



IMPERIUM:
IL MANUALE
DEI MENTAT

Crediti dell'edizione Francese

Testo : Olivier Legrand

Impaginazione : Zaïdin Amiot - Zfaktory@yahoo.ca

Crediti dell'edizione Italiana

Traduzione: Luigi Castellani

Impaginazione : Luigi Castellani su modello originale di Zaïdin Amiot

IMPERIUM: **IL MANUALE DEI MENTAT**

SOMMARIO:

04	Capitolo I.....	ESSERE UN MENTAT
07	Capitolo II.....	MENTAT NEL GIOCO
15	Capitolo III.....	L'ORDINE DEI MENTAT
19	Appendice.....	MENTAT DEVIANTI

*Supplemento per il gioco di ruolo IMPERIUM
Olivier Legrand –2004
Traduzione di Luigi Castellani - 2004*

Capitolo 1: **ESSEREUNMENTAT**

Formazione di un Mentat

Non tutti possono diventare Mentat. I candidati a questa forma di condizionamento vengono selezionati rigorosamente dall'Ordine dei Mentat.

La selezione si effettua generalmente tra i 10 e i 16 anni, ma l'Ordine accoglie nei suoi ranghi anche alcuni alunni "*prodigio*", scelti nell'infanzia, così come alcuni candidati più vecchi le cui potenzialità sono state scoperte solo tardivamente, ma tali eccezioni restano rarissime.

Una volta selezionati, i candidati vengono mandati alla sede dell'Ordine, su Capella. Riceveranno una formazione estremamente rigorosa, mirante a fare di essi delle vere "*macchine pensanti umane*".

La durata di questo programma di educazione e di condizionamento dipende direttamente dal grado di qualifica e di prestazione a cui l'allunno Mentat è capace di giungere.

La formazione di un Mentat può estendersi su sei livelli, a seconda delle capacità manifestate dal soggetto.

Questi sei livelli, anche chiamati Gradi, sono:

I Memorizzatore

II Processore

III Ipotesista

IV Generalista

V Simulazionista

VI Consigliere

Ciascuno di questi Gradi rappresenta circa due anni standard di formazione intensiva. Il condizionamento di un Consigliere Mentat (Grado VI) dura dunque una dozzina di anni.

I Mentat dei primi tre gradi (Memorizzatore, Processore e Ipotesista) sono chiamati comunemente "*Mentat minori*". In linea di

massima, solo i Mentat che abbiano accesso ai Gradi superiori (Generalista, Simulazionista o Consigliere) sono considerati come veri Mentat.

Come il nome indica, la vocazione di Consigliere Mentat descritta nelle regole di Imperium corrisponde al grado supremo di questa formazione.

Si noti che solo il 5% dei candidati scelti per il condizionamento giungono a questo estremo grado di competenza.

Le caratteristiche e le facoltà dei diversi gradi sono esaminate in dettaglio nel Capitolo II di questo manuale.

Funzioni e Servizio

Una volta che la sua formazione è completa, un Mentat è pronto ad essere messo sul mercato dall'Ordine.

In pratica, una Casa nobile può comprare un Mentat esattamente come farebbe per un bene materiale: sul piano legale, la Casa non è solamente il datore di lavoro del Mentat, ma anche il suo acquirente ed il suo proprietario.

L'acquisto di un Mentat costa estremamente caro: all'infuori di istituzioni come il CHOAM, la Gilda o l'amministrazione imperiale, solo una Casa Nobile può permettersi una tale spesa. Solo le più ricche fra di esse (con almeno 3 in Prosperità) possono offrirsi un vero Consigliere di Grado VI.

In certi casi, una Casa nobile può prenotare un Mentat fin dall'inizio del suo condizionamento, fornendo l'allunno all'Ordine e pagandone la formazione invece di acquistarlo in quanto prodotto finito. Certe famiglie nobili possono così offrire un Condizionamento da Mentat ad uno o più dei loro membri, a partire dal

momento in cui manifestano le capacità intellettuali richieste, restando sicure che questo Mentat non sarà mai venduto ad un'altra Casa. Questa pratica comporta tuttavia certi rischi. Sul piano giuridico, è incompatibile con un'acquisizione classica per contratto, ciò significa che il Mentat non ha nessun obbligo legale verso la Casa che ne abbia finanziato la formazione: è, di fatto, padrone del proprio destino e può decidere un giorno di prendersi la sua indipendenza, senza infrangere in ciò la legge imperiale. Per evitare tali problemi, la maggior parte delle Case preferiscono generalmente attenersi al metodo tradizionale del contratto di acquisto.

Esiste un terzo caso: quello dei Mentat interni all'Ordine. Si tratta di Mentat formati dall'Ordine e conservati da esso nel ruolo di amministratori, insegnanti e rappresentanti legali.

In virtù della loro posizione particolare, questi Mentat non possono mettersi al servizio di nessuna altra organizzazione, fazione o istituzione - ivi compreso il potere imperiale. In breve, la loro principale funzione è di assicurare il condizionamento e l'istruzione degli alunni della scuola, su Capella, ma anche di rappresentare gli interessi giuridici, finanziari e politici dell'Ordine in tutto l'Impero - un ruolo strettamente imparentato con quello di spia e di agente segreto.

La Psiche del Mentat

Il Condizionamento di un Mentat mira innanzitutto alla prestazione, e non alla stabilità psichica o all'equilibrio interiore.

Per trasformare un spirito umano in vera macchina pensante, è indispensabile inibire nel soggetto un certo numero di emozioni capaci di interferire con lo sviluppo e l'esercizio della logica mentat.

Se le inibizioni psicologiche imposte dal Condizionamento Mentat possono sembrare meno numerose e meno drastiche di quelle dipendenti dal Condizionamento Bene Gesserit o della scuola Suk, giocano un ruolo non meno

determinante nello sviluppo e nel comportamento dell'individuo Mentat.

In concreto, il Condizionamento di un Mentat porta la sua mente a reprimere quasi automaticamente ogni forma di sentimento capace di turbare o di influenzare le sue facoltà di analisi e di giudizio - a cominciare dai sentimenti a carattere interpersonale, come l'amore e l'odio, così come la maggior parte delle emozioni o degli atteggiamenti che sono associati comunemente ad essi: il desiderio, l'affetto, la collera, il rancore ecc.

Ciò significa che un Mentat è totalmente privo di emozioni o di empatia? No, perché un Mentat resta innanzitutto un essere umano - come dimostrano la lealtà sincera di Thufir Hawat per la famiglia degli Atrides e, più ancora, il suo reale affetto per il giovane Paul... ma tali emozioni costituiscono l'eccezione, e non la regola.

In generale, si suppone che un Mentat ignori ogni eccesso emotivo, in conformità con le esigenze del suo ruolo ed i principi del suo Condizionamento. Le diverse eccentricità e bizzarre comportamentali spesso osservate nei Mentat non sono in realtà che le manifestazioni della parte emotiva del loro ego, passate attraverso il filtro inibente del Condizionamento: poiché ogni essere umano è unico, questo Condizionamento non comporta necessariamente l'apparizione delle stesse idiosincrasie in tutti i Mentat.

Questo aspetto del Condizionamento Mentat è rappresentata, in termini di gioco, dai diversi Punti Deboli dettagliati nel Capitolo II di questo supplemento.

