



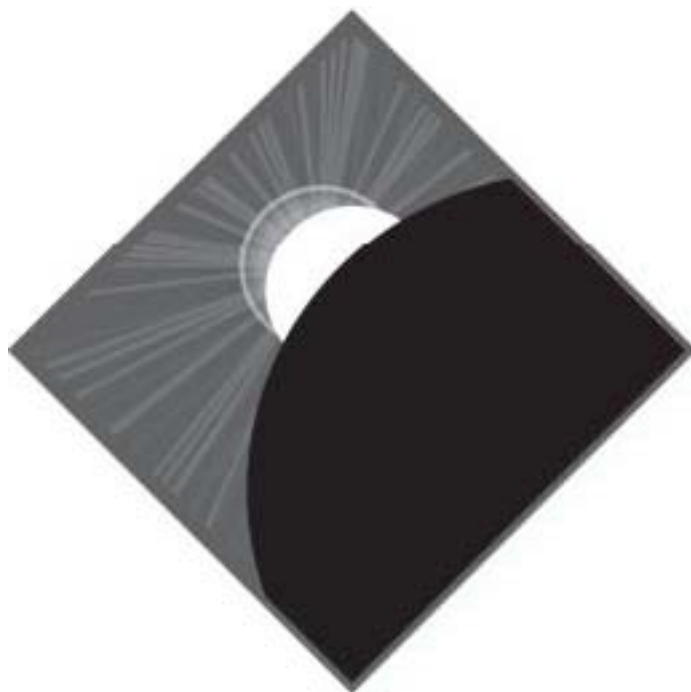
IMPERIUM

IMPERIUM

Gioco di ruolo ispirato dalla saga di Dune creata da Frank Herbert

*“ È l'ora dell'inizio che
bisogna vegliare in modo particolare
a ciò che gli equilibri siano precisi”*

***Estratto da Il Manuale di Muad'Dib,
della Principessa Irulan***



*Terza Edizione - 2005 - Olivier Legrand
Traduzione italiana -2005- Luigi Castellani*

Dedica

À la memoria di Frank Herbert (1920-1986) e di Willis E. McNelly (1920-2003), senza i quali questo gioco non sarebbe mai esistito. Kull Wahad!!

Crediti dell'edizione Francese

Testo : Olivier Legrand

Impaginazione : Zaïdin Amiot

Illustrazioni : Christopher Shy.

Some artwork copyright (c) Christopher Shy taken from World of Ronin Arts : Character Portfolio One. Used with permission. For prints, art books, and other products, visit the artist's websites at www.studioronin.com and www.roninarts.com.

Crediti dell'edizione Italiana

Traduzione: Luigi Castellani

Impaginazione : Luigi Castellani su modello originale di Zaïdin Amiot

Illustrazioni : Zaïdin Amiot

Ringraziamenti

L'autore d'Imperium ci tiene a indirizzare i suoi ringraziamenti imperiali alla Duchessa Theodora Moritani, al Mentat Leonid Krakiev e al Maestro Assassino Carmine Voreggia, oltre che ai loro rispettivi interpreti: Sylvie, Zaidin e Karim. Grazie anche a tutti coloro che mi hanno dato il loro incoraggiamento, il loro aiuto e il loro sostegno dopo l'inizio dell'avventura di : Stéphane Adamiak, Luigi Castellani, Philippe Legrand, Nemios della Casa Shakenza, Robby della Casa Howitzer, Mathieu Tortuyaux, Thomas e Gabrielle della Casa Karasu, i Fremens Kane e Stéphane Idczak, Sébastien Célerin, Armadillo e tutte le persone che ho dimenticato nel frattempo.

**Visitate il sito d'Imperium su <http://storygame.free.fr/imperium>
oppure su <http://artikid.altervista.org/imperium.html>**

INDICE

05	Capitolo I.....	UNIVERSO
11	Capitolo II	PERSONAGGI
27	Capitolo III.....	SISTEMI
37	Capitolo IV.....	POTERI
47	Capitolo V.....	COMBATTIMENTO
55	Capitolo VI.....	SOCIETÀ
66	Capitolo VII.....	TECNOLOGIA
83	Capitolo VIII	CAMPAGNA

Capitolo 1 : **UNIVERSO**

“Non è alla loro creazione che gli Imperi soffrono di non avere scopo, ma più tardi, quando sono stabiliti fermamente e che gli obiettivi sono dimenticati e sostituiti dai riti senza fondamenti.”
Estratto da Il Manuale di Muad'Dib, della Principessa Irulan

L'Impero

L'Impero è un immenso impero galattico vecchio più di dieci mila anni, che si stende per miriadi di mondi, da Kaitain, il pianeta imperiale, fino alle frontiere dello spazio conosciuto. Si tratta di una società complessa, dove l'apparente stabilità nasconde in realtà incessanti lotte di potere fra le differenti fazioni che la compongono. Dopo aver sognato attraverso i millenni di conquistare le stelle, l'umanità regna ormai sull'universo...

I mondi dell'Impero sono governati dalle Case Nobili, anche dette Grandi Case, potenti e prestigiose famiglie che concentrano nelle loro mani un immenso potere politico, militare e finanziario. Le Grandi Case dell'Impero si riuniscono nel Landsraad, una sorta di parlamento galattico, teatro d'innomerevoli intrighi e transazioni segrete.

Le Case più potenti del Landsraad costituiscono altresì il consiglio d'amministrazione del CHOAM, il Combine des Honnêtes Ober Advancer Mercantiles, che esercita un monopolio assoluto sul commercio interplanetario e ricopre egualmente il ruolo di banca imperiale, allo scopo di arricchirne i dirigenti, a cominciare dall'Imperatore stesso. Quest'ultimo, seppur incredibilmente potente, è lontano dall'esercitare un potere assoluto:

nell'insieme, il Landsraad tende ad opporsi alle pretese egemoniche della Casa Imperiale, costituendo così una forma di contro-potere. A questa struttura già complessa si vanno ad

aggiungere altre gerarchie talmente potenti da essere considerate praticamente indipendenti dal potere imperiale: la Gilda Spaziale, che ha il monopolio del viaggio interstellare, l'ordine religioso del Bene Gesserit, i cui veri obiettivi rimangono un mistero.

In quanto a società e civilizzazione, l'Impero presenta una singolare mistura di tecnologia e di misticismo, decadenza e tradizione. Nonostante la tecnologia imperiale sia sufficientemente avanzata da produrre armi laser, navi spaziali e campi di forza portatili, essa rispetta assolutamente il comandamento religioso che impedisce di fabbricare delle *“macchine pensanti ad immagine dell'uomo”*. Gli scudi d'energia hanno reso le armi tecnologiche obsolete, tanto che il pugnale e la spada sono ridiventate le armi più diffuse. D'altrocanto, la guerra come l'umanità la ha conosciuta nell'arco dei millenni non esiste più – al meno in teoria ; gli inevitabili conflitti fra Casati sono generalmente regolati sotto forma di duello, o tramite assassinio, il tutto organizzato secondo leggi rigidamente codificate.

In mancanza di macchinari informatici o cibernetici, la società dell'Impero ha fatto ricorso a diverse forme di condizionamento che permettono la creazione di esseri umani dalle capacità prodigiose, come i Mentat, veri e propri computer umani, o le sorelle del Bene Gesserit, adepte del controllo fisico e psichico. Ma il più straordinario potere presente nell'Impero resta la Prescienza – la facoltà di prevedere il futuro – un potere che non può

essere risvegliato che dalla Spezia, la risorsa più preziosa dell'universo. La Spezia espande la coscienza. La Spezia prolunga la vita. Senza la Spezia, l'Impero crollerebbe non esisterebbe più il viaggio interstellare, poiché solo grazie alla Spezia i Navigatori della Gilda possono sviluppare gli strani poteri che gli permettono di guidare i loro vascelli spaziali attraverso il cosmo, *"piegando lo spazio"*. Non esiste che una fonte conosciuta di Spezia nell'universo : il pianeta desertico di Arrakis, anche conosciuto col nome di Dune...

Le Case Nobili

Le Case Nobili regnano ciascuna su di un Feudo costituito da uno o più pianeti, raccolti sotto la stessa bandiera. Queste costituiscono l'aristocrazia dell'Impero e persino le meno potenti concentrano nelle loro mani un considerevole potere politico, militare e finanziario. Secondo i periodi il loro numero sembra esser variato fra una trentina e più di duecento. Nell'epoca cui facciamo riferimento il loro numero si aggira intorno a 120. Una Casa Nobile può essere descritta come un clan esteso, che raggruppi la famiglia dirigente (a volte divisa essa stessa in più rami) e il suo entourage: consiglieri, reggenti, cortigiani, maestri d'arme, maestri-assassini ecc.

Ciascuna Casa possiede le sue armate e porta generalmente il nome della sua famiglia dirigente : così, la Casa Atreides è diretta dalla famiglia Atreides, i cui appartenenti si suppone siano discendenti in linea diretta dal grande re terrestre Agamennone. . I membri della famiglia d'un signore beneficiano d'un certo numero di privilegi giuridici, finanziari e personali che li pongono ben al di sopra del cittadino medio imperiale. Il signore di una Casata Nobile, il Siridar, possiede obbligatoriamente un titolo nobiliare: Barone, Conte o Duca. Alcune Case usano dei titoli alternativi, come Sceicco, Boiardo o Graf. Ad esclusione di un intervento speciale dell'Imperatore, il titolo e tutti i privilegi che lo accompagnano (a cominciare dal possesso del feudo) vengono trasmessi al discendente maschio più prossimo, seguendo le strette leggi della primogenitura.

Le Case Minori

Le Case Minori sono Casati secondari: in termini di status sociale i loro membri appartengono alla *"classe imprenditoriale"*. Come regola generale, ciascuna Casa Minore è direttamente legata per vassallaggio ad una Grande Casa, come associata e cliente favorito. La maggior parte si specializza in una particolare attività (commercio, diplomazia, amministrazione, combattimento, arti, giurisprudenza etc) ed opera unicamente a livello planetario, su di un territorio limitato. Le dimensioni di una Casa minore possono variare secondo i casi, alcune sono composte da un pugno d'individui, mentre altre raccolgono più famiglie. Il loro numero è altrettanto difficile da calcolare e si aggira probabilmente nell'ordine delle decine di migliaia, sparse in tutto l'Impero. Il destino di una casata Minore è ben più precario di quello delle grandi Case Nobili: alcune sopravvivono solo per pochi anni; altre invece hanno storie plurisecolari. Una Casa Minore particolarmente ambiziosa può tentare di elevarsi al rango di Casa Nobile – ma ciò richiede un voto favorevole del Landsraad e quindi delle manovre politiche lunghe e delicate.

Il Landsraad

Le differenti Casate Nobili dell'Impero formano una assemblea denominata Landsraad, che costituisce una sorta di contro potere politico alla sovranità dell'Imperatore – secondo uno schema che non è senza similarità con i rapporti che intercorrevano fra alcuni monarchi medioevali e i loro baroni o fra gli attuali governi democratici e il parlamento. La tumultuosa assemblea del Landsraad è retta da un Alto Consiglio che raccoglie i rappresentanti delle Grandi Case più potenti. E' quindi quasi indispensabile per una Casa Nobile legare i propri interessi ad una delle Case che siedono presso l'Alto Consiglio – senza la quale non potrà avere alcun peso nei dibattiti che si tengono al Landsraad. Esistono invero alcune Case Nobili ferocemente indipendenti, che si rifiutano di rientrare nei giochi di potere del Landsraad, o di giurare

fedeltà all'Imperatore : queste “ *Case Libere* ” (o “ *Case Rinnegate* ” - tutto dipende dal punto di vista adottato) finiscono generalmente per chiudere tutti i rapporti con il resto dell'Impero e abbandonare il Landsraad, vivendo in completa autarchia planetaria.

II CHOAM

Ma il dominio esercitato dalle Grandi Case sui Casati Minori non è solo politico-militare o basato sulla tradizione: bensì si basa altrettanto (e forse soprattutto) su di una dominazione d'ordine economico esercitata tramite il CHOAM (Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles). Questo gigantesco agglomerato detiene il monopolio sul commercio interstellare. Chi dirige il CHOAM ? L'Imperatore e le Grandi Case più ricche, che ne costituiscono il consiglio d'amministrazione. Le altre Grandi Case sono tutte comunque azioniste della compagnia. Il CHOAM permette dunque alle Case Nobili d'esercitare una vera e propria egemonia commerciale sull'Impero. Senza alleanza con le Grandi Case, le Case Minori rischiano di ritrovarsi messe in un angolo e condannate all'autarchia, un peso spesso troppo pesante da portare. E' in questo sistema di clientelismo e monopolio che risiede il vero potere delle Grandi Case. Sotto l'apparenza di casati feudali o di famiglie aristocratiche sono in realtà dei consorzi non dissimili dalle case mercantili dell'Italia Rinascimentale.

La Gilda

Esiste un potere supremo all'interno dell'Impero, più potente ancora dell'Imperatore: la Gilda Spaziale. Organizzazione a un tempo misteriosa e onnipotente la Gilda detiene il monopolio dei viaggi interstellari. Solo i suoi navigatori sono capaci di far viaggiare i vascelli spaziali nell'iperspazio, grazie ai loro poteri psichici e biochimici sviluppati sin dall'età più giovane. Senza la Gilda non ci sarebbero scambi o contatti fra i diversi mondi dell'Impero, e questo non potrebbe esistere. Ancor più che il CHOAM, il Landsraad o il Trono Imperiale, è la Gilda che assicura la coesione dell'immenso Impero. La Gilda

esercita altresì il più totale monopolio sul settore bancario che le assicura dei profitti prodigiosi, e rinforza il suo peso politico già considerevole. Si aggiunga inoltre che il valore della moneta imperiale, il Solari, viene fissato congiuntamente dall'Imperatore, il Landsraad e la Gilda; la quale possiede inoltre un potere di veto all'interno della direzione del CHOAM. Diritto che la rende praticamente onnipotente.

Le Bene Gesserit

Assieme alla Gilda, l'ordine Bene Gesserit costituisce uno dei grandi pilastri segreti dell'Impero. Si presenta come un ordine religioso, composto unicamente da donne, la cui principale vocazione è quella di conservare il sapere e la tradizione dell'umanità. In effetti, il Bene Gesserit persegue degli obiettivi assai più pragmatici; sotto la copertura di insegnamenti mistici e filosofici, l'ordine non s'interessa che di una sola cosa: il potere politico. Per le sue Reverende Madri, la religione è soprattutto un utile strumento di controllo delle masse. Le sorelle del Bene Gesserit sono note (e temute) per le straordinarie facoltà conferite loro dal loro rigoroso condizionamento psico-fisico – come la Voce (ipnosi), l'Arte Strana (arti marziali) o il Prana Bindu (controllo delle funzioni vitali). Le Bene Gesserit assolvono anche al compito di educare le figlie della nobiltà e di preparare le migliori cortigiane dell'Impero, entrambe le categorie agiscono da occhi e orecchie al suo servizio. Come la Gilda, le Bene Gesserit hanno un seggio con diritto di veto nel direttorio del CHOAM, privilegio che gli consente di osservare da vicino l'interazione fra Grandi Case e potere Imperiale.

Civiltà e Tecnologia

Sul piano culturale l'Impero vive in una sorta di statu quo, risultato dallo scontro fra due forze antagoniste: tradizione religiosa e progresso tecnologico. In seguito ad un periodo lontano nel passato conosciuto come Jihad Butleriana, durante il quale l'uomo si è liberato dal dominio delle macchine pensanti, i computer sono stati completamente banditi dallo sviluppo sociale e tecnologico dell'umanità: non costruirai una

macchina ad immagine dell'uomo... Ciò ha condotto ad una civiltà estremamente avanzata sul piano chimico, meccanico, medico, o di controllo delle energie, ma totalmente spogliato di scienze dell'informazione e di cibernetica. Quest'assenza ha contribuito in maniera diretta allo sviluppo di diverse forme di condizionamento capaci di creare esseri umani dalle capacità eccezionali, come i Mentat, il cui cervello è prodigiosamente sviluppato.

Detto questo, il fatto che esista una interdizione non garantisce affatto che sia universalmente rispettata; alcuni pianeti dell'Impero, come Ix o Richese, specializzati nella creazione di oggetti e servizi tecnologici sempre più perfezionati, sono sospettati di produrre in segreto macchine pensanti e di utilizzarle ai propri fini, in diretta violazione dei precetti della Jihad Butleriana. Questi pianeti sono sottoposti ad una giurisdizione speciale e si trovano de facto sotto tutela imperiale...

Con questo sistema, l'estremo sviluppo tecnologico dell'Impero ha avuto conseguenze a dir poco paradossali, comportando il ritorno a un arcaismo attentamente controllato. In più, la scoperta del celebre effetto Holtzmann ha permesso la fabbricazione degli Scudi d'energia, campi di forza individuali in grado di proteggere completamente chi li indossa da qualsiasi attacco con una velocità superiore ai 10 cm per secondo: la diffusione degli Scudi d'energia ha reso le moderne armi da fuoco totalmente inefficaci nella maggioranza delle situazioni, provocando il ritorno alle armi bianche e lo sviluppo di una cultura del duello. I grandi conflitti sono quindi divenuti obsoleti sostituiti da duelli rituali— ciò non impedisce alle Grandi Case, tuttavia, di possedere notevoli stock di armi nucleari di distruzione di massa...

E' facile riscontrare paradossi simili in diversi campi, come quello della comunicazione: poiché non esistono sistemi di comunicazione interstellare, il metodo più rapido di comunicazione fra mondi è ancora quello di affidare i messaggi a messi trasportati dalle navi della Gilda. Dopo secoli di innovazione tecnologica nel campo delle comunicazioni, si è dunque tornati allo stadio delle delegazioni ufficiali e degli emissari segreti.

La Spezia

Il commercio interplanetario ha permesso d'esportare attraverso l'Impero le ricchezze e le meraviglie di mondi diversi, come i narcotici di Ecaz o gli strumenti musicali di Chusuk... ma la mercanzia più preziosa dell'universo resta la Spezia, una droga che possiede la facoltà di prolungare la vita e di estendere la coscienza al di là del tempo e dello spazio, risvegliando a volte il dono della Prescienza.

E' unicamente grazie alla Spezia che i Navigatori della Gilda possono "piegare lo spazio": senza il prezioso Mélange —e in assenza di computer e calcolatori—, non ci sarebbe più volo spaziale e l'Impero non potrebbe esistere.

Per l'umanità, sarebbe un vero e proprio ritorno alle tenebre. Ma non esiste alcuna ragione di temere una scomparsa del Mélange, che, secondo la formula della Gilda, "scorre a fiumi". Non è noto —tuttavia— un metodo di sintesi del Mélange, dunque la composizione esatta rimane un mistero ed è tuttora necessario raccoglierla allo stato naturale, presso l'unica fonte disponibile: il pianeta desertico d'Arrakis, noto anche col nome di Dune, dove le sabbie aride nascondono grandi misteri. Tenuto conto della sua fondamentale importanza, Arrakis costituisce un feudo speciale, che l'Imperatore accorda a una delle Grandi Case a turno e per un periodo limitato — un privilegio ambito da molti.

I Mondi dell'Impero

L'Impero raggruppa una miriade di mondi— il che implica una estrema diversità etnica, culturale e religiosa, diversità a cui si sovrappone un certo numero di strutture e di elementi comuni a pressoché tutti i pianeti.

L'uso del galach come lingua comune, lo sviluppo del commercio interplanetario, l'uniformità tecnologica nata dalla Jihad Butleriana e l'esistenza stessa di strutture come il Landsraad

o le Bene Gesserit contribuiscono a mantenere un modello di società globale, una vera e

propria cultura Imperiale che costituisce il denominatore comune dei diversi mondi dell'Impero.

A ciò si sommano alcuni gruppi ben distinti, che esistono ai margini della cultura imperiale ma in costante interazione con essa: si tratta delle comunità considerate "primitive" o "politicamente negligibili" dalla società imperiale (come i Fremen d'Arrakis), o al contrario, di società dalla tecnologia estremamente avanzata, come quella degli Ixiani, dei Tleilaxu o dei membri della Gilda, che costituiscono praticamente una popolazione a parte.

Ecco alcuni dei pianeti più noti dell'Impero

ARRAKIS : Terzo pianeta del sistema di Canopo, più noto come Dune. Mondo desertico e inospitale e unica fonte del Mélange nell'universo conosciuto.

CALADAN : Terzo pianeta del sistema di Delta Pavonis, un mondo spesso descritto come incantevole. Feudo della potente Casa Atreides.

CHUSUK : Quarto pianeta del sistema di Têta Shalish, spesso chiamato "il pianeta dei musicisti", noto per i suoi maestri liutai.

ECAZ : Quarto pianeta del sistema di Alpha Centauri B, celebre per la produzione di droghe e di arte d'avanguardia; unica fonte del *Legno-nebbia*, materiale scolpibile col pensiero.

GIEDI PRIME : Pianeta del sistema di Ofiuco, mondo natale della casata Harkonnen; il suo sistema ecologico è stato pesantemente danneggiato da una industrializzazione massiccia.

GRUMMAN : Secondo pianeta di Niushe. Feudo della potente Casata Moritani.

IX e RICHESE : Pianeti di Eridani A, rinomati per la produzione e lo sviluppo di oggetti tecnologici. Protettorati imperiali sottoposti ad una legislazione speciale...

KAITAIN : Capitale imperiale, sede della Corte Imperiale

SALUSA SECUNDUS : Terzo pianeta di Gamma Waiping. Pianeta prigioniero imperiale. Mondo d'origine della Casa regnante di Corrino e precedente capitale dell'Impero.

TLEILAX : Unico pianeta del sistema di Thalim, mondo d'origine dei Tleilaxu.

WALLACH 9 : Nono pianeta del sistema di Laoujin; sede centrale della scuola Bene Gesserit.

L'Impero come universo di gioco

In quanto universo di gioco, l'Impero presenta quattro dimensioni archetipo che svolgono un ruolo fondamentale nella saga di Frank Herbert: la dimensione epica, la dimensione politica, la dimensione morale e la dimensione mistica.

La Dimensione Epica

Sul piano drammatico, il ciclo di Dune costituisce una sorta di grande saga, mettendo in scena personaggi di portata eroica (o machiavellica) e presenta avvenimenti che hanno ripercussioni su scala universale. La saga di Dune recupera numerosi elementi della tragedia classica, con temi quali l'ambizione smisurata, l'avidità, la vendetta o il tradimento, ma anche per l'importanza accordata alla nozione di destino (sia a livello cosmico-universale che individuale). Si possono rinvenire scene di combattimento, spesso importanti per la quantità di destini coinvolti, ma la vera azione si trova ad un altro livello, quello politico: tramite intrighi, complotti e macchinazioni che costituiscono il vero motore delle storie.

I giocatori non avranno bisogno di interpretare Paul Atreides, Duncan Idaho o Lady Jessica per vivere una epopea epica: l'esistenza delle Case Nobili permette al Direttore di Gioco di creare la propria saga, su di una scala forse meno cosmica di quella di Muad'Dib, ma comunque con una posta in gioco sufficientemente alta.

La Dimensione Politica

Questa dimensione viene rappresentata da numerosi aspetti dell'universo di Dune, a cominciare con le differenti fazioni (i Casati, la Gilda, il CHOAM, il Bene Gesserit, il Bene Tleilax etc) che non smettono mai di interagire in un gioco complesso e fluttuante di alleanze,

di rivalità e d'opposizioni. Lungi dall'essere un impero stabile e monolitico, l'Impero è una entità politica in costante ribollimento, ben prima del sovvertimento avvenuto con l'ascesa di Paul Atreides al potere supremo : le lotte d'influenza in seno al Landsraad, i piani segreti del Bene Gesserit, gli intrighi della corte imperiale, la guerra economica per controllare il commercio della Spezia, tutti questi elementi sono altrettante fonti latenti di conflitto, dramma e avventura.

In termini di gioco, questa dimensione si dovrà ritrovare nello stile degli intrighi proposti dal Direttore di Gioco, come negli ingranaggi della sua campagna, a maggior ragione se questa è incentrata sul destino di una o più Case Nobili.

La Dimensione Morale

La religione, la morale e la filosofia hanno un ruolo altrettanto importante nella saga. A un livello base ciò si traduce negli innumerevoli riferimenti alle diverse credenze presenti nell'Impero (Jihad Butleriana, Bibbia Cattolica Arancione, etc) ; a un livello più complesso, questa dimensione rappresentata dalla natura stessa dei principali protagonisti (Paul è veramente un dio vivente ?) e agisce sulla portata delle loro azioni e decisioni (la Jihad rappresenta una vittoria ? Un disastro ? O entrambe ?). A far da contrappunto a tutto ciò, si riscontrano nella saga dei personaggi d'un

cinismo mostruoso, totalmente pervertiti o animati solo da una passione per il potere e la distruzione, come il Barone Harkonnen o suo nipote Feyd-Rautha...

In un Gioco di Ruolo questa dimensione si esprime principalmente tramite le motivazioni dei protagonisti: l'onore, l'ambizione e la lealtà – e i loro inevitabili corollari : l'avidità, l'arroganza e il tradimento...

La Dimensione Mistica

La religione e il misticismo occupano un posto preponderante nella saga di Dune, tramite nozioni come quella di kwisatz haderach, la prescienza o la memoria collettiva delle Reverende Madri Bene Gesserit. Nell'universo di Dune, si può incontrare il misticismo persino in ambienti da cui normalmente è escluso nel nostro, come in quello scientifico-tecnologico (si veda l'interdizione di produrre “ macchine pensanti ” o il programma di selezione genetica del Bene Gesserit). Si può ritrovare il misticismo nelle diverse scuole di condizionamento (Suk, Bene Gesserit etc) le cui tecniche di manipolazione mentale passano per stregoneria agli occhi dei profani.

questa dimensione è rappresentabile in maniera tematica, come un elemento di background, ma che comunque affiora nel sistema di gioco attraverso nozioni quali la Prescienza o il Karama.

Capitolo 2 : **PERSONAGGI**

“ Servono quattro cose per sostenere un mondo. La conoscenza del saggio, la giustizia del grande, le preghiere del pio e il coraggio del prode. ”
Detti della Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam

Caratteristiche

Un personaggio è principalmente definito, in termini di gioco, tramite sei caratteristiche principali : il Fisico, l'Abilità, l'Astuzia, il Sapere, la Disciplina e l'Aura.

Il **FISICO** rappresenta la forza muscolare, la costituzione e la resistenza fisica.

La **ABILITÀ** rappresenta la destrezza, la coordinazione e la precisione.

L' **ASTUZIA** riflette l'intuizione e il sesto senso.

Il **SAPERE** misura il grado di istruzione e le capacità d'apprendimento.

La **DISCIPLINA** rappresenta la determinazione, la forza di volontà.

L'**AURA** misura il magnetismo, il carisma e la presenza del personaggio.

All'inizio tutti i personaggi cominciano con un valore di 2 in ciascuna caratteristica. Al termine del processo di creazione, una caratteristica potrà al massimo essere stata elevata fino a 5, che rappresenta il limite assoluto del potenziale umano. Se un giocatore si trova obbligato ad assegnare un punto ad una caratteristica che abbia già raggiunto questo limite, il bonus in questione potrà essere dirottato verso una caratteristica di sua scelta.

Competenze

Un personaggio possiede anche delle Competenze (esempio : Armi Bianche,

Pilotare, Retorica etc). Ciascuna Competenza posseduta viene misurata con un livello di Maestria espresso sotto forma di bonus (+1, +2 etc), che è sufficiente sommare alla Caratteristica dominante della Competenza. Perciò, un personaggio con Abilità 3 e Pilotare +2 avrà una totale di Competenza pari a 5. Il livello di maestria di una Competenza non può mai essere superiore al valore della Caratteristica dominante; in altri termini, il valore totale d'una Competenza non può mai superare il doppio del valore della Caratteristica dominante. Con 3 di Abilità, un personaggio potrà al massimo sviluppare Pilotare a +3, per un valore totale di Competenza pari a 6. Come per le Caratteristiche, eventuali punti bonus che portino ad eccedere il livello massimo dovranno essere spostati su altre competenze scelte dal giocatore.

Fisico : Atletica, Lotta.

Abilità : Agilità, Armi Bianche, Armi da Lancio, Armi da Tiro, Destrezza, Discrezione, Pilotare.

Astuzia : Commercio, Travestimento, Etichetta, Interrogatorio, Osservare, Seguire tracce, Politica, Retorica, Sicurezza, Strategia, Sotterfugio.

Sapere : Storia, Lingue, Leggi, Medicina, Planetologia, Psicologia, Veleni, Tecnologia, Tradizioni.

Disciplina : Sopravvivenza, Vigilanza.

Aura : Comando, Rappresentare, Sedurre.

Creazione dei Personaggi

Questo processo si dipana in quattro fasi cronologiche , permettendo al giocatore di elaborare il suo personaggio seguendone la storia.

FASE I : EREDITÀ

Cultura : Le regole di base– d'Imperium permettono di creare personaggi nati in seno alla cultura imperiale. Le altre culture (Ixiani, Tleilaxu, Fremen etc) sono o saranno oggetto di supplementi specifici (come la Guida d'Arrakis per i Fremen).

Origine Sociale : Il giocatore deve innanzi tutto decidere l'origine sociale del suo personaggio: questa può essere Nobile o Comune. In termini puramente tecnici, ciascuna di queste due origini ha i suoi vantaggi: i privilegi di classe per i Nobili, e una maggiore esperienza di vita per i Comuni (alò meno per quelli che compongono il seguito di un signore).

Doni e Predisposizioni : Nel corso di questa prima fase, il giocatore determina i doni e le predisposizioni manifestati dal personaggio durante l'infanzia: si scelgano due Caratteristiche a cui aggiungere un bonus di +1 (portandole quindi a 3). Questa scelta potrà in seguito influire sul tipo di educazione accessibile al personaggio – si consiglia dunque di consultare in anticipo i requisiti di accesso a ciascuna forma di Educazione (vedi sotto). Il personaggio riceverà altri bonus alle Caratteristiche nelle Fasi seguenti.

Prescienza : Anche se il suo sviluppo è intimamente legato alla consumazione della Spezia, il dono della Prescienza resta un potere innato, che assai pochi individui possiedono. È in questa fase della Creazione che il giocatore dovrà decidere, con l'autorizzazione del Direttore di Gioco, se il suo personaggio possieda o meno tale dono. Per ulteriori dettagli sui personaggi prescienti e i loro poteri, si veda il Capitolo IV.

FASE II : EDUCAZIONE

Il giocatore dovrà ora scegliere per il suo personaggio una Educazione o un Condizionamento.

Educazioni : Una Educazione rappresenta un

periodo d'apprendimento e di formazione diluito nel corso di più anni, corrispondenti all'infanzia e alla adolescenza del personaggio. Si tratta della scelta più diffusa, le differenti forme d'educazione possono in seguito dare sbocco nelle più svariate tipologie di vocazioni, dal Soldato al Mercante passando per il Duellista, l'Assassino o il Cortigiano. I Nobili che scelgono una educazione beneficiano obbligatoriamente di una Educazione Aristocratica, più intensa ed estesa di quella dei semplici comuni.

Condizionamenti : Un Condizionamento è una forma di Educazione assai più intensa, ma anche più rigida, grazie alla quale lo spirito umano può sviluppare alcune facoltà speciali - è questa la strada che devono intraprendere i futuri Mentat, Dottori Suk e le future Sorelle del Bene Gesserit.

Di seguito trovate una lista che ricapitola le differenti forme di Educazione e di Condizionamento, assieme ad eventuali condizioni d'accesso.

I benefici conferiti dalle diverse forme di Educazione e di Condizionamento (bonus alle caratteristiche, alle Competenze etc) sono descritti in dettaglio alla fine di questo Capitolo.

FASE III : VOCAZIONE

Ciascun personaggio sceglie una Vocazione, una funzione della sua educazione o Condizionamento.

Come è avvenuto precedentemente per l'Educazione, ciascuna Vocazione conferisce dei benefici in termini di bonus alle Caratteristiche e alle Competenze. Vi ricordiamo che nessuna caratteristica può avere un valore superiore a 5 e che il livello di maestria in una Competenza non può superare il valore della Caratteristica che la domina. La Vocazione d'un personaggio gli conferisce altresì un Vantaggio Speciale e ne determina l'equipaggiamento iniziale.

I personaggi d'origine Comune che non hanno scelto un Condizionamento, beneficiano di una seconda Vocazione, detta Vocazione d' Elite. Come la prima, questa seconda Vocazione permette al personaggio di sviluppare le sue

Caratteristiche e le sue Competenze; come indica il nome, esse rappresentano anche una forma di elevazione sociale, e permettono per esempio a certi personaggi d'accedere ad alte cariche, come quelle di Maestro d'Armi o di Maestro Assassino d'una Casa Nobile.

Le diverse Vocazioni sono presentate in dettaglio alla fine di questo Capitolo.

FASE IV : EVOLUZIONE

Questa tappa rappresenta il “bagaglio” acquisito dal personaggio nel corso della vita al di là della sua Educazione o Vocazione.

In termini di gioco tutto ciò è rappresentato da un capitale di 10 punti, che il giocatore può spendere a suo piacimento per il suo personaggio. I punti non spesi sono da considerarsi persi :

Per 1 punto, il personaggio potrà aggiungere un +1 a una Competenza di sua scelta. Questa opzione può essere utilizzata non più di una volta per Competenza e non può innalzare una Competenza al di sopra del limite consentito.

Per 4 punti, il personaggio potrà aggiungere un +1 a una Caratteristica di sua scelta. Questa opzione può essere utilizzata non più di una volta per Caratteristica e non può innalzare una Caratteristica al di sopra del limite consentito (5).

ULTIMI TOCCHI

Una volta che il personaggio è stato creato, restano da precisare il suo aspetto fisico, il suo carattere, la sua storia personale, in somma a descriverlo in termini differenti da quelli di gioco. Questa ultima tappa servirà a regolare alcuni ultimi piccoli dettagli pratici.

Età

Il giocatore dovrà precisare l'età del personaggio espressa in anni standard. A priori, questo sistema assume che i personaggi creati dai giocatori siano individui relativamente esperti, la cui età sia compresa fra una ventina ed una cinquantina di anni.

Status Sociale

Lo Status di un personaggio misurato da un punteggio ne rappresenta l'importanza all'interno della società imperiale.

Se il vostro personaggio è d'origine Nobile, il suo status iniziale sarà generalmente incluso fra 4 e 7- tutto dipenderà dal suo titolo e dal prestigio della sua casata. Per ulteriori dettagli sull'argomento vedere il Capitolo VI.

I Personaggi d'origine Comune appartengono generalmente all'élite della classe lavoratrice, il che gli conferisce uno Status Sociale di 3. Se il vostro personaggio è una Sorella Bene Gesserit, il suo Status iniziale sarà 3, indipendentemente dalle origini.

Per ulteriori dettagli sullo Status, il suo significato e il suo utilizzo, vedere il Capitolo VI.

Karama

Il Karama d'un personaggio rappresenta in qualche modo la sua “buona stella”, la fortuna. All'inizio del gioco ogni personaggio a un numero di punti Karama pari al suo punteggio di Aura.

Per i Personaggi Prescienti, questo totale è incrementato di un numero di punti pari al loro livello di Regime di Spezia (vedere qui di seguito e nel Capitolo IV).

Resistenza

La Resistenza d'un personaggio rappresenta il suo vigore fisico, la capacità di sopportare ferite e danni. E' pari alla somma di Disciplina e Fisico.

Punti di Condizionamento

I personaggi sottoposti a Condizionamento (Bene Gesserit, Suk o Mentat) ricevono un totale di punti da utilizzare per attivare le facoltà speciali conferite dal Condizionamento ricevuto : si tratterà di punti Controllo per le adeptes Bene Gesserit, di punti Coscienza per gli adepti Suk e di punti Concentrazione per i

Mentat. In ogni caso il totale di punti di partenza è pari a (Disciplina + 5).

Privilegi

Infine, il giocatore dovrà dotare il personaggio di alcuni Privilegi. Si tratta di vantaggi materiali (come dell'equipaggiamento d'alta tecnologia) o sociali (come una conoscenza influente) accordati al personaggio in virtù del suo Status. In questa fase si considera anche il rapporto che il personaggio ha con la Spezia, non tutti hanno accesso al Mélange...

Il personaggio riceve un numero di punti pari al suo Status (in genere quindi fra 2 e 5). Questi punti dovranno essere spesi e qualsiasi punto non speso è da considerarsi perso. Ecco una lista dei Privilegi che si possono acquistare :

Equipaggiamento speciale (1pt) : Il personaggio possederà uno dei seguenti oggetti: una Pistola laser, un Fucile laser, uno Scudo personale (o uno Scudo Furtivo se già in possesso di uno Scudo personale), un Cercatore-Uccisore (console + six dardi), un Disattivatore, un Cono di Silenzio, uno Storditore a carica lenta o qualsiasi altro oggetto d'equipaggiamento con codice (R). E' possibile possedere più oggetti di questo tipo semplicemente spendendo un punto per oggetto desiderato.

Ornitottero personale (1pt) : Il personaggio possiede un Ornitottero personale. Questo privilegio è riservato ai personaggi in possesso della Competenza Pilotare.

