



IMPERIUM:
MANUALE
BENE GESSERIT

Crediti dell'edizione Francese

Testo : Olivier Legrand e Nemios

Impaginazione : Zaïdin Amiot - Zfaktory@yahoo.ca

Crediti dell'edizione Italiana

Traduzione: Luigi Castellani

Impaginazione : Luigi Castellani su modello originale di Zaïdin Amiot

IMPERIUM: MANUALE BENE GESSERIT

*Sono necessarie quattro cose per sostenere un mondo.
La conoscenza del saggio, la giustizia del grande,
le preghiere del devoto ed il coraggio del prode.
Ma tutto ciò non è niente senza quello che governa
e conosce l'arte di governare... "*
Estratto da "Detti del Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam"

SOMMARIO:

04	Capitolo I.....	DOCTRINA BASICA
11	Capitolo II.....	ADEPTAE CURRICULUM
22	Capitolo III.....	ORDINES MATRIUM

Supplemento per il gioco di ruolo IMPERIUM
Scritto da Olivier Legrand, Nemios e Jean-Pierre Peralez
Terza edizione – 2005
Traduzione di Luigi Castellani - 2005

Capitolo 1: **DOCTRINA BASICA**

Segreti e Menzogne

Visto dall'esterno, l'ordine del Bene Gesserit offre l'apparenza di un'immensa istituzione religiosa, presente in tutto l'Impero – una sorta di chiesa interstellare, dai ranghi interamente composti di donne.

Ma non si tratta che di una facciata. In realtà, i comportamenti del Bene Gesserit non sono poi dissimili da quelli di un vero impero finanziario e politico-un impero dentro all'impero, fondato sulla doppiezza, l'indottrinamento ed il culto del segreto. Fin dai primi anni della loro iniziazione, si insegna alle giovani novizie che la religione è solamente uno strumento di manipolazione politica, che il potere costituisce il solo principio supremo e che il potere sugli altri non si può acquistare se non attraverso un totale controllo di sé. In quanto alla grande Dea cornuta, che le Reverende Madri fingono di adorare, è solamente una rappresentazione simbolica di questo potere.

La facciata mistica del Bene Gesserit non serve solamente ad impressionare le masse dei pyon; si tratta innanzitutto di un paravento dietro cui l'ordine può avanzare mascherato e preservare in segreto i suoi veri obiettivi. Al di là della conservazione e dell'espansione del proprio potere, il Bene Gesserit persegue i suoi misteriosi programmi di cui solo alcune Reverende Madri conoscono la finalità esatta e la sua agenda segreta si estende sull'arco di parecchi secoli.

Precetti e Strategie

L'ordine del Bene Gesserit afferma di esistere solamente per servire. Questo assioma, deriso e spesso contestato, è non di meno una delle rare verità proferite dall'Ordine...a patto che la si interpreti correttamente.

Per far ciò, è probabilmente necessario completarlo con il celebre principio del Principe di Machiavelli: Il fine giustifica i mezzi. Le manovre politiche del Bene Gesserit si inseriscono tutte senza eccezione nella cornice di una filosofia che mira a favorire ciò che i testi dell'Ordine chiamano lo sviluppo armonioso della specie umana.

In altri termini, il Bene Gesserit ha per vocazione di controllare il destino dell'umanità. Un tale compito necessita degli strumenti appropriati.

Il primo di questi strumenti è il Tempo. Le istanze dirigenti del Bene Gesserit fondano la loro politica sulla pazienza. Grazie alla Spezia, alla Prescienza ed alla Memoria Genetica delle sue Reverende Madri, l'ordine può permettersi di stendere i suoi piani su parecchie generazioni, addirittura su parecchi secoli. Col passare del tempo, il Bene Gesserit ha messo in opera un'immensa rete di influenza e di controllo, inglobando ogni tipo di organismi religiosi e di dispositivi educativi, a cominciare dalla efficientissima Missionaria Protectiva.

Questa capacità di costruire e di eseguire dei piani a lungo termine è complementare ad un opportunismo politico assoluto - opportunismo che costituisce la chiave di tutte le interazioni dell'Ordine con le altre istanze dirigenti dell'Impero.

Perciò, se il Bene Gesserit è, con la Gilda, uno dei principali garanti della stabilità del sistema imperiale, potrebbe anche sostenere un eventuale capovolgimento dell'ordine costituito, se questo servisse i suoi interessi. Il Bene Gesserit ha sempre sostenuto il più forte, certo di essere sempre in grado di prevedere, di influenzare e anche di controllare qualsiasi cambiamento politico. Dominando al tempo stesso la stabilità ed il cambiamento, l'Ordine ha potuto esercitare il suo ascendente sull'umanità nel corso dei millenni.

Il Bene Gesserit e le Case

Per la maggior parte delle Case nobili, il Bene Gesserit è un'entità tanto potente quanto misteriosa di cui i consigli ed il sostegno fanno parte, con la Spezia, delle cose più ricercate dell'Impero.

Per la maggior parte dei Siridar, avere una sposa condizionata dall'ordine o, meglio ancora, potere contare sui consigli di una Veridica, costituiscono delle preziose atout politiche.

Esistono ovviamente alcune eccezioni a questa regola, come la celebre Casa Ordos, Case che rigettano ogni connivenza o interazione col Bene Gesserit e pagano generalmente questo atteggiamento con un isolamento politico crescente. In seno al Landsraad, tutti sanno che non interessarsi agli affari del Bene Gesserit non gli impedisce in nessun modo di immischiarsi dei vostri. Nessuno, nell'Imperium, può sfuggire per molto tempo all'occhio del Bene Gesserit. Quale che sia lo stato dei suoi rapporti con l'Ordine, nessuna Casa nobile può ignorare la realtà del potere Bene Gesserit.

Quando una Casa commette l'imprudenza di opporsi ai disegni dell'ordine, questo gli fa sempre giungere, in una forma o nell'altra, lo stesso messaggio: Pagherete. E il Bene Gesserit mantiene sempre questo tipo di promesse. Se disprezza la vendetta, che considera come appannaggio dei bambini e dei ritardati mentali, il Bene Gesserit crede, in compenso, alle virtù pedagogiche del castigo.

Il castigo promesso, e aspettato con apprensione dal suo destinatario, si rivela spesso tanto crudele quanto subdolo. Accuratamente preparato, sempre personalizzato, contiene obbligatoriamente una forma di insegnamento, lasciato alla libera meditazione della vittima (o di chi gli sopravvivrà). Per il Bene Gesserit, anche l'assassinio deve costituire una lezione.

Scuole e Capitoli

Il potere e l'influenza del Bene Gesserit si estendono attraverso tutto l'universo conosciuto. Su numerosi mondi detti "*primitivi*", l'Ordine esercita un controllo più o meno diretto sulle popolazioni locali grazie alla Missionaria Protettiva.

Sui mondi più civilizzati, la presenza del Bene Gesserit si articola intorno a tre tipi di strutture: le scuole, le Case delle Sorelle ed i Capitoli.

Le scuole sono dei luoghi di educazione e di formazione destinati ad accogliere i bambini di sesso femminile dell'aristocrazia. È là che dispensa la famosa "*educazione Bene Gesserit*" che ricevono quasi tutte le ragazze nobili dell'Impero. Si stima comunemente a più di 800 il numero di pianeti che accolgono sul loro suolo una di queste scuole. Le dimensioni di questi stabilimenti variano considerevolmente da un mondo all'altro, così come il loro grado di ricongiungimento apparente all'ordine: su un gran numero di pianeti, la grande maggioranza della popolazione ignora perfino l'esistenza del Bene Gesserit e non ha nessuna ragione di supporre che la scuola dove sono formate le ragazze dell'élite planetaria non sia in effetti che una cellula locale di un'organizzazione presente in tutto l'universo conosciuto...

Le Case delle Sorelle esistono solamente sui mondi dove l'esistenza del Bene Gesserit è riconosciuta ufficialmente e costituiscono in qualche modo le legazioni planetarie dell'Ordine. È là che risiedono le adepse locali e che soggiornano le Sorelle di passaggio. Anche in questo caso l'importanza del luogo varia considerevolmente da un mondo all'altro: certe Case ospitano solamente tre o quattro Sorelle, mentre altre ne accolgono parecchie centinaia. Nella maggior parte dei casi, la Casa delle Sorelle si trova nello stesso luogo (addirittura negli stessi edifici) della scuola Bene Gesserit locale. Ogni Casa delle Sorelle è posta sotto l'autorità diretta di un Reverenda Madre Rettrice.

I Capitoli sono i principali luoghi di potere dell'ordine. È là che vengono formate e condizionate le future Sorelle del Bene Gesserit. Esistono dodici Capitoli dell'ordine, impiantati su alcuni dei pianeti più importanti dell'Impero. Ciascuno di questi Capitoli è diretto da una Reverenda Madre Rettrice Superiore e possiede una sua propria specialità: il Capitolo di Grumman, per esempio, eccelle nell'insegnamento dell'arte Strana e delle scienze del combattimento, mentre il Capitolo di Paquita si interessa innanzitutto alla storia ed alla linguistica. Ogni Capitolo include anche una scuola (vedere sopra) per l'educazione delle ragazze di origine nobile.

Il principale Capitolo dell'Ordine si trova su Wallach IX. È anche il più antico di tutti, la sua esistenza risale a più di 4000 anni prima della Jihad Butleriana. Più di diecimila adepti vi risiedono continuamente. Dotato di un astroporto, questo gigantesco sito fortificato ospita, fra l'altro, gli Archivi Segreti dell'Ordine. È anche il principale centro di formazione del Missionaria Protectiva.

Il Capitolo di Kaitain, la capitale dell'Impero, è specializzato nella formazione delle future spose o concubine destinate alle più grandi Case Nobili. La scuola che vi è annessa è nota per essere la più prestigiosa di tutto l'Impero.

Il Bene Gesserit possiede anche dei Capitoli su Grumman (Arte Strana e scienze del combattimento), Yorba (finanza ed amministrazione), Chusuk (musica e belle arti), Ciehman Banqs (scienze biologiche e sociali), Paquita (storia e linguistica), Gamont (formazione di concubine e "*luogo di divertimento*" - ovvero, un immenso bordello di lusso interamente controllato dall'ordine), Bela Tegeuse (scienze dell'ecologia e del comportamento), Giedi Prime (spionaggio e sicurezza; uno dei luoghi più protetti dell'Imperium, sul feudo stesso degli Harkonnen...). Esistono inoltre due Capitoli quasi totalmente isolati dal resto dell'ordine, su pianeti sottoposti ad una legislazione particolare: Ix (dove le scienziate del Bene Gesserit conducono le loro ricerche genetiche più segrete) e Tleilax (un mistero totale-

secondo le teorie più diffuse questo Capitolo detiene una tecnologia ultra avanzata ed in totale violazione della Jihad Butleriana).

La Missionaria Protectiva

La Missionaria Protectiva può essere definita come un ramo speciale dell'ordine, incaricato di stabilire, di preservare e, se possibile, di estendere il potere politico del Bene Gesserit sui "*mondi oscuri*", sotto il mascheramento di religioni indigene e di credenze locali accuratamente definite e controllate.

Le adepti che appartengono a questo ramo, chiamato Sorelle Missionarie, eccellono nell'arte di indottrinare e di manipolare le folle sfruttando le credenze e le superstizioni locali. Molto spesso, queste credenze e queste superstizioni si basano su dei "*miti fondatori*", impiantati migliaia di anni dalla Missionaria Protectiva stessa, all'epoca delle prime onde di colonizzazione planetaria, nello scopo di facilitare il futuro sfruttamento politico di questi popoli da parte del Bene Gesserit.

Così, tutte le culture primitive precedentemente passate per le mani della Missionaria Protectiva riconoscono il potere spirituale sacro del principio femminile e possiedono una "*nicchia sociale*" in cui le inviate del Bene Gesserit possono integrarsi comodamente, in quanto "*Dame caritatevoli*", "*Servitrici della Dea*" o altre "*donne sagge*".

Questi differenti miti, la loro semantica segreta ed il loro metodo di impiego in quanto strumenti di manipolazione politica compongono la Panoplia Prophetica, un "*corpus*" che ogni Sorella Missionaria ha l'obbligo di conoscere a menadito.