Se non può trattenersi dal provare dei sentimenti, il Mentat farà di tutto, in compenso, per trattarli in modo razionale, gestendoli come altrettanti parametri inerenti al suo funzionamento intellettuale: le sue emozioni non differiscono da qualsiasi altra forma di dati - tutto sta nel considerarli tali.

Il peggior errore che un Mentat potrebbe fare sarebbe di ignorare deliberatamente questa parte di sé - le sue analisi partirebbero allora da dati incompleti, addirittura alterati, il che può

condurlo all'errore o, peggio ancora, all'accecamiento.

Disfunzioni

Il Gelo del Mentat

Il fatto di dovere confrontarsi continuamente con un'infinità di ipotesi e di potenzialità rende i Mentat estremamente vulnerabili alle conseguenze dei propri errori di analisi; in quanto computer umano, si suppone che un Mentat sia infallibile, ma persino le più macchine perfette possono avere delle disfunzioni.

Un Mentat deve imparare a vivere col Dubbio dunque - una prospettiva che finisce per immergere certi di essi in un stato di indecisione totale. Quando commette un grave errore di analisi, un Mentat incapace di affrontare il Dubbio può perdere ogni controllo sulla sua mente e cadere in un stato di catatonìa totale - esattamente come una macchina che smetta di funzionare di colpo. Questo fenomeno, conosciuto sotto il nome di "*Gelo del Mentat*", è teoricamente irrimediabile.

In pratica, un Mentat "*Congelato*" può talvolta essere recuperato grazie ad un complesso processo di ricondizionamento. Questo processo, estremamente costoso, non può essere effettuato che su Capella, su ordine delle alte cariche dell'Ordine dei Mentat: in pratica, solo un Mentat che lavori per l'Ordine e portatore di dati importanti può beneficiarne.

Inoltre, questo ricondizionamento è lontano da ottenere risultati perfetti: un Mentat ricondizionato non può mai più utilizzare la sua facoltà di Analisi Proiettiva che è, ricordiamolo, all'origine del Dubbio. Conserva tuttavia le sue altre facoltà - il che lo riduce al Grado di semplice Processore. La maggior parte di questi Mentat decaduti finiscono generalmente la loro vita in seno alle strutture interne

dell'Ordine, con un ruolo di archivista o di amministratore; altri continuano ad operare all'esterno, come agenti di informazione o di collegamento.

Per ulteriori informazioni sugli effetti del Dubbio in termini di gioco, vedere le regole di Imperium.

Il Rhajia

Il Dubbio ed il "*Gelo*" che può conseguirne non sono tuttavia i soli pericoli ai quali la mente di un Mentat è esposta. Alcuni Mentat, letteralmente ipnotizzati dalle miriadi di dati e di possibilità che contemplanò continuamente, finiscono per affondare in un stato di letargia totale chiamata Rhajia.

La natura esatta di questo fenomeno è poco conosciuta e soggetta a numerose speculazioni: alcuni vi vedono una forma di cedimento mentale, provocato dalla tensione disumana dell'ultimo Grado di condizionamento Mentat; altri, invece, considerano il Rhajia come lo stadio estremo del percorso di un Mentat, la separazione tra il corpo fisico e la coscienza pura, oramai libera di vagare attraverso un oceano infinito di dati in continua espansione. Certi Mentat ricercano deliberatamente il Rhajia, come una forma di trascendenza; altri vi affondano accidentalmente...

In concreto, l'immersione nel Rhajia significa il coma e, alla fine di un certo lasso di tempo, la morte.

Più raramente, il Mentat resta cosciente, pur essendo immerso in un stato di amnesia o di trance estatica permanente - che è pressappoco lo stesso.

Circolano persistentemente voci sull'esistenza di droghe capaci di indurre un tale stato in un Mentat desideroso di offrirsi una morte al'altezza della sua esistenza.

Capitolo 2: **IMENTATNELGIOCO**

Gradi di Condizionamento

In termini di gioco, il Grado di formazione di un Mentat misura la conclusione e la riuscita del suo

Condizionamento: una volta che questo è terminato, questo Grado non può essere migliorato con "l'esperienza" o da qualsiasi altra forma di apprendistato. Un personaggio Mentat non potrà aumentare dunque mai il suo Grado di formazione durante gioco. In termini di gioco, le facoltà di un Mentat dipendono direttamente dal suo grado di formazione (vedere il quadro qua sotto).

Grado	Concentrazione	Facoltà
Memorizzatore	Disciplina	Trance mnemonica
Processore	Disciplina + 1	Integrazione Cognitiva
Ipotesista	Disciplina + 2	Analisi Proiettiva
Generalista	Disciplina + 3	-
Simulazionista	Disciplina + 4	-
Consigliere	Disciplina + 5	-

Come si può vedere, l'acquisizione delle facoltà Mentat si effettua durante i primi tre Gradi.

Durante i tre seguenti Gradi, il Mentat impara a sviluppare la sua Concentrazione così come le diverse competenze legate alla sua formazione.

Mentat Minori

Questi Mentat ricevono una formazione meno approfondita di quella dei "veri" Mentat; contrariamente a questi ultimi, sono spesso impiegati in compiti specializzati, in un campo specifico - come il commercio, la tecnologia, la ricerca scientifica, o anche l'investigazione criminale.

In teoria, il termine "*Mentat minore*" può applicarsi a qualsiasi Mentat che abbia

raggiunto uno dei primi tre Gradi di condizionamento: Memorizzatore, Processore o Ipotesista.

In pratica, solo gli Ipotesisti sono autorizzati dall'Ordine a seguire una vocazione all'infuori di una

cornice molto ben definita: gli altri, quelli che si rivelano incapaci di progredire oltre, restano impiegati dall'Ordine a titolo di segretari, assistenti, gestori di dati ecc. Nella cornice di un gioco di ruolo, tali compiti non sono esaltanti: un giocatore che decida di impersonare dunque un Mentat Minore possiederà obbligatoriamente il Grado di Ipotesista.

Un Ipotesista sarà sempre meno capace e meno polivalente di un vero Mentat. Non essendo un Generalista, non può applicare la sua facoltà di Analisi Proiettiva se non alle situazioni in rapporto diretto col suo campo di perizia, vale a dire con la sua vocazione(vedere sotto). Il suo solo vantaggio, in termini di gioco, è di essere totalmente immune al Dubbio (vedere regole di Imperium). Il Dubbio del Mentat comincia a manifestarsi a partire dal Grado IV, quando il Mentat impara a diventare un Generalista, vale a dire ad allargare il campo di applicazione delle sue attitudini speciali ad ogni tipo di situazione possibile: il fatto di non dovere esercitare i suoi talenti che in un campo di perizia molto particolare mette l'Ipotesista al riparo da questa disfunzione.

Se un giocatore desidera impersonare un Ipotesista, potrà dirigerlo verso una delle seguenti Vocazioni:

MEDIATORE: Consulente commerciale ed analista finanziario, generalmente adoperato dal CHOAM;

+1 in Astuzia; +2 in Commercio, +1 in Osservazione, Leggi, Etichetta e Politica.

GIURISTA: Avvocato o esperto di diritto, adoperato generalmente dalla burocrazia imperiale; +1 in Astuzia o Sapere; +2 in Leggi, +1 in Etichetta, Osservazione, Retorica e Tradizioni.

