 in Influenza, 3 in Prestigio e 4 di Intrigo, disporrà di un capitale di 7 punti.

Questi punti che devono essere spesi prima dell'inizio del gioco, e servono semplicemente a determinare gli alleati tradizionali della Casa in seno al Landsraad: un'alleanza con un'altra Casa nobile costa 1 punto, o 2 punti se questa Casa siede nell'Alto Consiglio.

Prendiamo, come esempio, il caso della Casa Moritani.

Con 5 in Influenza, in Prestigio ed in Intrigo, dispone del massimo di punti di alleanza, o 10. Con questi 10 punti, acquista i seguenti alleati tradizionali: la Casa imperiale Corrino (2pts) e due altre Case dell' Alto Consiglio: gli Wallach ed i Delambre (2pts

ogni.

Le restano 4 punti, che dedica a quattro Case che non fanno parte dell'Alto Consiglio (1pt ciascuna): Medvedev, Alighieri, Carelian e Guyvern.

Si noti che la Casa imperiale Corrino può essere presa come alleata, allo stesso titolo e prezzo, di un'altra Casa dell'Alto Consiglio (2pts).

Un'alleanza coi Corrino garantisce normalmente la benevolenza del potere imperiale, ma può anche avere delle pesanti conseguenze, l'imperatore tende ad interessarsi molto da vicino agli affari dei suoi più cari alleati; quindi talvolta è preferibile non essere troppo vicini al potere supremo...

Questo sistema vale solamente per la fase di creazione: una volta che la campagna è cominciata, le alleanze di una Casa potranno fluttuare in funzione degli avvenimenti di gioco, senza che ci sia il bisogno di fare intervenire dei valori numerici.

Le Alte Sfere

Una Casa nobile può accarezzare due grandi ambizioni: accedere all'Alto Consiglio del Landsraad ed entrare nel direttorio della CHOAM.

Queste due forme di consacrazione, una politica e l'altra economica, sono sottoposte a esigenze molto rigorose - si tratta anche di posizioni più fragili di quanto si pensi comunemente, nessuna Casa è al riparo dai rovesci della fortuna, dai complotti dei suoi avversari o dai capricci dell'imperatore...

In teoria, l'accesso all'Alto Consiglio del Landsraad e l'entrata al direttorio del CHOAM costituiscono due onori ben distinti; ma benché le eccezioni rimangano sempre possibili, in pratica, uno segue sempre l'altro. All'epoca di riferimento di Imperium, vale a dire prima dell'avvento di Paul Muad'dib, è il potere economico che determina il potere politico: in altri termini, è l'accesso al direttorio del CHOAM che apre le porte dell'Alto Consiglio, e non il contrario.

In termini di gioco, una Casa nobile entra nel direttorio del CHOAM quando la sua Prosperità raggiunge il livello massimale, o 5. Se soddisfa anche altre condizioni, essa accede contemporaneamente all'Alto Consiglio del Landsraad. Queste condizioni sono le seguenti: la Casa deve avere un valore minimo di 3 in Influenza ed in Livello Tecnologico, e totalizzare almeno 10 nelle tre altre Risorse: Guerra, Intrigo e Prestigio.

Capitolo II: **LAFAMIGLIAELESUELEGGI**

Matrimonio

Presso la nobiltà, un matrimonio costituisce innanzitutto una fusione degli interessi politici e economici delle due famiglie coinvolte; in quanto tale, è posto direttamente sotto la giurisdizione dell'imperatore.

Un matrimonio tra nobili suppone obbligatoriamente la ratifica di un contratto legale tra le due famiglie: si tratta sempre di un contratto specifico, che espone in dettaglio la dote della sposa e prende in conto le eventuali esigenze speciali delle due parti in causa. Questi contratti matrimoniali sono estremamente precisi e considerano tutte le eventualità: si esaminerà, per esempio, la possibilità per eventuali bambini illegittimi di accedere o no alla successione del Siridar (vedere il caso di Paul Atreides, figlio illegittimo ma successore legittimo del Duca Leto). Inoltre, un contratto di matrimonio è corredato spesso da accordi commerciali tra le due Case. Un'unione tra due famiglie nobili implica il loro avvicinamento politico ed economico, avvicinamento i cui risvolti saranno esaminati accuratamente dal potere imperiale, particolarmente nel caso di Case che appartengono all'Alto Consiglio del Landsraad, visto che l'unione di due famiglie tra le più potenti dell'Impero può avere delle conseguenze politiche ed economiche cruciali. Per tutte queste ragioni, e per evitare la formazione di coalizioni troppo pericolose per il trono imperiale, il consenso dell'imperatore è assolutamente indispensabile.

In linea di massima, i giovani nobili non hanno possibilità di intervenire nella scelta dei loro futuri coniugi e devono piegarsi alle decisioni dei loro maggiori, conformemente al loro rango ed alla loro educazione - educazione che li ha ovviamente preparati perfettamente a questo momento della loro esistenza. È sempre questa educazione che permette loro, in linea di massima, di trovare nei propri interessi politici e commerciali ragioni a sufficienza per seguire questo tipo di vita. Nella maggior parte

delle famiglie nobili, i bambini sono innanzitutto degli strumenti politici la cui principale funzione è di operare all'incremento del potere familiare.

Le spose dei Siridars o dei loro eredi hanno ricevuto quasi sempre l'educazione del Bene Gesserit. Molte tra esse hanno anche ricevuto il Condizionamento dell'ordine, destinato a fare di esse delle perfette spose per aristocratici indipendentemente dalla loro classe sociale di origine: è perfettamente accettabile per un nobile di sposare una Bene Gesserit nata in una famiglia plebea, il Condizionamento viene considerato come un vero marchio ufficiale che garantisce che l'adepta possiede tutte le qualità genetiche, personali e culturali richieste per il suo futuro ruolo.

In pratica, questo Condizionamento implica anche che la perpetuazione della stirpe sarà influenzata largamente (e a volte interamente controllata) dal Bene Gesserit: scegliendo una sposa condizionata, un nobile è praticamente certo di avere una discendenza, ma il Bene Gesserit si riserva il diritto di determinare il sesso dei futuri bambini. L'ordine ha così la possibilità di "rifiutare" un erede ad una Casa che contrarierebbe i suoi interessi (ma si tratta di una estrema misura di ritorsione). In reazione a questo vero diktat genetico, certe Case nobili rifiutano ogni contatto col Bene Gesserit e vegliano a che nessuno dei loro eredi non prenda una sposa condizionata o anche semplicemente educata dall'ordine.

Un nobile può prendere anche come coniuge un membro della propria famiglia, a patto che i due individui siano stati generati da genitori differenti: si può dunque sposare il proprio cugino o la propria nipote, ma non il proprio fratello o la propria sorellastra. Un nobile può anche sposarsi con una persona nata da una Casa minore vassalla della sua famiglia.

Questo tipo di unione è considerato come accettabile in assenza di pretendenti di origine nobile: in seguito al matrimonio, il coniuge nato in una Casa minore diventa membro della

Casa nobile, assicurando alla sua futura, discendenza un'origine aristocratica.

Questa possibilità permette di portare un po' di "sangue nuovo" nelle file della nobiltà imperiale e ha salvato certe famiglie dell'estinzione pura e semplice.

In ogni caso, il benessere del potere imperiale resta indispensabile: la maggior parte dei matrimoni intra-familiari o con Case minori vengono sistematicamente approvati in genere, salvo quando oppongono esplicitamente gli interessi dell'imperatore.

Successione

Poiché la società imperiale si basa su una separazione molto rigida tra i sessi, la regola che si segue generalmente in materia di successione è ininterrotta quella della primogenitura maschile: in altri termini, l'erede di un Siridar, il *na - Siridar*, è il suo primo bambino maschio.

In l'assenza un di bambino maschio, la successione passa al parente maschio più prossimo per ordine, di primogenitura: può trattarsi di un nipote, di uno zio, di un fratello ecc.

Si tratta di una tradizione e non di una legge assoluta. In pratica, è il Siridar stesso che designa il suo erede: gli è dunque perfettamente concesso di ignorare le regole tradizionali della primogenitura, favorendo, per esempio, un figlio cadetto che egli ritiene più capace di succedere alla testa della Casa rispetto al primogenito.

In ogni caso, tuttavia, la scelta di un erede deve essere approvata dall'imperatore che dispone, su questo punto, di un diritto di veto assicurato dalla Grande Convenzione - si tratta di una importante eccezione al principio di non interferenza del potere imperiale negli affari di un feudo.

In caso di veto imperiale, la successione sarà determinata da un Arbitro del Cambiamento eletto dall'imperatore e dall'Alto Consiglio del Landsraad.

Concretamente, questo genere di disputa resta estremamente rara, i Siridars hanno la cura di scegliere degli eredi che l'imperatore non ha nessuna ragione valida di ricusare; dal canto suo, il trono imperiale preferisce evitare di intervenire troppo direttamente su tali questioni, preferendo la politica del quanto di velluto a quella della mano pesante.

Se non vi è alcun erede maschio, caso rarissimo e generalmente considerato come un segno funesto del destino, la successione passa per via femminile, seguendo lo stesso principio di prossimità genealogica. L'erede è allora obbligata a prendere uno sposo presso un'altra famiglia nobile, sotto la attenta tutela del potere imperiale. Nella maggior parte dei casi, il matrimonio fa dello sposo l'erede presunto dell'attuale Siridar. Queste unioni sono sempre accuratamente controllate dall'imperatore e implicano sempre il versamento di una tassa molto forte al tesoro imperiale. È grazie a questo principio che Paul Atreides potrà diventare Imperatore sposando Irulan, l'erede di Shaddam IV.

In assenza di qualsivoglia erede, la Casa cessa di esistere ed i suoi possedimenti, feudi compresi, ritornano al potere imperiale che sarà libero di disporne a suo piacimento.

È assolutamente vitale, dunque, per le famiglie nobili di ottenere degli eredi maschi che gli permettano di assicurare la sopravvivenza dei loro interessi politici ed economici.

In certe Case, le leggi di successione permettono al figlio del Siridar e di una concubina di diventare erede in assenza di bambini legittimi, o, addirittura, in assenza di una sposa, come nel caso di Paul Atreides.

In altre famiglie, al contrario, questa possibilità è inammissibile.

Se un Siridar muore prima che il suo erede sia in età di regnare, la reggenza viene esercitata allora dalla madre o dallo zio del *na-Siridar*: anche in questo caso, le cose variano in funzione degli usi e delle tradizioni di ogni Casa.