Le Veridiche

I benefici di questo ruolo sono tanto semplici quanto spettacolari: una Veridica non ha più bisogno di sacrificare del Karama per entrare in Veritrance. L'accesso al ruolo di Veridica può essere richiesto da qualsiasi Reverenda Madre ma dipende unicamente dal verdetto delle Superiori dell'ordine.

In pratica, solo le candidate che hanno il grado di Rettrice Generale hanno una possibilità di accedere a questa alta carica.

L'ammissione al ruolo di Veridica implica difatti che l'adepta consumi regolarmente il veleno di illuminazione che, normalmente, è utilizzato solamente una sola volta, durante il rituale dell'agonia. Nel caso delle Veridiche, delle dosi minime di veleno vengono aggiunte al regime di spezie della Reverenda Madre.

All'interno del Bene Gesserit, le Veridiche occupano un posto a parte. Per via delle loro abilità, sono intimamente legate al mondo delle Case nobili e coprono spesso un ruolo cruciale nella perpetuazione dei legami politici tra l'ordine e la aristocrazia imperiale. Le Case nobili più potenti, e più fiduciose verso il Bene Gesserit, possiedono una propria Veridica stata concessa loro dall'ordine, dietro compenso.

Le Origini dell'ordine

Sul piano storico, il Bene Gesserit è presentato spesso, anche dalle sue appartenenti, come il discendente naturale di antichi culti che risalgono all'alba dell'umanità, imperniati sull'adorazione della Grande Dea Madre e sul ruolo consacrato del principio femminile.

Si tratta di un mito fondatore, accuratamente sostenuto dagli archeologi-propagandisti dell'Ordine. Le vere origini del Bene Gesserit si perdono nelle nebbie imprecise di epoca oscura che precede la fondazione dell'impero e rimangono un mistero persino per gli storici più eruditi.

Per molti di essi, le origini del Bene Gesserit sarebbero certo estremamente antiche ma risalirebbero in realtà ai tempi delle prime spedizioni interplanetarie. Secondo questa teoria, l'organizzazione destinata a diventare il Bene Gesserit non avrebbe avuto niente di religioso né di mistico, e si sarebbe avvicinata di più ad una agenzia spaziale incaricata di gestire l'espansione dell'umanità attraverso la colonizzazione dei nuovi mondi.

Composta di scienziati di diverse specialità, ecologisti culturali, socio-pianificatori ambientalisti, antropolinguisti eccetera, questa organizzazione avrebbe avuto per obiettivo di preservare un'eredità culturale umana universale, a dispetto della dispersione della specie su centinaia, anche migliaia, di pianeti. Poco a poco, l'agenzia avrebbe guadagnato in efficienza, in potere ed in indipendenza, fino a diventare una entità interamente autonoma, operante su scala universale. La Jihad Butleriana avrebbe poi accelerato e compiuto questo processo di evoluzione verso un ordine pseudo-religioso, destinato all'esercizio del controllo politico e della pianificazione genetica.

La verità sulle origini del Bene Gesserit si trova forse negli Archivi Segreti del Capitolo di Wallach IX. Una sola cosa è sicura: la verità non ha nessuna importanza. Solo il mito conta...

I Ranghi Dirigenti

In quanto istituzione indipendente del potere imperiale, il Bene Gesserit possiede un proprio codice giuridico, i cui dettagli sono definiti nei Cannoni dell'ordine. Questo codice divide l'organizzazione in tre grandi autorità, ispirate dai tre poteri tradizionali dei vecchi sistemi repubblicani: l'autorità legislativa, l'autorità esecutiva e l'autorità giudiziaria. I legami tra questi tre rami sono tanto stretti quanto complessi: le loro continue interazioni formano un vero labirinto giuridico, praticamente impossibile da sbrogliare per un osservatore esterno.

In termini di gioco, la comprensione del suo ingranaggi attiene alle competenze Leggi e Politica.

Potere Legislativo

L'autorità legislativa dell'ordine è rappresentata da due Camere: la **Camera delle Sorelle** e la **Camera delle Madri**. Ciascuna di queste due assemblee consta di 33 membri: i membri della Camera delle Sorelle sono eletti tra le Sorelle dell'ordine, mentre i membri della Camera delle Madri sono scelti tra le Reverende Madri.

I 33 seggi sono ripartiti sempre dello stesso modo: 12 di essi vanno alle adepte provenienti dai Capitoli, 12 alle adepte che si occupano delle differenti scuole dell'ordine ed infine 9 alle adepte provenienti dal resto dell'ordine.

Il ramo legislativo gestisce il bilancio dell'ordine, così come il suo fisco interno, fondato su una tassa speciale, la decima. Le decisioni delle due Camere devono essere ratificate dall'autorità esecutiva.

Potere Esecutivo

L'autorità esecutiva è rappresentata da un **Concilio Generale** composto da tredici Reverende Madri. Dieci di esse sono elette da (e tra) le Reverende Madri che hanno grado di Rettrice, Rettrice Generale o Rettrice Superiore. Le altre tre sono le **Matres Executrix** che formano in qualche modo il primo potere esecutivo in seno all'ordine.

Queste tre Matres non sono elette ma ricevono il loro titolo su delle basi ereditarie ed esercitano le loro funzioni fino alla fine della loro esistenza. Stando a ciò che riportano gli archivi genealogici dell'ordine, le tre **Matres Executrix** sono le discendenti delle prime Madri Fondatrici del Bene Gesserit - fatto che spiegherebbe al tempo stesso l'origine arbitraria ed arcaica del loro potere, traccia di un passato quasi mitico quando l'ordine somigliava più a una società segreta primitiva che a una istituzione dalla gerarchia accuratamente strutturata.

In seno al Concilio, le Matres Executrix dispongono ciascuna di un diritto di veto assoluto.

Potere Giudiziario

L'autorità giudiziaria è rappresentata dal **Concilio Giudiziario** che consta di cinque **Matres Aequus**. Queste sono elette a vita dalle Matres Executrix che le selezionano tra le Reverende Madri con grado di Rettrice Superiore, il grado più elevato nella gerarchia delle Reverende Madri.

Il Concilio Giudiziario, con sede su Wallach IX, presiede la Grande Corte di giustizia il cui compito consiste nel regolare i diversi conflitti legali che possano sopraggiungere all'interno dell'ordine.

Questa Grande Corte si riunisce tre volte per anno standard, ogni seduta dura tre settimane. Si occupa solamente dei casi di primaria importanza.

I casi di importanza minore sono trattati dai piccoli tribunali locali, annessi agli undici, altri Capitoli dell'ordine. Si noti che le decisioni del Concilio Giudiziario devono essere ratificate dalle Matres Executrix che possono fungere anche da corte d'appello.

A dispetto di ciò che potrebbe lasciare supporre la sua struttura molto complessa e la sua gerarchia dai molteplici piani, il Bene Gesserit è interamente sottomesso alle volontà di tre persone: le **Matres Executrix** che, come è stato chiaramente esposto più sù, concentrano nelle loro mani il grosso del potere. Ricordiamo che queste tre Matres non sono né elette, né nominate: non devono la loro posizione privilegiata che alla loro ascendenza materna ed esercitano il loro incarico fino alla fine della loro vita. La legittimità della loro onnipotenza in seno all'ordine è al tempo stesso spirituale e genetica - due concetti che, nella filosofia Bene Gesserit, si fondono uno con l'altro.

Le Matres Executrix e la Familia

Le tre Matres Executrix dirigono l'ordine dalla Casa delle Madri di Wallach IX, con l'aiuto della **Familia**.

Si tratta di una ventina di consigliere private, collocate sotto l'autorità diretta ed esclusiva delle Matres Executrix. Tutte sono state accuratamente selezionate tra le Reverende Madri dell'ordine.

Gli incarichi esatti dei membri della Familia possono variare secondo i tempi, ma si

articolano sempre intorno ai seguenti ventun ruoli:

La **Faecatrix Arboris** è incaricata dei diversi archivi genealogici dell'ordine che formano la base del suo programma genetico.

La **Mater Cogita Vera** ha per missione di sorvegliare e, se necessario, di controllare le attività delle Veridiche dell'ordine.

La **Mater Ambakthaz** è incaricata delle differenti ambasciate, legazioni ed attività diplomatiche dell'ordine.

La **Mater Pecuniam Collocare** si occupa in modo particolare degli investimenti economici dell'ordine, così come delle sue relazioni con la direzione del CHOAM.

La **Mater Praefecta Aerariae** veglia sulle finanze interne dell'ordine di cui agisce da contabile supremo.

La **Procuratrix** si occupa dei matrimoni concordati e dei concubinati favoriti dall'ordine.

La **Speculatrix** controlla le molteplici attività di spionaggio e di controspionaggio condotte dall'ordine.

La **Docitrix Vocis** è incaricata di dirigere i differenti impieghi politici della Voce.

La **Recordato Vitae** bada al trasferimento della memoria collettiva delle Reverende Madri.

La **Mater Magna** si occupa di tutte le questioni che coinvolgono direttamente la Casa delle Madri ed il principale Capitolo dell'ordine, situato su Wallach IX.

Infine, esiste un **Mater Minima** che adempie agli stessi doveri per ciascuno degli undici altri Capitoli - o undici *Matres Minimae*. Tutte queste funzionarie risiedono quasi continuamente su Wallach IX e costituiscono al tempo stesso l'ambiente personale ed il consiglio privato delle tre *Matres Executrix*. Agiscono sotto il solo comando delle *Matres Executrix* e non devono rendere conto a

nessun altro dignitario dell'ordine - qualunque sia il suo grado.

Questo Status di "*consigliere straordinario*" può creare tensioni e rivalità nell'ordine - particolarmente con le Reverende Madri più potenti, spesso gelose delle prerogative accordate ai membri della Familia.

LESSICO DELLA GERARCHIA BENE GESSERIT

ACCOLITA: Titolo dato alle future Reverende Madri prima della loro iniziazione in quanto Matres Aciores.

COGITA VERA: Titolo dato alle Veridiche, una classe particolare delle Reverende Madri.
Plurale: *Cogitae Verae*.

EMISSARIA: Spia al servizio dell'ordine (letteralmente: "*ambasciatrice*").
Plurale: *emissariae*.

FAMILIA: Insieme delle consigliere particolari delle Matres Executrix; governo ufficioso dell'ordine.

FILIA ALVI: Titolo dato alle Virgae dopo la pronuncia dei loro voti. **Plurale:** *Filiae alvi*.

INITIA: Titolo dato alle più giovani discepole dell'ordine prima della loro separazione in virgae e profectuae. **Plurale:** *Initiae*.

MATER ("madre"): Titolo accordato alle Reverende Madri, spesso seguite di un'attribuzione o di una qualifica specifica: Mater Minima, Mater Felicissima, Mater ecc. Ambakhtaz **Plurale:** *Matres*.

MATER ACRIOR: Titolo intermedio localizzato introduce la riga di accolito e quello di Reverenda Madre. **Plurale:** *Matres Aciores*.

MATER FELICISSIMA: Reverenda Madre. Letteralmente: "*madre molto felice*."
Plurale: *Matres Felicissimae* Questo titolo è intercambiabile col successivo.

MATER SAPIENTISSIMA: Reverenda Madre. Letteralmente: "*madre molto saggia*."

Plurale: *Matres Sapientissimae*. Questo titolo è intercambiabile col precedente.

MATRES EXECUTRIX: Designa le tre Reverende Madri che dirigono il ramo esecutivo dell'ordine e, attraverso esso, l'ordine nel suo insieme.

MISSIONARIA PROTECTIVA: Ramo speciale dell'ordine, incaricato di impiantare credenze, profezie e superstizioni sui mondi detti "*primitivi*" per facilitare la manipolazione ulteriore delle popolazioni locali attraverso la religione. Queste differenti "*leggende*" sono raggruppate sotto la denominazione di Panoplia Propheticus.

PELLEX: Letteralmente "*concubina*." Designa le future adepte che hanno prestato il primo giuramento ma non abbiano pronunciato ancora i loro vœux definitivi; può designare anche le adepte specificamente formate per essere spose o concubine. **Plurale:** *pellices*.

PRAECETRIX: Governante. Adepta incaricata dell'insegnamento in seno ad un Capitolo o di una scuola controllata dall'ordine. **Plurale:** *Praecetrix*.

PROCTOR: Titolo sinonimo di quello di Rettrice.