TECNOLOGO: Ingegnere prodigio; +1 Sapere; +2 in Tecnologia, +1 in Osservazione, Sicurezza, Pilotare e Lingue.

LOGICO: Matematico, filosofo, generalmente adoperato come insegnante; +1 in Astuzia o Sapere; +2 in una delle seguenti competenze e +1 nelle altre quattro: Strategia, Osservazione, Retorica, Sotterfugio e Tradizioni.

INVESTIGATORE: Detective, criminologo, generalmente adoperato dal potere imperiale; +1 in Astuzia; +2 in Osservazione ed in Interrogatorio, +1 in Leggi ed in Sotterfugio.

COLLETTORE: Osservatore scientifico, incaricato di raccogliere dati sul campo, generalmente adoperato dall'amministrazione imperiale o dalla Gilda; +1 Sapere; +2 in Planetologia, +1 in Osservazione, Storia, Lingue e Tradizioni.

Gradi Superiori

Nella maggior parte dei casi, i Mentat interpretati dai giocatori apparterranno ai tre Gradi superiori dell'Ordine: Generalista, Simulazionista e Consigliere. Ciascuno di questi gradi è esaminato sotto in maggior dettaglio.

GENERALISTA (Grado IV)

A questo stadio della sua formazione, il Mentat impara ad applicare la sua facoltà di Analisi Proiettiva a tutti i tipi di situazioni e di campi: in termini di gioco, è oramai capace di applicare questa capacità ad ogni Competenza di Sapere o di Astuzia in rapporto diretto con la situazione che egli desidera analizzare. Questa diversificazione fa di lui un vero Generalista, ma lo rende anche vulnerabile alla debolezza caratteristica dei Mentat: il Dubbio.

SIMULAZIONISTA (Grado V)

A questo stadio, le facoltà di analisi del Mentat non si limitano più solamente alle situazioni o agli avvenimenti, ma si estendono al più complesso di tutti i campi di dati: lo spirito umano.

Concretamente, un Mentat Simulazionista è capace di utilizzare le sue facoltà per studiare metodicamente e scientificamente il comportamento di un individuo o di un gruppo, al fine, per esempio, di prevedere le sue reazioni o di scoprire i suoi punti deboli.

In termini di gioco, questo corrisponde all'applicazione della facoltà di Analisi Proiettiva alla Competenza Psicologia. Solo un Simulazionista può acquistare e sviluppare questa competenza, che non fa parte dell'insegnamento prodigato ai Mentat di Grado inferiore. Questa restrizione si spiega con la complessità e la sottigliezza di questa scienza, ma anche con il fatto che il suo contenuto nozionale potrebbe interferire gravemente coi primi Gradi del condizionamento Mentat.

CONSIGLIERE (Grado VI)

Questo tipo di Mentat, il più potente che esista, corrisponde al Consigliere Mentat descritto nelle regole di Imperium.

Mentat Atipici

Le regole di Imperium consentono di creare un Consigliere di Grado VI, ci si può chiedere quale interesse un giocatore possa avere a volere interpretare un Simulazionista, addirittura un "semplice" Generalista, essendo questi personaggi, per definizione, meno efficienti di un Consigliere (a causa, fra l'altro, di un capitale di Concentrazione leggermente più basso).

Esiste tuttavia una buona ragione di scegliere questo tipo di personaggio, una ragione intimamente legata al fatto che un Generalista o un Simulazionista non può accedere alla posizione di Consigliere. Poiché un tale personaggio non può abbracciare la Vocazione di Consigliere Mentat, deve dirigersi necessariamente verso un'altra Vocazione, il

che può permettergli di estendere le sue competenze al di là del solo campo intellettuale.

Questa opzione può permettere di giocare dei Mentat-Duellanti dunque, dei Mentat-Assassini ecc.

Concretamente, un tale personaggio segue, all'epoca della sua creazione, il seguente percorso: una volta presi in conto gli effetti del Condizionamento Mentat, può (grazie alle sue straordinarie capacità di integrazione mentale) completare la sua formazione con una delle seguenti Educazioni: Educazione Marziale, Educazione Cortese, Educazione Mercantile, Educazione Sapiente.

Questa educazione complementare sarà evidentemente meno efficace di una vera Educazione: in termini di gioco, il Mentat riceve solamente le Competenze di base della sua Educazione e non beneficia né delle Competenze supplementari né dei bonus alle Caratteristiche.

In seguito, il personaggio può dirigersi verso una Vocazione associata alla sua Educazione complementare: Assassino, Duellante, Commerciante, Cortigiano, Storico, Planetologo. Beneficia allora di tutti gli aggiustamenti e Vantaggi di questa Vocazione.

Se costituiscono dei personaggi molto interessanti da interpretare, questi Mentat atipici restano relativamente rari. Nei fatti, la grande maggioranza dei Generalisti e dei Simulazionisti si orienta verso le occupazioni poco esaltanti di amministratori, di consulenti e di supervisor al servizio del loro Ordine o di istituzioni come il CHOAM, la Gilda o la burocrazia imperiale.

Punti Deboli

Persino le macchine più perfette hanno delle debolezze-ed i Mentat non derogano da questa regola. La maggior parte di essi manifestano alcune bizzarre comportamentali - che sono le conseguenze dirette dell'incredibile tensione alla quale la loro mente è sottoposta costantemente. Più il Condizionamento di un

Mentat è approfondito, più questa tensione è pesante e più la personalità del Mentat tenderà a sembrare strana o eccentrica. In termini di gioco, un Generalista possiede un solo punto debole: il Dubbio (vedere regole di Imperium). Ogni Grado al di sopra del IV si manifesta in un punto debole supplementare, ovvero: uno di più per i Simulazionisti e due per i Consiglieri. Questi Punti Deboli devono essere scelti dall'elenco riportato qui sotto.

Dipendenza dal Succo di Sapho

Questa debolezza, particolarmente diffusa nei Mentat, è descritta in dettaglio nel Capitolo V delle regole di Imperium.

Ossessione del Cheope

Il Mentat che possiede questo Punto Debole è letteralmente ossessionato dal gioco del Cheope, che considera come la chiave di ogni ragionamento logico, la struttura perfetta per l'esercizio di tutte le

astrazioni. Passa la maggior parte del suo tempo a giocare, disputando spesso parecchie partite contemporaneamente- generalmente contro sé stesso, a meno che non trovi un avversario alla sua altezza nel qual caso farà di tutto per affrontare questo individuo al gioco delle piramidi.

Il giocatore dovrà fare in modo che questa ossessione traspaia attraverso il linguaggio del personaggio che tenderà sempre a smaltare i suoi ragionamenti ed i suoi discorsi di metafore prese in prestito dal campo dei giochi di strategia. In termini di gioco, si considererà che un Mentat con questo punto debole debba utilizzare un gioco di cheope (con tutti i suoi pezzi) quando intende entrare in Introspezione; senza questo supporto, il Mentat sarà incapace di recuperare la sua Concentrazione.