Contatti (1pt) : Il personaggio ha una relazione privilegiata con una importante personalità, esterno alla sua Casata. Il valore di affidabilità della Relazione sarà uguale a 6, meno lo scarto fra lo Status del personaggio e lo Status del suo contatto. Questo privilegio può essere scelto più volte al fine di rappresentare più relazioni distinte. (Per ulteriori dettagli, vedere il Capitolo VI).

Servitore devoto (1pt) : Il personaggio ha al suo servizio un servitore che gli è completamente fedele e leale, al punto d'accettare di sacrificare la sua vita per il suo

padrone. Questo personaggio (con Status zero) sarà creato come un personaggio giocante d'origine comune, con Educazione cortese o marziale ma senza alcuna Vocazione (ignorare del tutto la fase III).

Regime di Spezia (1pt) : Un personaggio con questo Privilegio ha i mezzi o la fortuna di poter consumare regolarmente del Mélange. A seconda del suo livello di dipendenza un personaggio riceverà un Livello di Regime di Spezia (da I a III). Per altri dettagli su questa prodigiosa sostanza, vedere la sezione Droghe nel Capitolo VII.

Educazioni

Educazione Aristocratica

L'Educazione inculcata ai giovani Nobili differisce considerevolmente in base al loro sesso.

Educazione Aristocratica Femminile

Oltre ad una Educazione Cortese tradizionale, praticamente tutte le ragazze di origine Nobile beneficiano di un Educazione speciale, insegnata nelle scuole del Bene Gesserit mirante a fare di esse delle perfette future spose e consigliere. Se non si sceglie questa via, l'Educazione del personaggio si effettuerà secondo il modello di una Educazione Maschile, con la scelta di un Predilezione particolare (corrispondente generalmente ad un'Educazione Sapiante o Mistica).

Caratteristiche : Il personaggio riceve i bonus corrispondenti ad una Educazione Cortese ed alla

Educazione di Predilezione. (si veda di seguito per i benefici dell'Educazione Bene Gesserit).

Competenze di Base : +1 in sei Competenze di base di Educazione Cortese ed in sei competenze che corrispondono alla Predilezione scelta. Le Competenze comuni alle due Educazioni possono essere scelte due volte. (si veda di seguito per i benefici dell'Educazione Bene Gesserit).

Competenze Supplementari : +1 nelle tre competenze legate all'Ethos della sua famiglia. Per ulteriori dettagli su questo argomento, vedere sotto.

Benefici dell'Educazione Bene Gesserit : +1 in Disciplina, in Astuzia, in Sapere o in Aura ; +1 in sei Competenze scelte fra Osservare, Storia, Politica, Etichetta, Retorica, Sotterfugio, Lingue, Leggi, Veleni, Tradizioni, Rappresentare, Sedurre.

Educazione Aristocratica Maschile

In termini di gioco, una Educazione Aristocratica, Maschile coniuga la maggior parte dei benefici di una Educazione Cortese e di un secondo tipo di Educazione, generalmente Marziale o Mercantile. Questa seconda Educazione è chiamata Predilezione.

L'Educazione di un giovane Nobile è anche molto influenzata dalla sua cultura familiare: in termini di gioco, le sue competenze supplementari dipenderanno direttamente dei valori di ethos della sua Casa.

Caratteristiche : Il personaggio riceve i bonus corrispondenti ad una Educazione Cortese ed alla Educazione di Predilezione.

Competenze di Base : +1 in sei Competenze di base di Educazione Cortese ed in sei competenze che corrispondono alla Predilezione scelta. Le Competenze comuni alle due Educazioni possono essere scelte due volte.

Competenze Supplementari : +1 nelle tre competenze legate all'Ethos della sua famiglia. Per ulteriori dettagli su questo argomento, vedere sotto.

L'Educazione Aristocratica e l'Ethos Familiare

L'Ethos di una Casa Nobile rappresenta la sua eredità culturale ed i suoi grandi principi fondatori; è rappresentato da tre valori, come per esempio il Potere, l'onore, la Gloria ecc. In termini di gioco, ciascuna di questi valori è associato ad una competenza:

Per ulteriori dettagli sull'Ethos ed i valori che lo definiscono, vedere il Capitolo VI.

Regola Opzionale : Un giovane Nobile può decidere di prendere le distanze dai valori fondatori della sua famiglia; con il permesso del Direttore di gioco, il giocatore potrà decidere di sostituire una, ed una sola, delle tre competenze legate all'Ethos con una Competenza di sua scelta.

Educazione Cortese

Una Educazione Cortese si acquista alla corte di un signore nobile, o, per alcuni privilegiati, alla corte imperiale. Permette al giovane gentiluomo (o gentildonna) di familiarizzare con tutti gli aspetti della vita di corte: protocollo, intrighi, pratica delle belle arti ecc.

Caratteristiche : +1 in Astuzia, in Sapere o in Aura.

Competenze di base : Scegliere sei Competenze ciascuna a +1: Osservare, Sotterfugio, Etichetta, Storia, Lingue, Leggi, Politica, Retorica, Rappresentare, Sedurre.

Competenze Supplementari : +1 in tre Competenze scelte fra Agilità, Armi Bianche, Commercio, Etichetta, Osservare, Politica, Retorica, Sotterfugio, Storia, Lingue, Leggi, Veleni, Tradizioni, Rappresentare, Sedurre.

Educazione di Fortuna

Questa elegante denominazione designa l'apprendistato "duro" dei Personaggi che non hanno ricevuto una vera educazione. È il punto di partenza obbligatorio delle diverse vocazioni avventurose, come Farabutto, Mercenario o Saltimbanco.

Caratteristiche: +1 in una caratteristica a scelta al di fuori del Sapere.

Competenze di base : Scegliere sei Competenze ciascuna a +1: Atletica, Lotta, Agilità, Armi Bianche, Armi da lancio, Armi da Tiro, Destrezza, Discrezione, Osservare, Seguire tracce, Sotterfugio, Sopravvivenza,

Vigilanza, Rappresentare, Sedurre.

Competenze Supplementari : +1 in tre Competenze scelte dalla lista delle Competenze base.

Educazione Marziale

A seconda dell'Origine del personaggio e la Vocazione alla quale si indirizza, una Educazione Marziale può rappresentare un allenamento militare intensivo, l'insegnamento di parecchi precettori versati nell'arte della guerra o ancora un lungo soggiorno in una Scuola di Maestri d'armi.

Caratteristiche : +1 in Fisico, in Abilità o in Disciplina.

Competenze : Scegliere sei Competenze ciascuna a +1 : Atletica, Lotta, Agilità, Armi Bianche, Armi da Tiro, Pilotare, Strategia, Vigilanza.

Competenze Supplementari : +1 in tre Competenze scelte fra Atletica, Lotta, Agilità, Armi Bianche, Armi da Tiro, Armi da lancio, Discrezione, Pilotare, Osservare, Seguire tracce, Strategia, Sotterfugio, Sopravvivenza, Vigilanza, Comando.

Ogni personaggio che abbia seguito un'Educazione Marziale, o un'Educazione Aristocratica a Predilezione Marziale, conosce automaticamente il linguaggio di battaglia della sua Casa: si tratta di un gergo codificato dalla sintassi elementare, specialmente concepita per le trasmissioni militari. Ogni Casa possiede il proprio linguaggio di battaglia, ma la maggior parte di di essi sono derivati del Chakobsa, il vecchio linguaggio segreto degli assassini bhotani.

Educazione Mercantile

Questa educazione prepara all'esercizio del commercio sotto le sue differenti forme. È accessibile solamente ai Comuni e sfocia obbligatoriamente su una Vocazione di Commerciante, spesso in seno all'onnipotente CHOAM.

Caratteristiche : +1 in Astuzia.

Competenze di base : +1 in Commercio, Leggi, Tradizioni, Tecnologia, Politica e Etichetta.

Competenze Supplementari : +1 in tre Competenze scelte fra Pilotare, Commercio, Etichetta, Osservare, Politica, Retorica, Strategia, Sotterfugio, Lingue, Leggi, Tecnologia, Tradizioni.

Educazione Mistica

La scelta di questo tipo di educazione significa generalmente che il personaggio è stato educato in seno ad una delle numerose sette religiose dell'Impero, principalmente di tradizione Zensunni o ispirate dalle manipolazioni culturali della Missionaria Protectiva.

Caratteristiche : +1 in Disciplina, in Sapere o in Aura.

Competenze : +2 in Tradizioni; una delle seguenti Competenze ; +1 in quattro Competenze scelte fra: Storia, Lingue, Medicina, Veleni, Sopravvivenza, Vigilanza, Retorica.

Competenze Supplementari : +1 in tre Competenze scelte fra Agilità, Armi Bianche, Retorica, Sotterfugio, Storia, Medicina, Veleni, Sopravvivenza, Vigilanza, Comando, Rappresentare, Sedurre.

Educazione Sapiente

Questa educazione apre le porte a diverse Vocazioni a carattere scientifico o intellettuale come lo storico o il Planetologo. Accade anche che vada a completare l'educazione di nobili particolarmente eruditi.

Caratteristiche: +1 in Sapere.

Competenze: +1 in Tradizioni, Storia, Lingue, Leggi, Retorica, Planetologia.

Competenze Supplementari : +1 in tre Competenze scelte fra Etichetta, Osservare, Politica, Retorica, Storia, Lingue, Leggi, Medicina, Planétologie, Veleni, Tecnologia, Tradizioni.

Condizionamenti

Condizionamento Bene Gesserit

Le ragazze che ricevono il Condizionamento Bene Gesserit sono state educate in uno dei Capitoli dell'ordine. La maggior parte di esse si dirigono poi verso una vocazione di Sorella, integrandosi così nella gerarchia del Bene Gesserit; altre (come Lady Jessica, la madre di Paul Atréides) sono destinate a diventare delle Cortigiane, pur restando fedeli all'ordine, in qualità di spie, informatrici o alleate politiche.

Caratteristiche : +1 in due caratteristiche scelte fra Disciplina, Sapere, Aura o Astuzia.

Competenze : +1 nelle seguenti sei competenze: Osservare, Retorica, Politica, Etichetta, Sotterfugio, Tradizioni.

Facoltà Speciali : Durante il suo Condizionamento, l'adepta apprende a sviluppare diverse facoltà speciali: la Maniera Bene Gesserit, la Trance Mnemonica, l'Arte Strana, la Voce e il Prana Bindu. L'adepta riceve un totale di punti di Controllo che le permetteranno di utilizzare queste facoltà. Questo totale, determinato alla fine della creazione del Personaggio sarà pari a (Disciplina+5).

Condizionamento Mentat

Scegliendo questa via, un personaggio si indirizza obbligatoriamente alla carriera di Consigliere Mentat. Questo fa di lui un membro dell'ordine dei Mentat.

Caratteristiche : +1 in Astuzia e in Sapere

Competenze : +1 nelle seguenti sei competenze: Storia, Lingue, Leggi, Politica, Strategia, Osservare.

Facoltà Speciali : Le facoltà di un Mentat vengono descritte in dettaglio nel Capitolo IV. Il personaggio riceve un totale di punti di Concentrazione che gli permetteranno di utilizzare queste facoltà. Questo totale, determinato alla fine della creazione del Personaggio sarà pari a (Disciplina+5).

Condizionamento della Scuola Suk

Scegliendo questa via, un personaggio si indirizza obbligatoriamente alla vocazione di Dottore Suk.

Caratteristiche : +1 in Sapere e in Disciplina

Competenze : +2 in Medicina e Veleni, +1 in Osservare e Vigilanza.

Facoltà Speciali : Condizionamento Imperiale, Medicina Suk, Attacco Nonviolento, Padronanza del Corpo, Padronanza dei Sensi, Padronanza dello Spirito. Il personaggio riceve un totale di punti di Coscienza che gli permetteranno di utilizzare queste facoltà. Questo totale, determinato alla fine della creazione del Personaggio sarà pari a (Disciplina+5).

Vocazioni

Assassino

La vocazione di assassino non si limita alla sola arte dell'omicidio, tutt'altro: le sue attribuzioni possono includere anche quelle di spia, di guardia del corpo e di agente di informazione. La maggior parte degli Assassini operano per conto di una Casa Nobile, sotto la tutela di un Maestro degli Assassini.

Requisiti : Educazione Aristocratica, Marziale o Cortese.

Caratteristiche : +1 in Abilità o in Astuzia

Competenze : Scegliere sei Competenze ciascuna a +1: Agilità, Armi Bianche, Armi da Lancio, Armi da Tiro, Discrezione, Osservare,

Travestimento, Seguire tracce, Veleni, Sicurezza, Sotterfugio, Vigilanza.

Vantaggi Speciali : L'Assassino riceve un bonus di +1 dado in attacco ogni volta che coglie una vittima di sorpresa. Questo bonus si applica con tutto le forme di attacco : Armi bianche, da lancio, da tiro, Lotta...

Equipaggiamento iniziale: Due armi bianche a scelta, una garrota, una pistola Maula, una armatura leggera (Livello Tec 3), uno Scudo personale, tre dosi di veleno mortale, tre dosi di veleno paralizzante, una copia del Manuale degli Assassini, comunicatore standard, un neutralizzatore e un individua veleni.

Consigliere Mentat

Per una Casa Nobile, un Consigliere Mentat è una carta vincente inestimabile - e praticamente indispensabile per chi pretende tuffarsi negli intrighi del Landsraad e della CHOAM.

Requisiti: Condizionamento Mentat

Caratteristiche : +1 in Astuzia, in Disciplina o in Sapere.

Competenze : +2 in tre Competenze e +1 nelle altre sei di questa lista : Commercio, Etichetta, Osservare, Politica, Sicurezza, Strategia, Sotterfugio, Storia, Leggi, Lingue, Retorica, Veleni, Psicologia, Tecnologia, Vigilanza, Interrogatorio.

Vantaggi Speciali : Le prodigiose facoltà di apprendimento di un Mentat gli permettono di beneficiare di due volte i livelli di maestria rispetto ad un altro personaggio (vedere sopra). Questo vantaggio riflette la formazione dei Consiglieri Mentat impiegati dalle Case nobili, ma esistono anche dei Mentat atipici (Assassini, Duellisti eccetera, e anche dei Mentat Devianti). Questi tipi particolari di Mentat sono descritti in dettaglio nel Manuale dei Mentat.

Equipaggiamento iniziale : Un pugnale, uno Scudo personale, una pistola Maula, una scacchiera per il Cheope.

Cortigiano

Questo termine designa principalmente ogni persona che vive nell'ambiente di un Signore e che possieda una certa padronanza dei codici e degli usi che reggono la società imperiale(i famosi "faufreluches ").

Requisiti : Una Educazione Cortese o Aristocratica.

Caratteristiche : +1 in Astuzia o in Aura

Competenze : Scegliere sei Competenze ciascuna a +1 : Sotterfugio, Sedurre, Rappresentare, Osservare, Etichetta, Storia, Lingue, Leggi, Politica, Retorica. Se il personaggio è di origine Nobile aggiungere Comando.

Vantaggi speciali : Un Cortigiano può cominciare il gioco con tre Contatti di sua scelta. Il valore di affidabilità di questi contatti è pari al punteggio della sua Competenza Etichetta, meno la differenza di Status esistente fra il Cortigiano e il suo contatto. Questo calcolo va fatto a fine creazione del personaggio, quando le Competenze hanno raggiunto il loro valore di gioco definitivo. Per ulteriori dettagli consultare il Capitolo VI.

Equipaggiamento iniziale: Un arma bianca, vesti eleganti da corte, uno Scudo personale, un individua veleni, tutti gli oggetti necessari al divertimento in società (baliset, libri, scacchi etc).

Discepolo Mistico

Secondo le loro competenze, i discepoli mistici possono fungere da custodi delle Tradizioni, da insegnanti, guaritori, artisti o anche profeti, se possiedono la Prescienza.

Requisiti : Una Educazione Mistica.

Caratteristiche : +1 in Disciplina, Sapere, Astuzia o Aura.

Competenze : +1 in sei competenze scelte fra Lotta, Agilità, Armi Bianche, Tradizioni, Storia, Lingue, Medicina, Osservare, Retorica, Veleni, Sopravvivenza, Vigilanza, Comando e Rappresentare.

Vantaggi speciali : Un Discepolo Mistico è capace di recuperare le sue forze grazie alla meditazione, senza raggiungere tuttavia il grado di padronanza interiore di un'adepta del Bene Gesserit. Concretamente, ogni ora di meditazione apporta al Discepolo gli stessi benefici che 2 ore di sonno. Un Discepolo può meditare durante un numero di ore consecutive pari, al massimo, al suo valore di Disciplina.

Equipaggiamento iniziale : Da definire con il Direttore di gioco. La maggior parte degli adepti mistici conducono una esistenza ascetica, a discapito di possedimenti materiali e della tecnologia.

Dottore Suk

Grazie al loro Condizionamento Imperiale ed agli insegnamenti segreti della loro Scuola, i Dottori Suk sono considerati, a buon diritto, come i medici più affidabili di tutto l'Universo.

Requisiti : Condizionamento della scuola Suk.

Caratteristiche : +1 in Disciplina o in Sapere.

Competenze : +1 in Medicina e Veleni e + 1 in quattro competenze scelte fra: Tradizioni, Leggi, Etichetta, Osservare, Psicologia e Lingue.

Vantaggi speciali : I Dottori Suk sono universalmente rispettati e beneficiano di un bonus di +1 in Status.

Equipaggiamento iniziale: Un medkit, una pistola Maula (solo equipaggiata con droga paralizzante, 2 x 10 flechette), Scudo personale, un individuo veleni.

Duellista

Per i Personaggi di origine Comune, questa Vocazione rappresenta una prima tappa verso

la posizione di Maestro d'armi. Per i nobili, costituisce semplicemente il prolungamento logico di un'educazione aristocratica a dominante marziale.

Requisiti : Una Educazione marziale o Aristocratica con Predilezione Marziale.

Caratteristiche : +1 in Abilità

Competenze : +2 in Agilità e in Armi Bianche ; +1 a due Competenze scelte fra Armi da Lancio, Armi da Tiro, Atletica, Lotta, Strategia e Vigilanza.

Vantaggi speciali : Un vero duellista può combattere con entrambe le mani. L'ambidestria gli consente di battersi con un arma bianca per mano ; per ulteriori dettagli in questione vedi le regole di combattimento.

Equipaggiamento iniziale: Tre armi bianche a scelta, una armatura leggera (Livello Tec3), una pistola Maula (con droga paralizzante, 2 x 10 flechette), comunicatore standard, uno Scudo personale.

Farabutto

Come ogni società, l'Imperium possiede il suo carico di ladri, di truffatori e di malviventi. La maggior parte di essi operano nei bassifondi delle capitali planetarie, ma alcuni si distinguono dalla canaglia ordinaria diventando degli avventurieri di alto livello, capaci di intrattenere delle relazioni di affari con ricchi commercianti, o anche di ottenere l'amicizia di potenti aristocratici.

Caratteristiche : +1 in Abilità o Astuzia.

Competenze: +1 in sei Competenze scelte fra : Agilità, Armi Bianche, Armi da Tiro, Destrezza, Discrezione, Commercio, Travestimento, Osservare, Sotterfugio, Sopravvivenza, Vigilanza, Sedurre.

Vantaggi speciali: Il Farabutto è particolarmente dotato nel crearsi dei contatti utili o nel procurarsi attrezzature normalmente riservata alle persone delle caste più elevate. In termini di gioco, il personaggio beneficerà di

2 punti di Privilegio supplementare, o 4 al posto di 2.

Equipaggiamento iniziale: Due armi bianche (a scelta), una armatura leggera (Livello Tec 3), una pistola balistica, una pistola Maula (droga paralizzante, 2 x 10 flechette).

Mercante

La maggior parte dei Mercanti sono membri di Case Minori vassalle delle Case Nobili dell'Impero.

I Personaggi-giocanti che abbiano scelto questa vocazione possono dirigersi poi verso una Vocazione d'Elite di Imprenditore o di Libero Commerciante.

Requisiti : Una Educazione mercantile o una Educazione Aristocratica con Predilezione mercantile.

Caratteristiche : +1 in Astuzia.

Competenze : +2 in Commercio, +1 in Leggi, Tradizioni, Lingue e Sotterfugio.

Vantaggi speciali : Il personaggio può cominciare il gioco con tre Relazioni Commerciali di sua scelta. Il punteggio di affidabilità di ciascuna Relazione sarà pari alla sua Competenza di Commercio, eventualmente modificata dalla differenza di Status.

Equipaggiamento iniziale: Tutto ciò che il Direttore di gioco vorrà concedere, entro i limiti della ragionevolezza.

Planetologo

Requisiti: Una Educazione Sapiente o una Educazione Aristocratica con una Predilezione Sapiente.

Caratteristiche : +1 in Sapere.

Competenze : +2 in Planetologia, Tradizioni e Sopravvivenza.

Vantaggi speciali: Un planetologo può

adattare senza difficoltà la sua Competenza di Sopravvivenza a tutti i tipi di ambienti naturali e di luoghi differenti.

Equipaggiamento iniziale : Lasciato al giudizio del Direttore di gioco, in funzione della missione del personaggio. E' evidente che un planetologo che conduca le sue ricerche presso i Fremen di Arrakis non avrà per nulla lo stesso equipaggiamento di un planetologo che lavori su di un mondo ghiacciato.

Saltimbanco

Questa vocazione raggruppa gli attori, ballerini, musicisti, giocolieri ed altri saltimbanchi - professioni molto apprezzate nell'Impero.

Requisiti : Una Educazione di Fortuna.

Caratteristiche : +1 in Abilità, Astuzia o Aura.

Competenze : +2 in Rappresentare, +1 in Lingue, Travestimento, Sotterfugio e Sedurre.

Vantaggi speciali : Il Commediante beneficia della protezione di un mecenate ricco e influente ; in termini di gioco, questo mecenate sarà considerato come una Relazione Sociale speciale, di uno Status Sociale pari alla Competenza di Rappresentare del Saltimbanco con un valore d'affidabilità pari alla sua Competenza d'Etichetta (senza aggiustamenti dovuti alla differenza di Status).

Equipaggiamento iniziale: Baliset (o qualsiasi altro strumento musicale), costumi e accessori di scena, pugnale.

Soldato

Nei casi dei Personaggi interpretati dai giocatori, questa vocazione non rappresenta una posizione di semplice uomo di truppa, ma al meno un grado di tenente.

Requisiti: Una Educazione Marziale.

Caratteristiche : +1 in Fisico o in Abilità

Competenze : Scegliere sei Competenze ciascuna a +1 : Atletica, Agilità, Armi Bianche, Armi da Tiro, Armi Pesanti, Lotta, Pilotare, Sopravvivenza, Vigilanza, Comando, Seguire tracce, Strategia, Sicurezza.

Vantaggi speciali : I Soldati sono abituati a portare armature pesanti senza subire restrizioni di movimento. In termini di gioco, i dadi di penalità che si applicano normalmente all'Abilità in generale s'applicano –per un Soldato- solo alle Competenze di Agilità e Discrezione.

I Soldati sono anche addestrati e abituati ad utilizzare efficacemente ogni tipo di attrezzature militari.

Equipaggiamento iniziale : Due armi bianche, una pistola balistica, un fucile balistico, una pistola Maula, una armatura pesante (Livello Tec 3), tre granate esplosive o stordenti a scelta, comunicatore standard, Scudo personale.

Sorella del Bene Gesserit

L'appartenenza al Bene Gesserit conferisce al personaggio una certa protezione, se non di immunità dalle leggi e dalle decisioni della nobiltà. In più, una adepta Bene Gesserit integrata in una Casa Nobile può sempre entrare in contatto con l'ordine qualora ne sentisse la necessità. In cambio l'appartenenza al Bene Gesserit richiede una obbedienza *totale* verso l'ordine, normalmente questa viene assicurata tramite il Condizionamento BG. In termini di status e di potere, una Sorella possiede numerosi vantaggi ma subisce altrettante *serie* restrizioni, soprattutto per quanto riguarda la libertà d'azione. Il profilo presentato qui corrisponde –in particolare- a quello di una adepta associata alla famiglia dirigente d'una Casa Nobile, ma esistono altre specializzazioni all'interno dell'ordine, ciascuna delle quali possiede specifiche tecniche segrete e abilità speciali.

Requisiti: Condizionamento Bene Gesserit.

Caratteristiche : +1 in Disciplina, Astuzia, Sapere, Aura o Abilità

Competenze : Scegliere sei Competenze ciascuna a +1 : Osservare, Veleni, Vigilanza, Tradizioni, Etichetta, Storia, Lingue, Leggi, Medicina, Retorica, Psicologia, Politica, Sotterfugio, Interrogatorio, Sedurre, Comando, Voce e Arte Strana.

Vantaggi speciali : Una adepta Bene Gesserit beneficia di numerosi vantaggi, a cominciare da quelli derivanti dal Condizionamento e l'accesso ad abilità speciali come la Voce o l'arte Strana. Inoltre essa può sempre contare sul sostegno e l'assistenza delle Sorelle, finché serve l'ordine efficacemente e devotamente.

Equipaggiamento iniziale : Tunica, cappello e insegne dell'ordine, un pugnale, un gom jabbar, tre dosi di veleno paralizzante.

Storico

Requisiti : Una Educazione sapiente o una Educazione Aristocratica con una Predilezione Sapiente.

Caratteristiche : +1 in Sapere.

Competenze : +2 in Storia e in Tradizioni, +1 in Leggi e in Lingue.

Vantaggi speciali: Il personaggio ha una conoscenza enciclopedica in un campo storico di sua scelta; questa specializzazione può riguardare un pianeta, una Casa, una fazione specifica dell'Impero o un'epoca particolare, come per esempio la Jihad Butleriana. In questo campo, il personaggio non ha mai bisogno di provare la sua Competenza di Storia: è semplicemente infallibile.

Equipaggiamento iniziale: Libri, proiettore solido, documenti su bobine di filamenti shiga.

Vocazioni d'Elite

Condottiere

Un Condottiere è il capo di una compagnia di mercenari ; la maggior parte proviene da Case Minori, dove occupano una posizione di rilievo.

Requisiti: Una prima vocazione di Mercenario.

Caratteristiche : +1 in Aura o in Disciplina.

Competenze : +1 in Strategia, Comando, Interrogatorio, Sicurezza e in due Competenze di Mercenario.

Vantaggi speciali : Il personaggio ha al suo comando diretto una compagnia di mercenari i cui uomini gli sono totalmente devoti. Il numero di uomini è pari al suo punteggio di Competenza di Comando moltiplicato per 5. Le armate mercenarie sono generalmente costituite da più compagnie di questo tipo.

Emissario

Provenienti dagli orizzonti più diversi, gli Emissari sono adoperati dalle Case Nobili come uomini di fiducia; al tempo stesso mediatori diplomatici, agenti di informazione e propagandisti politici, sono abilitati (e abituati) a intraprendere ogni tipo di missioni ufficiali o ufficiose.

Requisiti : Una prima Vocazione di Cortigiano, di Mercante, di Farabutto, d'Assassino, di Storico o di Planetologo.

Caratteristiche : +1 in Astuzia o in Aura.

Competenze : +1 in Commercio, Politica, Etichetta, Sotterfugio, e Osservare.

Vantaggi speciali: 3 Relazioni supplementari (politiche, commerciali o sociali. Il valore di Affidabilità di queste Relazioni sarà calcolata a partire dalla competenza appropriata (Politica, Commercio o Etichetta) modificata da un eventuale scarto di Status.

Imprenditore

Contemporaneamente commercianti e diplomatici, gli imprenditori sono i rappresentanti planetari del CHOAM. Ciascuno stabilimento della compagnia è diretto da un direttorio di più imprenditori.

Requisiti : Una prima Vocazione di Mercante.

Caratteristiche : +1 in una caratteristica a sua scelta.

Competenze : +2 in Commercio e in Leggi, +1 in Politica e in Etichetta.

Vantaggi Speciali : 3 nuove Relazioni Commerciali (vedere la vocazione Mercante).

Libero Commerciante

Nell'Impero, il termine “ *libero commerciante* ” significa di fatto “ *contrabbandiere* ” - questa parola non designa più un volgare commerciante di beni illegali ma un vero imprenditore specializzato in transazioni illecite, alla testa di una organizzazione di commercio clandestino di grande ampiezza.

Requisiti : Una prima Vocazione di Mercante o di Farabutto.

Caratteristiche : +1 in una caratteristica a scelta.

Competenze : +1 in Sotterfugio, Leggi, Tradizioni, Tecnologia e in due Competenze scelte fra Osservare, Politica, Sicurezza, Lingue, Veleni ed Etichetta.

Vantaggi speciali : 3 Relazioni Commerciali supplementari (vedere Mercante).

Maestro degli Assassini

Un Maestro degli Assassini è incaricato di assicurare la sicurezza personale del Signore e dei membri del Casato ; ha inoltre il compito di addestrare le spie, gli agenti informatori e gli assassini impiegati dalla Casa. È contemporaneamente una guardia del corpo, un addestratore, un indagatore e un tattico.

Requisiti: Una prima Vocazione d'Assassino.

Caratteristiche : +1 in Abilità, in Astuzia o in Disciplina.

Competenze : Scegliere sei Competenze ciascuna a +1 : Travestimento, Osservare, Seguire tracce, Sicurezza, Strategia, Sotterfugio, Interrogatorio, Sopravvivenza, Vigilanza, Veleni e Comando.

Vantaggi speciali: Per ciascun livello di Maestria nella Competenza Veleni, il Maestro degli Assassini ha accesso ad un tipo di veleno non censito nel Manuale degli Assassini e non individuabile tramite gli individua -veleni ordinari. Il giocatore dovrà determinare le caratteristiche di ogni tipo di veleno: il suo metodo di amministrazione (chaumas, chaumurky o veleno da lama) i suoi effetti (paralizzanti o mortali) la sua origine (vegetale, animale, minerale eccetera).

Maestro d'Armi

Un Maestro d'Armi è incaricato di insegnare le arti del duello ed ogni sorta di tecnica di combattimento agli appartenenti di un casato nobile. E' generalmente considerato il miglior combattente di una Casa Nobile.

Requisiti: Una prima Vocazione di Duellista.

Caratteristiche : +1 in Abilità, in Fisico o in Disciplina.

Competenze : +1 in Armi Bianche, Agilità, Armi da Tiro, Strategia, Vigilanza e Comando.

Vantaggi speciali: Un Maestro d'armi dedica la sua esistenza intera a praticare ed ad insegnare l'arte del duello all'arma bianca. Questo gli conferisce una maestria ineguagliabile, persino del più dotato dei duellanti dilettanti. In termini di gioco, quando si batte all'arma bianca, il Maestro d'Armi beneficia di un dado bonus al Confronto di Agilità effettuato all'inizio di ogni Assalto.

Maestro di Corte

Il Maestro di Corte si occupa di monitorare tutte le attività domestiche e di protocollo di un casato ; è allo stesso tempo siniscalco, ciambellano ed esperto di intrighi.

Requisiti: Una prima Vocazione di Cortigiano.

Caratteristiche : +1 in Astuzia, in Sapere o in Aura.

Competenze : Scegliere sei Competenze ciascuna a +1 : Etichetta, Osservare, Politica, Sotterfugio, Tradizioni, Storia, Lingue, Leggi, Retorica, Veleni, Rappresentare e Sedurre.

Vantaggi speciali: Tre Relazioni sociali supplementari; il valore di Affidabilità di queste Relazioni sarà determinato a partire dal valore di Etichetta del personaggio, modificata da un eventuale scarto di Status.

Maestro di Guerra

Il Maestro di Guerra è specialmente incaricato di comandare le truppe della sua Casa sul campo di battaglia: è al contempo uno stratega, ed un ispiratore di uomini. In tempo di pace, può riempire anche delle funzioni diplomatiche importanti e può lavorare anche per la sicurezza della famiglia regnante, in stretta collaborazione col Maestro degli Assassini.

Requisiti: Una prima Vocazione di Soldato.

Caratteristiche : +1 in Disciplina, in Aura o in Astuzia.

Competenze : +2 in Strategia e in Comando, +1 in due Competenze scelte fra : Armi da Tiro, Pilotare, Osservare, Vigilanza, Seguire tracce, Sopravvivere, Tecnologia e Interrogatorio.

Vantaggi speciali: Il Maestro di Guerra sa, meglio di chiunque altro, dirigere i suoi uomini in situazione di battaglia o di operazione militare, il che avvantaggia le truppe poste sotto il suo comando diretto. Gli effetti di questo vantaggio in termini di gioco saranno esaminati in dettaglio nel sistema di combattimento di massa nel supplemento intitolato La Via delle Armi.

Maestro Spirituale

Questa vocazione non si ritrova se non nelle Case di forte tradizione mistica, generalmente adepti di sette religiose ispirate dagli insegnamenti della filosofia Zensunni o dalle

diverse superstizioni diffuse tramite la Panoplia Propheticus del Bene Gesserit.

Requisiti : Una prima vocazione di Adepto Mistico.

Caratteristiche : +1 in Astuzia, in Disciplina, in Sapere o in Aura.

Competenze : +1 in Osservare, Retorica, Storia, Tradizioni, Lingue, Comando.

Equipaggiamento : Nessuno.

Vantaggi speciali: Il personaggio può contare sulla lealtà assoluta di una cerchia di fedeli discepoli composta da un numero di individui pari al valore della sua Competenza di Comando. In termini di gioco, questi Discepoli verranno creati come i Servitori (vedere la descrizione di questo Privilegio).

Sapiente Imperiale

Questi studiosi lavorano per l'autorità imperiale, che gli assegna delle delicate missioni destinate a preservare o ad estendere le conoscenze dell'umanità.

Requisiti: Una origine Comune e una Vocazione di Storico o di Planetologo.

Caratteristiche : +1 in Sapere.

Competenze : +1 in Tradizioni, Etichetta, Leggi, Lingue e in due Competenze scelte fra Storia, Retorica, Planetologia, Politica, Sopravvivenza e Tecnologia.

Vantaggi speciali: I Sapienti Imperiali beneficiano della protezione dell'Imperatore, il che gli conferisce generalmente una certa autorità presso i rappresentanti dell'apparato imperiale, così come una certa sicurezza personale.

Trovatore

Nella gerarchia sociale dell'Impero, i Trovatori beneficiano d'una posizione sociale privilegiata. Poeti, musicisti e talvolta filosofi, i

Trovatori si possono incontrare un po' ovunque nell'Impero, e assai spesso nella corte di una Casa nobile. Essi svolgono spesso il ruolo di messaggeri, di diplomatici, oppure di spie ; si dice che alcuni siano anche degli esperti Assassini e che i famosi Trovatori Imperiali, presso la corte dell'Imperatore, costituiscano in realtà una branca a parte dei suoi servizi di informazione.

Requisiti : Una prima vocazione di Cortigiano o di Saltimbanco. Un Assassino che abbia ricevuto un'Educazione Cortese può intraprendere anch'egli questa Vocazione, che svolge allora una funzione di copertura.

Caratteristiche : +1 in Astuzia, in Abilità o in Aura.

Competenze : +1 in Rappresentare, Sedurre, Etichetta, Sotterfugio, Tradizioni e Retorica.

Vantaggi speciali : Il prestigio, la fama e la posizione particolare del Trovatore gli garantiscono un certo grado di libertà rispetto alle regole rigide dei faufreluches - il che gli permette, per esempio, di viaggiare di corte in corte senza temere di essere accolto (troppo) male dai nobili e dai loro cortigiani - un privilegio tanto prezioso quanto fragile, che i Trovatori sanno sfruttare generalmente in maniera avveduta..

Equipaggiamento: Tutti i Trovatori hanno diritto ad un eccezionale Baliset realizzato da un mastro-liutaio di Chusuk.

Veterano

Un Veterano è un Soldato particolarmente esperto ed agguerrito. Anche se possiede un grado abbastanza elevato in seno alla Casa che lo impiega, non ha in compenso né la posizione né le responsabilità di un Maestro di Guerra, il che non gli impedisce, tuttavia, di avere il suo posto nell'entourage di un Nobile, in qualità di capo della sua guardia personale, ufficiale di collegamento o valoroso commilitone.

Requisiti: Una prima Vocazione di Soldato.

Caratteristiche : +1 in Disciplina o in Fisico.

Competenze: +1 in sei Competenze scelte fra le seguenti : Atletica, Lotta, Armi Bianche, Armi da Lancio, Armi da Tiro, Pilotare, Vigilanza, Sopravvivenza, Seguire tracce, Interrogatorio, Strategia, Comando.

Vantaggi speciali: La sua lunga esperienza di combattimento ha permesso al Veterano di sviluppare un sangue freddo e dei riflessi eccezionali; in termini di gioco, riceve 1 dado di bonus quando deve utilizzare la sua Vigilanza in combattimento, nel pieno dell'azione.