PROFICTUA: Designa una iniziata destinata a diventare una Sorella, per opposizione alle virgae. **Plurale:** *profictuae*.

RETTRICE: Grado attribuito ad una Reverenda Madre incaricata di funzioni importanti in seno all'ordine; esistono tre gradi di Rettrice: Rettrice semplice, Rettrice Generale e Rettrice Superiore.

VIRGA: Designa una Initia destinata a diventare Reverenda Madre, per opposizione alle Profictuae.

Plurale: *virgae*.

Gradi ed Uniformi

Initia:

Camicia e gambali colore antracite; tunica bruna.

Sorella Regolare o Accolita:

Aba nero senza maniche né cappuccio.

Mater Acrior:

Aba nero con maniche e senza cappuccio.

Reverenda Madre :

Aba nero con maniche e cappuccio.

Capitolo 2: ADEPTAE CURRICULUM

Selezione

Non si sceglie di appartenere al Bene Gesserit. È il Bene Gesserit che vi sceglie. Così potrebbe riassumersi la politica dell'Ordine in materia di reclutamento.

Le candidate al Condizionamento Bene Gesserit sono selezionate fin dall'infanzia. Provengono principalmente da due sorgenti differenti: da una parte, le bambine di nobile lignaggio e in possesso di certe caratteristiche genetiche che le predispongono al futuro condizionamento; dall'altra parte, le bambine nate da una madre Bene Gesserit ed offerte all'Ordine fin dalla loro nascita, addirittura fin dalla loro concezione.

Nel caso di bambine di origine nobile, gli archivi genealogici dell'ordine permettono alle Reverende Madri di tracciare con precisione il loro lignaggio genetico e di selezionare quelle che presentano ciò che chiamano dei "*tratti attivi*" o un "*eredità portatrice*."

La natura esatta di questi criteri costituisce uno dei grandi misteri dell'Ordine e non ha bisogno di essere specificata in queste pagine: il fatto di avere una o più Reverende Madri tra i propri avi più prossimi costituisce generalmente un indicatore positivo.

Anche se questi criteri di nascita vengono soddisfatti, non bastano a garantire l'accesso all'Ordine. Una volta che le candidate potenziali vengono individuate, il Bene Gesserit pone un occhio attento sul loro sviluppo, lungo tutta la loro infanzia.

Questa osservazione è facilitata dal fatto che la grande maggioranza delle ragazze di origine nobile è educata nelle scuole controllate dal Bene Gesserit, scuole che costituiscono in effetti dei veri vivai di future adeptae.

Per quanto riguarda le bambine destinate all'ordine fin dalla nascita vengono educate nelle scuole dei differenti Capitoli,

nell'ignoranza totale della loro stirpe paterna. In quanto discendenti dirette di adeptae del Bene Gesserit, tutte presentano il profilo genetico richiesto. Fin dalla più giovane età, sono sottoposte ad un condizionamento più rigoroso che permetterà loro di rispondere ai criteri di selezione descritti qui sotto.

Condizionamento

Sin dall'età dei primi insegnamenti, la candidata subisce parecchie prove destinate a "*provare la sua umanità*" - fra cui la famosa ordalia del *gom jabbar*.

Se questi test vengono passati con successo, la ragazza diventa una **Initia**, vale a dire una novizia. È portata poi in uno dei dodici Capitoli dell'ordine per ricevere la formazione di una futura adepta, con altre *initiae* della sua età. Le *initiae* si riconoscono facilmente dalla loro giovane età, così come dall'uniforme caratteristica, composta da una corta tunica bruna, e da una camicia e gambali colore antracite.

Certe bambine di origine nobile possono beneficiare di un privilegio non trascurabile: in certi casi particolari, le dirigenti dell'Ordine accettano che un *initia* venga educata all'infuori di un Capitolo, da una o più *praecetrix* particolari, senza che la bambina venga separata dal resto della sua famiglia.

Tali misure di favore restano tuttavia estremamente rare e sono accordate generalmente solamente alle potenti Case nobili che regnano su dei mondi molto lontani dei Capitoli dell'ordine, e presentando inoltre un interesse politico o commerciale maggiore. Ciò può essere anche il mezzo, per certe Reverende Madri, di assicurarsi che alcune delle loro protette siano educate sotto la loro sola tutela, lontano dal resto dell'Ordine, cosa che può renderle più adatte a svolgere specifiche missioni.

Primi Voti

Dopo cinque anni di istruzione rigorosa, di allenamento intensivo e di prove costanti, le *initiae* sono divise in due gruppi: le *profictuae*, future Sorelle, e le *virgae* che possiedono il potenziale necessario per diventare Reverende Madri. Queste ultime sono ovviamente molto meno numerose delle semplici *profictuae*.

La composizione di questi due gruppi è basata su dei criteri intellettuali e psicologici - criteri che sono valutati regolarmente durante i cinque anni di formazione - ma anche su una predisposizione genetica, generalmente scoperta (ma tenuta segreta) prima dell'entrata nel Capitolo.

Virgae e *profictuae* devono prestare poi il loro Primo Giuramento durante una cerimonia solenne che simboleggia il passaggio della prima forma (quella dell'infanzia) alla seconda forma (quella della maturità). Per concretizzare meglio questa trasformazione, le future adeptes ricevono nuovi vestiti, un lungo abito nero senza maniche chiamata *aba*, e dei nuovi alloggi all'interno del Capitolo. Comincia allora un nuovo ciclo di formazione che durerà tre anni.

Durante questi tre anni, le future Sorelle ricevono tutto un addestramento come *pellex* (vedere lessico) che consente loro di controllare la loro fecondità. Le *profictuae* ricevono anche una formazione specializzata che determinerà la loro futura vocazione in seno all'ordine: *praecetrix* (governante), *emissaria* (spia), archivista, storica, scriba, giurista, contabile ecc. Quelle che sono destinate a diventare le spose o le concubine di nobili particolarmente importanti ricevono un'educazione particolare destinata a prodigare loro tutta la raffinatezza e le abilità necessarie alla loro futura funzione.

Intronizzazione

Alla fine del ciclo di tre anni, *virgae* e *profictuae* si riuniscono nella Grande Sala del Capitolo per pronunciare i loro voti definitivi in quanto membri del Bene Gesserit, durante una

cerimonia diretta dalle *Matres Felicissimae*. L'età media delle nuove adeptes è di 21 anni. Una volta che hanno pronunciato i loro voti, le *profictuae* diventano a pieno titolo delle **Sorelle** e sono dirette subito verso le mansioni adatte alle loro competenze. Le *virgae*, invece, prendono il nome di ***filiae alvi*** e proseguono la loro iniziazione per prepararsi al ruolo di Reverenda Madre.

Sorelle di Grado Nascosto

Al di fuori della sua gerarchia regolare, il Bene Gesserit possiede anche una gerarchia segreta, senza vera denominazione ufficiale ma le cui appartenenti vengono designate comunemente come "*Sorelle di grado nascosto*."

La maggior parte di esse sono concubine formate dall'Ordine ma che non hanno pronunciato i loro voti: per il mondo esterno, queste donne hanno lasciato l'Ordine al termine della loro iniziazione di *profictua* (o, più raramente, di *virga*) ad un'età generalmente situata tra i 19 e i 23 anni.

In realtà, queste ex novizie non lasciano veramente il Bene Gesserit - continuano a servirlo in quanto informatrici, spie ed agenti di collegamento. La loro lealtà all'Ordine è garantita dal loro condizionamento. Una volta che il Bene Gesserit vi ha scelto, gli appartenete per il resto della vostra vita, quali che siano le decisioni che il vostro libero arbitro sembra dettarvi. Il condizionamento di un'adepta non sparisce mai - anche nelle persone più ribelli, una semplice seduta di esposizione alla Voce basta a svegliare i vecchi riflessi di ubbidienza e di fedeltà all'Ordine.

La ex novizia può aspettare degli anni senza ricevere istruzioni dal Bene Gesserit, ma quando l'Ordine avrà bisogno di lei, non mancherà di ricordarsi della sua educazione...

La nozione di Grado Nascosto può applicarsi anche a certe adeptes la cui missione necessita l'adozione di una copertura all'interno dell'Ordine stesso: può accadere che una

Reverenda Madre si faccia passare per una semplice *Sorella* per svolgere operazioni di spionaggio e di sorveglianza legate alla sicurezza interna dell'Ordine. I membri di questo "*ramo segreto*" agiscono spesso sotto l'autorità diretta della *Familia* delle *Matres Executrix* (vedere capitolo seguente) e costituiscono in qualche modo il servizio di sicurezza interno del Bene Gesserit.

Creazione dei Personaggi

Le regole di base di Imperium vi proponevano volontariamente una versione generica del Condizionamento e della Vocazione Bene Gesserit. Questa sezione vi permette di creare delle adeptes dai profili e dai ruoli più diversificati. Il processo di creazione del personaggio resta lo stesso (con quattro grandi fasi): Eredità, Condizionamento, Vocazione ed Evoluzione Personale. Ciascuna di queste tappe è esaminata in dettaglio qui di seguito.

Le regole qui presentate danno per scontati alcuni fattori riguardanti i personaggi che i giocatori intendono creare ed interpretare.

Suppongono innanzitutto che questi personaggi appartengano alle *initiae* più brillanti o più ricettive al condizionamento; non tutte le adeptes prodotte dall'ordine sono così dotate da riuscire a dominare le cinque Facoltà speciali descritte nelle regole di Imperium.

Concretamente, il Direttore di gioco dovrà considerare che tutte le adeptes possiedono almeno il Modo Bene Gesserit ed il Prana Bindu, che costituiscono la base del loro allenamento, ma che il possesso delle altre facoltà, Trance Mnemonica, Arte Strana e Voce, esiga certe disposizioni particolari-disposizioni che non tutte le profectuae necessariamente possiedono.

Un Sorella che non domina le cinque Facoltà sarà diretta generalmente verso un ruolo subalterno ed altamente specializzato, corrispondente alle sue competenze, come scriba, archivista o contabile.

Le adeptes più dotate (il che include automaticamente ogni personaggio-giocante) saranno orientate verso i ruoli più importanti o più esigenti, come missionaria, governante o spia.

Le Vocazioni dettagliate in questo capitolo sono lontane da coprire tutti i ruoli che esistono nell'ordine ma sono certamente interessanti nell'ottica di un gioco di ruolo: chi desidera realmente incarnare una genetista isolata nel suo laboratorio o una vice-officiante destinata esclusivamente a compiti rituali?

Questo sistema è stato concepito infine, per creare deliberatamente delle giovani Sorelle la cui età sarà compresa generalmente tra una ventina ed una trentina di anni.

Solo il Direttore di Gioco sa se una Sorella è stata istruita come Virga o come Profectua, ricordando che solo una Virga può diventare Accolita e quindi una futura Reverenda Madre.

Questa scelta cruciale dipenderà in gran parte dal tipo di campagna che si intende giocare, giacché l'ascesa al ruolo di Reverenda Madre può avere risvolti spettacolari non solo sul singolo personaggio giocante ma bensì su tutta la campagna.

Si consiglia di riservare i PG Accolite alle sole campagneimperiate sull'Ordine del Bene Gesserit.

Per ulteriori dettagli sull'argomento vedere il Capitolo III di questo supplemento.

I: Eredità

Il personaggio comincia con un valore di base di 2 in ogni caratteristica, più due bonus di +1 che rappresentano le sue predisposizioni. Per potere accedere al Condizionamento Bene Gesserit, la futura adepta dovrà attribuire necessariamente uno di questi bonus alla Disciplina ed il secondo alla Astuzia, al Sapere o all'Aura.

II: Condizionamento

La futura adepta deve scegliere tra una Formazione Classica, globalmente analoga a quella descritta nelle regole base di Imperium, ed una Formazione Specializzata. È impossibile cumulare i due tipi di Formazione o di seguire al tempo stesso più Formazioni Specializzate.

La Formazione Classica può essere ricevuta in uno qualsiasi degli undici Capitoli dell'Ordine. Essa produce delle adeptes efficienti e flessibili, capaci di trattare coi rappresentanti delle Case Nobili e delle altre grandi fazioni dell'Impero.