Educazione

L'educazione dei giovani nobili è innanzitutto determinata dal loro sesso: nella maggior parte dei casi, le ragazze sono educate nelle scuole legate al Bene Gesserit, mentre i ragazzi sono educati dai Maestri e da precettori particolari, della corte di famiglia.

Questo modello di educazione classica, seppur in vigore in numerose Case, presenta numerose varianti in funzione di tradizioni locali, culturali o familiari: certe Case nobili preferiscono che i loro ragazzi siano educati presso una scuola di maestri di armi o un'accademia militare, in compagnia di alunni di origine meno agiata (senza tuttavia mai dimenticare il loro rango); altre fanno un punto di onore di evitare ogni interferenza Bene Gesserit nell'educazione delle loro ragazze.

Educazione Maschile

Per diventare un degno rappresentante della sua classe e, soprattutto, della sua famiglia, il giovane nobile, di sesso maschile riceve un'educazione completa in vari campi quali l'uso delle armi, gli usi della corte, l'arte retorica o la scienza politica.

In termini di gioco, questo apprendistato è rappresentato da una doppia educazione marziale e cortese.

In certe famiglie, una di queste due può essere sostituita da un'educazione mercantile o sapiente, in modo particolare per i membri dei rami secondari della famiglia.

È importante comprendere bene che questo tipo di educazione non mira allo sviluppo personale del giovane nobile e ha piuttosto come obiettivo di *forgiarlo*, affinché sia capace, una volta adulto, di operare alla preservazione e all'espansione del potere economico e politica della sua famiglia. Nella società imperiale, gli interessi familiari vincono sempre sui desideri dell'individuo. Da un giovane nobile ci si aspetta innanzitutto che si mostri

all'altezza delle speranze e delle prestazioni dei suoi maggiori.

L'ethos della Casa influisce anche sul contenuto di questa educazione: in termini di gioco, ciascuno dei tre valori dell'ethos si traduce in un bonus di +1 livello in una competenza legata a quel valore (vedere regole di Imperium). Paragoniamo, ad esempio, l'educazione tipica di un giovane nobile Moritani a quella di un giovane Ginaz. Con un ethos di Stabilità, di Potere e di Gloria, l'educazione di un giovane Moritani metterà l'accento sulle Competenze Leggi, Politica ed Etichetta; dal canto suo lato, Casa Ginaz, col suo ethos basato, sul Profitto, la Gloria e l'Eccellenza nell'arte del duello, favorirà le competenze Commercio, Etichetta ed Armi Bianche.

L'educazione di un giovane nobile comincia fin dalla sua più giovane età, generalmente cinque o sei anni, e dura una decina di anni: un nobile è dunque considerato come "adulto" fin dall'età di quindici o sedici anni. Si vede confidare allora certe responsabilità che gli consentono di mettere in pratica ciò che ha appreso e di perfezionare la sua educazione. In termini di gioco, questa tappa corrisponde alla scelta della vocazione: il più delle volte, il giovane uomo sceglierà una vocazione di duellante, di cortigiano o di assassino, in funzione delle sue disposizioni personali ma anche delle esigenze familiari. Le tradizioni possono – di nuovo - modificare il modello generale: così, in certe Case la posizione di Maestro di guerra è riservata rigorosamente ai nobili (vedere il supplemento la *Via delle Armi*).

Educazione Femminile

Come l'educazione dei ragazzi, l'educazione delle ragazze nobili comincia nell'infanzia e dura circa una decina di anni; come l'educazione dei ragazzi, questa ha per scopo di forgiare il soggetto in funzione del suo futuro ruolo in seno alla propria Casa e alla società imperiale. Le similitudini si fermano qua, poiché il ruolo riservato alle donne della nobiltà è molto differente da quello attribuito agli uomini. Di base, l'aristocrazia dell'Impero costituisce

una casta sessista, basata su stirpi maschili: su un piano globale, questo "potere dei maschi" è largamente compensato dall'azione del Bene Gesserit che esercita un'influenza diretta sulle stirpi femminili e, di conseguenza, sulla perpetuazione genetica della nobiltà.

Ciò detto, su di un piano individuale, il Bene Gesserit è lontano dal costituire una forza di emancipazione femminile in seno alla cultura imperiale: al contrario, la sua esistenza preserva e rinforza la rigorosa separazione sociale dei sessi.

Le ragazze nobili hanno, anch'esse, diritto a una doppia educazione, ma questa educazione differisce sensibilmente da quella proposta a i loro pari maschi. In termini di gioco, la doppia educazione classica di un giovane nobile comprende un'educazione cortese, simile a quella dei maschi ed influenzata, anch'essa, dall'ethos della Casa, ed una educazione speciale, prodigata nelle scuole controllate dall'ordine del Bene Gesserit, educazione che mira a fare delle giovani aristocratiche delle perfette future spose, amanti e madri. Inoltre, certe giovani ragazze nobili vengono fin dall'infanzia giudicate degne di ricevere il Condizionamento Bene Gesserit che farà di esse delle adepte complete dell'ordine: in questo caso, il Condizionamento sostituisce ogni altra forma di educazione. Per ulteriori dettagli su questo argomento, vedere *Imperium* ed il *Manuale Bene Gesserit*.

Certe Case rifiutano assolutamente ogni forma di educazione Bene Gesserit: in tal caso, le ragazze nobili non hanno diritto alla doppia educazione dei loro simili maschili e devono accontentarsi di una semplice educazione cortese, senza contropartita.

Arrivata all'età adulta, quindici o sedici anni, la giovane nobile si dirigerà "naturalmente" verso la vocazione di Cortigiana che costituisce in effetti un semplice prolungamento della sua educazione aristocratica. Anche in questo caso, delle tradizioni locali o familiari possono modificare questo modello.

Capitolo III: CORTE ED ENTOURAGE

Il Ruolo della Corte

Per un Siridar, mantenere una corte non è né un lusso né un passatempo, ma un vero obbligo politico.

Per il mondo esterno, la corte di una Casa nobile sostiene il ruolo di una vetrina. La ricchezza, il prestigio ed il potere della famiglia dirigente devono apparire in modo splendente, per i vassalli e i sudditi del Siridar, ma anche per gli emissari o le spie mandate dall'imperatore o le altre Case.

Per la sua esistenza stessa, la corte permette anche al Siridar di concentrare in un solo luogo i suoi vassalli più importanti, i suoi consiglieri più competenti ed i suoi parenti più stretti: può così osservare più facilmente gli atti e i gesti di ciascuno, e bloccare più comodamente gli eventuali intrighi destinati ad indebolire il suo potere interni al suo feudo o alla propria Casa. Questo principio è la perfetta illustrazione dell'adagio molto conosciuto: *"Custodisci i tuoi amici vicino a te, ed i tuoi nemici più vicini ancora."*

La vita di corte, con le sue mondanità, le sue esigenze e le sue rivalità, costituisce inoltre un eccellente mezzo di occupare i vassalli più ambiziosi facendo regnare tra essi un spirito di competizione permanente: finché i vostri cortigiani si litigano aspramente i vostri favori e la vostra buona grazia, non rischiano di unire le loro forze per complottare contro voi. Si ritrova un principio vecchio come l'umanità: *dividere per regnare meglio*. In questo campo come in altri, il Siridar avveduto saprà trovare un giusto equilibrio, sotto pena di vedere la sua corte devastata dai dissensi e dalle lotte intestine.

Il grado di competizione che regna in seno ad una corte varia grandemente da una Casa ad un'altra e riflette spesso l'ethos della Casa regnante: la corte degli Atreides, per esempio, possiede una reputazione di onorabilità quasi

ineccepibile, mentre la corte dei loro nemici Harkonnen è celebre in tutto l'Impero per la perversità dei suoi costumi.

La maggior parte dei casi si situano da qualche parte tra questi due estremi e non è raro che una stessa corte mescoli fasti gloriosi ed intrighi sordidi, personaggi di eccezione e parassiti mondani, grandezza e decadenza...

Usi ed Etichetta

Alla corte, il rispetto degli usi è di un'importanza cruciale: costituisce una vera marca di identità sociale per la quale i cortigiani possono affermarsi e riconoscersi tra essi come membri dell'élite sociale.

Accanto ai costumi e delle tradizioni propri ad ogni Casa, esiste un'etichetta aristocratica universale, comune a tutte le famiglie nobili del Landsraad.

Le Scuole del Bene Gesserit, dove si sono formate la maggior parte delle donne di origine nobile, facilitano evidentemente l'insegnamento e la diffusione di questo insieme di usi e di regole attraverso tutto l'Impero.

L'etichetta imperiale è basata sul principio dei faufreluches che governa il sistema delle classi sociali: ogni individuo appartiene ad una casta e deve comportarsi in modo appropriato al suo rango nella gerarchia sociale. Seguendo queste regole, un suddito imperiale deve dare prova di deferenza verso i suoi superiori sociali e deve essere in diritto di aspettare rispetto ed ubbidienza da parte dei membri delle caste inferiori alla sua. Questo sistema si ritrova a tutti i livelli di una Casa nobile e della sua corte.

In un tale sistema, è indispensabile sapere rivolgersi a ciascuno in modo adeguato al suo rango. I termini "Maestà", "Altezza" e "Grandezza" sono riservati rigorosamente all'imperatore ed ai membri della sua famiglia

diretta; è generalmente un bene corredare il loro uso di aggettivi superlativi (*"Che mi sia permesso di rendere mille volte grazie all'incommensurabile benevolenza della Vostra gloriosa Maestà imperiale la cui giustizia e la chiaroveggenza risplendono sull'universo intero come gli occhi di un sole immortale!"*). Per rivolgersi direttamente ad un Siridar, si utilizza generalmente "Monsignore", "Messire" o "Vostra Signoria"; è altrettanto di uso corrente rivolgersi ad esso nella terza persona, utilizzando le stesse forme (*"Vostra Signoria mi accorderà l'immenso onore della sua presenza?"*).

Ci si può rivolgere anche direttamente ad un Siridar utilizzando il suo solo titolo (*"Che dite voi, Barone?"*): un tale approccio resta tuttavia considerato come una mancanza di tatto flagrante, salvo da parte di un altro nobile pari rango o superiore che può così sottolineare lo scarto che lo separa dal suo interlocutore.

Secondo i casi, la sposa di un Siridar può essere chiamata "Mia Signora" o per il titolo, alla terza persona (*"Gradirebbe la Duchessa sentire la mia versione dei fatti?"*).