Educazione o Condizionamento	Requisiti	Vocazioni Possibili
Educazione Cortese	Nessuno	Cortigiano, Assassino
Educazione Marziale	3 in Fisico, Agilità o Disciplina	Duellista, Soldato, Assassino,
Educazione Mercantile	Nessuno	Mercante
Educazione Mistica	Nessuno	Discepolo Mistico
Educazione Sapiente	3 in Sapere	Storico, Planetologo
Educazione di Fortuna	Origine Comune	Saltimbanco, Farabutto
Educazione Aristocratica	Origine Nobile	Duellista, Cortigiano, Assassino
Predilezione Marziale	3 in Fisico, Agilità o Disciplina	
Educazione Aristocratica	Origine Nobile	Mercante, Cortigiano
Predilezione Mercantile		
Educazione Aristocratica	Origine Nobile 3 in Sapere	Storico, Planetologo, Cortigiano
Predilezione Sapiente		
Educazione Aristocratica	Origine Nobile	Discepolo Mistico, Cortigiano
Predilezione Mistica		
Educazione Aristocratica	Origine Nobile	Cortigiano, Assassino
Scuola del Bene Gesserit	Sesso Femminile	
Condizionamento Bene Gesserit	3 in Astuzia e Disciplina	Sorella Bene Gesserit, Cortigiano
Condizionamento Mentat	3 in Sapere e Astuzia	Consigliere Mentat
Condizionamento Scuola Suk	3 in Sapere e Disciplina	Dottore Suk

Valore d'Ethos	Competenza collegata
Cultura	Storia, Tradizioni o Retorica (una a scelta del giocatore)
Eccellenza	una competenza specifica, legata al campo d'eccellenza della Casa– Armi Bianche, Strategia, Tecnologia o Pilotare sono alcuna delle scelte più diffuse.
Gloria	Etichetta
Lealtà	Storia
Onore	Comando
Potere	Politica
Profitto	Commercio
Segreto	Sotterfugio o, se si applica, una competenza specifica, legata al segreto della Casa: Veleni, Tecnologia, etc.
Stabilità	Leggi

Vocazione	Possibili Vocazioni d'Elite
Assassino	Maestro degli Assassini, Emissario
Cortigiano	Maestro di Corte, Emissario

Discepolo Mistico	Maestro Spirituale, Emissario
Duellista	Maestro d'Armi, Emissario
Farabutto	Emissario, Libero Commerciante
Mercante	Imprenditore, Emissario, Libero Commerciante
Planetologo	Sapiente Imperiale, Emissario
Saltimbanco	Trovatore, Emissario
Soldato	Maestro di Guerra, Veterano, Emissario
Storico	Sapiente Imperiale, Emissario

Capitolo 3 : **SISTEMI**

*“Non si può comprendere un processo interrompendolo.
La comprensione deve seguire l'avanzamento del processo
e procedere con esso.”*

Prima Legge del Mentat

Regole Generali

Le regole presentate di seguito sono volutamente semplici. Esse non impiegano altro che dadi a 8 facce (d8) e hanno l'obiettivo principale di adattarsi il più facilmente possibile a qualsiasi situazione.

La Regola d'Oro

I dadi non dovranno essere utilizzati che nelle situazioni incerte, difficili o importanti sul piano drammatico; è, per esempio, del tutto inutile farvi ricorso per attività che un personaggio compie di abitudine o che non presentino alcuna difficoltà particolare. Quindi, un pilota d'ornitottero non dovrà mettere alla prova la sua abilità nella Competenza Pilotare ogni singola volta che si mette ai comandi del suo apparecchio, ma unicamente in situazione difficili o pericolose : combattimenti, inseguimenti, manovre acrobatiche, atterraggi forzati etc. Questo principio può essere facilmente applicato a tutte le altre Competenze. Lo scopo di questo approccio è quello di privilegiare l'aspetto narrativo del gioco e di rinforzare l'impatto decisivo di ciascuna azione.

Il Test di Competenza

Il tipo di lancio di dadi più frequentemente utilizzato è il *test di Competenza*. Come indica il nome, consiste nel mettere alla prova una particolare Competenza per sapere se un personaggio è riuscito o no nell'azione intrapresa. La procedura utilizzata per risolvere un test è la seguente. Il Direttore di Gioco determina la Competenza corrispondente a la

situazione (Pilotare per una manovra aerea, Destrezza per una prova di destrezza manuale, Sopravvivenza per trovare un riparo durante una tempesta di sabbia etc), poi tira un numero di dadi (d8) pari al Valore di Competenza (Caratteristica + livello di abilità). Se il personaggio non possiede la Competenza richiesta il Direttore di Gioco può permettergli di utilizzare il valore della Caratteristica dominante, ma unicamente se ritiene che un profano possa effettivamente riuscire nell'azione, il che non sarà sempre vero (tutto dipende dalla situazione e dalle circostanze).

Ciascun dado che ottenga un risultato pari o superiore a 5 costituisce un “successo”. In generale il numero di successi ottenuti permette di valutare il livello di riuscita dell'azione intrapresa dal personaggio : più il totale è alto, più l'azione è riuscita.

Numero di successi	Risultato
1	Accettabile
2	Soddisfacente
3	Eccellente
4	Ragguardevole
5	Eccezionale
6	Magistrale
7	Prodigioso
8	Sovrumano

Il numero di dadi lanciato da un personaggio determina quindi la sua performance ottimale ma è possibile superare i propri limiti in alcune situazioni : al momento di un test di Competenza, ciascun dado su cui si ottenga un 8 conterà come *due successi*. Questo vantaggio è consentito unicamente ai personaggi con almeno un punto nella

Competenza richiesta dal test, chi ricorre al solo valore di caratteristica non può avvalersene.

Come regola generale una performance Accettabile (1 successo) è sufficiente a riuscire nella maggior parte delle azioni. Se un personaggio cerca un risultato particolarmente spettacolare o preciso, il Direttore di Gioco potrà esigere un livello minimo di riuscita, al di sotto del quale il tentativo del personaggio sarà considerato come un fallimento parziale.

Al di fuori di questi casi particolari, il numero di successi ottenuti gioca un ruolo decisivo nelle diverse forme d'opposizione fra due o più Personaggi (vedete più avanti).

Altri Test

In alcuni casi, un personaggio dovrà effettuare un test basato unicamente su di una Caratteristica senza l'intervento di Competenze. Si potrà, per esempio, fare un test di Disciplina per un personaggio che tenti di resistere agli effetti della Voce di una Bene Gesserit o fare un test di Fisico per un personaggio ferito in modo da vedere a che ritmo. Questi test vengono risolti esattamente come i Test di Competenza, ma gli 8 non contano doppio. La “regola del 8” resta legata esclusivamente alla nozione di Competenza.

Vantaggi e penalità

Nel caso in cui un personaggio sia svantaggiato o affaticato dalle ferite o a causa di qualsiasi alterazione suscettibile di diminuirne l'efficienza, subirà una penalità di uno o più dadi nella maggior parte delle azioni.

Le azioni di un personaggio possono essere modificate sia da circostanze negative (penalità di un dado) che da circostanze favorevoli (bonus di un dado).

Confronti

Quando due personaggi si oppongono in un confronto diretto, chi ottiene il livello di successi vince. La comparazione dei risultati ottenuti può anche permettere di classificare le differenti performance, sia sul piano assoluto

(numero di successi) che relativo l'uno all'altro (differenza fra i livelli di successo ottenuti).

Esempio : Una Partita a Cheope

Jared e Nissian decidono di fare una partita a Cheope al fine di mettere alla prova i rispettivi talenti di strategia. Il Direttore di Gioco decide di risolvere la situazione con un Confronto giocato su tre lanci, utilizzando la Competenza Strategia. A ciascun lancio, il livello di successi ottenuto sarà sommato al totale del giocatore: al termine dei tre lanci, la comparazione dei risultati consentirà di sapere chi ha vinto la partita e in che misura. Jared ha 3 in Strategia e Nissian 4.

Primo lancio : Jared tira 3/7/8, 3 successi (performance eccellente) mentre Nissian ottiene 8/1/6/4, anch'essa un'eccellente performance : l'inizio di partita è serrato, ciascun avversario fa mostra di grande abilità.

Secondo lancio : Jared tira 6/7/4 (2 successi) e Nissian 6/6/7/8 (5 successi, una performance eccezionale, ben al di sopra dei suoi abituali livelli). Lo scarto fra i due mostra che Nissian è nettamente in vantaggio. Quest'ultimo, al momento, ha totalizzato 8 successi, contro i 5 di Jared.

Terzo lancio : Jared ottiene 8/7/5 (4 successi, una performance ragguardevole) e Nissian 7/4/5/7 (3 successi). Jared si difende con talento, ma gli sarà sufficiente ? Il suo totale è 9, contro 11 per Nissian, che vince la partita senza però aver “demolito” l'avversario.

Questo sistema viene utilizzato ogni volta che un personaggio tenta di opporsi o di reagire ad una azione avversaria. In questi casi, una parità torna sempre a vantaggio del difensore. Una Competenza destinata a ingannare un avversario o una vittima (Discrezione, Sotterfugio, Travestimento, etc)

Può essere messa a confronto con una Competenza “ difensiva ” appropriata (Osservare, Vigilanza, etc).

Intervento del Destino

*“ Il Paradiso alla mia destra,
l’Inferno alla mia sinistra,
e l’Angelo della Morte alle mie spalle.”*

Durante il gioco, un giocatore può spendere un punto del Karama del suo personaggio, per influenzare il corso del destino a suo favore. Non è permesso spendere più di un punto di Karama per volta. Si tratta di una dono raro il cui uso deve essere riservato alle situazioni veramente cruciali. I punti di Karama non si possono recuperare mai: una volta spesi, sono persi definitivamente (il che non impedisce ad un eroe di guadagnarne di nuovi seguendo il suo destino).

Secondo le situazioni, la spesa d'un punto di Karama può rappresentare la forza della disperazione, uno sforzo supremo di volontà, un momento d'ispirazione o di concentrazione totale, un colpo di fortuna straordinario o persino il favore divino : la spiegazione esatta è lasciata al giudizio del giocatore.

Concretamente, il Karama può intervenire nel gioco principalmente in due modi.

Se non siete soddisfatti del risultato d'un test di Competenza (o di Caratteristica), potete fare ricorso alla buona stella del vostro personaggio spendendo un punto di Karama.

Otterrete così un successo automatico supplementare. Ciò vi permette di trasformare un fallimento in un successo in extremis, di strappare un ex equo, di scansare un attacco nemico o migliorare la qualità d'una performance particolarmente importante.

La spesa di un punto di Karama permette anche al personaggio di ignorare totalmente gli effetti di un attacco avverso, anche e soprattutto, se si tratta di un colpo presumibilmente mortale. Tutto accade come se l'attacco avesse fallito di un pelo: la lama del pugnale è deviata all'ultimo minuto, il proiettile sfiora la capigliatura del bersaglio ecc. Se esiste una spiegazione possibile, anche improbabile, questo principio può essere esteso anche ad ogni situazione suscettibile di minacciare la sopravvivenza del personaggio (avvelenamento, caduta mortale, eccetera).

Le Competenze in Gioco

Il Valore d'una Competenza

Il valore totale d'una Competenza è il risultato della somma della sua Caratteristica dominante e del suo livello di maestria. Vi ricordiamo che il livello di maestria d'una Competenza non può mai superare il valore somma della sua Caratteristica dominante; il valore totale d'una Competenza è quindi limitato al doppio della sua Caratteristica dominante, con un massimo assoluto di 10. La tabella qui di seguito consente di valutare meglio le diverse Competenze d'un personaggio.

Valore Totale	Descrizione
3	Dilettante
4	Competente
5	Capace
6	Talentuoso
7	Esperto
8	Maestro
9	Prodigio
10	Leggenda vivente

Descrizione delle Competenze

Agilità : Questa Competenza, basata sull'Abilità, è utilizzata in tutte le situazioni in cui è richiesta scioltezza o equilibrio. E' di grande importanza nei duelli e nei combattimenti (si vedano le regole al Capitolo V).

Armi Bianche : Questa Competenza, basata sull'Abilità, rappresenta l'arte della scherma e del maneggio di tutte le armi da taglio : pugnale, kinjal, spada etc. Ricordate che la diffusione di Scudi Holtzmann ha riportato queste armi in voga.

Armi da Lancio : Questa Competenza, basata sull'Abilità, consente di lanciare con precisione un pugnale, un giavellotto etc. Include anche il maneggio della frombola.

Armi da Tiro : Questa Competenza, basata sull'Abilità, consente di maneggiare con precisione pistole, fucili, archi e balestre.

Atletica : Questa Competenza, basata sul Fisico, comprende il salto, la corsa, la capacità di arrampicarsi o nuotare (ad esclusione dei Fremen...).

Comando : Questa Competenza, basata sull'Aura, rappresenta l'autorità del personaggio, la sua capacità di farsi obbedire ma anche di ispirare coloro che lo ascoltano.

Commercio : Questa Competenza, basata sulla Astuzia, rappresenta il "senso degli affari" del personaggio. Sarà utilizzata per contrattare, stimare il valore degli oggetti preziosi od organizzare delle operazioni mercantili.

Destrezza : Questa Competenza, basata sull'Abilità, comprende la prestidigitazione, il furto con destrezza e tutte le operazioni manuali delicate. In alcuni casi, può essere contrapposta alla Vigilanza d'una eventuale vittima.

Discrezione : Questa Competenza, basata sull'Abilità, permette di nascondersi, di muoversi in silenzio etc. Sarà in concreto sempre contrapposta alla Vigilanza degli avversari.

Etichetta : Questa Competenza, basata sulla Astuzia, rappresenta contemporaneamente la conoscenza del protocollo (il "faufreluches") e l'arte di essere brillanti in società per il proprio spirito, stile... o servilismo. Indispensabile per vivere presso la corte di un Nobile (per non parlare di quella imperiale).

Interrogatorio : Questa Competenza, basata sulla Astuzia, rappresenta l'arte di interrogare efficacemente un prigioniero, un sospetto o un testimone allo scopo di fargli rivelare ciò che sa. Generalmente, l'interrogatore deve ottenere un numero di successi almeno pari alla Disciplina del soggetto interrogato. Questa Competenza può anche includere diverse tecniche di tortura (soprattutto per personaggi come gli Harkonnen).

Leggi : Questa Competenza, basata sul Sapere, rappresenta la conoscenza del diritto imperiale e della burocrazia che regola entità come il Landsraad o il CHOAM. Può essere utilizzata per aggirare le leggi o, al contrario, per svelare questo genere di manipolazioni.

Lingue : L'Impero possiede una lingua ufficiale: il Galach. Si tratta di un linguaggio universale, utilizzato su tutti i pianeti e che si suppone ogni cittadino imperiale con uno Status superiore a zero sappia parlare, leggere e scrivere. La competenza Lingue, basata sul Sapere, permette ad un personaggio di apprendere anche altri linguaggi. Ogni Livello di Maestria in questa Competenza permette ad un personaggio di cominciare il gioco sapendo leggere, scrivere e parlare una lingua supplementare, come per esempio l'Alto Chusuk, lingua letteraria molto stimata dai trovatori ed i poeti, il Demetrian (principale concorrente del precedente) utilizzato su certi mondi al posto del Galach come linguaggio di corte, o qualsiasi altro dialetto planetario. In compenso, questa competenza non permette di dominare certi linguaggi segreti, come la lingua segreta della Gilda, la lingua dei segni Bene Gesserit o i differenti linguaggi di battaglia propri di ogni Casa.

Lotta : Questa Competenza, basata sul Fisico, rappresenta l'arte del combattimento a mani nude. La celebre Arte Strana delle adeptes Bene Gesserit costituisce una facoltà speciale.

Medicina : Questa Competenza, basata sul Sapere, rappresenta la conoscenza della medicina sia come arte che come scienza. Può essere utilizzata per diagnosticare o curare malattie, ma anche per prestare soccorso urgente a un ferito. I dottori della Scuola Suk accesso a delle tecniche speciali che aumentano l'efficacia di questa Competenza.

Osservare : Questa Competenza, basata sulla Astuzia, permette di notare (e d'interpretare correttamente) piccoli dettagli strani o fuori luogo – e quindi di svelare alcuni artifici o imbrogli. Può anche essere usata in maniera retrospettiva, per rappresentare la memoria

“ fotografica ” d'un personaggio. Le adepti Bene Gesserit sanno usare questa Competenza per notare alcuni segni rivelatori di inganno anche nel bugiardo più credibile.

Pilotare : Questa Competenza, basata sull'Abilità, permette di pilotare un ornitottero o qualsiasi altro veicolo terrestre, aereo o nautico dotato di un sistema di propulsione. Se il personaggio prende i comandi di un veicolo che non ha l'abitudine di pilotare, subirà una penalità temporanea di un dado. Questa penalità scomparirà nel momento in cui ottenga almeno un 8 in un qualsiasi test di Pilotare col veicolo in questione.

Planetologia : Questa Competenza, basata sul Sapere, rappresenta la conoscenza e lo studio dei differenti ambienti planetari. Come scienza, costituisce il punto di incrocio di discipline quali l'ecologia, la geologia e la climatologia.

Politica : Questa Competenza, basata sull'Astuzia, rappresenta l'attitudine a condurre lotte di influenza, a concludere trattati diplomatici, a ordire intrighi o proteggersi dalle macchinazioni nemiche. Consente, ad esempio, di valutare correttamente le implicazioni dell'uno o dell'altro decreto imperiale, d'interpretare questo o quell'evento in seno al Landsraad o di prevedere le conseguenze di questa o quella possibile manovra della Gilda.

Psicologia: Questa competenza, basata sul Sapere, rappresenta lo studio scientifico del comportamento umano, che sia individuale o collettivo. Si tratta di una scienza segreta di cui l'insegnamento e la diffusione sono riservati rigorosamente ai membri di certe istituzioni, come il Bene Gesserit, l'Ordine dei Mentat o la Scuola di Medicina Suk.

Ciascuna di queste istituzioni affronta la psicologia da una specifica angolazione: la manipolazione emozionale o ideologica per i Bene Gesserit, l'analisi e la simulazione comportamentale per i Mentat, le applicazioni mediche e terapeutiche per i dottori Suk.

Solo un personaggio che abbia ricevuto uno di questi Condizionamenti può acquistare o sviluppare questa Competenza. È importante

non confondere questa Competenza che rappresenta un insieme di conoscenze scientifiche, con la "psicologia" intuitiva che risulterà dall'uso di competenze come Osservazione o Sotterfugio.

Rappresentare : Questa Competenza, basata sull'Aura, rappresenta l'esperienza d'un arte rappresentativa particolare: questa è la Competenza preferita dei trovatori, dei ballerini e degli attori. Ciascuna forma d'arte (musica, teatro, danza etc) costituisce una Competenza a se stante, ma è raro che lo stesso personaggio conosca più arti contemporaneamente. Questa Competenza è generalmente affiancata da buoni livelli di Etichetta, in Retorica o in Lingue, permettendo di adattare il proprio repertorio alle più diverse situazioni.

Retorica: Questa competenza ha molteplici usi. Permette innanzitutto di esprimersi con raffinatezza ed eloquenza, completandosi con altre competenze come Etichetta o Rappresentare. Questa arte del linguaggio permette anche di convincere tramite la parola, scegliendo le parole più adatte e più suscettibili di persuadere un interlocutore.

Questa competenza ingloba anche la padronanza del linguaggio mirabhasa (chiamato anche lingua sottile "); non si tratta di un linguaggio specifico, ma di un insieme molto precisi di codici, di tecniche e di figure linguistiche adattabili ad ogni linguaggio orale.

Grazie al linguaggio mirabhasa, un personaggio può esprimere i sentimenti più sfumati o smaltire il suo discorso di sottintesi e di doppi sensi così sottili da risultare praticamente come dei messaggi subliminali.

Sedurre : Questa Competenza, basata sull'Aura, permette di applicare il proprio charme per attirare a se l'attenzione (e, eventualmente, i favori) altrui. Il direttore di gioco potrà modificare la difficoltà del test in funzione della recettività e dei gusti della persona che si intende sedurre ; potrà anche dichiarare un individuo totalmente insensibile a tutti i tentativi di seduzione. Tutto dipende dalla sua personalità e, secondo i casi, da suoi eventuali condizionamenti. Quando è usata per manipolare qualcuno, questa Competenza

dovrà essere combinata con Sotterfugio (vedere sopra).

Seguire tracce : Questa Competenza, basata sulla Astuzia, permette di identificare, di seguire o di nascondere le tracce di animali o persone in un ambiente selvaggio. E' particolarmente utile su mondi come Arrakis.

Sicurezza: Questa Competenza, basata sulla Astuzia, è il talento preferito degli assassini e delle guardie del corpo. Possiede due aspetti opposti.

Il primo aspetto è la protezione: come organizzare efficacemente la sicurezza di un personaggio, di un gruppo o di un luogo, sapere installare ed utilizzare i dispositivi di sorveglianza adeguata ecc.

Il secondo aspetto è l'infiltrazione: come sventare le misure ed i dispositivi di protezione altrui, il che include, ad esempio, l'arte di neutralizzare certi sistemi di sicurezza.

Questa competenza può, infine, permettere ad un personaggio anche di decifrare e riprodurre il linguaggio di battaglia segreto di un'altra Casa, essendo quasi tutti questi linguaggi dei derivati del vecchio gergo degli assassini bhotani.

Sopravvivenza : Questa Competenza, basata sulla Disciplina, raccoglie diverse tecniche che permettono di sopravvivere in un ambiente ostile – un campo in cui popoli come i Fremen sono dei veri maestri. In generale, la Competenza del personaggio si può utilizzare per un solo ambiente specifico (come quello d'Arrakis per i Fremen) : all'interno di ambienti ostili differenti, il personaggio potrà affidarsi solo al suo punteggio di Disciplina. Unica eccezione a questa regola : i planetologi imperiali, la cui formazione speciale consente di applicare questa Competenza a tutti i tipi di ambiente.

Sotterfugio : Questa Competenza, basata sulla Astuzia, permette d'avere l'aria perfettamente sincera quando si mente a qualcuno o si tenta di raggirarlo, di mascherare le proprie intenzioni ed emozioni o di simularne altre in maniera. Per finire, serve anche a smascherare i tentativi di Sotterfugio a degli avversari : la maggior parte delle situazioni che

implicano l'uso di questa Competenza saranno risolte secondo i principi descritti sotto il paragrafo " Confronti ".

Storia : Questa Competenza, basata sul Sapere, rappresenta la conoscenza della storia dell'umanità e dell'Impero. Può anche includere la storia del Casato o del mondo d'origine del personaggio.

Strategia : Questa Competenza, basata sulla Astuzia, rappresenta l'arte di preparare piani di battaglia, organizzare operazioni militari ma anche di superare le tattiche adottate dal nemico. E' il talento preferito dei Maestri di guerra e dei generali. A livello ricreativo, questa Competenza permette di praticare con abilità diversi giochi di strategia, come ad esempio Cheope.

Tecnologia : Questa Competenza, basata sul Sapere, rappresenta la conoscenza teorica e pratica della tecnologia in uso nell'Impero. Si tratta di una capacità preziosa, dagli usi molteplici : comprendere il funzionamento d'una macchina, riparare (o sabotare) un veicolo o anche migliorarne le prestazioni ... Si prenda nota che alcune forme di tecnologia ultra-segreta sono gelosamente custodite da alcune fazioni (come la Gilda o il Bene Tleilax), il che le pone al di fuori della portata di questa Competenza. A priori, solo gli appartenenti a queste fazioni possono avere accesso a quelle conoscenze .

Tradizioni: Questa Competenza, basata sul Sapere, conferisce ai personaggi una conoscenza approfondita delle differenti dogmi religiosi e filosofiche diffuse nell'Impero – come per esempio la teologia Zensunni o il Neocristianesimo di Chusuk. Permette anche di apprendere rapidamente dei costumi o della cultura di un popolo osservandone gli usi. E' la Competenza preferita dei saggi, dei diplomatici e degli etnologi. Per un personaggio d'origine Fremen (o nato in un'altra popolazione indigena di tipo tribale), questa Competenza rappresenterà piuttosto la conoscenza della propria eredità culturale : costumi, riti religiosi, leggi sulla famiglia, credenze etc.

Travestimento : Questa Competenza, basata sulla Astuzia, consente di passare incognito o di assumere l'aspetto di un'altra persona (cosa evidentemente assai più difficile). Le persone nella condizione di riconoscere o di smascherare il personaggio potranno opporre la loro Competenza d'Osservare o di Sotterfugio alla Competenza Travestimento dell'impostore, secondo le regole dei Confronti.

Veleni : Questa Competenza, basata sul Sapere, rappresenta la conoscenza delle differenti forme di veleno : come si identificano, si preparano o, quando è possibile, si neutralizzano. Nel contesto della cultura imperiale, questa Competenza deve assolutamente far parte del corso di studi di un giovane nobile o d'un cortigiano...

Vigilanza : Questa Competenza, basata sulla Disciplina, rappresenta la capacità di essere in guardia in qualsiasi circostanza. Consente, per esempio, di notare un movimento sospetto nella folla o di sentire un rumore leggerissimo e quasi inaudibile. Al contrario di Osservare, Vigilanza non è solo una Competenza Visuale ma si estende a tutti i sensi del personaggio ; tuttavia , si tratta d'una Competenza molto meno raffinata : Vigilanza permette di notare i segni di un pericolo imminente, mentre Osservare permette di notare e interpretare dei dettagli apparentemente insignificanti. Le due Competenze sono, evidentemente, assai utili.

Competenze e Conoscenze

Nella maggior parte dei casi, il valore di un personaggio in una competenza riflette un certo grado di abilità, di talento o di efficacia,; nel caso delle competenze di Sapere, le cose sono un poco differenti, ciascuna di esse rappresentante prima di tutto un insieme di conoscenze e di notizie.

In termini di gioco, non è necessariamente necessario fare un Test su di una Competenza di Sapere ogni volta che si desidera determinare se un personaggio possiede o no certe conoscenze: nella maggior parte dei casi, il Direttore di Gioco potrà semplicemente valutare ciò che un personaggio sa o ignora in funzione del suo livello di maestria nella Competenza considerata. Più questo livello è

alto, più è probabile che il personaggio conosca delle notizie rare, complesse o precise:

1 = informazione elementare, di facile reperimento.

Esempio : Dove si produce la Spezia ? (Planetologia)

2 = informazione d'ordine generale.

Esempio : Qual è il principio di funzionamento d'un campo Holtzmann ? (Tecnologia)

3 = informazione precisa, un elemento specifico.

Esempio : Quali sono le leggi in vigore sur Eridani II in materia di narcotici ? (Leggi)

4 = informazione complessa, che richiede la raccolta di molti dettagli.

Esempio : Quali sono le cause esatte dell'odio fra le Case Ginaz e Moritani ? (Storia)

5 = informazione particolarmente oscura.

Esempio : Quali sono le principali opere dell'antica poesia di Chusuk ? (Tradizioni)

Se il personaggio non possiede il livello di maestria richiesto, può avere però accesso alla notizia considerata riuscendo in un test di competenza con un numero di successi al meno pari al livello dell'informazione desiderata.

Se il personaggio non possiede la Competenza pertinente ma il Direttore di gioco ritiene che la sua cultura generale possa eventualmente consentirgli di conoscere questa informazione, il test sarà effettuato col suo solo valore di Sapere, secondo le regole, abituali (gli 8 non contano doppi).

Un personaggio che non possiede le conoscenze sufficienti per avere accesso ad una notizia può trovarla eventualmente effettuando delle ricerche in una biblioteca, degli archivi o qualsiasi altra fonte di documentazione.

Per ulteriori dettagli su questo argomento, vedere il Capitolo VII.

Ferite, Sopravvivenza e Guarigione

Resistenza e Danni

Ciascun personaggio possiede una *griglia di vitalità*, che permette di misurare i danni fisici che può subire nel corso di un combattimento o in seguito a situazioni pericolose. Altre forme di deterioramento fisico, come le privazioni o l'effetto di alcun droghe, possono comportare anch'esse della perdita di vitalità.

La griglia di vitalità è composta da quattro righe o stati, ciascuna rappresentante una condizione generale : Sano, Ferito, Incapacitato e Moribondo. Ciascuna di queste righe è composta da un numero di caselle pari alla Resistenza del personaggio.

Quando un personaggio è ferito, si spunta un numero di caselle pari ai punti di danno subiti ; se questi danni superano il numero di caselle disponibili su di una riga, passano direttamente sulla riga seguente.

Esempio : *Darek Lindt ha 3 in Fisico e 3 in Disciplina, ciò gli conferisce una Resistenza di 6. Ciascuna riga sulla sua griglia di vitalità sarà composta da 6 caselle, in altre parole 24 caselle in totale. Supponendo che Darek riceva 8 punti di danno si cancelleranno le 6 caselle della prima riga (Sano) più le due caselle della riga seguente (Ferito).*

Secondo lo stato in cui si trova, un personaggio subisce delle penalità.

Sano : Non significa che il personaggio sia indenne, ma solo che le ferite ricevute non sono sufficientemente gravi da avere effetto sulla sua combattività o le sue azioni fisiche.

Ferito : Il personaggio subisce una penalità di un dado a tutte le sue azioni, fino a quando non sarà tornato Sano.

Incapacitato : Il personaggio perde conoscenza. Lo stato di perdita di conoscenza dura per il resto di tutta la scena in corso o finché il personaggio non riceve soccorso. Un personaggio Incapacitato non è in grado di

agire con le sue forze finché il suo stato non migliora.

Moribondo : Il personaggio è in condizioni critiche. Totalmente privo di conoscenza e resterà tale finché non migliora il suo stato – se migliorerà. Se i danni ricevuti da un personaggio lo portano oltre questo stato, muore. In più, un personaggio in questo stato subisce 1pt di danno supplementare ogni ora, fino a che la sua situazione non viene stabilizzata da un intervento medico efficace, o soccombe.

Danni in Combattimento

I danni inflitti dalle armi sono espressi in D8. Un tiro di danni non viene risolto come un test di Competenza : i risultati dei dadi vengono semplicemente sommati. Per esempio, se due dadi di danno ottengono un 6 e un 3, il risultato finale sarà 9 punti di danno.

Ecco i danni inflitti dalle armi più comuni : 1D8 per una arma bianca (ma alcuni attacchi possono essere assai più pericolosi – vedere le regole di combattimento), 2D8 per una arma ad asta, 3D8 per una pistola laser e 4D8 per un fucile laser.

Ci sono due modi di trovare la morte in combattimento : soccombere all'accumularsi delle ferite (si veda prima) o venire uccisi da un Colpo Mortale.

Si tratta di un attacco o di un tiro che miri deliberatamente ad una zona vitale del corpo umano. In questi casi, la Resistenza della vittima non ha alcuna importanza : persino l'uomo più robusto crolla con una pugnata in mezzo agli occhi... Quando un personaggio riceve un tale colpo mirato, questo sarà automaticamente mortale se infligge 10 o più punti di danno (una volta contato l'effetto dell'armatura). Il solo modo di sopravvivere ad un Colpo Mortale è di spendere 1 punto di Karama : Questa regola riflette l'estrema violenza dell'universo di Dune, in cui un singolo colpo di pugnale può atterrare il più robusto degli avversari... Questo approccio permette anche di trasmettere tutta l'utilità degli Scudi

Holtzmann, rendendo i combattimenti senza scudi estremamente mortiferi..

Portare uno Scudo Holtzmann rende totalmente immuni ai proiettili di qualsiasi tipo – per i colpi di laser, questa interferenza scatena una mini-esplosione nucleare, quindi (a priori) nessuno ne sfugge (né il bersaglio né il tiratore). Solo una arma bianca abilmente maneggiata può penetrare uno Scudo : per un maggior dettaglio in materia, vedere le regole di combattimento.

Ferite e guarigione

Un pronto soccorso efficace può essere amministrato da tutti coloro che possiedano la Competenza Medicina o la Competenza Sopravvivenza. Con un medkit, questa forma di soccorso non richiede alcun test di Competenza ; senza medkit e con strumenti improvvisati, un test di Competenza Medicina sarà indispensabile.

Questa forma di soccorso può servire a stabilizzare un personaggio *Moribondo*. A un paziente meno malandato, consentono di recuperare 4 punti di danno con un medkit (2 con strumenti di fortuna).

Ciascun giorno di riposo completo permette al ferito di recuperare un numero di punti di danno pari al suo punteggio di Fisico.

Queste regole suppongono che un personaggio passi la sua convalescenza in un ambiente sufficientemente sano, preferibilmente sotto le cure di qualcuno esperto in Medicina. Se il ferito non può beneficiare di condizioni di recupero ottimali, il Direttore di gioco potrà decidere di rallentare il suo ritmo di guarigione ; nei casi più estremi lo stato di un ferito può rimanere inalterato o addirittura peggiorare progressivamente... Tali complicazioni sono lasciati al giudizio del Direttore di Gioco.

Come si può notare, anche una ferita grave può essere recuperata in qualche settimana, senza complicazioni seguenti. Questa rapidità e questa facilità di guarigione si spiegano evidentemente con lo straordinario sviluppo delle tecniche mediche utilizzate nell'universo di Dune.

Destino dei Personaggi

Karama

Il Karama è un concetto uscito direttamente dall'Universo di Dune. Nel Glossario dell'Impero che si trova alla fine del romanzo, si può, infatti, leggere la seguente definizione : *“Miracolo. Intervento del mondo spirituale. ”*

In termini di gioco, il Karama d'un personaggio rappresenta il suo destino. Secondo le filosofie dei diversi popoli, gruppi o individui, questa nozione potrà essere interpretata come una semplice “buona stella”, come la mano della Divina Provvidenza o come il segno dell'importanza di un personaggio nella grande trama cosmica.

Al momento della sua creazione, ciascun personaggio riceve un totale di Karama pari alla sua Aura, punteggio che non potrà *mai* essere superato in seguito.

I personaggi Prescienti fanno eccezione in quanto il loro punteggio iniziale –e massimale– di Karama è uguale alla somma del loro punteggio di Aura e del loro rango di Prescienza.

Non si può che spendere un solo punto di karama per volta. Una volta spesi, i punti di Karama non si rigenerano: sarà necessario guadagnarne di nuovi tramite il Destino (si veda più avanti).

Solo i principali protagonisti di una campagna possiedono dei punti di Karama: questo include gli eroi della storia, Personaggi incarnati dai giocatori, ma anche tutti i Personaggi-non giocanti di primo piano, suscettibili di influire in modo decisivo sul destino degli eroi.

Per saperne di più sull'utilizzo del Karama durante il gioco, riportatevi alle regole sui test di Competenze e sui danni.

Evoluzione durante il Gioco

In Imperium, la progressione personale degli eroi è scandita dalla progressione drammatica della cronaca, e non da un qualsiasi accumulo di punti o di livelli di esperienza.

Ogni volta che i giocatori superano una tappa decisiva della campagna o compiono degli atti decisivi direttamente legati alla loro filosofia di

Vita, i loro Personaggi progrediscono.

Il Direttore di gioco è l'unico arbitro di ciò che costituisce o no una tappa decisiva: come metro di giudizio si consideri che il raggiungimento di una tappa fondamentale si ha con la fine di uno scenario dalla posta o dagli avvenimenti particolarmente importanti.

Se la vostra campagna procede a tambur battente e non è costituita se non da episodi decisivi, queste svolte saranno raggiunte alla fine di ogni seduta di gioco; se la vostra campagna segue un ritmo più misurato, di queste svolte ne avrete una ogni due o tre scenari. Il Direttore di Gioco è quindi il solo gestore del ritmo di progressione degli eroi.

Ogni volta che il Destino del personaggio supera una tale tappa, il giocatore deve scegliere tra due forme di evoluzione personale: l'esperienza o il Karama.

Se il giocatore sceglie l'esperienza, il suo personaggio guadagna 1 livello di maestria in

una Competenza di sua scelta. Tenzialmente, si riterrà che una Competenza possa essere sviluppata se il personaggio la ha utilizzata in maniera cruciale o se ha ricevuto un insegnamento esterno concernente questa Competenza (come quando Paul apprende l'arte della sopravvivenza su Arrakis seguendo i Fremen). Questo uso cruciale o periodo d'insegnamento può risalire a più sedute di gioco ma non può, da solo, giustificare che un solo incremento. Ricordiamo che il livello d'una Competenza non può mai superare il punteggio della sua Caratteristica dominante.

Se il giocatore ha scelto il Karama, il suo personaggio ottiene 1 punto di Karama. Il totale di Karama d'un personaggio è limitato al suo punteggio di Aura. Se questo punteggio è già stato raggiunto quando il giocatore ottiene un punto di Destino, dovrà obbligatoriamente scegliere l'opzione esperienza.

Capitolo 4 : **POTERI**

“Nella prossima fase della vostra educazione mentat, apprenderete i metodi di comunicazione integrata. Si tratta di un funzione gestalt che ricoprirà i canali di notizie nella vostra coscienza, per trattare le domande complesse, e le masse di dati che provengono dalle tecniche dell'indice-catalogo mentat che avete dominato già. “
Il Manuale del Mentat

Facoltà Mentat

Le facoltà dei Mentat sono equivalenti a quelle di veri e propri “computer umani” - ruolo fondamentale che ricoprono da quando, le “macchine pensanti” sono state sottoposte a interdizione con la Jihad Butleriana.

Tutti i Mentat possiedono un capitale di punti di Concentrazione che gli consentono di utilizzare le loro facoltà. Questo totale è normalmente pari a **(Disciplina + 5)**. Per recuperare i punti di Concentrazione spesi, un Mentat deve entrare in una profonda trance introspettiva, durante la quale non può dedicarsi ad alcuna altra attività. Ogni ora d'introspezione permette di recuperare 1pt di Concentrazione.