Ciascuno dei Capitoli dell'Ordine propone anche una Formazione Specializzata: così, il Capitolo di Kaitain (la capitale imperiale) si occupa più specificamente di formare le future spose e concubine destinate ad integrare delle potenti famiglie nobili, mentre il Capitolo di Giedi Prime propone una formazione imperniata sullo spionaggio e la sicurezza.

La Formazione di un'adepta del Bene Gesserit le conferisce i seguenti benefici:

Facoltà speciali: Modo Bene Gesserit, Trance Mnemonica, Prana Bindu, Arte Strana, la Voce.

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

Competenze: Per la Formazione Classica, l'adepta riceve +1 in Osservare, Sotterfugio, Politica, Retorica, Tradizioni ed Etichetta. Per le Formazioni Specializzate, vedere la pagina seguente.

III: Vocazione

La futura adepta deve, al termine del suo Condizionamento, scegliere una delle sette seguenti Vocazioni:

Accolita	Adepta Parma
Cortigiana	Emissaria
Impregnatrice	Missionaria
Praecetrix	

Queste Vocazioni sono esaminate in dettaglio nelle seguenti pagine.

IV: Evoluzione ed Ultimi Tocchi

Questa ultima fase si svolge conformemente alle regole di base di Imperium.

Le adeptes del Bene Gesserit possono possedere il dono della Prescienza. Questo dono verrà "acquistato" alle stesse condizioni che per qualsiasi altro personaggio.

Lo Status di una Bene Gesserit non dipende dalla sua origine sociale, ma dal suo rango all'interno dell'Ordine, ovvero 3 per le Sorelle create con questo sistema. Se un'adepta lascia l'ordine per sposarsi, il suo Status dipenderà allora da quello del suo sposo.

Le Sorelle di Grado Nascosto costituiscono un'eccezione a questa regola: il loro Status è calcolato in base alla loro origine, e del loro eventuale matrimonio, come per qualsiasi altro personaggio.

Questi valori di Status funzionano solamente in riferimento col mondo esterno all'Ordine; all'interno dell'Ordine, solo il grado conta.

Sorelle di Grado Nascosto

In termini di gioco, una Sorella di Grado Nascosto viene creata come qualsiasi altra adepta dell'ordine, poiché questa posizione particolare può essere combinata con ciascuna delle Formazioni e delle Vocazioni descritte in questo Capitolo.

FORMAZIONI SPECIALIZZATE

Capitolo : Ruolo

Formazione Specializzata

Wallach IX : Preparazione alla Missionaria Protectiva

+1 in Osservare, Sotterfugio, Retorica, Tradizioni, Lingue e Psicologia.

Kaitain: Future spose e concubine dei nobili

+2 in Etichetta, +1 in Osservare, Sotterfugio, Seduzione, Politica.

Grumman: Difesa ed arte della guerra

+1 Osservare, Sotterfugio, Politica, Strategia, Vigilanza ed Arte Strana.

Chusuk: Musica ed arti

+1 in Osservare, Retorica, Rappresentazione, Tradizioni, Etichetta e Seduzione.

Yorba: Finanza ed amministrazione

+1 in Osservare, Sotterfugio, Leggi, Commercio, Etichetta e Politica.

Ciehman: Banqs Scienze biologiche e sociali

+1 in Osservare, Psicologia, Leggi, Medicina, Genetica e Neurochimica.

Ix: Ricerche scientifiche

+1 in Osservare, +2 in Tecnologia, +1 in Medicina, Genetica e Neurochimica.

Paquita: Storia e linguistica

+1 in Osservare, +2 in Storia ed in Lingue, +1 in Psicologia.

Bela Tegeuse: Ecologia e scienza del comportamento

+1 in Osservazione, +1 in Politica, +2 in Planetologia ed in Psicologia.

Gamont: Cortigiane

+2 in Seduzione, +1 in Etichetta, Sotterfugio, Osservare e Veleni.

Giedi Prime: Spionaggio e sicurezza

+1 in Osservare, Sicurezza, Interrogatorio, Veleni, Vigilanza e Sotterfugio.

Tleilax: Segreto assoluto! Chi lo sa?

Vocazioni Bene Gesserit

ACCOLITA

Descrizione: Le Accolite si preparano ad esercitare le alte funzioni delle Reverende Madri e costituiscono in qualche modo l'élite delle giovani Sorelle. Vedere il Capitolo III per ulteriori dettagli.

Formazione: Le Accolite possono essere istruite in qualsiasi Capitolo.

Condizioni di accesso: Per diventare Accolita, la candidata deve essere predisposta geneticamente a diventare Reverenda Madre (il che sarà automatico nel caso di personaggi-giocanti che scelgano questa vocazione).

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

Competenze: +1 in Voce, Osservare, Politica, Leggi, Retorica e Tradizioni.

Vantaggio speciale: Ciascuna Accolita riceve un addestramento personalizzato che le conferisce due facoltà aggiuntive a scelta fra: *Identificazione Rihani*, *Impregnazione*, *Lettura Tattile* e *Neuro-seduzione*.

ADEPTA PARMA

Descrizione: Versate nell'Arte Strana ed addestrate al combattimento, queste sorelle costituiscono in qualche modo le guerriere dell'Ordine. Esse intervengono quando la sicurezza di un Capitolo è minacciata –evento di per se rarissimo-. Una adepta Parma può altrimenti operare come guardia del corpo di una Emissaria che operi in territorio pericoloso, o, più semplicemente, come dimostrazione di forza vivente da parte dell'ordine.

Formazione: Le Adeptes Parma provengono quasi tutte dal Capitolo di Grumman.

Condizioni di accesso: Disciplina 4+.

Caratteristiche: +1 in Abilità o in Disciplina.

Competenze: +2 in Arte Strana, +1 in quattro Competenze scelte fra Sopravvivenza, Vigilanza, Sicurezza, Strategia, Comando e Discrezione.

Vantaggio speciale: Le Adeptes che seguono questa vocazione ricevono un addestramento speciale che gli conferisce l'abilità di *Guardia Sinaptica* (vedere più avanti).

CORTIGIANA

Descrizione: Le Adeptes che seguono questa strada si preparano a diventare le mogli o le concubine di qualche nobile. Per ulteriori dettagli su questa vocazione rivolgersi alle regole base di Imperium.

Formazione: Le Cortigiane Bene Gesserit possono essere educate in qualsiasi Capitolo, ma la maggior parte proviene dalle scuole di Kaitain, Chusuk o Gammont.

EMISSARIA (Spia)

Descrizione: Il doppio titolo di questa vocazione riassume perfettamente le sue funzioni. Ufficialmente, le Emissariae svolgono delle funzioni diplomatiche - vicino alle Grandi Case e alle altre fazioni dell'Impero... Sono anche gli occhi e le orecchie dell'Ordine ed eccellono nell'arte dello spionaggio e della dissimulazione.

Formazione: Le Emissariae Bene Gesserit possono essere educate in qualsiasi Capitolo, ma le più irriducibili vengono dalla scuola di Giedi Prime.

Condizioni di accesso: Avere un valore di almeno 4 in Astuzia.

Caratteristiche: +1 in Astuzia o in Aura.

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

Vantaggio speciale: Le adeptes che seguono questa vocazione ricevono un allenamento speciale che conferisce loro due facoltà speciali supplementari: l'*identificazione Rihani* e la *Lettura Tattile*.

IMPREGNATRICE

Descrizione: Lontano da essere delle semplici cortigiane, le Impregnatrici operano allo stesso livello delle rappresentanti regolari dell'ordine. Le loro funzioni principali sono il recupero di materiale genetico per le Maestre Genetiste ed il condizionamento di certi individui a favore del Bene Gesserit.

Eredi delle più antiche tradizioni tantriche, dotate di una perfetta padronanza di tutti i loro muscoli e di una conoscenza esauriente delle pratiche sessuali, eccellono nell'arte della seduzione e della manipolazione.

Formazione: Le Impregnatrici Bene Gesserit possono essere educate in qualsiasi Capitolo, ma la maggior parte proviene dalle scuole di Giedi Prime o Gammont.

Condizioni di accesso: Avere un valore di almeno 4 in Aura.

Caratteristiche: +1 in Astuzia o in Aura.

Competenze: +2 in Seduzione ed in Sotterfugio, +1 in Osservazione ed in Psicologia.

Vantaggio speciale: Le adeptes che seguono questa vocazione ricevono un allenamento speciale che conferisce loro due facoltà supplementari: la *Neuro-Seduzione* e l'*Impregnazione*.

MISSIONARIA

Descrizione: Le Missionarie agiscono in seno alla Missionaria Protettiva, un ramo speciale dell'Ordine incaricato di spargere la "*buona novella*" sui mondi oscuri e selvaggi. Queste adeptes eccellono nell'arte dell'indottrinamento

e della manipolazione collettiva. Per ulteriori dettagli sulla *Missionaria Protectiva*, riferitevi alla sezione omonima.

Formazione: Le appartenenti alla Missionaria Protectiva vengono praticamente tutte da Wallach IX.

Condizioni di accesso: Avere un valore di almeno 4 in Disciplina e 3 in Aura.

Caratteristiche: +1 in Disciplina o in Aura.

Competenze: +1 in Retorica, Tradizioni, Lingue, Politica, Voce e Vigilanza.

Vantaggio speciale: Le Missionarie hanno imparato ad utilizzare la Voce per controllare dei gruppi interi (vedere la sezione sulle nuove applicazioni di questo potere). Inoltre, dominano la *Panoplia Prophetica*, un insieme di conoscenze e di tecniche che permettono loro di manipolare le credenze religiose e le superstizioni delle popolazioni locali.

PRAECETRIX

Descrizione: Il ruolo di un *Praecetrix* è di prodigare l'insegnamento Bene Gesserit alle *initiae*, in seno ad un Capitolo o, più raramente, all'interno di una Casa nobile strettamente legata all'ordine. A questa funzione ufficiale si aggiungono spesso altri incarichi più confidenziali di sorveglianza e di diplomazia. In termini di gioco, è questo ruolo che si avvicina di più alla Vocazione generica di Sorella descritto nelle regole di base di Imperium.

Formazione: Le Precettrici possono essere istruite in qualsiasi Capitolo.

Condizioni di accesso: Avere un valore di almeno 3 in Sapere ed in Astuzia.

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

Competenze: +1 in Etichetta, Osservare, Politica, Retorica, Sotterfugio, Storia, Lingue, Leggi, Tradizioni e Vigilanza.

Vantaggio speciale: Tenuto conto delle sue funzioni particolari, una Praecetrix raddoppia il suo capitale iniziale di Privilegi (ovvero 6 punti invece di 3).

SORELLA DI GRADO NASCOSTO

Per ulteriori dettagli sulle Sorelle di Grado Nascosto, le loro capacità e le loro funzioni in seno all'Ordine, riportatevi al Capitolo precedente.

In termini di gioco, l'adepta deve scegliere una Vocazione esterna all'Ordine: si tratterà, la maggior parte delle volte, di *Cortigiana* o *Assassino*. Una volta effettuata questa scelta, il resto della creazione segue esattamente lo stesso percorso che per un membro ordinario della Vocazione scelta. È tuttavia impossibile sommare questo percorso ad una seconda Vocazione di Maestro, o qualsiasi altra Vocazione di elite.

Questa restrizione ha lo scopo di evitare la creazione di personaggi eccessivamente potenti ma ha anche delle solide giustificazioni culturali: in praticamente tutte le Case dell'Impero, il ruolo di Maestro è riservato rigorosamente agli individui di sesso maschile, precisamente per evitare qualsiasi infiltrazione da parte di agenti del Bene Gesserit.

Contrariamente alle altre Sorelle, le Sorelle di Grado Nascosto possiedono un Status sociale che riflette la loro nascita e, eventualmente, il loro matrimonio, e non la loro posizione in seno all'Ordine che è, per definizione segreta.

Nuove Competenze

In una società come l'Impero, l'insegnamento delle scienze è controllato accuratamente. Certe discipline scientifiche sono considerate anche come *conoscenze segrete* cui solo alcune organizzazioni come il Bene Gesserit possono avere accesso.

In termini di gioco, una scienza può essere considerata come una competenza basata sul Sapere, sull'esempio della competenza

Psicologia e Planetologia, descritte nelle regole base di Imperium.