Hybris

Questo termine greco (che si pronuncia "hubris") può essere definito come una mescolanza di orgoglio, di accecamento e di mania di grandezza. Nel caso dei Mentat, questo tratto rappresenta un senso di superiorità intellettuale schiacciante, la

certezza di essere assolutamente infallibile. Un Mentat con questa debolezza tenderà a comportarsi in modo arrogante, particolarmente verso i "*semplici mortali*" che non possiedono le sue facoltà – il che può evidentemente attirargli alcune noie... ma gli effetti più devastanti del hubris si manifesteranno quando il Mentat si confronta con l'insuccesso: di fronte al Dubbio, un tale personaggio non ha assolutamente nessuna difesa. In termini di gioco, si considererà il suo test di Disciplina come un insuccesso automatico - solo la spesa di un punto di Karama potrà permettere al personaggio di sfuggire alle conseguenze del suo fallimento intellettuale...

Assenza di emozioni

Tutti i Mentat manifestano un certo distacco emotivo - in un Mentat che possiede questo Punto Debole, questo distacco prende delle proporzioni estreme: il personaggio resta, in ogni circostanza, di una freddezza glaciale e sembra privo di ogni sensibilità e di ogni empatia. Per gli osservatori esterni, il suo comportamento rievoca più quello di una macchina che quello di un essere umano. Gli effetti di questo punto debole dovranno riflettersi nell'interpretazione del giocatore. Concretamente, un personaggio con questo Punto Debole non potrà dissimulare mai la sua condizione di Mentat, anche con il più abile dei travestimenti; rifiuterà inoltre, automaticamente ogni forma di scambio emotivo con gli altri e, quindi, tenderà ad essere rifiutato dagli altri. In termini di gioco, un tale personaggio non ha la possibilità di stabilire dei nuovi contatti.

Devozione Totale

Un Mentat con questo punto debole si considera prima di tutto come un strumento, piuttosto che come un individuo a pieno titolo. La sua sola ambizione è di servire al meglio gli interessi dei suoi padroni, o dei suoi datori di lavoro. Le sue azioni, la sua coscienza ed il suo libero arbitrio sono interamente subordinati alla lealtà totale che riversa su colui, o quelli, che serve. Nei casi più estremi, questa lealtà potrà prendere il

sopravvento sull'istinto di sopravvivenza del personaggio. Questo punto debole dovrà riflettersi soprattutto nell'interpretazione del giocatore. Quindi il personaggio non potrà mai agire contro gli interessi di coloro che serve, ne volontariamente ne sotto costrizione, altrimenti subirà gli stessi effetti che se fosse confrontato dal Dubbio. Tale è la sorte dello sfortunato Thufir Hawat in Dune...

Angoscia del Dubbio

Il Mentat che possiede questo Punto Debole è roso letteralmente dalla paura di commettere un errore di giudizio. Quando deve effettuare una Analisi Proiettiva, è obbligato ad esercitare un sforzo supremo di padronanza di se, per evitare di cedere all'indecisione. In termini di gioco, deve, in questo caso, spendere 2 punti di Concentrazione al posto di uno solo.

Richiamo del Rhajia

Un Mentat con questo punto debole cederà presto o tardi alle sirene del rhajia. Appena il personaggio entra in Introspezione per potere recuperare dei punti di Concentrazione, c'è il rischio che entri in rhajia: al termine del periodo di introspezione, si lancia un numero di dadi pari alla sua durata in ore; se il tiro contiene uno o più 8, il Mentat si ritrova subito assorto in un stato di allucinazione letargica profonda da cui niente potrà estrarrlo prima di 1D8 di ore. Ogni volta che questo avviene, il Mentat accumula anche un numero di punti di Rhajia pari a questo numero di ore; questi punti vengono segretamente sommati dal Direttore di Gioco. Quando il totale raggiunge 100, il Mentat cade definitivamente in coma. Finché ciò non avviene, il giocatore del Mentat può sacrificare dei punti di Karama per ridurre questo totale, in ragione di 10 punti per punto di Karama speso a questo fine.

Nota sui Punti Deboli

Per questioni di semplicità, la nozione di "Punto Debole" non è stata inclusa nelle regole di base di Imperium.

Se giocate già un Consigliere Mentat creato con queste stesse regole, ma intendete tenere in conto il contenuto di questo supplemento, dovrete dotare il vostro personaggio di due Punti Deboli dunque - ma come aggiungere queste due debolezze al vostro personaggio in maniera retroattiva, senza snaturare la personalità? Niente panico! In molti casi, i punti deboli descritti vanno solamente a codificare in termini di gioco degli atteggiamenti o delle idiosincrasie tipiche dei Mentat, e voi non avrete probabilmente nessun problema a trovare che queste si applicano al vostro personaggio.

All'infuori della Dipendenza al Succo di Sapho, già affrontato nelle regole di base, i punti deboli più tipici sono probabilmente Assenza di emozioni ed Angoscia del Dubbio; inoltre, un Mentat può scoprire assai facilmente di essere sensibile alla chiamata del Rhajia in qualsiasi momento della sua esistenza.

Procedure Mentat

Questa sezione studia un poco più da vicino due tattiche utilizzate dai Mentat nell'esercizio delle loro funzioni: la Simulazione di Conflitto ed il Sabotaggio di Dati.

Simulazione di Conflitto

Si tratta di un'uso specifico della facoltà di Analisi Proiettiva applicata alla competenza Psicologia. Solo un Mentat di Grado V (Simulazionista), o VI (Consigliere), può farvi ricorso.

Concretamente, questa procedura permette ad un Mentat di osservare e di analizzare le tattiche utilizzate da un avversario potenziale, allo scopo di migliorare le proprie probabilità di battere questo avversario durante un confronto futuro. I termini "*tattica*" e "*avversario*" sono da prendere qui nella loro accezione più larga. In termini di gioco, questa facoltà può essere utilizzata in ogni situazione di confronto che può essere definita come un duello - che si tratti di un duello ad Armi Bianche, di Strategia (come, per esempio, una parte di Cheope), di Retorica o anche di Sotterfugio.

Il Mentat deve avere l'opportunità di studiare attentamente le tattiche del suo futuro avversario, utilizzando il suo potere di Trance Mnemonica (1pt di Concentrazione).

Al termine della Trance, il Mentat deve effettuare un test di Osservare. Se il test è riuscito, il Mentat riesce a "integrare" totalmente le tattiche del personaggio osservato. In termini di gioco, conosce il valore esatto della sua Competenza e beneficerà di un bonus di +1 dado alla propria Competenza se affronta questo avversario particolare. Questo bonus non si cancellerà col tempo e non esiste nessun limite al numero di avversari che un Mentat Simulazionista può analizzare e integrare nella sua memoria. Invece, il Mentat dovrà spendere sempre 1 punto di Concentrazione per re-inizializzare le se tattiche in base a quelle del suo avversario, prima di uno scontro: questa spesa deve essere effettuata all'inizio della scena, ma non ha bisogno di essere rinnovata ad ogni test, nel caso in cui il duello si svolga in più passaggi. Tuttavia, ogni Competenza deve essere oggetto di un'osservazione separata: un Mentat non può utilizzare la sua conoscenza delle tattiche di scherma di un avversario per batterlo a Cheope...

È impossibile utilizzare questa procedura in modo efficace contro un Mentat Deviante, i suoi schemi di pensiero e di azione sono fin troppo erratici ed imprevedibili.