In quanto all'erede del Siridar, sarà spesso nominato alla terza persona (*"Il na-barone intende allenarsi alle armi?"*); in certe Case, Maestri e precettori possono vedersi accordare il diritto di rivolgersi al giovane uomo che utilizzando il suo nome, ma va da sé che una tale familiarità è riservata rigorosamente alle sedute di allenamento, ai colloqui privati ed altre situazioni informali.

Ogni Casa possiede anche i propri costumi che riflettono la sua eredità culturale e storica. Il ventaglio delle possibilità è anche in questo caso, molto vasto.

Ecco alcuni esempi di usi e di rituali di corte caratteristiche di certe Case: le corride degli Atreides, i tornei di scherma dei Delambre, i balli in maschera dei Ginaz, le competizioni di chéops dei Kyzyl, i duelli di eleganza degli Ophelion, le grandi partite di caccia degli Alman, le partite di *kriegspiel* dei Wikkheiser, le giostre oratorie dei Moritani, i giochi finanziari dei Kenric, le simulazioni di assassinio degli Ordos, le parate guerriere dei Wallach, i

concorsi di tortura degli Harkonnen...

Ambizione e Lealtà

L'esistenza di un cortigiano è basata su due principi distinti: l'ambizione personale e la lealtà verso il Siridar (e, in senso più ampio, verso la famiglia dirigente nel suo intero).

Il cortigiano deve servire il suo Siridar, pur badando a preservare, e anche ad aumentare, la sua influenza nella Casa. Lo scopo di molti cortigiani è di potere ottenere abbastanza potere e ricchezza per avere accesso alla Spezia ed alla longevità che garantisce; le poste degli intrighi di palazzo alle quali si dedicano la maggior parte dei cortigiani non hanno niente di frivolo dunque e dietro i fasti e le stravaganze della vita di corte si nasconde un sistema senza pietà, dove ciascuno deve lottare per assicurare la propria sopravvivenza.

Un tale sistema incoraggia evidentemente la cupidigia, la doppiezza e l'egoismo (tre tratti che è spesso difficile conciliare con la perfetta lealtà che si suppone accompagni la posizione di cortigiano): il cortigiano avveduto deve sapere trovare il sottile equilibrio tra ambizione e lealtà, sottomissione ed arrivismo. Come ricorda una formula molto conosciuta: *l'essenziale è di sapere brillare restando al proprio posto.*

Contrariamente a ciò che si potrebbe pensare, il fatto di appartenere alla famiglia dirigente di una Casa non è necessariamente una posizione ideale, in modo particolare se non si è abbastanza vicino al Siridar per fare parte del cerchio dei suoi consiglieri. Ora, lo scopo di ogni nobile appena-appena ambizioso è precisamente di potere accedere a questo cerchio che costituisce il cuore politico della Casa.

I nobili che nutrono un tale progetto hanno a loro disposizione, differenti strategie: possono tentare semplicemente di avvicinarsi al Siridar mostrando iniziativa e devozione o, al contrario, puntare sulla sua possibile caduta, il che può portarli a trattare con gli avversari

della loro Casata o talvolta col potere imperiale, nella speranza di veder intervenire l'imperatore a loro favore al momento della successione. Spesso, la cupidigia, la sete di potere ed il risentimento prevalgono sulla lealtà familiare e, come sa qualsiasi Maestro degli Assassini, la maggior parte dei complotti orditi contro un Siridar hanno generalmente origine nella sua stessa famiglia.

Per tutte queste ragioni, i membri di una famiglia nobile sono spesso sorvegliati da vicino dal loro Siridar. Questa abitudine, che costituisce praticamente una tradizione, può portare ad una forte tensione tra quei nobili che si sentono ingiustamente allontanati dal potere ed i consiglieri plebei del Siridar che spesso godono della sua intera fiducia.

Questo stato di cose spinge anche certi nobili a tenersi ostentatamente lontano da ogni situazione politica per dedicarsi interamente ai propri passatempi, ai loro studi o a qualsiasi attività senza legame diretto con gli intrighi della loro Casata.

Altri, infine, preferiscono allontanarsi dalla loro famiglia per tentare la loro fortuna alla corte imperiale, dove la competizione è continua ma sempre aperta. Ciò detto, ogni velleità di allontanamento tende a suscitare più sospetti di quanti ne dissipi ed un Siridar avveduto terrà sempre un occhio su tutti i membri della sua famiglia, anche fossero espatriati all'altra estremità della galassia...

I Cerchi del Potere

La corte di una Casa nobile può essere rappresentata da tre cerchi concentrici.

Il *cerchio interno* raggruppa il Siridar stesso, i membri della sua famiglia cui è più vicino così come i suoi principali consiglieri (mentat, Maestro degli Assassini eccetera). La loro posizione sociale privilegiata e l'influenza che esercitano sugli affari della Casa fanno dei membri del cerchio interiore degli individui molto corteggiati di cui è praticamente indispensabile guadagnarsi il favore se si intende attirare l'attenzione del Siridar.

I consiglieri di un Siridar sono anche le persone più suscettibili di essere assassinate da una fazione nemica, la loro eliminazione può ridurre facilmente la capacità del Siridar di governare gli affari della sua Casa, specialmente in periodo di crisi. Per prudenza, la maggior parte dei Siridars preferiscono circondarsi di parecchi consiglieri; d'altro canto, un numero eccessivo di consiglieri può indebolire una Casa per via di rivalità, indecisione o immobilismo - altrettante situazioni comodamente sfruttabili per un nemico. Su questo punto come su tanti altri, il Siridar deve badare a preservare quel equilibrio indispensabile alla stabilità ed alla forza della sua Casa.

Viene poi il *cerchio intermedio*, quello dell'ambiente signorile che raggruppa la maggior parte degli altri membri della famiglia dirigente ed i cortigiani più importanti per il loro carico o per la loro fortuna. Questo ambiente è generalmente teatro di numerosi intrighi di corte, motivati dall'ambizione, l'avidità, la rivalità e anche, in certi casi, dall'inoperosità...

Questo cerchio può inglobare anche i capi delle Case minori vassalle della Casa nobile, così come tutte le persone poste sotto l'autorità diretta del signore o dei differenti Maestri e consiglieri: duellanti, ufficiali di alta grado, diplomatici, artisti di corte ecc.

Infine, si trova il *cerchio esterno*, che riunisce la grande maggioranza dei cortigiani di origine plebea che accarezzano la speranza di potere accedere un giorno all'ambiente signorile, addirittura al cerchio interno, grazie alla loro volontà, alla loro lealtà ed alla loro competenza.

Gli Affari della Casa

Ogni membro anche solo appena importante di una Casa (che sia Maestro d'armi, consigliere Mentat o cugino del Siridar), deve interessarsi da vicino agli affari della sua Casata, che si tratti di attività economiche, di relazioni diplomatiche o di questioni più private.

Il seguente sistema permette di valutare in

modo molto semplice il grado di informazione e di conoscenza in possesso di un personaggio (giocante o non giocatore) sui piani, i segreti e gli eventuali punti deboli della Casa alla quale appartiene.

In termini di gioco, gli *Affari* di una Casa si dividono in quattro grandi campi:

Affari Politici: posizione della Casa in seno al Landsraad, relazioni col potere imperiale, stato attuale delle alleanze e delle rivalità ecc.
Competenza associata: Politica.

Affari Commerciali: stato attuale delle finanze, mercati ed investimenti, progetti di sviluppo, principali partner e concorrenti, situazione in seno alla CHOAM ecc.
Competenza associata: Commercio.

Affari Militari: stato attuale delle forze, logistica, conoscenza dello stato maggiore, conflitti potenziali, sicurezza interiore ecc.
Competenza associata: Strategia.

Affari Privati: intrighi di corte, rivalità interne, storie familiari ecc.
Competenza associata: Etichetta.

In ciascuno di questi campi, il personaggio riceve un livello di informazione misurato su di una scala da 1 a 10, semplicemente pari al valore della competenza associata a questo campo.

Così, un personaggio che ha 6 in Etichetta avrà un livello di informazione di 6 concernente gli Affari Privati della sua Casa.

Se il personaggio non possiede la competenza appropriata, il suo livello di informazione sarà semplicemente pari alla caratteristica principale, o (in ogni caso) all'Astuzia.

In termini tecnici, questo sistema semplicemente interpreta i valori di Competenze di un personaggio nel contesto specifico degli affari della sua Casa.

Paragonando i livelli di informazione dei differenti personaggi, il direttore di gioco può definire precisamente quali di essi sono meglio informati in questo o quel campo - fatto che può avere delle conseguenze decisive sullo

svolgimento di un intrigo o anche sul corso di una campagna intera.

In generale, un personaggio sarà considerato come *molto informato* in un campo a partire da 6. Se nessuno dei suoi livelli di informazione raggiunge questa soglia, il personaggio non ha probabilmente nessuna possibilità di sostenere un ruolo importante negli affari della Casa.

Nel caso del Siridar, i suoi livelli di informazione forniscono una valutazione diretta e relativamente obiettiva delle sue capacità nel governare ed gestire gli affari della sua Casa.

È perfettamente possibile per un personaggio possedere un livello di informazione superiore a quello del suo Siridar: in questo caso, il personaggio può venire considerato dal suo signore come un prezioso consigliere nel campo considerato o, al contrario, come un individuo "troppo ben informato" per essere degno di fiducia - tutto dipende allora dell'atteggiamento e della funzione esatta del cortigiano, della personalità del Siridar e del clima generale della Casa...

Applichiamo questo sistema alla coppia ducale di Casa Moritani, come viene presentata nel supplemento dedicato a questa Casa.

Secondo le sue competenze, il Duca Hierom, Siridar in titolo, possiede i seguenti livelli di informazione: 3 per gli Affari Commerciali e 6 per gli Affari Politici, Militari e Privati. Questo conferma ciò che sappiamo sul Duca, un dirigente che brilla più per la sua autorità che per le sue capacità di governo – da cui si evince il ruolo vitale del suo Consigliere Mentat.

Prendiamo il caso della Duchessa Jonatha ora: 4 in Affari Commerciali e Militari ma 8 in Affari Politici e Privati! Questo mostra che la Duchessa conosce molto meglio del suo sposo gli intrighi di corte della Casa ma anche la sua posizione attuale presso l'imperatore e delle altre Case del Landsraad: dunque sarebbe completamente capace di prendere, in questi campi, delle decisioni da sola di primo piano, al contrario, e forse anche 'all'insaputa, del Duca stesso...