Ecco due altri esempi di competenze scientifiche che corrispondono ai campi di predilezione delle ricercatrici del Bene Gesserit:

Genetica: Questa competenza rappresenta la conoscenza teorica e pratica della scienza genetica che costituisce la base del programma di selezione condotto dall'Ordine. Nel contesto di un gioco di ruolo, permetterà soprattutto di analizzare o di verificare certe notizie che riguardano l'identità genetica di un individuo, abilità che può rivelarsi di un'importanza cruciale talvolta.

Neurochimica: Questa scienza si interessa principalmente alla biochimica del sistema nervoso ed al funzionamento del cervello umano. Combinata alla Psicologia, cela i segreti del Condizionamento Bene Gesserit e di facoltà come la Voce o la trance delle Veridiche. Ingloba anche lo studio degli effetti della Spezia sul cervello e, per estensione, sull'insieme del sensorium umano.

A priori, il contenuto nozionale di una scienza non fa parte della cultura generale di un suddito imperiale, contrariamente ai campi come il diritto o la storia: un personaggio che non possiede una competenza scientifica non può sopperire dunque con il suo punteggio di Sapere.

Nuove Facoltà

Identificazione Rihani

Questa facoltà rappresenta un'estensione combinata del Modo Bene Gesserit e della trance Mnemonica. Viene insegnata alle Sorelle che abbiano scelto la vocazione di Emissaria.

L'identificazione Rihani permette all'adepta di creare una registrazione mentale dell'insieme delle sue percezioni, coscienti o subliminali, riguardanti un individuo specifico e di immagazzinare questa registrazione nella

memoria, esattamente come una scheda segnaletica.

La registrazione necessita alcuni minuti di osservazione preliminare così come la spesa di un punto di Controllo. Una volta che un individuo viene registrato, sarà riconosciuto sempre dall'adepta - qualsiasi sia la sua apparenza. Questa tecnica permette di sventare automaticamente anche il più abile dei mascheramenti o la più completa delle "*ristrutturazioni*" corporali. L'identificazione Rihani permette di notare automaticamente la differenza tra un individuo precedentemente *registrato* ed un Danzatore di Volti che ne abbia adottato l'aspetto.

Non c'è nessuno limite al numero di individui che possono essere registrati ed archiviati nella memoria di un'adepta che domina questa facoltà.

Lettura Tattile

Questa facoltà costituisce un'estensione del condizionamento sensoriale al quale vengono sottoposte tutte le adepse dell'ordine. Come l'identificazione Rihani, viene insegnata alle *initiae* che si indirizzano alla vocazione di Emissaria / Spia. Permette all'adepta di rendere ipersensibile la sua percezione tattile, il che gli permette di compiere diverse prodezze, come "*leggere con le dita*" qualsiasi testo stampato, inciso o impresso o compensare gli effetti di un'eventuale cecità con la sola acutezza del tatto.

Ma le principali applicazioni di questa facoltà riguardano il campo dello spionaggio e dell'intrusione.

In primo luogo, la lettura tattile permette di decifrare dei messaggi apparentemente invisibili, appositamente creati dal Bene Gesserit per essere impercettibili ad occhio nudo. Tali messaggi possono essere iscritti su qualsiasi superficie e costituiscono un eccellente mezzo per comunicare segreteamente delle istruzioni ad un'adepta.

La lettura tattile permette inoltre, anche *di ingannare il meccanismo di riconoscimento di una serratura palmare* - un test di Sicurezza è

però necessario. Ogni utilizzo di questa facoltà richiede una concentrazione totale, oltre alla spesa di un punto di Controllo.

Guardia Sinaptica

Questa facoltà conferisce all'adepta una perfetta percezione spaziale del ambiente circostante, abilità che la rende particolarmente temibile quando utilizza l'Arte Strana.

In termini di gioco, l'adepta non può essere preso mai di sorpresa da un attacco e non subisce penalità in caso di combattimento contro parecchi avversari: concretamente questi non beneficeranno di alcun bonus che rifletta la loro superiorità numerica.

L'utilizzo di questa facoltà per la durata di un combattimento richiede la spesa di un punto di Controllo, in aggiunta al punto speso per utilizzare l'Arte Strana.

Neuro seduzione

Questa facoltà è appannaggio esclusivo delle Sorelle che abbiano scelto la vocazione di Impregnatrice ma può anche, raramente, essere insegnata a certe schiave concubine che operano per il Bene Gesserit.

In pratica, la Neuro seduzione permette all'adepto di sedurre una persona agendo sul suo inconscio ed i suoi istinti più profondi.

Per utilizzare questa facoltà, l'adepta deve prima di tutto raccogliere la sua energia sessuale concentrandosi sull'individuo che vuole sedurre. Una volta in sua presenza, la liberazione di questa energia, combinata ad alcuni movimenti del corpo e del viso, va a svegliare gli istinti più atavici della persona e scatenare i suoi detonatori ormonali, annichilando così ogni resistenza.

In termini di gioco, l'adepta esegue un Test sulla sua Competenza di Seduzione, dopo avere speso un punto di Controllo.

L'assenza di qualsiasi Confronto rende questa facoltà particolarmente temibile.

Qualora il test sia un successo, il bersaglio della Neuro Seduzione perde ogni controllo di se stesso e reagisce in funzione degli istinti che l'impregnatrice ha svegliato in esso.

Se la vittima designata conosce e percepisce i segni della Neuro Seduzione, può tentare di dominarsi: l'impregnatrice deve ottenere allora un numero di successi pari o superiori alla Disciplina del bersaglio.

Impregnazione

Questa facoltà accorda all'adepta una grande padronanza fisica del proprio corpo così come un'influenza discreta sul suo partner.

Come la Neuro seduzione, questa facoltà viene insegnata particolarmente alle initiae che si dirigono alla vocazione di Impregnatrice.

Questa facoltà conferisce all'adepta un controllo totale della sua fisiologia durante la concezione di un bambino: oltre a potere scegliere, come tutte le Sorelle, il sesso del bambino, l'Impregnatrice può garantire anche che questi erediti la quasi totalità dei geni di suo padre - un fattore di importanza primaria nel contesto del programma di selezione genetica condotto dal Bene Gesserit.

Ma la funzione più straordinaria di questa facoltà è l'influenza che consente di esercitare all'adepta sul suo partner sessuale.

Quando questi ha raggiunto il più alto punto di eccitazione, il *momento di mistero* come lo chiamano le Sorelle, l'adepta può amplificare i segnali orgasmici per ottenere un ascendente subliminale sul soggetto.

Per stabilire questo ascendente ed impregnare il bersaglio, l'adepta deve spendere 1 punto di Controllo durante l'atto sessuale.

La vittima, dal canto suo, non ha alcun mezzo di difesa: solo la spesa di un punto di Karama può permettergli di resistere al processo di asservimento.

Una volta che questo processo è condotto a buon fine, la vittima diventa molto più ricettiva all'influenza delle adephe dell'ordine: in termini di gioco, tutti le adephe del Bene Gesserit beneficeranno di un dado di bonus in tutte le loro interazioni relazionali con l'individuo impregnato - il che include l'uso della Voce e della Neuro seduzione.

L'impregnatrice può modificare anche in modo subdolo l'equilibrio fisiologico, ormonale e psicologico del soggetto impregnato per rinforzare o attenuare certi aspetti della sua personalità.

Concretamente, l'impregnatrice può cambiare a suo gradimento i differenti componenti dell'Umanità del soggetto (vedere il supplemento la Veda dell'anima) inibendo o inasprendo la sua Sessualità, la sua Ubbidienza o qualsiasi altro elemento costitutivo della sua Umanità.

Ogni modifica richiede la spesa di un punto di Controllo da parte dell'Impregnatrice.

Simili alterazioni sono, in teoria, permanenti ma l'adepto può scegliere anche di ristabilire l'equilibrio quando vuole.

Se la vittima beneficia della spesa di un punto di Karama, potrà recuperare anche le sue tendenze caratteriali originarie – a costo, tuttavia, di un'esperienza psichica particolarmente traumatizzante.

Questo aspetto dell'impregnazione può essere utilizzato anche per favorire (+1 dado) o impacciare (-1 dado) l'utilizzo delle competenze di Seduzione e di Comando del soggetto.

In pratica, le alterazioni che questa facoltà può ingenerare saranno usate quasi sempre al servizio dei programmi genetici e degli intrighi dell'ordine per (ad esempio) creare avvicinamenti tra i membri di stirpi interessanti o, al contrario, creare delle antipatie reciproche.

Estensioni della Voce

Neutralizzazione

Le adepti più abili nell'arte della Voce (quelle che possiede almeno +3 in questa competenza) sono capaci di paralizzare un individuo scelto mormorando una semplice parola, priva di senso (*uroshnor*), ma che agisce come una sorta di catenaccio sui centri nervosi della vittima.

Per fare questo, l'adepta deve prima avere impiantato la parola di comando nel subconscio del soggetto: questo richiede la spesa di un punto di Controllo, oltre ad un test della competenza Voce che richiede un numero di successo almeno pari alla Disciplina del soggetto. Se l'adepta ottiene un numero insufficiente di successi o se fallisce totalmente, si applicheranno le stesse regole che per gli altri utilizzi della Voce.

Come per tutte le altre applicazioni della Voce, l'adepta avrà il dovere di avere integrato prima lo schema vocale della vittima. Una volta che la parola di comando è impiantata, l'adepta dovrà solamente pronunciarla affinché la vittima si trovi istantaneamente paralizzata, completamente cosciente, ma assolutamente incapace di muoversi o di parlare.

Per utilizzare questo potere, l'adepta non ha bisogno di compiere test di competenza, ma deve tuttavia spendere un punto di Controllo. La paralisi è temporanea e svanisce alla fine di alcuni minuti (lanciare 1D8 per ottenere una durata precisa).

Manipolazione di Massa

Le adepti della Missionaria Protettiva e le Reverende Madri sono capaci di utilizzare la Voce su un gruppo di persone, giocando su certe armoniche comuni a tutti gli esseri umani. Per questa ragione, gli ordini impartiti a questo modo non possono fare appello che a concetti semplici e devono essere realizzabili nell'immediato; spesso, questo potere sarà utilizzato per accendere di furore fanatico una folla con l'aiuto di parole a carattere religioso o profetico.

In termini di gioco, l'adepta deve spendere un punto di Controllo e quindi effettuare un test di Voce.

Affinché la folla sia ammaliata, dovrà ottenere 5 o più successi. Se non ottiene abbastanza successi, o se fallisce, si applicheranno le stesse regole che per l'utilizzo ordinario della Voce.

Un'adepta che possiede questa facoltà può amaliare un numero di persone pari a dieci volte il suo valore in Comando, o in Aura se non possiede questa competenza.

Condizionamento e Volontà

Il Condizionamento Bene Gesserit non permette solamente all'adepta di dominare delle facoltà come la Voce, l'Arte Strana o il

Sospensione Bindu: garantisce anche una lealtà assoluta nei confronti dell'ordine.

Ogni adepta del Bene Gesserit è programmata psicologicamente, in altri termini, per ubbidire ai comandi ed agli insegnamenti delle sue superiori; questo condizionamento non fa di lei un essere privo di volontà o di iniziativa, (anzi...) ma impedisce semplicemente di operare attivamente e deliberatamente contro l'ordine, la sua gerarchia o i suoi interessi.

Un giocatore desideroso di impersonare un'adepta del Bene Gesserit dovrà accettare di prendere in conto questo obbligo di ubbidienza nell'interpretazione del suo personaggio: una Bene Gesserit non esiste che per servire, come ricorda opportunamente uno dei comandamenti dell'ordine.

In certe circostanze eccezionali, un'adepta può tuttavia tentare di oltrepassare i termini del suo condizionamento: è precisamente ciò che fa Jessica in "*Dune*" quando dà un erede al Duca Leto, mentre aveva ricevuto istruzioni di non dare alla luce altro che bambine.

L'amore che provava per Leto le permise di trasgredire gli ordini del Bene Gesserit - non senza conseguenze, come il lettore ben sa...

Se una situazione analoga si presenta durante la campagna, il Direttore di gioco potrà fare ricorso alla seguente regola: mediante la spesa

di un punto di Karama, un'adepta del Bene Gesserit può prendere una decisione, o effettuare un'azione, in contrasto con le istruzioni, o alla volontà, dell'ordine.