Durante un periodo di 24 ore standard, un Mentat non può trascorrerne più di **(Disciplina)** ore in introspezione.

Facoltà Principali

TRANCE MNEMONICA

In teoria, la memoria d'un Mentat registra assolutamente tutto, fino al più minuscolo dettaglio. Questa facoltà ha due applicazioni : la memorizzazione e la retrospezione. In qualsiasi momento, il giocatore d'un Mentat può dichiarare che il suo personaggio entra in fase di memorizzazione : registrerà allora con

una precisione totale tutto ciò che vede e sente fino alla fine della scena in corso. Ciò gli costa 1 punto di Concentrazione e gli impedisce di dedicarsi a qualsiasi altra attività – cosa che interromperebbe la memorizzazione.

In qualsiasi altro momento potrà consultare questa registrazione cerebrale, esattamente come si apre un file su di un computer. Inoltre, grazie alla retrospezione, il Mentat può anche tentare di utilizzare la sua prodigiosa memoria con dei fatti che non abbia espressamente registrato : in questo caso, dovrà spendere 1 punto di Concentrazione per “ritrovare” le informazioni e dovrà eventualmente passare un test d'Osservare se cerca di ricordare un dettaglio preciso, al quale non avrà necessariamente prestato attenzione al momento (come, per esempio, la posizione esatta dei pezzi su di una scacchiera di cheope). Ogni retrospezione può restituire il “contenuto” d'una scena intera. Come la memorizzazione, la retrospezione suppone uno stato di trance, incompatibile con un'altra attività.

INTÉGRAZIONE COGNITIVA

Grazie a questa facoltà, un Mentat può creare delle connessioni sinergiche fra fatti diversi apparentemente disgiunti ; in parole povere, può trasformare informazioni in conoscenze. In

termini di gioco, un Mentat può usare questa facoltà ogni volta che deve effettuare un test di Sapere destinato a valutare il suo grado di conoscenza in un campo particolare. La soglia per ottenere un successo in questo caso passa da 5 a 2 : in altri termini ciascun dado lanciato equivale ad un successo salvo nel caso di un 8 (due successi) o di un 1 (dado ignorato). Ciascun test di Competenza così modificato necessita la spesa d'un punto di Concentrazione, spesa che dovrà essere effettuata prima del test in questione.

ANALISI PROIETTIVA

Grazie a questa facoltà, un Mentat può studiare una situazione sotto tutti i suoi aspetti, al fine di prevedere gli sviluppi più probabili (o i diversi sviluppi possibili). In termini di gioco, un Mentat può usare questa facoltà ogni volta che usa una delle sue Competenze di Astuzia per analizzare una situazione : Strategia, Politica, Sicurezza, Sotterfugio, Commercio etc. Il lancio di dadi viene quindi risolto secondo gli stessi principi adottati per l'Integrazione Cognitiva (vedi sopra). Ciascun test di Competenza così modificato necessita la spesa d'un punto di Concentrazione, spesa che dovrà essere effettuata prima del test in questione.

Facoltà Collegate

CALCOLATORE PRODIGIO

Un Mentat può automaticamente risolvere a mente le operazioni matematiche più complesse, con una rapidità comparabile a quella di un calcolatore moderno. Normalmente, questa facoltà non richiede alcuna spesa di Concentrazione, a meno che il Mentat non stia contemporaneamente concentrato su di una azione che richieda un minimo d'attenzione.

SDOPPIAMENTO MENTALE

Con la spesa di 1pt di Concentrazione, un Mentat può dedicarsi a due attività completamente diverse allo stesso tempo senza subire. Può anche tentare di risolvere un problema matematico complesso mentre conduce un interrogatorio, una partita di

cheope o un duello all'arma bianca. La spesa di Concentrazione ha effetto per tutta la scena o fino a quando la concentrazione del Mentat si focalizza su di un altro soggetto. Questa capacità è incompatibile con l'utilizzo d'una delle facoltà principali, che richiedono tutta la concentrazione del Mentat.

Note Supplementari sui Mentat

SUCCO DI SAPHO

Questo liquido stimolante, estratto dagli acini d'Ecaz, viene assunto da molti Mentat, e ne aumenta le capacità. Se create un personaggio Mentat, dovrete decidere se il vostro personaggio fa ricorso o meno a questa droga. Se la utilizza, dovrà essere considerato come dipendente e seguire le regole riportate di seguito. Prendere il Sapho "di tanto in tanto" non è possibile, poiché questa droga causa una forte dipendenza. Un Mentat dipendente dal Sapho dispone di 10 punti di Concentrazione, più il suo valore di Disciplina. La sua assunzione di Sapho, quotidiana e regolare, hanno in genere luogo durante i suoi periodi di meditazione.

C'è (ovviamente) un prezzo: a causa della sua dipendenza psichica, il Mentat subisce una penalità d'un dado ai test di Disciplina destinati a combattere il Dubbio (vedere più avanti). Inoltre, tutti i periodi di astinenza prolungata possono avere delle serie conseguenze sulla intuitività del Mentat. In termini di gioco, ogni giorno di astinenza gli fa perdere 1 punto di Concentrazione. Finché il personaggio è in astinenza, sarà incapace di recuperare la sua Concentrazione tramite l'introspezione...

Infine, il consumo regolare di questa sostanza causa la comparsa di macchie color rubino sulle labbra del soggetto – segno distintivo che svela istantaneamente l'appartenenza del personaggio alla classe dei Mentat.

IL DUBBIO DEL MENTAT

Quando un Mentat si confronta con una situazione che causi un fallimento delle sue facoltà analitiche, viene immediatamente assalito da un terribile dubbio che può mandare in "cortocircuito" la sua mente. In termini di gioco, il personaggio dovrà

immediatamente effettuare un test di Disciplina (con -1 dado se è dipendente dal succo di Sapho). Se il test di Disciplina si risolve con un fallimento, il cervello del Mentat si blocca, un po' come una macchina che vada in tilt: questo fenomeno, chiamato gelo del Mentat, si manifesta in un ritiro catatonico che può durare parecchi giorni, al termine del quale il Mentat sarà totalmente incapace di utilizzare le sue facoltà (e, generalmente, irrimediabilmente disturbato). Nel caso di un personaggio-giocatore, il gelo del Mentat è fatale tanto quanto la morte - ma, come lei, può essere evitato grazie alla semplice spesa di un punto di Karama.

MENTAT DEVIANTI

I Tleilaxu possono “fabbricare” dei Mentat “distorti” dalla mente insondabilmente deviata – come ad esempio il tristemente celebre Piter de Vries. Un Mentat deviante manifesta un comportamento sadico, o altre forme di perversione giudicate appropriate dal Direttore di Gioco. Questo tipo di personaggio, rarissimo, dovrà essere riservato ai soli Personaggi non giocanti.

Per ulteriori dettagli su questo soggetto si veda l'edizione rivista del Manuale dei Mentat

ALTRI TIPI DI MENTAT

Le facoltà qui descritte corrispondono alle capacità di un Mentat Generalista, il tipo di Consigliare Mentat più diffuso. Esistono anche dei Mentat più specializzati; per ulteriori dettagli su questo argomento, vedere l'edizione rivista del Manuale dei Mentat.

Facoltà Bene Gesserit

Tutte le Sorelle del Bene Gesserit possiedono un capitale di punti di Controllo che gli consentono di utilizzare le loro facoltà. Questo totale è normalmente pari a **(Disciplina+5)** punti ma potrà essere più elevato nel caso delle Reverende Madri particolarmente potenti. Questi punti non possono essere recuperati che tramite la meditazione, al ritmo di un punto l'ora. Durante un periodo di 24 ore standard, un

personaggio non può trascorrerne più di (Disciplina) ore in meditazione.

Ogni ora di meditazione equivale anche a due ore di sonno.

In seguito al suo Condizionamento, la futura adepta apprende le seguenti tecniche:

MANIERA BENE GESSERIT

Questa facoltà permette all'adepta di individuare un bugiardo grazie a minuscoli segnali che lo tradiscono (inflessione della voce, movimento degli occhi etc). In termini di gioco, si tratta di un semplice uso della Competenza Osservare, preceduta dalla spesa d'un punto di Controllo. Il punteggio di Sotterfugio del mentitore non ha nessuna influenza nella situazione, il che rende questa abilità particolarmente temibile... Se il bugiardo sa di essere analizzato da una Bene Gesserit, può tentare di mascherare i segni rivelatori con un estremo sforzo d'autocontrollo: allora ha diritto ad un test di Disciplina. Il numero di successi di questo test sarà comparato al valore d'Osservare della Bene Gesserit, conformemente alle regole sui Confronti.

TRANCE MNEMONICA

Questa facoltà è identica alla facoltà Mentat dello stesso nome (si veda sopra); la spesa di Concentrazione viene semplicemente rimpiazzata da una spesa equivalente in Controllo.

PRANA BINDU

Grazie a questa facoltà, l'adepta può controllare le sue funzioni corporee con la sola forza di volontà. Ciò le consente di ignorare o di superare gli effetti del dolore, della stanchezza, della fame, e della mancanza d'ossigeno. Con la spesa di un punto di Controllo, un'adepta può ignorare gli effetti del suo attuale stato di salute e agire come se si trovasse al livello direttamente superiore: Sano quando dovrebbe essere Ferito o semplicemente Ferito quando dovrebbe essere Incapacitato. Il punto di Controllo speso ha effetto per tutto il resto della scena in corso, o fino a quando l'adepta subisce dei nuovi danni

– allora un nuovo punto dovrà essere speso. Un'adepta che sia Moribonda non può più agire ma può usare questa facoltà per entrare in sospensione bindu (vedere più avanti). Per gli altri usi, si consideri che una spesa d'un punto di Controllo permetta ad un personaggio arrivato ai suoi estremi limiti naturali di beneficiare di un ulteriore periodo di privazione (d'aria, d'acqua etc) senza subire conseguenze. Questa facoltà, inoltre, permette all'adepta di entrare in uno stato di trance chiamata *sospensione bindu*, al fine di rallentare al minimo le sue funzioni vitali. Per attivare questa facoltà sarà necessario spendere 1 punto di Controllo. Questa catalessi richiede la spesa d'un punto di Controllo l'ora ; la sua durata in ore non potrà quindi superare il numero di punti di Controllo dell'adepta. Ogni ora passata in sospensione bindu permette di recuperare un punto di danno, a meno che l'adepta non sia Moribonda quando entra in sospensione. In una simile situazione, lo stato dell'adepta resta stabile, senza migliorare o peggiorare, finché essa rimane in sospensione. La sospensione bindu permette anche di bloccare gli effetti d'un eventuale veleno. Se si tratta di un veleno folgorante (che agisca cioè in pochi secondi), l'adepta dovrà superare un test di Disciplina per entrare in sospensione bindu prima che il veleno faccia effetto.

ARTE STRANA

Si tratta di una sintesi di diverse forme d'arti marziali, che il controllo Prana Bindu rende particolarmente temibile. Questa facoltà può permettere all'adepta di evitare più facilmente un attacco nemico, d'agire con una rapidità folgorante o di sottomettere un avversario apparentemente molto più forte. In termini di gioco, l'Arte Strana funziona come una Competenza di combattimento ravvicinato basata sulla Disciplina : viene acquisita con un livello di maestria di +1 e può in seguito progredire come qualsiasi altra Competenza. In situazioni di combattimento, un'adepta deve spendere 1pt di Controllo per utilizzare l'Arte Strana, spesa che serve a prolungare l'effetto di questa facoltà per tutto il resto della scena in corso. Il suo utilizzo viene dettagliato nel Capitolo V (regole di combattimento).

LA VOCE

Questo potere, particolarmente potente, permette di impartire qualsiasi ordine ad un soggetto di cui si sia potuto studiare le inflessioni vocali per qualche minuto. Come l'Arte Strana, la Voce funziona come una Competenza speciale, basata sulla Disciplina e strettamente riservata alle adeptes Bene Gesserit. Quando l'adepta acquisisce questa facoltà, la Competenza Voce è pari a (Disciplina+1) ; questo valore potrà in seguito essere aumentato come qualsiasi altra Competenza. Per usare questo potere su di un individuo di cui abbia integrato lo schema vocale, l'adepta dovrà spendere un punto di Controllo ed effettuare un test di Competenza. Il bersaglio sarà sotto controllo se l'adepta ottiene un numero di successi al meno pari alla Disciplina del soggetto : il quale obbedirà agli ordini impartiti, fino alla fine della scena in corso fino a quando la concentrazione dell'adepta non sia spezzata in un qualsiasi modo. Se l'adepta ottiene un numero di successi insufficiente, potrà ripetere il tentativo ma dovrà spendere un nuovo punto di Controllo ad ogni nuovo assalto. In caso di fallimento completo, l'adepta non potrà usare la Voce sul soggetto in questione fino alla fine della scena in corso.

Un'adepta Bene Gesserit può anche utilizzare la Voce per manipolare un soggetto in maniera più subdola : questa tecnica è chiamata suggestione o lingua agile ed è più difficile da apprendere che non l'uso classico della Voce: quando un'adepta vi fa ricorso, il suo valore effettivo di Competenza sarà pari al punteggio più basso fra la Competenza di Voce e la sua Competenza di Sotterfugio. Ciascun utilizzo dovrà essere preceduto dalla spesa d'un punto di Controllo : il test viene interpretato come un test di Sotterfugio, ma ciascun dado lanciato conta come un successo salvo il caso di un 8 (due successi) o di un 1 (dado ignorato). La lingua agile non ha effetto che su i personaggi che ignorano la Maniera Bene Gesserit : le adeptes ne individuano istantaneamente l'uso (e ne traggono le conseguenze che s'impongono). Al di fuori di questi casi speciali, le sorelle Bene

Gesserit, anche quelle in possesso della Voce, non sono immuni al suo potere (con l'eccezione, diciamo, delle Reverende Madri...). Tuttavia, una Bene Gesserit che abbia la padronanza della Voce è più preparata a resistere agli effetti: in termini di gioco, userà la sua Competenza di Voce al posto della Disciplina (si veda sopra). Un personaggio può comunque resistere alla presa della Voce spendendo 1 punto di Karama; diviene allora immune a tutti i tentativi di controllo per il resto della scena in corso. Per finire, alcune Reverende Madri hanno sviluppato delle tecniche speciali che gli consentono di utilizzare la Voce in maniera ancora più spettacolare (ad esempio su gruppi interi).

IL LINGUAGGIO DEI SEGNI BENE GESSERIT

Il Condizionamento Bene Gesserit comprende anche l'apprendimento di questo linguaggio. Si tratta di un linguaggio dei segni particolarmente complesso, utilizzato dalle adeptes quando vogliono comunicare senza essere comprese da persone esterne all'ordine.

"Segni" è da interpretare nel suo significato più ampio, questa lingua fa uso dello sguardo, delle espressioni facciali e del linguaggio del corpo.

Solo un individuo istruito alla Maniera Bene Gesserit può dominarne tutte le sottigliezze.

In compenso, però, il suo uso può essere notato (senza per questo essere decodificato o interpretato) grazie ad un test di Osservare (in Confronto col Sotterfugio dell'adepta).

Altre facoltà Bene Gesserit

Le facoltà sopra descritte riflettono il Condizionamento classico di un'adepta Bene Gesserit. Adeptes appartenenti a specifici rami dell'ordine, come la Missionaria Protettiva, possono ricevere anche un Condizionamento speciale che conferisce loro certe facoltà supplementari, particolarmente per quanto riguarda l'uso della Voce.

Le Reverende Madri dell'ordine possiedono anche altri poteri - come per esempio la Trance Veridica o la possibilità di attingere alla memoria collettiva delle Reverende Madri

passate.

Per ulteriori dettagli su queste facoltà e sui rami speciali dell'ordine, vedere il Manuale Bene Gesserit.

Facoltà dei Dottori Suk

Le facoltà di un adepto Suk provengono al tempo stesso dal suo Condizionamento, da un insegnamento medico particolarmente avanzato e dalla pratica delle diverse tecniche di controllo personale.

Certe di queste facoltà richiedono una concentrazione totale ed un sforzo psichico intenso: in termini di gioco, questo sforzo è rappresentato da una spesa di punti di Coscienza. Niente impedisce a un adepto di utilizzare più facoltà in contemporanea, mediante una spesa cumulativa.

Un adepto Suk possiede un totale di punti Coscienza pari a (Disciplina+5) che rappresenta la sua padronanza delle sue diverse risorse mentali, fisiche e psichiche. Questi punti non possono essere recuperati che tramite la meditazione, a ragione di un punto per ora. Durante un periodo di 24 ore standard, un personaggio può meditare efficacemente durante un numero di ore pari, al massimo, alla sua Disciplina. Ogni ora di meditazione equivale, inoltre, a due ore di sonno ristoratore.

CONDIZIONAMENTO IMPERIALE

Grazie a questa facoltà, la volontà dell'adepto Suk non può mai essere spezzata. In termini di gioco, l'adepto è *totalmente immune* agli effetti degli interrogatori, della tortura o di tutte le altre forme di coercizione. Questo condizionamento rende ugualmente insensibili agli effetti della Voce o a qualsiasi altra tecnica di suggestione psichica o ipnotica. Un adepto Suk sarà allo stesso modo *assolutamente incapace* di tradire chi serve o di usare un'arma letale, sia per salvare la sua vita che quella del suo prossimo (o per suicidarsi).

Nel contesto di gioco, si dovrà considerare il condizionamento imperiale di un adepto Suk come totalmente inviolabile. Il caso del Dr Yueh in Dune è un evento "teoricamente

impossibile” e, ad ogni modo, senza precedenti : nessuno vi è mai riuscito e solo un Mentat Deviante del calibro di Piter de Vries avrà la benché minima chance di riuscire in un simile exploit.

MEDICINA SUK

I dottori Suk imparano diverse tecniche mediche particolarmente efficaci. Quando un dottore Suk amministra un pronto soccorso ad un ferito, questi recupera 2 punti di danno supplementari (ovvero 6 con un medkit e 4 senza). Allo stesso modo, quando un praticante Suk segue la convalescenza d'un ferito, questi recupera 1pt di danno supplementare al giorno. Ciò si applica anche all'adepto stesso, a patto che non sia Moribondo. Gli insegnamenti medici della scuola Suk possono anche avere altre applicazioni lasciate al giudizio del Direttore di Gioco.

FARMACOEPA TSAI

Un dottore Suk ha sempre su di sé, o nel suo medkit, parecchie dosi dei seguenti preparati per trattamenti d'emergenza, prodotti secondo i metodi dell'antica Medicina Tsai. Ogni dose può presentarsi sotto forma di una pillola o di una soluzione iniettabile, a scelta del medico.

Anti-dolorifico: Una dose di questo preparato permette ad un Ferito di ignorare la sua penalità di azione per circa due ore. Questo trattamento non ha nessuno effetto su un personaggio Incapacitato o Moribondo.

Anti-infezione: Una dose di questo trattamento permette di evitare ogni rischio di infezione a un ferito per circa 24 ore. Questo può essere di un'importanza cruciale in certi ambienti particolarmente propizi all'infezione.

Anti-emorragico: Una dose di questo prodotto evita ad un ferito Moribondo di subire i danni supplementari associati al suo stato di salute. Non ha, in compenso, nessuno effetto su una persona che si trova in un stato simile in seguito a danni che non causano nessuna emorragia (bruciature, veleni, malattie eccetera.)

Le conoscenze di un dottore Suk in materia di botanica e di farmacopea vegetale gli permettono di fabbricare abbastanza facilmente dei preparati con qualità simili a partire da elementi vegetali propri all'ecologia di ogni pianeta (Ciò richiede il superamento di un test di Medicina, che il Direttore di gioco potrà caricare di uno o più dadi di penalità, se lo giudica necessario).

ATTACCO NON-VIOLENTO

A discapito della sua incapacità di uccidere, un adepto Suk apprende alcuna tecniche che possono avere una certa utilità in combattimento. La sua perfetta conoscenza del corpo umano gli permette di far perdere istantaneamente conoscenza ad un avversario esercitando una semplice pressione su alcuni centri vitali del suo sistema nervoso.

Questa tecnica funziona automaticamente, quale che sia la Resistenza del soggetto, ma non può essere utilizzata che su di una vittima precedentemente immobilizzata (grazie alla Competenza Lotta) o totalmente presa di sorpresa. Come regola generale, la vittima rimane incosciente per la durata di tutta la scena in corso.

PADRONANZA DEL CORPO

Questa facoltà funziona come una versione meno potente del Prana Bindu delle Bene Gesserit.

Mediante una spesa di un punto di Coscienza, un adepto può ignorare gli effetti del suo stato di salute attuale e può funzionare come se si trovava allo stato superiore: Sano mentre dovrebbe essere Ferito o semplicemente Ferito mentre dovrebbe essere Incapacitato. Il punto di Coscienza speso agisce per il resto della scena in corso, o finché l'adepto subisce dei nuovi danni - nell'qual caso un nuovo punto dovrà essere speso.

In compenso, se l'adepto è Moribondo, questa facoltà non gli è di nessuno aiuto; contrariamente alle adeptes del Bene Gesserit, gli adepti della scuola Suk non sono capaci di entrare in sospensione bindu.

PADRONANZA DELLO SPIRITO

Questa facoltà permette all'adepto Suk di aprire il suo spirito al mondo che lo circonda. Spendendo un punto di Coscienza, un adepto Suk può raggiungere un stato di iper-recettività, che gli consente di lanciare un dado di più sui suoi prossimi test di Vigilanza e di Osservare, fino alla fine della scena in corso.

Prescienza

La Prescienza è una facoltà a parte che nessun Condizionamento può conferire. Esiste un rapporto tra la Prescienza e le consumazioni di Spezia, ma questo rapporto è tanto complesso quanto misterioso. La consumazione di Spezie non conferisce automaticamente la Prescienza: se questo fosse vero, questo dono sarebbe posseduto da un numero incredibile di persone, a cominciare da tutti i Fremen di Arrakis, e non avrebbe più niente di prezioso o di eccezionale.

In compenso, sembra che il Melange giochi un ruolo considerevole nello sviluppo di questa facoltà nei rari mortali che la possiedono, agendo spesso come un catalizzatore.

Normalmente, il solo modo per un personaggio giocante di possedere questo potere è di acquistarlo all'epoca della creazione, acquisizione che necessita sempre l'accordo del Direttore di gioco; questo ultimo dovrà pesare accuratamente la sua decisione, un eroe dotato di Prescienza può influenzare in maniera devastante lo svolgimento di tutta una Campagna. La Prescienza non è né un "gadget", neanche un potere tra altri: se un personaggio-giocante possiede questo dono, le sue visioni dovranno, come in "Dune", occupare un posto di primo piano nella costruzione drammatica degli intrighi - ciò può costituire un aspetto narrativo appassionante da esplorare o, al contrario, trasformarsi in vero rompicapo per il Direttore di gioco.... è indispensabile riflettere bene su tutte queste implicazioni prima di autorizzare un giocatore ad incarnare un personaggio Presciente.

Il fatto di possedere un tale dono comporta evidentemente alcuna contropartite. Innanzitutto, il personaggio Presciente dovrà essere obbligatoriamente sottoposto ad un Regime di Spezia il cui livello influirà in modo diretto sull'intensità del suo potere.

Questo dono tenderà inoltre, inevitabilmente, ad influenzare lo sviluppo psicologico personale del Presciente e potrà influire in modo decisivo sulla sua vocazione e la sua posizione sociale. Su molti mondi a forte tradizione religiosa o mistica, i Prescienti sono spesso, ed a buon diritto, considerati come profeti, e trattati come tali.

Il Direttore di gioco potrà scegliere di riflettere questo stato di fatto applicando certe restrizioni all'epoca della creazione del personaggio.

Per un personaggio di sesso maschile, il possesso di un tale potere si manifesta molto spesso nella scelta di un' Educazione Mistica e di una Vocazione di Discepolo Mistico, e anche di Maestro Spirituale.

Un personaggio femminile che possiede dei doni di Prescienza ha, in compenso, delle forti probabilità di essere stata scelta per il Bene Gesserit, sempre alla ricerca di soggetti promettenti. Se a quanto pare può essere combinata col Condizionamento Bene Gesserit, la Prescienza sembra, in compenso, incompatibile coi Condizionamenti Suk e Mentat.

In termini rigorosamente tecnici, il livello di Regime di spezie di un personaggio Presciente determina l'intensità e la profondità spazio-temporale delle sue Visioni:

Rango I (Premonizioni) : A questo stadio, la Prescienza si manifesta sotto forma di Visioni sporadiche, limitate spesso al futuro prossimo o all'ambiente che direttamente circonda il soggetto e possono essere interpretate come dei semplici presentimenti.

Rango II (Predizioni) : Le Visioni del personaggio guadagnano in profondità temporale e spaziale; possono riguardare un luogo distante, addirittura un avvenire abbastanza lontano - generalmente contenuto nella aspettativa di vita del soggetto.

Rango III (Profezie) : Le Visioni del personaggio possono stendersi bene al di là della sua aspettativa di vita e riguardare degli avvenimenti distanti di parecchie generazioni. A priori, solo le Reverende Madri del Bene Gesserit ed alcuni

individui eccezionali possono accedere ad un tale grado di percezione.

Durante la sua esistenza, Paul Muad'Dib passerà per questi tre Ranghi di Prescienza, per raggiungere finalmente un livello veramente cosmico (ed unico nell' universo) quando egli si rivelerà essere lo kwisatz haderach.

Questi criteri devono essere presi come le indicazioni, e non come delle regole immutabili. La Prescienza non deve essere oggetto di nessuno lancio di dadi: in termini di gioco, la sua utilizzazione è legata intimamente ai punti di Karama del Presciente.

Un Presciente possiede generalmente più punti di Karama di un individuo ordinario. Concretamente, il suo capitale iniziale e massimale di Karama è pari alla somma della sua Aura e del suo Rango di Prescienza. Il giocatore di un personaggio Presciente può utilizzare il Karama in due modi: o per rappresentare la fortuna e la buona stella del personaggio (ciò che corrisponde all'utilizzazione classica di questi punti), o per provocare le Visioni del suo personaggio.

Il giocatore di un personaggio Presciente deve spendere 1 punto di Karama ogni volta che vuole suscitare una Visione nel suo personaggio. In linea di massima, il giocatore decide lui stesso l'argomento globale della Visione, ma il suo contenuto esatto ed il suo grado di precisione dipenderanno interamente dal Direttore di gioco, così come dal Rango di Prescienza del suo personaggio.

Si noti che è il giocatore, e non il personaggio che prende questa decisione: la spesa di Karama riflette il fatto che la Visione è una manifestazione del Destino, e non il risultato di un sforzo cosciente e deliberato da parte del Presciente.

Il fatto che un Presciente disponga di punti di Karama supplementari tende a renderlo un poco più fortunato di un individuo ordinario: questo riflette il fatto che la Prescienza non si limita alle Visioni che causa, ma che conferisce anche a chi la possiede una forma di intuizione diffusa consentendo di essere sintonizzati col corso del proprio destino - ciò corrisponde alla definizione classica di sesto senso.

Si tratta tuttavia di un vantaggio a doppio-taglio, talvolta un personaggio Presciente potrà trovarsi a corto di Karama a causa del suo potere- ciò può, in certe situazioni critiche, rivelarsi fatale.... Questo genere di situazione traduce molto bene il fatto che la Prescienza non rende onnipotenti e che anche un Presciente non può sempre prevedere tutto - a cominciare dal proprio destino.

Esiste un ultimo rovescio della medaglia, in termini di evoluzione del personaggio: poiché un personaggio Presciente ha in linea di massima più bisogno di Karama che un altro personaggio, il suo giocatore tenderà a trascurare lo sviluppo delle sue Competenze per concentrarsi sul Karama.

In pratica, se un personaggio Presciente riceve un punto Destino ed il suo punteggio di Karama è inferiore al suo Rango di Prescienza, non può tramutare il punto Destino in un livello di Competenza e dovrà obbligatoriamente acquistare un nuovo punto Karama.

Per ulteriori dettagli, vedere le regole di esperienza nel Capitolo II.

In termini di gestione della Campagna, la Prescienza costituisce uno strumento narrativo straordinario, in grado di giustificare pressappoco qualsiasi *deus ex machina* (e dunque ad utilizzare con precauzione).

Prima dell'inizio di una avventura, il Direttore di gioco potrà dare al giocatore di un personaggio Presciente la descrizione di una Visione in rapporto con gli avvenimenti a venire. Più il livello di Prescienza sarà alto, più la Visione dovrà essere rivelatrice.

L'esistenza della Prescienza obbligherà a volte il Direttore di Gioco a ricorrere a qualche piccolo trucco narrativo. A priori, se un avvenimento è stato visto con la Prescienza, deve *obbligatoriamente* avverarsi – il che non significa che si realizzerà *esattamente* come il Direttore di Gioco l'aveva inizialmente immaginato. Se le azioni dei personaggi impediscono l'avverarsi di questo evento, semplicemente questo non doveva avverarsi ora– il Direttore di Gioco dovrà conservare l'evento, e farlo avvenire più tardi. E' quindi preferibile dare alle Visioni un aspetto ambiguo, suscettibile d'essere interpretato in più maniere. Potete anche decidere che la

Prescienza riveli dei futuri possibili, eventualmente modificabili solo dall'intervento del personaggio Presciente che abbia avuto la Visione. In *Messia di Dune*, una volta divenuto il più grande veggente di tutto l'universo, Paul Muad'Dib s'interroga ancora sull'esatta natura del suo potere e sulla propria facoltà di influenzare gli eventi futuri...

Infine, all'interno di una campagna di Imperium, si consiglia di applicare e memorizzare le seguenti tre leggi:

I Prescienti non possono garantire la segretezza assoluta delle loro Visioni. Tutto ciò che un Presciente vede può essere stato visto da un Presciente di Rango pari o superiore, particolarmente se i destini dei due Prescienti sono portati a incrociarsi in futuro o si sono già incrociati in passato.

I Prescienti si riconoscono fra loro. Un personaggio Presciente è sempre capace di sentire questo potere in un altro individuo se si concentra su di esso per qualche istante. Sarà tuttavia incapace di valutare il livello di potere dell'altro Presciente.

I Prescienti occupano un posto speciale sulla scacchiera del destino. Le Visioni d'un Presciente non possono mai riguardare in maniera diretta un Presciente di rango superiore. I Prescienti più potenti possono quindi "agire mascherati" agli occhi della maggior parte degli altri Prescienti.

Per concludere, vi lascio meditare sulle seguenti citazioni, estratte dal ciclo di Dune:

Muad'Dib poteva, certo, vedere l'avvenire, ma bisogna conoscere le limitazioni dei suoi poteri. Pensate alla vista. Avete degli occhi ma non possono vedere senza luce. In fondo ad una valle, non potrete vedere ciò che si trova al di là della valle. Allo stesso modo, Muad'Dib non aveva sempre la possibilità di contemplare il terreno misterioso dell'avvenire. Ci disse che un dettaglio oscuro di una profezia, un parola scelta al posto di un'altra, poteva modificare totalmente l'aspetto di questo avvenire. Ci

disse

: "La visione del tempo è vasta ma quando l'attraversate, il tempo diventa una porta stretta". Ed egli lottava sempre contro la tentazione di seguire le vie sgombre, sicure, dicendo: "Questa strada conduce solamente alla stagnazione."

Estratto da Il risveglio di Arrakis, della Principessa Irulan

Profezia e prescienza. Come esaminarli, di fronte alla domanda restate senza risposta? Per esempio: in quale misura l'"Onda", l'immagine-visione, così la definiva Muad'Dib, costituisce una predizione vera ed in quale misura il profeta lavora l'avvenire perchè corrisponda alla profezia? E che dire delle armoniche inerenti all'atto profetico? Il profeta vede l'avvenire o solamente una linea di rottura, una faglia, un passaggio tramite cui arrivare a delle parole, delle decisioni, così come un gioielliere che lavora una gemma coi colpi del suo attrezzo?
Riflessioni personali su Muad'Dib, della Principessa Irulan

Lo stato di trance profetica non è comparabile a nessuna altra esperienza visionaria. Non è un fuggire alla brutale esposizione dei sensi, come per molti stati di trance, ma un'immersione in una moltitudine di nuovi movimenti. Ogni cosa è movimento. In seno all'infinità, il pragmatismo estremo, la presa di coscienza integrale conduce infine alla certezza senza fallo che l'Universo si muove da sé, che cambia e che le sue leggi cambiano, che nulla riuscirebbe a rimanere permanente né assoluto attraverso tanto movimento, che le spiegazioni meccaniche di un fenomeno qualsiasi non avrebbero valore che in un spazio ben circoscritto e che, una volta abbattute le barriere, le vecchie spiegazioni crollano e si sciolgono,

travolte dai nuovi movimenti.

*Le cose che si vedono in questa trance
hanno un effetto che disillude, spesso
devastante.*

*Esigono un sforzo straordinario
per conservare una personalità integra e,
malgrado ciò, non mancano di
trasformarvi profondamente
a partire dall'esperienza.*

Le Memorie Rubate

Capitolo5: **COMBATTIMENTO**

“Mi preoccupo soprattutto dello sviluppo di certi uomini considerati come le vere armi speciali. Questo apre, a partire da alcuni poteri, un campo virtualmente senza limiti.”

**Muad'Dib: Conferenza al Collegio di Guerra
estratta delle Cronache di Stilgar**

Le regole d'Imperium distinguono fra tre grandi forme di combattimento : i duelli, gli scontri e le battaglie.

Un duello è un combattimento singolo fra due avversari. Nell'universo di Dune, il duello è una pratica comune, assai riutilizzata. In un duello, i due combattenti sono generalmente ad armi pari. L'Agilità e la padronanza delle Armi Bianche giocano un ruolo essenziale, ciascuno dei due contendenti compie manovre al fine di penetrare le difese dell'avversario.

Uno scontro è un combattimento in cui si scontrano più personaggi, in corpo a corpo, a distanza o entrambe le cose. L'azione è generalmente assai più caotica che in un duello o in una grande battaglia. La maggior parte dei combattimenti che hanno l'occasione di accadere in uno scenario di gioco di ruolo ricadono in questa categoria.

Una battaglia è, come indica il nome, un combattimento su ampia scala, in cui tattica e armamento giocano un ruolo essenziale. Questo tipo di combattimento, in vero assai raro nell'Impero, sarà trattato in maggior dettaglio nel supplemento la Via delle Armi.

Le altre forme di combattimento non sono in realtà che delle varianti di queste tre categorie : le regole sui duelli, per esempio, permettono di gestire i combattimenti a mani nude, sostituendo la Competenza Armi Bianche con la Competenza Lotta.

Duelli e Combattimenti uomo contro uomo

Principi di Base

Per una questione di semplicità, un duello è diviso in più scambi di colpi, chiamati *assalti*. Ciascun assalto dura una manciata di secondi. Se si tiene particolarmente a misurare la durata d'un duello in maniera precisa, si può considerare che un assalto duri circa 6 secondi e che vi sono, di conseguenza, 10 assalti in un minuto.

Contrariamente a quanto accade in numerosi giochi di ruolo, i protagonisti d'un duello non agiranno a turno, agendo contemporaneamente sia da attaccanti, che da difensori. Nel corso di uno stesso assalto, un combattente sarà sia in posizione d'attacco, sia in posizione di difesa : tutto dipenderà dall'abilità con cui manovra.

In un duello classico, due Competenze giocano un ruolo fondamentale : la Competenza Armi Bianche, che permette di risolvere gli attacchi e le parate, e la Competenza Agilità, che permette di determinare la posizione d'un personaggio (offensiva o difensiva) nel corso d'un assalto.

Attaccante o Difensore ?

Ciascun assalto si apre con un confronto d'Agilità. Colui che vince il confronto prende

l'iniziativa e si trova quindi in posizione d'attaccare l'avversario, che si trova quindi in posizione difensiva. In caso di parità sul test d'Agilità, i due combattenti si ritroveranno in corpo a corpo (vedere più avanti). In caso di doppio fallimento, si consideri che i due avversari si girino attorno, s'osservino ma che nessuno dei due sia pervenuto a poter piazzare un attacco: si passa allora direttamente all'assalto successivo.

Questo confronto d'Agilità rappresenta in maniera astratta tutti quei movimenti tattici effettuati per avvicinarsi o allontanarsi da un avversario.

I Maestri d'Armi (ed essi soltanto) ricevono un bonus di +1 dado a questo Confronto.

Sfoderare una Arma

Per potere sfoderare la sua arma durante combattimento, un combattente deve passare obbligatoriamente un assalto in posizione di difensore. In pratica, rinuncia al confronto di agilità e può difendersi solamente contro il suo avversario, utilizzando la sua Agilità per schivare.

Finte

All' inizio di un assalto, prima del confronto di Agilità, un duellante può scegliere di fintare -cosa che aumenta le sue probabilità di colpire l'avversario ma che lo espone anche.

In pratica, il personaggio sottrae un dado dalla sua Agilità, ma se si ritrova in posizione di attaccante, beneficerà di un dado supplementare in attacco.

Se invece si ritrova in posizione di difensore o in corpo a corpo, non beneficerà di alcun vantaggio. Niente impedisce a due avversari di fintare uno contro l'altro.