Grandeur e decadenza

Le case nobili del Landsraad si possono suddividere in tre grandi categorie di potenza: le **case insignificanti**, le **case tipiche** e le

case potenti.

Una casa insignificante dispone di una somma fra i 9 e i 14 punti di risorse, la maggior parte si aggira attorno ai 12. Alla sua creazione, una casa insignificante non può superare un massimo di 3 in una Risorsa. Il signore ha, al massimo, un titolo di Barone. Una casa secondaria che diventi nobile (ricevendo un feudo grazie ad un voto del Landsraad) comincerebbe certamente a livello di risorse equivalente a quello di una casa insignificante.

Nell'ambito del Landsraad, la proporzione di case insignificanti è di circa il 20% cioè tra 20 e 25 case su 120.

Come è prevedibile, queste case non fanno quasi parlare mai di sé.

Una casa tipica dispone in generale di 18 punti di risorse, il che corrisponde ad una casa che è stata appena creata da giocatori o dal direttore di gioco nel quadro di una campagna tipica.

Una casa tipica totalizza tra 15 e 21 punti nelle sue sei risorse. Alla loro creazione, le case tipiche non possono superare un massimo di 4 in una Risorsa.

Il signore ha, al massimo, un titolo di Conte. Fra le 120 case del Landsraad, il numero di case tipiche si aggira attorno a 75. Esse sono dunque, di gran lunga, le più numerose.

Una casa potente dispone da 22 a 29 punti di risorse, e dispone generalmente sia di una seggio al comitato del Choam (Prosperità 5), sia di un seggio nell'Alto Consiglio del Landsraad (Influenza 5), o entrambe.

Non è fuori luogo ricordare che fra le grandi case del Landsraad presentate in Imperium, la più potente è la casa Alman (29 punti di risorse), e la meno potente è la casa Kyzyl (24 punti di risorse).

Le Risorse di una casa potente possono raggiungere 5; in pratica, saranno molto di rado inferiori a 3 e non possono mai essere inferiori a 2.

Il signore può portare il titolo di Barone, di conte o di duca, o un titolo equivalente.

Il Landsraad conta una ventina di case potenti, fra cui dodici presentate nelle regole di base di Imperium.

Queste categorie non sono ovviamente ermetiche; così, quando una casa tipica inizia a totalizzare 20 o 21 punti di risorse, può essere considerata come una casa in ascesa, prossima ad entrare nella categoria delle case più potenti - un momento generalmente molto pericoloso, durante il quale i nemici della casa (e le case potenti più gelose delle loro prerogative) faranno di tutto per arginarne l'espansione.

Inoltre una casa tipica che totalizza 15 o 16 punti di risorse potrà essere considerata come una casa in declino, sul punto di raggiungere le case insignificanti...

Le case imperiali

Desiderando creare una Casa appartenente a pieno titolo a un ramo della famiglia imperiale, come ad esempio, la casa Fenring, questa sarebbe certamente creata come una casa tipica con 20 punti di risorse ed avente obbligatoriamente come alleato la casa Corrino.

Il seguito della creazione sarà realizzato secondo le regole normali, tranne che il signore avrà automaticamente il titolo di conte o di principe (se il nome della casa porta il nome Corrino), ed avrà uno Status di 8.

Signoria e vassallaggio

la sezione che segue, interamente facoltativa, è destinata ai direttori di gioco desiderosi di accentuare il lato feudale della società dello Imperium.

Una tipica casa nobile non è generalmente abbastanza potente da sperare di esercitare una vera influenza nell'ambito del Landsraad. Per questa ragione, molte case nobili di portata modesta hanno scelto di legare il proprio destino a quello di una casa più potente tramite legami di vassallaggio.

Secondo la legge imperiale, solo una casa che si siede nell'Alto Consiglio del Landsraad può diventare Signora di una o più altre case nobili. Questo legame di vassallaggio non deve essere confuso con la fedeltà molto più restrittiva che lega una casa secondaria ad una casa nobile: benché assoggettata ad una casa superiore, una casa vassala resta una casa nobile a pieno titolo e conserva l'integrità delle

sue prerogative d'imprenditore interstellare... almeno in teoria.

Da un lato, l'influenza di una casa potente facente parte dell'Alto Consiglio sarà vantaggiosa alla casa vassala. I suoi interessi saranno così meglio preservati - in cambio dei suoi voti nelle attività nel Landsraad.

Per la casa dominante, questa relazione può anche essere vista come un modo alternativo di assegnarsi un nuovo feudo, senza tuttavia dovere sostenere il carico pesante delle gestioni multiple.

Tuttavia, le pesanti tasse richieste dall'imperatore in cambio fanno riflettere due volte le Grandi Case Nobili che vogliano instaurare questo tipo di relazione.

Le condizioni

In teoria, questi legami possono essere applicate a qualsiasi casa nobile. In pratica, solo una casa tipica o insignificante può effettivamente diventare vassala di una casa che dell'alto Consiglio.

Quest'ultima dovrà essere contabilizzata fra gli alleati politici della casa vassala (e questo rappresenta 2 punti d'alleanza).

Inoltre, questa relazione è sottoposta a un certo numero di condizioni politiche, economiche e storiche. Concretamente, la casa dominante deve obbligatoriamente possedere un punteggio uguale o superiore della casa vassala nelle sei Risorse (Influenza, Prosperità, Prestigio, Intrigo, Guerra e Livello Tecnologico).

Infine, la casa dominante non può avere più vassalli del suo valore d'Influenza, ogni casa insignificante contando un punto ed ogni casa tipica due.

In altri termini, una casa dominante con un'Influenza di 5 potrebbero avere fino a cinque case insignificanti come vassalli, o una casa tipica e tre case insignificanti o anche due case tipiche ed una casa insignificante.

Il punto di vista legale

La relazione fra signore e Vassallo è soprattutto un rapporto economico e commerciale.

Le due case devono firmare un contratto con il loro sigillo.

Questo contratto deve essere approvato dall'imperatore e deve comprendere almeno due trattative commerciali per sigillare il legame delle due case.

Una copia viene depositata negli archivi di ogni casa, mentre l'originale viene conservato dall'imperatore, o più esattamente dall'Ufficio notarile, organismo imperiale specializzato.

La casa dominante si impegna a pagare all'imperatore una parte della decima della casa vassala al suo posto, come pure una tassa supplementare.

In realtà, anziché pagare direttamente il 10% dei suoi redditi alla corona imperiale, la casa vassala si accontenta di versare il 6% alla sua casa dominante.

Questa oltre al 10% dei suoi redditi, verserà l'equivalente del 10% delle risorse del suo vassallo.

Poiché, in generale, i redditi della casa vassala saranno in gran parte inferiori a quelli della casa dominante, la somma versata all'imperatore, tassa inclusa, si avvicina al 12% dei redditi della casa dominante – un quantitativo, in considerazione dei carichi di una casa, comunque pesante.

Il punto di vista imperiale

Per l'imperatore questa relazione privilegiata tra due case rappresenta un pericolo potenziale per la sua potenza, come tutte l'alleanze fra Case.

La tassa supplementare e la necessità del suo permesso perché un contratto sia valido gli permettono tuttavia di controllare questo tipo d'alleanza.

Infine, sempre dal punto di vista dell'imperatore, è a volte preferibile che una casa ricca si indebolisca prendendo sotto la sua protezione una casa più povera, piuttosto che questa casa ricca ottenga un feudo supplementare che è in grado di controllare

completamente.

Vantaggi ed obblighi

In pratica (e benché nulla sia definito per legge a questo riguardo), una casa vassalla perde praticamente ogni indipendenza politica nell'ambito del Landsraad, essendo sottoposta alla "tutela" della sua casa dominante.

Nulla costringe tuttavia la casa vassalla a usare i suoi voti a favore della sua casa dominante - ma è ovvio che qualsiasi velleità d'indipendenza può indebolire la relazione politica tra le due case ed offrire alla casa dominante un pretesto eccellente per rompere il suo contratto.

In cambio di questo asservimento politico ufficiale, la casa dominante si impegna generalmente ad aiutare i suoi vassalli tramite il suo potere nell'ambito del Landsraad (soltanto, ovviamente, quando questo serve i suoi interessi).

Finché il contratto è rispettato da una parte e dall'altra, le due case sono legate da trattative commerciali (importazione o esportazione di prodotti, materie prime o tecnologie), come pure dall'impegno di pagare la decima imperiale.

Legami, rango e titoli

Il legame di vassallaggio può anche tradursi nella condivisione di alleati e di nemici comuni, come pure con affinità culturali molto segnate. Così, in numerosi casi, l'ethos della casa vassalla includerà almeno un elemento in comune con quello della casa dominante.

Questi legami possono anche essere legami familiari. Poiché la casa vassalla è spesso considerata come una ramificazione particolare della famiglia regnante della casa dominante, le relazioni di parentela sono generalmente mantenute tramite matrimoni o concubinati.

Normalmente, il titolo del signore della casa vassalla è spesso inferiore a titolo del suo Superiore.

Eventualmente, si utilizza una denominazione differenziata se, dal punto di vista imperiale, i due signori possiedono lo stesso titolo.

Si parlerà così di un Barone (per il Signore Dominante) e di un cavaliere (per il suo vassallo), o anche di un semplice Barone e di un Barone maestro. Inoltre un conte vassallo di un altro conte diventerà un Visconte, mentre un duca signore di un altro duca potrà prendere il titolo di Arciduca.

Protezione ed assistenza

Qualora venisse dichiarata una guerra di assassini tra la casa vassalla ed uno dei suoi nemici, la casa dominante non è obbligata ad intervenire, e vice versa.

La Gilda avrebbe del resto tendenza ad opporsi a questo tipo d'intervento, che non farebbe che allargare la portata di un evento che potrebbe esercitare una cattiva influenza sul commercio.

Tuttavia, la casa dominante, nel suo ruolo di protettrice, porta generalmente un sostegno al suo vassallo come può: prestito di risorse, spedizione di consulenti militari, condivisione di informazioni raccolte dalle sue spie, ecc....

Il Vassallo in compenso, evita di implicarsi nei conflitti che la loro casa dominante potrebbe avere con altre case potenti.

Ciò non gli impedisce di essere comunque utile; in pratica, è anche abbastanza frequente che case potenti si affrontino in modo indiretto, tramite uno scontro fra vassalli.