Questo è possibile solamente se l'adepta è guidata da un'emozione sufficientemente forte per oltrepassare il suo condizionamento psicologico temporaneamente: generalmente, solo l'amore e l'odio sono così forti. Questi sentimenti sono praticamente assenti dall'esistenza di un'adepta Bene Gesserit, tali situazioni restano quindi rarissime e dovranno corrispondere sempre ai momenti decisivi nell'esistenza del personaggio e della campagna.

L'Ordine ed il Melange

Le adepti del Bene Gesserit hanno tutte accesso ad un Regime di Spezia, conformemente alle regole date in Imperium. In compenso, solo le Prescienti hanno diritto ad un Regime di Spezia pura, ed unicamente quando accedono al grado di Reverenda Madre. Questa restrizione ha presumibilmente lo scopo di permetter loro di imparare a controllare il loro dono in modo progressivo - o, più probabilmente, di fare in modo che le profezie e le rivelazioni più importanti restino appannaggio solo delle Reverende Madri prescienti.

Capitolo 3: ORDINES MATRIUM

Giocare una Reverenda Madre

Nel contesto del Gioco delle Case (vedere regole di Imperium), un'adepta del Bene Gesserit può giocare numerosi ruoli, a partire dal momento in cui è legata alla famiglia regnante, dalle sue funzioni (emissaria, praecetrix eccetera) o, semplicemente, per legami di sangue.

È, in compenso, un più complicato integrare una Reverenda Madre in quanto personaggio giocante ad una campagna del Gioco delle Case. Le Reverende Madri sono, di molto, i personaggi più potenti che è possibile interpretare in una campagna di Imperium. Sono anche molto più polivalenti di qualsiasi Maestro o Consigliere Mentat. Un gruppo che include una Reverenda Madre sarebbe molto squilibrato dunque, gli altri personaggi rischiano di ritrovarsi nella posizione di semplici comprimari.

Per questa ragione, si consiglia di riservare il ruolo di Reverenda Madre ai personaggi non giocanti – al meno nella cornice del Gioco delle Case.

In quanto personaggi giocanti, le Reverende Madri non sono di reale interesse che in una campagna interamente imperniata sul Bene Gesserit nella quale tutti i giocatori incarnerebbero delle adephe dell'ordine, operanti, se possibile, in seno allo stesso Capitolo.

In pratica, un tale modello di campagna si allontana dallo schema classico del Gioco delle Case e costituisce un altro modo di giocare ad Imperium, un vero e proprio “Gioco dei Capitoli”.

In questo tipo di campagna, i personaggi dei giocatori scalano poco a poco i gradini della gerarchia Bene Gesserit, cominciando come Accolite per diventare poi Acrior, Reverenda Madre, forse Rettrice, o addirittura Rettrice Generale o anche Rettrice Superiore... C'è materiale per una vera saga, che possa estendersi su numerosi anni e ricca in intrighi di ogni tipo: rivalità interne, relazioni con le

Case nobili e gli altri Capitoli, lotte di influenza che implicino la Gilda o il Bene Tleilax, situazioni di crisi, esplorazione dei misteri dell'ordine... le possibilità sono legione.

Le regole e le notizie qui presentate sono destinate principalmente ad essere utilizzate nel contesto di questo “Gioco dei Capitoli”.

Iniziazione delle Filiae Alvi

Dopo due ulteriori anni di formazione, di lavoro e di valutazione costante, ogni *filia alvi* passa davanti ad una commissione del Reverende Madri Rettrici per subire un nuovo esame di passaggio. Il verdetto di questa commissione può essere favorevole, indulgente o sfavorevole.

Un verdetto favorevole significa che la *filia alvi* è accettata come futura Reverenda Madre ; prende allora il titolo di **Accolita**. Un verdetto sfavorevole esclude definitivamente la filia dai ranghi delle Reverende Madri potenziali: la candidata è portata allora a pronunciare i suoi voti per raggiungere le file delle semplici Sorelle. Un verdetto indulgente equivale in qualche modo ad un raddoppio: la *filia alvi* deve sottoporsi ad un nuovo ciclo di due anni di allenamento, al termine del quale dovrà presentarsi di nuovo davanti alle Rettrici Superiori che daranno allora un verdetto definitivo. Questa "indulgenza" può essere accordata solamente una sola volta.

Fin dalla sua nomina, una *Accolita* entra in servizio personale di una Reverenda Madre che ha per incarico di finire la sua formazione. Una stessa Reverenda Madre può avere fino a tre *Accolite* sotto la sua tutela, ma la maggior parte di esse preferiscono seguirne solamente una alla volta. Questo periodo, durante il quale l'accolita si confronta con le realtà pratiche del suo futuro ruolo, si protrae generalmente per sei anni: più l'accolita si mostra brillante ed efficiente, più accederà

velocemente al seguente grado, quello di **Mater Acrior**.

Matres Acrioires

Diventando **Mater Acrior**, la futura Reverenda Madre pronuncia un nuovo voto di sottomissione all'ordine. Deve rinunciare in modo solenne ad ogni forma di immortalità, per preservare la sua umanità: secondo le parole del credo dell'ordine, *"sospettare la propria mortalità costituisce il principio del terrore; accettare la propria mortalità costituisce la fine del terrore."*

Avanzamento in seno all'ordine

Durante il suo apprendistato, l'accolita va accumulando un certo numero di punti di credito che misurano l'interesse di cui è oggetto da parte dei gradi superiori dell'Ordine. Più l'accolita si mostrerà capace, avveduta e competente, più il suo credito aumenterà.

All'inizio, il totale di credito di un Accolita è uguale alla somma dei suoi valori di Astuzia, Sapere, Disciplina e Aura. Se l'accolita possiede il dono della Prescienza, si aggiunge il suo grado di potere a questo totale.

Il credito di un Accolita può aumentare poi nel seguente modo:

+1 per ogni livello di competenza guadagnata durante il gioco
da +1 a +2 per ogni missione importante o difficile condotta a buon fine
+1 per ogni anno passato durante il gioco

Il credito di un Accolita può anche scendere, se non si mostra all'altezza delle attese delle sue superiori: un insuccesso in una missione importante può comportare la perdita di uno o due punti di credito.

Quando il credito di una Accolita raggiunge 20, è giudicata degna di diventare Mater Acrior. Una volta diventata Mater Acrior, l'adepta passa da 3 a 4 in Status e continua a guadagnare dei punti di credito. Sarà giudicata degna di diventare Reverenda Madre quando il suo totale raggiungerà 50.

In effetti, questa rinuncia è essenzialmente simbolica, non essendo stata mai raggiunta da

nessuno l'immortalità - questo comando non vieta inoltre, in nessun modo, all'adepta di prolungare la sua esistenza grazie alla Spezia, di cui la maggior parte delle Reverende Madri non si privano.

Il valore di ogni individuo determina ancora una volta la rapidità (o il limite) del suo avanzamento all'interno dell'ordine: le adepti più brillanti accederanno al rango di Reverenda Madre in alcuni anni, mentre altre resteranno Matres Acrioires fino alla fine della loro esistenza.

In termini di gioco, un Madre Acrior riceve 1 punto di Controllo supplementare, per riflettere il suo accesso ad un stadio superiore di padronanza di sé.

Per meglio differenziarle dalle semplici Sorelle, le **Matres Acrioires** portano un aba dotato di larghe maniche svasate.

Per diventare Reverenda Madre, la **Mater Acrior** deve sottoporsi al Rito dell'acqua della Vita che le permetterà di entrare in comunione con la memoria collettiva di tutte le Reverende Madri passate.

Il Rito dell'agonia

La Mater Acrior, pronunciando i suoi voti di sottomissione all'ordine, accetta la propria mortalità. Sa che la prossima tappa della sua elevazione in seno all'ordine, l'accesso al rango di Reverenda Madre, necessita il passaggio di una prova cruciale: l'agonia che sfocerà o nella sua morte, o in un nuovo stato di coscienza.

Gli anni passati in quanto **Mater Acrior** costituiscono una preparazione a questo estremo rito di passaggio dunque: la postulante prepara il suo addio alla vita, purificando la sua anima ed abbandonando poco a poco ogni attaccamento alla realtà materiale. Si sforza anche, con la meditazione ed un allenamento rigoroso, di affilare al massimo il controllo che esercita sul suo corpo e sul suo spirito, senza il quale è impossibile sopravvivere all'agonia.

Quando si sente pronta e le Rettrici dell'ordine la giudicano degna, la Mater Acrior si

sottopone al Rito dell'agonia, ordaia che deciderà della sua morte o della sua rinascita spirituale.

Sotto l'occhio delle Rettrici, la postulante viene immobilizzata mentre è posta nella sua bocca un distributore tramite cui le viene dispensato un liquido conosciuto sotto il nome di *Acqua della Vita* o di veleno di illuminazione. Questo beveraggio, mescolanza di un potente veleno di origine vegetale e grandi quantità di Spezia, scatena il processo dell'agonia, riducendo la postulante in fin di vita, in una vera esplosione di dolore che solo l'insegnamento Bene Gesserit può permettere di superare. Solamente attingendo alle sue estreme riserve interiori l'adepta potrà sopravvivere a questa terribile prova. Il giuramento pronunziato davanti alle Rettrici assume allora pieno significato: *"Sospettare la sua propria mortalità costituisce il principio del terrore, accettare la propria mortalità costituisce la fine del terrore."*

All'apice di questa ordaia tutti i ricordi negativi, le paure nascoste ed i dubbi nascosti della postulante risalgono alla superficie della sua psiche. Una volta superata la prova, l'*acqua della Vita* comincia a fare il suo effetto, agendo direttamente su certi centri del sistema nervoso, particolarmente il famoso punto *Köhlker Kramptz* che governa la percezione spazio-temporale.

Ma il veleno di illuminazione non agisce solamente sulle facoltà cerebrali della postulante; provoca anche il riemergere della sua memoria genetica femminile, trasmessa ed ereditata per via materna. Durante l'agonia, la coscienza della postulante comunica e si fonde con quelle di tutti i suoi antenati femminili, creando così ciò che le Reverende Madri chiamano la Memoria Genetica. Quando l'ordalia si conclude, l'ego della superstite ha lasciato posto ad una nuova forma di coscienza, che integra tutti gli insegnamenti di miriadi di esistenze anteriori. Il rito dell'agonia è dunque al tempo stesso una morte ed una rinascita.

Agonia e Memoria Genetica nel Gioco

In termini di gioco, superare l'Agonia necessita la spesa di un punto di Karama. Se l'accollita tenta la prova senza possedere del Karama, perirà automaticamente.

Lo sviluppo della Memoria Genetica si traduce nel gioco nella seguente maniera: il personaggio guadagna +1 in Astuzia, in Sapere, in Disciplina ed in Aura, con tutte le conseguenze che ne conseguono. Questo può portare una caratteristica a 6, punteggio che supera il normale potenziale umano; in questo caso, le competenze legate alla caratteristica possono, anch'esse, raggiungere un livello massimo di 6.

Ma tutto ciò non costituisce che l'inizio, la reverenda Madre potrà in seguito iniziare ad esplorare gli immensi territori interni che le si distendono di fronte. Questa esplorazione e tutte le possibilità che ne dipendono vengono descritte di seguito.

Reverende Madri

Il titolo di **Reverenda Madre** costituisce più una denominazione generica che un grado preciso o una funzione specifica, le Reverende Madri non possiedono tutte lo stesso grado di potere o di responsabilità in seno all'ordine. In effetti, l'insieme delle Reverende Madri costituisce un vero ordine dentro all'ordine, con la sua gerarchia, i suoi riti ed i suoi segreti.

Una Reverenda Madre può essere chiamata anche *Mater Sapientissima* (madre molto saggia) o *Mater Felicissima* (madre felice): questi tre titoli sono intercambiabili. Quando diventa Reverenda Madre, l'adepta deve scegliere un nuovo nome. Questo nome è composto sempre da tre elementi: il cognome dell'adepta, preceduto da due nomi. Il primo di questi nomi deve essere un nome femminile, estratto dagli archivi storici dell'ordine e scelto in onore di una Bene Gesserit del passato; il secondo nome, obbligatoriamente maschile, viene scelto dalla nuova Reverenda Madre nella propria genealogia familiare. Così, una Reverenda Madre nata nella famiglia Moritani potrebbe prendere il nome di Alba Julius Moritani o di Teresa Viktor Moritani. Il nuovo

status dell'adepta è simboleggiato anche dall'adozione di una nuova uniforme: un *aba* nero munito di un cappuccio e dalle larghe maniche.

