



IMPERIUM:
LA **VIA**
DELL'**ANIMA**

IMPERIUM:

La Via dell'Anima

RELIGIONE, UMANITÀ E DESTINO

SOMMARIO:

02 Capitolo I.....**RELIGIONE**

08 Capitolo II.....**UMANITÀ**

12 Capitolo III.....**DESTINO**

*Un supplemento metafisico per IMPERIUM
di Olivier Legrand (2004)*

Capitolo I: RELIGIONE

La storia religiosa dell'Impero è l'argomento di una delle appendici di *Dune* (*Appendice II: Religioni di Dune*): in questo breve "testo fondamentale", Frank Herbert espone rapidamente le conseguenze della Jihad Butleriana sulla spiritualità umana, prima di affrontare con maggior dettaglio la creazione, da parte della Commissione degli Interpreti Ecumenici, della famosa Bibbia Cattolica Arancione.

Le due principali sorgenti di riferimenti, utilizzate all'epoca della concezione di questo supplemento, sono il ciclo di Frank Herbert e la *Dune Encyclopedia* di Willis McNelly. La questione dei prequels scritti da Brian Herbert e Kevin Anderson viene affrontata nella postfazione.

Prima di studiare più da vicino le tre principali correnti religiose dell'Impero, è probabilmente necessario ricordare (o stabilire) un certo numero di punti generali concernenti il posto della religione nella società imperiale.

Religione e Società

Sebbene la religione ed il misticismo occupino una funzione importante, l'Impero è privo di una chiesa- almeno di una chiesa su scala interstellare, numerosi mondi possiedono una – o più- religioni locali, ciascuna con il suo clero e la sua gerarchia, spesso sottomessa ad un potere superiore (generalmente quello del Casa regnante o del Bene Gesserit).

Sul piano sociale e politico, il ruolo, che avrebbe potuto occupare una chiesa imperiale è in effetti condiviso dalle grandi scuole di condizionamento dell'Impero: il Bene Gesserit, l'ordine dei Mentat, la scuola Suk e la Gilda. Questi organismi contribuiscono, con la loro sola esistenza, a cementare l'impero e esercitano allo stesso tempo un'influenza considerevole sull'educazione delle élite – due funzioni tradizionalmente attribuite alla classe sacerdotale nelle società preindustriali.

Nell'Impero, le classi dirigenti ed i comuni mortali vivono in due realtà completamente differenti: le élite che hanno accesso al viaggio interstellare (ed a tutte le possibilità politiche, culturali ed economiche che ciò implica), ed i semplici pyons che continuano a condurre un'esistenza planetaria, ignorando talvolta assolutamente tutto del vasto universo che li circonda... Questa differenza enorme influisce su numerosi aspetti della vita, a cominciare dall'atteggiamento verso la religione.

In linea di massima, le chiese, culti ed altre comunità religiose reclutano i loro fedeli nel popolo, la maggior parte dei nobili e degli imprenditori hanno al riguardo della religione un atteggiamento più pragmatico, addirittura francamente cinico. Come sottolinealo nell'appendice II di *Dune*, agli occhi di una gran parte delle classi dirigenti, *"la religione è solamente un teatro di marionette destinato a divertire il volgo ed a renderlo docile."* L'autore aggiunge: *"Questa classe crede che ogni fenomeno - anche religioso - possa essere spiegato in modo meccanico."*

Esistono certamente delle eccezioni a questa regola, l'Impero produce anche il suo numero di aristocratici mistici o animati da una fede sincera, ma si tratta di fenomeni marginali e, generalmente, la religione resta innanzi tutto uno strumento di potere. Su certi mondi, la confusione tra religioni e politica è totale, ed i membri del Casa regnante svolgono persino funzioni sacerdotali presso i loro sudditi, che li considerano come veri intermediari col mondo del divino, se non come veri dei.

Ricordiamo anche che numerose religioni "tradizionali" presenti su una moltitudine di pianeti sono in realtà state impiantate millenni addietro dalla Missionaria Protettiva del Bene Gesserit che dispone così di un attrezzo di controllo politico (tanto efficace quanto discreto) su miriadi di popoli - talvolta

all'insaputa persino delle autorità religiose locali, ben lontane da immaginare che gli "insegnamenti sacri" che perpetuano da generazioni siano in effetti il risultato di una semplice applicazione di procedure dettagliate nel Panoplia Propheticus...

Ecumenismo e Sincretismo

L'unica vera religione interstellare è la Fede Ecumenica (anche conosciuta sotto il nome di via dei Quattordici Saggi) fondata su i precetti della Bibbia Cattolica Arancione, che resta il grande testo religioso dell'Impero.

Sul piano teologico, la Fede Ecumenica, può essere definita come una sintesi di tutte le religioni umane precedenti, la Bibbia Cattolica Arancione costituisce un condensato di parecchi millenni di tradizioni estremamente diverse, riportate ad un messaggio essenziale: *"non deformare l'anima."*

Se un etnologo del XXI° secolo potesse studiare gli insegnamenti della Bibbia Cattolica Arancione, si troverebbe di fronte ad una stupefacente mescolanza di cristianesimo, di islam, di ebraismo, di buddismo, di induismo, di animismo, di vudù e di una miriade di altre sorgenti... tutto ciò rifuso in un'unica teoria sincretica

È, a questo punto, interessante soffermarsi, su certi termini forgiati da Frank Herbert - come, per esempio, l'aggettivo *buddislamico* che suppone una mescolanza, addirittura una fusione, di tradizioni musulmane e buddiste, cocktail abbastanza difficile da immaginare da una persona del XXI° secolo, tanto queste due religioni sembrano lontane una dall'altra: da un lato, una fede monoteista che ha avuto, come altre, i suoi profeti e le sue guerre sante; dell'altro, una "religione non teista", fondata sulla meditazione interiore ed il rapporto col cosmo.