Se una casa vassalla viene distrutta dai suoi nemici, potrebbe essere assorbita dalla sua casa dominante come semplice casa secondaria se questa vi vedesse un interesse.

I Maestri e le loro Funzioni

Questa sezione si interessa più da vicino alle cariche, alle responsabilità ed alle risorse dei differenti Maestri che lavorano presso una Casa: Maestro degli Assassini, Maestro di Corte, Maestro d'arme e Maestro di Guerra.

Il Maestro degli Assassini

Il Maestro degli Assassini ha al tempo stesso un ruolo di istruttore, di stratega, di inquirente e

di guardia del corpo: è lui che addestra gli Assassini della Casa e che dirige le loro missioni; è sempre lui che controlla le operazioni di spionaggio e di controspionaggio condotte dalla Casa; infine, tocca a lui la pesante responsabilità di organizzare la sicurezza del Signore e della sua famiglia.

Più di ogni altro, è il custode della vita del siridar e di suoi cari - il che lo rende assolutamente indispensabile, nessuna Casa può mancare di un Maestro degli Assassini competente.

In certe Case, il ruolo del Maestro degli Assassini è coperto da un Mentat-assassino (vedere *Manuale dei Mentat*); se, in termini di gioco, un Mentat-assassino non accede alla vocazione di élite di Maestro degli Assassini, può occupare in compenso la posizione e può portarne il titolo.

Questa possibilità è dovuta al fatto che le conoscenze del Mentat (particolarmente in materia politica) completano perfettamente le competenze più specializzate dell'assassino, ma non costituisce una regola generale: così, un Mentat duellante non potrebbe occupare le funzioni di Maestro d'arme, poiché la sua perizia in combattimento resta globalmente inferiore a quella di un vero Maestro.

Il Maestro degli Assassini ha sempre a disposizione una quantità indefinita di uomini specialmente addestrati che può mandare nelle missioni che non potrà compiere da sé. Salvo quando sono in missione, questi uomini portano generalmente le stesse uniformi dei soldati, il loro unico segno distintivo che è il simbolo del Maestro degli Assassini, al posto dell'abituale insegna di divisione. Se si intende quantificare il numero di assassini disponibili, si potrà stimare che una Casa dispone continuamente di una decina di assassini di educazione marziale per ogni punto in Guerra e di altrettanti assassini di educazione cortese per ogni punto in Intrigo.

In termini di gioco, si potrà creare due modelli di personaggio che rappresentano ciascuno il profilo tipo degli Assassini della Casa.

Si utilizzerà le stesse regole che per un

personaggio giocante ma senza Vocazione di élite né punti di evoluzione. Il giocatore che incarna il Maestro degli Assassini potrà così disporre di un'idea precisa delle competenze degli uomini posti sotto il suo comando. Se si intende spingere ancora oltre il livello di dettaglio, ogni punto in Guerra o in Intrigo potrà corrispondere ad un tipo di profilo differente, cosa che consentirà permetterà Maestro degli Assassini di disporre di una più larga tavolozza di specialisti. Infine, a questo doppio contingente si aggiunge ancora una riserva di studenti assassini in formazione ma che possono essere adoperati già per certe missioni di spionaggio.

Il Maestro di Corte

Più di qualsiasi altro Maestro, il Maestro di Corte occupa molteplici funzioni, al tempo stesso logistiche, amministrative e politiche: ciambellano (dirigere i domestici ed i servitori qualificati), siniscalco (condurre gli affari di giustizia corrente), capo di protocollo (organizzare gli incontri, celebrazioni ed altri ricevimenti), esperto in intrigo di corte (sorvegliare le voci e le reputazioni, arbitrare le rivalità, informarsi sui piccoli segreti di ciascuno eccetera), e consigliere diplomatico (conoscere gli usi delle altre Case della corte imperiale eccetera).

Ciò detto, tutte le Case non possiedono necessariamente un Maestro di Corte. In questo caso, i diversi compiti inerenti a questo ruolo sono ripartiti tra parecchie persone che possono essere dei Cortigiani plebei o dei membri della Famiglia regnante - cosa che può costituire un eccellente modo di occupare alcuni cari del Siridar.

Così, la sposa o la concubina del Signore può organizzare gli incontri mondani e le cene pubbliche, il fratello del Signore può essere incaricato delle finanze, il cognato occuparsi del ministero della giustizia o della diplomazia esterna ecc.

Un Mentat-cortigiano potrebbe prendere eventualmente la funzione ufficiale di Maestro di Corte poiché ne ha generalmente le qualifiche; in pratica, questa possibilità resta

rara, la maggior parte dei Mentat non sono necessariamente molto dotati in materia di relazioni umane, né appassionati da un ruolo tanto mondano. Inoltre, molti Signori avrebbero l'impressione di "sprecare" i talenti di un Mentat adoperandolo in un ruolo che un umano normale è perfettamente capace di svolgere.

Il Maestro di Corte dirige tutti i domestici della Casa, eccetto i *Servitori Devoti* (vedere regole di Imperium) che sono sotto il controllo diretto del loro padrone. I domestici possono essere adoperati per i compiti che escono delle loro mansioni abituali; così, si può prendere in considerazione di mandare un paggio o una cameriera a spiare qualcuno, perquisire degli appartamenti o origliare discretamente qualche conversazione... Un Maestro di Corte ha così accesso ad una moltitudine di occhi e di orecchi - che sono tuttavia lontano da rivaleggiare con gli uomini del Maestro degli Assassini, in termini di formazione, di iniziativa e di affidabilità.

Se le caratteristiche di questi domestici sono necessarie, si può, di nuovo, creare un profilo tipo sul seguente esemplare: origine plebea, educazione cortese ma nessuna vocazione né punti di evoluzione. Contrariamente ai *Servitori Devoti*, questi semplici domestici non saranno pronti a dare la loro vita per il loro padrone.

Oltre ai semplici domestici, il Maestro di Corte ha anche intorno a sé diversi Cortigiani di origine plebea che possono occupare ogni tipo di funzioni subalterne, sul piano amministrativo, giuridico o diplomatico, o accontentarsi di essere dei semplici adulatori e parassiti mondani.

Alcuni possono avere anche delle ambizioni di Maestro di Corte... In questa cricca molto eterogenea, il Maestro di Corte può contare ragionevolmente su un numero abbastanza piccolo di individui affidabili e competenti, che potrà utilizzare come assistenti, agenti di collegamento ed altri segretari. Il numero di queste "persone di fiducia" può essere valutato facendo la somma dei valori di Prosperità, di Prestigio e di influenza della Casa: più una Casa è ricca, potente ed illustre, più attira lealtà e le ambizioni...

Il Maestro di armi

Le mansioni del Maestro di armi sono molto più semplici da definire di quelle degli altri Maestri, poiché la sua funzione consiste principalmente nel formare i giovani Nobili all'arte del combattimento, a cominciare dal duello all'arma bianca e Scudo. Gli compete anche di formare gli altri Duellanti della Casa, a cominciare da quello che prenderà forse un giorno il suo posto. Infine, è incaricato di assistere il Maestro di Guerra nella formazione dei Soldati, tenuti anch'essi a padroneggiare l'arte del combattimento all'arma bianca.

Se l'educazione marziale dei giovani aristocratici è una necessità assoluta, la presenza di un Maestro di armi non è assolutamente obbligatoria, la formazione dei giovani nobili può essere assicurata da un altro precettore militare, come un Veterano o un Maestro di Guerra, o dai Maestri di una scuola rinominata come quelle delle Case Ginaz, Ophelion o Delambre. Tutto dipende dalla tradizione familiare propria ad ogni Casa.

Alcune Case, al contrario, a cominciare dalle tre sopra menzionate, impiegano abitualmente parecchi Maestri di armi, ciascuno in possesso dello stesso grado di qualifica e la stessa posizione privilegiata. In altri casi, si potrà avere un Maestro di armi in titolo e parecchi Maestri di armi secondari, destinati ad assisterlo nel suo compito di formazione ma anche di sostituirlo, all'occorrenza: il Maestro principale possiede in questo caso un titolo distintivo, come Gran Maestro, Maestro Superiore o ancora Maestro dei Maestri (o sarà il solo a portare il titolo di Maestro e gli altri saranno considerati allora solamente come i suoi assistenti).

Tutto è, come sempre, una questione di tradizione familiare. Concretamente, una Casa nobile può avere al suo servizio un numero di Maestri di armi ("in Cattedra" o come qualifica) pari, al massimo, al suo valore di Guerra. Nel caso di Casate che possiedono una scuola di Maestri di armi relativamente quotata (fatto che necessita un Prestigio di almeno 4 ed un ethos di Eccellenza Armi Bianche) questo numero può essere raddoppiato.

In termini di gioco, le Case che adoperano parecchi Maestri di armi costituiscono un'eccezione alla regola dei Secondi (vedere di seguito).

Il Maestro di Guerra

Le funzioni del Maestro di Guerra è diversificata più di quanto possa sembrare a prima vista.

Le sue principali funzioni sono militari: stratega, tattico e condottiere, agisce al tempo stesso come capo degli eserciti della Casa e responsabile del reclutamento e dell'allenamento dei Soldati.

Può riempire anche delle funzioni diplomatiche e può collaborare attivamente col Maestro degli Assassini per tutto ciò che riguarda la sicurezza del Signore e dei membri della sua famiglia.

Come il Maestro degli Assassini, il Maestro di Guerra copre un ruolo cruciale che lo rende praticamente indispensabile. Solo alcune Case non hanno un vero Maestro di Guerra in carica. Può, paradossalmente, trattarsi di Case dalla tradizione marziale molto forte in cui il ruolo del Maestro di Guerra è occupato dal Signore o da un membro della sua famiglia (per altri dettagli su questi Nobili - Condottieri, vedere il supplemento la *Via delle Armi*).

Certe Case, infine, non dispongono di un vero esercito ma delegano questa funzione ad una Casa minore di Mercenari. In questo caso, è il Condottiere della Casa minore che svolge le funzioni di Maestro di Guerra, senza possederne tuttavia il rango.

In tempo di pace, il Maestro di Guerra di una Casa è libero di organizzare come desidera le attività delle truppe della Casa - guardie di onore, vedette, pattuglie, sentinelle, truppe di riserva nei forti, caserme ed avamposti ecc. Quando un membro importante della Casa si sposta con una scorta armata, questa è costituita generalmente da un numero di Soldati multiplo di 3: generalmente 9 per le scorte più ridotte, 30 (o un Distaccamento intero) per le scorte protocolari e fino a 300 per le scorte più importanti. Per altri dettagli sulle

risorse militari delle Case nobili, vedere il supplemento la *Via delle Armi*.