Sabotaggio di Dati

A forza di essere impiegati dalle Grandi Case come consiglieri strategici, commerciali e politici, i Mentat hanno imparato a giocare gli uni contro gli altri, vale a dire ad incorporare nelle loro analisi la variabile rappresentata dall'esistenza (e la competenza) di questo o quel Mentat nemico capace di intervenire nello schema delle possibilità.

Alcuni di loro sono maestri nell'arte di manipolare le analisi degli altri Mentat per un uso sottile della disinformazione: a partire dal momento in cui un ragionamento è costruito su dei dati incompleti, truccati o erronei, i rischi di errore aumentano considerevolmente.

Se i Mentat sono dei "*computer umani*", la disinformazione è per essi l'equivalente di un virus informatico...

Esiste una moltitudine di modi e di metodi che permettono di fare pervenire notizie false ad un Mentat, lo stratagemma abituale consiste nel nascondere dati falsi in mezzo a dati perfettamente verificabili. In termini di gioco, questi differenti metodi possono venire risolti con il sistema dettagliato qui sotto.

Il termine istigatore rappresenta il Mentat all'origine della disinformazione ed il termine destinatario rappresenta il Mentat bersaglio della disinformazione.

Si comincia con paragonare i valori di Intrigo delle due Case. Se la Casa bersaglio della manipolazione possiede un valore di Intrigo superiore a quello della Casa istigatrice, ogni tentativo è obbligatoriamente destinato all'insuccesso. Affinché un sabotaggio dei dati sia attuabile, occorre che il valore di Intrigo della Casa istigatrice sia uguale o superiore a quello della Casa destinataria.

Se questo è il caso, si passa alla fase seguente.

L'abilità di un Mentat nel creare, scoprire e far circolare delle notizie false dipende direttamente dalla sua Competenza in Sotterfugio. Il Mentat istigatore effettua un "*test di attacco*" con questa Competenza: se il test è riuscito, il destinatario ha diritto ad un "*test di difesa*" basato su questa stessa Competenza, seguendo lo stesso principio che per i combattimenti. Se il test di difesa ottiene un numero di successi pari o superiore al test di attacco, le notizie false vengono scoperte in tempo e lo stratagemma è sventato.

Se il test di difesa è riuscito, le notizie saranno scoperte in tempo. La loro provenienza potrà venire stabilita in seguito tramite dei test di Politica, di Sotterfugio o qualsiasi altra Competenza giudicata appropriata dal Direttore di gioco. In caso di vittoria dell'istigatore, il destinatario si lascia imbrogliare completamente ed incorpora i dati sabotati nella sua banca dati mentale...

In questo caso, ogni Analisi Proiettiva basata (del tutto o in parte) su queste notizie dovrà essere interpretata dal Direttore di gioco di due modi diversi.

Si dovrà, quindi, procedere a due letture distinte dello stesso test di Competenza. La prima lettura rappresenta il grado di riuscita del Mentat come esso lo percepisce: i dadi sono interpretati come per qualsiasi Analisi Proiettiva, contando un successo per dado, salvo per un 1 che non conta, o gli 8 che contano doppio.

La seconda lettura rappresenta il grado di reale efficacia dell'analisi del Mentat: i dadi saranno interpretati allora come per un test di Competenza classico, con una soglia di riuscita di 5 per ogni dado. Supponiamo, per esempio, che una Analisi Proiettiva abbia dato il seguente risultato: 8, 7, 5, 4, 1, 6, 3 e 2,. Il Mentat penserà di avere ottenuto l'equivalente di 8 successi mentre egli ne ha in realtà ottenuti solo 5. Più lo scarto tra queste due letture sarà alto, più il margine di errore del Mentat sarà considerevole.

In caso di fallimento completo, il Mentat ingannato deve effettuare un test di Dubbio (vedere regole di Imperium): come una macchina vittima di un virus, rischia di non riaversene mai più... Se il Mentat è in preda al Hybris (vedi sopra), non avrà diritto a nessuno test di Disciplina e subirà automaticamente le conseguenze del suo insuccesso...

Giocare un Mentat

Tra le diverse specificità dell'universo di Dune, i poteri dei Mentat fanno parte degli elementi più difficili da ritrascrivere nella cornice di un gioco di ruolo. Per un giocatore, interpretare un Mentat, è al tempo stesso un'esperienza affascinante, piena di possibilità inedite, ma anche una vera sfida.

In termini di roleplaying, questa sfida comporta un certo numero di rischi e di difficoltà.

Il primo rischio è che l'interpretazione del giocatore non sia all'altezza delle facoltà del suo personaggio. È estremamente difficile impersonare un genio quasi-infallibile, soprattutto quando avanzate "*alla cieca*" in una

sceneggiatura che scoprite man mano che il gioco prosegue: immaginate un attore a cui si chiede di sostenere il ruolo di Sherlock Holmes ma improvvisando, senza conoscere in anticipo le deduzioni del geniale detective...

È evidentemente impossibile per un giocatore mostrarsi più *intelligente* di quanto egli non sia realmente: ecco perché le facoltà dei Mentat sono state codificate in termini di gioco, come capacità totalmente indipendenti dell'intelligenza effettiva del giocatore. Questo artificio tecnico permette al giocatore di concentrarsi pienamente sull'interpretazione del suo personaggio, interpretazione che dovrà riflettere le particolarità intellettuali e psicologiche dei Mentat.

Tutti i Mentat si comportano secondo lo stesso schema generale, affrontando ogni situazione come un problema che possiede una soluzione logica. Per un Mentat, non esiste nessuna vera differenza tra l'astratto ed il concreto, tra la teoria e le realtà, tra una macchinazione politica ed un ragionamento matematico. Il giocatore che interpreta un Mentat dovrà sforzarsi di evitare le conclusioni frettolose, le ipotesi azzardate e le speculazioni gratuite dunque; dovrà considerare il mondo che lo circonda come un insieme di notizie da essere assimilate, analizzate, classificate ed utilizzate. L'intelligenza del giocatore non va ignorata: un giocatore astuto o ispirato saprà mettere a frutto le facoltà speciali del suo personaggio; d'altro canto un giocatore meno brillante potrà contare sempre sulle facoltà del suo personaggio per *"limitare i danni"* – del resto, anche i Mentat fanno degli errori, specialmente quando devono operare al di fuori di un campo strettamente razionale.

Questo ci porta naturalmente al secondo rischio: quello di vedere il giocatore rifugiarsi dietro le facoltà speciali del suo personaggio per astenersi dal dover compiere una vera riflessione.

L'Analisi Proiettiva non deve diventare un volgare *"tiro di idea"*, utilizzato ogni volta in cui i giocatori

mancono di ispirazione o di perspicacia: un tale processo si basa sempre su dei dati specifici e non può essere condotto ex nihilo, come un gioco di prestigio mentale. Questa è la ragione

per cui mi è sembrato giusto legare questa facoltà a delle competenze specifiche, come Strategia e Politica, piuttosto che farne una capacità generale, suscettibile di essere impiegata anche in modi inappropriati.

Ciò detto, il miglior modo per un Direttore di gioco di impedire questo genere di deriva è di integrare l'esistenza del Mentat nella costruzione delle sue avventure, determinando il più precisamente possibile l'influenza potenziale delle sue facoltà sullo svolgimento dell'intrigo. In un certo modo, questo obbliga il Direttore di gioco a riflettere (lui stesso), come un Mentat, considerando i punti-chiave della sua storia in termini di notizie, di analisi e di risoluzione.