Frank Herbert stesso resta molto vago sulla natura esatta degli insegnamenti buddislamici. Importa poco, perché il carattere al tempo stesso familiare ed improbabile di questo termine basta a rievocare l'immagine di un futuro molto lontano, dove l'umanità continua ad aggrapparsi a tradizioni antichissime ma

dove il senso, addirittura il contenuto, di queste tradizioni è stato completamente alterato da millenni di storia, di mutazioni culturali e di conflitti politici.

La volontà sincretica che ha portato alla redazione della Bibbia Cattolica Arancione era una risposta all'incredibile diversificazione e disseminazione delle credenze religiose, come manifesta chiaramente l'elenco che segue. Tratto dalla *Dune Encyclopedia*, questo elenco registra tutte le religioni che hanno adottato la Bibbia Cattolica Arancione all'epoca della sua stesura da parte della Commissione degli Interpreti Ecumenici; alcune di esse sono sparite probabilmente da molto nell'epoca di riferimento di Imperium. È, per esempio, assai improbabile che esistano ancora comunità religiose su Salusa Secundus (il pianeta penitenziario dei Sardaukars), altre sono manifestamente sopravvissute, (come il Navacristianesimo di Chusuk o il Muad Quran di Caladan).

Adepti Talmudici Zabur (Salusa Secundus)
Adoratori Ray dello spazio
Amalgama Cattolico Zensunni
Amici del Verità Mahayana Lankavatara
Apostoli Bhakti
Armata protestante Arancione dei Veri Credenti
Assemblea Buddista di Jain
Raccolte di Allah
Raccolta Moraviana Unificata
Assemblea Ortodossa di Grumman
Assemblea Spirituale Galattica di Bahai
Bene Kalism di Gangishre
Cerchia Orto-cattolico di Sigma Draconis
Capitolo Sunsufi di Kadrish
Cittadini Urbaniti di Nework in Gerusalemme
Collegio Tawrah (Salusa Secundus)
Concilio Cattolico Zenvestran
Concilio Cristiano di Ahmadiyah
Concilio Rabbinico della Diaspora
Concilio Ecumenico delle Sette
Conclave Vedico Nero
Congregazione di Molitor
Congregazione Sugislamique di Tupali
Congregazione Ortodossa Gregoriana
Congresso degli Amici della Nuova Philadelphia
Cooperativa Arancione Sunni (Jafr)
Cosmoteisti Battesimali di Shington
Culto Kubebe di Komos
Culto Vudu Riformato

Dialogisti Socratici Cristiani (IV Anbus)
 Discepoli di Vivekrishna
 Discepoli Luterani di Amida
 Dualisti Zoroastriani di Tupile
 Dinastia Luterano Hassidica
 Ecclesia Bianca di Maclean
 Chiesa Ellenica Ortodossa
 Chiesa Avventista Rapidiana del Decimo Giorno
 Chiesa Buddislamico Cristiana di Sikun
 Chiesa Cattolica di Erzulie
 Chiesa Cattolica romana Episcopale
 Chiese Cibernetiche Riformate
 Chiesa di Eurasia
 Chiesa della Grande Madre
 Chiesa di Selene
 Chiesa del Santo Atta
 Chiesa Fondamentalista di Tendai
 Chiesa Galattico Unitarista
 Chiesa Hanumanista Modificata di Sinj
 Chiesa Gesuitico Evoluzionista di Chardin
 Chiesa Luterano Cattolico Unificata
 Chiesa Metodista Episcopale
 Chiesa Navacristiana di Chusuk
 Chiesa Ortodosso Galaciane
 Chiesa Terrestre-ortodossa Planetaria di Novebruns
 Chiesa Unificata di Rossak
 Chiesa Zenshintoista Imperiale
 Fideisti musulmani dei Mondi Naraj
 Fedeli del Muadh Quran di Caladan
 Fede Buddislamico Jainista di Lankivek
 Fedi di Beulah
 Fede Tommasiana
 Fede Zen Hekiganshu di Delta Pavonis III
 Fondazione Jainista
 Fraternità Palislamica
 Vedette Stellari Deiste di Ix
 Ermetisti Sacerdotali di Bela Tegeuse
 Mennoniti Zabuloniani
 Ministri del Revivalismo Latino
 Missione Battista Spaziale (Poritrin)
 Missione Evangelica di Posizione 1
 Missione Evangelica Ramakrishna di Biarek
 Missione Evangelica Vatsyayana di Posizione 2
 Movimento Buddista Pali
 Movimento Carismatico Cosmico
 Osservatori Astronomici Cristiani
 Ordine Shaktista Ikebana di Anthos
 Pellegrini Cristiani di Zion
 Pellegrini Taoisti dello spazio
 Programma Ipostatico di Belt
 QG della Fede Induista Universale (Hagal)
 Rabbirat Neomaimonidista
 Religione Panteistica Universale
 Ritmisti Tantrici di Richese
 Scienza Tenri Kyo nella Galassia

Servitori della Luce (Olaf)
 Società Calvinista del Corpo Genetico Eletto
 Spirale Derviscio Nebuloïde
 Statisti Confuciani dell'Imperium
 Tempio Cristiano Mahayana di Enfeil
 Tradizione Solariana Centrista
 Tribù Cattolico protestante di Deri
 Unione Buddista Mahayana
 Unione delle Chiese Riformate Panafricane
 Unione Hassidislamica
 Unione Separatista di Cappa
 Unione Zen Battista
 Universalismo Lican
 Vagabondi Zensunni
 Variazionisti Ommaniti Riformati
 Visionari di Los
 Via Buddista di Hinayana

La Fede in Termini di Gioco

Se la conoscenza della teologia e delle diverse tradizioni religiose riguardano chiaramente la competenza *Tradizioni*, è più difficile quantificare la fede in termini di gioco. Piuttosto che ricorrere ad un valore codificato, è probabilmente più efficace determinare l'*atteggiamento religioso* sulla seguente scala:

Ateo: Il personaggio sa che Dio non esiste e si considera come il solo, vero, padrone del proprio destino. Questa filosofia è assolutamente incompatibile con un'educazione mistica.