In termini di materiale, il Maestro di Guerra può decidere requisire un ornotottero o un trasporto corazzato per gli spostamenti delle personalità della Casa.

Ciò richiede tuttavia un minimo di preavviso, in modo da avere il tempo di trovarne uno disponibile e di verificarne la sicurezza.

Un eventuale ornotottero personale del Maestro può essere utilizzato invece in ogni momento. Questo Privilegio sarà dunque spesso scelto da i personaggi di questa Vocazione.

I Secondi

Oltre alle risorse presentate sopra, tutti i Maestri di una Casa dispongono di un certo numero di fedeli Secondi (incaricati di assisterli nei loro compiti): questi personaggi subalterni sono spesso anonimi, come gli ufficiali di stato maggiore di Gurney Halleck presenti alla riunione strategica di Leto nel palazzo di Arrakeen, e non avranno per lo più nessun ruolo decisivo da giocare nella cornice di una campagna. La loro principale funzione, in termini di gioco, è di trasmettere gli ordini dei Maestri e di badare a tutte quelle formalità logistiche che sarebbe molto fastidioso seguire durante una partita.

Ma questi personaggi possono costituire anche una riserva di sostituti nel caso in cui un Maestro personaggio giocante dovesse morire. Dovesse, ad esempio, morire il Maestro degli Assassini, il suo Secondo verrebbe allora promosso *di facto al rango di Maestro*.

In termini di gioco, il giocatore che ha perso il suo personaggio può scegliere allora di incarnare il proprio successore, conferendogli infine un nome (segno che il Destino si rivolge a lui).

Appena promosso, il nuovo Maestro dovrà beninteso scegliere a sua volta un nuovo successore potenziale. A titolo di esempio, è così che lakin Nefud (il Burseg dipendente dalla Semuta), prende le funzioni di Piter di Vries dopo la morte di quest'ultimo.

In termini di gioco, il Secondo che accede al grado di Maestro dovrà venire creato come un personaggio giocante. Se si giudica utile determinare le sue caratteristiche e le sue competenze prima di questa promozione "selvaggia", il personaggio verrà creato come un Maestro ma senza beneficiare dei 10 punti di evoluzione abituali che gli saranno attribuiti solamente quando diventerà personaggio giocante, per rappresentare la chiamata del Destino sopra menzionata. Infine, finché resta PNG, un Secondo non beneficia dei favori del Karama.

Capitolo IV: **GIOCHI DI POTERE**

Questo capitolo vi propone regole facoltative dettagliate che permettono di gestire le risorse e le operazioni di una casa nobile nel quadro di una campagna di Imperium.

Queste regole, strettamente facoltative, hanno ovviamente senso solo all'interno di un contesto drammatico ed esistono soltanto per arricchire ed arricchire la narrazione degli eventi da parte del direttore di gioco o l'interpretazione dei personaggi da parte dei giocatori.

Bilancio annuale

Ogni casa dispone di un bilancio operativo annuale col quale potrà garantire la sua sicurezza, gestire il suo sviluppo e condurre diverse operazioni militari, commerciali o di una natura più occulta. In termini di gioco, questo bilancio operativo è rappresentato da un capitale di punti uguale a 5 volte la Prosperità della casa (ad esempio, 20 punti per una casa con una Prosperità di 4).

In pratica, questo bilancio non sarà utilizzato per gestire tutte le spese effettuate da una casa, ma soltanto quelle che escono dall'ordinario o rivestono un interesse particolare sul piano drammatico.

Le somme messe in gioco dalle case sono così enormi che sarebbe ridicolo quantificarle in miliardi di solari per determinare la potenza economica delle varie case.

Per questa ragione, utilizzeremo un valore astratto ma tuttavia fortemente legato all'universo di Imperium: la misura di spezia (ME).

Così, l'importanza economica del melange sarà costantemente presente nella mente dei giocatori che utilizzano questo sistema.

In pratica, tutte le misure di spezia non utilizzate nel corso dell'anno scompaiono alla fine di questo.

Solo la costituzione di riserve potrà permettere di conservarne una parte (per ulteriori dettagli a questo riguardo, vedere operazioni commerciali, di seguito).

Tutte le scelte importanti effettuate dai dirigenti di una casa possiedono un livello di decisione che va di I a III.

Concretamente, il livello di una decisione determina il numero di misure di spezia necessarie alla sua messa in atto, al suo finanziamento ed alla sua realizzazione:

Livello I (decisione corrente) questo livello rappresenta gli "affari correnti" e non richiede alcuna spesa di bilancio.

Livello II (decisione importante) questo livello di decisione corrisponde alla spesa di una misura di spezia.

Livello III (decisione determinante) questo livello di decisione corrisponde ad una spesa di cinque misure di spezia

Livelli di sicurezza

La sicurezza dei suoi membri (e specialmente della famiglia regnante) resta l'obiettivo principale di una casa. Ogni anno standard, i dirigenti di una casa dovranno fissare due livelli di sicurezza: uno militare e l'altro interno.

Sicurezza militare

Questo settore è normalmente riservato al Maestro di guerra. Costui dovrà inizialmente determinare il livello d'allarme delle sue truppe per quell'anno, con l'accordo del suo Siridar.

I: Standard

Livello d'allarme ordinario.

II: Mobilitazione

Generalmente adottato quando la casa è in campagna militare, questo livello d'allarme rafforza la protezione delle principali località ed implica uno spiegamento delle truppe in loco. Ha anche tendenza a causare nervosismo nelle altre case - se ne sono informate.

III: Stato di emergenza

A questo livello d'allarme, la presenza dell'esercito è visibile ovunque sul pianeta dove impone un coprifuoco e controlli frequenti e regolari. Questa misura è adottata in genere soltanto quando il rischio d'attacco è estremamente elevato e richiede la presenza almeno di cinque legioni sul pianeta.

Sicurezza interna

Questo settore spetta tradizionalmente all'assassino principale, che dovrà determinare il livello di sicurezza che desidera per l'anno, previo accordo del suo Siridar.

I: Vigilanza

Livello comune (per Imperium, ma che potrebbe sembrare eccessivo a qualsiasi altra cultura...).

II: In allarme

Le misure di sicurezza rafforzate implicano una verifica spinta dei precedenti delle persone che si avvicinano ai membri del cerchio interno, dei controlli più frequenti come pure la presenza più visibile di guardie.

III: Paranoia

I membri del cerchio interno portano il loro scudo acceso in modo permanente e sono accompagnati in tutti i loro spostamenti, le misure di sicurezza estremamente elevate sono difficilmente compatibili con qualsiasi attività sociale e possono facilmente causare incidenti collaterali per i più disattenti.

Come qualsiasi altra decisione importante, questi livelli di sicurezza possiedono un costo (vedere più avanti).

Per disporre del livello III nei due settori, una casa dovrà dunque spendere un totale di 10 ME.

In periodo di crisi, ogni livello di sicurezza potrà tuttavia essere aumentato di un grado senza che il costo necessario abbia bisogno di essere quantificato o riflesso in termini di gioco, ma tali misure d'eccezione non potranno superare un periodo cumulativo di un mese su un anno standard, per ciascuno dei due settori di sicurezza.

Le Operazioni

Oltre al mantenimento dei suoi livelli di sicurezza, una casa sarà spesso portata a condurre affari di un'ampiezza che supera di gran lunga il quadro individuale, come un'incursione su un obiettivo che appartiene ad un'altra casa, il negoziato di un voto importante al Landsraad o la gestione finanziaria delle sue risorse per l'anno in corso.

Inoltre un Maestro potrà volere conoscere il risultato delle azioni dei suoi uomini di fronte ad un evento specifico, come ad esempio la cattura di una spia o al contrario l'infiltrazione di una delle sue spie in un'altra casa.

Se il successo di queste operazioni dipende direttamente dalle risorse interessate (Guerra, Intrigo, Influenza...) e della competenza dei Maestri che le conducono, il numero di operazioni che può condurre una casa dipende dal suo valore di Prosperità.

Una casa non può infatti organizzare un numero illimitato di operazioni di grande ampiezza senza mettere in pericolo la sua salute finanziaria.

L'intrigo che costituisce il cuore del romanzo *Dune* ci offre un esempio perfetto: casa Harkonnen non avrebbe mai potuto organizzare l'operazione di Arrakis se non avesse disposto di risorse finanziarie colossali e di riserve enormi di spezia.

Il Barone stesso precisa che cinquanta anni di sfruttamento di Arrakis copriranno appena le spese impegnate... ma la certezza di potere infine abbattere casa Atreides non merita forse una simile spesa?

Una delle funzioni del Siridar di una casa è precisamente di determinare quali operazioni dovranno (o potranno) essere condotte a termine e di fare scelte tra le varie proposte di operazioni che i suoi consulenti saranno portati a presentargli, in funzione delle priorità e degli interessi della casa.

Esistono tre livelli di operazioni in funzione dei mezzi attuati per svolgerle, e che dipenderanno molto spesso dall'obiettivo finale:

- (I) *Operazione ordinaria*
- (II) *Operazione importante*
- (III) *Operazione vitale*

Anche in questo caso, il livello di un'operazione fissa il suo costo in misure di spezia, secondo il sistema dato precedentemente: un'operazione vitale costerà dunque 5 ME.

Le operazioni ordinarie non comportando alcuna spesa quantificabile, non hanno dunque normalmente bisogno dell'avallo formale del Siridar e costituiscono in un certo qual modo gli "affari correnti" dei Maestri, al contrario delle operazioni importanti e vitali.

Concretamente, un'operazione è sempre legata ad una delle sei risorse della casa:

Guerra: Operazioni militari

Influenza: Operazioni politiche

Prosperità: Operazioni commerciali

Prestigio: Operazioni di propaganda

Intrigo: Operazioni segrete

Livello tecnologico: Operazioni industriali

Salvo eccezioni precisate più avanti, la risoluzione di tutte queste operazioni potranno effettuarsi secondo il sistema presente nelle regole di Imperium.

Il potere della Gilda

Si ricorda che con il suo monopolio sul trasporto spaziale e le banche, la Gilda svolge un ruolo fondamentale sul bilancio di un buon numero di operazioni delle case.