La tattica della finta è raccomandata particolarmente in un duello con Scudi di energia, dove il dado di bonus che procura può fare la differenza.

Attacco

Normalmente, un attacco è risolto come un Confronto tra l'attaccante ed il difensore.

L'attaccante utilizza la sua Competenza Armi Bianche, mentre il difensore ha la scelta tra la sua Competenza di Armi Bianche e la sua

Competenza in Agilità (vedere sotto). In caso di vittoria dell'attaccante, questo riesce a ferire il suo avversario. Se invece il Confronto viene vinto dal difensore, si passa direttamente all'assalto seguente.

Lo stesso dicasi in caso di uguaglianza o di doppio insuccesso.

Al posto di effettuare un attacco semplice, l'assalitore può tentare di eseguire una manovra speciale, come disarmare il suo avversario o portargli un colpo mortale, mediante una penalità di un dado sul suo test di attacco. Per ulteriori dettagli su queste manovre speciali, vedere più avanti.

Difesa

Come abbiamo visto, un personaggio può difendersi o con la sua Agilità, o con la sua Competenza Armi Bianche. L'Agilità permette di schivare, mentre la padronanza delle Armi Bianche permette di parare; in termini di gioco, le due manovre vengono risolte allo stesso modo. Un combattente tenderà ad utilizzare la competenza più elevata dunque. Un combattente disarmato, in compenso, può schivare solamente e dovrà difendersi obbligatoriamente con la sua Agilità.

Corpo a Corpo

Il corpo a corpo è una situazione particolare, che può accadere durante un duello quando i due duellanti ottengono lo stesso numero di successi nel confronto di Agilità. In questo caso, si effettua un confronto in Armi Bianche in cui ciascuno è contemporaneamente attaccante e difensore: chi vince ferisce l'altro. In caso di parità, lo status quo e il corpo a corpo continuano nell'assalto seguente. In caso di doppio fallimento, il corpo a corpo è automaticamente interrotto. Indossare uno Scudo Holtzmann modifica sensibilmente le cose. Se i duellanti sono protetti da uno Scudo, l'effetto repulsivo dei due campi di forza rende tutti i corpo a corpo fisicamente impossibili: si passa direttamente all'assalto successivo.

Se uno solo dei combattenti è protetto da uno Scudo, il corpo a corpo viene risolto normalmente (ma il combattente senza Scudo non avrà praticamente alcuna chance di penetrare le difese del suo avversario).

Ferite

Quando un combattente viene ferito, subisce un numero di punti di danno, determinati con un lancio di dadi. Questo lancio viene effettuato con un numero di dadi (d8), in funzione dell'arma impiegata: il risultato non sarà interpretato come per un test di Competenza ma semplicemente sommato (es.: 3 e 6 = 9pts).

La maggior parte delle armi bianche usate in duello (pugnali, kindjal, spade etc) fanno la stessa quantità di danni: 1D8. Questo totale potrà essere portato a 2D8 se l'attaccante decide di portare un colpo particolarmente mortale (vedere più avanti). Per ulteriori dettagli sui danni e i loro effetti, riferitevi al Capitolo III.

Manovre Speciali

Al posto di portare un semplice attacco, un personaggio in posizione di attaccante può tentare una delle manovre speciali descritte di seguito, mediante una penalità di un dado sul suo test di attacco.

Solo un personaggio abituato all'uso delle armi (vale a dire con almeno un livello di Competenza in Armi Bianche), può tentare queste manovre:

Disarmare: L'attaccante è vittorioso, non infligge alcun danno al suo avversario ma riesce a disarmarlo. Se l'avversario ha su di sé un'arma di riserva (come sarà il caso per la maggior parte dei duellanti), può tentare di armarsi senza rompere il combattimento (vedi sfoderare un'arma).

Colpo Mortale: L'attacco infligge 2D8 punti di danno (invece del D8 abituale) ed è obbligatoriamente considerato come un Colpo Mortale: se la vittima subisce 10 punti di danno o più, muore sul colpo. Può essere combinato con un attacco che miri a penetrare uno Scudo.

Bucare la corazza: Affrontando un avversario corazzato, un combattente può "bucare la corazza", ovvero mirare ad uno dei punti deboli dell'armatura. In termini di gioco, tale attacco

evita del tutto l'armatura leggera (5 punti) e riduce di metà una armatura pesante (che passa a 5 punti). Questa manovra può essere combinata con un Colpo Mortale, per una penalità cumulativa di 2 dadi, o ad un attacco destinato a bucare uno Scudo.

Combattimento con gli scudi

Attivare uno Scudo richiede alcuni secondi e può essere combinato a qualsiasi altra azione. In termini di gioco, un combattente protetto da uno Scudo ignora tutti i danni che potrebbe subire (comprese le esplosioni), salvo il caso di attacchi specialmente previsti per penetrare il suo campo protettivo.

Indossare uno Scudo *protegge* totalmente il combattente – salvo il caso in cui l'avversario riesca a portare un attacco sufficientemente lento da poter penetrare il campo d'energia ma sufficientemente forte e preciso da rimanere efficace. Il combattimento con gli Scudi costituisce una tecnica di combattimento speciale, che fa parte dell'insegnamento abituale dell'uso delle armi bianche. In termini di gioco, ogni personaggio in possesso di almeno +1 in Armi Bianche si suppone domini questa tecnica.

La lentezza controllata che devono adottare i combattenti nei loro movimenti comporta alcuna conseguenze.

Una parità nel Confronto di Agilità non sfocia mai nel Corpo a Corpo, il campo di protezione degli Scudi rende totalmente impossibile questo tipo di combattimento – in questo caso si passa immediatamente all'assalto seguente. In un duello con gli Scudi, gli attacchi devono essere portati con una precisione calcolata - l'attacco di un combattente dovrà ad essere al tempo stesso sufficientemente lento per penetrare il campo di protezione dello Scudo e sufficientemente sottile per sventare le sue altre difese. In termini di gioco, un tale attacco sarà risolto con un numero di dadi ridotto, semplicemente uguale al livello di maestria dell'attaccante in Armi Bianche, senza prendere in conto il suo punteggio di abilità naturale.

Il difensore, inoltre, dispone di tutti i suoi dadi, il che può permettergli di parare molto facilmente l'attacco dell'avversario: il ricorso alla finta e l'utilizzo di un'arma in ogni mano costituisce

dunque una tattica particolarmente raccomandata in un duello allo Scudo.

Dipendenza allo Scudo

La maggior parte dei combattenti dilettanti, abituati all'invulnerabilità quasi totale che conferisce loro uno Scudo, sono spesso spiazzati quando si ritrovano in situazione di corpo a corpo senza questa protezione.

In termini di gioco, il personaggio riceve allora un dado di penalità sul suo test di Armi Bianche, per riflettere la sua mancanza di pratica nel combattimento senza Scudo.

Questa penalità si applica solamente ai combattenti dilettanti - cioè ogni personaggio che non appartenga ad una delle seguenti vocazioni: Assassino, Duellante o Soldato, così come le Sorelle del Bene Gesserit.

Armi da Duello

Armi Inuguali : In molti duelli, i due avversari sono armati in modo uguale. Se uno dei due combattenti è armato d'una lama considerevolmente più lunga (ex : una spada contro un pugnale), potrà tenere l'avversario a distanza ed evitare il corpo a corpo: in termini di gioco, una parità nel confronto d'Agilità non porterà ad un corpo a corpo ma si risolverà obbligatoriamente a suo vantaggio.

Armi ad'Asta : Un'arma ad asta è un'arma con un manico e tenuta con due mani : lance, alabarde etc. Queste armi sono ancora utilizzate nell'Impero, ma raramente per i duelli. I danni di base inflitti da un' arma ad asta sono maggiori di quelli d'una normale arma bianca (2D8 invece di 1D8), tuttavia sono assai meno maneggevoli, ed è impossibile usare una simile arma per bucare uno Scudo o portare un attacco mortale.

Combattimento con due Armi :

I personaggi con la Vocazione di Duellista sono capaci di combattere con una arma bianca per mano, generalmente una spada ed un pugnale. Ottengono allora un dado bonus ai loro attacchi- anche contro avversari forniti di uno Scudo.

In questo caso preciso, questo bonus rappresenta la possibilità di distrarre l'avversario con la prima arma effettuando un attacco sufficientemente lento (e subdolo) con

la seconda. Se una delle due armi è spalmata di un qualsiasi veleno, si supporrà che ogni attacco riuscito sia portato con questa arma (a patto che il Duellante non decida diversamente).

Combattimento a Mani Nude

Queste regole possono essere anche utilizzate per simulare dei combattimenti a mani nude. In questo caso, si sostituisce la Competenza Armi Bianche con la Competenza Lotta, applicando le seguenti modifiche :

Attacco e Difesa : La Competenza Lotta viene utilizzata per portare gli attacchi. Per quanto riguarda il difensore potrà scegliere fra Lotta e Agilità. La Lotta non può essere usata in difesa che contro un attacco di Lotta.

Contro un Avversario Armato : Fronteggiando un nemico munito d'una arma bianca, un personaggio senza armi subirà le stesse penalità di un combattente armato di pugnale che affronti un avversario armato di spada: in caso di parità nei test d'Agilità, non ci sarà corpo a corpo ma il vantaggio passa al combattente armato (a causa del suo allungo maggiore). Inoltre, il personaggio disarmato non può usare la Competenza di Lotta per difendersi e deve obbligatoriamente affidarsi alla sua Agilità.

Danni a Mani Nude : I danni inflitti da un attacco di Lotta sono pari al punteggio di Fisico dell'attaccante. La Lotta non consente di penetrare uno Scudo, né di portare colpi mortali.

Finte e Manovre: La tattica della finta può essere utilizzata anche a mani nude, come in un combattimento all'arma bianca.

Inoltre, mediante una penalità di un dado in attacco, un lottatore può scegliere di disarmare il suo avversario, di sbilanciarlo o di immobilizzarlo.

Disarmare : Se l'attaccante ha scelto questa opzione, disarmo l'avversario ma non infligge alcun danno.

Immobilizzare : Se l'attaccante sceglie questa

opzione, non infligge nessuno danno al suo avversario ma riesce ad immobilizzarlo. Questo non può applicarsi che ad un avversario disarmato: se è armato, dovrà essere stato disarmato prima di potere essere immobilizzato.

Sbilanciare : Se la manovra riesce, l'attacco non infligge nessuno danno al suo avversario ma riesce a sbilanciarlo.

L'avversario sbilanciato si ritroverà allora automaticamente in posizione di difesa per il seguente assalto, senza che sia necessario effettuare un confronto di agilità.

Inoltre, un combattente sbilanciato si difenderà con 1 dado di penalità.

L'Arte Strana

Le adepti del Bene Gesserit hanno accesso a questa tecnica di combattimento particolare. Quando è utilizzata al posto della Lotta, l'Arte Strana può essere utilizzata per compiere le stesse azioni, con alcune particolarità, dettagliate qui sotto.

L'Arte Strana è anche utilizzabile con un'arma bianca ma, in questo caso, non può sostituirsi che ai test di difesa, e non ai test di attacco.

L'arte Strana è trattata come una Competenza basata sulla Disciplina; la sua utilizzazione richiede la spesa di un punto di Controllo per scena.

Rapidità Folgorante : Il valore di Arte Strana può essere utilizzata al posto del valore di Agilità nel

Confronto destinato a sapere chi ottiene il vantaggio.

In caso di uguaglianza, si passa direttamente all'assalto seguente: non c'è corpo-a-corpo e anche uno avversario armato non riesce a prendere il vantaggio (vedere le regole sul Combattimento a mani nude).

Attacco e Difesa : Il valore di Arte Strana può anche essere utilizzato per attaccare a mani nude, al posto di Lotta, e per difendersi contro qualsiasi attacco di contatto, al posto di Lotta, di Agilità o di Armi Bianche.

Danni a Mani Nude : Un attacco a mani nude che utilizza l'Arte Strana causa 1D8 punti di

danni o 2D8 in caso di colpo mortale (vedere sotto).

Finte e Manovre

La tattica della finta può essere utilizzata con l'arte Strana, con le stesse regole che per le altre forme di combattimento.

Mediante un dado di penalità, un'adepta dell'arte Strana può tentare anche diverse manovre speciali dettagliate di seguito.

Colpo Mortale: Questa manovra funziona esattamente come un Colpo Mortale all'arma bianca e produce gli stessi effetti. Solo la competenza utilizzata cambia.

Bucare la Corazza: Questa manovra funziona esattamente come la manovra di duello dello stesso nome e produce gli stessi effetti. Solo la competenza utilizzata cambia.

Disarmare, Immobilizzare e Sbilanciare: Queste manovre funzionano esattamente come per la competenza Lotta. Solo la competenza utilizzata cambia.

Neutralizzare: Un'adepta dell'arte Strana può utilizzare anche la sua conoscenza dei punti vitali per neutralizzare il suo avversario piuttosto che ucciderlo. Un tale attacco è effettuato con un dado di penalità, non infligge alcun danno ma rende immediatamente la vittima incosciente, qualunque sia la sua Resistenza, per il resto della scena in corso. Grazie alla loro padronanza del Prana Bindu, le adepti Bene Gesserit sono immuni a questo tipo di attacchi.

Scontri e Combattimenti di Gruppo

In termini di gioco, uno scontro si svolge secondo le stesse regole di base di un duello, ma con qualche modifica che consenta di simulare diversi casi particolari.

Una delle principali differenze fra uno scontro e un duello è che i combattenti non si trovano necessariamente ad armi pari, nè uno contro uno. Inoltre, lo svolgimento d'uno scontro non rispetta alcuna etichetta: tutti i colpi sono

ammessi, e nulla impedisce di prendere l'avversario di sorpresa, né di tendergli un'imboscata ... Infine, la fuga è una possibilità da tenere sempre a mente : è preferibile salvare la pelle piuttosto che l'onore a volte.

Più avversari Contro Un Solo Combattente

Per definizione, un duello è un combattimento fra due avversari ma può accadere che un duellante si ritrovi a fronteggiare due, o anche tre altri aggressori.

Notiamo che in pratica, è abbastanza difficile per un gruppo di combattenti di attaccare a più di tre contro uno durante lo stesso assalto, a meno che il combattente isolato non sia circondato totalmente.

In caso di combattimento impari, si effettua comunque il confronto d'Agilità all'inizio dell'assalto, comparando le Agilità del combattente isolato e l'agilità più elevata del gruppo, con un dado di bonus per ogni combattente oltre il primo (o, per esempio, +2 dadi per un gruppo di tre combattenti).

In questo caso, si effettua solamente un unico test di difesa che sarà confrontato separatamente al test di attacco di ogni assalitore. Se il difensore riceve parecchie ferite, i loro effetti saranno applicati fin dal prossimo assalto.

Se il combattente isolato si ritrova in posizione di attaccante, potrà attaccare solamente uno solo dei suoi avversari, riuscendo a restare fuori dalla portata degli altri.

Parecchi combattenti che coordinano i loro sforzi possono effettuare una finta collettiva: concretamente, questo può rappresentare differenti tattiche di accerchiamento. In termini di gioco, gli effetti sono simili a quelli di una finta individuale: -1 dado in Agilità e +1 dado in attacco, ma questo dado di bonus non può essere utilizzato che da uno solo dei combattenti. Il dado di bonus attribuito ai Maestri d'armi sul confronto di Agilità si applica anche ai combattimenti impari, ma unicamente se il Maestro d'armi combatte all'arma bianca.

Effetti della Sorpresa

Una imboscata potrà essere risolta con un Confronto fra la Discrezione dell'attaccante e la Vigilanza della vittima. Se l'autore dell'imboscata vince, riesce a prendere la vittima di sorpresa : si salterà quindi il test d'Agilità per il primo assalto, conferendo automaticamente l'iniziativa all'autore dell'imboscata. Inoltre, il suo avversario, preso in contropiede, subirà una penalità d'un dado sul suo test di difesa. Questa penalità non sarà tenuta in conto se il confronto Discrezione/Vigilanza è terminato in parità : il personaggio è comunque sorpreso ma può difendersi con tutti i suoi mezzi. Se la vittima riesce nel suo test di reazione su Vigilanza, gli eventi vengono risolti normalmente.

In caso d'imboscata di gruppo, si terrà conto il punteggio peggiore di Discrezione e la miglior Vigilanza. Il direttore di gioco è l'unico giudice della fattibilità o impossibilità d'una imboscata, in funzione del terreno, della situazione e delle circostanze.

Movimenti

In una situazione di combattimento, si riterrà che un personaggio non ingaggiato in un contatto può, in un assalto, percorrere un numero di metri pari , al massimo, a 4 volte il suo valore di Atletica (o il suo valore di Fisico, in mancanza di questa Competenza). Un personaggio può percorrere la metà di questa distanza e sparare , ma con una penalità al test di tiro di un dado.

Combattimenti e Attacchi a distanza

L'uso diffuso degli scudi rende assai rare le occasioni di poter usare armi di tal fatta (se non di sorpresa o su mondi come Arrakis, dove gli Scudi sono inutilizzabili). Di fronte ad uno Scudo, una arma da tiro è sia inutile, se si tratta di una arma da fuoco o di una arma da lancio, sia estremamente pericolosa, se si tratta di una arma laser : in questo specifico caso, qualsiasi contatto fra il raggio dell'arma e il campo di forza dello Scudo crea una micro-reazione nucleare, per cui né il bersaglio né il tiratore hanno la benché minima possibilità di

sfuggire. Le regole che seguono saranno quindi usate raramente, ma non si sa mai...

Queste armi possono essere impiegate a distanza come a contatto. Poichè è impossibile schivare o parare una pallottola (per non parlare di un raggio laser invisibile), un attacco a distanza non viene risolto come un Confronto ma come un semplice Test di Competenza. Se il tiratore riesce a colpire, il difensore viene inevitabilmente colpito.

Tiri da lunga distanza : In un combattimento a distanza, l'iniziativa dipende meno dalla mobilità e dalla scioltezza fisica che non dalla presenza di spirito e dal sangue freddo : per questo motivo, un assalto di combattimento a distanza non inizia mai con un confronto di Agilità, con un confronto di Vigilanza fra i vari avversari. Chi ottiene il maggior numero di successi potrà tirare per primo : gli altri agiranno di seguito in funzione dei successi ottenuti, in ordine decrescente. In caso di parità, i tiratori coinvolti agiscono simultaneamente (le loro azioni vengono risolte separatamente ma hanno effetto allo stesso momento). I tiratori che hanno fallito il test di Vigilanza non possono far fuoco, per mancanza di riflessi, di presenza di spirito o d'opportunità.

Tiri a Contatto : In un combattimento a contatto, si useranno le regole normali (confronto di Agilità invece che di Vigilanza). Di fronte ad un avversario disarmato o munito d'una arma bianca, tutte le parità nel confronto di Agilità *vanno automaticamente ad avvantaggiare un tiratore.*

Tiri Mortali : Un tiratore competente (ovvero in possesso di almeno +1 in Armi da Tiro) può tentare di mirare a una zona vitale del bersaglio, in modo da rendere il suo attacco particolarmente mortifero. Ciò richiede una concentrazione totale e non può essere tentato che da un tiratore nascosto, in imboscata o che agisca di sorpresa. In termini di gioco, il tiratore deve mirare accuratamente per almeno un assalto prima di poter effettuare test di Competenza. Se il tiro riesce con un totale di 5 o più successi, i danni saranno aumentati di un dado e l'attacco andrà considerato come un Colpo Mortale (la vittima viene uccisa se i

danni dell'attacco sono pari o superiori a 10). Se il tiratore ottiene meno di 5 successi, il colpo riuscirà comunque ma infliggerà i danni abituali per l'arma impiegata.

Tiri Multipli : Certe armi possono tirare fino a 2 o 3 volte durante lo stesso assalto. Questi tiri molteplici sono evidentemente molto meno precisi di un tiro unico: il tiratore dovrà dividere i suoi dadi di Competenza tra i suoi differenti tiri. Così, un tiratore con 7 dadi munito di un'arma che possa tirare fino a due volte per assalto potrà scegliere di effettuare due tiri: il primo con 4 dadi ed il secondo con 3 dadi. Se il tiratore conta di colpire dei bersagli differenti, questi devono imperativamente trovarsi tutti a portata del tiratore. Questa opzione è, inoltre, incompatibile con la precedente.

Tiri e Scudi : Si tenga nota che è impossibile per un tiratore di far fuoco dall'interno del campo di protezione di uno Scudo (per una maggior precisione su questo argomento, riferitevi alla descrizione dettagliata di questo equipaggiamento, Capitolo VII). Per poter fare fuoco, il tiratore deve disattivare il suo Scudo almeno per alcuni istanti, durante i quali si espone ad eventuali tiri nemici. In termini di gioco, si considererà che un tiratore abbia sempre il tempo di riattivare lo Scudo dopo un attacco, fatto salvo il caso in cui l'avversario faccia allo stesso tempo (si veda sopra la gestione del turno) – ma anche nel caso di un tiratore in imboscata che attenda precisamente quel momento per far fuoco.

Tiri difficili: Infine, esistono una moltitudine di circostanze sfavorevoli per un attacco a distanza : cattiva visibilità, posizione instabile etc. In questo genere di casi, si applicherà una penalità di uno o più dadi al test dell'attaccante. Il Direttore di Gioco rimane l'unico giudice di queste modifiche.

Armi da Tiro

Ciascuna arma da tiro possiede un certo numero di caratteristiche tecniche :

Portata : Si tratta della distanza a cui l'arma rimane ragionevolmente efficace. Al di là di

questa Portata il tiratore subirà uno o due dadi di penalità. Un dado se la distanza dal bersaglio supera la Portata di meno della metà della stessa, due dadi se supera questa soglia. Ad ogni modo, se la distanza dal bersaglio supera il doppio della Portata, il colpo sarà da ritenersi impossibile.

Quindi, un'arma con una portata di 50m può essere impiegata fino a 75m con 1 dado di penalità e fino a 100m con 2 dadi di penalità.

Danni : I danni inflitti da un arma vengono sempre espressi in D8 (ex : 3D8 per una pistola laser).

Cadenza di Fuoco : Questo numero rappresenta il numero massimo di attacchi che l'arma può effettuare in un assalto.

Munizioni : Il numero di proiettili (o di salve, per le armi laser) che l'arma può effettuare prima di dover essere ricaricata.

Tempo di Ricarica : Riporta il tempo necessario per ricaricare l'arma con un nuovo proiettile, un nuovo caricatore o una nuova cellula di energia.

Le Armi da Lancio obbediscono alle stesse regole delle armi da tiro, con qualche eccezione. Il loro utilizzo è governato da una Competenza specifica e si tratta di armi “ a un solo uso ” : le loro caratteristiche tecniche sono quindi assai più semplici di quelle delle armi da tiro. Un personaggio competente in Armi da Lancio può comunque tentare di fare un “ lancio mortale ”, con le stesse restrizioni e gli stessi effetti di un “ tiro mortale ” (si veda sopra).

Per ulteriori dettagli sulle armi, si veda il Capitolo VII (Tecnologia).

Capitolo 6 : SOCIETÀ

*“I governi, quando durano, tendono sempre verso forme aristocratiche.
Nessuno governo nella storia è sfuggito a questo processo.
E, secondo lo sviluppo dell'aristocrazia, il governo,
tende ad agire esclusivamente nell'interesse della classe dirigente,
che questa sia una monarchia ereditaria, un'oligarchia fondata
su degli imperi finanziari o una burocrazia. “*
Manuale di addestramento Bene Gesserit
(Sulla politica considerata come un fenomeno ripetitivo)

Gerarchia Sociale dell'Impero

Caste e Fazioni

L'Impero costituisce una società dall'organizzazione assai complessa. In teoria, si tratta di una struttura piramidale classica, composta dalla stratificazione di più caste sociali, con l'Imperatore alla sommità ; questo modello piramidale lo si ritrova tuttavia assai modificato, anzi stravolto, grazie all'esistenza di fazioni come le Bene Gesserit o la Gilda, sufficientemente potenti da essere praticamente (ovvero totalmente) indipendenti dal potere imperiale. Se si somma a questo l'influenza esercitata da entità come il CHOAM o il Landsraad, si ottiene una società dal funzionamento estremamente complesso, dove il potere politico è l'oggetto costante di lotte segrete, persino all'interno della famiglia imperiale.

E' possibile di dividere la società imperiale in cinque grandi caste. Questa divisione non può evidentemente riflettere tutte le sottigliezze del protocollo imperiale, ma permette d'avere una visione globale dei differenti strati della società.

Alla base della piramide, troviamo i servi nonché tutti coloro le cui attività li pongono de facto in fondo alla scala sociale, o al di fuori di essa, come i contrabbandieri o i membri del Bene Tleilax.

Quindi, seguono i comuni sudditi imperiali, categoria che include la grande maggioranza degli umani dell'universo : contadini, artigiani, tecnici, soldati etc. Il termine *pyon* designa espressamente i membri meno fortunati di questa casta.

Al di sopra dei comuni cittadini imperiali si trovano i sudditi straordinari. Questa casta, spesso designata col nome di “classe degli imprenditori” include i mercanti delle Case Minori. In pratica, questa casta include tutti i tipi di personaggi d'origine Comune che abbiano beneficiato d'una Educazione o di un Condizionamento speciale, o che agiscano come consiglieri o rappresentanti diretti della nobiltà : mentat, maestri d'armi, adepti suk, maestri degli assassini, cortigiani etc.

Viene poi la nobiltà delle Grandi Case (ovvero i signori feudali e gli appartenenti alle loro famiglie), che dirigono i diversi pianeti che compongono l'Impero.

La casta più alta è la casta imperiale : in teoria, si compone unicamente di membri della famiglia dell'Imperatore. L'Imperatore stesso costituisce la cima della piramide.

Come si è precedentemente detto, è necessario aggiungere a ciò l'esistenza di

fazioni quali il Bene Gesserit o la Gilda, che possiedono una propria gerarchia e il cui potere tende a parassitare le strutture della società imperiale : concretamente, la Gilda è altrettanto potente (se non di più) dell'Imperatore stesso...

Lo Status

Ciascun personaggio riceve un livello di Status, calcolato (come molte altre cose in Imperium) su di una scala da 0 a 8. Questo punteggio dipende principalmente dalla sua casta e (nel caso dei Nobili) dal prestigio della sua linea.

Il più delle volte, i personaggi incarnati dai giocatori avranno uno Status di 2 o 3 per i Comuni e da 4 a 6 per i Nobili.

Lo Status d'un personaggio viene calcolato come segue :

Domestico, paria : Nessuno Status (zero).

Suddito imperiale ordinario : Status = 1 o 2 in funzione della sua ricchezza e della sua professione.

Suddito imperiale straordinario : Status = 3 Questa qualifica corrisponde alle differenti posizioni di Maestro, ai rappresentanti più ricchi della classe degli imprenditori, dirigenti di Case Minori eccetera, ed a certi Comuni favoriti dall'aristocrazia.

Nobiltà : Per i signori, lo Status dipende direttamente dal titolo : Barone = 5, Conte = 6, Duca = 7. Sottrarre 1 per i membri della famiglia del signore (compreso l'erede ; un naboron avrà quindi uno Status di 4).

Casta Imperiale : Status = 8. L'Imperatore stesso non ha un punteggio di Status, la sua posizione unica lo pone al di sopra del sistema.

Le Sorelle del Bene Gesserit hanno uno Status simile a quello di un Maestro (ossia 3) ; lo Status delle Reverende Madri è ovviamente più alto.

Considerate come fazioni, il CHOAM e le Bene Gesserit possiedono uno Status globale di 8, ovvero lo stesso livello della famiglia dell'Imperatore. Quanto a la Gilda, essa è

altrettanto potente (se non di più) dell'Imperatore stesso : come lui, essa si pone alla cima (e al di sopra) della gerarchia sociale e ignora le regole relative allo Status.

Nota : Status e Patrimonio

Lo Status d'un personaggio può dare un'idea del suo patrimonio e dello stile di vita. Va da se che un Maestro degli Assassini (Status 3), viva assai meglio che un semplice soldato (Status 1 o 2) ma che né la sua ricchezza né il suo comfort possano essere comparati a quelli di un membro della famiglia imperiale (Status 8). Possono esserci, in più, grandi differenze finanziarie all'interno di uno stesso livello di Status : è evidente che uno studioso avrà generalmente delle condizioni di vita migliori di un semplice contadino, sebbene entrambe abbiano lo stesso Status. E' quindi impossibile (e molto fastidioso) calcolare precisamente il numero di Solari che questo o quel personaggio guadagna o spende al mese. Del resto, in un contesto come quello del "*gioco delle Case*", i personaggi-giocanti non dovranno mai curarsi di assicurarsi la sopravvivenza, né di pagare l'equipaggiamento, queste spese sono coperte per loro dalle finanze del loro Casato.

Fazioni e Alleanze

Certe fazioni possiedono una loro propria gerarchia interna, all'interno della gerarchia imperiale (Case nobili) o al margine di questa gerarchia (Bene Gesserit, Gilda etc). Un personaggio può quindi possedere due, o tre livelli di Status differenti, a seconda delle sue alleanze o affiliazioni.

Le Case dell'Impero

Malgrado la somiglianza del nome, le Case Minori e le Grandi Case dell'Impero non hanno che poche cose in comune.

Le Grandi Case (anche dette Case Nobili o casati), sono, di numero, circa 130, e costituiscono l'aristocrazia, la nobiltà feudale dell'Impero. Ciascuna Casa Nobile regna su di un Feudo (un intero pianeta), accordatogli

dall'Imperatore. In alcuni casi, la sovranità di una Casa può estendersi su più mondi. I dirigenti delle Grandi Case sono dei veri e propri signori feudali e portano titoli di nobiltà come Barone, Conte o Duca, titoli che gli conferiscono un certo numero di privilegi. Ma la struttura feudale non deve far dimenticare che le Case Nobili sono anche dei potenti imperi finanziari, che controllano la totalità del commercio interplanetario ufficiale (e una buona parte del commercio illecito). L'insieme delle Grandi Case costituisce il CHOAM e l'Alto Consiglio del Landsraad, due dei principali pilastri dell'Impero. Fondamentalmente, la potenza politica d'una Casa Nobile dipende dal numero di voti di cui dispone al Landsraad e la sua potenza economica dal ruolo che ricopre nel CHOAM – e tutte le Case Nobili non ricoprono per niente un ruolo paritario, anzi. In pratica, il grosso del potere è concentrato nelle mani d'una dozzina di Grandi Case, fra cui la Casa Imperiale. Ne risulta un fragile e complesso gioco di alleanze, in cui ognuno cerca di consolidare la sua posizione guardandosi dagli intrighi dei suoi avversari.

Le Case Minori (anche dette Case Mercantili) sono, in paragone, molto meno potenti: le loro famiglie dirigenti non appartengono alla vera nobiltà, ma alla classe più alta dei comuni, quella degli imprenditori e dei negozianti. Esse non beneficiano dei privilegi accordati alle Grandi Case, non governano alcun feudo planetario e non hanno che uno scarso peso politico (pur essendo ufficialmente rappresentate al Landsraad). La maggior parte di esse sono dipendenti da una Grande Casa, per cui agiscono in qualità di vassalli, di sottoposte e di associate commerciali minori. Senza questo sistema ispirato al modello feudale, le Case Minori sarebbero totalmente tagliate fuori dal commercio interplanetario, interamente controllato dalle Grandi Case, tramite il CHOAM. Impossibile dare il numero esatto delle Case Minori esistenti nell'Impero (se ne contano comunemente decine, se non centinaia di migliaia). Al contrario delle Grandi Case, le Case Minori non sono affatto organizzate secondo una struttura tradizionale e differiscono considerevolmente in termini di effettivi e di attività: alcune non sono altro che delle famiglie d'imprenditori

specializzati in uno specifico settore commerciale all'interno di una regione planetaria, altre sono clan di contrabbandieri, di mercenari o di saltimbanchi. E' teoricamente possibile per una Casa Minore particolarmente abile e ambiziosa accedere al rango di Casa Nobile ma questa promozione richiede un voto del Landsraad, generalmente preceduto da lunghe trattative sotto banco. In pratica, simili "promozioni" rimangono una rarità e coronano generalmente più secoli di sforzi politici costanti.

Organizzazione di una Casa Nobile

Tutte le Grandi Case del Landsraad sono organizzate in maniera pressoché simile.

Una Casa Nobile è sempre governata da un Signore. Fra le Grandi Case, questo Signore porta un titolo di nobiltà che va da Barone a Duca, in funzione del suo prestigio e del suo lignaggio.

Vengono poi gli appartenenti alla sua famiglia – nei fatti un clan dalle ramificazioni talvolta complesse, soprattutto fra le Grandi Case, dove le famiglie sono spesso sparse su più pianeti.

Vicino al Signore si trovano i membri del suo entourage: individui, spesso di origine comune, scelti per la loro lealtà e competenza. In questa categoria si trovano i Mentat, i maestri d'armi, i maestri degli assassini, nonché i cortigiani e gli ufficiali superiori. Oltre ai loro rispettivi ruoli, i membri dell'entourage d'un Signore fungono spesso da consiglieri privati e/o da precettori per i membri della famiglia padronale.

Vengono poi i servitori qualificati (semplici soldati, tecnici, guardie, artigiani etc), e quindi i semplici domestici.

Può accadere che un Signore prenda al suo servizio un'adepta del Bene Gesserit, il più delle volte come Veridica.

Le Bene Gesserit

Come ci si potrebbe aspettare, la gerarchia dell'ordine Bene Gesserit è relativamente complessa e incorpora diversi sotto ordini specializzati, come la famosa Missionaria Protettiva. Detto questo, è tuttavia possibile immaginare l'ordine come tre cerchi concentrici: al centro quello delle Reverende Madri, che dirigono l'ordine, poi quello delle Sorelle (anche dette "adepte") e per finire quello delle semplici Novizie. Questo termine designa in particolare le future Sorelle che non hanno ancora ricevuto il Condizionamento e aspirano a entrare nell'ordine. In pratica, il rango di novizia si estende allo stesso modo a tutte le donne che abbiano ricevuto il Condizionamento per poi abbandonare l'ordine, per diventare cortigiane o sposarsi: in realtà, non si abbandonano mai veramente i ranghi del Bene Gesserit e anche una "ex" novizia deve sempre obbedienza all'ordine. Questa lealtà fa parte integrante del Condizionamento.

In termini di Status, le Sorelle hanno un punteggio di 3 o più. Lo Status esatto d'una Sorella dipende dalle sue responsabilità all'interno dell'ordine, oltre che dallo zelo e dall'efficienza con cui porta a termine le sue mansioni.

Le Reverende Madri possono far ricorso a tutto il peso dell'ordine, il che gli conferisce uno Status effettivo di 8.

Le giovani donne nobili che abbiano ricevuto una Educazione Bene Gesserit (e non un vero Condizionamento) non vengono considerate come facenti parte dell'ordine: esse sono state unicamente educate, più o meno come accadeva nel medio evo quando le giovani donne nobili, venivano spesso mandate in convento prima di tornare al mondo degli adulti.

II CHOAM

Il CHOAM (Combine Honnetes Ober Advancer Mercantiles) è una corporazione mercantile universale che esercita un monopolio assoluto sul commercio interplanetario. Si tratta in realtà dell'aspetto economico del potere imperiale, essendo il CHOAM controllato dall'Imperatore

e dalle Grandi Case del Landsraad, suoi principali azionisti. Il consiglio direttivo del CHOAM è composto dalla Casa Imperiale e le Grandi Case più ricche (in tutto una dozzina di membri). La Gilda e le Bene Gesserit siedono nel consiglio, ma a titolo "unicamente di consultazione" – il che non gli impedisce di esercitare una grande influenza sulle decisioni della compagnia. Queste decisioni vengono trasmesse ad una cerchia esecutiva, i cui membri vengono eletti dal Consiglio (e di uno Status sociale mai inferiore a 4). La cerchia esecutiva s'incarica di organizzarne e di supervisionarne l'applicazione da parte delle rappresentanze planetarie della compagnia. Il CHOAM è presente in tutto l'universo conosciuto: anche sui mondi pressoché deserti vi è almeno una rappresentanza generale. Ciascuna rappresentanza è gestita da un direttore imprenditoriale (Status 3), che può avere al suo servizio alcune migliaia di pyon (Status 1).

La Gilda

L'organizzazione della Gilda Spaziale rimane un mistero attentamente custodito. A priori, solo i suoi membri ne conoscono la vera struttura, ma apre che questa si costituisca di tre grandi gruppi: gli Ingegneri (incaricati della costruzione e del mantenimento delle navi), gli Emissari (incaricati di gestire le questioni diplomatiche e politiche) e i Navigatori, capaci di "piegare lo spazio" grazie ai loro poteri di Prescienza. Pare che questi ultimi siano essi stessi divisi in una gerarchia composta di tre livelli, ciascun livello rappresenta un grado supplementare di padronanza dei loro misteriosi poteri - ma anche un grado supplementare di trasformazione dovuta al massiccio consumo di Spezia: i Navigatori di Terzo Livello, l'élite della Gilda, vivono permanentemente dentro dei contenitori saturi di vapori di Mélange e non hanno praticamente più nulla di umano. La Gilda è raramente luogo di dissensi interni: si tratta di un vero monolito politico, che parla e agisce con una sola voce tramite i suoi Emissari. Il potere della Gilda eguaglia quello dell'Imperatore – si può anche dire che lo superi, la Gilda non esita a richiamarlo all'ordine quando è necessario.