Agnostico: Contrariamente all'ateo, l'agnostico non ha nessuna certezza sull'esistenza o l'inesistenza di Dio ma considera questa domanda come priva di interesse. Se Dio esistesse, infatti, egli sarebbe inconoscibile e sfuggirebbe totalmente alla comprensione umana - tanto da spingere a ritenere, in questo caso, che non esista o che la sua esistenza non cambi assolutamente niente.

Questo atteggiamento è il più diffuso fra le Case Nobili.

Credente: Il personaggio crede nell'esistenza di un'entità divina e rispetta globalmente i precetti della sua fede.

Devoti: Il personaggio è *profondamente* credente ed osserva con fervore i precetti della sua fede. Questo grado di devozione corrisponde a quello di un Fremen di Arrakis.

Eletto: Il personaggio è in sintonia col divino, che comunica ed agisce attraverso di lui.

Generalmente, solo i Prescienti, i Maestri Spirituali o gli stupidi fanno mostra di un tale grado di fede.

Il termine utilizzato per definire ogni livello di fede riflette soprattutto il modo in cui il personaggio considera la propria spiritualità e non una denominazione obiettiva - un tale concetto che è ad ogni modo incompatibile con la nozione stessa di *credenza*. Le differenze di atteggiamento religioso possono creare occasionali malintesi, delle reazioni di ostilità e anche, in certi casi, dei conflitti. In genere, più questa differenza è grande, più i rapporti tra individui o comunità rischiano di essere segnate dall'incomprensione e l'intolleranza. Così, un Ateo o un Agnostico tenderà generalmente a considerare i personaggi Devoti come fanatici e gli Eletti come illuminati, mentre un personaggio Devoto o Eletto vedrà gli Atei e gli Agnostici come degli infedeli e dei miscredenti.

Concretamente, il livello di fede di un personaggio costituisce soprattutto un fattore di interpretazione e non ha, in se, nessuno effetto diretto in termini di gioco. In numerosi universi di gioco, l'esistenza degli dei è una verità indiscutibile e si traduce nella possibilità per i loro adepti di acquistare diversi poteri e vantaggi soprannaturali; in altri giochi, la realtà del divino non è più una certezza ma il potere della fede resta indiscutibile, manifestandosi generalmente in una protezione aumentata contro le forze dell'oscurità. In Imperium, le cose sono più semplici e insieme più complesse: l'esistenza del divino rimane un enigma e la fede resta la fede. In termini di gioco, essa non rappresenta una forza metafisica oggettiva, ma semplicemente un modo *tra altri* di guardare ai misteri del Karama e del Destino.

La Grande Dea Madre

La fede ecumenica riconosce l'esistenza di un Dio unico e supremo- ma anche di una grande Dea che rappresenta al tempo stesso la sua parte e la sua controparte femminile. Riuniti in seno al medesimo mistero sacro, il Dio e la Dea non formano che un Tutto che costituisce il terzo termine della Trinità maschio / femmina

/ ermafrodito. Ma quelli che si interessa di vecchie tradizioni dell'umanità sanno che la Grande Dea non è solo un'astrazione teologica ma anche l'ultimo avatar di una divinità molto vecchia, forse la più vecchia divinità dell'umanità il cui culto risalirebbe all'alba dei tempi, molto prima della fondazione del primo Impero... Si trova, in effetti, menzione della Dea in testi lontani tanto quanto il *Libro degli Antichi Insegnamenti* o l'Apocryphus di Seldon che la presentano come la Madre Primordiale dell'universo, sorgente dall'uovo Cosmico da cui sboccio la Creazione di ogni vita.

Ma la Grande Dea ha parecchi aspetti, e la Madre Primordiale, sorgente del potere divino di fecondità, è solamente uno dei suoi molteplici volti... È anche la Grande Dea Nera, la Regina delle Tenebre che presiede alla morte e all'annientamento di ogni cosa. Questi due aspetti opposti si uniscono in lei, perché è al tempo stesso la forma e la sostanza dell'universo, che crea, distrugge e ricrea indefinitamente. In quanto Dea Madre, essa simboleggia la saggezza, l'ispirazione e la fertilità; è il legame indispensabile tra il mondo materiale ed il mondo spirituale. Ma come Dea Nera, rappresenta anche la passione (in opposizione alla saggezza), il mistero (in opposizione all'ispirazione) e l'entropia (in opposizione alla fertilità). Questa figura ambivalente, al tempo stesso materna e terribile, protettrice e distruttrice, simboleggia l'equilibrio delle forze antagoniste dell'universo; al tempo stesso matrice e abisso, alfa ed omega, porta in se il segreto dell'enigma della vita e della morte.

Spinto all'estremo, questo dualismo si esprime in due rappresentazioni diametralmente opposte, al punto talvolta di diventare due entità distinte; certe tradizioni prediligono il suo aspetto tenebroso, misterioso e ingannatore, rappresentandola come una inquietante donna-serpente imprigionata in fondo alla caverna primordiale; altre, al contrario, hanno fatto di lei una giovane e bella vergine dai capelli di oro, custode della santità della vita, piena di benevolenza e di compassione - una figura che si ritrova particolarmente nel Navacristianesimo di Chusuk. In certe culture, questa rappresentazione doppia è diventata triplice,

interponendo tra la Madre e la Morte la figura del Destino: la Dea diventa allora il simbolo della sorgente, della continuità e della fine. Si può vedere una riemergere del vecchio motivo delle tre filatrici del destino (presente in numerosi miti arcaici), ma anche la comparsa di una figura intermediaria suscettibile di influire sul corso dell'esistenza (e, forse, di sentire le preghiere che le sono inviate).

Nella teologia ecumenica nata dalla Bibbia Cattolico Arancione, la Grande Dea non è considerata come un'entità a pieno titolo, ma come un aspetto del Dio Unico, l'indispensabile parte femminile dell'universo. Il fatto di rendergli un culto esclusivo sarebbe considerato probabilmente come un'eresia -se esistesse una vera chiesa centralizzata...