Il terzo rischio riguarda l'equilibrio del gruppo di giocatori. Il direttore di gioco dovrà stare attento che il Mentat non rubi sistematicamente la scena agli altri eroi: altrimenti gli altri giocatori avranno la sgradevole impressione di interpretare dei personaggi subalterni (il *"Watson"* del Mentat, in qualche modo...) e finiranno per perdere ogni interesse nel gioco, o per affidarsi interamente alle facoltà del Mentat, il che equivale praticamente alla stessa cosa. Questo rischio sarà particolarmente presente se le vostre avventure sono interamente investigative, delle inchieste in cui la riflessione è assai più importante dell'azione o dell'emozione.

La soluzione più semplice consiste nell'integrare nei vostri intrighi delle situazioni dove le facoltà del Mentat non gli saranno di alcun aiuto e dove le capacità degli altri personaggi saranno di un'importanza decisiva: il fatto di essere praticamente onniscienti non rende necessariamente onnipotenti-come prova la tragica storia di Thufir Hawat...

È indispensabile considerare bene la posizione del Mentat in seno al gruppo: nella stragrande maggioranza dei casi, i Mentat sono per vocazione dei consiglieri, piuttosto che uomini di azione o leader. Sono innanzitutto dei servitori, anche se si tratta di servitori di eccezione; per riprendere l'analogia del computer umano, un Mentat non funziona mai per sé ma per un certo numero di utenti - il che include gli altri personaggi-giocanti. Può essere

molto interessante porre un Mentat nello stesso gruppo di uno o più personaggi carismatici (o molto importanti in termini di Status) capaci di occupare il "*proscenio*."

Un altro approccio consiste nel separare il gruppo durante l'avventura – metodo spesso sconsigliato per ragioni pratiche ma che può, in questo caso preciso, produrre risultati interessanti: mentre il Mentat riflette sugli indizzi fornitigli, il resto del gruppo fa avanzare la trama con le sue azioni e decisioni. Una simile approccio richiede un buon senso del timing e non dovrà essere usato a scapito del giocatore Mentat, che potrebbe non voler passare metà dello scenario a rompersi la testa mentre gli altri si divertono. Tutto dipende dai gusti che ciascuno ha.

Infine, segnaliamo un artificio che funziona particolarmente bene nel caso dei Mentat: il tema della nemesi, dell'avversario eterno, del doppio malvagio: Sherlock Holmes e Moriarty, George Smiley (super-spia inglese creata da John le Carré) e Carla (sua omologa sovietica), Thufir Hawat e Piter de Vries... La natura e l'impiego dei Mentat favoriscono considerevolmente l'apparizione di relazioni di competizione e rivalità, comparabili a quelle esistenti fra campioni di scacchi. In questa situazione, battere l'altro diventa facilmente una necessità, una ossessione, lo scopo di tutta una vita, in poche parole una eccellente motivazione per un personaggio di gioco di ruolo...

Capitolo 3: L'ORDINE DEI MENTAT

Notizie Generali

Tutti i veri Mentat devono la loro formazione ed il loro condizionamento alla stessa organizzazione : l'Ordine dei Mentat. Fondato alcune migliaia di anni fa (intorno all'anno 1230 dopo la Gilda) dal grande filosofo e pensatore Gilbertus Albans, l'Ordine ha da sempre come principale obiettivo quello di creare degli esseri umani dal cervello capace di rivaleggiare con le « *macchine pensanti* », proibite in seguito alla Jihad Butleriana. Al giorno d'oggi i Mentat sono divenuti una componente essenziale della società imperiale, particolarmente in seno alle Case Nobili, per cui costituiscono consiglieri indispensabili in fatto di politica, di commercio e d'intrighi.

In quanto istituzione culturale, economica e politica, l'Ordine dei Mentat è diretto da un Consiglio di Amministrazione, un collegio di una dozzina di Maestri Mentat che designano i propri successori. Le tensioni ed i conflitti interni sono molto rari, il funzionamento del consiglio si basa sulla dottrina del governo sinergico, elaborato da Gilbertus Albans stesso.

L'Ordine nell'Impero

Nei primi anni della sua esistenza, l'Ordine era basato sul pianeta Septime, mondo di origine del suo fondatore. Abbastanza velocemente, l'Ordine dovette lasciare Septime per installarsi su Tleilax, dove si stimava che i segreti della formazione Mentat sarebbero stati custoditi meglio. Questo trapianto fu effettuato sotto la protezione dell'autorità imperiale e con l'avvallo dei Tleilaxu.

Questa decisione fu una dei rari errori dei dirigenti dell'Ordine. Molto rapidamente, i rapporti tra l'Ordine ed i Tleilaxu si deteriorarono. Dopo alcuni secoli, l'Ordine cambiò di nuovo mondo di residenza, non

senza essere stato alleggerito di alcuni suoi segreti più preziosi da parte del Bene Tleilax...

L'Ordine è installato oramai sul pianetino di Capella, che gli è stato concesso per decreto imperiale speciale e che controlla interamente, vivendo in autarchia e preservando gelosamente i segreti delle sue tecniche di condizionamento da ogni nuova interferenza esterna. Del resto, l'Ordine dei Mentat sembra accontentarsi del suo status di scuola imperiale di primo piano e non sembrare volere diventare una fazione politica.

Queste apparenze sono ingannevoli. Sarebbe falso, ed abbastanza ingenuo, credere che le attività dell'Ordine si limitino alla formazione ed alla vendita di Mentat. Se l'Ordine si fosse dovuto accontentare del solo status ufficiale di scuola imperiale, sarebbe sparito da molto, abbattuto dagli intrighi dei suoi nemici. Per consolidare la posizione che occupa oggi, l'Ordine ha dovuto imparare a sorvegliare i suoi avversari, ma anche i suoi alleati, a cominciare dall'Imperatore stesso.

Sebbene l'Ordine dei Mentat sia posto ufficialmente sotto la protezione del potere imperiale, i Maestri Mentat intrattengono al suo riguardo una diffidenza ragionata. Numerosi imperatori hanno sognato di prendere il controllo totale dell'Ordine, per fare della Casa imperiale la sola fazione a potere disporre di Consiglieri Mentat. Questo progetto è impossibile da realizzare allo stato attuale del diritto imperiale, essendo le prerogative dell'Ordine protette dalla Grande Convenzione. L'Ordine non rimane per questo meno vigile nei confronti dell'imperatore, principalmente a causa dell'influenza che possono esercitare su di esso altre fazioni, a cominciare dal Bene Gesserit.

L'Ordine sorveglia anche molto da vicino le relazioni discrete ma di capitale importanza che Ix e Richès intrattengono con il potere

imperiale. In questo campo come in altri, la prudenza è madre della sicurezza.

L'Ordine ed il Bene Gesserit

Secondo la dottrina Bene Gesserit, i Mentat sono delle creature dallo spirito deforme, immeritevoli della denominazione di essere umano.

Su un piano più pratico, il Bene Gesserit vede soprattutto l'Ordine dei Mentat come un concorrente di primo piano nel campo del Condizionamento umano, il che spiega perché l'Ordine dei Mentat è esclusivamente maschile.