Commercio, Contrabbando e Politica

A dispetto di ciò che potrebbe lasciare supporre l'esistenza di organizzazioni come la Gilda ed il CHOAM, il contrabbando fa parte integrante dell'economia dell'Impero - a cominciare dal contrabbando di Spezia, incoraggiato largamente e protetto dalla Casa Imperiale...

Su scala imperiale, il contrabbando è diretto dai Liberi Commercianti, commercianti che operano, in modo illecito, al di fuori della cornice del CHOAM - che esercita normalmente un monopolio assoluto sul commercio interplanetario e favorisce evidentemente gli interessi delle Grandi Case che la dirigono. Non è raro vedere Liberi Commercianti ed Imprenditori del CHOAM dedicarsi ad una vera e propria guerra "fredda".

Sulla maggior parte dei pianeti, il contrabbando - quando esiste - è piuttosto fatto di reti clandestine, agendo con l'appoggio di interessi esterni e di una parte della popolazione locale e talvolta (come i contrabbandieri di Spezia su Arrakis) all'insaputa della Casa regnante, o fuori dal suo controllo. In certi casi, invece, i Liberi Commercianti saranno soci, o addirittura alleati della Casa regnante, particolarmente quando questa ha scarsa importanza in seno al CHOAM. Alcune Case Minori sono in effetti delle vere dinastie di contrabbandieri.

La grande domanda è: come fanno delle merci a transitare in modo illecito

da una pianeta ad un'altro, visto che il viaggio spaziale è totalmente controllato dalla Gilda. La risposta è semplice: ogni contrabbando interplanetario avviene necessariamente con l'avvallo della Gilda i cui Cargo trasportano abbastanza regolarmente delle fregate "illegali", appartenenti ai Liberi Commercianti. La ragione per cui la Gilda tollera ed incoraggia il contrabbando è più semplice: agendo così, parassita il potere del CHOAM, e dunque delle Grandi Case, e può effettuare ogni tipo di transazioni segrete, sotto il suo solo controllo - ciò non impedisce alla Gilda di essere associata strettamente agli interessi del CHOAM, conformemente al principio di doppiezza onnipresente nell'Impero...

Le Case Nobili

Risorse

Una Casa Nobile possiede delle caratteristiche, chiamate *Risorse*, che ne determinano i punti forti e gli eventuali punti deboli. Le Risorse sono in tutto sei: l'Influenza, la Guerra, la Prosperità, il Prestigio, l'Intrigo e il Livello Tecnologico.

Ciascuna Risorsa riceve un punteggio: nel caso delle Case Nobili, questo valore sarà valutato su una scala da 1 a 5 e sarà generalmente compreso fra 2 e 4. Quando creerete la Casa dei vostri personaggi, potrete scegliere un approccio equilibrato (3 in ciascuna Risorsa) o decidere di distinguere dei punti forti (valore di 4) e dei punti deboli (valore di 2); comunque, la somma delle sei Risorse dovrà essere pari a 18.

INFLUENZA

Si tratta dell'influenza politica della Casa, del suo peso nell'Alto Consiglio del Landsraad e quindi, per estensione, del potere che può esercitare nella gerarchia imperiale.

1	Casa persa nella vastità del Landsraad.
2	Casa poco influente, o poco coinvolta dagli intrighi del Landsraad.
3	Casa influente, dotata di alleati potenti.
4	Casa particolarmente influente.
5	Casa estremamente influente.

GUERRA

Si tratta della potenza militare globale, in termini di mezzi umani (truppe), tecnici (armamento) e logistici (organizzazione).

1	Casa praticamente smilitarizzata, molto vulnerabile agli attacchi
---	---

	esterni.
2	Casa poco guerresca, dalle risorse militari limitate.
3	Casa tipica, dotata di una armata considerevole.
4	Casa militare, dalla forte tradizione guerriera.
5	Casa dotata di una delle più potenti armate dell'Impero.

PROSPERITA'

Si tratta della prosperità economica della Casa, direttamente legata alle ricchezze che raccoglie e alle operazioni commerciali che dirige.

1	Casa dai mezzi assai modesti.
2	Casa scarsamente mercantile o poco dotata economicamente.
3	Casa tipica.
4	Casa particolarmente ricca.
5	Casa in possesso di un seggio nel consiglio direttivo del CHOAM.

PRESTIGIO

Si tratta della reputazione della Casa, spesso legata ad antichi eventi o a illustri fondatori. Mentre l'Influenza comporta del potere, il Prestigio comporta del rispetto. Gli Harkonnen sono un perfetto esempio di Casa estremamente influente ma poco prestigiosa. Il livello di Prestigio è direttamente legato al titolo di nobiltà del Signore :

1	Casa diretta da un Barone.
2	Casa diretta da un Barone piuttosto prestigioso.
3	Casa diretta da un Conte.
4	Casa diretta da un Conte assai prestigioso.
5	Casa diretta da Duca o da un

Principe di sangue imperiale.

INTRIGO

Il punteggio d'Intrigo di una Casa misura l'efficacia delle sue riserve d'informazione, spionaggio e di corruzione. Si tratta in qualche modo dell'equivalente "occulto" dell'Influenza. Questa Risorsa può facilitare il conseguimento di incarichi confidenziali, la messa in atto di transazioni segrete o persino l'infiltrazione di un traditore all'interno di una Casa nemica.

1	Casa "scollegata", senza una reale apertura verso l'esterno
2	Casa poco interessata dai giochi di potere dell'Imperium.
3	Casa tipica.
4	Casa dai numerosi contatti segreti.
5	Casa molto coinvolta nelle lotte segrete del Landsraad; forte reputazione di cospiratori o di intermediari politici.

LIVELLO TECNOLOGICO

Si tratta del livello di sviluppo della tecnologie conosciuto e applicato all'interno della Casa, in campi che vanno dall'armamento, alle comunicazioni o la sicurezza.

1	Casa tecnologicamente arretrata.
2	Casa dal potenziale tecnologico limitato.
3	Casa tipica.
4	Casa particolarmente avanzata.
5	Casa estremamente avanzata.

Grandeur e Decadenza

Si suppone che le Risorse di una Casa abbiano raggiunto il loro livello ottimale

nell'arco di numerose generazioni: solo avvenimenti di portata epica possono eventualmente modificare il profilo di una Casa. Il conseguimento, anche d'un solo punto, in una Risorsa costituisce da se un cambiamento storico e potrà costituire il coronamento (o l'obiettivo) di una intera campagna.

Normalmente, una Casa riesce a mantenere comunque un minimo di 2 in ciascuna Risorsa : un valore di 1 dovrà venire considerato come un grave segno di decadenza, rivelatore di una caduta imminente. In genere, una Casa che cade così in basso è spesso costretta a “*vendersi*” a una Casa più potente, cosa che la ridurrà ad una semplice estensione della Casa più potente nello spazio di qualche generazione. Ma è necessario che, per avvenire, il suo assorbimento presenti un qualche interesse sul piano strategico o politico – il che è lontano dall'essere sempre vero.

Utilizzo delle Risorse nel Gioco

Le Risorse di una Casa hanno un valore indicativo, che consente di valutarne chiaramente forze e debolezze, nonché il tipo di reputazione che probabilmente ha.

Queste Risorse potranno essere utilizzate in corso di gioco, quando sorge un conflitto fra due Case (o fra i loro rappresentanti), che si tratti di un conflitto politico, militare, commerciale o altro. In termini di gioco, queste situazioni porteranno spesso a dei test di Competenze, generalmente effettuati secondo i principi dei test di azione e reazione. Prima di effettuare questi test, si dovranno comparare le rispettive Risorse di ciascuna Casa nel campo appropriato (per esempio in Influenza nel caso di un negoziato politico, o in Prestigio nel caso di una “*querelle*” a corte). Se i due punteggi sono pari, le due Case si trovano “*ad armi pari*”. Se i punteggi sono differenti, il rappresentante della Casa più potente riceverà un numero di dadi supplementari pari alla differenza di punteggio su tutti i suoi test di Competenza destinati a gestire la situazione. Al contrario, il rappresentante della Casa più debole subirà una penalità equivalente.

Supponiamo, per esempio, che degli avvenimenti politici al Landsraad mettano a confronto due Case Nobili. La Competenza che consente a ciascun rappresentante di una Casa di gestire la situazione è, in questo preciso caso, Politica. Compariamo i punteggi di Influenza delle due Case : la Casa A ha una Influenza di 5, mentre la Casa B ha una Influenza di 3 (ovvero uno scarto di 2). Il rappresentante della Casa A riceverà quindi 2 dadi di bonus sui suoi test di Politica, mentre il rappresentante della Casa B subirà 2 dadi di penalità sui test.

Esaminiamo più da vicino le applicazioni di ciascuna Risorsa.

Influenza : L'Influenza d'una Casa può avere un peso fondamentale nei rapporti diplomatici con le altre fazioni, specialmente in seno al Landsraad. In generale, queste situazioni richiedono uno o più test di Competenza in Politica (o in Leggi), qui potranno essere modificati dalla differenza d'Influenza.

Guerra : In caso di conflitto armato fra due Case, il comparare i punteggi di Guerra può fornire una stima dei rapporti di forze. Se si desidera risolvere una battaglia in maniera astratta, si potrà confrontare le Competenze di Strategia dei due capi, secondo la regola delle Azioni e Reazioni o sotto forma di confronto diretto (secondo la situazione). Colui che possiede il punteggio di Guerra più alto beneficerà d'un vantaggio.

Prosperità : La Prosperità d'una Casa può avere un peso fondamentale nei rapporti commerciali con le altre fazioni. In questo tipo di situazione, la Competenza Commercio è spesso messa a frutto, con un bonus o una penalità pari allo scarto di Prosperità delle due Case.

Prestigio : Il Prestigio d'una Casa può avere un peso fondamentale nei rapporti mondani con le altre fazioni, specialmente presso la corte imperiale, dove la cerimonie e i divertimenti possono dar luogo a feroci competizioni fra Case rivali. Queste situazioni possono venire risolte grazie a la Competenza

Etichetta, modificata dalla differenza di Prestigio dei rivali.

Intrigo : Il livello d'Intrigo d'una Casa può avere un peso fondamentale sui tentativi di manipolazione diretti verso una altra Casa. In termini di gioco, queste situazioni possono far intervenire diverse Competenze, secondo la natura della situazione (e il tipo d'intrigo) : Politica, Commercio ma anche Etichetta o Leggi. Questi test di Competenza possono essere modificati dalla differenza fra il livello d'Intrigo dell'intrigante e quello della " *vittima* ". Al contrario, questa differenza potrà anche applicarsi a tutti quei test destinati a scongiurare una manovra nemica...

Livello Tecnologico : Contrariamente alle altre, questa Risorsa non sarà mai utilizzata in maniera " *competitiva* " ma potrà intervenire nei tentativi di sviluppo di nuovi equipaggiamenti da parte dei tecnici d'una Casa. Su di un piano più concreto, consente di sapere se un certo tipo di equipaggiamento è comunemente disponibile all'interno della Casa o se andrà reperito al di fuori di essa. (Per ulteriori dettagli vedere il Capitolo VII, Tecnologia).

Ethos e Reputazione

Ciascuna Casa può essere definita tramite il suo Ethos. Si tratta di un insieme di valori, di ambizioni e di convinzioni, che rappresentano contemporaneamente il credo e la reputazione dei suoi dirigenti. Concretamente, l'Ethos di una Casa è riassunto da tre tratti dominanti, scelti nella lista che segue.

L'Ethos di una Casa riflette anche la cultura della sua famiglia regnante. Concretamente, questa cultura influisce sull'Educazione dei giovani Nobili del Casato: in termini di gioco, ogni principio di Ethos corrisponde ad una competenza particolare che sarà favorita all'epoca della creazione del personaggio (vedere Capitolo II).

Cultura : La Casa favorisce le arti e la conoscenza, per tradizione accademica o per attaccamento agli aspetti più sofisticati della civiltà umana. (Competenza associata : una a scelta del giocatore fra Storia, Tradizioni o

Retorica).

Eccellenza : La Casa cerca di eccellere e distinguersi in un campo particolare, come per esempio l'arte del combattimento o la tecnologia. (Competenza associata: Una Competenza specifica che rifletta il campo di eccellenza in questione: Armi Bianche, Strategia e Tecnologia fanno parte delle scelte più frequenti).

Gloria : La Casa ricerca innanzi tutto il fasto, la grandezza e la fama(Competenza associata: Etichetta).

Lealtà : La Casa pone la fedeltà all'Imperatore e alla sua Casa al primo posto delle sue motivazioni. (Competenza associata: Storia).

Onore : La Casa cerca innanzi tutto di mantenere (e di meritare) la sua reputazione di rettitudine e di giustizia. (Competenza associata: Comando).

Potere : La Casa cerca innanzi tutto di aumentare la sua influenza politica – apertamente o più discretamente... (Competenza associata: Politica).

Profitto : La Casa cerca innanzi tutto di aumentare la sua potenza finanziaria e mercantile. (Competenza associata: Commercio).

Segreti : La Casa cerca di preservare la segretezza di attività clandestine, di conoscenze o di tecniche che è la sola a possedere. (Competenza associata: Sotterfugio o una Competenza specifica legata ai segreti della Casata).

Stabilità : La Casa cerca innanzi tutto di mantenere l'equilibrio nell'Impero e non esita a mediare in caso di conflitto. (Competenza associata: Leggi).

Si noti che si tratta di obiettivi principali : tutte le Case sono, per definizione, interessate al Potere o al Profitto ma solo quelle che includono questi valori nel loro Ethos li considerano (o li rivendicano) come delle priorità assolute.

Le più potenti Case dell'Impero sono presentate nel Capitolo VIII (Campagna), con i loro valori di risorse ed il loro Ethos.

Contatti e Alleati

Che sia Nobile o Comune, ogni personaggio ha molte ragioni per stendere e coltivare delle relazioni al di fuori delle sue abituali frequentazioni e alleanze. Queste relazioni possono costituire delle eccellenti fonti di informazione, prestare servizi utili o, infine, vi permette di brandire un vero “maglio” d'influenza. Le regole che seguono consentono di gestire quest'aspetto del gioco, senza appesantire minimamente l'interpretazione dei giocatori (né le decisioni del Direttore di Gioco).

Un personaggio può tentare di stabilire un contatto con un individuo altolocato o membro di un'altra fazione al fine di farsi un alleato. Quest'opportunità è interamente nelle mani del Direttore di Gioco: costui è perfettamente libero di decretare che non c'è alcuna possibilità di contatto con il PNG desiderato e la cosa finisce lì. Se questa possibilità invece esiste, si dovrà semplicemente seguire le tappe descritte a seguire.

Questo sistema concerne unicamente le relazioni stese al di fuori della Casa o della fazione che il personaggio serve. Le “relazioni interne” sono ovviamente assai più semplici da intrattenere e non necessitano affatto l'utilizzo di un sistema specifico – in fondo è il vantaggio di appartenere a un gruppo...

Ottenere un Contatto

In termini di gioco, instaurare una Relazione con un personaggio-non-giocante costituisce un uso specifico di certe Competenze.

In concreto, la Competenza impiegata dipende dalla natura della Relazione, del suo funzionamento e del contesto in cui si desidera che essa funzioni :

più precisamente, si farà ricorso all'Etichetta per tutte le relazioni a carattere sociale, mondano o ufficiale, a Politica per tutte le relazioni legate a giochi di potere o a delle

alleanze diplomatiche, e a Commercio per tutte le relazioni a carattere commerciale e finanziario (il che può includere, il contrabbando etc). Una Relazione può, inoltre, essere Segreta, nel qual caso la sua creazione riguarda anche il Sotterfugio.

Per avviare la Relazione desiderata, il personaggio deve effettuare un test di Competenza. In teoria, è possibile avviare una Relazione in qualsiasi circostanza ; in pratica, è preferibile risolvere questo genere di test dopo uno scenario o durante un intermezzo appropriato. E ancora, il Direttore di Gioco è l'unico giudice di una simile situazione, soprattutto per quanto concerne i tempi necessari : a seconda delle persone e delle situazioni, una Relazione può essere stabilita in pochi minuti o, al contrario, richiedere mesi di trattative.

Se la Relazione comprende parecchi aspetti (come, per esempio, una Relazione al tempo stesso commerciale e politica, la Competenza utilizzata dipenderà dall'aspetto più importante. Se la Relazione è Segreta, il test sarà effettuato prendendo in conto la competenza meno elevata tra Sotterfugio e la Competenza corrispondente alla situazione (Etichetta, Politica o Commercio).

Questo Test di Competenza può essere modificato dalla differenza di Status sociale tra chi cerca di stabilire il Contatto e quello della persona contattata: è evidentemente molto più difficile per un semplice commerciante contattare un Duca che non un altro commerciante...

Quando lo Status della persona sollecitata è più alto di quella che la contatta (cioè quasi sempre), si applica al test di Competenza una penalità di un dado per livello di scarto. Per esempio, se il mio Status è di 4 e cerco di avvicinare un membro della famiglia imperiale (Status 8), subirò una penalità di 4 dadi : come dire che ho scarsissime chance di successo...

Contrariamente a quanto si possa pensare, un personaggio che intende stabilire una Relazione con un individuo o un gruppo di Status inferiore al suo non riceve alcun bonus : se è difficile avere accesso alle alte sfere, non è necessariamente più facile contattare i membri più umili (o meno rispettati) della società.

Una volta effettuato il test di Competenza, il risultato ne dovrà essere interpretato. In caso di fallimento, gli sforzi del personaggio non ottengono nulla. Questo rifiuto è, normalmente, definitivo ma un cambiamento di situazione potrà eventualmente creare una nuova opportunità (a discrezione del Direttore di gioco). Se il test riesce, il numero di successi ottenuti determina il *livello di Affidabilità* stabilito fra le due parti. Se, per esempio, ottengo 3 successi nel mio test, la Relazione avrà un livello di affidabilità di 3.

Più il livello di affidabilità è alto, più la Relazione potrà rivelarsi utile, solida e di profitto. Essendo questo test un test di Competenza, si applica la regola degli 8.

Affidabilità e Favori

Ogni qualvolta che un personaggio richiede un servizio rilevante ad una delle sue Relazioni, si dovrà effettuare un Test di Affidabilità, lanciando un numero di dadi pari al livello di Affidabilità. Se il servizio richiesto è particolarmente difficile, delicato o pericoloso, si applicherà una penalità di un dado ; al contrario, un servizio minore potrà conferire un dado di bonus. Il Direttore di gioco può comunque decidere che l'alleato accordi automaticamente un servizio giudicato insignificante o rifiutare automaticamente tutti i servizi giudicati eccessivi o deliranti.

Il test di affidabilità viene risolto come un test classico. Poiché non si tratta di un test di Competenza, la regola degli 8 non si applica. In genere, un singolo successo è sufficiente. Se lo si desidera, si potrà interpretare il numero di successi ottenuti come un'indicazione della velocità o dell'entusiasmo con cui l'alleato acconsente alle richieste del personaggio.

Il favore richiesto deve necessariamente essere nelle capacità dell'alleato : va da se che un semplice mercante non può modificare da solo l'economia di un pianeta.

L'affidabilità non è un dono immutabile. Se il Direttore di gioco ritiene che le azioni o il comportamento del personaggio possano

nuocere alla confidenza che ha stabilito con questo o quell'alleato, il livello di affidabilità di questa Relazione sarà ridotto di un punto – o semplicemente scomparirà, in caso di tradimento riconosciuto. Se invece il personaggio si prende cura del suo alleato, rendendogli utili servizi e facendo di tutto per coltivarne la benevolenza, potrà guadagnare 1 punto di affidabilità.

La creazione, il mantenimento o il deterioramento di una Relazione possono dar vita a tutta una serie di situazioni speciali, che il Direttore di gioco dovrà trattare caso per caso, in funzione delle circostanze e delle personalità coinvolte.

Nello stesso ordine di idee, l'opportunità di stabilire una Relazione con un alleato particolarmente utile o influente può costituire un'eccellente “*ricompensa*” degli sforzi compiuti dagli eroi in un intrigo particolarmente pericoloso o tortuoso – questa forma indiretta di esperienza può talvolta dimostrarsi più rilevante dell'incremento di una Competenza o l'acquisizione di un tesoro o artefatto tecnologico.

Lo stabilire, il mantenere o il deteriorarsi di una Relazione può condurre ad ogni genere di situazione particolare, che il Direttore di Gioco dovrà trattare caso per caso, in funzione delle circostanze e delle personalità coinvolte.

Non tutti i tipi di personaggi sono necessariamente interessati a tutti i tipi di Relazioni : un mercante, per esempio, sarà interessato –senza dubbio- unicamente ad una Relazione Commerciale. Tutto dipende dalle attività, dalle motivazioni e dalle aspirazioni dell'individuo.

Quando un personaggio cerca di stabilire una Relazione con un membro di un'altra Casa Nobile, la storia dei rapporti fra le due Case può essere d'importanza vitale. Ovviamente, una Relazione con una Casa rivale o nemica non può che essere Segreta.

Nel caso delle fazioni, le cose sono ancora più rigide, come queste restrizioni dimostrano :

Il CHOAM non si interessa che di Relazioni Commerciali.

Il Bene Gesserit non si interessa che di Relazioni Politiche.

La Gilda è assolutamente chiusa a qualsiasi contatto esterno. Se ha necessità di stabilire un contatto con chicchessia, prenderà l'iniziativa e il comando delle operazioni da sola.

La famiglia dell'Imperatore, strettamente sorvegliata, non può essere oggetto d'alcuna Relazione Segreta.

Per finire, è evidentemente impossibile usare queste regole per stabilire una qualunque Relazione con l'Imperatore, il cui Status particolare pone al di fuori delle strutture d'Influenza classiche. Come la Gilda, l'Imperatore è il solo a decidere Relazioni desideri intrattenere e con chi.

Capitolo 7 : **TECNOLOGIA**

" Non farai macchine dallo spirito simile all'uomo "
Bibbia Cattolico-Arancione

Questo Capitolo è evidentemente lontano dall'elencare tutte le armi, macchine ed altri tipi di attrezzatura esistente nell'Impero e si concentra essenzialmente su quelli più diffusi, come gli ornitotteri, gli Scudi di energia o le pistole a freccette. L'attrezzatura specifica ai Fremen di Dune (distillatori, kryes, fremkits eccetera) esce dall'ambito assai generico di questa sezione e viene esaminato in dettaglio nella Guida di Arrakis.

Denaro e Spese

Nell'Impero, tutto si compra e tutto si vende. L'unità monetaria di base è il Solari, il cui valore viene fissato dalla Gilda, il Landsraad e l'Imperatore. Ho deciso di non fornire una lista dei prezzi di tutto l'equipaggiamento descritto in questo capitolo. Perché? Perché una lista simile non è per niente indispensabile. All'interno di una Casa nobile, le spese correnti dei personaggi sono coperte dalla Casa – risorse che vengono calcolate in maniera astratta da punteggi come la Prosperità o il Livello Tecnologico di ciascuna Casa. E' quindi inutile tenere una qualsiasi contabilità in Solari : persino le Case minori, le meno ricche hanno ampiamente i mezzi di provvedere alla sussistenza dei loro membri, al loro equipaggiamento e persino ad eventuali spese eccezionali. Ciò non significa, però, che chiunque possa comprare o possedere qualsiasi cosa – da cui regole qui di seguito...

Quanto valgono 1000 Solari ?

Se, nel corso di uno scenario, avete assolutamente bisogno di menzionare una

somma in Solari, partite dal principio che un Solari valga circa un Euro attuale: dopo tutto, perché complicarsi la vita? A titolo di informazione, considerate che una dose quotidiana (2g) di Mélange vale all'incirca 10 000 Solari.

Livello Tecnologico

Il Livello Tecnologico d'un oggetto indica il suo livello di sofisticatezza e di complessità, ma anche la sua rarità o la sua innovatività.

Generalmente, un oggetto viene considerato "Comune" in tutti gli ambienti d'un Livello Tecnologico pari o superiore. Così, un oggetto con un Livello Tecnologico di 4 sarà probabilmente difficile da reperire in un ambiente di Livello Tecnologico 3, e potrebbe essere introvabile su di un mondo con livello Tecnologico 2.

Nel caso delle Case Nobili si applica unicamente all'equipaggiamento ordinario, di fabbricazione e concezione interna: i membri della famiglia regnante ed altre importanti personalità della Casa possono avere accesso assai facilmente a una Tecnologia superiore, tramite il CHOAM.

Non dimenticate che la scala di Livello Tecnologico tiene conto delle specificità dell'Impero (specificità imposte dall'interdizione sull'informatica o la robotica). Un Livello Tecnologico elevato non rifletterà necessariamente una tecnologia incredibilmente avanzata, ma potrà ugualmente indicare un equipaggiamento "all'ultimo grido", risultato di ricerche recenti : infatti, nell'universo di Dune, l'effetto Holtzmann è alla base d'una grande parte della tecnologia comunemente utilizzata (Scudi,

sospensori etc), il che spiega il suo Livello Tecnologico poco elevato (3) ; all'opposto, oggetti come il Cercatore-Uccisore possono sembrarci meno "avanzati" tecnologicamente ma riceveranno un Livello Tecnologico più elevato per rifletterne la rarità e la novità.

Livello Tecnologico

- 1 Tecnologia pre-industriale.
- 2 Tecnologia industriale.
- 3 Tecnologia corrente nell'Impero.
- 4 Tecnologia avanzata.
- 5 Tecnologia estremamente avanzata.

Infine, un Livello Tecnologico di X indica una creazione dei Tleilaxu o una Tecnologia proveniente dai pianeti d'Ix e di Richèse, assai protetti dalle restrizioni imposte dalla Jihad Butleriana.

Un simbolo (R) indica un oggetto particolarmente raro, recente o d'accesso ristretto. Normalmente, il possesso di un simile oggetto necessita di un Privilegio speciale (o, in corso di gioco, accesso a mercanzia di contrabbando).

ARMAMENTO

Armi Bianche

Esistono diverse forme di armi bianche, dal semplice pugnale al fioretto passando per il kindjal (sorta di lunga daga utilizzate molto comunemente nell'Impero) e la main gauche (sorta di stiletto, spesso usato come arma da mano sinistra e cosparsa di veleno). Infliggono tutte la stessa quantità di danni, 1D8 (2D8 in caso di colpi mortali). Le spade e i fioretti consentono un allungo maggiore (vedere le regole sul duello), mentre i pugnali possono essere utilizzati come armi da lancio.

La maggior parte delle armi bianche impiegate nell'Impero sono di Livello Tecnologico 2. Fabricate con leghe ultra-resistenti, sono praticamente indistruttibili, contrariamente alle armi di Livello Tecnologico 1, presenti unicamente sui mondi meno avanzati.

Armi ad asta

Questa categoria d'armi include le lance, le alabarde e le naginata. I danni di base d'una arma ad asta sono più gravi di quelli inflitti da una arma bianca classica (2D8 invece di 1D8). Il principale vantaggio di queste armi è l'allungo maggiore, che consente al combattente di ottenere facilmente il vantaggio fronteggiando un avversario munito di un altro tipo di arma. E' impossibile usare un'arma simile per perforare uno Scudo. Questo tipo di armi restano quindi rare e vengono usate soprattutto come armi di rappresentanza. (Livello Tecnologico = 1 o 2, come le armi bianche)

Armi da Tiro

Armi Laser : Vi ricordiamo che una scarica di laser è invisibile (o più precisamente ultravioletta) e che tutte le interferenze con il campo d'energia d'uno Scudo scatena una mini-reazione nucleare. Per questo motivo, ma anche per il costo elevato ed una certa fragilità, le armi laser sono impiegate raramente come arma militare di base. Queste armi si ricaricano con cellule di energia (una per un pistola e due per un fucile). (Livello Tecnologico = 3)

Pistola Maula : Questa arma, assai diffusa nell'Impero, tira delle piccole frecce (dette flechette) avvelenate (o cosparsa con una droga soporifera). In ogni caso, questi proiettili non infliggono alcun danno notevole al bersaglio. (Livello Tecnologico = 2)

Balestra : Un quadrello di balestra può essere avvelenato. (Livello Tecnologico = 1)

Armi da Fuoco : Su alcuni mondi scarsamente sviluppati (o all'interno di alcune Case tecnologicamente antiche), si possono ancora incontrare spesso delle pistole e dei fucili "balistici" analoghi alle nostre armi da fuoco contemporanee. In rapporto ad una arma laser, queste armi sono meno efficaci, ma anche molto meno costose, nettamente meno complesse sul piano tecnico e, di conseguenza, il loro uso è più facile da insegnare. Infine, contrariamente ai laser, il loro utilizzo non rischia di scatenare una reazione nucleare a contatto di uno Scudo (che

non hanno, del resto, alcuna possibilità di

perforare...). (Livello Tecnologico = 2)

Armi da Tiro

Tipo d'Arma	Portata	Danni	Munizioni	Cadenza di Fuoco	Tempo di Ricarica
Pistola Balistica	50m*	2D8	10 colpi	2	1 assalto
Fucile Balistico	100m*	3D8	20 colpi	1	2 assalti
Pistola Laser	100m*	3D8	50 salve	3	1 assalto
Fucile Laser	500m	4D8	100 salve	2	2 assalti
Pistola Maula	40m*	Speciale	10 flechette	2	1 assalto
Balestra	50m	2D8	1 dardo	1	2 assalti

* Quest'arma può essere impiegata anche in un combattimento a contatto.

Armi da Lancio

L'arma da lancio più utilizzata nell'Impero è il pugnale. Utilizzata come arma da lancio, un pugnale ha una portata di circa 20m e causa 1D8 punti di danni. (Livello Tecnologico = 1)

Armi da Assassino

Queste armi sono normalmente riservate agli Assassini (al meno all'inizio del gioco).

Garrota : Per usare quest'arma, è necessario cogliere l'avversario completamente di sorpresa (Discrezione contro Vigilanza) o di averlo precedentemente immobilizzato (grazie alla Competenza Lotta – vedere le regole di combattimento per ulteriori dettagli su questo argomento). Ciascun assalto di strangolamento con una garrota infligge automaticamente 8 punti di danno alla vittima. L'unico modo per la vittima di liberarsi dalla stretta mortale dell'assassino è di infliggergli danni sufficienti da renderlo Ferito (il che spezzerà la presa) o Incapacitato : ciò richiederà ovviamente un test di attacco (effettuato con Lotta, Arte Strana, Armi Bianche o anche Armi da Tiro). In cambio, l'assassino non potrà difendersi contro quest'attacco – escluso il caso in cui decida di lasciare la presa. Si noti che la maggior parte delle armature sono equipaggiate d'un collo rinforzato che offre una protezione totale contro questo tipo d'arma. E', inoltre, totalmente impossibile cercare di strangolare una vittima protetta da uno Scudo. (Livello Tecnologico = 1)

Cercatore -Uccisore : Questa arma particolarmente odiosa si presenta sotto la forma d'una freccia metallica affilatissima lunga circa 5cm munita di un piccolo cristallo di guida. Questa freccia è telecomandata grazie a una piccola consolle portatile (raggio di azione = circa 20 metri). L'assassino non ha bisogno di effettuare alcun test di Competenza per guidare il cercatore-uccisore verso il suo bersaglio. Una volta che questa ha perforato la pelle (oltre ad eventuali armature) della vittima, la freccia continua la sua traiettoria all'interno del corpo, causando danni mortali (inutile lanciare dadi). La velocità del proiettile è folgorante, ma può eventualmente essere rallentata al momento giusto perché riesca a penetrare uno Scudo Holtzmann... Ciò richiede una certa destrezza (l'operatore deve superare un test d'Abilità). La sola maniera di evitare un cercatore-uccisore è di individuarlo per tempo (test di Vigilanza), e quindi di intercettarlo in volo (test d'Abilità) per neutralizzarlo. In caso di fallimento, inutile sperare in una seconda chance. (Livello Tecnologico = 4) (R)

Storditore a carica lenta: Questa arma portatile molto sofisticata tira piccoli proiettili capaci di paralizzare il sistema nervoso di un bersaglio (gli effetti sono gli stessi che per un veleno paralizzante e durano generalmente fino al termine della scena in corso, o circa un ora).L'arma ha una portata di 20m e una cadenza di fuoco di un tiro per assalto. Può tirare 10 scariche e non può più essere riutilizzata in seguito. La grande differenza con una semplice pistola Maula è che il proiettile è concepito specialmente per rallentare progressivamente la sua corsa, *il che gli*

permette di penetrare uno Scudo. Per far ciò, il tiratore deve regolare precedentemente l'arma in funzione della distanza che lo separa dal bersaglio, il che richiede un assalto completo. Inoltre, lo Scudo non verrà perforato a meno che il tiratore non ottenga almeno cinque successi sul suo Test per colpire. In più quest'arma è impossibile da usare efficacemente a contatto (ovvero entro 2 metri) per perforare uno Scudo: se la distanza il tiratore e il bersaglio è troppo corta, la carica non avrà il tempo di rallentare sufficientemente per superare il campo di forza. (Livello Tecnologico = 5) (R)

Veleni : Vedere il paragrafo con questo stesso nome.

Gom Jabbar

Questa “ arma ” è, in effetti, un semplice ditale munito d'una punta acuminata – generalmente cosparsa di un veleno folgorante. E' l'arma preferita dalle sorelle del Bene Gesserit. In combattimento, il gom jabbar non può che venire utilizzato su di una vittima precedentemente stordita o immobilizzata. (Livello Tecnologico = 1)

Granate

Le granate dell'Impero sono assai più leggere e facili da nascondere di quelle da noi conosciute. Lanciare una granata non richiede alcuna Competenza particolare, a meno che il risultato cui si mira non richieda una particolare precisione: in questo caso, il Direttore di gioco potrà richiedere un test in Armi da Lancio. La portata di una granata è di circa 10 volte il Fisico del lanciatore, in metri. Tutte le persone prese nel raggio d'azione d'una granata ne subiscono gli effetti. Questo raggio d'azione è generalmente di una decina di metri. Esistono differenti tipi di granate.

Granata Stordente : Questo tipo di granata non provoca alcun danno fisico reale ma produce un flash luminoso intenso capace di mettere una vittima K.O. Questa deve immediatamente effettuare un test di Competenza sul suo punteggio di Fisico. Se il

test riesce, la vittima sarà semplicemente stordita (nessun effetto in termini di gioco) ; in caso di fallimento, sarà incosciente per almeno 10 minuti. (Livello Tecnologico = 2)

Granata Esplosiva : Si tratta della granata militare classica. Infligge danni pari a 3D8. (Livello Tecnologico = 2).

Granata a gas : Questa granata sprigiona un gas mortale. Coloro che lo respirano crollano istantaneamente morti – a meno che non siano equipaggiati di un respiratore. (Livello Tecnologico = 2).

Granata a scoppio ritardato : Si tratta d'un piccolo meccanismo adattabile a qualsiasi tipo di granata. Invece di esplodere al momento dell'impatto, la granata agirà al termine di un tempo stabilito da chi la lancia (massimo 10 minuti). (Livello Tecnologico = 2).

Scudo Personale Holtzman

Senza dubbio il tipo d'equipaggiamento più celebre dell'universo di Dune. Fisicamente, l'oggetto si presenta sotto la forma di un piccolo generatore delle dimensioni di una fibbia di cintura (e si porta generalmente allo stesso posto). Questo crea un campo di forza praticamente impenetrabile attorno al personaggio, campo di forza che lo protegge da pressoché qualsiasi attacco. Solo un attacco assai lento può eventualmente perforare il campo d'energia: per ulteriori dettagli su di questo argomento, consultare le regole sul combattimento. Nel caso vi fosse sfuggito, qualsiasi contatto fra il campo d'uno Scudo e un raggio laser provoca una piccola reazione nucleare dagli effetti devastanti... Uno Scudo può essere tenuto acceso per massimo 20 minuti consecutivi; passato questo tempo dovrà venire ricaricato con una cellula d'energia.

La tecnologia dello Scudo Holtzmann viene ugualmente impiegata per proteggere costruzioni, vascelli e veicoli. Tenuto conto dell'enorme dispendio di energia impiegata, una tale protezione non può essere permanente e dovrà venire attivata quando necessaria.

Contrariamente a quanto visto nel film di David Lynch, il campo di forza generato da uno Scudo aderisce vicino al corpo di chi lo porta e non è individuabile ad occhio nudo se non da molto vicino (o con un test d'Osservare riuscito). Uno Scudo tende a assorbire i suoni vicini : un personaggio che indossi uno Scudo attivo subirà una penalità di un dado su tutti i suoi test di Vigilanza direttamente legati all'udito.