È certo del resto che la Grande Madre continua ad essere onorata, (anche nel suo aspetto più tenebroso) su numerosi mondi detti "primitivi." È anche evidente che queste religioni portano l'impronta del Missionaria Protettiva, il culto del Dea infatti contribuisce a creare in seno ad una società la figura della strega guaritrice, profetessa ma anche strega - una immagine che ogni adepta del Bene Gesserit sarebbe in grado di sfruttare in modo ottimale, se necessario. Certe voci non verificabili, e probabilmente non fondate, pretendono che le Reverende Madri più potenti renderebbero un culto segreto alla Grande Dea, con l'obiettivo di instaurare la supremazia dell'elemento femminile sul piano politico, genetico e cosmico. Inutile dire come questi voci (provenienti forse da un'abile propaganda Tleilaxu) siano vigorosamente smentite dalle più alte istanze del Bene Gesserit che si sempre è difeso essere un ordine religioso.

Postfazione: La Questione Butleriana

Per ciò che riguarda la storia precisa della Jihad Butleriana, il dunologo dilettante si trova confrontato allo stesso problema dell'esegeta religioso: quello delle *sorgenti* e della loro validità.

La gestione giuridica, letteraria e finanziaria dell'universo di *Dune* da parte di Brian Herbert

e Kevin Anderson ha stabilito una distinzione oramai abbastanza netta tra ciò che è *ufficiale* e ciò che non lo è - categoria nella quale figura oramai la *Dune Encyclopedia* di Willis McNelly la cui pubblicazione era stata approvata tuttavia da Frank Herbert... Certo, gli ultimi romanzi del ciclo di Duna non erano sempre in perfetta sintonia col contenuto del lavoro di McNelly ma è interessante notare che Frank Herbert, da vivo, non espresse mai un "rifiuto ufficiale" concernente l'Encyclopedia.

Nel caso della Jihad Butleriana, la questione, delle sorgenti e della loro validità prende una dimensione tutta particolare. Nella loro recente trilogia sulla genesi dell'universo di *Dune*, Brian Herbert e Kevin Anderson ritornano in dettaglio sulle cause e le conseguenze della Jihad, aggiungendo diversi elementi che nessuna lettura dei romanzi di Frank Herbert permetta di estrapolare.

Inoltre, la loro versione della Jihad differisce sensibilmente da quella presentato da McNelly nella sua Encyclopedia ma sembra che sia anche abbastanza lontana dalla versione contenuta nel gioco di ruolo *Dune* della Last Unicorn Games - il cui background era stato tuttavia, a suo tempo, "approvato" e "arricchito" anche da Brian Herbert stesso, a partire da "note personali inedite" di suo padre...

In seno alla comunità dei fan di Dune, queste divergenze sulle fonti hanno suscitato (e suscitano ancora) dei dibattiti talvolta virulenti tra i puristi Herbertiani, fedeli all'enciclopedia e gli apostoli del "tutto-ufficiale"...

Tutto questo ricorda stranamente le controversie tra teologi in cui si discuteva aspramente per sapere se questo o quello scritto doveva essere dichiarato "canonico", "apocrifo" o "eretico."

Piuttosto che adottare un atteggiamento rigido o di tentare un'improbabile riconciliazione di queste differenti verità, Imperium (un gioco non ufficiale, e dunque potenzialmente eretico), ha scelto la via più semplice: lasciare ad ogni direttore di gioco la scelta della sua verità.

La Grande Rivolta delle Macchine sarebbe stata scatenata da una sacerdotessa Bene Gesserit di Komos chiamato Jehanne Butler

(secondo l'Encyclopedia), da una giovane nobile idealista chiamata Serena Butler, (secondo i prequels), o (secondo il gioco della Last Unicorn), da un certo Emmanuel Butler, ex-ricercatore nel campo della intelligenza artificiale? A meno che Frank Herbert non abbia battezzato semplicemente la sua Jihad in riferimento a Samuel Butler (1835-1902), autore inglese che, nel suo romanzo satirico *Erehwon* (1871), descrive una società i cui membri si sono sbarazzati delle macchine, per paura che finissero col sostituirli...

Di fronte a queste domande, la Verità non ha, in fondo, grande importanza: conta unicamente la storia Ufficiale dell'Impero, che ogni direttore di gioco è libero di creare a suo modo, in funzione della sua visione dell'universo di *Dune*.

Capitolo II: UMANITÀ

Che cosa è un Umano?

Questa domanda occupa un posto fondamentale nella saga di *Dune*, particolarmente alla luce delle azioni e delle scelte dei suoi differenti protagonisti.

Paul Atreides abbandona la sua umanità quando diventa lo *kwisatz haderach*?

Degli individui come il Barone Harkonnen e suo nipote Feyd Rautha possono ancora essere considerati come umani, nel senso morale del termine?

Non è l'umanità di Jessica che le permette di sfidare il suo condizionamento Bene Gesserit e di dare al Duca Leto un erede maschio?

Al di là di queste considerazioni puramente drammatiche, la differenza tra *ciò che è umano* e *ciò che non lo è* costituisce uno degli elementi fondatori dell'Impero, in quanto società. Fondata sui precetti spirituali della Jihad Butleriana, la civiltà dell'Impero proibisce assolutamente ogni imitazione artificiale dell'umano- è là il senso profondo dell'interdizione delle macchine pensanti, ma anche del comandamento supremo della Bibbia Cattolico Arancione:

"Non deformare l'anima. »

Tuttavia, questa civiltà si basa in gran parte sull'esistenza di individui "riplasmati" da questo o quel condizionamento, come per esempio i Mentat o i Navigatori della Gilda, al punto da non avere più granché in comune con l'essere umano come lo concepiamo oggi.

Paradosso (o ironia?) supremo, le Sorelle del Bene Gesserit che si presentano come le custodi del patrimonio ancestrale della specie umana, sono (esse stesse) alterate profondamente dal condizionamento che subiscono: una donna capace di controllare a volontà la maggior parte delle sue funzioni

corporee, nervose e psichiche è ancora pienamente umana?