Essendo il solo giudice delle sue tariffe, può decidere di aumentarle o al contrario di abbassarle in funzione di criteri conosciuti solo ad essa, e che dipendono molto spesso dalla sua politica interna. Questo avrà naturalmente un'incidenza sul costo dei servizi che propone alle case.

I suoi statuti gli impongono tuttavia una neutralità totale e la costringono ad applicare le stesse tariffe a tutti i suoi clienti. In termini di gioco, il direttore di gioco è libero di modificare il numero di ME necessaria ad un'operazione ove la Gilda è implicata nella sua realizzazione - cosa che, nei casi più estremi, potrà andare fino a fare spostare il livello di un'operazione in un senso o nell'altro.

Operazioni militari

Questo settore è normalmente riservato al maestro di guerra. Ecco alcuni esempi di

operazioni militari tipiche:

- (I) Scorta, richiesta di materiale e di uomini non che eccedono il distacco, movimento di truppe...
- (II) Incursione su una casa nemica, formazione di una legione...
- (III) Attacco generale ad una casa nemica.

Un'incursione non può normalmente implicare più di una divisione (sia 300 uomini), mentre un attacco generale non può normalmente implicare più di una legione (sia 30.000 uomini).

Le operazioni intra-planetary sono sempre considerate di un livello inferiore. Ad esempio un'incursione che coinvolga un centinaio di uomini su una casa secondaria del pianeta sarà considerata come un'operazione ordinaria (I).

Le operazioni che richiedono un numero più elevato di uomini vedranno il loro costo aumentare in proporzione: così, un'incursione che coinvolga tre divisioni sarà tre volte più costosa, per un totale di 3 ME... mentre un attacco generale che coinvolga tre legioni costerebbe 15 ME.

Come si può vedere, gli attacchi di grande ampiezza richiedono mezzi bene al di là di quelli a disposizione della maggior parte delle case - del resto, anche i conflitti armati di grande scala impegnano forze relativamente ridotte (vedere *la Via delle Armi*), l'impiego di una legione intera costituisce un evento storico importante.

Detto ciò, come provato dagli Harkonnen su Arrakis, esistono mezzi di finanziamento complementari che affronteremo più avanti, nella sezione sulle operazioni commerciali... Per ulteriori dettagli sulla risoluzione delle battaglie e delle incursioni, vedere il supplemento *la Via delle Armi*.

Operazioni politiche

Questo settore è normalmente riservato al Maestro di Corte o ad un membro della famiglia, e copre tanto le relazioni con le altre case che le relazioni con il Landsraad e le altre istituzioni imperiali.

Ecco alcuni esempi tipo di operazioni politiche che possono essere condotte da una casa:

- (I) Riunire i suoi alleati...
- (II) Negoziato con un'altra casa *, matrimonio nobile (membro della famiglia)
- (III) Ospitare la corte imperiale per un mese, negoziato con la casa imperiale o una casa membro dell'Alto Consiglio del Landsraad *, matrimonio importante (siridar o erede).

Per una casa membro dell'Alto consiglio del Landsraad, le operazioni indicate da una stella (*) sono considerate come di un livello inferiore. La potenza di queste case permette loro di tenere sotto controllo gli affari politici dell' Impero ed organizzare negoziati con maggior facilità della maggioranza delle case nobili.

Con "negoziato" si intendono qui le lunghe trattative che mirano ad ottenere un vantaggio significativo per la casa e non le riunioni informali regolari aventi luogo tra varie fazioni.

Matrimoni, alleanze e finanze

Nel mondo di Imperium, i matrimoni aristocratici sono ovviamente operazioni politiche. Il finanziamento di un matrimonio viene pagato soltanto dalla casa della sposa coniuge, a rappresentare la dote versata da questa e che viene ripartita per metà alla casa del coniuge, e metà alla tassa imperiale. Questa situazione si inverte nel caso di una sposa fornita dal Bene Gesserit, ma il matrimonio sarà sempre considerato come un'operazione importante (livello II), indipendentemente dal Rango dello sposo.

Operazioni commerciali

Questo settore è generalmente riservato ad un membro della famiglia governante, e copre tanto gli investimenti e gli affari finanziari che le relazioni con il CHOAM.

Potrà condurre durante questo periodo i tipi di operazioni seguenti:

- (I) Valutare la situazione economica di una casa

- (II) Acquisto di un medico Suk o di un Mentat secondario, negoziato nell'ambito del CHOAM
- (III) Acquisto di un consigliere Mentat, condurre una guerra economica...

Come abbiamo visto precedentemente, le necessità delle case possono a volte risultare enormi e superare le loro capacità economiche. In tali casi, esistono molte diverse fonti di finanziamento eccezionale, dettagliati qui di seguito: gli investimenti rischiosi, il ricorso alla CHOM, i prestiti bancari della Gilda, il contrabbando e la cessione di risorse.

Investimenti

La casa si dedica ad operazioni rischiose su molti mercati del CHOAM. Per fare ciò, il personaggio incaricato delle finanze deve innanzitutto fissare il numero di misure di spezia che desidera far guadagnare alla sua casa: più questo numero è elevato, più l'operazione sarà rischiosa...

In pratica, questo numero di ME supplementari non potrà superare la Prosperità della casa.

Una volta fissato questo numero, il personaggio deve effettuare un Test di Commercio, con un numero di dadi di penalità pari a questo livello di rischio.

Ogni successo ottenuto su questa prova fa guadagnare alla casa una ME supplementare, fino ad un massimo pari al livello di rischio dell'operazione.

In caso di fallimento, in compenso, è la catastrofe e la casa perde tanti ME quanti desiderava guadagnarne, cosa che potrà costringerla ad annullare operazioni, o indebitarsi.

Esempio d'Investimenti

Staven Milo, Maestro mercantile della casa Renkol, desidera investire e speculare per portare risorse finanziarie supplementari alla sua casa. Per quanto a corto di risorse per quest' anno, deve tuttavia tentare un'operazione vitale (livello III) ed ha dunque bisogno di 5 ME.

Tale sarà il livello di rischio degli investimenti diretti da Staven.

Staven possiede un valore totale di 8 in Commercio, cosa che gli lascia soltanto 3 dadi per attuare con successo la sua prova... A meno ch  non riesca ad ottenere molti 8, Staven non ha dunque alcuna possibilit  di ottenere i cinque successi auspicati, ma pu  lo stesso provare a fare tutto il possibile. Tira 4,6 e 5, che ottengono soltanto due successi, cio  2 ME supplementari.

II CHOAM

Come membro del CHOAM, ogni casa pu  attingere alle sue casse tramite i propri dividendi sulle sue azioni. Tuttavia, solo le Case pi  influenti hanno un ampio accesso a questa manna finanziaria che proteggono gelosamente.

Utilizzando le sue relazioni nell'ambito del CHOAM, una casa potr  ottenere l'equivalente di una ME ogni anno senza che ci  desti la sfiducia delle altre case.

Case a capo di unit  direttive del CHOAM hanno invece diritto al loro valore d'Influenza in ME.

La Gilda

La Gilda possiede il monopolio del sistema bancario Imperiale ed a questo titolo pu  concedere ingenti prestiti alle case. Tuttavia i suoi tassi d'usura sono veramente proibitivi, poich  richiede generalmente due volte la somma anticipata.

La Gilda, tuttavia, decide liberamente le sue tariffe, e pu  regolarle in base ai suoi interessi politici.

Le case ostili alla Gilda vedono i costi dei trasporti spaziali alzarsi a dismisura, cosa che li riporta in genere abbastanza rapidamente a pi  miti consigli...

Concretamente, la Gilda autorizza senza condizione un prestito di un valore massimo pari a (Influenza + Prosperit ) in ME: per cifre superiori occorrer  negoziare.

Si ricorda che la Gilda accetta saltuariamente il regolamento dei debiti sotto altre forme (servizi, favori...)...

Contrabbando

Una casa pu  decidere di ridurre al minimo i suoi introiti o deviare una parte delle sue risorse per ridurre in egual misura la decima imperiale.

Potr  cos  smaltire le sue eccedenze sul mercato nero e recuperare fino al suo valore di Prosperit  in ME.

Si tratta tuttavia di un gioco pericoloso che la espone a sanzioni pesanti da parte del CHOAM e del potere imperiale che possono esigere in qualsiasi momento da una casa i suoi libri contabili per verificarne la regolarit .

Cessione

Quando non ci sono pi  altre possibilit , la vendita delle sue risorse resta l'ultima soluzione in situazione di crisi - una soluzione che, pu  facilmente portare una casa a perdere il suo status interplanetario e diventare una casa secondaria...

Per ogni punto di una risorsa (Influenza, Intrigo, ecc.) sacrificato in modo permanente, una casa recupera 10 volte il suo valore in ME (cio  ad esempio 40 ME abbassando un valore da 4 a 3).

The Spice Must Flow!

Arrakis unica fonte in tutto l'universo del prezioso melange, costituisce un caso unico nell'Impero. Accordata in semi-feudo dalla casa imperiale al termine di lunghe trattative politiche e commerciali, che comportano generalmente favori ed alleanze pi  o meno segreti, rappresenta per la casa che ne avr  il controllo una fonte di ricchezza incommensurabile.

L'imperatore e il CHOAM chiedono soltanto una sola cosa in cambio: che la Spezia venga prodotta a fiumi!

In termini di bilancio, la casa che si vede assegnare Arrakis come feudo beneficia di due vantaggi considerevoli.

Primo vantaggio: un accesso diretto alla Spezia. In termini di gioco, questo permette alla casa di costituirsi delle riserve al tasso di uno a uno (vedere di seguito per le norme

riguardanti le riserve di Spezia).

Secondo vantaggio: La ricchezza conferita dal commercio di Spezia. In termini di gioco, questo assume la forma di un numero di punti di bilancio supplementare pari a (Prosperità x 3), cioè, nella maggior parte dei casi, 15 ME. In teoria, questo bilancio supplementare è di (Prosperità x 5)... ma l'imperatore preleva una tassa del 40%, cosa che, in pratica, lascia un residuo di (Prosperità x 3) alla casa (e questo è già, di per sé, considerevole).

Questo supponendo, ovviamente, che la casa regnante benefici di condizioni di sfruttamento ideali – una condizione quindi variabile e soggetta a fluttuazioni dipendenti dal rendimento dei raccolti di spezia, che dipendono soprattutto dalla grandezza e dallo stato degli strumenti di raccolta e delle condizioni di sfruttamento (operazioni ostili di altre case, sommosse o incursioni dei fremen, lotta col contrabbando...).