Questo effetto di assorbimento dei suoni non è la sola restrizione imposta dal portare uno Scudo attivo. L'effetto di repulsione che protegge il portatore si applica allo stesso modo ai suoi movimenti, il che può comportare alcune difficoltà. Così, se si desidera toccare un oggetto, il portatore di uno Scudo attivo dovrà eseguire gesti relativamente lenti, al fine di non attivare l'effetto di repulsione. Nella maggioranza dei casi, questa restrizione non ha che una scarsa incidenza sulle azioni d'un personaggio, ma può diventare di una importanza critica quando i riflessi del portatore vengono messi alla prova – per esempio per afferrare un oggetto “al volo” o aggrapparsi istintivamente a qualcosa per evitare di cadere. In queste situazioni se il personaggio non controlla con attenzione la rapidità dei suoi movimenti, subirà automaticamente l'effetto di repulsione. In termini di gioco, se l'azione del personaggio necessita di un test d'Abilità, subirà una penalità di un dado.

In situazione di combattimento, le restrizioni dovute all'attivazione di uno Scudo divengono di una importanza cruciale. In effetti, se il campo dello Scudo avvolge completamente il portatore, gli impedisce anche l'uso di qualsiasi arma da tiro o da lancio da dentro il campo di forza. Nel caso delle armi laser, tutti i tiri da dentro uno Scudo causano la stessa reazione nucleare di un tiro proveniente dall'esterno del campo, disintegrando il tiratore in una frazione di secondo. Con un'arma da fuoco tradizionale, questo pericolo non esiste per niente, ma il tiratore dovrà disattivare lo Scudo per il tempo necessario a fare fuoco, esponendosi ai tiri nemici per qualche istante. Lo stesso dicasi per le armi da lancio. Questa restrizione non riguarda che i proiettili e non si applica quindi

alle armi bianche né ad altre armi di contatto. (Livello Tecnologico = 3)

Alcune domande frequenti sugli Scudi

Come si fa a respirare all'interno d'uno Scudo ?

In teoria, la riserva di aria di un personaggio protetto da uno Scudo attivo rischia di esaurirsi molto velocemente - in alcuni minuti, addirittura in alcuni secondi in caso di attività fisica intensa, come un combattimento, per esempio. Per evitare ciò, il generatore di uno Scudo è munito anche di un dispositivo miniaturizzato che permette di convertire in aria respirabile il l'anidride carbonica rigettata all'interno del campo ad ogni volta che il portatore espira. In pratica, un personaggio protetto da uno Scudo dispone di una riserva d'aria infinita.

Uno Scudo, protegge dai gas? E dal fuoco ?

Un Scudo protegge perfettamente dai gas - il suo campo di protezione contiene una sua propria riserva d'aria (vedere sopra), totalmente isolata dall'esterno.

Protegge anche delle fiamme. Non fosse stato questo il caso, i gas di combattimento ed i lanciafiamme sarebbero diventati le armi definitive dell'universo di Dune.

Uno Scudo, protegge dalle esplosioni?

Sì, ma un personaggio protetto da uno Scudo può essere stordito però dallo shock dell'esplosione. Per sapere se ciò avviene, determinare normalmente i danni dell'esplosione (ex: 3D8 per una granata esplosiva) senza applicarli ma paragonandoli alla Resistenza del personaggio. Se questi danni ipotetici superano la sua Resistenza, il personaggio sarà stordito (-1 dado a tutte le azioni fisiche fino alla fine della scena in corso).

Vi segnaliamo infine che un Scudo non fornisce alcuna protezione particolare contro il lampo luminoso di una Granada stordente (vedere il paragrafo sulle granate).

Se l'impatto di un laser su uno Scudo provoca delle conseguenze tanto catastrofiche, non è non improbabile che tali armi continuino ad essere utilizzate, visto che un incidente è sempre possibile?

Sebbene ciò non sia precisato da nessuna parte nell'opera di Frank Herbert (lo stesso dicasi per il dispositivo di respirazione descritto un poco più su), si può supporre ragionevolmente che le armi laser sono attrezzate di un meccanismo di sicurezza destinato ad evitare questo genere di incidente, che blocca il meccanismo di sparo appena l'arma è puntata verso uno Scudo attivo (l'energia da questo emanata può facilmente essere scoperta da un dispositivo integrato a qualsiasi arma).

Appena l'arma viene puntata verso un altro tipo di bersaglio, il sistema si sblocca automaticamente.

Questo sistema non è tuttavia infallibile: se le vibrazioni emesse dallo Scudo sono assorbite o mascherate da un ostacolo qualsiasi, il dispositivo di sicurezza non potrà scoprirli e non funzionerà.

Ciò può spiegare perché Duncan Idaho seppellisce gli scudi che utilizza per intrappolare gli Harkonnen, nella celebre scena di "Dune".

Del resto, non è inutile ricordare che l'uso dei laser da parte Harkonnen durante questi avvenimenti costituisce un fatto eccezionale, legato intimamente alle condizioni uniche che regnano sul suolo di Arrakis.

In linea di massima, le armi laser sono innanzitutto delle armi di sicurezza e sono solamente

utilizzate raramente su un campo di battaglia: l'accoppiata arma bianca/ Scudo resta l'armamento militare di base, anche per gli scontri su grande scala.

Note : La protezione personale non è l'unica applicazione del famoso effetto Holtzmann, che può essere anche usato per creare un effetto di sospensione gravitazionale (o di levitazione, in linguaggio non tecnico) : è la spiegazione del funzionamento dei sospensori utilizzati dal Barone Vladimir Harkonnen per "alleggerire" la sua enorme massa corporea. Questo principio è alla base del funzionamento di molti tipi di veicoli "a cuscino d'aria" (hovercraft etc). Unico inconveniente : i pericoli sono gli stessi che per uno Scudo, in caso di tiro da un'arma laser...

Armature

La tecnologia degli Scudi non ha reso obsolete altre forme più classiche di protezione, come le armature. Sicuramente le armature dell'Impero non hanno un granché a che vedere con le cotte di maglia e le corazze dell'antichità ; sono fabbricate con materiali compositi sia leggeri che ultra resistenti. Per amore di semplicità, le distingueremo in due tipi : le armature leggere (o parziali) e le armature pesanti (composte di più pezzi fra cui un casco generalmente fornito di respiratore e di una protezione anti abbaglio per le granate stordenti).

Ciascuna armatura ha un valore di protezione. Quando un personaggio che indossa un'armatura viene colpito, si sottrae questo valore dai punti di danno causati dall'attacco.

Esempio : *Nel corso d'un duello, Jared viene colpito da un attacco mortale che ne perfora lo Scudo. L'attacco causa 12 punti di danni – sufficienti ad ucciderlo. Fortunatamente per lui, indossa un'armatura leggera che gli conferisce 5 punti di protezione : Jared non subirà quindi che 7 punti di danno.*

Armature leggere tipiche : 5 punti di protezione.

Armature pesanti : 10 punti di protezione. Con un casco, questa armatura impedisce completamente di mirare (o di colpire per caso) uno dei "punti vitali" del portatore (vedere le regole di combattimento e la descrizione delle armi). Questa armatura è comunque assai ingombrante e fa perdere 1 dado d'Abilità al portatore – a meno che non si tratti di un Soldato, nel qual caso la penalità non si applica che alle Competenze d'Agilità e di Discrezione. Nella maggior parte dei modelli, il casco è equipaggiato di un respiratore e d'un comunicatore radio.

Un'armatura non è efficace che contro delle armi d'un Livello Tecnologico pari o inferiore al suo Livello, che va da 1 a 3.

La protezione delle armature di Livello Tecnologico 1 si applica alle armi bianche, alle armi da lancio o da tiro primitive (archi, balestre etc), nonché agli attacchi a mani nude. Queste armature non offrono però alcuna protezione contro le armi da fuoco, gli esplosivi o le armi laser.

La protezione delle armature di Livello Tecnologico 2 copre tutte le armi sopra, più le armi da fuoco e gli esplosivi. E' tuttavia inefficace contro le armi laser.

La protezione delle armature di Livello Tecnologico 3 si applica alla maggior parte delle armi, comprese le armi laser.

I danni inflitti da alcuni proiettili, come le flechette di una pistola Maula, i colpi di uno Storditore o di un Cercatore-Uccisore non vengono espresse in punti: si suppone che questi proiettili perforino automaticamente una armatura leggera ma non possano penetrare una armatura pesante.

SICUREZZA

Serrature a Codice

Si tratta di un meccanismo elettronico che controlla l'apertura o la chiusura di una porta grazie ad un codice di sicurezza. Per aprire questa serratura senza il codice, è necessario disporre di un neutralizzatore (vedere più avanti) e passare un test di Competenza in Sicurezza. In caso di fallimento, il dispositivo si blocca immediatamente. (Livello Tecnologico = 3)

Serrature a Mano

Ben al di sopra di una semplice serratura a codice, questo meccanismo corrisponde a ciò che noi chiamiamo una serratura ad impronta palmare. Solo la (o le) persona (e) la cui ad impronta palmare è stata registrata dal dispositivo può azionare la porta... a meno di non possedere una *manus simula* (vedere più avanti). (Livello Tecnologico = 4)

In teoria, la tecnologia Ixiana o Tleilaxu dovrebbe essere ampiamente in grado di produrre dei sistemi di sicurezza più sofisticati (serrature a riconoscimento vocale, retinico o genetico) ma simili meraviglie sono, a priori, troppo sofisticate per non essere assimilate alle "*macchine pensanti*" interdette dopo la Jihad Butleriana.

Neutralizzatore

Si tratta di un congegno elettromagnetico, delle dimensioni di un orologio. Applicato ad una serratura a codice, consente ad un personaggio competente di tentare di disattivare il dispositivo (si veda sopra). (Livello Tecnologico = 4)

Manus Simula

Quest'apparecchio, totalmente illegale e dal costo proibitivo, è uno dei numerosi meravigliosi prodotti della tecnologia degli infami Tleilaxu. Si presenta sotto la forma d'un guanto trasparente, fatto di un materiale biosintetico freddo e viscoso, manifestamente analogo alla carne elastica dei Danzatori di Volti. Questo guanto permette di ingannare automaticamente qualunque serratura a mano. (Livello Tecnologico = X)

Scudo Furtivo

Si tratta di un tipo speciale di Scudo, che possiede tutte le funzioni di uno Scudo tipico nonché la proprietà di "*mascherare*" il portatore alla vista altrui. Quando lo scudo è attivo, il portatore appare sotto forma d'una silhouette, priva di tratti distintivi. In termini di gioco, indossare uno scudo furtivo aggiunge due successi automatici a tutti i test di Discrezione collegati al fatto di venire visti. Inoltre, in caso di scarsa illuminazione, il portatore sarà più difficile da prendere di mira (-1 dato ai test d'Armi da Tiro o da lancio). (Livello Tecnologico = 5)

Pentascudo

Questo generatore di campo di forza portatile permette di creare una "*porta di prudenza*", in

altre parole una barriera d'energia assolutamente insuperabile (per proteggere l'entrata d'una abitazione, per esempio, o per impedire tutti i tentativi di fuga da parte di un prigioniero). Il nome del dispositivo viene dal fatto che è composto da cinque generatori di scudo messi a strati. La tattica usata per perforare uno Scudo personale con una arma bianca è, in questo caso, assolutamente inefficace. L'unico modo per disattivare un Pentascudo è di utilizzare un disattivatore regolato sul codice di sicurezza della porta di prudenza (vedere più avanti). (Livello Tecnologico = 4)

Disattivatore

Questo temibile artefatto si presenta sotto la forma inoffensiva di un piccolo telecomando. Se regolato sul codice appropriato, può neutralizzare un Pentascudo situato entro 3 metri. Un simile codice non può essere scoperto "per caso" e deve essere ottenuto in anticipo, ad esempio "interrogando" i comandi dello Scudo (il che richiede almeno 3 successi su di un test di Sicurezza e su di un test di Tecnologia). La disattivazione del campo dura fino a quando il Pentascudo si riattiva (il che non prende che qualche secondo). Tutto ciò si può anche applicare ad uno Scudo personale – almeno in teoria: in generale, il portatore di uno Scudo non sene separa mai, e ciascuno Scudo personale possiede il suo codice. Si aggiunga a questo che l'uso di un disattivatore è disapprovato dalla Grande Convenzione che regola le Guerre d'Assassini. (Livello Tecnologico = 4). (R)

Cono di Silenzio

Come il nome fa intuire, questo dispositivo soffoca completamente i suoni emessi all'interno della sua zona d'effetto, rendendo impossibile qualsiasi ascolto dall'esterno. Il campo di distorsione viene generato da un piccolo congegno. Una volta attivato, questo campo copre una zona circolare di 3 metri di raggio, che si sposta con il congegno. Un personaggio che si muova con un cono di silenzio attorno a lui è *completamente silenzioso* e riuscirà automaticamente a battere

la Vigilanza altrui se questa si basa sull'ascolto. Le distorsioni del cono impediscono comunque anche la ritrasmissione tramite un dispositivo d'ascolto posto all'interno della zona. Un dispositivo simile può anche venire integrato all'arredamento o alle pareti d'una casa, al fine di proteggerla da tutti i tentativi di sorveglianza uditiva. (Livello Tecnologico = 4) (R).

Ego-Simula

Questo dispositivo è ciò che potremmo definire un generatore di ologrammi: proietta un'immagine tridimensionale del suo portatore, riproducendone gli stessi movimenti. La scatola di controllo è sufficientemente piccola da poter essere impugnata o messa alla cintura; l'immagine può essere proiettata al massimo ad una distanza di 10 metri, in qualsiasi direzione, a seconda di come è stato regolato l'apparecchio. L'illusione può essere svelata grazie ad un test d'Osservare *molto difficile* (3 successi o più). Secondo alcune superstizioni, l'Ego Simula è un riflesso, un ricettacolo dell'anima del soggetto. (Livello Tecnologico = 4).

COMUNICAZIONI

Comunicatore

Si tratta di una radio in miniatura, che può venire installata in un anello, portata come orecchino o integrata nel casco d'una armatura. La sua portata è di circa 10 chilometri. Esistono dei comunicatori a lunga distanza, dotati di una portata assai più estesa. In quel caso, il prezzo dovrà incrementare in proporzione: un comunicatore con una gittata cinque volte superiore sarà cinque volte più caro. (Livello Tecnologico = 2)

Distrans

Quest'apparecchio permette di trasmettere delle informazioni a distanza sotto la forma di impressioni neurali esercitate sul sistema nervoso degli uccelli o dei chiropterici circostanti. Il messaggio si fonde al normale verso della

creatura e può venire interpretato da un altro distrans. Per fare questo, il distrans ricevente deve essere regolato sulla stessa frequenza del distrans di emissione. Inviare un messaggio distrans richiede un test di Competenza in Sicurezza : in caso di fallimento, il messaggio è rovinato e non potrà essere intercettato correttamente dal ricevente designato ; in caso di successo, il messaggio viene trasmesso correttamente. Un distrans può anche essere utilizzato per intercettare un messaggio destinato ad un altro distrans : per fare ciò, il personaggio che tenta l'intercettazione deve superare un test di Sicurezza ottenendo più successi dell'operatore del distrans di emissione. (Livello Tecnologico = 5) (R)

DROGHE

Succo di Sapho

Questo liquido stimolante, estratto dagli acini d'Ecaz, viene assunto da molti Mentat, e ne aumenta le capacità. I suoi effetti vengono descritti nella sezione riservata alle Facoltà speciali dei Mentat.

Rachag

Questo stimolante a base di caffeina (estratto dalle bacche gialle dell'Akarso) causa una forte dipendenza e permette di agire per un periodo prolungato di tempo, ignorando completamente gli effetti della fatica e della mancanza di sonno. In concreto, una dose permette al personaggio di essere completamente operativo per un numero di giorni pari al suo punteggio di Fisico, senza sentire gli effetti della fatica o il bisogno di dormire. Una volta superato questo periodo, però, il personaggio subirà un contraccolpo e dovrà riposarsi per un numero di giorni equivalente ; se, durante questo periodo, è costretto ad agire, si dovrà considerarlo come Ferito (-1 dato a tutti i test sulle Competenze) e avrà una tendenza a addormentarsi ogni qual volta la sua attenzione si rilassa. Inoltre, ogni nuovo consumo di Rachag durante questo periodo non avrà alcun effetto e rischia di avere gravi conseguenze per la salute del personaggio (1D8 punti di danno). Un

personaggio che usi il Rachag di maniera regolare (più di due volte in un mese) corre il rischio di ritrovarsi dipendente. In questo caso, la sua esistenza si trasformerà in una alternanza costante di periodi di iperattività e di periodi di spossatezza ; in caso di astinenza forzata, un individuo dipendente sarà automaticamente da considerarsi *Ferito*.

Semuta

Questa droga narcotica particolarmente potente è il prodotto della cristallizzazione delle ceneri di legno d'elacca. Si assume in forma di pillole o, più spesso, dissolta nel vino. Provoca una sensazione di estasi continua e di sospensione temporale, stimolata da emissioni atonali dette "*musica della semuta*": in breve, il soggetto è completamente allucinato, incapace di compiere la benché minima azione o di percepire altre cose al di fuori della sua "*musica*" interiore... Questo stato di trance estatica sopraggiunge nel giro di un quarto d'ora e dura circa un'ora per dose assunta. La Semuta causa dipendenza alla prima dose e costa la sciocchezza di 1000 Solari per dose.

Vérité

Questo narcotico proveniente da Ecaz annulla la volontà di colui che la assume, impedendogli di mentire. In genere, un interrogatorio verrà risolto con un test di Interrogatorio, seguito da un eventuale test di reazione della vittima (test basato sulla sua Disciplina – o sulla sua Competenza Interrogatorio). Un soggetto sotto l'effetto di questa droga verrà considerato come se avesse un punteggio di Disciplina di 1 e non potrà fare ricorso al suo livello di Competenza in Sotterfugio finché rimane sotto l'influenza del Vérité. Questa ha una durata pari a un numero di ore uguale a 6 meno la Disciplina del soggetto. (R)

Mélange

Questa droga, anche detta "*Spezia*", è la sostanza più preziosa di tutto l'universo. Come certamente saprete, non si può reperire che su Arrakis. Tutti i tentativi di produzione artificiale

condotti fino ad oggi hanno fallito. La composizione chimica esatta della Spezia rimane un mistero, come anche il suo preciso metodo d'azione sul cervello e l'organismo. I suoi effetti sembrano concentrarsi tutti particolarmente sulla zona della corteccia che controlla la percezione spazio-temporale, il che potrebbe spiegare perché le facoltà psichiche risvegliate dalla Spezia concernano essenzialmente il tempo (poteri di Prescienza) o lo spazio (i poteri dei Navigatori della Gilda, capaci di "piegare lo spazio").

Ma la principale proprietà del Mélange, ciò che ne ha fatto una sostanza così ricercata, è la straordinaria longevità che conferisce, poiché può raddoppiare, triplicare o anche quadruplicare l'aspettativa di vita di un essere umano: tutto dipende dall'età in cui un individuo consuma la Spezia per la prima volta e dalla quantità assorbita. Se il personaggio non comincia a consumare la Spezia che in età adulta, la sua aspettativa di vita si aggirerà intorno ai 100, a volte 150 anni. Un personaggio che abbia cominciato a consumare la Spezia dall'adolescenza (dopo la pubertà) potrà raggiungere i 200-250 anni. Infine, un personaggio che consumi la Spezia da prima della sua pubertà può sperare di arrivare a vivere tre secoli. Il Mélange non aumenta solo la longevità, ma rallenta anche l'invecchiamento in maniera proporzionale: ovvero, un centenario che può aspettarsi di raggiungere i 200 anni sembrerà avere una quarantina o cinquantina d'anni. Il Mélange ha anche il potere di immunizzare il consumatore dalla maggior parte delle malattie e dei veleni conosciuti.

Il Mélange è una droga: presto tardi, un'assunzione regolare porterà a sviluppare una tolleranza e una dipendenza. I Navigatori, i Fremen e numerosi Prescienti sono quindi dipendenti dal Mélange. Nel caso dei Fremen, quest'abitudine risulta dall'esposizione all'ambiente di Arrakis, letteralmente saturo di Spezia: come regola generale, sono sufficienti uno o due anni di vita su Arrakis per provocare quest'adattamento al Mélange. Il solo vantaggio di vivere sul pianeta è che si ritrova il Mélange in quantità illimitate; i piatti e le bevande dei Fremen ne sono naturalmente

ricolmi. Fuori di Arrakis, però, la Spezia raggiunge cifre rapinose (fino a 60 000 Solari per grammo!).

Il fatto di vivere in un ambiente saturo di Spezia provoca evidentemente lo sviluppo di una tolleranza e di una dipendenza, oltre che il manifestarsi degli "Occhi d'Ibad": gli occhi del soggetto (pupille e iridi) assumono un definitivo colore blu intenso (tratto caratteristico dei Fremen).

Nel caso dei Navigatori, le dosi consumate sono ancora più massicce, poiché essi si bagnano permanentemente nel Mélange, all'interno di contenitori appositamente concepiti: questa forma di saturazione permanente gli consente l'utilizzo dei loro poteri di Prescienza per guidare le navi spaziali attraverso il vuoto interstellare - e provoca anche una lenta metamorfosi fisica... I Navigatori più capaci non hanno più una forma umana e soggiornano in permanenza nei loro contenitori.

La consuetudine alla Spezia è irrimediabile. L'astinenza prolungata conduce alla follia, e in seguito alla morte. Solo un ritorno alla consumazione di Mélange può salvare il soggetto, ma quest'ultimo ne riporterà comunque gravi danni psichici. (R, ovunque fuorché su Arrakis).

La Spezia in Termini di Gioco

Un personaggio che consumi regolarmente della Spezia riceve un livello di abitudine (misurato da I a III), che misura contemporaneamente la frequenza dei suoi consumi, l'intensità degli effetti del Mélange sul suo organismo e la gravità della sua dipendenza.

Il livello di dipendenza viene calcolato tramite diversi fattori. Di base questo punteggio ha un valore di 1 per ogni personaggio che possieda il privilegio Regime di Spezia.

Più presto il personaggio ha iniziato il suo regime di Spezia e più tempo ha avuto per diventare dipendente in pratica si considererà che tutti i personaggi di origine nobile o educati dalle Bene Gesserit sottoposti a un Régime di Spezia abbiano avuto accesso al Melange sin

dall'infanzia, fatto che aumenta di 1 il loro livello di dipendenza.

D' altro canto, i comuni che praticino un regime di spezia hanno dovuto attendere di provare la loro fedeltà ad un casato prima di poter accedere ad un tale privilegio e quindi non ricevono questo punto supplementare.

Infine, se il personaggio non assume della Spezia diluita nei suoi alimenti (come è normale abitudine in quasi tutti i casi) ma la assume pura, aggiunge 1 punto al suo livello di dipendenza ed in più acquisisce i caratteristici Occhi di Ibad: le pupille, l'iride e il bianco degli occhi diventano tutte di uno stesso profondo blu.

Livello di dipendenza	Ritmo
I	Ogni mese.
II	Ogni settimana.
III	Ogni giorno.

Questo ritmo rappresenta la frequenza con cui il personaggio deve consumare una dose di Mélange, pari a circa due grammi; questa quantità può venire assunta in più tempi nel lasso di tempo indicato. Questo ritmo rappresenta anche la velocità con cui lo stato del personaggio peggiora in caso di astinenza (vedere più avanti).

Il livello di dipendenza del personaggio fissa anche in maniera approssimativa l'aspettativa di vita del personaggio (pari 100 anni per livello circa) oltre che il Rango massimo di Prescienza al quale può eventualmente aspirare.

In caso di astinenza, lo stato di salute del personaggio si degraderà più o meno rapidamente: ciò può richiedere alcuni giorni o più mesi, secondo il suo livello di dipendenza. Ciascun periodo di astinenza (giorno, settimana o mese) comporta la perdita di un punto di Karama e in seguito, quando il Karama è terminato, d'un punto di Disciplina. Quando la Disciplina scende a zero, il personaggio impazzisce, in modo irrimediabile. Ciascun periodo di astinenza supplementare farà quindi perdere 1 punto in Fisico. Qualsiasi nuova assunzione di Mélange fermerà immediatamente questo processo ma non

consentirà mai di recuperare i punti di caratteristica persi. Se il Fisico di un personaggio dovesse mai arrivare a zero, questi muore fra atroci sofferenze.

VELENI

Esiste un'infinità di veleni nell'Impero: essi possono essere di origine vegetale, animale, minerale, sintetica e avere gli effetti più diversi: emotossine, neurotossine, biotossine; alcuni possono essere somministrati per via orale, nel cibo (*chaumas*) o nelle bevande (*chaumurky*); altri possono essere usati per cospargere la lama di un pugnale o la punta di un Gom Jabbar (*basalia*)... La Competenza Veleni consente di conoscere tutte queste caratteristiche e include anche la conoscenza degli antidoti (qualora esistano).

In termini di gioco, è possibile dividere la maggioranza dei veleni in due grandi categorie: i veleni mortali e quelli paralizzanti.

In genere, un personaggio Presciente sarà immune alla maggior parte di questi veleni, grazie agli effetti della Spezia. La Sospensione Bindu (facoltà Bene Gesserit) può anche permettere di rallentare, o anche bloccare, gli effetti di un veleno.

Veleni Mortali

Questo tipo di veleno uccide in pochi secondi (Non esistono tiri di salvezza o di danno: è la morte, punto).

Veleni Paralizzanti

Questo tipo di veleno paralizza istantaneamente e totalmente la vittima per un numero di ore variabile (lanciare 2D8). Alcune varietà possono anche infliggere da 1 a 3 dadi di danno, in funzione della loro virulenza. La maggior parte degli antidoti sottraggono un dado dalla durata della paralisi e ai danni subiti, ma devono essere somministrati entro pochi minuti dall'avvelenamento.

Manuale degli Assassini

Una guida ai veleni, le armi e i diversi artefatti utilizzabili in una Guerra di Assassini, secondo le leggi della Grande Convenzione. In termini di gioco, chiunque utilizzi questo manuale disporrà dell'equivalente di una Competenza di 6 in veleni; se la Competenza del personaggio è già di 6 o più, conosce il contenuto del Manuale a menadito – e potrebbe anche aggiungere qualcuno dei suoi segreti...

Individua Veleni

Si tratta d'un piccolo oggetto (approssimativamente della grandezza di una grossa scatola di fiammiferi) capace di analizzare lo spettro delle radiazioni olfattive e di individuare la presenza di veleno nei cibi o nelle bevande. Il marchingegno non è infallibile poiché è in grado di individuare solo i veleni elencati nel Manuale degli Assassini. In termini di gioco, un personaggio potrà ingannare l'individuatore di veleni ottenendo 7 o più successi su di un test di Competenza in Veleni, durante la preparazione di chaumas o di chaumurky. (Livello Tecnologico = 4)

MEDICA

Medkit

Questa piccola valigetta contiene tutti i materiali necessari per un pronto soccorso efficace, in tutto per una decina di interventi. Per una maggiore precisione vedere le sulle ferite.

(Livello Tecnologico = 2)

Bioscopio

Si tratta di un piccolo scanner, delle dimensioni di una mano, tramite cui è possibile individuare ogni sostanza, estranea, od ogni anomalia, nel corpo di un paziente: organi supplementari, trapianti chirurgici, Tecnologia tleilaxu ecc.

L'esame in sé dura solamente alcuni minuti e può essere effettuato da chiunque; in compenso, l'analisi dei risultati registrati dal bioscopio potrà necessitare un Test di Competenza in Medicina, a meno che il bioscopio non scopra niente di anormale. (

Livello Tecnologico = 3)

Identificatore

Questo apparecchio, molto apprezzato dai Giuristi Imperiali, si presenta sotto forma di una piccola valigetta nera. Permette di rilevare, registrare e di immagazzinare le cinque impronte distintive di un individuo (digitali, palmari, dentali, retiniche e genetiche) per consentire una identificazione inconfutabile.

Questi dati possono essere raccolti con un esame di una decina di minuti che può essere effettuato da qualsiasi individuo che possiede la Competenza Medicina. (Livello Tecnologico = 3).

Analizzatore di Veleni

Questo apparecchio è una versione più sofisticata del individua-veleni descritto nella sezione precedente.

Un individua-veleni è incapace di scoprire un veleno "raro", vale a dire un veleno non elencato nel Manuale degli Assassini che costituisce in qualche modo la "banca dati" di questo tipo di dispositivo.

I tecnici della scuola Suk hanno elaborato un modello di individua-veleni ancora più sofisticato, prendendo in conto una banca dati molto più vasta, partendo dagli archivi tossicologici della scuola Suk.

In termini di gioco, un tale apparecchio, scopre bene tanto i veleni comuni quanto i veleni "rari", il che lo rende praticamente infallibile.

Solo un avvelenatore particolarmente abile può illudere un tale apparecchio mescolando certi ingredienti specifici al chaumas o al chaumurky: la procedura è la stessa che per un individua veleni.

Gli Analizzatori di Veleni sono riservati rigorosamente ai dottori Suk e sono fabbricati individualmente nella scuola di Kaitain. Ogni modello è concepito specialmente per riconoscere l'impronta palmare del proprietario. In termini di gioco, un Analizzatore di Veleni può essere posseduto solamente da un Dottore Suk. (Livello Tecnologico = 4)

INFORMAZIONE

Filamenti Shiga

Prodotto metallico di una pianta (*narvi narvium*) esistente su due soli mondi (Salusa Secundus e III Delta Kaising), nota per la sua estrema resistenza alla trazione. Il filamento Shiga viene generalmente utilizzato per la produzione di film a immagini tridimensionali, visionabili grazie ad un macchinario noto come Proiettore-Solido. Le pellicole più sottili di questi film (dette film minimic) hanno un diametro di un solo micron, e costituiscono un supporto ideale per informazioni confidenziali. Viene anche impiegato per la fabbricazione di corde ultra sottili e praticamente indistruttibili, capaci di sopportare una trazione di molte tonnellate. (Livello Tecnologico = 3).

Bibbia Cattolico-Arancione

Si tratta dell'opera religiosa più diffusa nell'Impero, che raccoglie gli insegnamenti e i comandamenti della grande fede sincretica, prodotto della armonizzazione di tutte le grandi religioni dell'antichità come quella ebraico-cristiana, l'islam e il buddismo. La Bibbia Cattolico Arancione si presenta il più delle volte sotto forma di un nastro di dati, essendo i libri considerati come delle preziose antichità.

Archivi e Biblioteche

Un personaggio che non possieda le conoscenze sufficienti per ottenere una informazione può eventualmente ottenerla facendo delle ricerche in una biblioteca, degli archivi o qualsiasi altra fonte di documentazione giudicata appropriata dal direttore di gioco.

Il Direttore di gioco dovrà innanzitutto decidere se la fonte è *generale* o *limitata*. Una fonte generale contiene delle informazioni relative a tutte le Competenze di Sapere. Una fonte limitata non copre che alcune Competenze specifiche, che il Direttore di gioco dovrà scegliere. In seguito si attribuirà alla fonte un livello d'informazione da 1 a 5: questo livello determina semplicemente il grado di rarità delle

informazioni presenti. Quindi, una biblioteca di livello 3 consentirà l'accesso alle informazioni di rarità 1, 2 o 3. Questo livello d'informazione può essere lo stesso per tutti gli argomenti o variare in funzione di ciascuna competenza, secondo la natura della fonte.

A priori, effettuare delle ricerche in una biblioteca, degli archivi o qualsiasi altra fonte di documentazione non richiede alcun test di Competenza, semplicemente di pazienza e un minimo di metodo. Quanto al tempo necessario a una simile investigazione, questo viene lasciato al giudizio del Direttore di gioco; un numero d'ore pari al livello di rarità dell'informazione sembra costituire una buona base di partenza, che si potrà ridurre o aumentare in funzione delle circostanze, del sistema di classificazione adottato o del grado di familiarità del personaggio con la fonte.

Ogni Casa Nobile possiede, ovviamente, le sue fonti di documentazione, archivi e altre collezioni di bobine di filamenti shiga. Si suppone che questi archivi abbiano un livello d'informazione globale di 5 – che rappresenta l'equivalente di una conoscenza enciclopedica nei differenti campi del sapere.

ALTRE

Sospensori

La protezione personale non è per nulla la sola applicazione del famoso effetto Holtzmann, che può anche essere usato per creare un campo di sospensione gravitazionale attorno ad un oggetto, consentendogli di fluttuare nell'aria, a un'altezza determinata con una semplice regolazione degli strumenti.

In “Dune”, il Barone Vladimir Harkonnen usa un dispositivo simile per “alleggerire” la sua enorme massa corporea. I sospensori possono anche essere integrati in qualsiasi tipo di oggetto, al fine di consentirne la fluttuazione: globi d'illuminazione (fonti autonome di illuminazione), hovercraft (veicoli a cuscino d'aria) etc. Attenzione: qualsiasi contatto fra il campo di sospensione e il raggio d'una arma laser avrà le stesse conseguenze che l'impatto

di un laser su di uno Scudo... (Livello Tecnologico = 3)

Cutteray

Arma laser, soprattutto usata come utensile di precisione o come bisturi. In combattimento, un cutteray non può che essere usato a contatto (con la Competenza Armi da Tiro), per 2D8 di danno (e con i medesimi effetti che tutte le altre armi laser). (Livello Tecnologico = 3)

Globi Luminosi

I globi luminosi costituiscono la fonte d'illuminazione tipica dell'Impero. Si tratta d'una fonte di luce autonoma, alimentata da un combustibile organico e generalmente munita di sospensori. La loro "*durata di vita*" è virtualmente illimitata. (Livello Tecnologico = 1 o 3 con dei sospensori).

Materiali Speciali

L'industria dell'Impero fa grande uso di leghe complesse e di altri materiali sintetici. Citiamo nello specifico il **fanemetal** (metallo formato dalla fusione di duraluminio e di cristalli di Giasmio; ultra-resistente e estremamente leggero), il **metaglass** (forma di vetro ultra-resistente, fuso a temperature altissime fra fogli di quarzo e Giasmio) e ancora il **plastacciaio** (acciaio stabilizzato da fibre di stravidium inserite nella sua struttura cristallina). (Livello Tecnologico = 3).

Cellule d'Energia

A partire dal Livello Tecnologico 3, molti oggetti funzionano tramite "cellule d'energia". Per una questione di semplicità, si suppone che queste cellule siano indifferenziate e intercambiabili da un equipaggiamento a l'altro. Queste cellule hanno approssimativamente le dimensioni di una batteria da 9V attuale e quindi facilmente trasportabili. All'interno di una Casa Nobile, i personaggi avranno accesso a una riserva infinita di cellule energetiche.

VEICOLI

Esiste una grande varietà di veicoli nell'Impero ma il più diffuso (almeno fra le Case Nobili) è senza dubbio l'Ornitottero.

Ornitottero

L'ornitottero è un veicolo aereo facile da manovrare e facilmente adattabile a molti usi, civili come militari. Può raggiungere una velocità di circa 1000 k/h, anche se comunemente si attesta intorno ai 500 k/h e può eventualmente scendere fino a 50 km/h.

Come il nome lascia intendere, il veicolo si muove grazie a delle enormi ali meccaniche che battono l'aria come quelle di un uccello ma è anche munito di un sistema di propulsione verticale che ne consente il decollo e l'atterraggio pressoché ovunque. Normalmente, un solo pilota è necessario ma è raccomandabile avere un copilota per i lunghi viaggi. Oltre al pilota, l'abitacolo può accogliere cinque passeggeri.

L'ornitottero tipo è leggermente corazzato e non è armato. Gli ornitotteri militari, invece, sono corazzati in maniera più pesante ed equipaggiati con armi pesanti (cannoni laser, lanciarazzi etc). La cabina è pressurizzata (riserva d'aria pari a cinque giorni terrestri) ed equipaggiata d'un comunicatore radio a lunga portata. Un ornitottero può essere "*personalizzato*" facilmente in funzione dei bisogni ai quali risponde: si può, per esempio, aumentarne la capacità di carico (che è, normalmente, di una decina di tonnellate), dotarlo di una riserva supplementare, d'armi di bordo o di altre apparecchiature.

(Livello Tecnologico = 3)

VASCELLI SPAZIALI

I viaggi interplanetari sono interamente controllati dalla onnipotente Gilda Spaziale, i cui Navigatori

Possiedono il potere di piegare lo spazio – facoltà che nasce da tecniche segrete e da una consumazione massiccia di Spezia.

I vascelli spaziali esistenti nell'universo d'Imperium possono essere divisi in due grandi categorie.