Il condizionamento di un individuo non gli conferisce solamente delle straordinarie facoltà: incide anche sullo spirito e sulla personalità del soggetto inibendo certe parti della sua psiche.

Nel caso dei Mentat, questo condizionamento si traduce in un isolamento emotivo crescente, addirittura con la perdita di "empatia", vale a dire la facoltà di percepire e di condividere le emozioni degli altri.

Il condizionamento delle adeptes del Bene Gesserit si riflette nella sottomissione totale ai precetti ed ai comandi dell'ordine - come riassunto perfettamente nel famoso motto: *"Sono una Bene Gesserit, esisto solamente per servire"*.

In quanto al condizionamento imperiale dei Dottori Suk, suppone un inibizione quasi totale degli istinti di aggressione, di dominio, e di conservazione dell'individuo.

Nella cultura imperiale, il condizionamento, non è considerato come un attentato all'umanità dell'individuo condizionato. Anzi al contrario, agli occhi di un Mentat, di un'adepta Bene Gesserit o di un Dottore Suk, il condizionamento rappresenta la possibilità di diventare un *essere umano più completo*, permettendo di dominare totalmente ciò che esiste solamente in potenza negli individui ordinari.

Ogni scuola di condizionamento possiede una propria definizione di ciò che costituisce "l'umanità di un individuo" e ha come obiettivo di ottimizzare questa eredità.

Un Mentat considera se stesso come una macchina? Certamente no. Ai suoi occhi, la sua umanità aggiunge un tocco indefinibile di genio ai suoi processi di analisi e di integrazione dei dati - un *elemento umano* che

nessuna intelligenza artificiale saprebbe duplicare. Per un Mentat, il condizionamento rappresenta innanzitutto la possibilità di accedere alle possibilità superiori del cervello umano. Inoltre, ricordiamo che i Mentat sono portati spesso a riflettere su dei problemi di carattere diplomatico, politico o relazionale in cui l'analisi fa intervenire quantità di parametri emotivi, culturali ed ideologici- dati che non possono essere interpretati pienamente se non da una mente *umana*.

Il caso delle adeptes del Bene Gesserit è ancora più evidente.

Ricordiamo le parole che la Reverenda Madre Mohiam disse al giovane Paul Atreides dopo la prova del gom jabbar: "*Noi, Bene Gesserit, setacciamo le persone per scoprire gli uomini...*"

Per le adeptes dell'ordine, il condizionamento è un mezzo per completare l'umanità del soggetto, intensificando tutti i suoi istinti naturali (empatia, sessualità, dominio, ubbidienza...) pur dandogli la possibilità di esercitare su questi stessi istinti un controllo totale. Al termine del suo condizionamento, l'adepta diventa un attrezzo perfetto nelle proprie mani.

Presso i Dottori Suk, questa volontà di perfezionamento dell'eredità umana grezza passa innanzitutto per l'inibizione sistematica di tutte le pulsioni suscettibili di spingere un individuo alla violenza o al tradimento. Agli occhi dei Maestri della scuola Suk, un umano, *perfetto* è soprattutto un umano *perfettamente affidabile*, altruista e leale, assolutamente incapace di azioni egoiste, anche a costo della propria preservazione. In questa ottica, la pratica medica costituisce la più raffinata espressione del adempimento umano e del dono di sé. Liberato da tutte le sue inclinazioni distruttrici od opportuniste, l'adepto Suk accede ad una forma di serenità assoluta, permettendo allo spirito di vivere in armonia col corpo, invece di essere sottomesso alle sue esigenze.

I Cinque Elementi

In termini di gioco, l'umanità di un personaggio può essere rappresentata come la

coniunzione di cinque elementi distinti, cinque istinti comuni a tutti gli esseri umani:

L'Empatia, la Sessualità, il Dominio, l'Ubbidienza e la Preservazione.

Seguendo la personalità ed il profilo comportamentale di un individuo, ciascuno di questi istinti può essere *Inibito*, *Moderato* o *Potenziato*.

Nella maggior parte degli individui ordinari, non avendo ricevuto nessun Condizionamento, questi cinque elementi saranno *Moderati* - classificazione all'interno della quale restano possibili numerose variazioni, potendo ogni istinto manifestarsi in modo più o meno marcato secondo le personalità.

Le classificazioni *Potenziato* ed *Inibito* corrispondono alle variazioni veramente *estreme*.

Dall'ottica di un individuo non condizionato, queste categorie riflettono una profonda instabilità mentale e psicologica.

Ciò detto, anche in un individuo fuori di testa, il numero di istinti Potenziati tende ad essere sempre uguale al numero di istinti Inibiti per preservare una certa forma di equilibrio-precauzione senza cui la mente del personaggio sarebbe troppo *deformata*.

In un individuo Condizionato, al contrario, questa stabilità è stata alterata in modo totalmente controllato. La tabella qui sotto riporta l'influenza delle differenti forme di Condizionamento sugli istinti.

Istinti	Mentat	Bene Gesserit	Scuola Suk
Sessualità	0	+	0
Dominio	0	+	-
Ubbidienza	+	+	+
Empatia	-	+	+
Preservazione	0	+	-

Un "+" significa che l'istinto è stato Potenziato dal Condizionamento.

Inversamente, un "-" indica un istinto Inibito.

Uno zero (0) non significa necessariamente un istinto Moderato: può essere Inibito, Moderato

o Potenziato ma questo dipende innanzitutto dalla personalità del soggetto e non dal suo Condizionamento. Un Mentat soggetto al *hybris*, per esempio, avrà certamente un Dominio Potenziato mentre questo istinto sarà certamente Inibito in un Mentat col punto debole *devozione totale*.

Come si può costatare, se si lasciano gli Istinti "zero" al livello *Moderato*, i Condizionamenti Mentat e Suk giungono a preservare la stabilità globale della psiche del soggetto.