Inoltre, se l'imperatore non ottiene la decina di misure di spezia su cui può ragionevolmente fare affidamento, rischiano di crearsi rapidamente tensioni ad indebolire la posizione della casa regnante su Arrakis, che per evitare questi fastidi ha sempre la possibilità di ridurre i suoi guadagni...

Riserve di Spezia

Una casa può anche decidere, se ne ha i mezzi, di costituirsi delle riserve in previsione di tempi difficili o allo scopo di finanziare complotti di grande portata.

Di conseguenza, allora scambierà sui mercati galattici del CHOAM una parte dei suoi averi in cambio di alcuni beni rifugio quali la Spezia ed alcune materie preziose.

Poiché questi prodotti sono molto ricercati dalle case, i tassi di scambio ammontano a due misure di Spezia del bilancio della casa per una misura di Spezia in riserva.

In altri termini, costituire una riserva di 2 ME ne costerà 4... ma è il solo modo per una casa di conservare una parte del suo bilancio.

Queste riserve, oltre a rappresentare ad un capitale monetario certo, hanno anche una

realtà fisica che si esprimerà di solito sotto forma di depositi segreti e generalmente molto protetti- luoghi che possono perfettamente essere oggetto di operazioni ostili di un'altra casa, come in occasione dell'incursione Atreides su un deposito segreto di Spezia Harkonnen in *Dune*.

Operazioni segrete

Esperto di affari segreti, l'assassino principale potrà condurre i tipi di operazioni seguenti:

- (I) Informazioni (precedenti di un individuo, recupero di informazioni da un informatore ecc.), disinformazione, assassinio di un membro del cerchio esterno di una casa o infiltrazione di una delle sue spie all'interno dello stesso...
- (II) Individuare una spia, formazione di un assassino, operazione di destabilizzazione (sommosse, sabotaggio ecc.), assassinio di un membro del cerchio intermedio di una casa o infiltrazione di una delle sue spie all'interno dello stesso...
- (III) Guerra degli assassini, assassinio di un membro del cerchio interno di una casa o infiltrazione di una delle sue spie all'interno dello stesso...

Il termine "infiltrazione" copre tanto il fatto di riuscire a fare penetrare nel cerchio desiderato una delle proprie spie che la corruzione di un membro già presente all'interno dello stesso, che ciò sia per ragioni finanziarie, tattiche o politiche.

Se non si desiderano risolvere queste operazioni in dettaglio, si potrà utilizzare il sistema seguente. Se l'operazione riguarda il cerchio esterno, l'assassino principale dovrà attuare con successo una prova di Sicurezza, modificata dalla differenza tra le Risorse d'Intrigo delle due case.

Affinché questa prova riesca, dovrà ottenere un numero di successi almeno uguale al livello di sicurezza interna della casa attaccata (vedere più su). Se l'operazione riguarda il cerchio intermedio, questa prima prova dovrà essere seguita da una seconda prova di Competenza, per la quale l'assassino principale disporrà soltanto di un numero di

dadi pari ai successi della prima prova. Di nuovo, perché la prova sia riuscita, il numero di successi dovrà raggiungere o superare il livello di sicurezza interna della casa attaccata.

Infine, per un'operazione nell'ambito del cerchio interno, una terza prova sarà necessaria, con un ulteriore tiro con un numero di dadi pari ai successi della prova precedente ed un numero di successi necessari uguale al livello di sicurezza interna.

Operazioni industriali

Se la casa non possiede ricercatori scientifici, ogni Maestro guida le operazioni che dipendono dal suo campo d'azione sotto l'autorità del Siridar. Ecco alcuni esempi di operazioni industriali che possono essere condotte da una casa:

- (I) Produzione energetica, acquisto di scudi per strutture
- (II) Equipaggiare una Legione di scudo standard, fornire i membri del cerchio interno di scudi superiori, ricerche
- (III) Acquisto di una fregata, di una flotta di apparecchi planetari (ornitotteri, strumenti per la raccolta della spezia ecc.), rete satellitare (per un'anno standard), acquisizione di uno scudo eccezionale, ricerche sensibili (rispetto ai mandati della Jihad Butleriana)

La tecnologia è estremamente costosa, anche per una casa nobile. Il Direttore di gioco potrà anche trattare come operazioni industriali la creazione di infrastrutture urbane, militari o altro, attribuendo loro un livello d'importanza in funzione della loro ampiezza.

Operazioni di propaganda

Ogni casa nobile possiede il suo servizio di propaganda, incaricato di condurre ogni tipo di operazioni relative all'immagine della casa, come pure alla sua storia (o più esattamente alla sua leggenda). A priori, queste operazioni sono di solito poste sotto l'autorità diretta del siridar, di uno dei suoi parenti stretti, del Consigliere Mentat della casa o, più di rado,

del Maestro di Corte o di un esperto specializzato. Ecco alcuni esempi di operazioni di propaganda:

- (I) Spettacolo locale (combattimenti tra gladiatori ecc.), comunicazione nell'ambito di una componente della società locale (militari, mercantili, liberi commercianti...)
- (II) Festeggiamenti su scala planetaria, propagare i valori dello ethos della casa su scala planetaria o all'interno del Landsraad
- (III) Imporre una dottrina ideologica o religiosa su scala planetaria, fare conoscere ed apprezzare il nome della casa nelle più alte sfere dell'Impero

Le operazioni di propaganda sono terreno fertile sul quale si preparano le altre operazioni. Generalmente sono dunque intraprese a monte delle altre ed il loro impatto si fa sentire nel corso dell'anno.

Oltre alle loro funzioni proprie (spettacolo, festeggiamento, comunicazione...), queste operazioni permettono di aumentare le possibilità di successo di altri tipi di operazioni, generalmente politiche o segrete: così, un grande spettacolo potrà essere organizzato allo scopo di distrarre degli emissari che vengono a negoziare un accordo, mentre una campagna di promozione intensiva dei valori della casa potrà facilitare l'assunzione di informatori.

Quando un'operazione di propaganda viene utilizzata per facilitare un'altra operazione, il successo di quest'ultima beneficerà allora di un bonus di circostanze favorevoli (+ 1 dado).

Al contrario, alcune operazioni di propaganda potranno essere utilizzate per creare circostanze sfavorevoli (-1 dado) alla realizzazione di operazioni ostili nei confronti della casa, come ad esempio un tentativo di destabilizzazione dopo fastosi festeggiamenti planetari. In numerosi casi, un'operazione di propaganda potrà anche essere destinata ad annullare (o controbilanciare) gli effetti di un'operazione di propaganda sfavorevole. Si parlerà allora di *contro-propaganda*.

In tutte queste situazioni, l'operazione di propaganda dovrà avere un livello almeno equivalente all'operazione che cerca di sostenere, ostacolare o controbilanciare.

L'implicazione del Siridar nelle operazioni di propaganda (combattere nell'arena, apparire in occasione di festeggiamenti, ecc....) permette di aumentare di un livello la sua importanza effettiva, senza costo supplementare.

Così, festeggiamenti planetari (livello II) che beneficiano di una partecipazione attiva del Siridar potranno essere utilizzati per preparare, ostacolare o controbilanciare operazioni di livello III.

Si noti tuttavia che la partecipazione diretta del Siridar comporta quasi sempre un grosso rischio, certamente non apprezzato dall'assassino principale della casa.

Appendice: **INDICEDELLANDSRAAD**

L'elenco qua sotto riporta 150 nomi di Case Nobili che siedono al Landsraad all'epoca di riferimento scelta per Imperium. Questo elenco non è esauriente e può essere completato dalle Case di vostra creazione. La grande maggioranza di questi nomi proviene dal ciclo di Frank Herbert o dell'Enciclopedia di Dune; altri sono stati creati dai giocatori o dai Direttori di gioco di Imperium.

ABEFOR	HAMSUNG	NIEMBACH	WESTHOLM
AGARINE	HARKONNEN	NOABAR	WIKKHEISER
ALECTO	HASTINGS	ONOKI	XINGUS
ALIGHIERI	HEMMING	OPHELION	XITAN
ALMAN	HIRADO	ORDOS	YASU
AMINADAB	HOWITZER	ORZABA	YUZOVKA
ANDERSON	HYBLA	OSSIAN	ZAKARIAS
ATREIDES	IASI	OSTERMANN	ZALMUNNA
AT-TAM	ICHIHARA	PALIGO	ZANJANI
BAGRATIONI	IGAL	PARAKRAMA-HU	
BARLEVIN	ISFAHAN	PASTRAN	
BENDAU	ISONZO	PENCHI	
BESKID	ISPARTHA	PHYLE	
BROMELI	ISTAIVAN	PIBESETH	
BURGERISH	JACOBSEN	PINANG	
CARELIAN	JAFFREY	POLOTSVI	
CEPHALUS	JERODINE	QAIR	
CHELLY	JOSUA	RAICHUR	
CHINOGNIA	JUNGIUS	REGINAUD	
CHLEMNICK	KARASU	REJANI	
CLANRICARDE	KESTREL	REVELL	
CORDELL	KHUMALI	RHIBERA	
CORRINO	KRAKIEV	RHYLME	
COSTINO	KENRIC	RIVALEN	
DI ARCY	KORZENIOVSKI	SAMARAMA	
DARYAI	KYZYL	SAWA	
DELAMBRE	LASSOKI	SHAHROUKH	
DEMAVEND	LATZKO	SHAKENZA	
DESTRYM	LEAGHAN	SHI-LANG	
DETWEILER	LEXANDER	SIKANDER	
DIETRIK	LLEWELLYN	SIKUNRI	
EDOMDRED	LOMPOK	SPOKAN	
ELIOZ	LONSLE	SULAIMANI	
EMAR	LIDOPING	SURAKARTA	
ESTILON	LUDVONGA	TARIQ	
EUTERPE	LYNWyCK	TEMPEL	
EZHARIAN	MARMUSETZ	THERION	
FENRING	MASJED	THORWALD	
FIDBOLG	MEDVEDEV	TIIOPA	
FLUMUGG	MELVI	TOGRAMAH	
FORBINO	MENTAHE	TOMBA	
GENISSAI	MEYERWAL	TURENNE	
GHULAN	MOLAY	TYLER	
GINAZ	MOROTAI	UMAGA	
GORDEN	MUSTAMI	VILLISH	
GUILFORD	NGARA	VOLODINE	
GUYVERN	NICOLPRI	WALLACH	