La prima categoria è quella dei vascelli interplanetari, capaci in teoria di viaggiare da un pianeta a un altro all'interno di uno stesso sistema solare. Questa categoria comprende tutti i vascelli appartenenti alle Case nobili (navette, fregate, incrociatori etc.) nonchè le navette mercantili del CHOAM. Benchè ne siano tecnicamente capaci, questi vascelli non effettuano mai dei veri voli interplanetari (a causa del monopolio della Gilda sul trasporto spaziale) e si accontentano di viaggiare fra la superficie d'un pianeta e la sua orbita: per questa ragione, sono spesso designati col termine "vascelli d'interfaccia". (Livello Tecnologico = da 3 a 5)

La seconda categoria è quella dei vascelli interstellari, che possono viaggiare da un sistema solare a un altro: solo i Trasporti della Gilda sono capaci d'effettuare simili viaggi. Si tratta di vascelli giganteschi, capaci di trasportare nelle loro stive centinaia di vascelli d'interfaccia. Per questa ragione, i Trasporti vengono a volte chiamati "vascelli portatori". I Trasporti della Gilda non viaggiano da un sistema solare a un altro coprendo lo spazio interstellare intermedio (il che richiederebbe secoli, se non millenni): grazie ai loro misteriosi poteri, i Navigatori della Gilda possono "piegare" lo spazio che separa il punto di partenza dalla destinazione, abolendo così le distanze astronomiche che separano i differenti sistemi. (Livello Tecnologico = X)

Navigazione Interstellare

Brevemente, il viaggio d'un Trasporto si svolge nella maniera seguente: dopo aver lasciato l'orbita di partenza ed essere entrato nello spazio interplanetario, entra in un'altra dimensione, il Vuoto, da cui riemergerà in seguito in un punto prestabilito, nei pressi della sua destinazione. Si tratta d'una operazione molto complicata, che richiede una tecnologia appropriata nonchè di Navigatori adeguatamente addestrati e dotati della

Prescienza in modo da potere dirigere il vascello attraverso il Vuoto. Nel Vuoto, le leggi dello spazio a tre dimensioni non si applicano: se guidato correttamente, il vascello seguirà una sorta di scorciatoia spazio-temporale in grado di consentirgli di raggiungere la destinazione in tempi molto brevi—alcuni giorni standard, o anche, in certi casi, qualche ora. Semplificando le cose all'estremo, questo processo è simile ad un "*teletrasporto lento*" dal punto di partenza del vascello alla destinazione. Si potrà anche definirlo come "*viaggio immobile*" o "*balzo iper-spaziale*".

In teoria, dovrebbe esistere un percorso "ottimale" fra due punti, che consenta un trasferimento istantaneo. Pare tuttavia che un simile trasferimento possa comportare alcuni rischi, la cui natura esatta non è conosciuta che ai soli Navigatori. Nel Vuoto, i percorsi più brevi non sono necessariamente i più sicuri: un errore di traiettoria può avere delle conseguenze fatali, a cominciare da uno scontro se il vascello dovesse rimaterializzarsi all'interno del campo di gravità d'un pianeta... Per questo motivo i Navigatori preferiscono seguire itinerari già conosciuti, la sicurezza costituisce una delle maggiori preoccupazioni della Gilda. In pratica, le avarie e gli incidenti restano una rarità, la Prescienza dei Navigatori garantisce una sicurezza quasi assoluta.

Svolgimento d'un viaggio

I passeggeri di un Trasporto interstellare s'imbarcano su di un vascello d'interfaccia, che li condurrà dalla superficie fino all'orbita planetaria. Là, il vascello raggiungerà un Trasporto della Gilda, all'interno del quale va ad attraccare, con decine di altri vascelli che seguono la stessa tratta. Una che tutti i vascelli sono all'interno del Trasporto, avvengono i controlli e le ispezioni. Durante il viaggio, i passeggeri resteranno all'interno delle loro navi, qualsiasi spostamento incontrollato all'interno del Trasporto potrebbe influenzare lo svolgimento delle operazioni di viaggio. Una volta che tutte le misure di sicurezza sono state eseguite, il Navigatore può entrare in trance, guidando il Trasporto verso un punto di trasferimento appropriato. Una volta che il balzo è terminato, il Trasporto entra nell'orbita

del pianeta di destinazione: là, i vascelli d'interfaccia si sganciano dalle stive della nave della Gilda, per atterrare sulla superficie del pianeta di destinazione. I viaggi non sono sempre diretti e possono comprendere più scali su mondi diversi.

Decolli e atterraggi dei vascelli d'interfaccia avvengono presso uno spaziorporto; la maggior parte dei pianeti ha uno spaziorporto principale, situato non lontano dalla capitale politica o economica. Queste costruzioni agiscono anche da quartier-generale delle attività del CHOAM.

L'insieme delle operazioni che precedono il trasferimento (imbarco sul vascello d'interfaccia, raggiungimento dell'orbita, ingresso nel Trasporto, verifiche di sicurezza viaggio fino al punto di balzo) richiedono generalmente 1D8+2 ore standard.

In pratica, la possibilità di piegare lo spazio abolisce le distanze. Non vi è quindi un rapporto diretto fra la distanza che separa due sistemi e il tempo necessario per viaggiare dall'uno all'altro. A priori, la durata d'un viaggio spaziale è di 1D8 giorni standard. Una volta che questa durata è stata determinata per un tragitto, rimane costante e non è più necessario lanciare il dado. Se il Direttore di gioco desidera movimentare le cose, potrà lanciare un dado (D8) per ciascun viaggio e consultare la tabella opzionale che segue.

Tabella dei Viaggi Spaziali

1	Una grave avaria allunga la durata del viaggio di 1D8 giorni standard.
2-3	Il viaggio dura un giorno standard in più, per ragioni tecniche.
4-7	Il viaggio si svolge normalmente.
8	Il viaggio dura un giorno standard meno del previsto (minimo 1 giorno).

Prerogative e Responsabilità della Gilda

La Gilda è la sola organizzazione che possiede i mezzi finanziari, tecnologici e logistici che permettono la costruzione e il mantenimento di vascelli interstellari. Inoltre, lei sola detiene i segreti che permettono di sviluppare in

maniera specialistica le facoltà di Prescienza dei Navigatori – senza i quali qualsiasi viaggio nel Vuoto sarebbe assolutamente impossibile. La Gilda esercita quindi un monopolio totale sul viaggio spaziale, monopolio che gli permette (fra l'altro) d'interdire qualsiasi viaggio interplanetario a qualsiasi vascello che non sia appartenente alla Gilda, seppure le fregate e gli incrociatori delle Case sarebbero, in teoria, capaci d'effettuare simili viaggi. Secondo le leggi della Grande Convenzione, la sovranità delle Case nobili si ferma all'orbita dei feudi planetari: da lì in poi si entra nello spazio della Gilda.

Il monopolio della Gilda è sottoposto ad una rigida regolamentazione. La Gilda osserva anche una assoluta neutralità politica: si tratta innanzitutto di una organizzazione commerciale, il cui primario interesse resta il profitto. La Gilda vende i suoi servizi a qualsiasi Casa (o altra fazione) capace di pagarne il prezzo. Gli accordi fra la Gilda e i suoi clienti sono sottoposti a clausole legali estremamente complesse, che si possono riassumere con due formule: confidenzialità totale e sicurezza ottimale. La Gilda non esercita alcuna sorta di controllo o di restrizione riguardo alla natura, l'origine o la destinazione d'un carico, finché il cliente fornisce in proposito informazioni esatte e complete: queste informazioni saranno accuratamente verificate ma non saranno in alcun caso trasmesse ad una terza parte – neanche al potere imperiale. Sul piano legale, la Gilda è al di fuori di qualsiasi giurisdizione, compresa la giurisdizione imperiale: per essa, nessuna mercanzia è, di per se, illegale.

Tuttavia, il trasporto di truppe e di materiale militare costituisce un caso particolare, sottoposto a delle regole specifiche: di fronte ad una simile richiesta, la Gilda esige generalmente un prezzo esorbitante, che è libera di variare “in funzione delle circostanze”, ovvero della sua convenienza. In questo modo, gli è possibile influire direttamente sul corso d'un eventuale conflitto fra Case, facilitando i trasporti militari o, al contrario, limitandoli al minimo. In molti casi, la Gilda gioca un ruolo di pacificatore universale, esigendo deliberatamente somme che

oltrepassano i mezzi dei belligeranti. Quando accetta di trasportare le truppe di una Casa, essa si assicura di dare gli stessi servizi alla Casa nemica, in nome della sua assoluta neutralità politica. Nei fatti, la Gilda non incoraggia che molto raramente gli scontri militari fra Case, semplicemente perché queste lotte hanno la tendenza a indebolire il commercio interplanetario. Ovviamente, delle eccezioni sono sempre immaginabili e nulla può impedire ad una organizzazione come la Gilda d'influire, sottobanco, sullo svolgimento di una crisi, se questo può portarle profitto...

Esiste un solo campo su cui la Gilda non fa concessioni o eccezioni: la sicurezza – la propria o quella dei passeggeri affidatigli. Se un cliente tenta di nascondere qualcosa o da segni di un comportamento potenzialmente in grado di compromettere questa sicurezza, la Gilda può imporgli qualsiasi tipo di sanzione: rifiutare il trasporto o anche, nei casi più gravi, perdita definitiva dello status di cliente. Una Casa nobile che subisca questa sanzione si trova di fatto esclusa dal sistema degli scambi interplanetari e non tarderà a perdere il suo seggio al Landsraad, il posto nel CHOAM e la posizione di Casa maggiore: la Gilda possiede quindi i mezzi per annientare a colpo sicuro e con rapidità qualsiasi Casa che provi a manipolarla, ingannarla o opporsi alla sua egemonia... Ovviamente, simili avvenimenti

sono rarissimi, nessun Signore degno del suo titolo è così insensato da rischiare simili ritorsioni.

Tecnologia della Gilda

I Trasporti della Gilda sono molto differenti dai vascelli interplanetari. Prodotti da una tecnologia di cui la Gilda custodisce gelosamente i segreti, sono costruiti dentro immense stazioni orbitali che gravitano attorno ai mondi controllati solo dalla Gilda. Si presentano come enormi sfere metalliche in grado di accogliere nelle loro viscere centinaia di vascelli d'interfaccia: un solo Trasporto potrebbe, da solo, trasportare contemporaneamente tutte le fregate e le truppe di molteplici Case del Landsraad.

I Trasporti hanno anche una durata di vita straordinaria – alcuni prestano servizio da molto più di mille anni e sono tuttavia perfettamente operativi. Alcune leggende, non verificate, affermano che questi vascelli abbiano la capacità di ripararsi da soli e funzionino praticamente come un organismo vivente – di cui il Navigatore sarebbe la coscienza.

Capitolo 8 : **CAMPAGNA**

“Ogni strada che restringe le possibilità future può diventare una trappola mortale.

*Gli uomini non progrediscono in un labirinto,
esplorano un orizzonte vasto riempito di opportunità uniche. ”*

Manuale della Gilda Spaziale

Questo Capitolo presenta alcuni consigli destinati al Direttore di gioco, sulla creazione e lo svolgimento di una Campagna di Imperium. Vi troverete anche la descrizione delle più potenti Case Nobili del Landsraad, così come delle specifiche supplementari su le altre fazioni politiche dell'Impero.

Il Gioco Delle Case

Sebbene possa essere utilizzato come un gioco di ruolo classico, con missioni, avventure ed inchieste, Imperium è stato concepito innanzitutto per permettere ai giocatori ed al Direttore di gioco di immergersi in un mondo di intrighi politici, di lotte di influenza, e di oscure macchinazioni. Questo approccio particolare dell'universo creato da Frank Herbert è chiamato Gioco delle Case.

Un Mondo d'Intrighi

Nel Gioco delle Case, l'azione è incentrata sul destino di una Casa Nobile. I giocatori

incarnano i principali membri della corte del signore: consiglieri, emissari, Maestri, parenti stretti ecc.

Le loro funzioni e la loro posizione in seno alla loro Casa sono paragonabili a quelle occupate da personaggi come Thufir Hawat, Duncan Idaho, Gurney Halleck o Lady Jessica nel primo romanzo della saga. Si tratta di Personaggi competenti e privilegiati dunque, molto più potenti ed influenti della maggior parte dei Personaggi di un gioco di ruolo appena creati... ma questa posizione di superiorità impone pesanti responsabilità.

In pratica, queste responsabilità costituiscono la principale motivazione dei personaggi, la giustificazione della loro implicazione negli intrighi messi in atto dal Direttore di gioco.

Il più delle volte, questi intrighi ruoteranno attorno alla nozione di complotto. In un universo come l'Impero, questa nozione raccoglie una grande diversità di situazioni: conflitti tra due Case Nobili, tradimento di un alleato che si suppone fedele, dissensi interni, intrighi di successione, sabotaggio di un'alleanza ad opera di terzi, interferenze del potere imperiale, manovre del Bene Gesserit - le possibilità sono legioni e possono essere

combinare facilmente tra di loro per ottenere degli intrighi dalle ramificazioni complesse, in grado di alimentare di numerose sedute di gioco.

A dispetto di ciò che potrebbe lasciare supporre questa apparente complessità, una avventura concepita per il Gioco delle Case non differisce, fondamentalmente, da qualsiasi altra avventura di gioco di ruolo: i personaggi incarnati dai giocatori sono posti di fronte ad un problema, o ad una serie di problemi, che devono risolvere assolutamente per potere realizzare l'obiettivo che si sono prefissati o che il destino si è incaricato di scegliere per essi.

Per far ciò, dispongono di numerosi mezzi, spesso legati alle loro attitudini personali o professionali. L'unica vera differenza tra il Gioco delle Case ed un gioco più classico si trovano al livello della scala di questi problemi, obiettivi e mezzi.

Come i protagonisti dei romanzi di Frank Herbert, gli eroi di una campagna di Imperium possono essere confrontati da terribili dilemmi o possono essere portati a prendere delle decisioni capaci di influire in modo cruciale sulla Storia del loro pianeta natale, la fortuna della loro Casa o il proprio destino.

In termini di costruzione di un'avventura, l'approccio più semplice consiste nel porre i personaggi-giocanti in posizione difensiva, vale a dire nel ruolo di vittime del complotto, o dei fedeli alleati di queste vittime.

Il compito degli eroi consiste allora nello scoprire e sventare le manovre segrete dei cospiratori: la dinamica globale di una campagna costruita su questo principio è simile a quella di un gioco investigativo, dove la raccolta di notizie ha un ruolo di primo piano.

Questo approccio è raccomandato per una prima campagna, o per la prima avventura di una lunga saga, per permettere ai giocatori come al Direttore di gioco di apprendere le particolarità dell'ambientazione e dell'universo di gioco.

Infine, l'ideale è di portare i personaggi a non limitarsi a questa sola posizione difensiva, ma di offrire loro la possibilità di organizzare le proprie macchinazioni ed i propri intrighi. In

questo genere di scenario, i giocatori non devono più accontentarsi di reagire agli avvenimenti ma sono in grado di suscitargli, e anche di decidere la "Posta" della campagna, tramite le azioni e le scelte dei loro personaggi. Il concetto di libero arbitrio riveste allora un'importanza fondamentale, poiché consente ai giocatori di esplorare durante il gioco temi quali la responsabilità, la lealtà, l'ambizione, l'avidità o l'orgoglio, ricollegandosi così con l'ambiente quasi shakespeariano del ciclo di Dune.

Fonti e Riferimenti

L'epoca di riferimento di Imperium corrisponde al 100^{mo} secolo del calendario imperiale, in altre parole nel periodo che va dall'anno 9900 all'anno 10000 dopo la fondazione della Gilda. A titolo di informazione, gli eventi descritti in "Dune" cominciano nel 10190, più di cento anni dopo la fine di questo periodo.

Diverse fonti, "ufficiali" (come i prequel di Brian Herbert e Kevin Anderson), "alternative" (come il background dei diversi videogiochi, *mush*, *mud* e altri adattamenti) o "pseudo-ufficiali" (come la famosa *Enciclopedia di Dune*) propongono già differenti versioni del pre-Dune – spesso in contraddizione le une con le altre.

In generale, il background di Imperium si basa prevalentemente sulle notizie contenute nei romanzi di Frank Herbert, così come su certe informazioni prese dall'Enciclopedia di Dune, piuttosto che sui prequels di Brian Herbert e di Kevin Anderson. In mancanza di notizie precise su certi argomenti, alcuni elementi del background integrano anche una parte di estrapolazione e di creazione apocrifia.

In ciò che concerne le Case descritte di seguito, tre far queste sono presentate in Dune (Atreides, Harkonnen e Corrino) ; le altre nove, solamente menzionate nella Enciclopedia di Dune nel Glossario Imperiale del primo romanzo, sono state sviluppate appositamente per il gioco. mi sono fidato della mia ispirazione personale, salvo che per i nomi (usciti dall'Enciclopedia di Dune, che contiene una

lista di oltre 110 nomi di Grandi Case) e alcuni dettagli (come la rivalità Moritani / Ginaz).

Infine, non dimenticate che l'Impero è anche il vostro universo, un universo così vasto che può accogliere senza difficoltà tutti i pianeti, le Case, le fazioni, le culture e gli intrighi che un Direttore di gioco e i suoi giocatori possano immaginare.

Le Grandi Case del Landsraad

CASA CORRINO: Il Leone Imperiale

Influenza	5	Guerra	5
Prosperità	5	Prestigio	5
Intrigo	5	L. Tec	5

Ethos : Gloria, Onore, Potere.

Casa Corrino è la Casa degli Imperatori dell'Impero – dalla famosa battaglia di Corrin (che ha avuto luogo nel –88 pre Gilda, assai più di 10 000 anni fa). In quanto Casa regnante, essa funziona un po' diversamente dalle altre Case : la famiglia Corrino è presente su molti mondi, che governa in nome del trono Imperiale. I governanti (Siridar) di questi feudi planetari portano sempre il titolo di Conte o, qualora appartengano al ramo regnante del clan, di Principe. Casa Corrino ha ottimi alleati al Landsraad e i suoi consiglieri sono vecchi maestri del *divide et impera*. I principali vassalli dei Corrino sono i Moritani e gli Wallach. Sul piano militare, la principale atout di Casa Corrino sono i terribili Sardaukar, addestrati sul pianeta prigione di Salusa Secundus, un vero inferno. La Corte Imperiale, situata su Kaitan, è un nido d'intrighi, in cui cortigiani e burocrati si disputano ogni briciola di potere. Nell'epoca di riferimento di Imperium (c. 9900 dopo la Gilda), l'Imperatore è Audrii XV, che regna da circa mezzo secolo (e regnerà ancora una buona ventina d'anni).

CASA ATREIDES: Il Falco di Caladan

Influenza	5	Guerra	5
Prosperità	3	Prestigio	5
Intrigo	3	L. Tec	4

Ethos : Eccellenza, Onore, Cultura.

Come il nome pare indicare, i membri della famiglia Atreides discendono dall'antica linea degli Atridi (a cui è appartenuto, fra gli altri,

l'illustre Agamennone). All'epoca che abbiamo scelto, Casa Atreides è una delle più prestigiose Case dell'Impero, in seguito alla sua fondazione dopo la celebre battaglia di Corrin. La sua indiscutibile lealtà le è valsa il favore della Casa imperiale, il che non manca di suscitare numerose gelosie. Gli Atreides sono noti per il coraggio guerriero, la nobiltà e il senso di giustizia, qualità che le hanno attirato la simpatia di molte Case Nobili fra le meno influenti. L'attuale capo della Casa Atreides è il Duca Minos VII, un vecchio guerriero adorato dai suoi sudditi. Il feudo degli Atreides è il mondo incantevole di Caladan, un dei "gioielli dell'Impero".

CASA ALMAN: L'Aquila Ardita

Influenza	5	Guerra	5
Prosperità	5	Prestigio	5
Intrigo	5	N. Tec	4

Ethos : Gloria, Onore, Potere.

Casa Alman è, con quella degli Atreides, una delle più possenti e prestigiose Case Nobili dell'Impero. I suoi signori affermano di discendere dagli antichi Imperatori della Terra, mitica culla dell'umanità. Nota per l'arroganza, ma anche per il senso dell'onore, la Casa Alman si distingue dai suoi pari per un atteggiamento di aperta sfida verso Casa Corrino, di cui accetta la sovranità a titolo puramente formale. Esiste, in seno all'Alto Consiglio, una cospirazione mirante a portare Casa Alman sul Trono Imperiale – voce che l'attuale Duca, Konrad XIII detto anche "la vecchia aquila", non ha mai chiaramente smentito. Le armate Alman sono ritenute le meglio addestrate dell'Impero – con l'eccezione, ovviamente, dei Sardaukar imperiali. Casa Alman regna su molti mondi, con il pianeta Ingolrath come feudo principale.

CASA HARKONNEN: Caduta e Rinascita

Influenza	4	Guerra	5
Prosperità	5	Prestigio	2
Intrigo	5	L. Tec	4

Ethos : Gloria, Potere, Profitto.

Già in quest'epoca, Casa Harkonnen ha alle spalle una lunga storia fatta di macchinazioni, omicidi e tradimenti. E' appena giunta (da circa due o tre generazioni) a riconquistare il suo posto nella cerchia ristretta delle Case più potenti (quelle che dirigono il CHOAM), grazie

ad abili speculazioni finanziarie e manovre politiche. I suoi principali avversari al Landsraad sono le Case Atreides, Alman e Moritani, ma gli Harkonnen si sono attirati il favore dell'Imperatore e si sono conquistati potenti alleati, come i Kenric e gli Ordos. Dovrà passare ancora un po' di tempo perché i loro intrighi li portino a vedersi affidare la gestione di Arrakis dall'Imperatore... L'attuale capo di Casa Harkonnen è il Barone Vasil, un uomo anziano tanto arrogante con i suoi pari quanto servile verso i Corrino.

CASA WIKKHEISER: I Tecno-Riformisti

Influenza	4	Guerra	5
Prosperità	5	Prestigio	3
Intrigo	3	L. Tec	5

Ethos : Eccellenza, Potere, Profitto.

L'ambiziosa Casa Wikkheiser si caratterizza per due dati distintivi: l'incredibile sviluppo tecnologico e il comportamento spesso impetuoso dei suoi dirigenti, che non esitano a denunciare l'ipocrisia che circonda i comandamenti della Jihad Butleriana – comandamenti che vorrebbero vedere puramente e semplicemente soppressi. Sul piano politico, gli Wikkheiser sono partigiani di una riforma radicale delle strutture dell'Impero, riforma basata sull'accrescimento del potere dell'Alto consiglio e sulla scomparsa dei monopoli tecnologici accordati dall'autorità imperiale ai pianeti come Ix o Richese. Un tale atteggiamento ha spesso scatenato l'opposizione delle Case più tradizionaliste ma, a parte ciò, l'enorme influenza degli Wikkheiser al CHOAM gli ha sempre permesso di evitare ritorsioni troppo severe. L'attuale signore di Casa Wikkheiser è il Conte Meric. Il suo feudo, Wikkheim, è il quarto pianeta del sistema Eridani A.

CASA MORITANI : Il Grifone di Grumman

Influenza	5	Guerra	4
Prosperità	5	Prestigio	5
Intrigo	5	L. Tec	4

Ethos : Gloria, Potere, Stabilità.

Questa antica e prestigiosa Casa è celebre per la fedeltà assoluta alla Casa imperiale dei Corrino e per il suo genio protocollare – alcuni li considerano, di fatto, i “legislatori” dell'Impero, guardiani delle tradizioni e delle regole del Landsraad. I suoi giuristi hanno

giocato un ruolo fondamentale nella stesura della Grande Convenzione. Casa Moritani non produce solo legislatori, ma anche eccellenti storici, diplomatici e cortigiani – oltre che, si dice, eccellenti assassini. Quest'ultimi potranno essere messi a buon uso, in caso di peggioramento del dissidio che vede i Moritani opposti a Casa Ginaz, dissidio vecchio di generazioni e la cui origine esatta è fonte di numerose speculazioni e controversie. Casa Moritani è diretta dal brillante Duca Maximus e regna sul mondo di Grumman (capitale Moritania).

CASA DELAMBRE : I Maestri di Duello

Influenza	4	Guerra	5
Prosperità	5	Prestigio	5
Intrigo	3	L. Tec	4

Ethos : Eccellenza, Gloria, Onore.

Casa Delambre è rinomata in tutto l'Impero per le sue scuole di maestri d'armi; i suoi duellisti hanno la reputazione di essere praticamente invincibili e la Casa organizza regolarmente dei grandi tornei contro le scuole di Casa Ophelion, i cui campioni praticano uno stile più raffinato - ma apparentemente meno efficace, i Delambre escono praticamente sempre vincitori da questi scontri amichevoli. Il vero nemico di Casa Delambre è Casa Alman, a causa di antiche faide, che potrebbero presto degenerare facilmente in conflitto... Considerata come una delle Case più onorabili del Landsraad, Casa Delambre fa parte degli alleati tradizionali di Casa Atreides. Casa Delambre è diretta dal Duca Arno, un maestro d'armi poco amante delle sottigliezze politiche; il suo feudo è il mondo di Delambre (capitale Themnos).

CASA KENRIC : I Principi Mercanti

Influenza	5	Guerra	3
Prosperità	5	Prestigio	4
Intrigo	5	L. Tec	4

Ethos : Potere, Profitto, Stabilità.

L'illustre Casa Kenric è diretta dal Conte Neklos, un uomo anzianissimo, noto per la sua sagacia, particolarmente in fatto di commercio e diplomazia. Benché estremamente influente, Casa Kenric s'interessa poco di politica (almeno in apparenza), salvo quando si tratta di mediare fra due altre Grandi Case, al fine di disinnescare un conflitto potenziale.

Tradizionalmente, la Casa si concentra principalmente su degli obiettivi di tipo mercantile, cercando di accrescere la sua importanza (già considerevole) in seno al CHOAM. Il Conte Neklos si fregia di non avere “ne alleati, né nemici, soltanto partner commerciali”. Il feudo di Casa Kenric è il pianeta di Eridani III (capitale Sonovia).

CASA WALLACH: Tradizione e Lealtà

Influenza	5	Guerra	5
Prosperità	5	Prestigio	4
Intrigo	3	L. Tec	3

Ethos : Onore, Eccellenza, Potere.

Fra le Grandi Case, Casa Wallach è celebre per l'intransigenza religiosa e il suo incrollabile sostegno dei Corrino. Si tratta di una Casa guerriera, i cui Soldati e Maestri di Guerra competono con i migliori dell'Impero. Agguerriti difensori dei comandamenti della Jihad Butleriana, gli Wallach rifiutano deliberatamente le forme più avanzate di tecnologia, arrivando spesso a predicare la distruzione di mondi “eretici” come Ix o Tleilax. Gli Wallach non hanno – evidentemente- grande successo presso le case più tecnofile, come gli Wikkheiser o i Kyzyl. La Casa è diretta dal Conte Guiliam, un uomo sobrio e austero, che si definisce un “vecchio soldato”. Il loro feudo Wallach (capitale Ferenc).

CASA KYZYL : Segreti ed Artifici

Influenza	3	Guerra	4
Prosperità	5	Prestigio	2
Intrigo	5	L. Tec	5

Ethos : Potere, Profitto, Segreti.

Casa Kyzyl fa parte delle Case più avanzate sul piano tecnologico – ma contrariamente agli Wikkheiser, adotta al riguardo la più grande prudenza, facendo un punto d'onore di rispettare la lettera dei divieti nati dalla Jihad Butleriana. Gli ingegneri Kyzyl sono noti per l'inventiva in materia d'armi curiose e di dispositivi di sicurezza sofisticati; gli si attribuisce in particolare l'invenzione dei famosi Cercatori-Uccisori. Casa Kyzyl ha sotto il suo controllo numerose Case Minori criminali, implicate in diverse forme di contrabbando e che costituiscono una sorta di confraternita segreta nota come Cofradia Franca. Il Signore di Casa Kyzyl è l'enigmatico Conte Hieronym,

che si dice sia immune a tutti i veleni conosciuti. Il feudo di Casa Kyzyl è il pianeta Malaki (capitale Dédale).

CASA OPHELION: La Rosa e la Spada

Influenza	4	Guerra	4
Prosperità	5	Prestigio	4
Intrigo	5	L. Tec	4

Ethos : Eccellenza, Gloria, Profitto.

Casa Ophelion è celebre per l'eleganza della sua corte e la perfetta padronanza dell'etichetta imperiale, ma anche per l'eccellenza dei suoi maestri d'armi, i quali hanno portato l'arte del duello ad un livello di raffinatezza estetica mai raggiunto. Oltre che per la disputa amichevole con i Delambre, Casa Ophelion è conosciuta anche per la sua sfrontatezza verso l'Imperatore e i suoi alleati tradizionali, come i Moritani o gli Wallach. Lord Ophelion è il Conte Trevell VIII, uno dei più grandi spadaccini dell'Impero. In apparenza, il Conte non si preoccupa per nulla di politica e sembra assai più preso dalle sue prodezze personali e dalle conquiste femminili – ma coloro che lo conoscono bene sanno che si tratta di una maschera... Il feudo degli Ophelion è il pianeta Abal (capitale Valoria) ; dove si fabbricano le migliori lame e i migliori vini dell'universo conosciuto.

CASA ORDOS: La Legge degli Uomini

Influenza	4	Guerra	5
Prosperità	5	Prestigio	2
Intrigo	5	L. Tec	4

Ethos : Eccellenza, Potere, Segreti.

Attraverso l'Impero, Casa Ordos è tradizionalmente nota per l'estrema abilità dei suoi Assassini – essendo l'ultima detentrica dei segreti dello scomparso ordine degli Assassini Bhotani. Essa è ugualmente celebre per i pessimi rapporti che ha con le Bene Gesserit : per delle misteriose ragioni, l'ordine delle Reverende Madri sembra, in effetti, voler contrastare sistematicamente i progetti degli Ordos. Poiché i nobili Ordos hanno deciso di evitare le “maledette streghe” dai loro affari, nessuna donna di questa Casa (e nessuna fra i suoi sudditi) può ricevere una educazione o un condizionamento Bene Gesserit. La Casa Ordos è diretta dal Barone Meliagant, che delle voci maligne (senza dubbio diffuse dal Bene Gesserit) dicono vittima della demenza. Il

feudo degli Ordos è il pianeta di Jehol (capitale Nérazin).

Se si sommano i punteggi delle Risorse di ciascuna Casa, le si può classificare secondo la loro potenza globale: Corrino 30, Alman 29, Moritani 28, Ophelion 26, Kenric 26, Delambre 26, Atreides 25, Harkonnen 25, Ordos 25, Wallach 25, Wikkheiser 25, Kyzyl 24.

Create la vostra Casa Nobile

Il numero di Grandi Case si aggira intorno a 120, potete senza problema alcuno creare le Case Nobili che preferite per le vostre campagne.

In termini di gioco, la creazione di una Casa segue un processo simile alla creazione d'un personaggio. Questa può essere effettuata solamente dal Direttore di gioco, oppure essere l'oggetto di una creazione collettiva. Se il Signore della Casa è interpretato da un giocatore, si raccomanda fortemente di farlo partecipare alla creazione della Casa.

Risorse : Influenza, Guerra, Prosperità, Prestigio, Intrigo e Livello Tecnologico. Disponete di un capitale di 18 punti da suddividere nei sei campi, con un minimo di 2 e un massimo iniziale di 4.

Ethos : Scegliete i tre grandi principi della Casa fra i seguenti: Cultura, Eccellenza, Gloria, Onore, Lealtà, Potere, Profitto, Segreti e Stabilità. L'Ethos della Casa Maggiore di cui si è Vassalli potrà eventualmente influenzare questa scelta, ma non esiste alcun obbligo o restrizione su questo punto.

Signore, Famiglia & Entourage : Anche se il Signore della Casa è un png, dovrà essere creato come un personaggio a parte, fosse solo per avere una idea precisa delle sue capacità e della sua personalità. Questo approccio è raccomandato anche per gli altri membri importanti della famiglia dirigente della Casa.

Feudo : Su quale pianeta regna la Casa Minore? Si tratta di un mondo giardino o un inferno inospitale? A cosa somiglia la

capitale? Chi sono gli abitanti? Quali sono le principali risorse economiche della Casa?

Storia : Piuttosto che redigere una cronaca dettagliata di secoli di storia, concentratevi sui punti salienti: le origini della Casa (origini che possono essere autentiche o, invece, più o meno leggendarie), la situazione attuale (interpretazione dei punteggi di Risorse in termini descrittivi) e un piccolo numero di eventi chiave (battaglie decisive, alleanze, tradimenti etc).

A titolo d'esempio, ecco il profilo d'una Casa di mia creazione presa dalla mia prima Campagna di Imperium.

CASA ALIGHIERI

Influenza	3	Guerra	2
Prosperità	3	Prestigio	4
Intrigo	3	L. Tec	3

Ethos : Eccellenza, Gloria e Segreti.

Questa prestigiosa Casa è nota per la cultura e la raffinatezza. La famiglia Alighieri dichiara di discendere in linea diretta dal leggendario Dante Alighieri, autore de *La Divina Commedia*, opera nota a tutti gli eruditi dell'Impero. Storicamente, la Casa Alighieri è sempre stata legata agli interessi dell'illustre Casa Moritani, con cui intrattiene degli eccellenti rapporti. Come i suoi avi, Orlando Alighieri regna sul pianeta di Volaterra, dalla città capitale di Duomo, celebre per la magnifica architettura e il grande Museum Humana, che raccoglie delle straordinarie opere d'arte provenienti da tutti i periodi della storia umana. Nel corso dei secoli, Casa Alighieri ha prodotto molti artisti e artigiani di gran talento: trovatori, poeti, drammaturghi, ma anche architetti, scultori, orafi e stilisti di moda, provenienti dalla Scuola di Duomo, scuola di formazione artistica rinomata in tutto l'Impero. Nel complesso Casa Alighieri è una Casa pacifica, più interessata al prestigio culturale che al potere politico o militare.

Case Minori

La struttura, l'organizzazione e il funzionamento interno d'una Casa Minore

variano considerevolmente da un caso all'altro. Certe Case Minori sono simili a delle vere corporazioni industriali, mentre altre si limitano a una piccola cerchia di specialisti.

I dirigenti delle Case Minori appartengono alla classe degli imprenditori planetari, che raccoglie i Comuni più potenti e fortunati. Il solo titolo a cui possono eventualmente aspirare è quello di "Maestro".

I legami che uniscono le Case Minori alle Case Nobili costituiscono una forma di tecno-feudalesimo. I dirigenti delle Case Minori sono contemporaneamente i vassalli e i clienti delle Case Nobili, il termine "clienti" deve venire inteso sia nel suo senso commerciale che in quello politico.

Contrariamente alle Case Nobili, le Case Minori non sono rappresentate al Landsraad ma sono comunque riconosciute ufficialmente dal sistema imperiale, grazie alla associazione con le Grandi Case, associazione che gli consente di accedere alle enormi risorse del CHOAM.

L'ascesa allo status di Casa Minore non può essere accordato che dalla Casa regnante d'un pianeta, che può ricompensare una famiglia di sudditi particolarmente leali o meritevoli. In pratica, è raro che una sola Casa Nobile abbia più di quattro o cinque Case Minori a suo servizio.

Ciascuna Casa Minore possiede un campo d'attività preferito, che costituisce la sua specialità: esistono Case di Mercanti, Case di Diplomatici e di Mercenari.

I Mercanti costituiscono il gruppo più numeroso; strettamente legati al CHOAM, giocano un ruolo di primo piano nell'economia planetaria.

I Diplomatici servono la Casa regnante in qualità d'ambasciatori, d'intermediari, di consiglieri politici o di esperti giuridici.

I Mercenari sono incaricati d'apportare un sostegno militare alla Casa regnante, che può eventualmente "prestare" i loro servizi ad altre Case Nobili- tuttavia questo tipo di Case sono assai rare, poiché le Case Nobili preferiscono

in genere esercitare un controllo totale sulle loro forze armate.

In termini di gioco, una Casa minore non possiede punteggi di Risorse, essendo una tributaria della sua Casata tutelare. In pratica ciascun tipo di Casa Minore contribuisce a una delle Risorse della Casa regnante: Prosperità (Mercanti), Guerra (Mercenari) e Influenza (Diplomatici).

Se i giocatori desiderano incarnare i membri dirigenti d'una Casa Minore (o i loro più stretti assistenti), questi personaggi dovranno essere creati con una Vocazione corrispondente alla specialità del loro Casato (Mercenario, Mercante e , per i Diplomatici, Cortigiano), a cui si potrà in seguito aggiungere una Vocazione d'Elite d'Imprenditore, Emissario o, nel caso dei Mercenari, di Condottiere.

Profilo delle Altre Fazioni

Fazioni come la Gilda o le Bene Gesserit possiedono anch'esse dei punteggi di Risorse, che possono essere usati nella stessa maniera che quelle di una Casa.

Al contrario delle Case Nobili, queste fazioni non possiedono che quattro Risorse: l'Influenza, la Prosperità, l'Intrigo e il Livello Tecnologico. La Guerra non fa parte delle loro attività (se non tramite le Case...) e la nozione di Prestigio non si applica assolutamente alla forma di potere che esercitano. Una "X" indica una Risorsa che supera di molto quelle delle Case Nobili (come per esempio l'Influenza della Gilda). In pratica, si considererà che una Risorsa con un punteggio di X esca sempre vittoriosa da un conflitto, quale che sia la forza che vi si oppone.

BENE GESSERIT

Influenza	5	
Prosperità	5	
Intrigo	5	
Livello Tec.	2	(almeno apparentemente)

Ethos : Potere, Segreti, Stabilità.

LA GILDA

Influenza	X
Prosperità	X
Intrigo	X

Livello Tec. X
Ethos : Profitto, Segreti, Stabilità.

BENE TLEILAX

Influenza 0
Prosperità 5
Intrigo 5
Livello Tec. X

Ethos : Eccellenza, Profitto, Segreti.

Lo zero in Influenza rappresenta il disgusto pressoché universale suscitato dai Tleilaxu. Totalmente spogliati d'Influenza politica diretta, essi esercitano il loro potere grazie alla loro maestria nell'Intrigo e alla loro formidabile Prosperità.