Il Condizionamento Bene Gesserit, invece, si distingue per l'amplificazione sistematica di tutti gli istinti del soggetto, conformemente alla filosofia dell'ordine.

In un individuo ordinario (e potremmo aggiungere in un individuo ordinario *di sesso maschile*) un tale squilibrio indicherebbe una personalità totalmente instabile, incapace di controllare le sue pulsioni: solo grazie ad un addestramento rigoroso al controllo di sé, (e forse grazie a qualche misteriosa "eredità femminile") le adeptes dell'ordine possono esercitare una padronanza totale sui loro istinti Potenziati.

Esaminiamo ora in dettaglio ciascuno dei cinque istinti.

La **Sessualità** può essere definita come la coscienza dei propri desideri e pulsioni sessuali. Una sessualità Potenziata può manifestarsi in un atteggiamento esageratamente seduttivo o in una strumentalizzazione perfettamente controllata delle interazioni erotiche. Gli altri istinti dell'individuo, particolarmente il Dominio, l'Empatia e l'Ubbidienza, possono aiutare a determinare più precisamente il suo profilo psicosessuale. Al contrario, una sessualità inibita potrà tradursi in un disinteresse totale per la carne o, spesso, in una devianza o una perversione più o meno accentuata; di nuovo, gli altri istinti dell'individuo potranno aiutare a definire la natura esatta del problema.

Il **Dominio** è la tendenza a volere comandare, dirigere ed imporre la propria volontà su gli altri, anche con la forza. Un Dominio Potenziato può tradursi in un atteggiamento molto aggressivo o dispotico o in una tendenza a considerare tutti i rapporti umani in termini di

controllo e di sottomissione. Al contrario, un istinto di Dominio Inibito può indicare una personalità priva di ogni aggressività o di ogni spirito di competizione, con una tendenza a rifiutare il conflitto. In ogni caso, il Dominio è in interazione costante con l'Ubbidienza, ed uno dei due può essere Potenziato senza che l'altro sia Inibito necessariamente o viceversa. Alcuni individui sono al tempo stesso degli eccellenti leader e degli eccellenti esecutori.

Altri sono portati solamente verso uno solo di questi comportamenti, mentre certi individui sono assolutamente incapaci di funzionare in una gerarchia che sia per dirigere o per eseguire.

L'**Ubbidienza** è la facilità con la quale il soggetto si sottopone alle regole, agli obblighi, ed alle restrizioni. Un'ubbidienza Potenziata può indicare una lealtà totale o, nei casi estremi, una sottomissione cieca, a qualsiasi autorità. Al contrario, una, ubbidienza Inibita potrebbe indicare un individuo assolutamente ribelle ad ogni forma di comando, di costrizione o di dovere.

Un Condizionamento Potenzia sempre questo Istinto.

Inoltre, l'Ubbidienza agisce in stretta interazione col Dominio, ma anche con l'empatia ed il Preservazione.

L'**Empatia** è la facoltà di percepire e di condividere le emozioni altrui. Un'empatia Potenziata può prendere la forma di un vero sesto senso che permette al personaggio di "leggere" senza difficoltà gli atteggiamenti ed i comportamenti di quelli che lo circondano. Un'empatia Inibita indica un essere chiuso, insensibile ed introverso, incapace di percepire le emozioni altrui. L'empatia di un personaggio tenderà ad influire sul funzionamento di tutti i suoi altri istinti, che si tratti della Sessualità, del Dominio, dell'Ubbidienza o anche della Preservazione.

La **Preservazione** corrisponde a quello che comunemente si chiama istinto di sopravvivenza. Una preservazione Potenziata potrà indicare un soggetto dotato di una grande facoltà di adattamento, capace, di reagire velocemente ed efficacemente davanti a pericoli conosciuti o nuovi. Una preservazione

Inibita potrà riflettere un comportamento spericolato, suicida o, al contrario, un'assenza totale di egoismo ed un vero spirito di sacrificio. Gli altri istinti del soggetto potranno aiutare a definire i dettagli.

Come si può vedere, i cinque istinti, non operano separatamente: è la loro interazione, addirittura la loro sinergia che crea tutta la ricchezza e la complessità del comportamento umano.

Queste non sono veramente "regole", perché non aggiungono nessuna procedura di gioco al sistema di Imperium. Permettono tuttavia di formalizzare meglio certe questioni, cosa che può permettere ai giocatori di comprendere meglio la natura esatta delle differenti forme di Condizionamento, così come la loro influenza sulla psiche di un individuo.

Esaminiamo, come esempio, il caso del Condizionamento dei Sardaukars (le terribili truppe di élite dell'Imperatore):

Sessualità Inibita, con ogni probabilità Dominio ed Ubbidienza Potenziati (ultra aggressivi ma anche ultra disciplinati), Empatia Inibita (nessuna pietà), Preservazione Potenziata; in breve, gli assassini perfetti.

Questo approccio può permettere anche di far uscire meglio le differenze profonde tra certi individui così come tra differenti tipi di Condizionamento. Il profilo di un Mentat Deviante sarà probabilmente bene differente da quello di un autentico Mentat: una Sessualità Inibita (che si manifesta in diverse perversioni), Dominio Potenziato e Ubbidienza Moderata (più narcisista e soprattutto molto meno affidabile di un Mentat classico), Empatia Inibita ovviamente, e Preservazione Moderata.

Per i falsi Dottori Suk creati dal Bene Tleilax, si può immaginare il seguente profilo: Sessualità Inibita, Dominio ed Ubbidienza Moderate, Empatia Inibita e Preservazione Moderata - niente, in apparenza, di molto inquietante, ma neanche nulla a che vedere col vero Condizionamento Suk...

Questo metodo di codificazione può anche rivelarsi molto utile se il direttore di gioco

intende introdurre nella sua cronaca nuove forme di Condizionamento, per in determinare precisamente le ripercussioni sullo spirito umano.

Può permettere anche di stabilire il profilo psicologico di base di un personaggio (Condizionato o no), o di definire meglio la personalità di individui particolarmente squilibrati (chi ha parlato degli Harkonnen...?)