A seconda dell'importanza delle sue funzioni in seno all'ordine, una Reverenda Madre può appartenere a uno di questi quattro gradi (di importanza crescente): semplice, senza denominazione particolare, il grado di *Rettrice*, di *Rettrice Generale* e poi quello di *Rettrice Superiore*.

Titoli particolari, rappresentanti delle funzioni precise, possono aggiungersi a questo grado come *Ambacta* (ambasciatrice) o *Cogita Vera* (Veridica), così come gli eventuali titoli onorifici *Erudica* e *Doctissima*, a carattere essenzialmente accademico. Esistono anche delle Reverende Madri di Grado Nascosto i cui incarichi e le prerogative esatte sono conosciute dalle sole dirigenti dell'ordine.

Quando una Reverenda Madre riceve il grado di *Rettrice*, accede alla direzione di una delle scuole dell'ordine o di una Casa delle Sorelle. I Capitoli, in quanto ad essi, sono diretti dalle Reverende Madri *Rettrici Superiore*.

Tra questi due gradi si trova quello di *Rettrice Generale* i cui incarichi esatti variano moltissimo da un caso all'altro; globalmente, l'insieme delle *Rettrici Generali* costituisce il vivaio delle future *Rettrici Superiori*. Le *Rettrici Generali* possono anche officiare da assistenti o supplenti della *Rettrice Superiore*, o essere adoperate dall'ordine come emissari straordinari.

Inoltre, una voce persistente ma non verificabile sostiene che una parte rilevante delle Rettrici Generali aderirebbe ad una sorta di inquisizione segreta, incaricata di sorvegliare la rigorosa obbedienza dei Capitoli e delle loro scuole ai precetti dell'ordine.

Alte Cariche

I ranghi sopra descritti corrispondono a differenti soglie di credito: 500 per il rango di Rettrice, 700, per quello di Rettrice Generale ed almeno 900 per quello di Rettrice Superiore. Inoltre, il numero di Rettrici Superiori è limitato a dodici, una per Capitolo: è necessario dunque che vi sia un posto libero (in genere in seguito al decesso di una Rettrice Superiore) affinché questa funzione sia accessibile. Il titolo onorifico Erudica sarà accordato ad ogni Reverenda Madre che possiede un Sapere di 6 ed il rango di Rettrice; se accede poi al rango di Rettrice Generale, riceverà il titolo di Doctissima.

Il fatto di accedere ai gradi superiori dell'ordine fa aumentare anche il punteggio di Status sociale dell'adepta: 5 per una Reverenda Madre, 6 per un Rettrice, 7 per una Rettrice Generale e 8 per una Rettrice Superiore.

Inoltre l'accesso alla cerchia ristretta della Famiglia richiede un credito di 1000 punti ed è interamente sottoposto al bene placito del Direttore di Gioco.

Nuove Facoltà

L'accesso al grado di Reverenda Madre permette all'adepta di scoprire dei nuovi talenti, integrati in modo latente nel suo condizionamento e che il rito dell'agonia ha permesso di liberare. In termini di gioco, questi nuovi talenti sono trattati come estensioni dirette delle facoltà Bene Gesserit descritte nelle regole di Imperium.

Analisi Auditiva

Questa facoltà permette di scoprire le più piccole inflessioni di una voce così come di interpretare le eco –cosa che può, per esempio, compensare gli effetti di un'eventuale cecità.

Se l'adepta è immerso nell'oscurità totale ed in un silenzio completo, può, emettendo dei fischi acuti e studiando le loro eco, determinare con precisione la configurazione dello spazio che la cinge e guidarsi così nell'oscurità. Ogni utilizzazione di questa facoltà richiede una concentrazione totale, così come la spesa di un punto di Controllo.

Controllo Metabolico

Le Reverende Madri possono modificare a piacimento il loro metabolismo, per (ad esempio) renderlo insensibile ad una malattia, ad una droga o ad un veleno, senza avere bisogno di immergersi in sospensione bindu. Si tratta tuttavia di un atto cosciente, che necessita la spesa di un punto di Controllo. Si noti che questa capacità si somma quasi all'immunità già conferita loro dalla Spezia.

Disciplina Fisica

Il corpo e lo spirito di una Reverenda Madre non sono che uno. In termini di gioco, il suo ritmo di guarigione non è più basato sul suo valore di Fisico ma sulla sua Disciplina. Grazie alla sua padronanza assoluta del prana bindu, una Reverenda Madre può anche, concentrandosi, mettere termine alla propria vita, qualora ritenga di essere arrivata al termine della sua esistenza.

Orologio Circadiano

Una Reverenda Madre possiede un orologio biologico interno assolutamente infallibile che adatta automaticamente i suoi bioritmi ai cicli temporali del pianeta sul quale soggiorna, evitandogli così ogni difficoltà di adattamento ad un nuovo ambiente naturale.

Immunità alla Voce

Una Reverenda Madre è totalmente insensibile al potere della Voce. Più di una vera estensione della Voce, questa immunità sembra essere una conseguenza diretta dello sviluppo della Memoria Genetica dell'adepta la cui psiche è oramai in contatto con le migliaia di voci interiori che non possono essere sottomesse a questo potere.

Manipolazione di Massa

Le Reverende Madri possono utilizzare la Voce su dei gruppi interi, per ulteriori dettagli su questa facoltà, vedere il capitolo precedente.

Percezione Chimica

Affilando i suoi sensi del gusto e del tatto, la Reverenda Madre può separare i principi base di un elemento che abbia assaggiato o odorato

e dunque determinarne la composizione esatta o paragonarlo molto precisamente a qualsiasi altro elemento stoccato nella sua memoria, attraverso La Trance Mnemonica, o nella sua Memoria Genetica.

In pratica, questa facoltà fa dell'adepta un vero e proprio individuatore di veleni vivente.

Ogni utilizzazione di questa facoltà richiede una concentrazione totale, così come la spesa di un punto di Controllo.

Veritrance

Questa facoltà deriva direttamente dalla Memoria Genetica destata all'epoca del rito dell'agonia.

Tutte le Reverenda Madri la possiedono ma è più affilata in quelle che esercitano la funzione di Veridica o Cogita Vera.

In termini di gioco, questo potere funziona come una versione migliorata del Modo Bene Gesserit; per ulteriori dettagli, vedere la Veritrance, più avanti.

Memoria Genetica

Il rito dell'agonia permette all'adepta di guadagnare +1 in Astuzia, in Sapere, in Disciplina ed in Aura, con tutte le conseguenze che ne conseguono.

Questo può portare una caratteristica a 6, punteggio che supera normalmente il potenziale umano; in questo caso, le competenze legate alla caratteristica possono, anch'esse, raggiungere un livello massimo di 6. Ma questo costituisce solamente un inizio, lo sviluppo della sua Memoria Genetica offre all'adepta la possibilità di accedere ad una quantità di dati così immensa che un'esistenza intera, anche estesa dal melange, non permette di esplorarla interamente...

In seguito all'agonia, una voce familiare appare nella mente della Reverenda Madre come portavoce del *Mohalata*, vale a dire dell'unione delle vite passate benevole contenute nella Memoria Genetica.

Questa voce interiore agisce come una vera Guida, rivelando alla Reverenda Madre le esperienze che è in grado di accettare e tenendola lontana da quelle che potrebbero danneggiare la sua psiche.

Poco a poco, la Reverenda Madre impara ad

ascoltare i consigli, le analisi ed i commenti della sua Memoria Genetica, per beneficiare dell'esperienza e della saggezza degli Altri, ovvero di coloro che la hanno preceduta in seno all'ordine... ma, talvolta è difficile non perdersi in questo oceano infinito di ricordi, di visioni e di frammenti di esistenze passate. Esiste un rapporto diretto tra le Memorie Genetiche e la consumazione regolare di Spezia, il Melange facilita considerevolmente lo sviluppo delle percezioni paratemporali dell'adepta e l'esplorazione degli strati più profondi della sua coscienza estesa. Senza il loro regime di Spezia, le Reverende Madri non Potrebbero avere accesso alle possibilità descritte qui sotto.

Memoria Genetica ed Esperienza

Il primo effetto dello sviluppo della Memoria Genetica è di facilitare all'adepta l'acquisizione di nuove conoscenze ed attitudini, grazie all'insegnamento delle sue voci interiori.

Grazie alla sua Memoria Genetica, una Reverenda Madre può sviluppare qualsiasi competenza di Sapere tramite l'esperienza, anche se non ha accesso a nessuna altra forma di insegnamento che quello delle sue voci interiori: è possibile dunque (ad esempio) per una Reverenda Madre di apprendere la Medicina senza consultare mai il benché minimo trattato medico o curare alcun paziente...

Ma gli insegnamenti della Memoria Genetica possono prendere una forma ancora più spettacolare. In termini di gioco, i bonus ricevuti all'epoca dell'agonia possono portare una caratteristica a 6, punteggio che supera il normale potenziale umano; in questo caso, le competenze legate alla caratteristica possono raggiungere un livello massimo di 6-un livello veramente sovrumano che solo una mente in sintonia con la sua Memoria Genetica può sperare di raggiungere.

Quando una Reverenda Madre intende raggiungere questo livello supremo in una delle sue Competenze, deve richiedere l'autorizzazione alle sue superiori nell'ordine; in pratica, questa autorizzazione dipende interamente dal buon volere del Direttore di gioco che è libero di consentire o di vietare la

progressione desiderata dal giocatore della Reverenda Madre.

I Ricordi degli Altri

Una Reverenda Madre può decidere anche di immergersi nella sua Memoria Genetica alla ricerca di una notizia specifica, che possa in qualche modo fare parte dei ricordi di quelle che l'hanno preceduta - come, per esempio, la mappa dettagliata di un luogo, la genealogia completa di una Casa nobile o le circostanze esatte della morte di questo o quell'imperatore. Poiché le adepti del Bene Gesserit hanno una memoria sensoriale estremamente precisa, le notizie che possono essere ottenute in questo modo possono essere tanto precise come se facessero parte dei propri ricordi della Reverenda Madre.

Mentre la Prescienza permette di intravedere i futuri possibili, la Memoria Genetica può conferire alle Reverende Madri una conoscenza quasi onnisciente del passato.

Tenuto conto della loro origine, le notizie contenute nella Memoria Genetica di un'adepta non possono riguardare dei fatti posteriori alla sua nascita -come, per esempio, l'equilibrio attuale delle forze del Landsraad o gli ultimi intrighi della corte imperiale; per questo genere di quesiti, la Reverenda Madre non può rimettersi alle conoscenze degli Altri, ma può richiedere in compenso i loro consigli (vedere più avanti).

Notiamo anche che queste notizie esumate possano non avere più alcun valore a causa del passaggio del tempo, poiché gli Altri non hanno alcun mezzo per aggiornare le loro conoscenze...

Questo rischio di "scadenza" dipende direttamente dal tipo di notizie ricercate, ed è lasciato all'apprezzamento del Direttore di Gioco che dispone così di un certo grado di controllo sull'utilizzazione di questa facoltà in gioco.

Questa utilizzazione della Memoria Genetica costituisce in qualche modo l'equivalente Bene Gesserit dell'integrazione Cognitiva dei Mentat, ma si tratta di due facoltà ben distinte, tanto nella loro origine che nel funzionamento.

Mentre il Mentat sfrutta una banca dati oggettiva, aggiornata continuamente ed organizzata in modo razionale, la Memoria Genetica della Reverenda Madre le conferisce una forma suprema di intuizione nel senso etimologico del termine: "sguardo o insegnamento interiore."

Concretamente, le notizie che possono essere esumate della Memoria Genetica possono essere classificate in tre grandi livelli di complessità:

Livello 1: Memoria Semplice

Ricordi di episodi specifici legati al vissuto degli Altri

(ad esempio: il primo incontro con tale individuo, il racconto di una missione particolare eccetera)

Livello 2: Memoria Complessa

Dati che necessitano una memorizzazione

(ad esempio: il piano dettagliato di un palazzo, l'elenco completo di tutte le adepti di un Capitolo ad un'epoca dato eccetera.)