Sul piano politico, le dirigenti del Bene Gesserit considerano l'Ordine dei Mentat come una continua noia – sebbene evidentemente incapace di minacciare (anche indirettamente) la loro posizione di supremazia, la sua sola esistenza impedisce alla loro supremazia di diventare un'egemonia totale: senza i Mentat, le Sorelle e le Reverende Madri del Bene Gesserit eserciterebbero verosimilmente ancora più di potere sulla nobiltà imperiale di cui controllano già quasi totalmente la perpetuazione genetica. Da parte loro, i Mentat provano generalmente grande diffidenza verso le "streghe" Bene Gesserit i cui poteri e le motivazioni appaiono loro un'eccellente illustrazione di ciò che Gilbertus Albans stesso chiamava "*il problema Babele*": l'applicazione di soluzioni errate ad un problema complesso. Le autorità dell'Ordine dei Mentat considerano il Bene Gesserit come un ostacolo permanente all'espansione politica e culturale dell'Ordine - un ostacolo che è indispensabile tenere in conto, non potendo eliminarlo.

La questione Ixiana

Ma la più seria minaccia alla sopravvivenza dell'Ordine dei Mentat è indubbiamente la tecnologia Ixiana.

I Maestri Mentat sospettano, a buon diritto, che gli Ixiani siano in grado di produrre delle "macchine

pensanti" capaci di uguagliare, e forse anche di superare, le prestazioni di un Mentat - seppure in violazione completa dei comandamenti della Jihad Butleriana.

Sebbene questi divieti impediscano agli Ixiani di commercializzare apertamente tale tecnologia, i Maestri Mentat temono la realizzazione di accordi segreti tra Ix e certe Case particolarmente potenti, a cominciare dalla Casa imperiale.

Al di là di questo problema di concorrenza potenziale tra cervelli umani e cervelli cibernetici, la sola esistenza di tali macchine, anche limitate alla sfera d'influenza Ixiana, potrebbe diventare un problema di primo piano per i Maestri Mentat.

In assenza di notizie precise sulla loro concezione ed il loro funzionamento, queste macchine, costituiscono una variabile sconosciuta, una zona di ombra nel campo globale dei dati accessibili ai Mentat: concretamente, questo potrebbe tendere a falsare le analisi proiettive di situazioni legate ad Ix. Questo fenomeno è stato battezzato "*problema Ix*" dai Maestri Mentat.

Il solo modo di limitare le ripercussioni del problema Ix consiste nel raccogliere il più possibile di notizie affidabili sugli Ixiani e lo sviluppo della loro tecnologia: è il ruolo della "*cellula per gli affari Ixiani*" dell'Ordine, vero servizio di informazione e di spionaggio composto da Mentat preparati specialmente.

Il Programma Urgeist

Il Programma Urgeist (pronunciato urgaist) fa parte dei progetti più segreti dell'Ordine dei Mentat.

La sua esistenza ed il suo preciso scopo sono conosciute solamente dai Maestri Mentat e dai loro diretti subordinati.

L'obiettivo principale del Programma è la messa a punto di una forma di telepatia cognitiva che permetta di collegare tra essi parecchi cervelli Mentat, per creare una vera rete informatica umana, in cui ogni Mentat

sosterrebbe in qualche modo il ruolo di un terminale.

A prima vista, questo progetto può sembrare totalmente insensato; si basa tuttavia su un certo numero di concetti fondatori del filosofia Mentat, a cominciare dalla nozione di campo universale di dati. Per un Mentat, l'insieme delle notizie accessibili dalla mente umana forma un campo di dati globali ed universali che esiste indipendentemente dall'uomo ma al quale ogni cervello umano è connesso: nel caso dei cervelli Mentat, questa connessione funziona in modo particolarmente efficiente, secondo dei principi accuratamente definiti e perfettamente analizzabili. Partendo da questo, perché non cercare di connettere questi cervelli al campo di dati globali, creando così un *urgeist*, un spirito primale, interattivo, su scala universale?

Questa possibilità resta, per il momento, puramente teorica e tutti gli esperimenti condotti in questo senso dai responsabili del programma giungono alla medesima conclusione: ogni tentativo di interconnessione con l'*urgeist* presuppone l'accesso del cervello Mentat ad un grado di coscienza superiore, grado di coscienza che rimane per il momento inaccessibile.

I ricercatori del programma sono convinti che esista un legame diretto tra l'*urgeist* ed i poteri di Prescienza, e che la Spezia sia la chiave che aprirà loro le porte della coscienza globale interconnessa. Secondo questa teoria, lo stato di trance presciente in cui sono immersi Navigatori della Gilda non sarebbe in effetti che una forma di accesso iper-specializzato all'*Urgeist*.

Per verificare questa ipotesi, è stato deciso di procedere a parecchi esperimenti a lungo termine, durante i quali parecchi Mentat volontari sono stati esposti ad un ambiente saturo di Spezia, in cabine di isolamento sensoriale. Per il momento, questi esperimenti non hanno portato a nessuno risultato probante; la maggior parte di essi si sono conclusi anche con l'entrata in *rhajia* dei soggetti del test. Non volendo interpretare questi risultati come un fallimento, alcuni

responsabili del Programma guardano ora al *rhajia* come una possibile tappa sulla strada dell'*Urgeist*...

Altri, al contrario, considerano che gli esperimenti effettuati dimostrino l'insuccesso del progetto, e che le ricerche dei loro colleghi più ostinati rischiano di trascinare l'Ordine su delle strade pericolose per la sua integrità etica e per la sua coesione.

Il fatto è che il Programma *Urgeist* costituisce il primo esempio di profondi dissensi tra i Maestri dell'Ordine - dissensi che il governo sinergico ereditato da Gilbertus Albans sembra incapace di risolvere.

Se decidete, in quanto direttore di gioco, di includere l'esistenza del Programma *Urgeist* nelle vostre campagne di Imperium, il suo destino riposa interamente tra le vostre mani: a voi scegliere se si tratta di una pura chimera o se la "*rete Mentat globale*" ha infatti una possibilità di avverarsi - fatto che comporterebbe enormi conseguenze, per tutto l'Impero. Una delle più spettacolari sarebbe la rimessa in gioco del monopolio della Gilda Spaziale sulle comunicazioni interplanetarie, rimettendo inevitabilmente in questione una parte della sua egemonia politica. Da qui a pensare che la Gilda ha ogni interesse nello spiare e sabotare lo sviluppo del Programma *Urgeist*, non vi è che un (piccolissimo) passo...

Nel caso in cui il Programma sia condannato all'insuccesso, rimane comunque portatore di potenzialità molto interessanti, in termini di avventure: e se i dissensi generati da questo progetto finissero per creare un vero scisma in seno all'Ordine? Si potrebbe assistere allora ad una vera guerra nascosta tra fazioni rivali, con in posta il controllo dell'Ordine...

Soffermiamoci, per finire, sull'avvenire. Come ben sanno i lettori del ciclo di Dune, l'Ordine dei Mentat è destinato ad essere smantellato (al meno nella sua forma attuale) su ordine dell'imperatore Leto II, figlio di Paul Muad'dib - fatto che metterà evidentemente termine al Programma *Urgeist* ed ad altri progetti analoghi. Ma niente impedisce ad un direttore di gioco di ambientare le sue avventure in un

Impero "*ucronico*", in cui l'Ordine dei Mentat ed

il Programma Urgeist potrebbero cambiare il corso la storia umana...