Capitolo III: DESTINO

Il Karama

Il Karama rappresenta il favore del Destino.

A seconda del credo di ciascuno, questo favore, può essere interpretato come una forma di divina provvidenza, come buona fortuna legata alle precedenti esistenze o ancora come la manifestazione del caso che solo i Prescienti possono veramente comprendere in tutta la sua complessità.

Un individuo non può sperare di controllare il Destino, esso dipende da forze che sfuggono alla sua comprensione o alla sua volontà: in termini di gioco, questo è rappresentato dal fatto che non è il *personaggio* che utilizza il suo Karama ma il *giocatore* che vi fa ricorso - questo spiega perché il Karama può intervenire quando un personaggio è preso totalmente di sorpresa, impotente o anche incosciente. Il fatto che il Karama intervenga al momento propizio, quando il personaggio ne ha bisogno riflette precisamente la nozione di provvidenza o di favore del Destino.

In quest'ottica, potrebbe sembrare imbarazzante che il giocatore sappia esattamente di quanti punti di Karama dispone -ciò può, per esempio, permettergli di prendere certi "rischi calcolati" o di sfuggire alle conseguenze più disastrose di una cattiva decisione.

Ci troviamo di fronte ad un caso tipico di interferenza tra le conoscenze del giocatore e le conoscenze del suo personaggio. Nella cornice di un gioco di ruolo come Imperium, quest'interferenza non ha niente di imbarazzante: meglio ancora, permette ai personaggi-giocanti di essere veramente gli eroi della loro storia, beneficiando di un supplemento di fortuna, di audacia e di ispirazione che caratterizza i protagonisti di finzioni eroiche.

Le Vie del Destino

In una delle più celebri citazioni del romanzo *Dune*, la Reverenda - madre Mohiam definisce le quattro strade che possono elevare il Destino di un individuo: il *Coraggio del Prode*, le *Preghiere del Devoto*, la *Conoscenza del Saggio* e la *Giustizia del Grande*.

In una cronaca di Imperium, queste quattro strade possono rappresentare quattro grandi modi per un personaggio-giocante di evolversi in corso di gioco.

Non si tratta di scelte restrittive, un personaggio può in differenti momenti della sua esistenza, seguire differenti Vie o anche avanzare su parecchie di esse allo stesso tempo: il Destino è una cosa complessa che non segue mai la strada più corta -salvo nel caso del Kwisatz Haderach (il cui nome significa letteralmente: "La via più corta").

Una descrizione più precisa di queste quattro Vie, può aiutare il direttore di gioco e i giocatori a gestire la progressione dei personaggi durante la Campagna, dando degli esempi di adempimenti o di avvenimenti suscettibili di costituire le tappe decisive di un Destino. Questi esempi sono indicati in corsivo nella descrizione di ogni Via.

In pratica, un personaggio tenderà a privilegiare una o due Vie ma ogni uomo, ad un dato momento del suo Destino, può essere portato su una di esse. Il fatto di esaminare con attenzione quali sono le Vie che un personaggio segue più spesso, o quelle che abbandona sistematicamente, può offrire una visione abbastanza chiara della sua personalità e della sua concezione dell'esistenza.

Il Coraggio del Prode

Questa Via è quella del guerriero. Colui che la persegue deve affrontare avversari, ostacoli, e pericoli, e mostrare coraggio e determinazione

ma anche, quando può, onore e lealtà.
Ecco alcuni esempi di adempimenti legati a questa Via:

Vincere un avversario importante in uno scontro diretto.

Compiere un atto eroico che metta in mostra il suo coraggio, la sua lealtà o la sua volontà.

Sormontare un pericolo mortale grazie alle proprie risorse fisiche o mentali.

Partecipare in modo decisivo ad una vittoria tattica o strategica.

Difendere con successo l'onore del suo nome o della sua Casa.

Accedere ad una posizione di autorità, in virtù del suo coraggio o del suo senso dell'iniziativa.

Compiere un atto maggiore o decisivo grazie alle sua abilità di combattimento.

La Conoscenza del Saggio

Questa Via è quella della sapienza e della ricerca della verità. Colui che la persegue cerca di comprendere i misteri dell'universo che lo circonda, perché sa che la conoscenza è una delle chiavi del destino umano. Ecco alcuni esempi di adempimenti legati a questa Via:

Dare prova di lungimiranza di fronte ad un problema particolarmente delicato.

Attingere dal suo sapere i mezzi per compiere un atto decisivo, dalle conseguenze maggiori.

Prodigare dei consigli che hanno un impatto decisivo su degli avvenimenti importanti.

Risolvere un enigma importante o scoprire un segreto significativo.

Accedere ad una nuova sorgente di conoscenza: mentore, archivi, scuola ecc.

Dovere adattarsi ad un nuovo ambiente

naturale, con molte cose da apprendere.

Trarre profondi insegnamenti da una disfatta o da un insuccesso personale.

Le Preghiere del Devoto

Questa Via è quella del santo e del vero credente.

Solo quelli che possiede una fede vera possono intraprenderla perché è una Via ardua, che esige non solo pietà ma anche del fervore ed una reale abnegazione.

Ecco alcuni esempi di adempimenti legati a questa Via:

Operare alla preservazione o alla difesa dei principi della sua fede.

Sormontare indicibili pericoli con una fiducia assoluta nella divina provvidenza.

Convertire altri individui alla sua fede.

Compiere un atto di fede particolarmente importante.

Soffrire o mettersi in pericolo per ubbidire alla propria fede.

Avvicinare un santone o un capo spirituale della stessa fede.

Accedere ad un ruolo spirituale o religioso all'interno di una comunità.

La Giustizia del Grande

Questa Via è quella del potere. Colui che segue questa strada prende un cammino fatto di privilegi e di onori, ma anche di obblighi e di dilemmi che lo pongono chiaramente al di fuori del mondo dei semplici mortali.

Ecco alcuni esempi di adempimenti legati a questa Via:

Ottenere la riconoscenza di potenti personaggi.