Livello 3: Memoria Profonda

Notizie particolarmente preziose o "custodite"

(ad esempio: i piani segreti di una Reverenda Madre, la localizzazione di una riserva nascosta di spezia eccetera.)

In pratica, il processo di esumazione prende solamente alcuni istanti e necessita una spesa di punti di Controllo pari al livello del ricordo, o da 1 a 3 punti.

Ogni accesso alla Memoria Profonda (ricordi di livello 3) costituisce un'esperienza psichica estrema ed esige il sacrificio di un punto di Karama.

Inoltre, all'epoca della sua immersione in Memoria Profonda, l'adepta può cedere ad una forma di ebbrezza psichica e può restare totalmente tagliata del mondo esterno durante parecchie ore, letteralmente conquistata dai ricordi delle sue voci interiori.

In termini di gioco, questo numero di ore è pari al risultato di un dado (1D8): per accorciare o evitare questo periodo di vagabondaggio interiore, la Reverenda Madre dovrà spendere dei punti di Controllo supplementari, ogni punto speso permette di sottrarre un'ora alla sua durata.

Il Consiglio delle Voci Interiori

Una Reverenda Madre può interrogare anche le voci che popolano la sua Memoria Genetica allo scopo di ottenere delle impressioni o delle congetture che riguardano una situazione specifica

-senza garanzia alcuna che queste siano interamente pertinenti, costruttive o imparziali.

Mediante alcuni istanti di concentrazione e la spesa di un punto di Controllo, l'adepta può, per la durata di una scena, aprire il suo spirito alle impressioni delle sue voci interiori.

Il grado di precisione e di utilità di queste impressioni è lasciato alla discrezione del Direttore di Gioco, in funzione della situazione e del grado di aiuto che intende portare al giocatore dell'adepta.

Supponiamo, per esempio che una Reverenda Madre si trovi in profonda conversazione con un giovane aristocratico e che decida di fare appello alle sue voci interiori per ricevere i loro apprezzamenti sul suo interlocutore. La sua Memoria Genetica potrà fornirgli un semplice commento ("evidentemente, questo giovane uomo è troppo pieno di se stesso... "), una stima più precisa ("sembra volere ottenere qualche cosa da noi... ") o anche una suggerimento sulla condotta da adottare ("Vedete come reagisce alla menzione di suo fratello; dovremmo insistere su questo punto per destabilizzarlo... ").

Queste impressioni verranno ad aggiungersi a quelle che la Reverenda Madre ha potuto trarre dalle proprie facoltà di percezione e di analisi, a cominciare dal Modo Bene Gesserit.

Se l'adepto sembra mancare di perspicacia o si affida troppo alla saggezza degli Altri, potrà ricevere dei commenti stizzosi da parte delle voci ("Sei dunque incapace di gestire una situazione tanto semplice? ", "Non hai appreso niente dagli insegnamenti del nostro ordine... ").

In certi casi, le voci potranno intervenire anche senza essere sollecitate- specialmente se l'adepta ottiene un insuccesso che avrebbe potuto evitare interrogando le sue voci interiori o tenendo meglio conto dei loro consigli... ("Ah! Non ti avevo messo non in guardia contro questa strategia? " "Se c'avessi ascoltati... ").

In questo caso, l'adepta non spende nessuno punto di Controllo per ricevere i commenti, generalmente poco costruttivi, delle sue voci interiori ma può, in compenso, spendere questo punto per farli tacere, o più esattamente per ignorare la loro presenza, per il tempo di una scena.

Se la ricerca di notizie costituisce il corrispettivo Bene Gesserit dell'integrazione Cognitiva dei Mentat, questo utilizzo della Memoria Genetica si avvicina di più alla facoltà di Analisi Proiettiva -ma ancora, l'intuizione e la percezione estesa dell'adepta Bene Gesserit sono l'opposto dell'analisi fredda e meccanica del Mentat.

La Veritrance

Una Reverenda Madre può utilizzare anche le risorse della sua Memoria Genetica per entrare in Veritrance quando è confrontata da un individuo sospettabile di mentire.

Questa trance costituisce in effetti un accesso più diretto al consiglio delle voci interiori, durante cui l'adepta fa risalire le percezioni di queste stesse voci alla superficie della sua coscienza.

Questo richiede un sforzo psichico superiore a quello di un semplice consiglio dunque: per entrare in Veritrance, l'adepta deve spendere 3 punti di Controllo e deve sacrificare un punto di Karama, come se accedesse alla sua memoria profonda.

A partire dal momento in cui è immersa in Veritrance, l'adepta non ha più bisogno di utilizzare la sua competenza di Osservazione per scoprire la menzogna (vedere la descrizione del Modo Bene Gesserit nelle regole di base di Imperium).

La sua analisi diventa assolutamente infallibile ed il bugiardo non ha assolutamente nessuna chance di potere eluderla, qualunque sia il suo punteggio di Disciplina.

Tutte le Reverende Madri possiedono il potere di entrare in Veritrance, ma alcune di loro, conosciute sotto il nome di Veridiche, o Cogitae Verae, hanno imparato a sviluppare ed ad affilare i loro talenti in questo campo particolare.

Concretamente, una Veridica non ha più bisogno di sacrificare un punto di Karama per entrare in Veritrance; la spesa di Controllo

resta tuttavia lo stesso e l'adepta deve sempre sacrificare 1 punto di Karama quando esplora la sua memoria profonda alla ricerca di ricordi specifici.

Memoria Genetica ed Obbedienza

Ancora più delle semplici Sorelle, ci si attende dalle Reverende Madri un'ubbidienza assoluta verso l'ordine del Bene Gesserit di cui sono l'incarnazione vivente.

Se una di esse sembrasse dimenticare questo fatto immutabile, la sua Memoria Genetica è là per ricordarglielo: le voci degli Altri agiscono in quel frangente come altrettanti direttori spirituali interiori.

In certe circostanze, un'adepta del Bene Gesserit può agire contro il suo condizionamento o la volontà del suo ordine mediante il sacrificio di un punto di Karama.

Nel caso delle Reverende Madri, una tale disobbedienza è resa ancora più difficile dal peso della Memoria Genetica.

Se una Reverenda Madre ha intenzione di prendere una tale decisione, dovrà fare fronte al concerto di disapprovazione delle sue voci interiori che faranno tutto per dissuaderla o per riportarla sulla retta via.

Queste voci si manifesteranno in modo particolarmente fastidioso appena l'adepta proverà a meditare per recuperare dei punti di Controllo – il che può rendere questo recupero più difficile, se non impossibile.

Dei tali interventi potranno proseguire finché l'adepta non avrà convinto gli Altri della giustizia delle sue decisioni; la sua competenza di Retorica le potrà essere allora molto utile per sapere come "difendere la sua causa" presso questo vero tribunale interiore.

Memoria Genetica e Condivisione

Una Reverenda Madre può trasmettere la sua memoria, propria e Genetica, ad un'altra Reverenda Madre tramite la Condivisione, scambio che si rivela reciproco.

Questo atto riveste una grande importanza per la comunità delle Sorelle. Difatti, grazie ad esso, contribuiscono a rinforzare il tessuto del Bene Gesserit, evitando che preziose ed insostituibili esperienze vadano perse.

Integrando queste nuove esperienze, la

Reverenda Madre va ad aumentare considerevolmente il campo della sua Memoria Genetica, beneficiando così di nuove informazioni a partire dalle quali potrà fondare le sue scelte applicando la celebre massima: "Selezionare a partire dal passato, paragonare al presente. Tirare le conseguenze."

La Condivisione costituisce un estremo momento di abbandono in cui la fusione dello spirito delle due Reverende Madri è totale, ciascuna vede l'insieme delle esperienze altrui scaricarsi in lei per fondersi nella propria memoria.

Questi ricordi separati saranno considerati dalle Sorelle come ricordi di "primo grado", vale a dire facenti direttamente parte di una psiche raccolta per la prima volta. Se venissero di nuovo ad essere divisi, diventerebbero dei ricordi di "secondo grado" e così via.

Questo momento di intimità psichica assoluta permette anche a due adepti di scambiarsi dei brevi pensieri, secondo un processo che si avvicina ad una forma di osmosi empatica, ma non ad un qualsiasi potere di telepatia.

Affinché una Condivisione sia possibile, un contatto fisico deve essere prima stabilito fra le due Reverende Madri sia che questo prenda la forma del contatto tra le due fronti o di una mano posta sulla testa del partner. Tuttavia, la forza che rende la Condivisione possibile appare solamente all'approccio della morte o in situazione di pericolo mortale.

Se questa condizione non può essere soddisfatta, le Sorelle fanno ricorso alla essenza avvelenata della Spezia, un derivato del veleno di illuminazione utilizzato nell'Agonia e che i Fremen chiamano la "morte in miniatura" ma ciò aumenta considerevolmente i rischi della Condivisione.

Concretamente, ogni Reverenda Madre deve spendere 3 punti di Controllo e subisce anche 1D8 punti di danni, la Condivisione infatti attinge all'energia vitale delle adepti.

In più, se si fa ricorso alla essenza del Melange, la spesa di un punto di Karama sarà necessaria.

Nel caso in cui si procede su una Reverenda Madre già morta, la Condivisione sarà possibile solamente se il decesso ha avuto luogo durante la stessa scena.

I ricordi ed esperienze personali delle due Reverende Madri si mescolano nei loro

rispettivi spiriti, fatto che può indurre dei potenti cambiamenti di personalità; questi ricordi non sono retti dalle regole della Memoria Genetica ma si impiantano nella memoria cosciente della Reverenda Madre ricevente, come se si trattasse di suoi propri ricordi.

Quando la fusione di due spiriti è stata particolarmente forte e le due Reverende Madri continuano ad essere in contatto dopo la Condivisione, le due adepti tenderanno a reagire come una sola ed unica persona. Questo genere di caso resta rarissimo ma esistono dei precedenti, e non sono sfuggiti all'attenzione del Bene Gesserit.

Il Bene Gesserit ha codificato molto attentamente la pratica della Condivisione, potendo questa rivelarsi pericolosa fuori da certe circostanze.

Così, la Condivisione è richiesta quando una Reverenda Madre si prepara a morire, per evitare di perdere tutte le conoscenze acquistate durante la sua esistenza. Può accadere lo stesso, quando un'adepa occupa una posizione chiave o va' ad effettuare una missione il cui esito è incerto.

In generale, l'ordine tende a considerare come una grande perdita la mancata trasmissione delle esperienze, potendo queste rivelarsi vitali in futuro.

Nei casi più estremi, quando una cellula delle Reverende Madri (il che può intendere alcune adepti isolate su un pianeta disperso, se non un intero Capitolo o, in teoria, l'ordine intero) è minacciata di sparire, i suoi membri possono procedere a l' "Extremis Progressiva."

Vanno a operare la Condivisione a due a due finché ciascuna di esse non possieda la Memoria di tutte, in modo che una sola basti a portare le conoscenze ed esperienze dell'insieme della cellula originaria alla comunità.

Memoria Genetica e Segreti

In teoria, il campo della Memoria Genetica ingloba l'insieme delle notizie e delle conoscenze dell'insieme delle adepti del Bene Gesserit. In pratica, questo non è completamente esatto...

Conformemente alla sua filosofia del controllo assoluto delle informazioni, il Bene Gesserit ha posto alcune restrizioni e clausole di sicurezza

sulla Condivisione della Memoria Genetica, per evitare che certi segreti indispensabili alla sicurezza dell'ordine non siano divulgati troppo facilmente dall'uso della Memoria Genetica o della Condivisione.

Fin dalla fondazione del Bene Gesserit, la sua classe dirigente decise che certe notizie dovevano essere archiviate al sicuro piuttosto che essere trasmesse di generazione in generazione.

Le poche Reverende Madri che hanno accesso a questi segreti devono seguire prima di tutto una formazione particolare che permette loro di mascherare certe notizie contenute nella loro memoria e di evitarne così la loro trasmissione sia con la Memoria Genetica o la Condivisione.

In pratica, tutto accade come se queste notizie fossero conservate in uno scompartimento mnemonico ermetico, accessibile unicamente alla memoria dell'adepta. Le detentrici di questi preziosi segreti si impegnano anche a darsi la morte piuttosto che rivelarli -un impegno sottoposto alle regole di obbedienza descritte sopra.