Appendice: **IMENTATDEVIANTI**

Avvertimento: Le notizie contenute in questa appendice escono dalla cornice tradizionale di Imperium e sono presentate solamente a titolo opzionale.

Secondo l'enciclopedia di Dune, l'apparizione dei primi Mentat Devianti risale all'anno 10054, una data leggermente posteriore all'epoca di riferimento scelta per Imperium - il 100 secolo del calendario imperiale, vale a dire il periodo che si distende di 9900 a 10000. Ricordiamo che gli avvenimenti raccontati in Dune cominciano nel 10190.

Prima di andare più lontano, esaminiamo ciò che riporta l'enciclopedia sull'apparizione dei primi Mentat Devianti (anche conosciuti con il nome di "*Mentat distorti*" o "*Mentat degenerati*").

Nel 10054, certi membri della direzione dell'Ordine, probabilmente corrotti dal Bene Tleilax, accettano di fornire ai Tleilaxu dei Mentat di Grado III ed IV (Ipotesisti e Generalisti) per procedere su essi a diversi esperimenti miranti ad ottimizzare il loro condizionamento, ma anche a specializzarlo, allo scopo di creare dei "*Mentat Assassini*" capaci di soppiantare i Maestri Assassini più esperti e persino i Mentat che abbiano scelto questa vocazione al termine del loro condizionamento (come ad esempio Thufir Hawat).

L'idea centrale di questo progetto era, sembra, di sostituire ai Gradi di Condizionamento V e VI un Condizionamento più specifico e dunque (in teoria) più facile da portare a termine, tutto ciò con lo scopo di produrre in serie questi Mentat Assassini, in grande numero e con costo minore dei rarissimi ed inavvicinabili Consiglieri di Grado VI.

Ciò va totalmente contro i precetti di Gilbertus Albans che aveva previsto già i rischi che potrebbe comportare qualsiasi tentativo di

manipolazione e di specializzazione del Condizionamento Mentat.

Ma gli insegnamenti del fondatore furono lasciati da parte: si preferì ad essi una logica di profitto e di espansione che portava in sé i germi della distruzione dell'Ordine...

Gli Tleilaxu ebbero accesso ad una parte dei programmi educativi segreti dei Mentat dunque e procedettero a diversi tentativi di condizionamento "*alternativo*." I Mentat così prodotti si rivelarono totalmente incontrollabili: ingannatori, perversi, narcisistici, manipolatori e, soprattutto, pericolosi per i loro acquirenti. Per l'Ordine, questo programma fu una vera catastrofe; provocò, in numerose Case nobili, una vera psicosi del Mentat deviante di cui parecchi Mentat perfettamente affidabili ebbero a fare le spese. Da allora, l'immagine dell'Ordine se ne trovò macchiata per sempre...

Il romanzo Dune offre uno splendido esempio di Mentat Deviante, nella persona di Piter di Vries, il Mentat degli Harkonnen. Il fatto che Piter sembra perfettamente a suo agio al servizio del Barone

Vladimir la dice lunga sul grado di depravazione e di perversione dei due uomini... Ricordiamo che Piter di Vries è all'origine del piano machiavellico che mira alla distruzione totale di Casa Atrides ma di cui le ripercussioni condurranno fatalmente alla scomparsa di Casa Harkonnen – una perfetta illustrazione dei pericoli che rappresenta un Mentat deviante, anche (o soprattutto?) per i suoi datori di lavoro.

Ma ritorniamo al nostro gioco. Di fronte ai Mentat Devianti, il direttore di gioco può scegliere tra due grandi opzioni.

Può decidere di seguire le notizie contenute nell'enciclopedia e considerare che i Mentat Devianti non appartengono ancora al "*presente*" dell'Impero. In questo caso, nulla impedisce di mettere in scena qualche

macchinazione degli Tleilaxu che miri proprio ad appropriarsi dei programmi segreti di condizionamento dell'Ordine dei Mentat - ciò potrebbe costituire la posta di un intrigo, se non, addirittura, di una campagna intera...

Al contrario, il direttore di gioco può decidere di integrare i Mentat Devianti nella sua cronaca, ambientandola dopo 10054 o avanzando di alcuni decenni la loro apparizione. La *"psicosi del Mentat Assassino"* rievocata sopra potrebbe, quindi, costituire un tema molto interessante da esplorare in gioco...

I Mentat Devianti in Gioco

In termini di gioco, un Mentat Deviante è considerato come l'equivalente di un Simulazionista (Grado V): il suo capitale di Concentrazione è pari a (Disciplina+4) ed il suo insegnamento gli dà accesso alla competenza Psicologia, contrariamente ai semplici Generalisti.

Per un Mentat Deviante, l'apprendistato di questa competenza costituisce soprattutto l'opportunità di diventare un esperto in manipolazione emotiva ed in tortura mentale.

In termini di Vocazione, la maggior parte dei Mentat Devianti devono essere considerati come dei Mentat - Assassini (vedere Capitolo II) avendo beneficiato di un'educazione complementare particolare, che si traduce, la maggior parte delle volte in un livello di maestria (+1) nelle sei seguenti competenze:

Sotterfugio	Psicologia
--------------------	-------------------

Interrogatorio	Osservare
-----------------------	------------------

Veleni	Sicurezza
---------------	------------------

Durante la sua formazione, un Mentat deviante è sottoposto ad una versione specialmente adattata del programma di condizionamento Mentat. Questo condizionamento è basato su di un sottile equilibrio tra gli sviluppi dell'intelletto e l'inibizione dell'ego, ogni *"adeguamento"* può comportare delle conseguenze maggiori sul piano psichico.

Nel Mentat Deviante, il processo di condizionamento non dà solamente adito a bizzarrie di comportamento, ma ad irregolarità molto più profonde che lo rendono assolutamente incontrollabile dai suoi eventuali acquirenti.

Queste irregolarità prendono spesso la forma di disturbi della personalità, di pulsioni morbose o di ossessioni narcisistiche in grado di sfociare su ogni tipo di perversioni sessuali o altro: sadismo, pedofilia, manie omicida o una passione per altri generi di sevizie.

In termini di gioco, questi disturbi ricoprono le stesse funzioni dell'Introspezione per un Mentat classico: un Mentat deviante non recupera la sua Concentrazione tramite l'introspezione ma immergendosi in qualche gioco perverso legato alla sua Devianza particolare. Le regole sono esattamente le stesse che per l'introspezione classica: solo il *modus operandi* varia.

Oltre a questa perversione specifica, un Mentat Deviante possiede anche da due a quattro Punti Deboli che variano secondo gli individui (vedere Capitolo II).

Ricordiamo, infine, che queste regole vengono presentate qui unicamente a titolo indicativo, per permettere al direttore di gioco di arricchire un personaggio di sua creazione e non per incitare un giocatore a impersonare un psicopatico narcisistico capace dei peggiori atti di crudeltà.

In termini drammatici, i Mentat devianti sono dei perfetti *"villain"*, ma non offrono nessuno interesse come *"eroe"*, o anche come *"anti-eroe"*: un Mentat Deviante deve restare un mostro, sia nel senso psicologico come nel senso ruolistico del termine...