Guadagnare del prestigio o della notorietà.

Innalzarsi nella gerarchia imperiale.

Guadagnare ulteriore potere o influenza.

Battere o Neutralizzare un avversario dichiarato o potenziale.

Esercitare la propria autorità con saggezza e discernimento.

Esercitare la propria autorità in modo spettacolare.

La Quinta Via

Dopo avere enumerato queste quattro Vie, la Reverenda Madre conclude così: *"Ma tutto ciò non è niente senza colui che governa e conosce l'arte di governare. Che questa sia la tua scienza!"* »

In termini di Destino, questa famosa *arte di governare* può essere interpretata come una quinta Via, che ingloba e supera le altre quattro: di fatto, Paul Muad'dib sarà contemporaneamente un grande guerriero, un messia, un saggio ed un imperatore.

Il compimento supremo di questi quattro Vie ad opera di un individuo unico riflette precisamente ciò che separa lo Kwisatz Haderach dal resto dell'umanità. Per lui le quattro Vie sono una sola: *la Via più corta.*

Gli Archetipi Femminili

Che hanno in comune dei termini come *"il Prode", "il Devoto", "il Saggio" o "il Grande?"* Sono tutti di genere maschile. Di fatto, corrispondono molto esattamente a quattro archetipi maschili tradizionali, presenti in praticamente tutte le culture umane.

Certamente, questo non significa che non possano applicarsi ad una donna - ma secondo il dogma del Bene Gesserit, la comprensione e l'affermazione del potere della femminilità passano specialmente nel riconoscimento di archetipi specificamente femminili.

Questa dottrina distingue i quattro seguenti archetipi: *l'Amazzone, la Seduttrice, la Madre e la Sacerdotessa.* In termini di gioco, questi archetipi, possono essere considerati come i

corrispondenti femminili delle Vie descritte sopra, accessibili ad ogni donna che *"abbia pienamente riconosciuto il proprio potere femminile."*

L'idea di questi quattro archetipi proviene dalla Dune Encyclopedia nella quale Lady Jessica Atreides è presentata come la loro fusione ideale, così come suo figlio rappresenterà l'unione delle quattro Vie descritte sopra.

Questa visione della psiche femminile può sembrare un po' riduttiva, addirittura sessista e di fatto lo è, perché riflette i criteri e le strutture mentali di una cultura e di una società dove il maschile ed il femminile sono divisi chiaramente e dove la psiche individuale è dominata da rappresentazioni archetipiche.

L'Amazzone

L'Amazzone è una guerriera. A prima vista, questo archetipo può sembrare essere solamente una versione femminile del "Coraggio del Prode", ma esistono alcune differenze significative tra queste due Vie. Per meglio distinguersi da una forma di irruenza tipicamente maschile, la vera Amazzone ha il dovere di essere al tempo stesso un Prode ed un Saggio, di affidarsi tanto all'arte del combattimento che alla scienza della strategia. Ecco alcuni esempi di adepimenti legati a questa Via:

Vincere un avversario importante in uno scontro diretto.

Sormontare un pericolo mortale grazie alle proprie risorse fisiche o mentali.

Accedere ad una posizione di autorità o di fiducia per il proprio coraggio o il proprio spirito di iniziativa.

Compiere un atto maggiore o decisivo grazie a la propria abilità nel combattimento o la propria intelligenza tattica.

Provare con le proprie azioni la superiorità del potere femminile sul potere maschile.

La Seduttrice

Questo archetipo corrisponde principalmente alle concubine e alle cortigiane condizionate per sfruttare al meglio il proprio fascino e la propria sensualità, ma può applicarsi anche a tutte coloro che sappiano utilizzare le "armi dolci" - che si tratti di seduzione, di diplomazia o di manipolazione.

Ecco alcuni esempi di adempimenti legati a questa Via:

Ottenere la riconoscenza o i favori di potenti personaggi.

Battere o neutralizzare "dolcemente" un avversario dichiarato o potenziale.

Stabilire un forte ascendente emotivo su di un personaggio importante.

Arrivare ad un risultato decisivo facendo l'ispiratrice e la confidente.

Arrivare ad un risultato decisivo facendo l'istigatrice e l'intrigante.

La Madre

La Madre è una protettrice. La parola *Madre* deve qui essere presa nel suo senso archetipico: non è necessario (né, del resto, sufficiente) aver messo dei bambini al mondo, per incarnare questo archetipo. La Madre è prima di tutto colei che protegge, ascolta, consiglia e riconforta.

Ecco alcuni esempi di adempimenti legati a questa Via:

Dare prova di lungimiranza e di saggezza di fronte ad un problema particolarmente delicato.

Prodigare dei consigli che hanno un impatto determinante su degli avvenimenti importanti.

Offrire una protezione efficace contro un pericolo o una minaccia significativa.

Portare un sostegno psicologico decisivo ad un alleato (reale o potenziale), nell'avversità.

Esercitare la sua autorità con saggezza e discernimento.

La Sacerdotessa

La Sacerdotessa è una mediatrice. Contrariamente a ciò che potrebbe lasciare supporre la denominazione, non è assolutamente necessario possedere un vero sentimento religioso per seguire questa Via che corrisponde prima tutto ad un ruolo sociale, legato a ciò che gli etnologi chiamano la funzione della superiorità magico-politica, attribuita alla classe sacerdotale nelle società tradizionali. La religione è, per definizione, una mediazione tra il divino e gli umani - o, in un'interpretazione più prammatica, (e tipicamente Bene Gesserit) tra il potere ed i mondi.

Ecco alcuni esempi di adempimenti legati a questa Via:

Accedere ad un ruolo spirituale, religioso o politico in seno ad una comunità.

Giocare il ruolo di mediatore decisivo in una situazione di crisi o di conflitto.

Influire in modo significativo sulla storia o gli usi di una comunità.

Sapere utilizzare la religione o la spiritualità come uno strumento di controllo.

Accedere ad una verità importante tramite la Prescienza.

